Dungeons & Dragons® Supplemento

Manuale dei Piani



Jeff Grubb, Bruce R. Cordell,
e David Noonan



MANUALE DEI PIANI

JEFF GRUBB, BRUCE R. CORDELL, DAVID NOONAN

SVILUPPATORI AGGIUNTI
ANDY COLLINS, MONTE COOK,
STEVE MILLER, RICH REDMAN,
SEAN K REYNOLDS, JENNIFER CLARKE WILKES,
SKIP WILLIAMS, JAMES WYATT

REVISORI
DAVID NOONAN, JENNIFER CLARKE WILKES

DIRETTORE CREATIVO
ED STARK

RESPONSABILE DEL PROGETTO
JUSTIN ZIRAN

DIRETTORE DI PRODUZIONE
CHAS DELONG

BUSINESS MANAGER
ANTHONY VALTERRA

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE COPERTINA
ARNIE SWEKEL

ILLUSTRATORI TAVOLE INTERNE
MATT CAVOTTA, MONTE MOORE,
WAYNE REYNOLDS, DARRELL RICHE,
DAVID ROACH, ARNIE SWEKEL

GRAFICI
SHERRY FLOYD, DAWN MURIN

CARTOGRAFO
TODD GAMBLE

IMPAGINATORE
ERIN DORRIES

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

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
CRISTIAN BRECCOLOTTI,
FIORENZO DELLE RUPI

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI
PIERMARIO REMERI

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

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

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

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede legale:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630310

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET **www.25edition.it**

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc.
Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.
©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione 4
Manuale dei Piani 4

Capitolo 1: Natura dei Piani 5
Introduzione ai Piani 6
Cos'é un piano? 6
Tratti Planari 7

Capitolo 2: Collegamenti tra i Piani 15
Interazione Planare 15
La Cosmologia di D&D 16
Costruire una propria Cosmologia 16
Spostarsi da un piano all'altro 19

Capitolo 3: Personaggi e Magia 23
Mostri come Razze 23
Classi di Prestigio 24
La Magia sui Piani 32
Nuovi Incantesimi 33

Capitolo 4: Piano Materiale 41
Tratti del Piano Materiale 41
Piani Materiali Alternativi 43

Capitolo 5: Piani di Transizione 45
Movimento sui Piani di Transizione 45
Piano Astrale 47
Piano Etereo 53
Piano delle Ombre 59

Capitolo 6: Piani Interni 65
Tratti dei Piani Interni 65
Collegamenti verso i Piani Interni 66
Collegamenti tra i Piani Interni 66
Abitanti dei Piani Interni 67
Piano Elementale dell'Aria 67
Piano Elementale della Terra 70
Piano Elementale del Fuoco 74
Piano Elementale dell'Acqua 77
Piano dell'Energia Negativa 80
Piano dell'Energia Positiva 82

Capitolo 7: Piani Esterni 85
Tratti dei Piani Esterni 85
Collegamenti dei Piani Esterni 86
Attraversare i Piani Esterni 86
Abitanti dei Piani Esterni 88
Domini Eroici di Ysgard 90
Caos mutevole del Limbo 92
Profondità ventose del Pandemonium ... 96
Infiniti strati dell'Abisso 99
Profondità Tartaree di Carceri 104
Grigie distese dell'Ade 108
Cupa eternità della Gehenna 111
Nove Inferi di Baator 115
Campo di battaglia infernale dell'Acheronte 123
Nirvana meccanico di Mechanus 126
Pacifici regni di Arcadia 130
Sette Cieli ascendenti di Celestia 132
Paradisi Gemelli di Bytopia 136
Campi benedetti dell'Elysium 138
Distese selvagge delle Terre Bestiali 141
Foreste Olimpie di Arborea 144
Dominio concordante delle Terre Esterne 147
Tabelle degli incontri sui Piani Esterni .. 152

Capitolo 8: Semipiani 153
Tratti dei Semipiani 153
Collegamenti ai Semipiani 153
Generatore casuale di Semipiani 154
Neth, il Piano Vivente 154
Observatorium 157
Territorio Comune 158

Capitolo 9: Mostri 159
Bariaur 159
Celestiale 160
Demone 162
Diavolo 164
Energon 166
Ephemera 168
Genio 170
Githyanki 172
Githzerai 174
Inevitabile 175
Mercane 178
Paraelementale 179
Terrore Astrale 183
Yugoloth 185
Archetipi 185

Appendice: Piani e Cosmologie Alternative 201
Regione dei Sogni 201
Piano degli Specchi 204
Mondo degli Spiriti 206
Piano Elementale del Freddo 206
Piano Elementale del Legno 207
Piano dell'Energia Temporale 208
Piano di Faerie 210
Reame Remoto 211
Cosmologia della Miriade di Piani 214
Cosmologia Doppia 215
Cosmologia Planetario 217
Cosmologia della Strada Tortuosa 218
Anomalie Planari 220

Indice delle Tabelle 222

Elenco delle Mappe e dei Diagrammi

Diagramma schematico della Cosmologia di D&D 7
Cosmologia di D&D: La Grande Ruota 8
Forme dei Piani 11
Relazioni Planari 17
Un esempio di Cosmologia: l'Omniverso . 20
Pozze di Colore Astrali 48
Sipari Eterei 57
Il Piano delle Ombre e le Cosmologie alternative 62
Modelli tridimensionali dei Piani Interni 67
I Piani Esterni 87
Ysgard 92
Limbo 95
Pandemonium 98
Abisso 102
Carceri 107
Ade 110
Gehenna 112
I Nove Inferi 120
Acheronte 125
Mechanus 129
Arcadia 131
Celestia 134
Bytopia 137
Elysium 140
Terre Bestiali 143
Arborea 146
Terre Esterne 150
Regione dei Sogni 203
Cosmologia della Miriade di Piani 215

Elenco dei Riquadri

Combattimento in tre dimensioni 9
Il Tempo nella Grande Ruota 10
Piani a più strati 11
Cambiare Cosmologia a campagna iniziata 18
Alzando il sipario la rivelazione della Cosmologia 19
Chiavi dei Portali 21
Nuovo Oggetto: *Sestante Dimensionale* 22
Destinazioni Planari Casuali 40
Incantatori divini e Piani Materiali alternativi 44
Personaggi in movimento: come ci si sente sui Piani di Transizione 46
Opzione: dare forma al Piano Astrale 47
Opzione: un Piano Astrale canalizzato ... 50
Opzione: Senza il Piano Astrale 50
Caracca Astrale 52
Opzione: Il Profondo Etereo 55
Opzione: Senza il Piano Etereo 55
Opzione: Piani Eterei Multipli 58
Nuovo Oggetto: *Arazzo Etereo* 59
Una cosmologia alternativa per i Piani di Transizione 60
Opzione: Senza il Piano delle Ombre 62
Opzione: Ombre di altri Piani 63
Variante: Ombre danzanti e il Piano delle Ombre 64
Opzione: Senza i Piani Interni 67
Farsi strada scavando 72
Chi governa i Piani Elementali 84
Opzione: Il Pantheon riunito 89
Opzione: Senza i Piani Esterni 90
Guerra Sanguigna 90
Opzione: Ysgard come Mondo materiale 91
Cosa posso fare con il Limbo controllato? . 94
Opzione: Limbo, il confine della realtà ... 95
Signori degli Slaad 96
Tempeste di vento sul Pandemonium 97
Navi del Caos 100
Strati abissali casuali 101
Il ritorno di Orcus 103
La sorpresa del Mescitore di peccati 106
I Grigi 109
Desolazione grigia 110
La città strisciante 113
Neve acida 114
Gli otto oscuri 116
Signore del Primo: Bel 117
Signore del Secondo: Dispater l'Arciduca 117
Tiamat, il drago cromatico 118
Signore del Terzo: Mammon il Visconte 119
Signori del Quarto: Lady Fierna e l'Arciduca Belial 119
Signore del Quinto: Principe Levistus .. 121
Signore del Sesto: La contessa Strega ... 121
Signore del Settimo: Belzebù l'Arciduca 122
Signore dell'Ottavo: Mefistofele 122
Signore del Nono: Asmodeus, re dei Nove Inferi 123
Guerra tra Orchi e Goblin in mezzo ai cubi 124
Resistere alla conservazione su Thuldanin 126
Sopravivere a una tempesta di lame su Ocanthus 126
I re delle Tempeste 131
Bahamut, il drago di platino 133
Opzione: soltanto Gnomi su Bytopia 137
Ehlonna, Divinità delle Terre Boschive 143
Opzione: Altre divinità ad Arvandor 146
Opzione: Terre esterne neutrali ostili ... 148
Viaggio nel Sogno 202
Sogno Lucido 203
Come arrivare sul Piano degli Specchi .. 205
Tratti di un Faerie più ostile 211
Una Faerie più accessibile 211
Modificare gli incantesimi di accesso etereo 215
Variante: Ascendenza elementale più forte 218

Introduzione

Questo libro parla di altri mondi.

È un libro che parla del paradiso e dell'inferno. Un libro che parla dei frammenti che compongono l'universo e dei palazzi delle divinità. Un libro che parla di portali risplendenti e di sentieri che attraversano nebbie e ombre.

È un libro che parla dell'universo e della cosmologia che lo tiene unito assieme. È un libro che parla dei piani di esistenza.

L'idea di "altrove", di regni e domini più potenti e più strani del nostro, ha sempre fatto parte della nostra mitologia. Orfeo scende nelle terre dei morti, le divinità risiedono sul monte Olimpo. Altri esseri sia splendenti che orribili vengono evocati da reami lontani per eseguire il volere dell'evocatore. Terre sconosciute. Lande inesplorate. Qui ci sono i mostri.

Il *Manuale dei Piani* è ben più di una semplice lista delle dimore dei diavoli, dei demoni, dei celestiali e degli elementali. Fornisce al Dungeon Master degli strumenti da utilizzare per creare le sue cosmologie e i suoi universi personali. Con questo volume è possibile personalizzare la disposizione dei propri piani esattamente come si fa con le nazioni e le città delle avventure: e i piani hanno un potenziale di espansione praticamente infinito.

Il *Manuale dei Piani* richiede l'uso del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del* DUNGEON MASTER e del *Manuale dei Mostri*. Con questo volume, il Dungeon Master può creare il suo universo personale e aprire ai suoi giocatori le porte di numerosi piani di esistenza.

Buona esplorazione!

MANUALE DEI PIANI

Questo volume offre informazioni sia al Dungeon Master che ai giocatori, guidandoli attraverso una visita dei piani di esistenza. Il *Manuale dei Piani*, tuttavia, è destinato in primo luogo ai Dungeon Master, sebbene i giocatori possano comunque sfogliare le sue pagine. Se il Dungeon Master sta creando una sua cosmologia personale, i giocatori non dovrebbero rovinarsi la sorpresa leggendo questo libro.

Natura dei piani (Capitolo 1): Questo capitolo risponde alle domande di base: che cos'è un piano, e a cosa serve? Qui vengono spiegati i tratti planari, le componenti di base con cui viene costruita una cosmologia. È una guida fai da te per la costruzione delle dimensioni e degli universi personali.

Collegamenti tra i piani (Capitolo 2): Dopo aver costruito il proprio mondo, questo capitolo spiega come collegarlo agli altri. Come ci si sposta da un piano all'altro, e quali sono i punti di accesso?

Personaggi e magia (Capitolo 3): Questa sezione introduce nuove opzioni per i personaggi, tra cui nuove classi di prestigio (campione planare, emissario divino, sabotatore di portali e viandante planare) e nuovi incantesimi come *scarica eterea, sparizione nell'ombra* e *vortice delle realtà*.

Piano Materiale (Capitolo 4): Questo capitolo inizia la visita dei piani esaminando il piano che praticamente quasi tutti i personaggi chiamano casa. Il Piano Materiale è di solito il fulcro della campagna e il punto di partenza di tutte le storie.

Piani di Transizione (Capitolo 5): Questi sono i piani che portano i personaggi altrove, i piani di trasporto e di movimento. Sono il collante che tiene tutti gli altri piani insieme, ma ognuno presenta anche dei pericoli particolari.

Piani Interni (Capitolo 6): Questo capitolo esplora la materia grezza e le energie che costituiscono la cosmologia. Questi sono i piani più ostili, quei piani dove risiedono gli elementali più potenti. Sono composti da potere allo stato grezzo, senza alcun ordine.

Piani Esterni (Capitolo 7): Le divinità stesse vivono in questi piani, assieme ad altri poteri extraplanari che si mescolano con i mortali e con il Piano Materiale. È qui che risiedono i pantheon e le divinità.

Semipiani (Capitolo 8): Questi sono i piani minori, frammenti di realtà nascosti, plasmati dai loro creatori. Con i semipiani, il DM può gettare via le regole e creare qualsiasi cosa che gli passi per la testa.

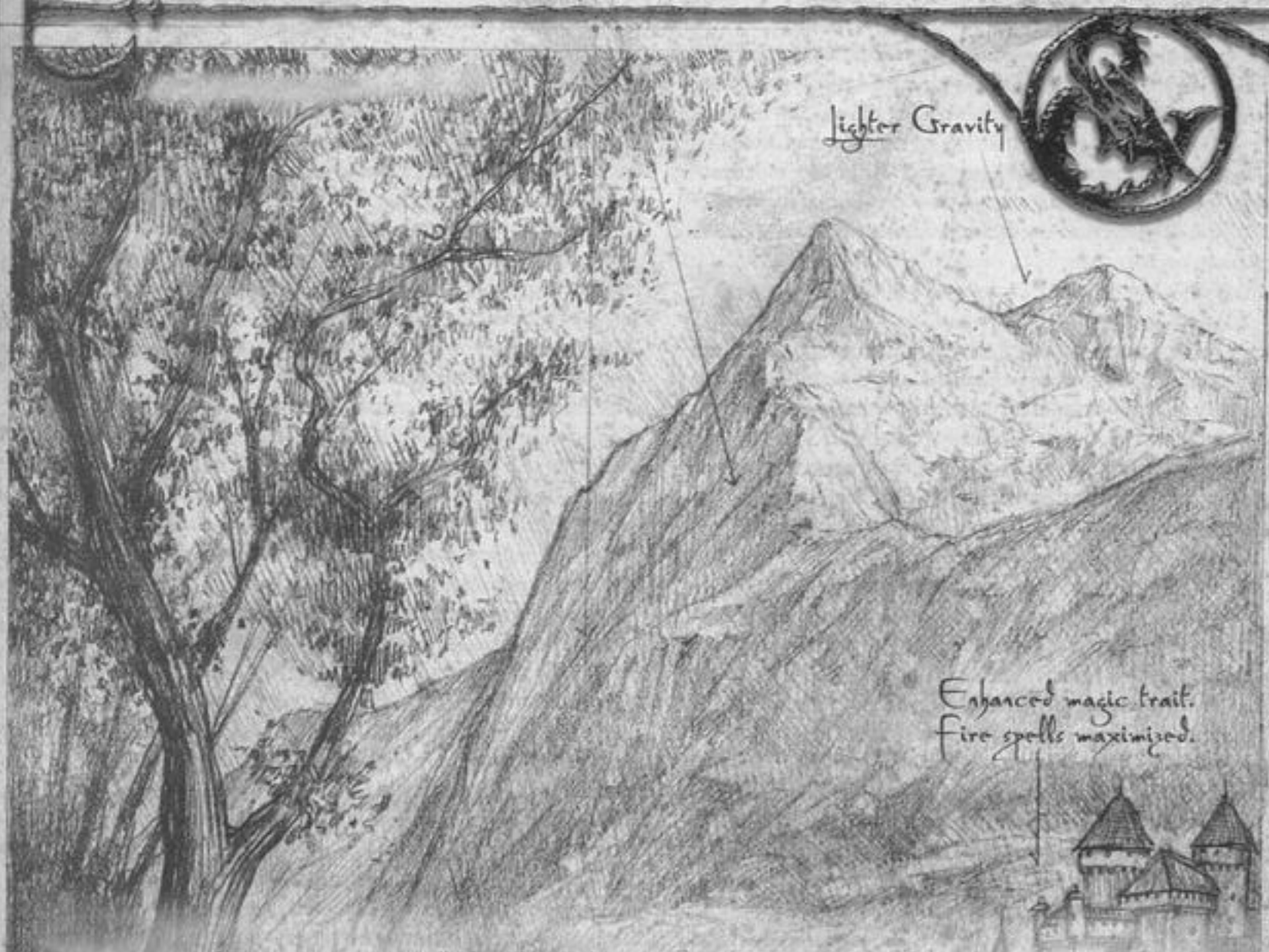
All'interno di questi capitoli vengono forniti esempi per la "Grande Ruota", la cosmologia di D&D. La Grande Ruota è una rappresentazione della disposizione planare descritta nei manuali delle regole di D&D e quella con cui i giocatori sono più familiari. Tuttavia, questi esempi vengono offerti solo come un comodo punto di partenza per coloro che vogliono avere qualcosa da usare immediatamente. I DM sono incoraggiati a creare le loro cosmologie personali in base ai bisogni delle loro campagne. Usare la Grande Ruota è un'ottima scelta per una tipica campagna fantasy, ma potrebbe non essere la scelta migliore per una campagna strettamente connessa a una cultura specifica come, ad esempio, gli antichi Greci o gli dei Nordici.

Mostri (Capitolo 9): Qui vengono descritti i mostri e le creature che vivono nei piani. Sono incluse sia descrizioni complete dei mostri che alcuni archetipi per permettere al DM di conferire un aspetto alieno alle creature del Piano Materiale.

Appendice: Viene infine offerto un esempio dei vari tipi di piani e di disposizioni planari che non fanno parte della Grande Ruota. Questi esempi di "idee spettacolari che si possono attuare" dimostrano che, anche se il *Manuale dei Piani* si occupa della cosmologia dì di D&D, il DM può fare quello che vuole per realizzare le sue avventure personali. All'interno di questa appendice vengono esplorati posti interessanti come il Piano Elementale del Legno, il Piano degli Specchi e il Piano Esterno di Faerie.

Ora, con gli strumenti offerti in questo volume, è possibile creare il proprio universo mitologico e permettere alla propria immaginazione di spaziare tra le meraviglie di molti universi.

Che l'immaginazione vi porti verso altri mondi.



Illus. di A. Swekel

La porta era diversa rispetto a tutte quelle che Lidda, Tordek e gli altri avevano mai visto prima. L'architrave era fatto di quarzo rosato scolpito e al posto della serratura era posta una gemma color rosso sangue grande quanto la testa di Tordek. Sulla gemma erano state scolpite delle grosse rune, che ammonivano di un tremendo pericolo che attendeva tutti coloro che avessero aperto il portale. La porta stessa era fatta di ferro ed era calda al tocco.

Tirando un'enorme maniglia circolare appesa a una scultura a forma di gargoyle, Tordek aprì la porta. Le orecchie di Lidda si stapparono quando l'enorme portone si spalancò.

Oltre la porta si stendeva un universo pieno di enormi dischi rotanti. Questi ingranaggi interconnessi si estendevano a perdita d'occhio, incassati gli uni negli altri, ognuno appoggiato a un altro meccanismo. All'inizio sembrava che qualcosa stesse crescendo sopra i dischi, ma presto gli eroi si resero conto che quel qualcosa erano intere città, abitate da esseri dalle strane forme. Mentre osservavano, l'aria all'interno dell'universo degli ingranaggi vibrò e un efreeti comparve dal nulla, volando verso una delle città ingranaggio. "Guardiamo in faccia la realtà, amici," disse Lidda. "Questi giocano con regole diverse."

I piani sono nuovi mondi, realtà alternative e altre dimensioni che potrebbero esistere adiacenti ai posti più comuni conosciuti dai personaggi. Ma si tratta di luoghi dove le regole di base che ogni avventuriero dà per scontate non funzionano più, e in cui la sicurezza della famiglia e delle case dei personaggi è assai lontana.

Un nuovo piano potrebbe esistere proprio oltre uno specchio magico, dall'altro lato di un enorme portale, oppure oltre una cascata dai colori dell'arcobaleno. Questi passaggi permettono ai Dungeon Master (DM) di trasferire le loro campagne letteralmente in una nuova dimensione, creando nuove terre che i personaggi possono esplorare.

I piani sono abitati anche da potenti entità, sia maligne che benevole, pronte a sfidare i personaggi. Nelle loro terre native, i personaggi potrebbero avere già incontrato alcune creature provenienti da altre dimensioni, come demoni o elementali. Ma i mostri che si trovano sui piani "giocano in casa", e hanno le spalle coperte da creature ancora più potenti di quelle che chiunque sul Piano Materiale possa immaginare.

I piani e i passaggi che li collegano sono unici in ogni campagna. Potrebbero essere organizzati con la precisione di una burocrazia celestiale o caotici come un sistema in cui i portali planari si aprono e si chiudono a caso. La sistemazione dei piani potrebbe essere ben nota ai personaggi, oppure potrebbe essere un mistero da risolvere.

In questo volume viene offerta la disposizione planare della Grande Ruota per l'ambientazione di D&D come esempio. Tuttavia le ambientazioni delle altre campagne potrebbero avere una disposizione planare personale che varia da quella qui presentata.

La disposizione planare di base viene fornita come esempio, e il DM può usarla per scegliere quali parti tenere e quali parti realizzare da zero. Il centro della Grande Ruota è Oerth, il mondo che sta al cuore del gioco di D&D. Attorno ad esso stanno i Piani Interni del fuoco, dell'acqua, della terra e dell'aria, e i piani dell'energia positiva e negativa. Più oltre sorgono i piani del bene e del male, della legge e del caos. Le nebbie bianche del Piano Astrale li collegano tutti fra loro.

Il DM può usare gli strumenti all'interno

di questo volume per creare la sua cosmologia personale. Se lo fa, dovrebbe informare i suoi giocatori che questa non è una cosmologia descritta in un volume. Potrà così lasciare che i giocatori scoprano tutti i dettagli dei piani per conto loro. Questo metodo aggiunge una nuova dimensione di emozione, mistero e senso del meraviglioso, e ricorda a tutti i giocatori del tavolo che non tutte le risposte possono essere trovate in un manuale.

INTRODUZIONE AI PIANI

Questo libro contiene una vasta gamma di possibilità per una campagna continuata. È caldamente raccomandato che il DM non riversi tutte le informazioni contenute in questo volume nella campagna in una sola volta. Così come i personaggi crescono gradualmente in potenza, analogamente dovrebbero diventare gradualmente consapevoli dei poteri dei piani e delle sfide che vi incontreranno.

Introduzione ai piani: La migliore introduzione ai piani per dei personaggi di basso livello avviene facendo uso di creature evocate attraverso incantesimi come *evoca mostri I*. In questo modo i personaggi incontrano per la prima volta creature come l'aquila celestiale o il topo crudele immondo. Va evidenziato come queste creature sembrano più nobili (nel caso delle creature celestiali) o più terrificanti (nel caso delle creature infernali) rispetto a quelle che è possibile incontrare nel mondo naturale. A questo punto, non resta che suggerire ai giocatori che esistono altri mondi oltre a quello che essi conoscono.

Incontrare più mostri: Man mano che i personaggi crescono di livello, iniziano a incontrare sempre più mostri che provengono da altri piani. Potrebbero dover combattere contro salamandre provenienti dal Piano Elementale del Fuoco, o da demoni provenienti dall'Abisso. Man mano che incontrano e sconfiggono queste creature, si rendono conto che non tutti i mostri degli altri reami sono versioni più spaventose di creature già conosciute. Molti di essi sono dotati di capacità uniche che dovrebbero tenere i personaggi sempre sul chi vive.

Primi viaggi: Le prime spedizioni dei personaggi verso altri piani potrebbero avvenire con l'aiuto di forze esterne, o perfino involontariamente (una trappola che scatta, un portale attraversato senza accorgersene). I giocatori potrebbero imbattersi in un portale che conduce verso un altro piano oppure essere inviati in missione per conto di un mago. Oppure potrebbero scoprire per caso l'entrata che conduce verso un piccolo semipiano.

In ogni caso, i giocatori scopriranno che sono arrivati in un'altra dimensione e scopriranno che le regole tradizionali (come, ad esempio, la gravità) non vengono più applicate automaticamente. Alcuni dei piani non si rivelano soltanto ostili, ma letteralmente letali per coloro che non li conoscono. Il DM deve assicurarsi che i giocatori siano all'altezza della sfida non solo nei confronti delle creature planari, ma anche nei confronti della dimensione stessa. All'interno della Grande Ruota della cosmologia di D&D, i Piani Esterni (dove risiedono le divinità) tendono ad essere più ospitali rispetto ai Piani Interni (dove imperversano gli elementi nelle loro forme più crude e selvagge).

Nel corso di questo periodo intermedio, il DM può controllare il livello di accesso che i personaggi hanno verso gli altri piani attraverso il numero di portali disponibili, la natura delle trappole e il volere del personaggio mago non giocante (PNG) che li ha inviati sul piano del Limbo.

Libertà di spostamento: Prima o poi, tuttavia, i giocatori otterranno alcuni oggetti magici (come un *cubo dei portali*) o incantesimi (*transizione eterea* e *spostamento planare* al 5° livello e *proiezione astrale* al 9°) che consentono il viaggio verso altri piani. A questo punto, i personaggi hanno la libertà di muoversi da un piano all'altro e l'esperienza necessaria per reggere lo scontro con un ambiente avverso e gli abitanti potenzialmente ostili del luogo. Scaraventarli in un Piano Esterno contro la loro volontà non funzionerà più. Useranno semplicemente la magia per tornare indietro. I personaggi necessitano di un motivo per viaggiare verso altri piani, e di avventure che catturino il loro interesse e che li trattengano laggiù. I personaggi dovrebbero cominciare ad avere dei loro progetti riguardo agli altri piani: tesoro, gloria o semplicemente l'emozione dell'esplorazione.

Alla fine, i personaggi potrebbero arrivare a un punto in cui decidono di stabilirsi in un altro piano, forse un semipiano costruito da essi stessi o un regno ricavato all'interno di un Piano Esterno esistente. I piani sono sufficientemente ampi e sufficientemente selvaggi da offrire ogni tipo di avventura. E c'è sempre spazio per *qualcosa di più* negli altri piani.

COS'È UN PIANO?

I piani di esistenza sono realtà diverse interconnesse tra loro. Se si eccettuano dei rari punti di collegamento, ogni piano è a tutti gli effetti un universo a sé stante, dotato delle sue particolari leggi naturali. I piani ospitano versioni più potenti delle creature familiari, ma anche mostri specifici, e sia gli uni che gli altri si sono adattati allo strano ambiente in cui vivono.

I piani sono divisi in vari tipi generali: Piani Materiali, Piani di Transizione, Piani Interni, Piani Esterni e semipiani. Queste tipologie non sono esclusive (è possibile trovare divinità all'interno dei Piani di Transizione, ad esempio) ma quasi tutti i piani di solito ricadono specificamente in una particolare categoria.

Piani Materiali: Questi piani sono quelli che i personaggi trovano più familiari, e di solito sono l'ambientazione di una normale campagna di D&D. I Piani Materiali tendono ad essere quelli più simili alla nostra terra e a funzionare facendo uso delle stesse regole naturali. Le regole di D&D sono state concepite facendo riferimento ai Piani Materiali. La maggior parte delle ambientazioni dispongono di un solo Piano Materiale, che funge da "casa base" per quella campagna.

Piani di Transizione: Una serie variegata di piani assai diversi tra loro ma con un elemento comune: servono tutti a viaggiare da un posto a un altro. Il Piano Astrale viene usato per raggiungere gli altri piani, mentre il Piano Etereo e il Piano delle Ombre vengono entrambi usati per spostarsi all'interno del Piano Materiale a cui sono connessi. Questi piani sono fortemente interconnessi con il Piano Materiale, ed è possibile accedervi usando numerosi incantesimi. Sono dotati anch'essi di abitanti nativi.

Piani Interni: Queste realtà, chiamate anche piani di potere, sono incarnazioni degli elementi base che costruiscono l'universo. Sono composti da un singolo tipo di energia o di elemento che è superiore a tutti gli altri, e i loro stessi abitanti sono composti da questo elemento. I Piani Interni possono essere divisi in due gruppi: i piani elementali, che rappresentano le proprietà fisiche dell'universo (terra, aria, fuoco e acqua), e i piani di energia, che rappresentano le forze creative e distruttive dell'universo (energia positiva e energia negativa). I piani di potere sono ostili verso i viaggiatori planari, e vanno attraversarti facendo molta attenzione.

Piani Esterni: Questi piani, le dimore di esseri di grande potere, vengono anche chiamati i piani divini, i piani spirituali, o i piani degli dei. Le divinità stesse vivono quaggiù, assieme a creature come celestiali, demoni e diavoli. I Piani Esterni tendono ad avere un loro allineamento, che rappresenta un aspetto morale o etico particolare, e i loro abitanti tendono a comportarsi seguendo questo allineamento. I Piani Esterni sono anche il luogo del riposo finale degli spiriti provenienti dal Piano Materiale, sia che siano destinati a una calma introspezione che alla dannazione eterna.

Semipiani: Questa categoria serve a raccogliere tutti gli altri spazi extradimensionali che funzionano come i piani ma che hanno accesso e dimensioni misurabili e limitate. Gli altri tipi di piani hanno in teoria dimensioni infinite, ma un semipiano potrebbe essere lungo anche soltanto poche centinaia di metri. L'accesso ai semipiani può essere limitato a un luogo particolare (come un portale fisso) o a particolari situazioni (come un particolare momento dell'anno o una condizione atmosferica). Alcuni semipiani vengono creati da incantesimi, altri si evolvono naturalmente e altri ancora appaiono in base al volere delle divinità. Infine, i piani possono essere collegati in maniera diversa; non tutti i piani sono collegati direttamente l'uno all'altro. Un esempio di come i piani siano collegati tra loro viene illustrato qui sotto. La pagina che segue presenta una descrizione più dettagliata che mostra le connessioni tra i piani della cosmologia di D&D.

TRATTI PLANARI

Ogni piano di esistenza ha le sue proprietà particolari: le leggi naturali del suo universo. Cambiando questi tratti da un piano all'altro, il DM può alterare la forma e l'aspetto dei luoghi che i personaggi visitano.

In generale, il Piano Materiale da cui parte una campagna viene considerato il piano di partenza di base per tutti gli avventurieri. Tutti i paragoni vengono fatti in rapporto al Piano Materiale, quindi gli altri piani sono considerati simili al Piano Materiale di base, là dove una descrizione non affermi il contrario.

I tratti planari sono ripartiti in alcune categorie generali. Tutti i piani hanno i tratti seguenti.

- **Tratti fisici:** Questi tratti determinano le leggi della natura, come la gravità e il tempo.
- **Tratti elementali e di energia:** Questi tratti determinano il dominio di particolari forze elementali o di energia.
- **Tratti di allineamento:** Proprio come un personaggio potrebbe essere legale neutrale o caotico buono, un piano potrebbe essere collegato a un particolare allineamento morale o etico.
- **Tratti magici:** La magia funziona diversamente su ogni piano, e questi tratti definiscono cosa la magia può fare e non può fare.

Questi tratti di solito riguardano il piano nella sua interezza, ma un piano è un posto molto vasto. Potrebbero esistere locazioni particolari al suo interno dove le regole sono diverse, forse a causa di qualche effetto naturale, di qualche interferenza divina o di qualche fulcro di energia magica.

TRATTI FISICI

Le due leggi naturali più importanti definite dai tratti fisici sono il funzionamento della gravità e lo scorrere del tempo. Altri tratti fisici possono delimitare i confini del piano (se esistono) e la natura dei suoi confini. Inoltre, un tratto fisico definisce la natura della materia stessa, che può essere statica e immutabile o casuale e in continua trasformazione.

Gravità

Una delle variabili che il DM può variare è la gravità, che può diventare superiore, inferiore o essere completamente assente. Inoltre, la direzione della forza di gravità potrebbe essere inso-

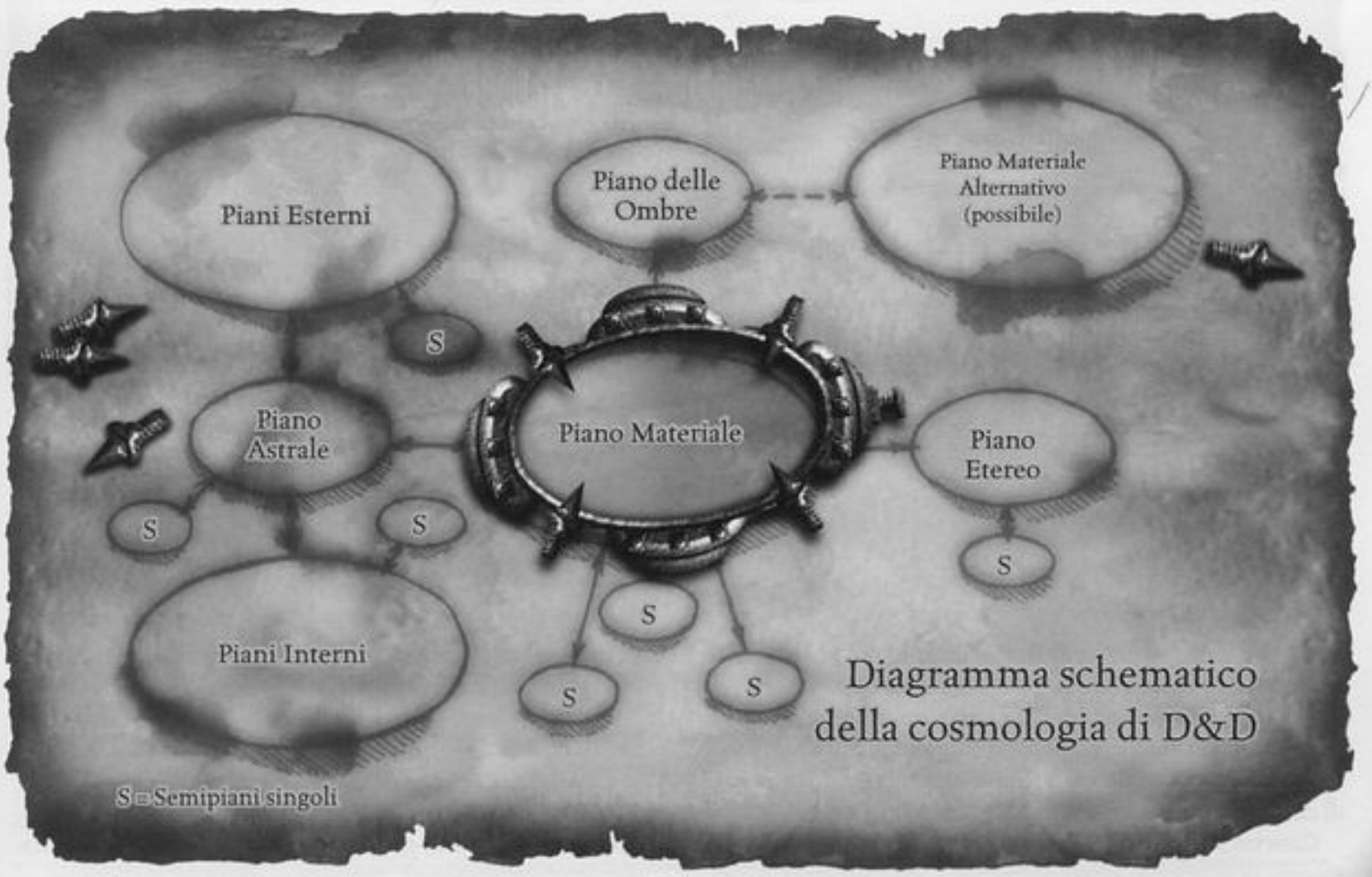


Diagramma schematico della cosmologia di D&D



lita, e potrebbe anche cambiare all'interno del piano stesso.

Gravità normale: Molti piani hanno una gravità simile a quella del Piano Materiale. Questo significa che se qualcosa pesa 3 kg sul Piano Materiale, pesa 3 kg anche sull'altro piano. Vengono quindi applicate le consuete regole per i punteggi di caratteristica, le capacità di trasporto e l'ingombro.

Gravità superiore: La gravità di questo piano è assai più intensa di quella del Piano Materiale. Come risultato, le prove di Acrobazia, Cavalcare, Equilibrio, Nuotare, Saltare e Scalare subiscono una penalità di circostanza -2, come anche tutti i tiri per colpire. Il peso di tutti gli oggetti viene raddoppiato, il che potrebbe anche influire sulla velocità del personaggio. La gittata delle armi viene dimezzata.

La Forza e la Destrezza di un personaggio non vengono influenzate, ma i punteggi di queste caratteristiche non concedono al personaggio di compiere le stesse azioni possibili sul

Piano Materiale. Questa limitazione vale sia per i viaggiatori provenienti da altri piani che per i nativi del posto, anche se i nativi sono consapevoli della limitazione e si comportano di conseguenza.

È possibile raddoppiare o triplicare l'effetto della gravità di un piano particolare, anche se tali piani non saranno certo destinazioni molto popolari tra gli avventurieri.

I personaggi che subiscono una caduta in un piano a gravità superiore subiscono 1d10 danni per ogni 3 metri di caduta, fino a un massimo di 20d10 danni.

Gravità inferiore: La gravità di questo piano è meno intensa di quella del Piano Materiale. Ne risulta che le creature sono in grado di sollevare pesi maggiori, ma i loro movimenti tendono ad essere scoordinati. I personaggi che si trovano sul piano a gravità inferiore subiscono una penalità di circostanza -2 a tutti i tiri per colpire e alle prove di Acrobazia, Cavalcare, Equilibrio e Nuotare. Tutti gli oggetti pesano la metà. La gittata delle armi viene raddoppiata e i personaggi guadagnano un bonus di circostanza +2 alle prove di Saltare e Scalare.

La gravità inferiore non cambia i punteggi di Forza e di Destrezza, ma i personaggi ora possono fare molto di più con gli stessi punteggi. Questi vantaggi valgono sia per i viaggiatori provenienti da altri piani che per i nativi.

I personaggi che subiscono una caduta su un piano a gravità inferiore subiscono 1d4 danni per ogni 3 metri di caduta, fino ad un massimo di 20d4 danni.

È possibile scegliere di diminuire la gravità ulteriormente, raddoppiando o triplicando gli effetti sopra descritti su quel piano particolare.

Senza gravità: Gli individui che si trovano su un piano privo di gravità si limitano a fluttuare nello spazio, a meno che altri meccanismi (come l'applicazione di una magia o della forza di volontà) non riescano a conferire alla forza gravitazionale una precisa direzione. Ad esempio, un piano privo di gravità è il Piano Astrale, dove ognuno si sposta semplicemente immaginando di muoversi in una particolare direzione.

Gravità direzionale oggettiva: La forza di gravità è la stessa presente sul Piano Materiale, ma la direzione non è quella tradizionale "in basso" verso il terreno. La gravità potrebbe spingere i corpi verso un qualsiasi oggetto solido, verso un angolo del piano stesso, o perfino in alto, creando una sorta di mondo alla rovescia dove chiunque deve aggrapparsi verso l'alto per non venire scaraventato nel vuoto.

Inoltre, la gravità direzionale oggettiva potrebbe variare da un punto all'altro. La direzione "in basso" potrebbe cambiare, quindi gli individui potrebbero improvvisamente ritrovarsi scaraventati verso l'alto (un effetto simile all'incantesimo *inversione della gravità*) o a camminare lungo le pareti.

I viaggiatori che attraversano un piano a gravità direzionale oggettiva tendono ad essere prudenti. A nessuno fa piacere scoprire nel modo peggiore che un corridoio di 30 metri è diventato un pozzo profondo 30 metri.

Gravità direzionale soggettiva: La forza di gravità rimane la stessa, ma ogni individuo sceglie la direzione della sua forza gravitazionale personale. Un piano simile non esercita alcuna gravità sugli oggetti incustoditi e sulle creature non senzienti. Un posto simile può essere sconcertante per i nuovi arrivati, ma è comune in quei piani "senza peso" come il Piano dell'Aria.

I personaggi possono spostarsi normalmente su una superficie solida immaginando che la gravità sotto i loro piedi agisca "in basso". Sulle poche sacche di materia presenti sul Piano Elementale dell'Aria, questo è il metodo più comune di generare una gravità personale. Se un personaggio è sospeso a mezz'aria, può "volare" semplicemente scegliendo una direzione "in basso" e "cadere" in quella direzione.

In base a tale procedura, un individuo "cade" per 45 metri nel primo round e per 90 metri ad ogni round successivo. Il movimento è possibile soltanto in linea retta. Per potersi fermare, un personaggio deve rallentare il proprio movimento cambiando la direzione assegnata alla gravità (muovendosi di nuovo a 45 metri nella nuova direzione nel primo round e a 90 metri ad ogni round seguente).

È necessaria una prova di saggezza (CD 16) per stabilire una nuova direzione gravitazionale come azione gratuita; questa prova può essere effettuata una volta per round. Se un personaggio fallisce la prova di Saggezza, nei round successivi riceve un bonus di +6 ad ogni ulteriore tentativo, finché non riesce.

Tempo

L'intensità dello scorrere del tempo può essere assai diversa da un piano all'altro, sebbene rimanga costante all'interno di un singolo piano qualunque. Il tempo diventa un fattore interessante quando un individuo si sposta da un piano ad un altro, sebbene continui a muoversi alla stessa apparente velocità agli occhi del viaggiatore.

In altre parole, il tempo è sempre percepito dal punto di vista del soggetto. Se qualcuno viene messo magicamente in animazione sospesa per un anno, alla fine di quel periodo egli penserà che siano passati solo pochi secondi. Ma per tutti gli altri, sarà passato un anno.

La stessa soggettività viene applicata ai vari piani. I viaggiatori potrebbero scoprire di avere guadagnato o perduto del tempo nel corso dei loro viaggi planari, ma dal loro punto di vista il tempo è trascorso in maniera apparentemente naturale.

Tempo normale: Questo è lo scorrere normale del tempo, paragonato al Piano Materiale. Un'ora su un piano dotato di tempo normale equivale a un'ora sul Piano Materiale.

Tempo alterato: Su alcuni piani, il tempo può scorrere in

COMBATTIMENTO IN TRE DIMENSIONI

Su quei piani dotati del tratto senza gravità o di entrambi i tratti gravitazionali direzionali, il combattimento potrebbe essere più complesso a causa del fatto che gli attacchi possono provenire da sotto e da sopra oltre che dalle direzioni laterali.

La statistica "faccia" ora agisce anche su una terza dimensione, e questo terzo elemento di solito è grosso modo pari all'altezza di una persona. Per un bersaglio di taglia Piccola o Media, questo significa una faccia di 1,5 m per 1,5 m per 1,5 m all'interno di un combattimento in tre dimensioni. Su una superficie bidimensionale, un tale bersaglio potrebbe essere attaccato da otto avversari adiacenti (1 attaccante per ogni lato di un quadrato lungo 1,5 m e un attaccante per ogni angolo). In una situazione di combattimento tridimensionale, fino a 26 avversari di taglia Piccola o Media potrebbero attaccare un singolo bersaglio della stessa taglia. Otto sarebbero adiacenti al personaggio al suo stesso livello verticale, 9 potrebbero attaccare dalle posizioni più in alto e 9 dalle stesse posizioni più in basso. Per ulteriori informazioni sulle taglie e sulle facce delle creature, vedi "Creature grandi e piccole in combattimento" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*, e "Movimento e posizione" nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*.

modo più veloce o più lento. Un viaggiatore potrebbe spostarsi su un altro piano, e passare un anno laggiù, ma poi ritornare al Piano Materiale per scoprire che sono passati solo sei secondi. Tutto ciò che si trovava sul piano nativo è invecchiato solo di pochi secondi. Ma il viaggiatore, gli oggetti, gli incantesimi e gli effetti che si trovavano su di lui sono invecchiati di un anno intero.

Quando si deve stabilire lo scorrere del tempo su un piano a tempo alterato, bisogna prima stabilire lo scorrere del tempo sul Piano Materiale e determinare a quale periodo corrisponde nell'altro piano. Nel caso dell'esempio soprastante, sarebbe 1 round = 1 anno. Ad ogni anno che passa sull'altro piano corrisponde un round di 6 secondi sul Piano Materiale.

Gli individui più intelligenti e privi di scrupoli possono abusare dei piani in cui il tempo scorre diversamente. La capacità di trasferirsi in un piano dove il tempo scorre più lentamente, agli scopi di guarire e di recuperare incantesimi, è una vera e propria arma contro gli altri. Il personaggio torna, completamente al pieno delle sue energie, ancora prima che i suoi nemici si accorgano che se ne fosse andato. Esiliare gli avversari in un piano dove il tempo scorre più velocemente, invece, potrebbe tenerli lontani dall'azione per molti anni, ma rendere il loro ritorno un problema per le generazioni future.

Tempo erratico: In alcuni piani il tempo rallenta e accelera casualmente, quindi un individuo potrebbe perdere o guadagnare tempo man mano che si sposta tra due piani. Per ogni piano che si crea dotato di tempo erratico, si crea anche una tabella casuale per determinare il ritmo del flusso del tempo. La tabella che segue viene presentata come esempio.

d%	Tempo sul Piano Materiale	Tempo sul piano a tempo erratico
01-10	1 giorno	1 round
11-40	1 giorno	1 ora
41-60	1 giorno	1 giorno
61-90	1 ora	1 giorno
91-100	1 round	1 giorno

È necessario anche stabilire quanto spesso (in base agli standard del Piano Materiale) il flusso del tempo di un piano dotato del tratto di tempo erratico cambia, richiedendo un nuovo lancio dei dadi. Per gli abitanti di tale piano, il tempo scorre naturalmente e il cambiamento non viene notato.

Senza tempo: Su questi piani, il tempo continua a passare, ma i suoi effetti sono fortemente diminuiti. Tali effetti devono essere specificati in dettaglio per ogni piano senza tempo. Alcune condizioni come la fame, la sete e l'invecchiamento potrebbero non venire influenzate in una dimensione senza tempo. Ma per lo stesso motivo, anche la guarigione naturale potrebbe essere annullata, il che potrebbe implicare che nessuna ferita guarisce a meno che non si faccia uso di magia. Se un piano è senza tempo rispetto alla magia, qualsiasi incantesimo lanciato che non sia di durata non istantanea diventa permanente finché non viene dissolto.

Il pericolo dei piani senza tempo consiste nel fatto che una volta che si abbandonano tali piani per ritornare su un altro dove il tempo scorre normalmente, quelle condizioni come la fame e l'invecchiamento tornano a verificarsi, a volte retroattivamente. Un personaggio che non ha mangiato per dieci anni su un piano senza tempo potrebbe impazzire dalla fame (anche se non ne morirà), e uno che è rimasto "fermo" all'età di vent'anni per cinquant'anni potrebbe improvvisamente invecchiare fino a settant'anni nel giro di un istante. Le favole e leggende narrano di vari luoghi in cui gli eroi vivono per centinaia di anni, soltanto per crollare in polvere non appena abbandonano quei luoghi.

IL TEMPO NELLA GRANDE RUOTA

All'interno della cosmologia di D&D, il tempo scorre a un ritmo normale e tutti i piani sono dotati del tratto di tempo normale. I piani dotati del tratto di tempo alterato o tempo erratico cambiano il gioco in maniera troppo drastica per i gusti di molti giocatori.

L'unica eccezione è il Piano Astrale, un piano senza tempo agli scopi dell'invecchiamento, della fame, della sete e della guarigione naturale.

Forma e dimensioni

Esistono piani di tutte le dimensioni e di tutte le forme. Molti piani sono infiniti, o comunque talmente grandi da sembrare a tutti gli effetti infiniti.

Infinito: I piani dotati di questo tratto continuano per sempre, anche se possono contenere componenti finite al loro interno, come ad esempio dei mondi sferici. Oppure potrebbero essere formati da distese che si estendono all'infinito in due direzioni, come il foglio di una mappa che si srotola all'infinito.

Finito: Esistono dei confini e dei margini ben definiti che delimitano il piano. Questi margini potrebbero essere dei confini con altri piani adiacenti oppure interruzioni brusche e definitive come una grande muraglia o l'orlo del mondo. I semipiani, spesso, sono finiti.

Auto-contenuto: In questo caso i confini del piano si ricongiungono tra loro, depositando il viaggiatore dall'altro lato della mappa. Un piano sferico è un esempio di un piano auto-contenuto, ma possono esistere piani cubici, distorti, o dotati di bordi magici che teletrasportano il viaggiatore fino al margine opposto nel momento in cui li attraversa. Alcuni semipiani sono auto-contenuti.

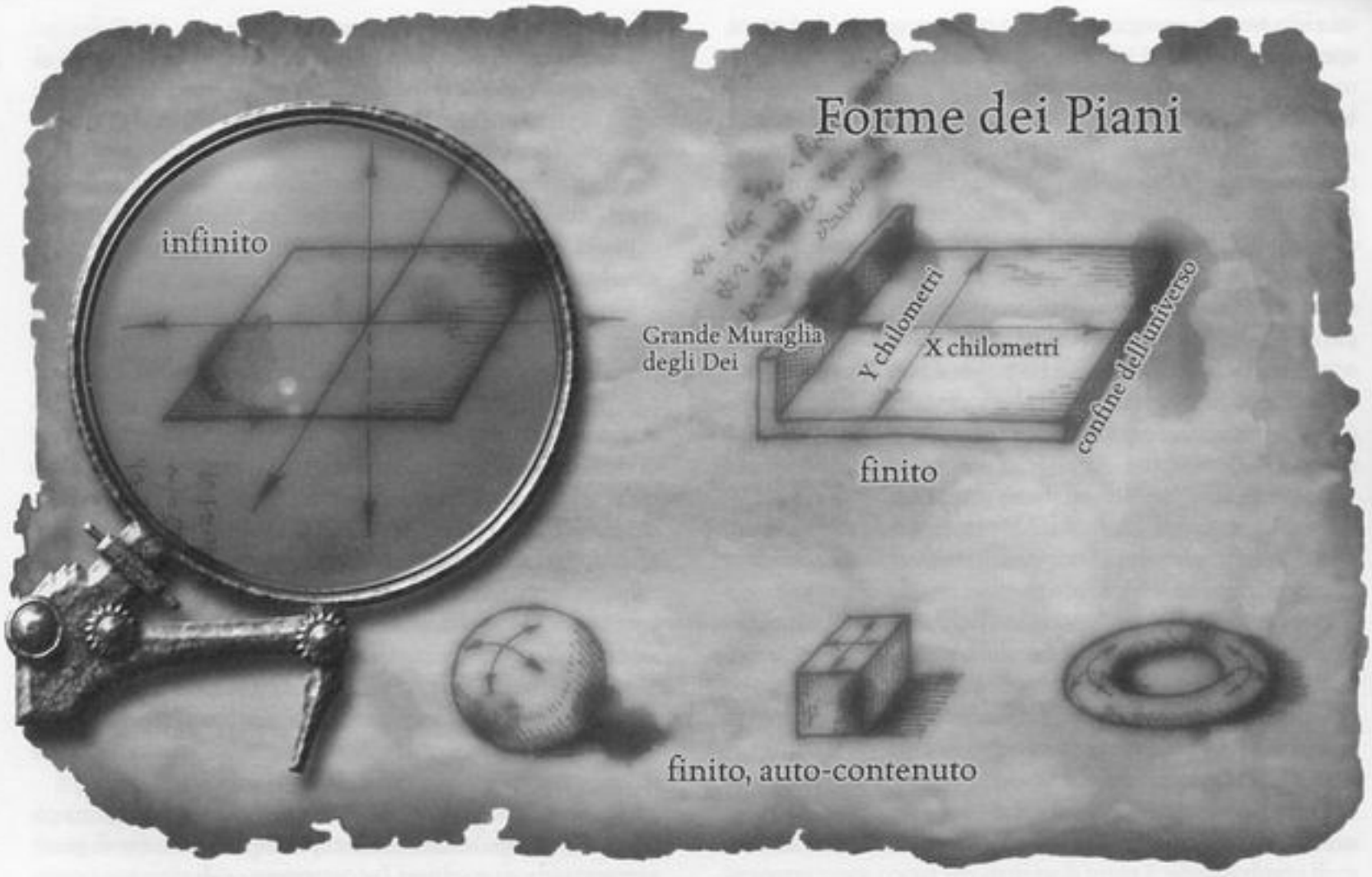
Tratti plasmabili

Questo tratto misura la facilità con cui la natura di base del piano può essere alterata. Alcuni piani sono sensibili al pensiero senziente, mentre altri possono essere manipolati solo da creature estremamente potenti. Altri piani ancora rispondono agli sforzi fisici o magici che vengono applicati su di essi.

Plasmabile alterabile: Un piano plasmabile alterabile è un piano normale. Gli oggetti rimangono dove si trovano (e rimangono ciò che sono) finché non vengono influenzati da forze fisiche o magiche. In un piano plasmabile alterabile è possibile costruire un castello, animare una statua o far crescere un raccolto, cambiando l'ambiente nelle immediate vicinanze attraverso i propri sforzi tangibili.

Statico: Questo tipo di piano è immutabile. I visitatori non possono influenzare le creature native del piano e gli oggetti che esse possiedono. Un qualsiasi incantesimo che influenzerebbe coloro che appartengono a quel piano non avrà alcun effetto, a meno che il tratto statico del piano non venga in qualche modo rimosso o soppresso. L'effetto è simile a quello che si ottiene lanciando l'incantesimo *fermare il tempo*, ma è ancora più difficile applicarlo alle creature e agli oggetti. Quegli incantesimi lanciati prima di entrare su un piano dotato del tratto statico rimangono tuttavia attivi.

Anche spostare un oggetto non custodito all'interno di un piano statico richiede una prova di Forza (CD 16). Gli oggetti particolarmente pesanti potrebbero essere impossibili da



spostare (vedi "Capacità di trasporto" nel Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*).

Altamente plasmabile: Dal lato completamente opposto dello spettro stanno i piani altamente plasmabili, che cambiano con una frequenza tale che è difficile mantenere una qualsiasi area stabile a lungo. Alcuni di questi piani potrebbero reagire violentemente ad alcuni incantesimi specifici, a un pensiero senziente, o alla forza di volontà. Altri cambiano senza alcuna ragione. Nella cosmologia di D&D, il Piano Esterno del Limbo è un piano altamente plasmabile.

Plasmabile magicamente: Alcuni particolari incantesimi possono alterare la materia di base che compone questi piani. Il Piano delle Ombre, che può essere attirato altrove e usato per replicare certi incantesimi, è un buon esempio di piano magicamente plasmabile.

Plasmabile divino: Alcuni esseri particolari (le divinità o altri grandi poteri simili) hanno la capacità di alterare oggetti, creature e perfino il paesaggio di questi piani. I personaggi normali trovano questi piani simili ai piani plasmabili alterabili, dal momento che possono essere influenzati da incantesimi e sforzi fisici. Ma le divinità potrebbero provocare cambiamenti istantanei e drastici, creando ad esempio dei loro segni personali. I piani plasmabili divini sono assai comuni dei Piani Esterni, ed è per questo che molte divinità vivono laggiù.

Senziente: Un piano senziente è un piano che risponde a un unico tipo di pensiero: quello del piano stesso. I viaggiatori scoprono che il paesaggio del piano attorno a loro cambia in base a ciò che il piano pensa dei viaggiatori, diventando più o meno ospitale a seconda della sua reazione.

TRATTI ELEMENTALI E DI ENERGIA

I Piani Materiali sono composti da alcuni elementi ed energie fondamentali. Tali elementi e tali energie possono variare da una cosmologia all'altra, ma tutti gli universi devono comunque avere delle componenti di base da cui viene costituita tutta l'esistenza. Nella cosmologia di D&D esistono quattro elementi di base e due tipi di energia che insieme creano ogni cosa. Gli elementi sono terra, aria, fuoco e acqua. Le energie sono l'energia positiva e quella negativa.

Il Piano Materiale è composto da un equilibrio di tutti que-

PIANI A PIÙ STRATI

L'infinito può essere ripartito in infiniti più piccoli e i piani in piani più piccoli correlati tra loro. Questi strati sono a tutti gli effetti dei piani di esistenza separati, e ogni strato può avere i suoi particolari tratti planari. Ma gli strati di un piano hanno delle affinità tra loro, e lo spostamento potrebbe essere più facile e più comune da uno strato all'altro. Gli strati sono collegati tra loro attraverso numerosi portali planari, vortici naturali, sentieri e confini mutevoli.

L'accesso a un piano a più strati da un'altra provenienza di solito avviene su uno strato specifico, il primo strato del piano, che può essere sia quello più in alto che quello più in basso, in base al piano in questione. Molti punti di accesso fissi (come portali e vortici naturali) conducono fino a questo strato, che diventa il portale di accesso verso gli altri strati del piano. Anche l'incantesimo *spostamento planare* deposita l'incantatore sul primo strato del piano.

Tutti gli strati di un piano sono connessi al Piano Astrale, quindi i viaggiatori possono raggiungere degli strati specifici direttamente facendo uso di incantesimi come *proiezione astrale*. Ma di solito il primo strato è quello più ospitale nei confronti dei viaggiatori planari.

sti elementi ed energie, che sono tutti presenti. Altri piani, specialmente i Piani Interni, potrebbero essere dominati da un solo elemento o tipo di energia. Altri piani ancora potrebbero disporre di vari aspetti di alcuni tratti elementali.

Acqua dominante: Questi piani, quasi del tutto composti da materia liquida, di solito provocano l'annegamento di coloro che non possono respirare sott'acqua o che non riescono a raggiungere una sacca d'aria (vedi "La regola dell'annegamento" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER). I piani dominati dall'acqua possiedono il tratto senza gravità oppure uno dei due tratti di gravità direzionale. Le creature del sottotipo del fuoco si trovano estremamente a disagio sui piani dominati dall'acqua. Coloro che sono fatti di fuoco (come gli elementali del fuoco) subiscono 1d10 danni ad ogni round.

Aria dominante: Questi piani, principalmente composti da spazi aperti, contengono solo frammenti di rocce galleggianti o di altri elementi. Sono di solito dotati di un'atmosfera respirabile, anche se potrebbero esistere nubi di gas tossico o acido all'interno del piano. Il tratto della gravità su un piano dominato dall'aria di solito è direzionale oggettivo, direzionale soggettivo oppure senza gravità. Le creature del sottotipo della terra si trovano a disagio sui piani dominati dall'aria, perché esiste ben poca terra naturale a cui collegarsi. Tuttavia, non subiscono alcun danno.

Fuoco dominante: Questi piani sono composti da fiamme che bruciano perennemente senza consumare la loro fonte di combustibile. I piani dominati dal fuoco sono estremamente ostili per le creature del Piano Materiale, e coloro che non sono dotati di resistenza o di immunità al fuoco presto vengono consumati. Carta, tessuto o legno non protetti e altri materiali infiammabili si incendiano quasi immediatamente, e anche chi indossa vestiti non protetti prende fuoco (vedi "Prendere fuoco" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Inoltre, gli individui subiscono 3d10 danni da fuoco per ogni round in cui rimangono su un piano con il fuoco dominante. In genere, i piani dominati dal fuoco presentano condizioni di gravità normali. Le creature del sottotipo dell'acqua si trovano estremamente a disagio sui piani dominati dal fuoco. Coloro che sono fatti d'acqua (come gli elementali dell'acqua) subiscono danni raddoppiati ad ogni round.

Nonostante queste siano le condizioni tipiche del Piano Elementale del Fuoco, esistono anche luoghi come pozze di lava, fiumi di magma e sorgenti vulcaniche dove le condizioni sono ancora peggiori. Nella cosmologia di D&D, alcune parti dei Piani Esterni infernali sono di dominio del fuoco, e sono dotate a loro volta di locazioni particolarmente letali.

Terra dominante: Questi piani sono quasi del tutto composti da materia solida. I viaggiatori che vi si recano rischiano di rimanere soffocati se non raggiungono una caverna o un'altra sacca d'aria all'interno della terra (vedi "Soffocamento" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Inoltre, gli individui senza la capacità di scavare rimangono sepolti vivi nella terra e devono aprirsi la strada con le proprie mani (1,5 metri per turno). I piani dominati dalla terra di solito sono dotati di gravità direzionale oggettiva o direzionale soggettiva. Le creature del sottotipo dell'aria si trovano a disagio sui piani con la terra dominante, in quanto i piani sono opprimenti e claustrofobici per loro. Tuttavia, non subiscono alcun effetto negativo al di là di qualche difficoltà a muoversi.

Energia positiva dominante: Questi piani sono caratterizzati dalla presenza particolarmente abbondante di forme di vita. Esistono due tipi di tratti di energia positiva dominante: energia positiva minore dominante ed energia positiva maggiore dominante.

Un piano dell'energia positiva minore dominante non è altro che una rigogliosa esplosione di vita in tutte le sue forme. I colori sono più sgargianti, i fuochi sono più caldi, i rumori sono più forti e le sensazioni sono più intense, a causa dell'energia positiva che pervade tutto il piano. Tutti gli individui che si trovano su un piano dell'energia positiva ottengono la capacità straordinaria di guarigione rapida 2 fintanto che rimangono su quel piano.

Un piano dell'energia positiva maggiore dominante si spinge addirittura oltre. Quelle creature che si trovano su un piano dell'energia positiva maggiore dominante devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) per evitare di rimanere accecati per dieci round dallo splendore dell'ambiente circostante. Il solo fatto di trovarsi sul piano conferisce loro la capacità straordinaria di guarigione rapida 5. Inoltre, coloro che si trovano al massimo dei propri punti ferita ottengono 5 punti ferita temporanei aggiuntivi ad ogni round. Questi punti ferita temporanei scompaiono 1d20 round dopo che la creatura ha abbandonato il piano dell'energia positiva maggiore dominante. Tuttavia, una creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) ad ogni round in cui i suoi punti ferita temporanei superano il suo normale totale di punti ferita. Se il tiro salvezza non riesce, la creatura esplode in una grande detonazione di energia e muore.

L'incantesimo *protezione dall'energia positiva* impedisce a colui che lo riceve di ottenere la capacità straordinaria di guarigione rapida, di rischiare l'accecamento e di ricevere i punti ferita temporanei fin tanto che si trova su un piano dell'energia positiva dominante.

Energia negativa dominante: Questi piani sono distese vuote e sterminate che risucchiano la vita dei viaggiatori che le attraversano. Di solito sono piani solitari e spettrali, privi di colore e percorsi da venti che portano il lontano lamento di coloro che sono morti su quel piano. Come nel caso dei piani dell'energia positiva dominante, i piani dell'energia negativa dominante possono essere di dominio maggiore o minore. Sui piani dell'energia negativa minore dominante, le creature viventi subiscono 1d6 danni per round. Quando raggiungono 0 punti ferita o meno, si dissolvono in polvere.

Un piano dell'energia negativa maggiore dominante è ancora più letale. Ad ogni round, coloro che vi si trovano devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25), altrimenti otterranno un livello negativo. Una creatura che accumula un numero di livelli negativi pari ai suoi attuali livelli o ai suoi Dadi Vita viene uccisa e diventa un wraith.

L'incantesimo *protezione dall'energia negativa* protegge un viaggiatore dai danni e dai risucchi d'energia dei piani dell'energia negativa dominante.

TRATTI DI ALLINEAMENTO

Alcuni piani, in modo particolare i piani divini, sono dotati di un loro allineamento proprio come i personaggi. Molti degli abitanti di questi piani condividono quel particolare allineamento, anche le creature più potenti come le divinità stesse. Inoltre, le creature di allineamento contrario a quello del piano hanno molte difficoltà a trattare con gli abitanti del piano e con l'ambiente circostante.

Decidere come un piano sviluppa un tratto di allineamento è un enigma pari a quello dell'uovo e la gallina. Alcuni piani sono predisposti per un particolare allineamento, quindi le creature dello stesso allineamento tendono ad esserne attratte e a stabilirsi laggiù. Questo rende quel piano ancora più affine a quel particolare allineamento, e così via. Nella cosmo-

logia di D&D, tutti i Piani Esterni eccetto uno sono predisposti secondo un qualche allineamento. Questo non deve essere necessariamente vero per eventuali piani che fungano da "dimore degli dei" che un DM voglia creare.

Il tratto di allineamento di un piano influenza i rapporti sociali al suo interno. Quei personaggi che seguono degli allineamenti diversi da quello della maggior parte degli abitanti avranno una vita assai difficile.

I tratti di allineamento hanno componenti multiple. Le prime sono quella morale (buona o malvagia) e quella etica (legale o caotica); un piano può per essere dotato di una componente morale, di una componente etica o di entrambe. Secondariamente, viene specificato se la componente etnica o morale viene applicata in maniera leggera o forte.

Allineamento buono/Allineamento malvagio: Questi piani hanno scelto di schierarsi da una parte nella battaglia del bene contro il male. Un universo in cui si scontrano in continuazione angeli e diavoli probabilmente è dotato di piani di allineamento buono e di allineamento malvagio.

Allineamento legale/Allineamento caotico: La battaglia in cui sono impegnati questi piani è quella della legge contro il caos. Una cosmologia che vede gli eserciti dei diavoli scontrarsi contro le orde di demoni sarà probabilmente dotata di piani ad allineamento legale e caotico.

È probabile che il tratto di allineamento per alcuni piani sia dotato di due componenti: sia quella morale che quella etica. Esistono ad esempio, piani di allineamento legale buono o di allineamento caotico malvagio. Ma non possono esistere piani di allineamento buono malvagio (che sono componenti morali opposte) o di allineamento caotico legale (componenti etiche opposte). Ad ogni parte del tratto di allineamento è abbinato anche un aggettivo di descrizione, leggero o forte, che indica quanto è potente la presa dell'allineamento sul piano in questione. Un piano potrebbe essere di allineamento buono leggero, o di allineamento caotico forte, ad esempio.

Allineamento leggero: Quelle creature dotate di un allineamento opposto all'allineamento leggero di un piano subiscono una penalità di circostanza -2 a tutte le prove basate sul Carisma. Eventuali personaggi malvagi su un piano di allineamento buono leggero, ad esempio, avrebbero difficoltà ad andare d'accordo con gli abitanti del luogo. Il fatto che un personaggio sia legale, neutrale o caotico non avrebbe importanza su un piano simile: solo il suo allineamento buono, neutrale o malvagio.

Allineamento forte: Questi piani applicano la penalità di circostanza -2 a tutte quelle creature che non sono dello stesso allineamento del piano. In altre parole, anche i personaggi neutrali subiscono la penalità. Un piano di allineamento buono forte e legale forte applicherebbe la penalità anche a tutte le creature di un qualsiasi allineamento neutrale rispetto al proprio (oltre che a qualsiasi creatura malvagia o caotica).

La penalità di circostanza sui piani ad allineamento forte si applica anche in altre situazioni. La penalità di -2 influenza tutte le prove basate sull'Intelligenza, sulla Saggezza e sul Carisma. È come se il piano stesso ostacolasse il volere del personaggio.

Le penalità per le componenti morali ed etiche dell'allineamento sono cumulative. Un personaggio neutrale malvagio su un piano ad allineamento caotico forte e buono leggero subirebbe una penalità di -2 alle prove di Carisma in quanto è un personaggio malvagio su un piano buono leggero, e un'altra penalità di -2 alle prove basate sull'Intelligenza, la Saggezza e il Carisma, in quanto è un personaggio neutrale su di un piano ad allineamento caotico forte. Un tale personaggio avrebbe quindi una penalità di circostanza -4 alle prove basate sul Carisma e una penalità di circostanza -2 alle prove basate sull'Intelligenza e sulla Saggezza.

Allineamento neutrale: Un piano ad allineamento neutrale leggero non applica nessuna penalità di circostanza a nessun personaggio. Un piano simile potrebbe diventare un punto di incontro per tutti coloro che sono dotati di allineamenti diversi, oppure un luogo per il cui possesso le forze extraplanari si danno battaglia.

Un piano ad allineamento neutrale forte si oppone invece al bene, al male, alla legge e al caos. Un piano simile è più preoccupato di mantenere l'equilibrio degli allineamenti che di accogliere e accettare punti di vista alternativi. I piani ad allineamento neutrale forte applicano la penalità di circostanza -2 a qualsiasi creatura che non sia neutrale. La penalità viene applicata due volte (una per la legge/caos e una per il bene/male), quindi le creature di allineamento neutrale buono, neutrale malvagio, legale neutrale, e caotico neutrale subiscono una penalità di -2 e le creature legali buone, caotiche buone, caotiche malvagie e legali malvagie subiscono una penalità di -4.

I Piani Materiali di solito sono ad allineamento neutrale leggero, anche se possono contenere alte concentrazioni di bene, male, legge o caos in alcuni posti particolari. Questo spesso rende il Piano Materiale un campo di battaglia per tutti i vari piani allineati e i loro abitanti, che potrebbero cercare di cambiare il tratto di allineamento del Piano Materiale stesso.

TRATTI MAGICI

I tratti magici indicano come un piano influenza gli incantesimi e le capacità soprannaturali. Come nel caso degli altri tratti, i tratti magici indicano come funziona la magia rispetto al suo funzionamento sul Piano Materiale. Potrebbero esistere alcuni luoghi particolari su un piano (come quelli sotto il controllo diretto delle divinità) dove viene applicato un tratto magico diverso da quello del piano generale.

Magia normale: Questo tratto magico indica che tutti gli incantesimi e le capacità soprannaturali funzionano nella maniera normalmente descritta.

Magia morta: Questi piani non hanno alcun tipo di magia. Un piano dotato del tratto di magia morta funziona a tutti gli effetti come un incantesimo *campo anti-magia*. Gli incantesimi di divinazione non sono in grado di individuare i loro soggetti su un piano di magia morta, e un incantatore non può far uso di un *teletrasporto* o di un altro incantesimo per entrare o uscire da quel piano. Le sole eccezioni alla regola "niente magia" sono i portali planari permanenti, che continuano a funzionare normalmente. Gli incantatori che si trovano su un piano di magia morta si sentono immediatamente a disagio e soffrono di un leggero mal di testa.

Magia selvaggia: Gli incantesimi e le capacità magiche funzionano in modo estremamente differente e a volte pericoloso sui piani dotati del tratto di magia selvaggia. Qualsiasi incantesimo o capacità magica usata su un piano di magia selvaggia ha una probabilità percentuale di andare fuori controllo. Il viaggiatore deve superare una prova di livello (CD 15 + il livello di incantesimo dell'incantesimo tentato) affinché l'incantesimo funzioni normalmente. Nel caso di capacità magiche, viene usato il livello di incantatore della capacità per determinare la CD e il livello o i DV della creatura per effettuare la prova di livello.

Se la prova fallisce, significa che accade qualcosa di strano. Quando si crea un piano dotato del tratto di magia selvaggia,

bisogna anche creare una tabella per determinare come la natura del piano distorce gli incantesimi e le capacità magiche.

Una tipica tabella di magia selvaggia viene riportata a fianco.

Inoltre, i piani di magia selvaggia potrebbero applicare modifiche particolari alla prova di livello di magia selvaggia in base alla scuola o alla descrizione dell'incantesimo (aggiungendo +4 alla CD degli incantesimi di necromanzia, o -2 alla CD degli incantesimi buoni).

Magia ostacolata: Alcuni incantesimi o capacità magiche sono più difficili da lanciare su questi piani, spesso a causa del fatto che la natura del piano interferisce con l'incantesimo. Una palla di fuoco potrebbe essere lanciata sul Piano Elementale dell'Acqua, ma le nature opposte dell'incantesimo e del piano lo renderebbero difficile.

Quando si crea un piano dotato del tratto di magia ostacolata, deve essere compilata una lista di quali incantesimi vengono ostacolati. I piani di magia ostacolata potrebbero impedire gli incantesimi in base alla loro scuola, alla loro sottoscuola, ai loro descrittori, o al loro livello. Gli incantesimi individuali vengono raramente ostacolati su scala planare, ma potrebbero essere ostacolati su un semipiano o nel regno di una divinità.

Per lanciare un incantesimo ostacolato, l'incantatore deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, l'incantesimo non funziona ma viene comunque perduto come incantesimo preparato o slot di incantesimo. Se la prova viene superata, l'incantesimo funziona normalmente.

Magia potenziata: Alcuni incantesimi o capacità magiche sono più facili o più potenti da usare su un piano dotato di questo tratto, rispetto al Piano Materiale.

Quando si crea un piano dotato del tratto di magia potenziata, deve essere compilata una lista di quali incantesimi vengono potenziati. Proprio come nel caso dei piani di magia ostacolata, tale lista di solito è basata sulla scuola, la sottoscuola, il descrittore o il livello dell'incantesimo.

I nativi di un piano dotato del tratto di magia potenziata sono consapevoli di quali incantesimi e quali capacità magiche vengono potenziate, ma i viaggiatori planari potrebbero doverlo scoprire da soli.

Se un incantesimo viene potenziato, alcuni talenti di metamagia possono essergli applicati senza cambiare lo slot di incantesimo richiesto o il tempo di lancio. Gli incantatori che si trovano su quel piano vengono considerati dotati di quel talento allo scopo di applicarlo per quell'incantesimo. Gli incantatori nativi di quel piano devono guadagnare il talento normalmente, se vogliono usarlo anche su altri piani.

Ad esempio, gli incantesimi con il descrittore del fuoco vengono massimizzati ed estesi sul Piano Elementale del Fuoco. I maghi possono preparare versioni massimizzate ed estese dei loro incantesimi di fuoco anche se non hanno il talento Incantesimi Estesi e Incantesimi Massimizzati, e usare gli stessi slot di incantesimo che userebbero per lanciare quell'incantesimo normalmente (non esteso o massimizzato) sul Piano Materiale. Gli stregoni possono lanciare incantesimi di fuoco estesi o massimizzati senza usare i loro slot di livello più alto, e non devono impiegare tempo aggiuntivo per farlo.

Magia limitata: Questi piani consentono l'uso di incantesimi e di capacità magiche solo di alcune scuole, sottoscuole, descrittori o livelli. Altri incantesimi e altre capacità magiche non funzionano; per essi, il piano agisce come un piano di magia morta.

Tabella 1-1: Effetti della magia selvaggia

d%	Effetto
01-19	L'incantesimo rimbalza sull'incantatore con effetti normali. Se l'incantesimo non può influenzare l'incantatore, si limita a non funzionare.
20-23	Una fossa circolare ampia 4,5 metri si apre sotto i piedi dell'incantatore; è profonda 3 metri per ogni livello dell'incantatore.
24-27	L'incantesimo fallisce, ma il bersaglio o i bersagli dell'incantesimo vengono investiti da una pioggia di piccoli oggetti (qualsiasi cosa, da fiori a frutta marcia) che scompaiono dopo aver colpito. La raffica continua per 1 round. Durante questo tempo i bersagli sono accecati e devono superare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per lanciare degli incantesimi.
28-31	L'incantesimo influenza un bersaglio o un'area casuale. Il DM sceglie a caso un bersaglio diverso tra quelli che sono entro la portata dell'incantesimo oppure centra l'incantesimo su un punto casuale all'interno del suo raggio di azione. Per generare una direzione casualmente, si tira 1d8 e si contano in senso orario le direzioni della bussola partendo da nord. Per generare un raggio di azione casuale, si tirano 3d6. Si moltiplica il risultato per 1,5 metri per gli incantesimi a raggio di azione vicino, 6 metri per gli incantesimi a raggio di azione medio e 24 metri per gli incantesimi a raggio di azione lungo.
32-35	L'incantesimo funziona normalmente, ma qualsiasi componente materiale che si doveva utilizzare non viene consumata. L'incantesimo non viene rimosso dalla mente dell'incantatore (uno slot di incantesimo o un incantesimo preparato possono essere usati di nuovo). Un oggetto non perde nessuna carica, e l'effetto non viene calcolato ai fini del limite di uso di un oggetto o di una capacità magica.
36-39	L'incantesimo non funziona. Al suo posto, tutti coloro che si trovano entro 9 metri dall'incantatore (sia amici che nemici) ricevono gli effetti di un incantesimo *guarigione*.
40-43	L'incantesimo non funziona. Al suo posto, un effetto di *oscurità profonda* e *silenzio* si estende su un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 2d4 round.
44-47	L'incantesimo non funziona. Al suo posto, un effetto di *inversione della gravità* si estende per un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 1 round.
48-51	L'incantesimo funziona, ma un turbine di colori sgargianti avvolge l'incantatore per 1d4 round. Questo effetto va considerato come un effetto *polvere luccicante* con una CD del tiro salvezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo che ha provocato questo risultato.
52-59	Non succede nulla. L'incantesimo non funziona. Qualsiasi componente materiale che doveva essere utilizzata viene comunque consumata. L'incantesimo o lo slot di incantesimo vengono usati, e le cariche o gli usi di un oggetto vengono consumate.
60-71	Non succede nulla. L'incantesimo non funziona. Eventuali componenti materiali da utilizzare non vengono consumate. L'incantesimo non viene rimosso dalla mente dell'incantatore (uno slot di incantesimo e un incantesimo preparato possono essere utilizzati di nuovo). Un oggetto non perde le sue cariche, e l'effetto non viene calcolato ai fini del limite di uso dell'incantesimo della capacità magica.
72-98	L'incantesimo funziona normalmente.
99-100	L'incantesimo funziona con più forza. I tiri salvezza contro l'incantesimo subiscono una penalità di -2. L'incantesimo ha il massimo effetto possibile, come se venisse lanciato usando il talento Incantesimi Massimizzati Se l'incantesimo era già massimizzato tramite il talento, non ci sono ulteriori effetti.



Though the gates can look like anything, each is a doorway into other realities.



Un piano può anche essere infinitamente vasto, ma ciò non significa che sia l'unica cosa che esiste là fuori. Esistono miriadi di piani separati gli uni dagli altri, ma anche due universi separati potrebbero essere collegati tra loro da regioni di confini nebbiosi, da portali di antichi templi o da potenti incantesimi. Sapere come i piani sono collegati tra loro è importante, sia che si usi la Grande Ruota (la cosmologia di D&D), sia che si intenda usare una cosmologia personale per la propria campagna.

Il collegamento tra i piani entra in gioco due volte: una volta quando il Dungeon Master definisce la cosmologia e decide quali piani sono vicini gli uni e gli altri, e una seconda volta quando i personaggi si spostano effettivamente da un piano all'altro. Ognuno di questi casi viene affrontato specificamente.

INTERAZIONE PLANARE

Per definizione, i piani sono distese infinite o quasi infinite, sia che si tratti di mondi piatti, volte a più strati o sfere sospese nello spazio. Come fanno, allora, a interagire?

Per usare un paragone, immaginiamo i vari piani che fluttuano l'uno accanto all'altro in una costellazione o un ammasso tridimensionale. Non sono necessariamente "sopra" o "sotto" gli uni agli altri, anche se l'abitudine più comune è quella di chiamare i piani di allenamento buono piani "superiori" e i piani di allineamento malvagio piani "inferiori". Ciò che conta per una cosmologia è sapere se i due piani sono separati, adiacenti o coesistenti.

Piani separati: Due piani che sono separati tra loro non si sovrappongono e non si collegano direttamente l'uno all'altro. Sono come pianeti su orbite diverse. Un Piano Esterno, ad esempio, potrebbe non avere alcun collegamento diretto col Piano Materiale. I due piani sono separati, e il solo modo di spostarsi da un piano all'altro è passare attraverso un terzo piano, come il Piano Astrale.

Piani adiacenti: Quei piani che si collegano gli uni agli altri in punti specifici vengono considerati adiacenti. Si pensi a due piani adiacenti come se si toccassero l'uno con l'altro. Laddove si toccano, esiste una connessione dove i viaggiatori possono uscire da una realtà ed entrare nell'altra. Il Piano Astrale è adiacente a gran parte degli altri piani; esiste di fianco ad essi e consente l'accesso ad essi.

Piani coesistenti: Se è possibile creare in ogni punto un legame tra due piani, i due piani sono coesistenti. Questi piani si sovrappongono l'uno all'altro completamente. Un piano coesistente può essere raggiunto da qualsiasi punto del piano a cui è sovrapposto. Quando ci si muove su un piano coesistente, spesso è possibile vedere o interagire con il piano ad esso sovrapposto. Il Piano Etereo è coesistente con il Piano Materiale. Gli abitanti del Piano Etereo riescono a vedere il Piano Materiale. Usando le giuste energie, gli abitanti del Piano Materiale possono a loro volta vedere e interagire con quelli del Piano Etereo (*vedere invisibilità* e *dardo incantato*, ad esempio, hanno entrambi effetto sul Piano Etereo).

Un piano può essere sia coesistente che

adiacente. Il Piano delle Ombre, ad esempio, è coesistente perché si sovrappone al Piano Materiale e vi si può accedere attraverso gli incantesimi o le capacità appropriate. Ma è anche adiacente: è possibile entrare nel Piano delle Ombre in certi punti, e viaggiare verso strani reami che vanno oltre quella parte del piano che si sovrappone al Piano Materiale (vedi la mappa nella pagina seguente).

LA COSMOLOGIA DI D&D

Come esempio ricorrente, viene offerta la Grande Ruota, la cosmologia di D&D. La Grande Ruota mostra come i vari piani sono disposti tra loro e fornisce una disposizione planare che è possibile utilizzare senza dover ideare da zero la propria cosmologia personale.

La Grande Ruota è composta da ventisette piani. Essi sono:

Piano Materiale: Il Piano Materiale raccoglie il mondo di Oerth e il mondo presentato nei manuali base di D&D. Potrebbero esistere anche dei Piani Materiali alternativi.

Tre Piani di Transizione: La Grande Ruota comprende il Piano Etereo, il Piano Astrale e il Piano delle Ombre. Questi piani funzionano come descritto nei manuali base di D&D.

Sei Piani Interni: Quattro piani elementali e due piani dell'energia fanno parte della Grande Ruota. I piani elementali sono quelli dei classici elementi di D&D: fuoco, aria, terra e acqua. I piani dell'energia sono composti dall'energia positiva e dall'energia negativa.

Diciassette Piani Esterni: Questi piani dotati di allineamento sono la dimora di varie divinità e vari esterni, e spesso sono piani a più strati. I Piani Esterni sono:

- Domini Eroici di Ysgard
- Caos Mutevole del Limbo
- Profondità Ventose del Pandemonium
- Infiniti Strati dell'Abisso
- Profondità Tartaree di Carceri
- Grigie Distese dell'Ade
- Cupa Eternità della Gehenna
- Nove Inferi di Baator
- Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte
- Nirvana Meccanico di Mechanus
- Pacifici Regni di Arcadia
- Sette Cieli Ascendenti di Celestia
- Paradisi Gemelli di Bytopia
- Campi Benedetti dell'Elysium
- Distese Selvagge delle Terre Bestiali
- Foreste Olimpie di Arborea
- Dominio Concordante delle Terre Esterne

Semipiani: Infine, la cosmologia di base offre la possibilità di creare tutti i semipiani che si desiderano.

LA DISPOSIZIONE DELLA COSMOLOGIA DI D&D

La cosmologia di D&D segue la disposizione sottostante:

- Il Piano Materiale è posto al centro.
- Il Piano delle Ombre e il Piano Etereo sono coesistenti al Piano Materiale. Tutti i piani, compreso il Piano delle Ombre e il Piano Etereo, sono coesistenti al Piano Astrale, che avvolge l'intera cosmologia come una nuvola.
- I sei Piani Interni circondano il Piano Materiale. Sono separati dal Piano Materiale e l'uno dall'altro (non esistono collegamenti tra di essi). Ognuno di essi è coesistente al Piano Astrale, naturalmente. Ognuno dei Piani Interni è dotato del relativo tratto elementale o di energia.
- I Piani Esterni sono disposti lungo una Grande Ruota attorno al Piano Materiale. Ogni Piano Esterno è adiacente ai piani che stanno ai suoi lati ma è separato dagli altri Piani Esterni. L'unica eccezione a questo è il Dominio Concordante delle Terre Esterne, che è adiacente a qualsiasi altro Piano Esterno e quindi un punto di incontro centrale dove gli esterni possono recarsi facilmente.

I Piani Esterni sono coesistenti al Piano Astrale. Sono separati dal Piano Etereo e dal Piano delle Ombre, quindi esistono limiti di accesso ai relativi incantesimi quando ci si trova nei Piani Esterni. I Piani Esterni sono composti da strati collegati tra loro, e l'accesso più comune conduce allo strato superiore di ogni piano. I piani di allineamento buono, chiamati anche piani celestiali, sono collegati dal sentiero del Fiume Oceanus, mentre i piani infernali di allineamento malvagio sono collegati dal sentiero del Fiume Stige (vedi "Sentieri planari", sotto).

Esiste un gran numero di semipiani finiti collegati a tutti i luoghi. Condotti individuali, portali d'accesso libero e vortici sono assai comuni.

COSTRUIRE UNA PROPRIA COSMOLOGIA

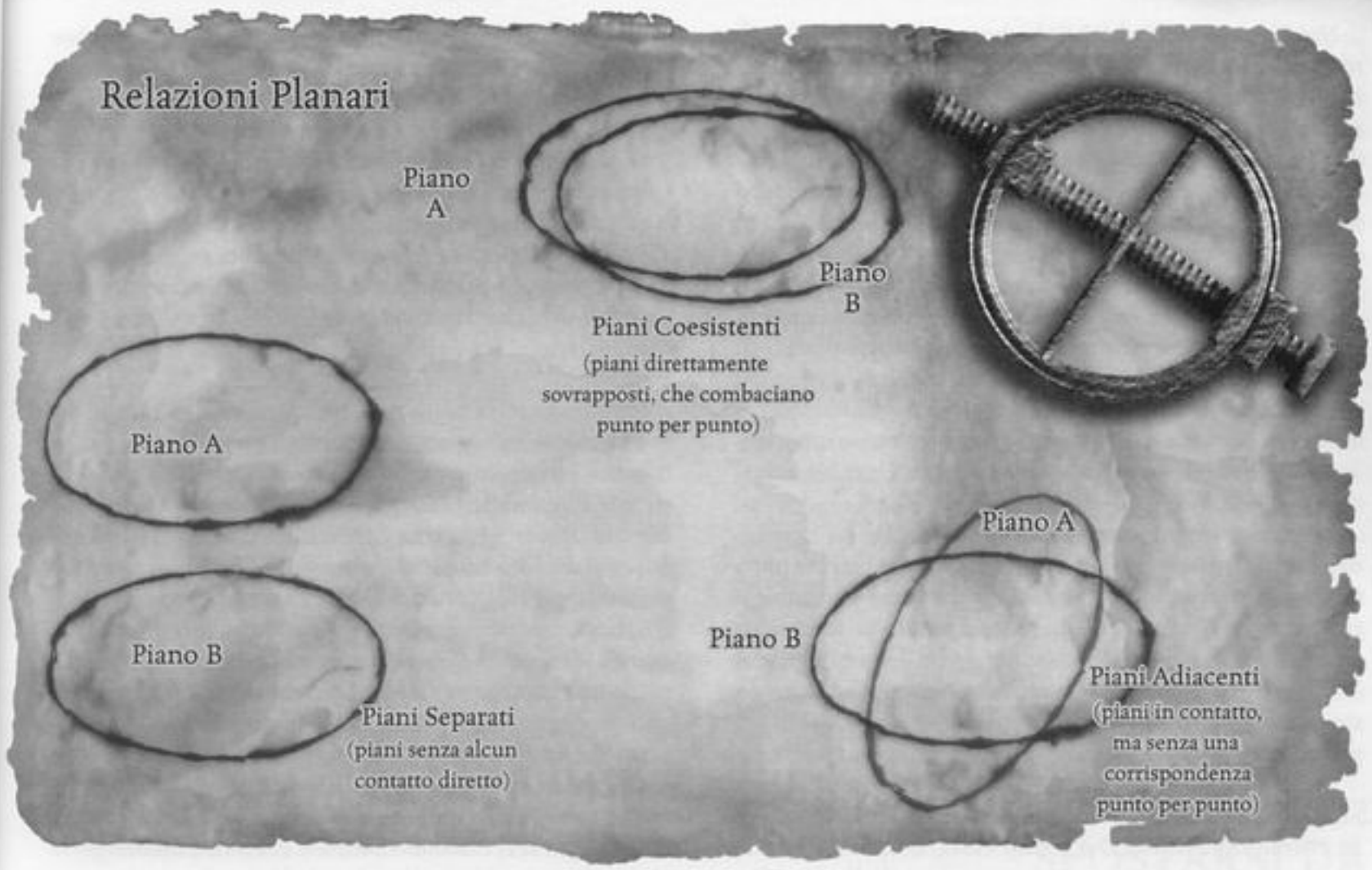
I piani hanno i propri tratti e collegamenti, decisi dal Dungeon Master. Utilizzando i tratti e i collegamenti descritti in questo manuale, ogni Dungeon Master può costruire e sviluppare una propria cosmologia.

La cosmologia creata dovrebbe riflettere le necessità della propria campagna. Di seguito è presentata una lista di cose che la cosmologia di una "tipica" campagna di D&D dovrebbe fornire:

- Un luogo per le divinità.
- Un luogo di provenienza per le creature immonde.
- Un luogo di provenienza per le creature celestiali.
- Un luogo di provenienza per le creature elementali.
- Un modo per spostarsi da un piano all'altro.
- Un modo per far funzionare gli incantesimi relativi al Piano Astrale, al Piano Etereo e al Piano delle Ombre.

Nessuno di questi è un requisito assolutamente necessario per una campagna. Sarebbe possibile condurre una campagna senza alcuna divinità, con divinità irraggiungibili o che non possiedono regni interplanari. È possibile stabilire che le creature immonde e celestiali provengano dallo stesso piano, o che tutti gli elementali giungano dallo stesso vortice turbinante. Ed è anche possibile stabilire che non vi sia alcun Piano di Transizione nella propria campagna.

Una cosmologia personale può riflettere le proprie esigenze e i propri desideri per la campagna. Se si vuole dare importanza alla lotta del bene contro il male, allora predisporre dei piani con allineamenti forti può essere un'idea eccellente. Allo stesso modo, se si vuole un enorme conflitto tra l'organizzazione e la libertà, sono consigliati piani fortemente allineati verso la legge e il caos. Il DM può creare, aggiungere e togliere piani come meglio crede. Se desidera un quinto piano elementale (come ad esempio del freddo elementale, del legno elementale o anche del vuoto elementale), il DM lo può fare senza alcun problema.



DECIDERE QUALI PIANI METTERE

La costruzione di una cosmologia personale concede un ampio margine di libertà. È possibile aggiungere nuovi piani, alterarne altri e sopprimere quelli che non si desiderano. Tra i cinque tipi basilari di piani, ecco le opzioni possibili:

Piano Materiale: Il Piano Materiale è un ottimo fondamento e un grande posto da cui partire. A meno che non si desideri creare una cosmologia che esista in modo assai distaccato dalla norma (il che può anche essere un'esperienza emozionante in sé), il Piano Materiale funge da casa per i personaggi giocanti. I giocatori hanno delle nozioni di base su come funzionano le cose, e il Piano Materiale permette loro di fare uso di queste conoscenze.

È possibile creare Piani Materiali assai diversi, e progettarne uno è una buona sfida per i Dungeon Master più esperti. Dopotutto, molti tratti planari paragonano un aspetto di un piano al suo funzionamento sul Piano Materiale, quindi, se si cambia il Piano Materiale, si cambia il metro di paragone di tutta la cosmologia. Se le cose sono radicalmente diverse sul Piano Materiale creato, i personaggi probabilmente sono consapevoli di tali proprietà del loro piano natale. Ad esempio, se chiunque può raggiungere l'Abisso camminando per tre giorni verso ovest dopo una notte di luna piena, i nativi di questo sfortunato Piano Materiale probabilmente ne saranno tutti al corrente.

Piani di Transizione: Molti incantesimi, oggetti e mostri nei manuali base di D&D dipendono dal Piano Astrale, dal Piano Etereo o dal Piano delle Ombre. Rimuovere uno qualsiasi di questi piani ha effetto su ciò che è possibile e non è possibile fare all'interno della campagna. Il Capitolo 5 descrive in dettaglio cosa accade a una campagna se uno o più Piani di Transizione non esistono.

È invece possibile e facile aggiungere un altro Piano di Transizione a quelli già esistenti, come ad esempio il Piano degli Specchi (descritto nell'Appendice). Questo può aprire le porte verso nuove avventure, nuove creature e nuovi incantesimi.

Piani Interni: Queste sono le componenti più importanti della cosmologia. Gli elementi e le energie sono sostanze pure, letali e impietose nei confronti dei mortali che le attraversano. I Piani Interni possono rivelarsi i più ostili tra tutti i piani.

Nonostante la loro natura estrema, non sono tuttavia necessari in una cosmologia. La mancanza di un Piano Elementale dell'Aria non implica che l'aria non esista più sul Piano Materiale; i personaggi possono comunque respirare. Analogamente, sopprimere il Piano dell'Energia Negativa non significa liberarsi del risucchio di energia e dei non morti.

Nella cosmologia di base, i Piani Interni sono composti da quattro piani elementali e due piani di energia. Il Capitolo 6 descrive in dettaglio cosa succede se viene rimosso uno o più di questi piani dalla propria cosmologia personale. È inoltre possibile aggiungere altri Piani Interni a proprio piacimento. L'Appendice descrive che aspetto potrebbe avere il Piano Elementale del Legno.

Piani Esterni: Questi sono i piani dove generalmente vivono le divinità e dove si recano gli spiriti quando il corpo fisico muore. Nessuna delle due funzioni è necessaria per la cosmologia personale. Le divinità potrebbero essere estremamente lontane dal Piano Materiale o abitare in un luogo distante e difficile da raggiungere del Piano Materiale stesso (come la cima di una montagna). Le divinità potrebbero non esistere affatto; i chierici potrebbero venerare un allineamento ideale, un principio astratto o un dominio stesso.

I Piani Esterni sono anche popolati da creature immonde e celestiali, oltre che da esterni come arconti, diavoli e demoni. Eliminare i Piani Esterni da una cosmologia potrebbe implicare l'eliminazione di queste creature, o comunque il loro spostamento in una nuova dimora.

Nei Piani Esterni, il DM può porre i limiti che più gli tornano utili. È possibile avere il numero di Piani Esterni che si preferisce. È possibile avere dei Piani Esterni che entrano nella campagna dopo che è cominciata, portando con loro nuove creature e nuove divinità. O forse altri Piani Esterni sono sempre esistiti ma non sono mai comparsi su nessuna mappa planare tracciata dai saggi, e attendono solo di essere scoperti.

Semipiani: Questi sono i piani meno importanti nella maggior parte delle campagne. Se si desidera qualcosa di specifico per la propria cosmologia, è possibile renderli dei piani veri e propri fin dall'inizio. I semipiani di solito sono limitati in dimensioni e in accesso, e quindi sono le ambientazioni ideali per delle avventure auto-contenute. È possibile scegliere i tratti planari adeguati per regolare i semipiani sui bisogni dell'avventura.

I semipiani forniscono un'area in cui il DM può espandersi, ambientare avventure e inserire idee che non appartengono a nessun altro posto. Lo sgabuzzino di un mago potrebbe rivelarsi più grande all'interno di quanto sembri all'esterno, la prigione di un principe dei demoni perduto (e infuriato) o un piccolo impero di non morti esiliato varie generazioni addietro sono tutti esempi di possibili usi per un semipiano.

ESEMPIO DI COSMOLOGIA: L'OMNIVERSO

La cosmologia di D&D è molto vasta, in quanto è stata ideata per adattarsi a numerose opzioni e stili di gioco. L'esempio che segue è una cosmologia più semplice per una campagna più semplice.

I piani che compongono questa cosmologia semplice, l'Omniverso, sono i seguenti:

- Un Piano Materiale. Il piano natale dei personaggi giocanti.
- Un Piano Astrale, un Piano Etereo e un piano delle Ombre. Per poter usare gli incantesimi e gli oggetti che fanno riferimento a questi piani.
- Un unico Piano Elementale composto da tutti e quattro i tipi di elementi (Terra, Aria, Fuoco e Acqua).
- Cieli Superni. Questo Piano Esterno è la dimora della maggior parte delle divinità di allineamento buono, e degli esterni come gli arconti.
- Profondità Oscure. Questo Piano Esterno è la dimora della maggior parte delle divinità di allineamento malvagio, oltre che dei demoni, dei diavoli e degli altri esterni malvagi.

Anche una scelta basilare come questa solleva delle domande. Dove vanno collocati tutti gli esterni legali neutrali come i formian e gli esterni caotici neutrali come gli slaadi? È possibile limitarsi a metterli da parte per il momento, oppure assegnare i formian a un angolo dei Cieli Superni di allineamento legale e gli slaadi a un frammento particolarmente caotico delle Profondità Oscure.

Questa cosmologia non è dotata di piani di energia, quindi le creature di quei piani probabilmente non esistono in una campagna simile. Le creature che fanno uso di energia positiva o negativa, come i non morti, non vengono influenzate.

Un unico Piano Elementale mette gli elementi in perenne conflitto sul loro stesso piano natale. Un viaggiatore che attraversa il Piano Elementale dovrebbe tenersi pronto a molti scontri casuali tra i vari elementi.

I tratti planari vengono assegnati in base alle esigenze del Dungeon Master. Supponiamo che alcune porzioni del Piano Elementale dell'Omniverso siano dominati dal fuoco, dominati dall'acqua, dominati dall'aria e dominati dalla terra. Definiamo i Cieli Superni come un piano di allineamento buono leggero e le Profondità Oscure come piano di allineamento malvagio leggero. Dal momento che i piani sono solo di allineamento leggero, i nativi neutrali che

CAMBIARE COSMOLOGIA A CAMPAGNA INIZIATA

Anche se una campagna è iniziata ambientata nella cosmologia di D&D, un DM potrebbe voler rimescolare le cose per creare una disposizione planare personale.

Ma che ripercussioni ha questo sui giocatori? Se i personaggi giocanti interagiscono spesso con i piani, allora i cambiamenti che li riguardano dovrebbero essere minimizzati o comunque applicati soltanto dopo averne discusso con i giocatori. Un giocatore il cui personaggio possiede una fortezza nelle Terre Esterne sarebbe estremamente infastidito se il piano non esistesse più, o se improvvisamente si spostasse nell'Abisso, azzerando il valore della proprietà. Un personaggio che venera il pantheon degli dei Nordici potrebbe rimanere confuso o arrabbiato se quelle divinità venissero improvvisamente sostituite da quelle greche: adorare Zeus è una cosa assai diversa dall'adorare Odino.

Prima di mettersi a spostare la disposizione planare, è meglio determinare quali sono quelle parti che influenzano in modo maggiore i personaggi giocanti, e trattare questi aspetti con cura. Ecco alcuni metodi per movimentare le cose:

- **Predisposizione dietro le quinte.** Le cose cambiano semplicemente nel mezzo di una serata. All'inizio di una nuova sessione di gioco, il DM spiega ai giocatori che le cose funzionano diversamente. Questa tattica funziona meglio se ai piani sono stati apportati piccoli cambiamenti, che non influenzano i personaggi giocanti in modo diretto.
- **Crisi planare.** Questo metodo è più adatto ai personaggi di alto livello. Viene fatta partire una cerca per un artefatto in grado di cambiare la cosmologia, oppure viene dato il via a un'invasione di un nuovo pantheon di semidei. Oppure, una divinità malvagia cerca di riordinare il cosmo a sua immagine e somiglianza. I personaggi forse riusciranno a salvare l'universo, ma nel farlo la cosmologia della campagna verrà comunque cambiata. Questa tecnica funziona meglio se devono essere applicati dei cambiamenti radicali tra la vecchia cosmologia e la nuova.
- **Lavorare con i giocatori.** Questo metodo funziona bene con i giocatori più esperti. Il DM propone i cambiamenti che intende applicare e poi lascia ai giocatore il compito di affinarli. Lasciando che i giocatori contribuiscano alla disposizione planare, si rende la creazione dei mondi oltre il Piano Materiale un'esperienza collettiva. I giocatori potrebbero avere delle buone idee da offrire, e di sicuro si sentiranno più a loro agio se si muovono in una cosmologia che hanno contribuito a costruire. Il DM ha comunque l'ultima parola su cosa viene o non viene applicato nel suo mondo, ma i giocatori capiranno meglio come funzionano i piani se hanno contribuito a costruirli.

vi risiedono non subiscono svantaggi.

Il Piano Materiale e i Piani Esterni, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre sono dotati di tempo normale, mentre il Piano Astrale e il Piano Elementale hanno il tratto senza tempo riguardo alla respirazione, alla fame e al sonno. Il Piano Astrale è senza gravità, mentre il Piano Elementale ha una gravità direzionale oggettiva. Per amor di semplicità, diremo che i Piani di Transizione dell'Omniverso sono in tutti gli altri aspetti proprio come le loro controparti nella cosmologia di D&D, e che gli altri piani dell'Omniverso non hanno particolari tratti planari.

Assemblare l'Omniverso

Ora che i pezzi sono stati scelti, come si mettono assieme? È qui che entrano in gioco i collegamenti planari.

Il piano migliore, anche se non l'unico, per collegare assieme gli altri piani è il Piano Astrale, che esiste innanzitutto per facilitare lo spostamento tra un piano e l'altro. È possibile creare delle cosmologie prive del Piano Astrale: il Piano Etereo e il Piano delle Ombre possono avere la stessa funzione, ma il meccanismo in base al quale funzionano è diverso.

Per creare l'Omniverso, tutti gli altri piani vengono messi all'interno del Piano Astrale. Questo è il grande mare aperto che collega i piani. Il Piano Materiale sta al centro, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre si sovrappongono ad esso. Sopra il Piano Materiale viene messo il piano dei Cieli Superni e al di sotto di esso vengono messe le Profondità Oscure (anche se sarebbe ugualmente accurato metterle a fianco del Piano Materiale). Il Piano Elementale circonda il Piano Materiale e i suoi vicini coesistenti proprio come gli anelli attorno al pianeta Saturno.

Ora che l'Omniverso è stato disposto, i piani vanno collegati. È possibile viaggiare verso un qualsiasi piano attraverso il Piano Astrale, che è coesistente a qualsiasi altro piano. Probabilmente esistono portali che collegano i Cieli Superni e le Profondità Oscure al Piano Materiale, ma non dai Cieli Superni alle Profondità Oscure direttamente o viceversa. Questo rende il Piano Materiale un punto di incontro e di scontro per le creature dei Piani Esterni.

Il Piano Elementale deve essere connesso al Piano Etereo e al Piano delle Ombre? E i Cieli Superni e le Profondità Oscure? Al fine di questo esempio, basterà dire che gli altri piani hanno i loro Piani Eterei, separati dal Piano Etereo del Piano Materiale. Il Piano delle Ombre si collega potenzialmente a tutti gli altri piani, anche se un individuo deve attraversare i pericoli dell'Ombra Profonda per trovare i collegamenti.

Quindi i collegamenti dell'Omniverso avranno l'aspetto illustrato nel diagramma della pagina seguente.

Con l'Omniverso si ottiene una disposizione basilare dei piani, sufficiente ad usare tutto ciò che viene descritto nei manuali base di D&D. La cosmologia denota una forte scissione bene/male e ignora per la maggior parte il conflitto tra legge e caos. Il Piano Elementale è un continuo campo di battaglia tra forze non umane. I viaggiatori planari potrebbero visitare i Cieli Superni o le Profondità Oscure più spesso di quanto non facciano con il Piano Elementale, ma forse alcuni dei maghi più potenti hanno stretto qualche patto personale con i vari signori elementali.

Questa è una semplice versione di come si costruisce una cosmologia personale. Altre cosmologie potenziali vengono descritte in Appendice.

SPOSTARSI DA UN PIANO ALL'ALTRO

I piani sono collegati tra loro in molti modi diversi, alcuni dei quali potrebbero essere tipici soltanto di un singolo piano. I collegamenti tra i piani possono però essere ripartiti in tre categorie: confini, incantesimi e portali magici.

CONFINI

I confini consentono lo spostamento tra i piani in una maniera scorrevole e quasi impercettibile. I viaggiatori potrebbero non accorgersi di aver oltrepassato un limite e di

ALZANDO IL SIPARIO: LA RIVELAZIONE DELLA COSMOLOGIA

Uno dei vantaggi di creare una cosmologia personale è la possibilità di personalizzare un universo e adattarlo ai bisogni della propria campagna. A tale scopo, è possibile presentare solo una parte o ben poco di quell'universo ai giocatori.

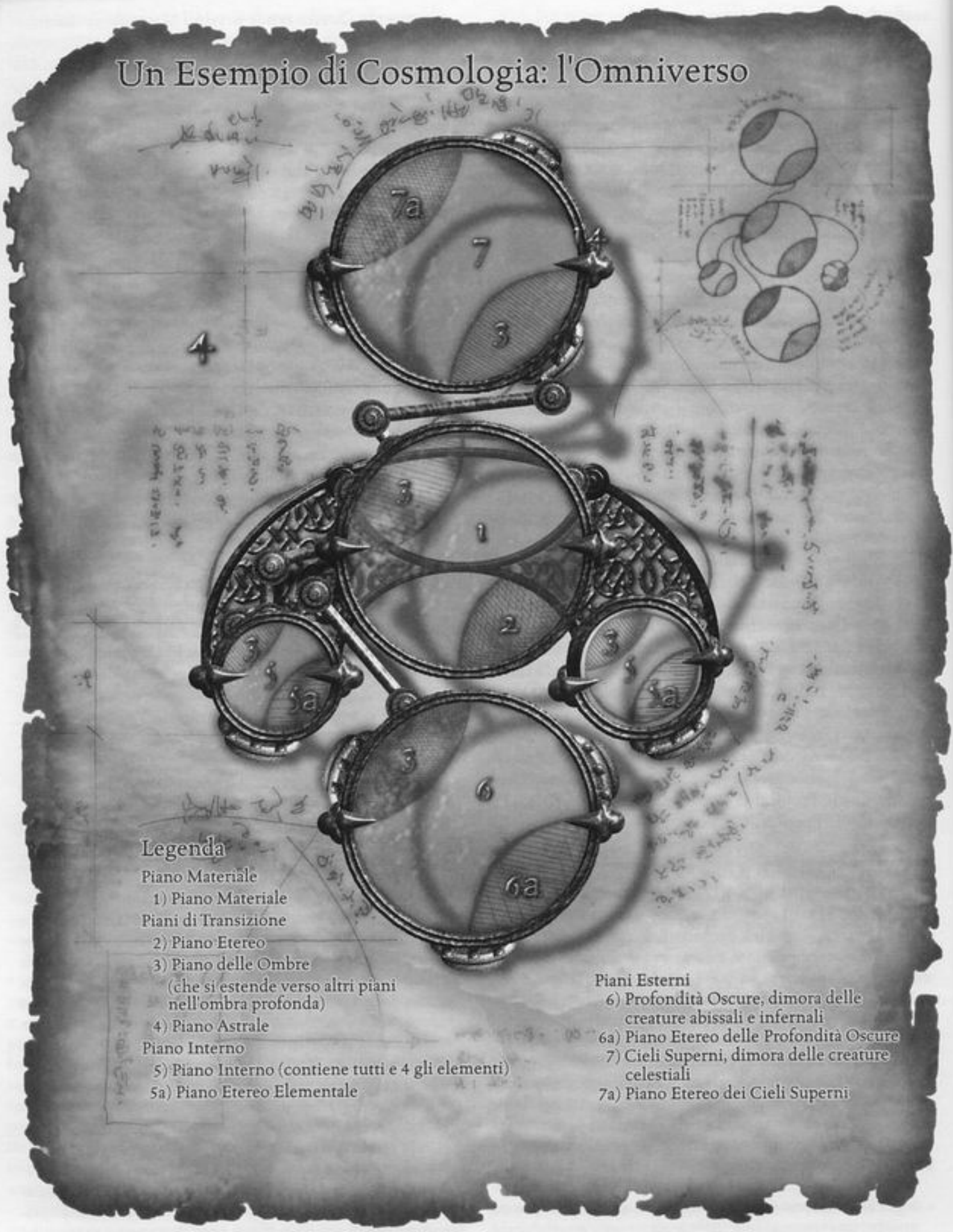
I giocatori di D&D più smaliziati conoscono bene i concetti dei Piani Interni, dei Piani Esterni, dei piani disposti lungo una ruota e gli altri concetti "standard". Costruendo una cosmologia personale, il DM non è tenuto a includere quei pezzi che non gli piacciono, e ha il vantaggio di lasciare che i giocatori scoprano un poco alla volta cosa esiste sugli altri piani.

Quando si creano i propri piani vanno tenuti bene a mente due punti importanti.

- I giocatori devono sapere di non sapere. Se il DM si è costruito una cosmologia personale, i giocatori devono saperlo. Questo di solito genera domande e curiosità, il che è una buona cosa. Inoltre, così facendo, si evita che i giocatori rimangano frustrati quando scoprono che le loro conoscenze su come funziona l'universo non corrispondono alla realtà.
- Va stabilito cosa i nativi all'interno della campagna conoscono. Il che include i personaggi, naturalmente. Possono esserci due livelli di conoscenza: conoscenza comune e conoscenza arcana. Ad esempio, una conoscenza comune potrebbe essere l'idea che il sole sia un carro guidato dalla Divinità del Sole attraverso il cielo. Ma i saggi e gli altri dotati di Conoscenze (dei piani) sanno che il sole in realtà è un vortice verso il Piano dell'Energia Positiva, e che un pantheon di divinità minori gli impedisce di inghiottire il Piano Materiale. È giusto fornire ai giocatori informazioni adeguate alla conoscenza dell'universo dei loro personaggi. È altrettanto giusto che queste informazioni a volte si rivelino imprecise, fintanto che le informazioni giuste possano essere scoperte o rivelate.

In una campagna dove è presente la possibilità di spostamenti planari (e dove esistono individui di alto livello che intraprendono questi viaggi) esistono senz'altro saggi e maestri del sapere dotati di conoscenze dei piani sufficienti a definire la cosmologia "esatta", o comunque in grado di rispondere alla maggior parte delle domande che potrebbero nascere attorno ai viaggi planari. In una campagna dove tali viaggi sono insoliti, i personaggi potrebbero dover scoprire da soli quali sono i collegamenti tra i piani.

Un Esempio di Cosmologia: l'Omniverso



Legenda

Piano Materiale
1) Piano Materiale

Piani di Transizione
2) Piano Etereo
3) Piano delle Ombre (che si estende verso altri piani nell'ombra profonda)
4) Piano Astrale

Piano Interno
5) Piano Interno (contiene tutti e 4 gli elementi)
5a) Piano Etereo Elementale

Piani Esterni
6) Profondità Oscure, dimora delle creature abissali e infernali
6a) Piano Etereo delle Profondità Oscure
7) Cieli Superni, dimora delle creature celestiali
7a) Piano Etereo dei Cieli Superni

essersi spinti oltre un confine planare e all'interno di una nuova dimensione. Tali confini potrebbero essere zone di oscurità, banchi di nebbia o violente tempeste. A volte un piano cede il passo a un altro piano in maniera così graduale che è impossibile capire dove inizia e dove finisce la regione di confine.

La visibilità oltre un confine potrebbe essere limitata dalla natura del piano o del confine (come nel caso di un banco di nebbia) ma non deve essere necessariamente ostacolata.

I confini stabili segnano un margine preciso tra un piano e un altro, come una scogliera di un piano che dà su un

baratro di un altro piano, o un campo coltivato che improvvisamente cede il passo alla giungla. La magia non attraversa i confini delimitati; nulla di ciò che si trova dall'altro lato del confine può diventare il bersaglio di un incantesimo, a meno che quell'incantesimo non abbia effetto specificamente sui bersagli situati su altri piani.

I confini graduali hanno margini meno definiti, e spesso esistono dove porzioni simili di più piani si sovrappongono.

Questo forma una zona di transizione o "quasi-piano" che appartiene a entrambi i piani, ma che tuttavia ha un'identità e dei tratti planari personali. La magia attraversa la zona di transizione e raggiunge gli altri piani. I confini graduali a volte esistono solo quando è presente un terreno simile da entrambi i lati, quindi un piano di oscurità perenne dispone di un confine graduale solo in quelle situazioni in cui l'altro piano è avvolto a sua volta nell'oscurità.

I confini mutevoli sono più pericolosi da attraversare in quanto si spostano avanti e indietro. Sono simili alle onde sulla riva del mare, a volte l'area di confine appartiene a un piano e a volte si sposta sull'altro. La magia considera un confine mutevole come un confine stabile, ma c'è il rischio che il confine si sposti nel frattempo, isolando il viaggiatore sul lato sbagliato del confine e su un piano pericoloso.

Sentieri planari

I sentieri planari, casi unici all'interno di singole cosmologie, attraversano più confini e collegano diversi piani tra loro. Il cambiamento da un piano all'altro non è sempre evidente (analogamente a un confine graduale). Per effettuare lo spostamento è sufficiente muoversi lungo il sentiero: non sono necessari incantesimi o oggetti.

All'interno della cosmologia di D&D, esistono due grandi fiumi che funzionano come sentieri planari attraverso i piani esterni. Il Fiume Oceanus attraversa i piani celestiali; l'oscuro e sinistro Fiume Stige attraversa i piani inferiori.

INCANTESIMI

Il metodo più comune per viaggiare attraverso i piani di esistenza è l'utilizzo di incantesimi e oggetti magici. Molti incantesimi fanno uso di energie planari e della natura dei piani stessi (vedi la sezione "Incantesimi" nel Capitolo 3 per una lista).

Nella cosmologia di D&D, il Piano Etereo è raggiungibile solo attraverso gli incantesimi *forma eterea* e *transizione eterea*, che trasportano il corpo dell'individuo fisicamente su quel piano. L'incantesimo *proiezione astrale* serve per raggiungere il Piano Astrale; l' incantesimo separa la forma astrale dell'incantatore dal suo corpo. L'incantesimo *camminare nelle ombre* permette di spostarsi attraverso il Piano delle Ombre per attraversare grandi distanze sul Piano Materiale.

Ogni incantesimo spiega come i viaggiatori fanno ritorno al proprio piano di origine. L'incantesimo *forma eterea* permette a chi ne fa uso di ritornare a suo piacimento. L'incantesimo *proiezione astrale* fa altrettanto, e restituisce il viaggiatore al suo corpo naturale nel caso che la sua forma astrale vada incontro a una prematura dipartita sull'altro piano. Gli incantesimi *spostamento planare* e *portale*, al contrario, si limitano a spostare l'incantatore da un piano a un altro, ed è necessario un altro incantesimo simile per effettuare il viaggio di ritorno.

PORTALI MAGICI

"Portale" è un termine generico per una connessione interplanare stazionaria. I portali, che includono oggetti da essi generati come vortici e incantesimi *portale*, si aprono su una locazione del piano di origine e su un'altra locazione del piano (o dei piani) di destinazione.

I portali sono creati da molte fonti. Alcuni sono semplicemente dei grossi oggetti magici che collegano due piani (o due locazioni all'interno dello stesso piano, in alcune cosmologie). Altri esistono in natura. Altri particolari portali, infine, sono stati creati dalle divinità stesse.

Molti portali, indipendentemente dalla loro natura e dalla loro origine, condividono diverse proprietà. Forniscono trasporto istantaneo da una locazione all'altra. Se attraversano il Piano Astrale, formano dei condotti, lunghi tubi impenetrabili che si fanno strada attraverso quel piano aperto.

Che aspetto ha un portale

Un portale potrebbe essere trasparente, translucido o opaco. Un portale trasparente assomiglia a una porta o una finestra che si apre sull'altro piano. I portali translucidi sono parzialmente offuscati e avvolti nelle nebbie, ma permettono comunque al viaggiatore di vedere a una breve di-

CHIAVI DEI PORTALI

Le chiavi dei portali sono situazioni, incantesimi, oggetti o altre circostanze particolari necessarie per "aprire" un portale in modo che possa funzionare. Le chiavi dei portali possono essere regolate praticamente su qualsiasi requisito, ma questi sono le categorie più comuni:

- **Tempo:** Il portale funziona solo in un determinato momento: nel corso di una luna piena sul Piano Materiale, ogni dieci giorni, o quando le stelle si dispongono in una particolare posizione, ad esempio. Un portale dotato di una chiave a tempo funziona solo per un determinato periodo. Un portale simile potrebbe rimanere aperto per tre giorni dopo la luna piena, per un'ora o per 1d4+1 round.
- **Situazione:** Il portale funziona soltanto se viene soddisfatta una particolare condizione. Un portale dotato di una chiave a situazione potrebbe aprirsi solo durante una notte limpida, o quando piove, o quando il vento soffia da est.
- **Casuale:** Un portale casuale funziona per un periodo casuale di tempo, poi si chiude per un periodo analogamente casuale. Normalmente, un portale simile permette a 1d6+6 viaggiatori di attraversarlo, poi si chiude per 1d6 giorni.
- **Parola di comando:** Il portale funziona soltanto se viene pronunciata una particolare parola di comando, simile a quella usata per attivare un oggetto magico (vedi "Usare oggetti" nel Capitolo 8 della *Guida del Dungeon Master*).
- **Oggetto di comando:** Il portale funziona se il viaggiatore impugna un oggetto particolare: l'oggetto agisce a tutti gli effetti come la chiave di una porta. Questo oggetto di comando potrebbe essere un oggetto comune, oppure una chiave particolare creata per quel portale. In quest'ultimo caso, di solito si tratta di portali magici creati dai maghi che vogliono limitare il più possibile l'accesso a quei portali. All'interno della cosmologia di D&D, la città di Sigil nelle Terre Esterne è conosciuta come la Città delle Porte, ed è piena di portali a oggetto di comando di questo tipo.

stanza cosa li attende sul piano di destinazione. Un portale opaco non rivela nulla su ciò che si trova dall'altra parte, ma potrebbe apparire come un turbine di colori, un'ombra opaca, una superficie a specchio o perfino un dipinto su quella che in apparenza sembra una parete solida.

Un buon esempio di portale opaco è la pozza di colore che si trova sul Piano Astrale. Nella cosmologia di D&D questi portali, che conducono verso numerosi altri luoghi, sono dotati di colori particolari che li attivano, e la tonalità della pozza indica la destinazione del portale.

Interagire con un portale

I portali magici di solito richiedono che un viaggiatore sia senziente per usarlo; i pericoli naturali di un piano non attraversano un portale. La temperatura, l'aria (che sia tossica o meno), le sostanze pericolose e le emissioni di energia rimangono dal loro lato di un portale aperto. Un portale che dà sul Piano Elementale del Fuoco, ad esempio, non costituisce alcun pericolo per coloro che si trovano dall'altro lato del portale, in quanto il calore non lo attraversa. Analogamente, un personaggio può aprire un portale sul Piano Elementale dell'Acqua senza per questo causare un'immediata alluvione all'interno dell'altro piano. Gli oggetti indossati, impugnati o trasportati dai personaggi attraverso i portali normalmente.

Un'eccezione al requisito della volontarietà avviene nel caso di un portale che si apra naturalmente tra luoghi simili su piani diversi. Tale portale viene chiamato vortice, e di solito si apre su un piano elementale o di energia. In tali casi le condizioni sono simili su entrambi i lati del portale. Un vortice verso il Piano Elementale del Fuoco potrebbe trovarsi ai margini di un vulcano, mentre uno che si apra sul Piano Elementale dell'Acqua potrebbe essere trovato al largo di una costa. Il pericolo maggiore di questi vortici è costituito dal fatto che le creature native del piano elementale possono attraversarlo facilmente, o dal fatto che un viaggiatore potrebbe improvvisamente ritrovarsi sull'altro piano senza l'intenzione di recarvisi.

A differenza di una porta normale, di solito è impossibile attraversare solo per metà un portale o allungare una mano oltre di esso. Un personaggio si trova o da un lato o dall'altro. Allungare una mano oltre un portale non ha alcun effetto sull'altro lato finché la maggior parte del corpo non è passata, nel qual caso il personaggio si trova sull'altro piano. "Infilare soltanto la testa oltre il portale" non servirà per scoprire cosa c'è dall'altro lato di un portale opaco, mentre incantesimi di divinazione come *analizzare portale* si riveleranno comunque molto utili.

Gli incantesimi non funzionano attraverso i portali. Le divinazioni non rivelano nulla riguardo all'altro lato del portale, a meno che non sia specificato nella descrizione dell'incantesimo. Le divinazioni lanciate sull'incantatore, come *vedere invisibilità*, funzionano anche attraverso un portale.

I portali spesso hanno un limite di taglia; una creatura troppo grande potrebbe non riuscire ad attraversare lo spazio fisico di un portale. Un portale di una determinata taglia di solito permette a una creatura superiore fino a una taglia rispetto al portale stesso di passare, anche se ci riesce a malapena.

Portali complessi

I portali di solito funzionano in entrambe le direzioni... ma "di solito" è la parola chiave. Se un viaggiatore usa un portale per spostarsi dal piano A al piano B, potrebbe percorrere il viaggio in senso inverso e usare il portale per andare dal piano B al piano A. Ma esistono portali a un solo senso che costringono i viaggiatori a trovare un altro modo per tornare al piano di partenza.

I portali variabili possono inviare il viaggiatore verso una serie di locazioni diverse, sia all'interno di un piano particolare che di piani diversi. Un portale variabile potrebbe inviare gli individui che lo attraversano verso delle locazioni particolari in momenti particolari, oppure potrebbe inviare un gruppo di viaggiatori a caso in un luogo e un altro gruppo in un altro luogo. I portali variabili spesso fanno uso di chiavi (vedi riquadro nella pagina precedente) per aprirsi su una locazione particolare.

I portali selettivi permettono solo a oggetti o individui particolari di attraversarli. Tali portali possono limitare il passaggio in base all'identità, al nome o all'allineamento, ma altrimenti devono avere qualcosa di chiaramente visibile che indichi il suo criterio di selezione. Un portale che permette il passaggio soltanto ai diavoli potrebbe essere ingannato da un incantesimo di illusione adeguato, e l'abilità Utilizzare Oggetti Magici potrebbe permettere a un viaggiatore intelligente di simulare un altro allineamento diverso dal proprio e di ingannare il portale. Le divinità di solito fanno uso di portali selettivi per limitare l'accesso ai loro emissari.

Alcuni portali potrebbero essere sia selettivi che variabili, inviando un gruppo verso una locazione e un altro gruppo verso un'altra locazione. Alcuni maghi molto astuti creano portali selettivi e variabili per disarmare possibili avversari inviando le creature in un posto e le loro armi in un altro posto.

A volte un portale ha delle limitazioni specifiche e creative al suo uso. Queste limitazioni di solito vengono chiamate chiavi. Un qualsiasi numero di chiavi può essere posto su un portale, e i creatori del portale di solito definiscono le chiavi al momento della creazione del portale.

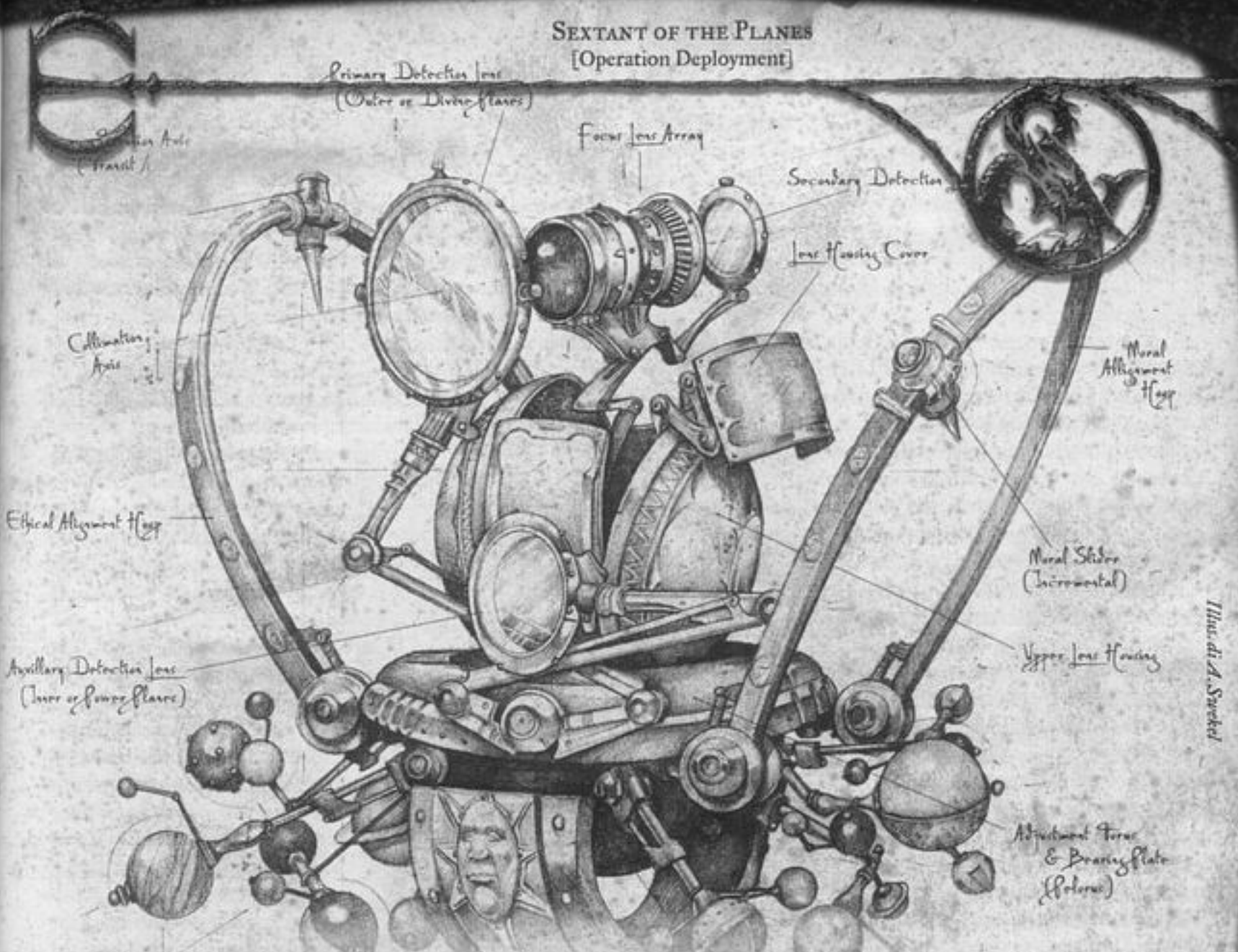
NUOVO OGGETTO: SESTANTE DIMENSIONALE

Un *sestante dimensionale* è una sfera di 20 centimetri (costruita in un qualsiasi materiale appropriato) con delle frecce che si protendono dalla sfera in ogni direzione. Conduce il portatore verso il portale planare più vicino. Il *sestante dimensionale* va impugnato in entrambe le mani e, le frecce che risplendono indicano le direzioni giuste. È necessaria una prova di Conoscenze (dei piani) per utilizzare un *sestante dimensionale*.

Direzione desiderata	CD
Verso il portale più vicino	15
Verso il portale più vicino che dia su un piano specifico	20
Per scoprire dove conduce un portale	17

Nel caso di portali temporanei, come quelli creati dall'incantesimo *portale*, il sestante rivela la natura temporanea di quel portale. Non reagisce alle semplici estensioni dimensionali come una *borsa conservante* o un incantesimo *trucco della corda*, o da frammenti provenienti da altre dimensioni come gli incantesimi d'ombra.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *rivela locazioni*; Prezzo di mercato: 21.600 mo; *Peso:* 0,9 kg.



I piani sono terre ricche di opportunità per gli avventurieri più coraggiosi, ed esplorarli è un'esperienza che cambia il viaggiatore per sempre. Quei giocatori che desiderano usare creature extraplanari come personaggi giocanti in questo capitolo troveranno le descrizioni relative ai bariaur, ai githyanki, ai githzerai e ad altri mostri. Vengono introdotte anche quattro nuove classi di prestigio per coloro che ambiscono a seguire il sentiero che conduce verso altri mondi, a squarciare il velo della realtà e a servire i grandi poteri nascosti oltre di esso. Infine, vengono presentati nuovi incantesimi che si riveleranno utili ai viaggiatori planari per spostarsi da un mondo all'altro e per sopravvivere ai pericoli che incontreranno.

MOSTRI COME RAZZE

Alcune delle razze descritte in questo volume sono utilizzabili come razze per i personaggi giocanti. Tuttavia, si tratta di razze decisamente più potenti rispetto a quelle descritte nel *Manuale del Giocatore*. Se si decide di fare uso di queste razze, vanno applicati dei modificatori per mantenere il gioco equilibrato tra i personaggi giocanti che usano le razze comuni e i personaggi giocanti che scelgono le razze più esotiche.

In ogni caso, è necessaria l'approvazione del DM prima di considerare una qualsiasi razza accessibile a un personaggio giocante.

MODIFICATORI DI LIVELLO

A quelle razze non standard che vengono considerate selezionabili dai personaggi giocanti viene assegnato un modificatore di livello o un equivalente di livello. Questo concetto viene introdotto nel Capitolo 2 della *Guida del* DUNGEON MASTER. In un certo senso, un modificatore di livello può essere considerato la "classe di mostro" di una certa razza.

Quindi, quei personaggi giocanti appartenenti a una di queste razze che scelgono il loro primo livello in una classe standard in realtà sono, in un certo senso, dei personaggi multiclasse. Ma le regole e le restrizioni dei personaggi mutliclasse non vengono applicate (tranne una, descritta più sotto), e i personaggi ottengono solo quelle capacità speciali appartenenti di natura alla loro "classe di mostro": armature naturali, armi naturali, attacchi speciali e eventuali capacità straordinarie, soprannaturali o magiche di cui la creatura potrebbe essere dotata.

Quando viene creato un personaggio usando una razza diversa da quelle standard, viene aggiunto al livello (o ai livelli) di classe di quel personaggio il modificatore di livello della razza, al fine di stabilire il livello effettivo di personaggio (LEP). Ad esempio, uno stregone di 1° livello di razza tiefling ha un modificatore di livello di 1 e quindi ha un LEP pari a 2.

Le razze selezionabili come personaggi dal *Manuale dei Piani* (e dal *Manuale dei Mostri*, nel caso del tiefling e dell'aasimar) vengono riassunte di seguito, assieme ai loro rispettivi modificatori di livello.

Tabella 3-1: Modificatori di livello

Razza	Modificatore di livello
Aasimar	+1
Bariaur	+1
Canoloth	+5
Githyanki	+2
Githzerai	+2
Spinagon	+4
Tiefling	+1
Uridezu	+5

Creare personaggi usando il LEP: Un DM dovrebbe permettere a un giocatore di creare un personaggio appartenente a una razza non standard solo in quei casi in cui permetterebbe comunque la creazione di un personaggio di livello più alto appartenente a una razza standard e di equivalente potere. Quindi, uno stregone tiefling di 1° livello, dotato di un LEP di 2 non dovrebbe entrare in gioco finché non fossero previsti personaggi standard di 2° livello.

Avanzamento dei personaggi dotati di LEP: Il LEP, come misura di potenza di un personaggio, è equivalente al livello di personaggio. Normalmente il livello di personaggio si ottiene sommando i livelli di tutte le classi del personaggio in questione. Quindi, un umano multiclasse, stregone di 3° livello/ladro di 4° livello ha un livello di personaggio pari a 7. Al suo successivo passaggio di livello, avrà un livello di personaggio pari a 8; questo richiede ulteriori 7.000 PE, come illustrato nella Tabella 3-2 del *Manuale del Giocatore*.

Un personaggio dotato di LEP in quanto appartenente a una classe non standard necessita di più PE per avanzare di livello. Ad esempio, un tiefling multiclasse, stregone di 3° livello/ladro di 4° livello possiede un LEP pari a 8 (modificatore di livello +1 in quanto tiefling, +7 per il suo livello di personaggio). Per avanzare di livello, il tiefling fa riferimento al suo LEP quando consulta la colonna del "Livello di personaggio" sulla Tabella 3-2 del *Manuale del Giocatore*. Il tiefling necessita di altri 8.000 PE per passare al livello seguente (dal momento che passa da LEP 8 a LEP 9).

In pratica, i punti esperienza richiesti a un personaggio non standard per passare al livello successivo sono diversi. Invece di dover guadagnare un numero di PE pari al suo livello di personaggio x 1.000 per passare al livello seguente, un personaggio non standard deve guadagnare PE pari al suo LEP x 1.000. Questa modifica viene riassunta nella Tabella 3-2: "Esperienza necessaria per il LEP".

Tabella 3-2: Esperienza necessaria per il LEP

PE	LEP = Livello (Normale)	LEP = Livello +1 (Aasimar, Bariaur, Tiefling)	LEP = Livello +2 (Githyanki, Githzerai)	LEP = Livello +4 (Canoloth)	LEP = Livello +5 (Uridezu)
0	1°	-	-	-	-
1.000	2°	1°	-	-	-
3.000	3°	2°	1°	-	-
6.000	4°	3°	2°	-	-
10.000	5°	4°	3°	1°	-
15.000	6°	5°	4°	2°	1°
21.000	7°	6°	5°	3°	2°
28.000	8°	7°	6°	4°	3°
36.000	9°	8°	7°	5°	4°
45.000	10°	9°	8°	6°	5°
55.000	11°	10°	9°	7°	6°
66.000	12°	11°	10°	8°	7°
78.000	13°	12°	11°	9°	8°
91.000	14°	13°	12°	10°	9°
105.000	15°	14°	13°	11°	10°
120.000	16°	15°	14°	12°	11°
136.000	17°	16°	15°	13°	12°
153.000	18°	17°	16°	14°	13°
171.000	19°	18°	17°	15°	14°
190.000	20°	19°	18°	16°	15°
210.000	-	20°	19°	17°	16°
231.000	-	-	20°	18°	17°
253.000	-	-	-	19°	18°
276.000	-	-	-	20°	19°
300.000	-	-	-	-	20°

CLASSI DI PRESTIGIO

Se in possesso dell'incantesimo o del portale giusto, qualsiasi personaggio può fare carriera spostandosi da un piano all'altro. Ma quei personaggi che desiderano un collegamento più stretto con quelle dimensioni oltre il Piano Materiale potrebbero tentare di accedere alle classi di prestigio del campione planare, dell'emissario divino, del sabotatore di portali e del viandante planare.

CAMPIONE PLANARE

Guerriero di centinaia di mondi. Capitano mercenario della Guerra Sanguinosa. Spada della vendetta celestiale. Il campione planare si sposta tra i piani, spinto sempre a combattere. Può essere mosso dalla sete di giustizia o dalla sete di sangue, ma viene comunque temuto nell'universo conosciuto per la sua prodezza.

Tutti i campioni planari erano già famosi per il loro valore prima di acquisire la classe di prestigio, quindi sono le classi più affini all'uso delle armi ad avvicinarsi a questa classe. I campioni planari si specializzano nella lotta contro i nativi di un piano particolare, cercando di scoprire quanto più possibile a proposito dei loro avversari al fine di sconfiggerli.

I personaggi non giocanti (PNG) campioni planari vengono incontrati in battaglia, mentre recuperano le forze dopo una battaglia o mentre si preparano alla prossima. Spesso si spostano da un piano all'altro per compiere missioni importanti per la loro grande crociata.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un campione planare, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Conoscenze (dei piani) 4 gradi.

Talenti: Specializzazione in un'Arma.

Speciale: Il campione planare deve aver visitato almeno due piani oltre al suo piano nativo, prima di entrare a far parte di questa classe di prestigio. Non è necessario che abbia visitato questi piani volontariamente.

Abilità di classe

Le abilità di classe del campione planare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (dei piani) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (nessuna), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del campione planare.

Competenza nelle armi e nelle armature: I campioni planari sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Piano prescelto: Il campione planare ha studiato a lungo i nativi di un piano particolare. Ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni, Raggirare quando usa queste abilità contro un nativo di quel piano. Analogamente, il campione planare ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi contro le creature native del piano prescelto. Il campione planare ottiene il bonus ai danni per le sue armi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Il bonus ai danni non viene applicato alle creature immuni ai danni critici.

Il campione può scegliere un solo piano prescelto, ed eventuali creature identiche, ma provenienti da altri piani non verranno influenzate. Ad esempio, se un campione planare sceglie i Nove Inferi come suo piano prescelto, ottiene il suo bonus contro i diavoli nativi di quel piano, ma non contro i diavoli provenienti dal piano adiacente dell'Acheronte.

Gli studi del campione planare tornano utili anche nelle situazioni estranee ai combattimenti. Il campione planare ottiene un bonus di +1 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni quando interagisce con i nativi del piano prescelto. Le prove di Orientamento ottengono un bonus di +1 quando vengono effettuate sul piano prescelto.

Il campione planare ottiene un secondo piano prescelto quando raggiunge il 5° livello e un terzo piano prescelto quando raggiunge il 10° livello. Quando acquisisce un nuovo piano prescelto, il bonus dei piani prescelti precedenti aumentano di +1. Ad esempio, un campione planare di 5° livello potrebbe scegliere l'Acheronte come suo nuovo piano prescelto, guadagnando un bonus di +1 contro i suoi nativi, e il suo bonus contro i nativi dei Nove Inferi salirebbe a +2.

Il campione planare non può scegliere il suo piano nativo come piano prescelto.

I bonus di questa capacità si accumulano con la capacità di nemico prescelto del ranger. Un ranger/campione planare che avesse i diavoli come nemico prescelto e i Nove Inferi come piano prescelto sommerebbe entrambi i bonus quando si trovasse a combattere con dei diavoli nativi dei Nove Inferi.



Illus. di M. Carrotta

Vedere invisibilità (Sop): Un campione planare, quando raggiunge il 2° livello, ottiene la capacità di vedere l'invisibilità a volontà, come accade nell'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di 5° livello. Questa capacità permette di vedere (ma non di influenzare) le creature eteree.

Attacco etereo (Sop): Un campione planare di 3° livello o superiore può trasformare la sua arma in un effetto di forza materiale a volontà, il che gli permette di attaccare le creature sul Piano Etereo. Il campione planare pone inizio e fine a questa capacità come azione gratuita, ma deve usarla su un'arma da mischia per la quale sia dotato di Specializzazione in un'Arma. Se il campione planare impugna un'arma magica, questa capacità elimina la possibilità del 50% di non andare a segno quando attacca un nemico incorporeo.

Sopravvivenza planare (Str): Al 4° livello un campione planare entra in sintonia con la natura dei piani che visita e diventa personalmente immune ai loro effetti planari naturali. Qualsiasi effetto che verrebbe negato dall'incantesimo *evitare effetti planari* viene negato anche dalla capacità di sopravvivenza planare.

Il campione planare diventa immune ai fuochi "normali" del Piano Elementale del Fuoco, ma le forme di attacco basate sul fuoco e le aree insolitamente infuocate continuano

Tabella 3-3: Campione planare

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Piano prescelto
2°	+2	+3	+3	+0	Vedere invisibilità
3°	+3	+3	+3	+1	Attacco etereo
4°	+4	+4	+4	+1	Sopravvivenza planare
5°	+5	+4	+4	+1	Piano prescelto
6°	+6	+5	+5	+2	*Transizione eterea*
7°	+7	+5	+5	+2	*Lacerare portale*
8°	+8	+6	+6	+3	*Separare portale*
9°	+9	+6	+6	+3	Riduzione del danno 20/+1
10°	+10	+7	+7	+3	Piano prescelto

ad avere effetto su di lui. Dal momento che questa capacità straordinaria è il risultato della sua sintonia con un piano particolare, il campione planare rimane vulnerabile allo stesso tipo di danno sugli altri piani, quando la forma di attacco non è parte dell'ordine naturale di quel piano. I fuochi di altri piani, compresi quelli del Piano Materiale, hanno su di lui un effetto normale.

Transizione eterea **(Mag):** Un campione planare di 6° livello o superiore può spostarsi sul Piano Etereo per tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di 13° livello.

Lacerare portale **(Mag):** Una volta al giorno, un campione planare di 7° livello o superiore può aprire un varco attraverso il Piano Astrale per raggiungere un altro piano di esistenza. Aprendo un varco nel tessuto del piano su cui si trova, il campione può aprire un portale verso il Piano Astrale o qualsiasi piano toccato dal Piano Astrale e che abbia già visitato. Come nel caso dell'incantesimo *spostamento planare*, il campione planare non ha nessun controllo sulla precisa destinazione relativa al piano d'arrivo verso il quale egli apra un varco. Il portale si manifesta come uno squarcio nello spazio adiacente al campione planare e dura per 1d4+1 round prima di chiudersi.

Separare portale **(Mag):** Una volta al giorno, un campione planare di 8° livello o superiore ottiene la capacità di sigillare un portale o un varco dimensionale separando il suo collegamento verso il piano di destinazione. Può farlo superando con successo una prova di livello (CD 5 + livello dell'incantatore del portale o del varco). L'incantesimo *portale* viene distrutto come se venisse dissolto, mentre i portali vengono annullati per 1d6 giorni.

Riduzione del danno: Un campione planare di 9° livello ottiene una riduzione del danno pari a 20/+1. Questo significa che il personaggio ignora (rigenera istantaneamente) i primi 20 danni inferti da qualsiasi attacco, a meno che il danno non venga inflitto da un'arma dotata di un bonus di potenziamento +1 o superiore, da un incantesimo, o da una forma di energia (fuoco, freddo e così via). Questa capacità non è cumulativa con altre capacità di riduzione del danno.

EMISSARIO DIVINO

La Mano Destra di Dio. La Voce della Dea. Il Servitore del Potere Supremo. L'emissario divino è un agente selezionato in modo speciale da una divinità, che agisce per servire il potere di quella divinità. Gli emissari divini non sono limitati da nessun dogma o gerarchia, ma rendono conto del loro operato solo al loro diretto (e supremo) signore.

I chierici e i paladini sono ottimi emissari divini, ma la classe non è limitata solo a loro. Le divinità hanno bisogno di un gran numero di capacità e di molti punti di vista. Un emissario divino spesso viene inviato su un piano dalla divinità affinché si occupi di un problema cruciale o di una situazione delicata. In occasioni simili, l'emissario è autorizzato a farsi accompagnare dai compagni che reputa più utili.

Un emissario divino di basso livello di solito viene incontrato sul suo piano nativo o su quello della sua divinità. Man mano che gli emissari divini acquisiscono livelli, è gradualmente più facile incontrarli su altri piani, impegnati ai svolgere missioni per volere della loro divinità.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un emissario divino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (religioni) 7 gradi.

Incantesimi : La capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

Speciale: L'emissario divino deve essere entrato in contatto in modo pacifico con la sua divinità o con uno dei suoi agenti diretti (in alcuni casi a loro volta degli emissari divini in missione per conto della divinità). Inoltre, un potenziale emissario divino deve aver portato a termine un'impresa specifica assegnatagli dalla divinità, per potersi considerare un emissario divino vero e proprio.

Una volta che un emissario divino ha intrapreso il suo sentiero (acquisendo il suo 1° livello di emissario divino), non può più diventare l'emissario divino di nessun'altra divinità.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'emissario divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'emissario divino.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli emissari divini sono competenti in tutte le armi semplici e in tutti i tipi di armatura. Inoltre, un emissario divino è dotato di competenza nell'uso dell'arma preferita della sua divinità, qualora non la possedesse già.

Dominio concesso: Un emissario divino ottiene accesso a un dominio scelto tra quelli offerti dalla sua divinità, e assieme ad esso, acquisisce anche il potere concesso di quel dominio. Quegli emissari divini che erano dei chierici acquistano a tutti gli effetti un terzo dominio in questo modo e possono preparare i loro incantesimi di dominio ad ogni livello dalla lista del nuovo dominio acquisito, se lo desiderano.

Indipendentemente dalla classe a cui appartenevano prima, gli emissari divini ottengono i poteri concessi del dominio che hanno scelto. Nel caso in cui la capacità scelta sia basata sui livelli di chierico o permetta di scacciare o intimorire i non morti, viene usata la somma dei livelli di chierico e di emissario divino del personaggio per determinare l'effetto della capacità.

Contatto (Sop): Un emissario divino di 2° livello o superiore può essere contattato mentalmente dalla sua divinità o dagli altri agenti, normalmente per ricevere ordini o informazioni di particolare importanza. Il contatto funziona a un solo senso; l'emissario divino non è in grado di stabilire di sua iniziativa il contatto, di discutere gli ordini o di chiedere chiarimenti. La natura del contatto dipende dalla divinità: sogni, visioni spettrali o luci che scendono dal cielo sono tutte forme di contatto possibili. Il contatto con la divinità di solito interrompe tutte le azioni normali dell'agente.

Incantesimi al giorno: Un emissario divino continua a progredire nello studio della magia, oltre che ad ottenere potere dalla sua divinità. Al 2°, 4°, 6°, 8° e 10° livello l'emissa-

rio divino guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Questo significa in pratica che i livelli di emissario divino vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un emissario divino, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di emissario divino prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Aura minacciosa (Str): Al 3° livello, un emissario divino ottiene la capacità di generare un'aura minacciosa invisibile e intangibile che indebolisce le creature ostili all'interno di un raggio di 6 metri. Chiunque tenti di attaccare l'emissario divino deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD = livello di personaggio dell'emissario divino). Chi lo fallisce subisce una penalità al morale di -2 agli attacchi, alle prove e ai tiri di salvezza per un giorno intero, o finché non riesce a infliggere danni all'emissario divino che emana l'aura. Se una creatura supera il tiro salvezza iniziale o riesce a danneggiare l'emissario divino, diventa immune all'aura di quell'agente per un giorno.

Dono divino: Al 3°, 6° e 9° livello, la divinità impartisce all'emissario divino un dono. Ogni dono della divinità è diverso, ma di solito si tratta della capacità di usare un incantesimo tratto dalla lista dei domini dell'emissario divino come capacità magica. La divinità offre un incantesimo del livello dell'emissario divino o inferiore. In altre parole, un emissario divino di 3° livello ottiene uno dei suoi incantesimi di 1° livello, di 2° livello o di 3° livello utilizzabile come capacità magica. L'emissario divino può usare questa capacità una volta al giorno. La capacità magica funziona come un incantesimo lanciato da un chierico di livello pari al livello di personaggio dell'emissario divino.

Apparenza alterata (Str): Al 4° livello, un emissario divino inizia a mostrare connotazioni fisiche visibilmente modificate che avvicinano il suo aspetto a quello per lui scelto dalla divinità. Per le divinità di allineamento buono, questo si esplicita in pelle, capelli, o occhi dorati. Gli emissari divini delle divinità di allineamento malvagio sviluppano corna da capra, da cervo o una coda appuntita. Le divinità neutrali conferiscono una tonalità bronzea o argentata alla pelle, mentre le divinità della natura in genere inducono un pallore verdognolo e capelli simili a corteccia. I poteri elementali alterano l'aspetto dei loro agenti donando loro una tonalità di pelle simile a quella dell'elemento in questione. Tutte queste alterazioni sono permanenti, anche se eventuali travestimenti o incantesimi possono nasconderle.

Comunione **(Mag):** Un emissario divino di 5° livello o superiore può attivare questa capacità magica (che funziona come l'incantesimo omonimo) una volta a settimana. Questa capacità magica funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un chierico di livello pari al livello di personaggio dell'emissario divino.

***Spostamento planare* verso il piano della divinità (Mag):** Un emissario divino di 5° livello o superiore può effettuare uno *spostamento planare* verso il piano nativo della sua divinità una volta al giorno, e uno spostamento di ritorno da quel piano al proprio piano nativo. Questa capacità magica funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un chierico di livello pari al livello di personaggio dell'emissario divino.

***Spostamento planare* verso qualsiasi piano:** Una volta raggiunto il 7° livello, un emissario divino può effettuare uno spostamento planare verso qualsiasi piano di esistenza, come l'incantesimo omonimo, per una volta al giorno. Questa capacità magica funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un chierico di livello pari al livello di personaggio dell'emissario divino.

Udienza **(Mag):** Per due volte all'anno, un emissario divi-

Illus. di M. Moore

Tabella 3-4: Emissario divino

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Dominio concesso	
2°	+1	+0	+0	+3	Contatto	+1 livello di incantatore
3°	+2	+1	+1	+3	Aura minacciosa, dono divino	
4°	+3	+1	+1	+4	Apparenza alterata	+1 livello di incantatore
5°	+3	+1	+1	+4	*Comunione*, *spostamento planare* verso il piano della divinità	
6°	+4	+2	+2	+5	Dono divino	+1 livello di incantatore
7°	+5	+2	+2	+5	*Spostamento planare* verso qualsiasi piano	
8°	+6	+3	+3	+6	*Udienza*, cambio di allineamento	+1 livello di incantatore
9°	+6	+3	+3	+6	Unione mistica, dono divino	
10°	+7	+3	+3	+7	*Portale*	+1 livello di incantatore

no di 8° livello può richiedere un'udienza presso la sua divinità, che funziona come una *comunione* di doppia durata e che consente un numero di domande pari al doppio del livello di personaggio dell'emissario divino.

Cambio di allineamento: Se un emissario divino non è dello stesso allineamento della sua divinità, allora il suo allineamento cambia diventando quello del dio non appena l'emissario divino raggiunge l'8° livello.

Unione mistica: Al 9° livello, un emissario divino diventa una creatura magica. Viene considerato come un esterno appartenente al piano natale della sua divinità, invece che un umanoide. Ad esempio, *charme* non avrà alcun effetto su di lui. Inoltre, l'emissario divino acquisisce una riduzione del danno pari a 20/+1. Questa riduzione non è cumulativa con altre forme di riduzione del danno.

Nonostante il suo status di esterno, un emissario divino può comunque essere riportato in vita, se viene ucciso.

Portale **(Mag):** Un emissario divino di 10° livello può attivare questa capacità magica (che funziona come l'omonimo incantesimo, tranne per il fatto che conduce solo al piano nativo della divinità dell'emissario divino) una volta al giorno. Questa capacità magica funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un chierico di livello pari al livello di personaggio dell'emissario divino.



Illus. di W. Reynolds

Emissari divini caduti

Non tutti coloro che seguono una divinità riescono a portare compimento gli scopi di quella divinità. È possibile essere allontanati (o andarsene di propria volontà) dal servizio di una divinità. Gli effetti di essere un emissario divino caduto sono i seguenti:

- Il personaggio perde tutte le capacità di *comunione*, *portale* e *udienza*.
- L'ex emissario divino conserva le sue proprietà di unione mistica, di apparenza alterata e i suoi doni divini.
- In base alle circostanze della separazione, l'emissario divino potrebbe o non potrebbe essere cacciato dagli altri agenti della divinità in questione.
- La classe dell'emissario divino non è più accessibile a quel personaggio. Nessun'altra divinità accetterà un ex emissario divino.
- L'emissario divino potrebbe essere di nuovo accettato dalla sua divinità solo dopo aver completato una cerca di grande importanza stabilita dal DM. Spesso la divinità rende l'intera impresa ancora più difficile, al fine di mettere alla prova la devozione dell'emissario divino caduto.

SABOTATORE DI PORTALI

I sabotatori di portali si considerano agenti cosmici indipendenti, forze libere in grado di influenzare i nativi dei piani e perfino le forze dinamiche della magia stessa. Sono gli ingannatori del multiverso, che spesso mettono alla prova i più valorosi, mandano fuori strada i più tenaci e scoraggiano i più egoisti. La loro comprensione istintiva della natura dell'universo permette loro di effettuare azioni che altrimenti non sarebbero alla loro portata.

I sabotatori di portali considerano ciò che fanno un'arte, non una scienza. La capacità di scegliere il momento giusto in cui colpire, la parola esatta da pronunciare, la roccia giusta da spostare, tutto viene fatto più attraverso l'intuito che attraverso il pensiero cosciente. I sabotatori di portali provengono da ogni classe, sebbene molti abbiano sviluppato il loro atteggiamento irriverente quando erano ladri o bardi.

I sabotatori di portali possono essere incontrati assieme agli altri viaggiatori planari, intenti di solito a stuzzicare il tessuto della realtà dell'universo per vedere cosa ne viene fuori.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un sabotatore di portali, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (dei piani) 4 gradi, Utilizzare Oggetti Magici, 8 gradi.

Speciale: Per aspirare a diventare un sabotatore di portali, un personaggio deve aver visitato almeno altri due piani di esistenza oltre al suo piano nativo.

Abilità di classe

Le abilità di classe del sabotatore di portali (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Alchimia (Int), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenze (qualsiasi abilità scelta individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Leggere Labbra (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (nessuna), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Svuotare Tasche (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del *sabotatore di portali*.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sabotatori di portali sono competenti in tutte le armi semplici e nelle armature leggere (ma non negli scudi).

***Analizzare portale* (Mag):** Un sabotatore di portali ottiene la capacità di utilizzare *analizzare portale* come una capacità magica. Può farlo un numero di volte al giorno pari al suo livello di sabotatore di portali. Questa capacità, a tutti gli altri effetti, funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di livello pari al livello di personaggio del sabotatore di portali.

Linguaggio bonus: Un sabotatore di portali ottiene un linguaggio gratuito tra quelli comunemente parlati sugli altri piani. Tali linguaggi includono l'Abissale, l'Aquan, l'Auran, il Celestiale, l'Ignan, l'Infernale e il Terran. Il DM può ampliare questa lista per adattarla alla cosmologia della sua campagna. Altri linguaggi bonus vengono acquisiti al 4°, al 7° e al 10° livello.

Comprensione: Quando un sabotatore di portali raggiunge il 2° livello, inizia a comprendere i conflitti di base tra le varie forze e le varie energie e può usare questa comprensione istintiva per migliorare alcune sue abilità. Il sabotatore di portali ottiene un bonus cognitivo di +2 alle prove di Decifrare Scritture e Utilizzare Oggetti Magici. Il sabotatore di portali ottiene anche un bonus cognitivo di +2 quando tenta di cercare o di disattivare trappole magiche.

Aprire portale (Sop): Al 3° livello, il sabotatore di portali raggiunge una comprensione delle forze planari che si estende al funzionamento dei portali magici, e che gli permette di costringerli ad aprirsi anche se non possiede l'incantesimo, lo strumento con la chiave giusta. Il sabotatore di portali può effettuare una prova di Scassinare Serrature usando il suo modificatore di Intelligenza invece che quello di Destrezza. I portali normalmente possiedono le seguenti CD:

Portale	CD
Tipico portale a chiave	30
Portale sigillato dall'incantesimo *sigillare portale*	20+ livello dell'incantatore
Portale creato da una divinità	50

Per aprire un portale è necessario 1 round di lavoro e una prova superata con successo. È un'azione di round completo. Il portale rimane aperto per i 1d4+1 round seguenti.

Annullamento incantesimi di evocazione (Sop): I sabotatori di portali spesso combattono i demoni e i diavoli sopprimendo la loro capacità di evocare rinforzi. Per tre volte al giorno, un sabotatore di portali di 4° livello o superiore è in grado di creare un campo di annullamento che si estende per 30 metri in tutte le direzioni. Gli incantesimi e le *capacità magiche di evocazione e di richiamo all'interno di* quest'area vengono soppresse, sebbene quelle creature che siano state evocate al di fuori del campo di annullamento possano entrarvi normalmente. Il campo di annullamento dura per 10 round. Le creature evocate o richiamate prima che il sabotatore di portali creasse il campo di annullamento non ne vengono influenzate.

Lingua sciolta (Str): Un sabotatore di portali di 5° livello o superiore è in grado di trattare con una grande varietà di creature e di personaggi, ottenendo un bonus cognitivo di +2 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni e Raggirare.

Sopravvivenza planare (Str): Al 6° livello un sabotatore di portali entra in sintonia con la natura dei piani che visita e diventa personalmente immune ai loro effetti planari naturali. Qualsiasi effetto che verrebbe negato dall'incantesimo *evitare effetti planari* viene negato anche dalla capacità di sopravvivenza planare.

Il sabotatore di portali diventa immune ai fuochi "normali" del Piano Elementale del Fuoco, ma le forme di attacco basate sul fuoco e le aree insolitamente infuocate continuano ad avere effetto su di lui. Dal momento che questa capacità straordinaria è il risultato della sua sintonia con un piano particolare, il sabotatore di portali rimane comunque vulnerabile allo stesso tipo di danno sugli altri piani, quando la forma di attacco non è parte dell'ordine naturale di quel piano. I fuochi di altri piani, compresi quelli del Piano Materiale, hanno su di lui un effetto normale.

Riduzione del danno: Un sabotatore di portali di 7° livello o superiore ottiene una riduzione del danno pari a 5/+1. Questo significa che il personaggio ignora (rigenera istantaneamente) i primi 5 danni inflitti da qualsiasi attacco, a meno che il danno non venga inflitto da un'arma dotata di un bonus di potenziamento +1 o superiore, da un incantesimo, o da una forma di energia (fuoco, freddo e così via). Questa capacità non è cumulativa con altre capacità di riduzione del danno.

***Distorcere portale* (Mag):** All'8° livello, un sabotatore di portali ottiene la capacità di distorcere un portale (come farebbe un incantesimo *distorcere portale* lanciato da uno stregone dello stesso livello del sabotatore di portali). Questa capacità può essere utilizzata tre volte al giorno.

***Spostamento planare* (Mag):** Al 9° livello, un sabotatore di portali può spostarsi da un piano all'altro una volta al giorno facendo uso di questa capacità magica. La capacità funziona come l'incantesimo *spostamento planare* lanciato da uno stregone di 15° livello.

Tabella 3-5: Sabotatore di portali

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	*Analizzare portale*, linguaggio bonus
2°	+1	+0	+3	+3	Comprensione
3°	+2	+1	+3	+3	Aprire portale
4°	+3	+1	+4	+4	Annullamento incantesimi di evocazione, linguaggio bonus
5°	+3	+1	+4	+4	Lingua sciolta
6°	+4	+2	+5	+5	Sopravvivenza planare
7°	+5	+2	+5	+5	Linguaggio bonus, riduzione del danno 5/+1
8°	+6	+2	+6	+6	Distorcere portale
9°	+6	+3	+6	+6	*Spostamento planare*
10°	+7	+3	+7	+7	Linguaggio bonus, *annullamento planare*

Annullamento planare (**Mag**): Un sabotatore di portali di 10° livello può generare un campo che sopprime gli incantesimi e le capacità magiche che normalmente danno accesso ad altri piani entro un raggio di 9 metri. Gli incantesimi e le capacità magiche esistenti in precedenza non ne vengono influenzati; un sabotatore di portali non può porre fine alla *proiezione astrale* di un avversario semplicemente spostandosi accanto a lui. Gli incantesimi lanciati dopo che il sabotatore di portali ha generato il suo campo di annullamento planare, tuttavia, vengono influenzati: un avversario che si trovasse entro 9 metri dal sabotatore di portali non potrebbe scappare usando un incantesimo *porta dimensionale*, o chiamare rinforzi usando un incantesimo *evoca mostri*, ad esempio.

Il sabotatore di portali può attivare il suo *annullamento planare* tre volte al giorno. Un annullamento dura 10 round.

La capacità di annullamento planare del sabotatore di portali influenza i seguenti incantesimi e le seguenti capacità magiche: *cerchio di teletrasporto, comunione, congedo, contattare altri piani, esilio, forma eterea, imporre manifestazione, intermittenza, labirinto, manifestazione di massa, messaggio interplanare, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, reggia meravigliosa di Mordenkainen, scrigno segreto di Leomund, spostamento planare, svanire, teletrasporto senza errore, teletrasporto, transizione eterea, trucco della corda* e *vortice delle realtà*.

Inoltre, gli incantesimi di evocazione e richiamo riescono a raggiungere solo creature sullo stesso piano, e gli incantesimi della sottoscuola dell'ombra funzionano solo sul Piano delle Ombre. Gli effetti di esilio di *blasfemia, dettame, parola sacra* e *parola del caos* vengono soppressi, nonostante gli incantesimi, per il resto, funzionino normalmente.

VIANDANTE PLANARE

Il viandante planare è uno studioso di magia e un esperto in viaggi planari che, attraverso le sue ricerche arcane, ha sviluppato non solo la capacità di percepire i portali planari, ma anche la capacità di creare il suo semipiano personale (rimanere in circolazione a sufficienza da poterlo usare è, naturalmente, un altro discorso).

I maghi e gli stregoni, esperti nelle loro conoscenze arcane, sono i viandanti planari migliori, in quanto è sempre necessario un minimo di capacità come incantatore arcano per poter diventare un viandante planare. I viandanti si radunano in organizzazioni molto libere con nomi come il Libro Eterno o il Gruppo di Studio delle Entità Planari. Queste organizzazioni sono più simili a confraternite che a gilde o gruppi di potere, e sembrano apparire (e scomparire) con grande frequenza.

I viandanti planari PNG raramente rimangono nello stesso posto a lungo. Sono sempre in viaggio per osservare un nuovo fenomeno planare o esplorare nuovi luoghi. A volte ingaggiano degli avventurieri come guardie del corpo, assistenti o guardaspalle.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un viandante planare, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Concentrazione 10 gradi, Conoscenze (dei piani) 4 gradi, Sapienza Magica 10 gradi.

Talenti: Creare Oggetti Meravigliosi.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani di 5° livello.

Speciale: Deve aver visitato un Piano Interno o un Piano Esterno prima di poter accedere a questa classe di prestigio.

Abilità di classe

Le abilità di classe del viandante planare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi abilità scelta individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Parlare Linguaggi (nessuna), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del viandante planare.

Competenza nelle armi e nelle armature: I viandanti planari non hanno alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Spostamento planare (**Mag**): Un viandante planare ha la capacità di effettuare uno spostamento planare (che funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone del suo livello di personaggio) una volta al giorno. All'8° livello, il viandante planare può utilizzare questa sua capacità a volontà.

Incantesimi al giorno: Un viandante planare continua a progredire nel lancio degli incantesimi oltre che ad ottenere potere dai suoi viaggi attraverso i piani. Quindi, quando un viandante planare guadagna un nuovo livello di classe (tranne che al 1°, al 5° e al 9°), guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Questo significa in pratica che i livelli di viandante planare vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un viandante planare, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di viandante planare prima di determinare i suoi incantesimi al giorno, quando acquisisce un nuovo livello.

Analizzare portale (**Mag**): Un viandante planare ottiene la capacità di utilizzare *analizzare portale* come una capacità magica. Può farlo un numero di volte al giorno pari al suo livello di viandante planare. Questa capacità, a tutti gli altri effetti, funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di livello pari al livello di personaggio del viandante planare.

Sopravvivenza planare (**Str**): Un viandante planare di 3° livello o superiore entra in sintonia con la natura dei piani che visita e diventa personalmente immune ai loro effetti planari naturali. Qualsiasi effetto che verrebbe negato dall'incantesimo *evitare effetti planari* viene negato anche dalla capacità di sopravvivenza planare.

Il viandante planare diventa immune ai fuochi "normali" del Piano Elementale del Fuoco, ma le forme di attacco basate sul fuoco e le aree insolitamente infuocate continuano ad avere effetto su di lui. Dal momento che questa capacità straordinaria è il risultato della sua sintonia con un piano particolare, il viandante planare rimane vulnerabile allo stesso tipo di danno sugli altri piani, quando la forma di attacco non è parte dell'ordine naturale di quel piano. I fuochi

di altri piani, compresi quelli del Piano Materiale, hanno su di lui un effetto normale.

Stabilità plasmabile (Str): Al 4° livello, un viandante planare acquisisce la capacità di imporre la sua volontà all'ambiente circostante, entro certi limiti. Su quei piani dotati del tratto altamente plasmabile (come il Limbo nella cosmologia di D&D) o del tratto magicamente plasmabile (come il Piano delle Ombre), il terreno attorno al viandante planare diventa stabile. Il viandante planare calma automaticamente il terreno entro un raggio attorno a lui pari a 9 metri per livello di viandante planare posseduto. Quest'area si sposta assieme al viandante planare e rimane centrata su di lui. Le strutture permanenti all'interno del piano non vengono influenzate, e il terreno può comunque essere cambiato attraverso normali attività.

Conferire sopravvivenza planare (Sop): Un viandante planare di 5° livello o superiore può estendere la sua capacità di sopravvivenza planare, tramite contatto, a un numero di altri individui pari al suo livello di viandante planare. Una volta concessa, la capacità di sopravvivenza planare dura per 24 ore. Se uno dei compagni del viandante planare dovesse finire su un piano diverso da quello su cui si trova il viandante planare, la sua protezione svanisce immediatamente.

Controllare flusso planare (Sop): Al 6° livello, un viandante planare ottiene una comprensione intuitiva di come interagiscono le creature che si trovano sul piano che sta visitando, ed è in grado di sfruttare alcuni piccoli cambiamenti delle barriere che separano i piani a suo vantaggio. Il livello di incantatore del viandante planare viene considerato aumentato di quattro livelli quando egli lancia *ancora dimensionale* e incantesimi di *congedo*.

Telepatia (Sop): Un viandante planare di 7° livello o superiore può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che si trovi entro 30 metri e che sia in grado di parlare un linguaggio.

***Scambio di aree planari* (Mag):** Al 9° livello, un viandante planare ottiene la capacità di spostare delle sezioni del paesaggio da un piano a un altro. Un'area sferica dotata di un raggio pari fino a 30 metri per livello di viandante planare può essere spostata in questo modo. Qualsiasi individuo non consenziente che si trovi all'interno della sfera può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) per negare l'intero scambio. Come nell'incantesimo *spostamento planare*, il controllo dettagliato della destinazione è impossibile.

Quando il frammento viene trasportato sul nuovo piano, i tratti del nuovo piano si applicano al frammento nel giro di 1d4 round. Ad esempio, una parte del Piano Elementale del Fuoco trasportata sul Piano Materiale brucia brevemente (1d4 round) e poi si dissolve.

Dal momento che si tratta di uno scambio, una pari area del piano di destinazione appare sul piano di origine. Il piano di origine applica i sui tratti planari alla nuova area nel giro di 1d4 round.

Le aree così scambiate tornano al loro posto nel giro di un numero di giorni pari a 10 + il livello di viandante planare.

Germe del semipiano: Il germe del semipiano è una piccola dimensione tascabile che viene cresciuta da un viandante planare che abbia raggiunto il 10° livello. Questa dimensione tascabile viene spesso usata come base di ope-

Illus. di A. Swekel

Tabella 3-6: Viandante planare

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+0	*Spostamento planare* 1 volta al giorno	
2°	+1	+3	+0	+0	*Analizzare portale*	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+3	+1	+1	Sopravvivenza planare	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+4	+1	+1	Stabilità plasmabile	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+4	+1	+1	Conferire sopravvivenza planare	
6°	+3	+5	+2	+2	Controllare flusso planare	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+5	+2	+2	Telepatia	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+6	+2	+2	*Spostamento planare* a volontà	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+6	+3	+3	*Scambio di aree planari*	
10°	+5	+7	+3	+3	Germe del semipiano	+1 livello alla classe esistente

razioni. Un viandante planare può possedere solo un semipiano alla volta, e non ne può costruire uno nuovo a meno che tutti portali verso quello vecchio non vengano distrutti. Il viandante planare deve essere in possesso di una singola gemma perfetta del valore di almeno 1.000 mo e lavorare alla creazione del semipiano per 100 giorni consecutivi, per otto ore al giorno.

Una volta completato il lavoro, il germe fiorisce diventando un piccolo semipiano sferico del raggio di 30 centimetri. Il semipiano cresce rapidamente, ampliando il suo raggio di 30 centimetri al giorno fino a un raggio massimo di 3 metri x il più alto livello di incantatore del viandante planare. Dopo aver raggiunto queste dimensioni, il semipiano continua a crescere più lentamente, ampliando il suo raggio di 60 centimetri all'anno. Se il suo creatore muore, il semipiano smette di crescere.

Il semipiano del viandante planare ha i seguenti tratti planari: tempo normale, alterabile e magia normale. Al momento della creazione, il viandante planare può stabilire i tratti gravitazionali, elementali e di allineamento che preferisce, e può scegliere se il piano sia finito o auto-contenuto. Anche se il semipiano non è plasmabile, il viandante planare ha il controllo totale sul paesaggio al momento della creazione, e quindi può decidere se il semipiano abbia l'aspetto di una terra desolata sinistra e montagnosa o di una foresta bucolica. Il tipo di terreno stabilito al momento della creazione si estende anche alle nuove zone create dalla crescita del semipiano. Anche se non è possibile includere picchi montagnosi all'interno di una sfera di 30 centimetri, le vette e i crepacci vi appaiono man mano che il semipiano cresce.

Il semipiano cresciuto dal germe è privo di strutture, quindi il viandante planare deve portare al suo interno le costruzioni che ritiene necessarie. È dotato di una singola entrata attraverso un portale, che il viandante planare può controllare per regolamentare l'accesso. I semipiani vengono spesso usati come nascondigli, laboratori di ricerca e prigioni per bestie particolari.

LA MAGIA SUI PIANI

Sono molti gli incantesimi che influenzano o fanno uso dei piani oltre il Piano Materiale. Quello che segue è un riassunto degli incantesimi dotati di un aspetto planare. Se un DM desidera modificare o eliminare alcuni piani particolari, dovrebbe cambiare o rimuovere anche questi incantesimi dal gioco.

Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco (*) sono incantesimi nuovi, descritti in questo capitolo.

Gli incantesimi contrassegnati con una (F) sono incantesimi che usano effetti di forza, e che quindi influenzano il Piano Etereo oltre il Piano Materiale. Se il DM decide di non usare il Piano Etereo nella sua campagna, questi incantesimi rimangono comunque utili.

È possibile avere incantesimi che creano elementi senza che nella cosmologia esistano i piani elementali. Analogamente è possibile avere incantesimi che fanno uso di energia negativa o positiva senza che esistano i relativi piani di energia, e incantesimi che influenzano gli allineamenti senza avere piani specifici per quegli allineamenti.

INCANTESIMI DEL PIANO ASTRALE

Ancora dimensionale
Cerchio di teletrasporto
Evoca mostri (I-IX)
Messaggio interplanare *
Porta dimensionale
Proiezione astrale
Svanire
Teletrasporto senza errore
Teletrasporto
Zona di rifugio *

INCANTESIMI DEL PIANO ETEREO

Ancora dimensionale
Arma spirituale (F)
Armatura magica (F)
Camera *
Capanna di Leomund (F)
Dardo incantato (F)
Disco fluttuante di Tenser (F)
Epurare invisibilità
Forma eterea
Gabbia di forza (F)
Imporre manifestazione *
Intermittenza
Labirinto (F)
Manifestazione di massa *
Muro di forza (F)
Rune esplosive (F)
Scrigno segreto di Leomund
Scudo (F)
Sfera elastica di Otiluke (F)
Sfera telecinetica di Otiluke (F)
Sigillo del serpente (F)
Spada di Mordenkainen (F)
Svanire
Transizione eterea
Vedere invisibilità
Visione del vero
Zona di rifugio *
Zona di rivelazione *

INCANTESIMI DEL PIANO DELLE OMBRE

Ancora dimensionale
Camminare nelle ombre
Evoca mostri (I-IX)
Ombra di una evocazione superiore
Ombra di una evocazione
Ombra di una invocazione superiore
Ombra di una invocazione
Ombre
Zona di rifugio *

INCANTESIMI DEL PIANO ELEMENTALE

Corpo elementale *
Evitare effetti planari *
Evoca mostri (I-IX)
Salvezza *
Sciame elementale

INCANTESIMI CHE INFLUENZANO CREATURE EXTRAPLANARI

Alleato planare inferiore
Alleato planare superiore
Alleato planare
Blasfemia
Cerchio magico contro il bene/caos/legge/male

Congedo
Dettame
Esilio
Evoca mostri (I-IX)
Intrappolare l'anima
Legame planare inferiore
Legame planare superiore
Legame planare
Parola del caos
Parola sacra
Proibizione
Protezione dal bene/caos/legge/male

INCANTESIMI CHE STABILISCONO COLLEGAMENTI PLANARI

Comunione
Contattare altri piani
Portale
Spostamento planare
Vortice delle realtà [*]

INCANTESIMI CHE FANNO USO DI SPAZIO EXTRADIMENSIONALE

Labirinto
Reggia di Mordenkainen
Trucco della corda

NUOVI INCANTESIMI

Qui di seguito viene riportata una lista di incantesimi utili per i viaggiatori planari. Gli incantesimi qui presentati seguono le regole descritte nel Capitolo 10 e nel Capitolo 11: "Incantesimi" del *Manuale del Giocatore*.

Adattare forma

Trasmutazione
Livello: Chr 3, Drd 3, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione
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 trova, negando gli effetti dannosi o negativi di quel piano. Le creature influenzate ottengono le protezioni elencate nell'incantesimo *evitare effetti planari*.

Componente materiale arcana: Un frammento di pietra o di terra proveniente dal proprio piano nativo.

Allarme migliorato

Abiurazione
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Emanazione del raggio di 7,5 metri centrata su un punto nello spazio
Durata: 8 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come l'incantesimo *allarme*, ma inoltre funziona anche su quelle creature che attraversano l'area su piani adiacenti o coesistenti, come il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre.

Focus: Una campana fatta di cristallo lavorato del valore di almeno 100 mo.

Allarme per portale

Abiurazione
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un portale interplanare
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Allarme per portale invia un allarme mentale o udibile ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore attraversa un portale magico su cui è stato lanciato questo incantesimo. È l'incantatore a decidere, al momento del lancio, se l'*allarme per portale* deve essere mentale o udibile.

Allarme mentale: Un allarme mentale avverte l'incantatore (e solo lui), finché rimane entro 1,6 km dall'area protetta. L'incantatore avverte un singolo tremito mentale nella sua testa, abbastanza forte da risvegliarlo dal sonno normale, ma non disturba in alcun modo la sua concentrazione (non interferisce con il lancio di incantesimi). Un incantesimo *silenzio* non ha effetto su un allarme mentale.

Allarme udibile: Un *allarme per portale* udibile produce il suono di un campanello, un ronzio o un altro simile suono ripetuto che può essere udito distintamente fino una distanza di 18 metri, che oltrepassa le porte chiuse e si estende anche su altri piani. Il suono può essere sentito debolmente fino a 54 metri e dura 1 round. Le creature all'interno dell'area di un incantesimo *silenzio* non possono sentire il suono, e se lo stesso portale si trova all'interno di un'area di *silenzio*, non risuona alcun allarme.

Le creature eteree e astrali fanno scattare l'allarme per portale se attraversano il portale.

È possibile regolare l'*allarme per portale* affinché funzioni con una parola d'ordine, determinata al momento del lancio, e che può essere individuata attraverso l'incantesimo *analizzare portale*. Coloro che pronunciano la parola d'ordine prima di attraversare il portale non fanno scattare l'allarme.

Componente materiale: Un campanello.

Allarme per portale migliorato

Abiurazione
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Un portale interplanare
Durata: 8 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come l'incantesimo *allarme per portale*, ma con le seguenti aggiunte:

- È possibile stabilire che l'allarme che viene fatto scattare dall'*allarme per portale migliorato* sia mentale, udibile o en-

trambe le cose.

- Se viene scelto un allarme mentale, l'incantatore riceve un'immagine mentale di tutte le creature che hanno attraversato il portale e della direzione in cui l'hanno attraversato. L'immagine mentale fornisce informazioni come se l'incantatore si trovasse a 3 metri di distanza dal portale.
- È possibile stabilire che sia un'altra creatura a ricevere l'allarme mentale invece dell'incantatore stesso. È necessario che l'incantatore tocchi la creatura, che ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'effetto, se applicabile.
- *Focus:* Una piccola borsa di pelle contenente tre campanelli di ottone.

Analizzare portale

Divinazione
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 18 metri
Area: Un quarto di cerchio che parte dall'incantatore e si estende fino al limite del raggio
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di determinare se un'area contiene un portale magico. Se si studia un'area per 1 round, si scoprono le dimensioni e l'ubicazione di eventuali portali presenti al suo interno. Una volta scoperto un portale, è possibile studiarlo (se si scopre più di un portale, è possibile studiarne solo uno alla volta).

Per ogni round in cui l'incantatore studia un portale, può scoprire una proprietà del portale, in quest'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 due sensi.
- Eventuali proprietà consuete descritte nella sezione "Portali magici" del Capitolo 2.
- Infine, una breve visione dell'area dove conduce il portale. È possibile esaminare l'area dove conduce il portale per 1 round; il raggio di azione della visione dell'incantatore è pari al raggio di azione dell'incantesimo. *Analizzare portale* non permette ad altri incantesimi o capacità magiche di divinazione di estendersi oltre il portale. Ad esempio, non è possibile utilizzare *individuazione del magico* o *individuazione del male* per studiare la zona su cui si apre il portale mentre si esamina l'area con *analizzare portale*.

Per ogni proprietà si effettua una prova di livello di incantatore (1d20 + livello di incantatore) con CD 17. Se la prova non viene superata, è possibile provare di nuovo al round seguente.

Analizzare portale ha una capacità limitata quando si tratta di rivelare eventuali proprietà insolite, che agisce come segue:

- Portali casuali: L'incantesimo rivela solo che il portale è casuale e che può essere attivato in quel momento. Non rivela quando il portale inizia o cessa 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.

Camera

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura eterea
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di creare una prigione translucida di pura forza cristallina attorno a un bersaglio che si trova sul Piano Etereo. L'incantatore deve essere in grado di vedere o in qualche modo di individuare la creatura che desidera influenzare.

Il bersaglio su cui viene proiettata la camera non può spostarsi né sul Piano Etereo né sui piani ad esso adiacenti per la durata dell'incantesimo, ma altrimenti non subisce alcun altro effetto. Il bersaglio non può spostarsi su un altro piano finché si trova all'interno della camera, nemmeno fare ritorno al Piano Materiale.

Il bersaglio all'interno della prigione trasparente non può attaccare e non può essere attaccato fisicamente e non viene influenzato dalla maggior parte degli incantesimi e delle capacità soprannaturali. Gli attacchi tramite sguardo e gli incantesimi sonori possono avere effetto oltre le pareti di una prigione trasparente, ma il bersaglio di tali attacchi ottiene un bonus di +2 ai suoi tiri salvezza.

Il bersaglio di una *camera* può tentare di aprirsi la strada oltre la sua prigione trasparente superando una prova di Forza (CD 10 + livello di incantatore). Un incantesimo *disintegrazione* è sufficiente a distruggere la camera.

Questo incantesimo ha effetto solo sul Piano Etereo, quindi non ha alcun effetto su quei piani che non sono adiacenti al Piano Etereo. Non ha alcun effetto su quelle creature che si trovano sul Piano Materiale.

Componente materiale: Un pezzo di vetro trasparente.

Cavalcatura eterea

Evocazione (Creazione)
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 0 metri
Effetto: Una cavalcatura quasi-reale, più una cavalcatura aggiuntiva per ogni 2 livelli
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Sul Piano Etereo, l'incantatore è in grado di richiamare a sé una o più cavalcature quasi-reali composte della protomateria del piano stesso. Queste cavalcature accettano solo l'incantatore e le persone da lui designate come cavalieri. Le cavalcature possono avere l'aspetto di cavalli o di qualsiasi altra cavalcatura comune, ma hanno un aspetto nebuloso, quasi translucido, e i loro colori cambiano in continuazione ad ogni minuto.

Queste cavalcature hanno CA 18 (-1 taglia, +4 armatura naturale, +5 Destrezza), e 10 punti ferita +1 pf per livello dell'incantatore. Non combattono e non conducono attacchi. Se viene condotta a 0 punti ferita, una *cavalcatura eterea* si dissolve nella nebbia eterea da cui si era formata.

Una cavalcatura eterea ha una velocità di 72 metri sul Piano Etereo ed è in grado di trasportare il peso del suo cavaliere più 4,5 kg per livello. È possibile lanciare questo incantesimo solo sul Piano Etereo, e la cavalcatura eterea non abbandona mai questo piano.

(Se viene usato il Profondo Etereo nella propria cosmologia, allora il tempo necessario per raggiungere una destinazione viene dimezzato quando si fa uso di una cavalcatura eterea).

Corpo elementale

Trasmutazione [vedi testo]
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore può trasformare il proprio corpo in un tipo particolare di sostanza elementale. Sia lui che gli oggetti da lui posseduti sembrano essere fatti di quell'elemento, anche se conservano la loro forma generica, la loro taglia e il loro aspetto normale.

Quando l'incantatore utilizza *corpo elementale* ottiene le seguenti capacità:

- Ottiene i benefici dell'incantesimo *adattare forma* in relazione a quello specifico elemento. Se sceglie un corpo d'acqua, ad esempio, potrà respirare normalmente sui piani con l'acqua dominante.
- È immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento e non è soggetto a colpi critici o ad attacchi sui fianchi. Ottiene scurovisione entro un raggio di 18 metri.
- Il suo tipo di creatura rimane immutato, quindi non viene influenzato da quegli incantesimi che hanno gli elementali come bersaglio.

Inoltre, l'incantatore ottiene le seguenti capacità eccezionali in base al tipo di corpo elementale scelto:

Acqua: L'incantatore è in grado di nuotare alla sua normale velocità, padronanza dell'acqua (ottiene un bonus di +1 agli attacchi e ai danni se sia lui che il suo avversario sono in contatto con l'acqua), bagnare (è in grado di usare la sua forma elementale per estinguere eventuali fiamme aperte di natura non magica e di dissolvere i fuochi magici a contatto come se lasciasse un *dissolvi magie* al suo livello di incantatore).

Aria: L'incantatore è in grado di volare alla sua normale velocità (manovrabilità perfetta), padronanza dell'aria (le creature aeree subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni effettuati contro di lui).

Fuoco: Immunità al fuoco, bruciare (coloro che vengono colpiti dall'incantatore in mischia e coloro che lo attaccano usando armi naturali devono superare un tiro salvezza sui Riflessi, la cui CD è pari a quella di un elementale del fuoco della stessa taglia, altrimenti prenderanno fuoco).

Terra: Padronanza della terra (ottiene un bonus di +1 agli attacchi e ai danni se sia lui che il suo avversario sono in contatto con il terreno), spinta (avviare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità), bonus di armatura naturale +3 alla CA.

L'incantesimo *corpo elementale* è dotato del descrittore dell'elemento scelto. Quindi, se si sceglie un corpo di fuoco, *corpo elementale* viene considerato un incantesimo di fuoco.

Componente materiale: Un frammento dell'elemento in questione proveniente da un piano diverso da quello in cui si sta lanciando l'incantesimo.

Distorcere portale

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un portale interplanare
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno (per il portale); Volontà nega (per chi ne fa uso)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore rende casuale la destinazione di un portale interplanare per la durata dell'incantesimo. Chiunque attraversi il portale da un qualsiasi lato viene inviato verso un piano casuale invece della normale destinazione del portale, a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà. Coloro che falliscono il tiro salvezza raggiungono tutti la stessa destinazione sullo stesso piano.

Componente materiale: Uno specchio infranto.

Evitare effetti planari

Abiurazione
Livello: Chr 2, Drd 2, Mag/Str 3
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
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 toccato dagli effetti naturali di un piano specifico. Questi effetti includono temperature estreme, mancanza di aria, gas velenosi, le variazioni di energia negativa o positiva o altri attributi del piano stesso.

Evitare effetti planari offre una protezione da 3d10 danni da fuoco su un piano dotato del tratto di fuoco dominante. *Evitare effetti planari* permette a un personaggio di respirare sott'acqua su un piano dotato del tratto acqua dominante ed essere immuni al soffocamento su un piano dotato del tratto di 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 il

suo totale è pari al totale massimo dei suoi punti ferita normali. 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 proprie 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 attraversi quel piano.

Gli effetti dei tratti gravitazionali, di allineamento e magici non vengono negati da *evitare effetti planari*, e nemmeno dai particolari tratti di intrappolamento di cui sono dotati alcuni piani (l'Elysium e l'Ade nella cosmologia di D&D).

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 proteggerà il soggetto se cade in una pozza di magma di quel piano.

Imporre manifestazione

Trasmutazione
Livello: Chr 4, Mag/Str 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può costringere una creatura che si trova su un piano adiacente o coesistente, assieme ai suoi oggetti personali, ad apparire improvvisamente sul proprio piano di esistenza. Ad esempio, l'incantesimo *imporre manifestazione* permette all'incantatore di far sì che un bersaglio che si trova sul Piano Etereo improvvisamente appaia sul Piano Materiale e viceversa. L'incantatore non ottiene tuttavia la capacità di individuare le creature che si trovano sui piani adiacenti attraverso questo incantesimo.

Per la durata dell'incantesimo, la creatura bersaglio conserva tutte le sue capacità, tranne quelle che le permettono di spostarsi su altri piani. Ad esempio, un fantasma strappato al Piano Etereo manterrebbe la sua natura incorporea, ma un mago che facesse uso di *transizione eterea* potrebbe essere attaccato normalmente. Alla fine della durata dell'incantesimo, la creatura bersaglio ritorna al piano su cui si trovava prima di essere influenzata dall'incantesimo, anche se si è spostata oltre il raggio di azione di *imporre manifestazione*.

Manifestazione di massa

Trasmutazione
Livello: Chr 6, Mag/Str 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un'emanazione del raggio di 7,5 metri centrata su un punto nello spazio
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutte le creature e gli oggetti non custoditi sui piani adiacenti o coesistenti all'interno di un'area di *manifestazione di massa* vengono immediatamente trasportati sul piano dell'incantatore.

Per la durata dell'incantesimo, la creatura bersaglio mantiene tutte le sue capacità, tranne quelle che le permettono di spostarsi su altri piani. Al termine della durata di *manifestazione di massa*, gli oggetti e le creature fanno ritorno al loro piano di origine, anche se sono usciti dall'area dell'incantesimo.

Componente materiale: Una manciata di polvere di rame lanciata in aria.

Messaggio interplanare

Invocazione [Dipendente dal linguaggio]
Livello: Chr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round (vedi testo)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo consente all'incantatore di inviare un messaggio composto da un massimo di 25 parole fino alla creatura bersaglio, che può anche trovarsi su un altro piano nel momento in cui riceve il messaggio. L'incantesimo di solito viene usato come una precauzione per avvertire un amico che l'incantatore è caduto in una trappola o è prigioniero su un piano, e che non può scappare senza aiuto. Può anche essere usato per altri scopi, come per indicare ai compagni che il percorso che conduce fino all'incantatore attraverso i vari piani è sicuro.

Lanciare l'incantesimo richiede un'azione, durante la quale l'incantatore deve toccare la creatura con la quale intende comunicare. Quella creatura deve essere in grado di capire il linguaggio dell'incantatore (altrimenti, quando la magia verrà attivata, la creatura saprà che è stato l'incantatore a mandare il messaggio, ma non avrà alcuna idea riguardo al suo significato). Da allora in poi, l'incantatore può inviare un breve messaggio interplanare a quella creatura.

Il *messaggio interplanare* echeggia nella mente del bersaglio, sia che sia sveglio che se dorma, e il bersaglio è cosciente del fatto che il messaggio è stato trasmesso. Se il messaggio arriva quando il bersaglio è addormentato, può apparire come un sogno particolarmente nitido, che il bersaglio ricorda anche al suo risveglio.

Questo incantesimo non costringe e non obbliga in alcun modo la creatura con cui l'incantatore ha comunicato ad agire. Il bersaglio non può rispondere o far sapere all'incantatore i suoi piani e le sue intenzioni. Il messaggio raggiunge il suo bersaglio attraverso il Piano Astrale, quindi l'incantesimo non può raggiungere quei piani separati (non adiacenti o non coesistenti) dal Piano Astrale.

La creatura destinata a ricevere il *messaggio interplanare* emana una debole aura magica. Questo incantesimo può essere lanciato su una creatura non consenziente, ma in questo caso un tiro salvezza sulla Volontà superato con successo nega l'effetto.

Movimenti dello xorn

Alterazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello o vedi sotto
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il bersaglio di questo incantesimo può spostarsi attraverso materiali solidi naturali come la terra o la roccia come farebbe uno xorn, avanzando all'interno della terra ma non lasciando dietro di sé nessun tunnel e nessun segno di passaggio. Il bersaglio non può attraversare pietre lavorate, mattoni o metallo. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area contenente una creatura che sta usando *movimenti dello xorn* scaglia il bersaglio indietro di 9 metri e lo stordisce per un round (un tiro salvezza sulla Tempra superato nega lo stordimento).

Il bersaglio di *movimenti dello xorn* è in grado di respirare normalmente anche quando si trova immerso nella terra o nelle rocce naturali.

L'incantesimo *movimenti dello xorn* dura almeno 1 round per livello. Se il bersaglio non è emerso in un adeguato volume di spazio aperto (uno spazio sufficientemente ampio da poterlo ospitare) per tutta la durata dell'incantesimo, *movimenti dello xorn* rimane attivo finché il bersaglio non raggiunge un'area simile. In questo modo, quei personaggi che si trovano sommersi nel Piano Elementale della Terra possono trovare un modo per raggiungere la salvezza.

Focus: Una scaglia proveniente dalla pelle di uno xorn.

Protezione dall'energia positiva

Abiurazione
Livello: Chr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura protetta da questo incantesimo ottiene una protezione parziale dagli effetti dell'energia positiva, compresa la guarigione magica e la rigenerazione. L'incantesimo può essere lanciato sui non morti per conferire protezioni aggiuntive contro le capacità di scacciare non morti dei chierici.

L'incantesimo *protezione dall'energia positiva* fa uso di energia negativa per bilanciare gli effetti dell'energia positiva. Ogni volta che una creatura protetta viene colpita da un effetto di energia positiva, tira 1d20 + il livello dell'incantatore contro una CD di 11 + i DV dell'origine dell'effetto. Ad esempio, la CD della prova di livello sarebbe 19 se un chierico di 8° livello stesse tentando di scacciare qualcuno dotato di *protezione dall'energia positiva*.

Se la creatura protetta supera la prova, tutte le energie positive e negative si cancellano a vicenda in una nuvola nera ribollente facendo risuonare un rombo di tuono. L'incantesimo o l'effetto non funziona, e se la fonte dell'effetto di energia positiva stava toccando la creatura protetta, tale fonte subisce 2d6 danni. Se la creatura protetta fallisce la prova di livello, allora l'effetto di energia positiva viene applicato normalmente.

Questo incantesimo può essere lanciato sulle creature non morte per conferire loro una migliore possibilità di evitare gli effetti della capacità di scacciare non morti di un chierico buono. Prima viene determinato quante creature scaccerebbe un chierico normalmente. Coloro che verrebbero scacciate potenzialmente hanno diritto a una prova di livello per evitare l'effetto.

Questo incantesimo offre protezione dall'effetto accecante del Piano dell'Energia Positiva, e le creature protette non ottengono alcun punto ferita temporaneo quando si trovano laggiù.

Rianimare esterno

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 6
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Esterno morto toccato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore riporta in vita un esterno morto, con gli stessi effetti di un incantesimo *rianimare morti*. L'incantatore è in grado di riportare in vita qualsiasi creatura di tipo esterno dotata di un massimo di Dadi Vita pari al suo livello, e la creatura può essere rimasta uccisa per un periodo indefinito di tempo.

Componente materiale: Un campione di terreno, acqua o altro materiale naturale non lavorato proveniente dal piano nativo dell'esterno e un diamante del valore di almeno 500 mo.

Sacca d'ombra

Illusione (Ombra)
Livello: Brd 3 Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Area: Un cerchio del diametro di 30 cm
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: No
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può accumulare temporaneamente dei piccoli oggetti sul Piano delle Ombre o abbandonarli definitivamente lasciandoli laggiù. Questo incantesimo apre un piccolo portale sul Piano delle Ombre che è invisibile sul Piano Materiale e ha l'aspetto di un piccolo disco sul Piano delle Ombre.

L'incantatore può raggiungere con il braccio il Piano delle Ombre attraverso il portale creato da *sacca d'ombra*, ma soltanto gli oggetti più piccoli non viventi sono in grado di passare attraverso il buco.

È possibile recuperare gli oggetti piazzati oltre il portale per tutta la durata dell'incantesimo, o lanciare un'altra *sacca d'ombra* in seguito. La sacca d'ombra rimane stazionaria là dove è stata creata. Gli oggetti piazzati nella sacca d'ombra potrebbero essere raccolti da dei nativi del Piano delle Ombre, e in ogni caso vengono comunque lentamente spostati

dal tratto plasmabile del piano stesso. C'è una probabilità del 10% al giorno che gli oggetti piazzati sul Piano delle Ombre attraverso *sacca d'ombra* non ci siano più (perché portati via oppure mossi). Dopo dieci giorni, gli oggetti sono sicuramente scomparsi.

L'incantesimo non può essere lanciato quando ci si trova direttamente sul Piano delle Ombre, ma solo sui piani coesistenti con il Piano delle Ombre.

Salvezza

Abiurazione
Livello: Chr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale o contatto
Bersaglio: Incantatore o creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No o Sì (innocuo)

Il soggetto di questo incantesimo è in grado di trovare la via più breve e più diretta verso un luogo di salvezza, dove per salvezza si intende una locazione in cui l'individuo non subisce danni immediati dall'ambiente, e tali danni immediati non sono imminenti. Non conferisce al soggetto il mezzo per spostarsi in quella direzione.

L'incantesimo *salvezza* indica la distanza più breve per uscire da una nube di gas velenoso, o la direzione in cui scavare verso la superficie se ci si ritrova seppelliti sotto terra. Non funziona contro l'incantesimo *labirinto*, in quanto quell'incantesimo non infligge alcun danno fisico. Non fornisce alcuna conoscenza o alcuna protezione contro le creature che potrebbero abitare nelle zone di salvezza.

Nella cosmologia di D&D, *salvezza* ha i seguenti effetti sui piani specifici:

Piano delle Ombre: La strada più breve per uscire dalle terre oscure.

Piano Elementale dell'Acqua: La sacca più vicina di aria respirabile; la via più breve per uscire da una pozza d'acqua bollente, da una sacca di ghiaccio o da un'onda rossa.

Piano Elementale dell'Aria: Il più vicino riparo protetto dal vento o la strada più breve per uscire da un banco di fumo.

Piano Elementale del Fuoco: La strada più breve per uscire da una pozza di magma o da altri posti troppo caldi.

Piano Elementale della Terra: La sacca d'aria o la caverna aperta più vicina.

Piano dell'Energia Negativa: L'area di stasi più vicina dotata del tratto dell'energia negativa minore dominante.

Piano dell'Energia Positiva: La più vicina zona di margine dotata del tratto dell'energia positiva minore dominante.

Limbo: L'area più vicina di Limbo stabilizzato.

Pandemonium: Il rifugio più vicino da una tempesta di vento.

Carceri: La strada più breve per uscire da una tempesta di sabbia di Minethys.

Gehenna: Il cornicione piatto più vicino, il rifugio più vicino dalla neve acida di Mungoth.

Nove Inferi: Il rifugio più vicino dalle palle di fuoco di Avernus, dalle frane nella Malabolgia o dal freddo di Cania.

Acheronte: Il rifugio più vicino dalla tempesta di lame di Ocanthus.

Sui piani creati dal DM personalmente, *salvezza* può fornire altre informazioni.

Questo incantesimo di solito viene usato negli ambienti ostili come i Piani Interni per individuare la sacca più vicina di spazio abitabile.

Se viene lanciato *salvezza*, seguito da un incantesimo *spostamento planare*, lo *spostamento planare* invia l'incantatore verso un luogo di relativa sicurezza su quel piano. L'incantatore viene trasportato fino a una sacca d'aria sul Piano Elementale dell'Acqua, ad esempio, o fino a un posto più fresco sul Piano Elementale del Fuoco.

Scarica d'ombra

Invocazione
Livello: Chr 4, Drd 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 6 metri
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo è particolarmente efficace contro quelle creature native del Piano delle Ombre e quelle che fanno uso dell'ombra nei loro incantesimi e nelle loro capacità magiche. L'incantesimo sgombra l'area di effetto da qualsiasi portale o punto debole tra il Piano delle Ombre e gli altri piani e impedisce l'accesso agli incantesimi basati sull'ombra. Si manifesta come un lampo di luce all'interno dell'area di effetto.

I nativi del Piano delle Ombre sorpresi da una *scarica d'ombra* rimangono storditi per 3d6 minuti se falliscono un tiro salvezza sulla Tempra. I nativi delle ombre che siano anche non morti o vulnerabili alla luce subiscono ulteriori 2d10 danni se falliscono un secondo tiro salvezza sulla Tempra. Quelle creature che falliscono entrambi i tiri salvezza sulla Tempra non possono fare uso di capacità magiche o soprannaturali per aprire un qualsiasi portale verso il Piano delle Ombre e per i 3d6 minuti seguenti.

Scarica d'ombra chiude tutti portali, gli incantesimi *portale* e gli altri passaggi verso il Piano delle Ombre, e qualsiasi punto debole viene rinforzato. Le creature che si trovano dall'altro lato di un portale non vengono influenzate dalla *scarica d'ombra*.

Componente materiale: Una manciata di terra prelevata da una tomba, stretta nel pugno e poi lanciata.

Scarica eterea

Abiurazione
Livello: Chr 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Emanazione sferica del raggio di 7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando un incantatore lancia questo incantesimo, fa esplodere un piccolo ciclone etereo sul Piano Etereo, centrato su se stesso. Coloro che si trovano sul Piano Materiale non vengono influenzati dalla scarica (compreso l'incantatore, se lo lancia dal Piano Materiale). Tuttavia, tutti coloro che si trovano sul Piano Etereo e all'interno dell'area dell'incantesimo vengono influenzati come se fossero colpiti da un ci-

clone etereo. Il ciclone infuria per tutta la durata dell'incantesimo, e coloro che entrano in quell'area sul Piano Etereo vengono colpiti dalle sue raffiche di vento e rischiano di essere spazzati via.

È possibile lanciare *scarica eterea* anche se l'incantatore si trova sul Piano Etereo, ma anche lui viene influenzato dall'incantesimo. I non morti non vengono influenzati da questo incantesimo, e nemmeno i grossi oggetti eterei. Tutti gli oggetti non custoditi che pesano 22,5 kg o meno vengono spazzati via dal Piano Etereo.

Componente materiale: Il dente di una creatura che faccia uso del Piano Etereo, come un cane intermittente o un predatore etereo o l'artiglio di un ragno fase.

Segnale di portale

Trasmutazione
Livello: Chr 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un portale interplanare
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può alterare un portale magico in modo che emetta un segnale mentale percepibile da un massimo di sei creature, compreso l'incantatore stesso, se lo desidera. Questi individui devono essere conosciuti dall'incantatore, ma non devono necessariamente essere presenti al momento del lancio. Una volta che l'incantatore lancia *segnale di portale*, queste creature sapranno sempre la direzione e la distanza che li separa dal portale bersaglio.

Se ci si sposta su un piano diverso dai due piani collegati dal portale, l'effetto di *segnale di portale* per quella creatura svanisce, ma rimane attivo per gli altri. Un incantatore può avere un qualsiasi numero di *segnali di portale* regolati su se stesso senza influenzare in alcun modo le sue capacità e le sue azioni.

Sigillare portale

Abiurazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un portale interplanare o un incantesimo *portale*
Durata: Permanente (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può sigillare in modo permanente un portale interplanare o un varco generato dall'incantesimo *portale*. Se viene lanciato sul portale, l'incantesimo ne impedisce l'attivazione, sebbene l'incantesimo *sigillare portale* possa essere dissolto dall'incantesimo *dissolvi magie*. Un incantesimo *scassinare* non funziona sul portale sigillato, ma una *campana dell'apertura* dissolve *sigillare portale* se *sigillare portale* è stato lanciato da un incantatore di livello inferiore al 15°. Inoltre, la capacità della classe di prestigio del sabotatore di portali di aprire portali potrebbe essere in grado di aprire un varco oltre un portale sigillato, ma se il primo tentativo fallisce, il sabotatore di portali non può provare una seconda volta.

Una volta che il portale è stato aperto, *sigillare portale* non torna in funzione e deve essere lanciato una seconda volta.

Componente materiale: Una sbarra d'argento del valore di 50 mo.

Sparizione nell'ombra

Illusione (Ombra)
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale e contatto
Bersagli: Incantatore e una creatura toccata per livello
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore apre un portale sul Piano delle Ombre, consentendo a se stesso e alle creature che tocca di raggiungere quell'area. A differenza dell'incantesimo *camminare nelle ombre*, questo incantesimo non conferisce all'incantatore la capacità di aprire un altro portale simile automaticamente, quindi questo incantesimo viene spesso usato come nascondiglio temporaneo o come un semplice metodo per accedere al Piano delle Ombre.

Il portale rimane aperto per tutta la durata dell'incantesimo, e altre creature potrebbero attraversarlo in qualsiasi senso, se superano un tiro salvezza sulla Volontà. Il portale è invisibile dal Piano Materiale mentre sul Piano delle Ombre ha l'aspetto di un foro bianco.

Come nel caso dell'incantesimo *camminare nelle ombre*, l'incantatore deve trovarsi in una zona coperta da ombre per poter lanciare *sparizione nell'ombra*. L'incantesimo può essere lanciato solo su un piano coesistente con il Piano delle Ombre, e non può essere lanciato sul Piano delle Ombre stesso.

Vortice delle realtà

Invocazione
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio/i: Un'emanazione del raggio di 1,5 metri per livello centrata su un punto nello spazio, e un'esplosione del raggio di 3 metri per livello centrata sullo stesso punto
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega, Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore apre un varco temporaneo nella realtà stessa, che risucchia tutto il materiale non custodito e le creature viventi al suo interno, inviandole su un piano casuale (vedi Tabella 3-7: "Destinazioni planari casuali", nella pagina seguente). Tutto ciò che viene risucchiato in un *vortice delle realtà* viene condotto sullo stesso piano.

Il *vortice delle realtà* ha un'area di effetto primaria e una secondaria. L'area primaria è il buco stesso: una sfera di un raggio pari a 1,5 metri per livello dell'incantatore. All'interno di quest'area, tutti gli oggetti non custoditi che pesano 45 kg o meno vengono risucchiati all'interno del vortice delle realtà, come anche tutti quegli individui che falliscono un tiro salvezza sulla Volontà.

Lo squarcio crea anche un risucchio d'aria che spinge oggetti e persone verso il varco. Tutti gli oggetti non custoditi

che pesano 22,5 kg o meno entro un raggio di 3 metri per livello dell'incantatore vengono risucchiati nell'area primaria di effetto del *vortice delle realtà*. Gli individui all'interno dell'area secondaria di effetto devono superare un tiro salvezza sui Riflessi. Coloro che falliscono vengono risucchiati nell'area primaria di effetto e devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per evitare di essere risucchiati dal vortice.

Gli individui che superano entrambi i tiri salvezza possono muoversi e attaccare normalmente, ma devono superare dei tiri salvezza aggiuntivi per ogni round in cui rimangono all'interno dell'area di effetto primaria o secondaria.

Un *vortice delle realtà* è un portale a un senso, quindi non emerge mai nulla dal varco creato dall'incantesimo.

Componente materiale: Un anello d'oro del diametro di almeno 2,5 cm.

DESTINAZIONI PLANARI CASUALI

Alcuni incantesimi come *spruzzo prismatico, vortice delle realtà* e oggetti come un *amuleto dei piani* e un *bastone del potere* possono inviare un individuo verso un piano casuale. La lista dei piani disponibili varia in base alla cosmologia scelta. Di seguito viene presentato un esempio che fa uso della cosmologia di D&D.

I pianti di transizione come il Piano Etereo, il Piano Astrale e il Piano delle Ombre non devono essere considerati tra le destinazioni casuali.

Tabella 3-7: Destinazioni planari casuali

d%	Piano
01-05	Domini Eroici di Ysgard
06-10	Caos Mutevole del Limbo
11-15	Profondità Ventose del Pandemonium
16-20	Infiniti Strati dell'Abisso
21-25	Profondità Tartaree di Carceri
26-30	Grigie Distese dell'Ade
31-35	Cupa Eternità della Gehenna
36-40	Nove Inferi di Baator
41-45	Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte
46-50	Nirvana Meccanico di Mechanus
51-55	Pacifici Regni di Arcadia
56-60	Sette Cieli Ascendenti di Celestia
61-65	Paradisi Gemelli di Bytopia
66-70	Campi Benedetti dell'Elysium
71-75	Distese Selvagge delle Terre Bestiali
76-80	Foreste Olimpie di Arborea
81-89	Dominio Concordante delle Terre Esterne
90-91	Piano Elementale del Fuoco
92-93	Piano Elementale della Terra
94-95	Piano Elementale dell'Aria
96-97	Piano Elementale dell'Acqua
98	Piano dell'Energia Positiva
99	Piano dell'Energia Negativa
00	Semipiano a scelta del DM

Lo strato e la locazione esatta all'interno del piano specifico vengono decisi dal DM. Il trasporto su un piano casuale non garantisce la sopravvivenza del soggetto, e coloro che corrono il rischio di un simile spostamento dovrebbero essere ben consapevoli dei pericoli che comporta.

Se un individuo si trova su un piano diverso dal Piano Materiale quando effettua la transizione planare, è sufficiente sostituire il piano di origine sulla tabella alla voce Piano Materiale. Quindi, un *bastone del potere* infranto sul Piano Elementale del Fuoco può inviare il suo detentore sul Piano Materiale se esce un 91.

Zona di rifugio

Abiurazione
Livello: Chr 3, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 2 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Un cubo con spigolo di 9 metri per livello
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di creare una regione che è temporaneamente isolata dalle intrusioni interplanari. Questo include quegli incantesimi e capacità che fanno uso di altri piani, tra cui *porta dimensionale, spostamento planare, teletrasporto* e il viaggio attraverso piani come il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre.

Gli incantesimi di evocazione e di richiamo non funzionano all'interno di *zona di rifugio*, ma le creature evocate o richiamate al di fuori della zona di rifugio possono entrarvi.

Gli incantesimi *portale* e altri eventuali portali non possono essere creati all'interno della *zona di rifugio*, ma i portali già esistenti non vengono influenzati dall'incantesimo. Le creature all'interno di piani adiacenti o coesistenti devono ritirarsi oltre i margini della *zona di rifugio* e non possono entrare nell'area corrispondente del piano adiacente o coesistente.

Componente materiale: Una piccola quantità di sangue di una gorgone.

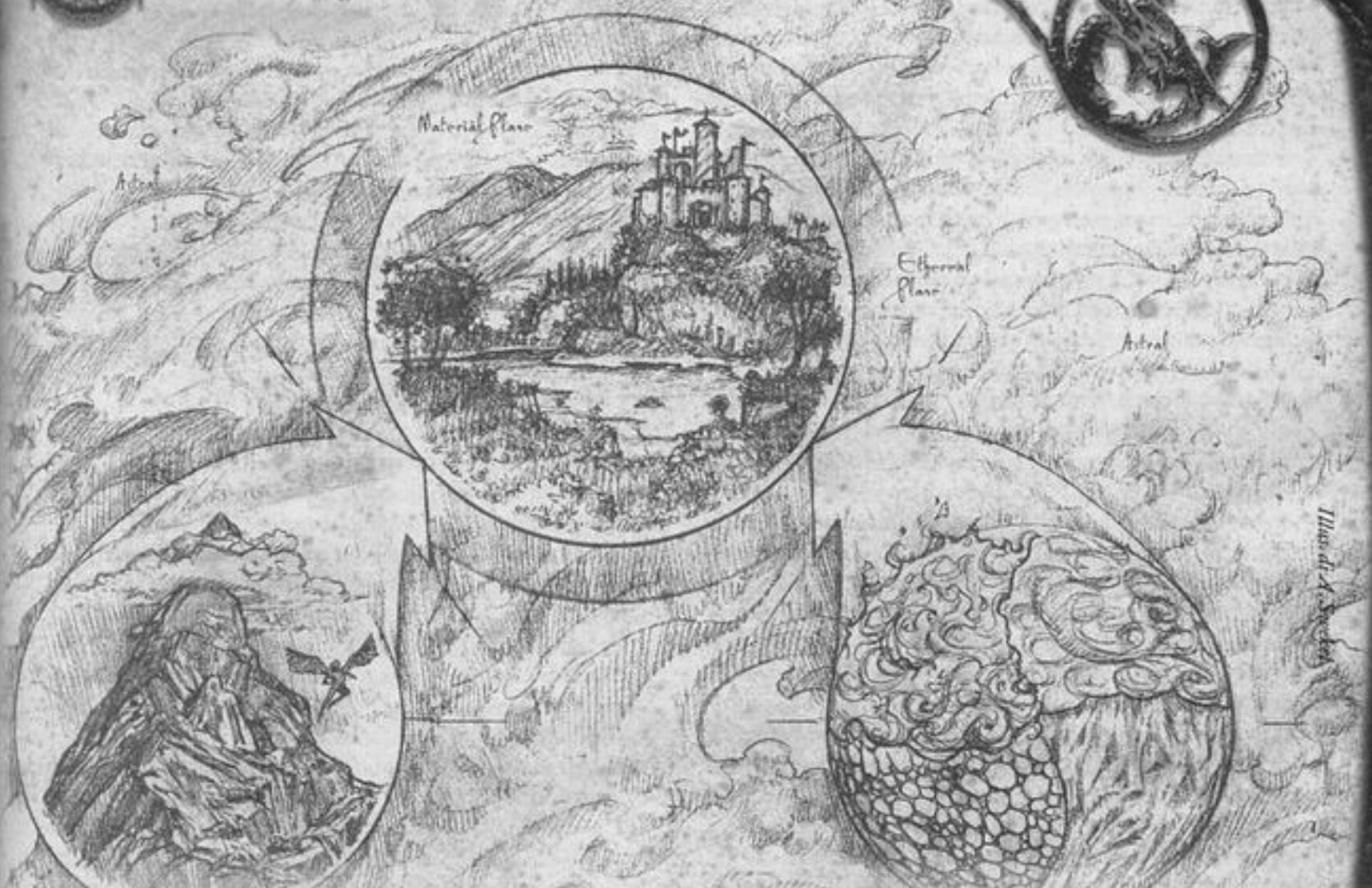
Zona di rivelazione

Divinazione
Livello: Chr 3, Mag/Str 4
Componenti: V, S, FD/M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un'emanazione del raggio di 1,5 metri per livello
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutte le creature e gli oggetti all'interno dell'area di *zona di rivelazione* vengono resi visibili. Questo include le creature visibili e anche quelle che si trovano in piani coesistenti come il Piano Etereo e il Piano delle Ombre. I nativi di questi piani non perdono nessuna delle loro capacità, vengono semplicemente resi visibili.

Zona di rivelazione sopprime ma non dissolve *invisibilità, forma eterea* o altri incantesimi. Una volta che un oggetto o una creatura resa visibile abbandona l'area, torna di nuovo invisibile.

Componente materiale arcana: Una manciata di polvere proveniente dai vestiti contenuti nella tomba di una creatura non morta.



Il Piano Materiale è il punto di partenza di ogni campagna. È la locazione "normale" della cosmologia, in cui i personaggi giocanti iniziano la loro carriera di avventurieri. È lo specchio che riflette tutto il resto della cosmologia e probabilmente anche il centro di quell'universo.

TRATTI DEL PIANO MATERIALE

Il Piano Materiale usa le regole dei manuali base di D&D; è un mondo fantasy tradizionale dove le leggi fondamentali della fisica funzionano come si aspettano i giocatori. Un tipico Piano Materiale è dotato dei seguenti tratti planari:

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale:** Infatti, tutti gli altri piani regolano il loro scorrere del tempo in base al Piano Materiale.
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Nessun tratto elementale o di energia:** Tuttavia, alcune locazioni specifiche potrebbero essere dominate dagli elementi o dall'energia.
- **Allineamento neutrale leggero.**
- **Magia normale.**

È possibile alterare questi tratti per adattare il Piano Materiale alla propria cosmologia, ma questi sono i tratti di partenza del piano. Inoltre, il Piano Materiale di solito ha caratteristiche particolari in quanto è il cuore del multiverso.

Il Piano Materiale è il punto in cui tutti gli altri piani tendono a convergere. È costituito dalle componenti di base disponibili sui Piani Interni, ed è da esso che i grandi poteri dei Piani Esterni traggono i loro seguaci e la loro forza. Il Piano Materiale di solito è collegato al Piano Astrale, al Piano Etereo e al Piano delle Ombre, e i suoi nativi spesso si dimostrano estremamente interessati a visitare gli altri piani.

Il Piano Materiale tende a raccogliere culture, climi e abitanti diversi, molto di più di qualsiasi altro piano. Sul Piano Materiale, spostandosi da una locazione all'altra, si può trovare praticamente di tutto. Il Piano Materiale è composto da molteplici aspetti in quanto è collegato a molti altri piani, ed è popolato da creature native di ogni tipo.

Ma il fatto che sia il piano nativo non significa che sia un piano noioso. Ecco alcuni suggerimenti per personalizzare un Piano Materiale a piacimento.

Forme alternative: Un Piano Materiale può avere le forme più disparate: un globo sospeso nello spazio, un lungo nastro, una distesa piatta, un disco appoggiato sulla schiena di una gigantesca tartaruga. Spesso un Piano Materiale è costituito da un pianeta sferico; questo è l'aspetto più familiare per la maggior parte dei giocatori.

Anche se di solito un Piano Materiale è infinito o comunque enormemente grande e auto-contenuto, può essere anche finito, come un disco sospeso al di sopra di un Piano Elementale.

Nativi: Il Piano Materiale è il piano nativo della maggior parte delle creature conosciute nella cosmologia di D&D, tra cui i draghi, gli animali, i non morti e naturalmente le razze dei personaggi giocanti. Tutti quei tipi di creature che non siano esterni ed elementali considerano il Piano Materiale il loro piano nativo.

Quando i nativi del Piano Materiale si spostano su un altro piano, mantengono il loro tipo naturale di creatura, ma vengono considerati creature extraplanari rispetto agli effetti degli incantesimi. Questo significa che possono essere rimandati sul Piano Materiale da incantesimi *congedo* o *esilio*, o influenzati da incantesimi *protezione* e *cerchio magico* se erano stati evocati su quel piano.

Collegamenti verso gli altri piani: Il numero di incantesimi *portale*, portali, confini e altri collegamenti tra il Piano Materiale e gli altri piani dipende dai desideri del DM. Tra le varie possibilità applicabili, ne vengono indicate alcune:

Nessun collegamento: Non esistono collegamenti con gli altri piani. Non esiste alcun Piano Astrale, alcun Piano Etereo e alcun Piano delle Ombre. Questa è la soluzione più radicale, in quanto rimuove molti incantesimi e molte potenziali zone da esplorare dal gioco.

Collegamenti sconosciuti: I collegamenti esistono, ma gli incantesimi per utilizzarli devono essere ancora scoperti. Gli incantesimi descritti al Capitolo 3 non sono ancora stati creati sul Piano Materiale e devono essere studiati e sviluppati.

Collegamenti creati da incantesimi: Gli incantesimi, le capacità magiche e gli oggetti magici che formano collegamenti tra i piani o permettono alle creature di spostarsi da un piano all'altro funzionano normalmente sul Piano Materiale.

Vortici elementali: Il Piano Materiale è dotato di alcune aree o punti deboli che dimostrano particolari affinità con le varie categorie elementali. Alcuni vortici verso il Piano Elementale del Fuoco potrebbero essere nascosti in un vulcano, ad esempio, oppure i vortici verso il Piano Elementale dell'Acqua potrebbero trovarsi nelle profondità degli oceani. Il Piano Elementale della Terra potrebbe essere collegato attraverso le zone più basse del profondo sottosuolo, e il Piano Elementale dell'Aria potrebbe essere accessibile dai picchi montani più alti e ventosi.

Portali accessibili: Il Piano Materiale è fisicamente collegato con alcune locazioni specifiche dei Piani Interni e dei Piani Esterni. Vedi la sezione "Portali magici" nel Capitolo 2 per una spiegazione su come funzionano simili portali.

Piani di transizione: Il Piano Materiale è coesistente con il Piano Etereo, adiacente al Piano Astrale ed è dotato di un accesso limitato e basato su incantesimi al Piano delle Ombre.

SOPRAVVIVERE SUL PIANO MATERIALE

Anche se varie locazioni all'interno del Piano Materiale (vulcani, profondità marine) sono estremamente pericolose per le forme di vita native, l'ambiente generico del Piano Materiale è amichevole. I nativi, gli esterni e gli elementali non subiscono alcun danno dal piano stesso.

Molti esterni provenienti dai Piani Esterni tendono a trovarsi a disagio sul Piano Materiale in quanto il Piano Materiale non è dotato del tratto di allineamento a cui sono abituati. Gli esterni e gli elementali provenienti dai Piani Interni tendono ad essere analogamente a disagio in quanto i tratti degli elementi dominanti e delle energie dominanti del loro piano nativo non sono disponibili sul Piano Materiale.

INCONTRI SUL PIANO MATERIALE

Le creature e le sfide del Piano Materiale variano enormemente da locazione a locazione, e qualsiasi mostro descritto nel *Manuale dei Mostri* può essere incontrato da qualche parte sul piano. Consultare la sezione "Incontri nelle terre selvagge", pagina 132 della *Guida del* DUNGEON MASTER per i metodi da utilizzare per creare delle tabelle per gli incontri sul Piano Materiale.

ESTERNI ED ELEMENTALI SUL PIANO MATERIALE

Gli esterni e gli elementali possono entrare sul Piano Materiale solo attraverso alcuni modi specifici. Perfino quegli esterni e quegli elementali dotati degli incantesimi o delle capacità magiche per raggiungere il Piano Astrale, il Piano Etereo o il Piano delle Ombre non possono arrivare al Piano Materiale tranne che in particolari circostanze. Questo è uno dei motivi per cui il Piano Materiale non è ancora stato invaso da orde di demoni.

Esistono numerosi incantesimi, oggetti magici e capacità magiche per evocare o richiamare esterni o elementali sul Piano Materiale. Tali incantesimi normalmente obbligano la creatura evocata ad eseguire un servizio su ordine dell'incantatore. Gli esterni e gli elementali più intelligenti di solito non accettano una simile schiavitù e tentano di ribellarsi ai loro padroni, se le imprese imposte non sono di loro gradimento. Inoltre, questi incantesimi tendono a tenere gli esterni e gli elementali sul Piano Materiale per un periodo di tempo limitato; alla fine della durata dell'incantesimo, le creature ritornano automaticamente al loro piano di provenienza.

Gli esterni e gli elementali possono entrare sul Piano Materiale attraverso i portali permanenti esistenti sui loro piani. Ma esistono vari guardiani sul Piano Materiale che sorvegliano questi portali o si limitano a sigillarli per impedire simili incursioni.

Inoltre, gli elementali possono passare attraverso vortici creati naturalmente e raggiungere alcune aree del Piano Materiale simili al loro piano nativo, anche se di solito non si allontanano da tali climi ospitali (per loro). Alcuni esterni hanno la capacità di impossessarsi dei corpi delle creature del Piano Materiale e di usarli come loro corpi ospiti, analogamente all'incantesimo *giara magica*, tranne per il fatto che l'esterno non ha bisogno di un ricettacolo. Tali esterni devono trovarsi già sul Piano Etereo per poter usare questa capacità.

OERTH: IL PIANO MATERIALE DELLA COSMOLOGIA DI D&D

Oerth, il Piano Materiale della cosmologia di D&D è composto da corpi celesti sferici auto-contenuti sospesi nello spazio. Oerth è dotato di tutti i normali tratti e collegamenti di un Piano Materiale. È collegato al Piano Astrale, al Piano Etereo e al Piano delle Ombre, e i viaggiatori che provengono da Oerth possono raggiungere i Piani Interni e Piani Esterni attraverso il Piano Astrale.

La cosmologia di Oerth è illustrata nei diagrammi planari presentati nel Capitolo 1. Una sfera di sei Piani Interni circonda Oerth, e la collega anche al Piano Astrale, e attraverso di esso, alla grande ruota dei diciassette Piani

Esterni. Ognuno dei sei Piani Interni non ha alcun collegamento con i suoi vicini, mentre ogni Piano Esterno è collegato ai suoi due vicini. Se un viaggiatore sa come muoversi, può trovare la sua strada per percorrere tutta la Grande Ruota da Celestia all'Abisso e viceversa.

Inoltre, esistono molti più semipiani collegati a Oerth di quanti se ne possano immaginare. Molti di questi sono stati creati dalle divinità o dai maghi più potenti come posti dove nascondere loro ricchezze, ritirarsi dal mondo esterno o imprigionare nemici particolarmente sgradevoli.

Oerth non ha alcun collegamento conosciuto con eventuali Piani Materiali alternativi (vedi sotto). Questi piani alternativi potrebbero esistere in maniera intermittente, se il DM desidera che la sua campagna ne sia dotata.

Anche se Oerth stesso non possiede alcun tratto elementale o di energia, alcune locazioni particolari sul piano contengono delle sacche dotate di tratti elementali. Queste aree spesso sono situate nei pressi di portali o di vortici che conducono ai vari piani elementali.

PIANI MATERIALI ALTERNATIVI

A suo piacimento, il DM può introdurre Piani Materiali alternativi nella sua campagna. Questi Piani Materiali alternativi sono dotati di loro cosmologie, paesaggi e abitanti personali, che potrebbero essere simili o enormemente differenti dal Piano Materiale originale. Non è necessario che esistano Piani Materiali alternativi all'interno di una cosmologia, e l'universo può funzionare benissimo anche senza di essi.

Un Piano Materiale alternativo tende a condividere gli stessi tratti temporali, gravitazionali, di dimensione, di forma e di plasmabilità del Piano Materiale originale. Inoltre, i suoi tratti elementali, di energia e di allineamento sono simili (se il Piano Materiale originale ne possiede, naturalmente). Cambiando questi tratti di base si tende a trasformare i Piani Materiali alternativi in veri e propri Piani Interni o Piani Esterni. Un Piano Materiale alternativo è dotato dei suoi piani di transizione personali. Tuttavia, potrebbe condividere alcuni semipiani e il Piano delle Ombre con gli altri Piani Materiali.

TIPI DI PIANI MATERIALI ALTERNATIVI

Ecco alcuni metodi per creare un Piano Materiale alternativo che funzioni da vera controparte al luogo che la gran parte dei personaggi considera casa.

Livelli magici diversi: Una variabile che può essere aumentata o diminuita è il livello di magia disponibile sul Piano Materiale. Se viene dato al Piano Materiale alternativo il tratto di magia selvaggia, magia morta o magia potenziata, il mondo viene trasformato completamente. Un Piano Materiale alternativo dotato di magia selvaggia sarebbe pericoloso, in quanto i suoi incantatori verrebbero considerati delle minacce verso se stessi e verso gli altri. Un Piano Materiale alternativo di magia morta impedirebbe ogni tipo di lancio di incantesimi o di capacità magiche, anche se potrebbero esistere "sacche" di magia reale in cui il lancio di incantesimi potrebbe essere effettuato (e dove i personaggi giocanti probabilmente desidererebbero insediarsi). I Piani Materiali alternativi raramente sono dotati del tratto magia ostacolata, anche se potrebbero essere limitati per livello o per scuola, se lo si desidera. Si provi a immaginare un mondo dove il solo tipo di magia esistente è la necromanzia, o dove gli incantesimi di invocazione non esistono.

Piani Materiali doppelganger: I piani doppelganger sono simili, ma non in ogni dettaglio, al piano nativo dei personaggi. Forse sul piano doppelganger tutto è identico tranne il fatto che i sosia dei personaggi sono di allineamento opposto... oppure non esistono affatto. I piani doppelganger sono meno difficili da creare rispetto agli altri Piani Materiali, in quanto è possibile usare le mappe e il materiale di riferimento del Piano Materiale originale e cambiare soltanto ciò che è necessario.

Piani Materiali spostati nel tempo: Ai personaggi che effettuano questo viaggio potrebbe sembrare di aver viaggiato nel tempo, ma in realtà hanno raggiunto un Piano Materiale parallelo che è identico al passato del Piano Materiale di provenienza (o a un suo possibile futuro). Anche in questo modo è possibile usare il materiale di riferimento già esistente per questo Piano Materiale alternativo. Questa scelta offre al DM la possibilità di limitare i personaggi alla tecnologia dell'età della pietra o di far loro usare le armi futuristiche descritte nel Capitolo 6 della *Guida del* DUNGEON MASTER, ad esempio. Ma è meglio fare attenzione a quei personaggi che decidono di portare le armi da fuoco con sé quando tornano al loro piano nativo.

Piani Materiali basati sul terreno: È facile immaginare un mondo dominato da un unico tipo di terreno. Forse un'era dei ghiacci ha coperto interamente un Piano Materiale alternativo di distese innevate e di ghiacci, e i giganti del gelo terrorizzano i pochi insediamenti di umani, gnomi ed elfi esistenti. I nani, invece, si sono ritirati ancor più sotto terra, per avvicinarsi al calore geotermico dei fiumi di magma e degli oceani di lava. Molti orchi e mezzorchi agiscono come esploratori per i giganti del gelo, mentre i pochi halfling che esistono sono domestici e servitori dei potenti signori della guerra dei giganti del gelo.

O forse il Piano Materiale alternativo è coperto da un vasto oceano, e i tritoni, i locathah e i sahuagin sono le culture dominanti. Gli umani e gli elfi sono soltanto progenie mutante rispettivamente dei marinidi e degli elfi marini, esiliati sulle poche isole che emergono dal mondo oceanico. I nani e gli halfling invece vivono sui vari arcipelaghi e sono organizzati in una cultura retta da principi mercanti e da terribili pirati. L'intera razza degli gnomi vive in un'enorme città-aerostato che galleggia sopra le acque.

Piani Materiali basati su altre culture: Oerth è vagamente basata sulla società e sulla cultura europea medievale. Tuttavia, alcuni Piani Materiali alternativi potrebbero usare altre culture del mondo come fonte di ispirazione. I personaggi potrebbero visitare Piani Materiali alternativi dove i nobili impugnano la spada e si sfidano a duello per questioni d'onore, oppure uno in cui intere tribù di cacciatori usano armi di pietra per inseguire belve feroci all'interno di vaste savane. Se si vuole creare un Piano Materiale alternativo radicalmente diverso, si possono mescolare i vari aspetti delle diverse culture, aggiungendo altri elementi creati da zero. Forse esiste un Piano Materiale alternativo dove i nobili risolvono le loro dispute d'onore nel corso di cacce rituali che fanno uso di armi in pietra magicamente potenziate.

Piani Materiali dominati dai mostri: Non c'è alcuna ragione per cui le razze nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore* debbano avere il dominio (o debbano addirittura esistere) su ogni Piano Materiale. Un Piano Materiale alternativo potrebbe essere dotato di una grande nazione di

minotauri in guerra contro i centauri e i lamia barbarici. Nel frattempo, un ordine stregonesco di rakshasa potrebbe controllare gli eventi da dietro le quinte, mentre gli schiavi grimlock dei minotauri premono per ottenere la libertà. Le razze comuni dei personaggi giocanti sono estinte da tempo, quindi i visitatori di questo Piano Materiale alternativo saranno al centro di grande curiosità.

Su un altro Piano Materiale alternativo, un esperimento magico di cui è stato perso il controllo ha fatto esplodere una gigantesca ondata di energia negativa, trasformando tutti su quel piano in non morti. Ora i lich e i signori dei vampiri si danno battaglia per il controllo delle terre desolate, guidando eserciti di scheletri, zombi, ghoul e wight e facendo uso di spettri e fantasmi come esploratori e spie.

Piani Materiali dotati di altri pantheon: Gli abitanti di un Piano Materiale alternativo non devono necessariamente adorare le divinità familiari e il resto della cosmologia. Forse divinità come Pelor o Hextor appaiono in forme diverse e usano nomi diversi su un Piano Materiale alternativo, o forse esiste addirittura un pantheon diverso di divinità. Un Piano Materiale alternativo è un buon posto da cui partire se si è interessati a introdurre nuove divinità in una campagna esistente. Forse gli dei della mitologia greca vivono in cima al Monte Olimpo di un Piano Materiale alternativo, e i personaggi abbastanza potenti da poterlo visitare possono gareggiare contro Ercole oppure ottenere l'aiuto di Atena per risolvere un enigma particolarmente difficile.

Piani Materiali a geografia fantastica: Questi Piani Materiali alternativi sono esattamente come Oerth, tranne per dei paesaggi radicalmente diversi. Si immagini un Piano Materiale alternativo dove enormi montagne fluttuano nel cielo, spinte lentamente dal vento come le nuvole. Vene di "pietra volante" possono essere estratte da queste isole di rocce fluttuanti, e il metallo può alimentare le navi volanti e le fortezze fluttuanti. La pietra volante è così preziosa che le montagne fluttuanti sono un territorio per il quale le nazioni e le creature più potenti si danno battaglia. La maggior parte della popolazione vive sulla superficie a terra del piano, all'ombra dei signori supremi, che dominano dall'alto delle loro montagne fluttuanti. Su un altro Piano Materiale alternativo, la società è cresciuta attorno a un unico fiume che scorre in cerchio attraversando un intero continente. Dal momento che è la magia ad alimentare il fiume, è possibile navigare con una zattera e visitare tutte le città e le culture principali sul Piano Materiale alternativo per poi ritornare esattamente al punto di partenza dopo un viaggio di vari mesi. Alcuni tratti del fiume sono pericolosi; altri sono ricchi di commercio. Quando le stelle si allineano, lo scorrere del fiume si inverte e sul piano dilagano la guerra e l'anarchia.

Altre campagne pubblicate: Dal momento che ogni Piano Materiale può avere la sua cosmologia personale, entrare su un Piano Materiale alternativo è come trasferirsi su un nuovo mondo. I personaggi possono viaggiare verso un nuovo mondo creato dal DM, oppure verso un altro dei mondi delle campagne pubblicate da Wizards of the Coast e da Twenty Five Edition. È possibile decidere di inviare i personaggi attraverso un portale che collega il piano nativo della loro campagna con il mondo di Greyhawk. Dopo aver combattuto contro il Tempio del Male Elementale, i personaggi possono fare ritorno al loro Piano Materiale nativo e sigillare il portale dietro di loro.

RAGGIUNGERE I PIANI MATERIALI ALTERNATIVI

Esistono molti metodi per raggiungere i Piani Materiali alternativi, se tali piani esistono all'interno di una cosmologia.

Piano delle Ombre: Come indicato nella sezione del Piano delle Ombre nel Capitolo 5, è possibile addentrarsi sul piano e allontanarsi dal Piano Materiale. Anche se il viaggio può rivelarsi pericoloso, potrebbe essere possibile spostarsi fino a un Piano Materiale alternativo attraverso il Piano delle Ombre. Se tale piano esiste e se è facilmente accessibile dipende da come è stata costruita la cosmologia in questione.

Portale delle Ombre: Questo portale ha l'aspetto di un normale portale interplanare (in altre parole, può avere qualunque aspetto). Ma invece di attraversare il Piano Astrale, il portale attraversa il Piano delle Ombre e conduce fino a un Piano Materiale alternativo. Il portale delle ombre può avere qualsiasi proprietà di un normale portale.

Semipiano: Un piccolo piano può funzionare come "corridoio tra i mondi". Se due Piani Materiali hanno accesso allo stesso semipiano da lati opposti, il semipiano diventa un sentiero tra essi. Il semipiano può essere popolato da guardiani o da trappole, e i portali che li connettono a entrambi i lati potrebbero essere intermittenti o inaffidabili.

Incidente interplanare: Un evento a tutti gli effetti irreversibile, ad esempio un incidente cataclismico come spezzare un *bastone del potere*, potrebbe indebolire la barriera tra le realtà a sufficienza da spingere qualcuno su un Piano Materiale alternativo. Un'altra opzione può essere quella di tirare 100 sulla Tabella 3-7: "Destinazioni planari casuali" per inviare coloro coinvolti nell'incidente verso un Piano Materiale alternativo.

INCANTATORI DIVINI E PIANI MATERIALI ALTERNATIVI

Anche se un Piano Materiale alternativo può avere il suo pantheon divino personale, gli incantatori divini ottengono ancora i loro incantesimi, purché abbiano accesso al loro piano nativo attraverso incantesimi o portali. Anzi, la loro divinità potrebbe essere estremamente interessata a questa nuova area piena di potenziali adoratori. Viceversa, le divinità native del Piano Materiale alternativo (se esistono) potrebbero interessarsi molto a una nuova religione che si diffonde sul piano. Simili trasposizioni possono essere alla base del fatto che le stesse divinità appaiono su vari mondi diversi.

Se un incantatore divino che riceve incantesimi da una divinità arriva su un Piano Materiale alternativo a causa di un incidente interplanare, tuttavia, il collegamento potrebbe essere interrotto. Un personaggio simile dovrebbe localizzare una nuova divinità che corrisponda a quella vecchia per allineamento e convinzioni per poter ricevere di nuovo i suoi incantesimi. Alcuni incantesimi o alcuni dei domini potrebbero non essere più disponibili finché lo scambio non viene effettuato, e convertirsi alla nuova fede potrebbe essere un procedimento complicato. In alternativa, un chierico separato dalla sua divinità potrebbe semplicemente venerare i principi in cui crede, collegandosi ai suoi domini allo stesso modo in cui lo fanno i chierici non affiliati a una divinità.



Illust. di A. Swekel

PIANI DI TRANSIZIONE

CAPITOLO CINQUE

I Piani di Transizione sono la colla che tiene unita tutta la cosmologia. Attraverso questi piani è possibile spostarsi da un piano all'altro o attraversare il Piano Materiale stesso con molta più velocità e facilità. I tre Piani di Transizione della cosmologia di D&D sono il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre. Anche molte altre cosmologie fanno uso di questi tre Piani di Transizione; sono i percorsi più comuni e ricorrenti da una cosmologia all'altra. Quasi tutte le cosmologie di D&D fanno uso dei Piani di Transizione; se vengono rimossi dalla cosmologia, il funzionamento della campagna ne viene fortemente influenzato.

I Piani di Transizione sembrano molto più diversi che simili tra loro. Il Piano Astrale, ampio e sconfinato, il Piano Etereo, insostanziale e intangibile e il Piano delle Ombre, oscuro e minaccioso, sono dotati ognuno di alcuni tratti personali.

Tuttavia i Piani di Transizione condividono anche molti aspetti comuni. Tutti vengono usati per spostamenti sicuri o veloci, o per raggiungere aree che altrimenti sarebbero assai difficili da raggiungere. Tutti sono per la maggior parte vuoti; la gran parte dello spazio viene usata solo per raggiungere gli altri piani. Le poche strutture permanenti all'interno dei Piani di Transizione sembrano oscillare e mutare in continuazione. I Piani di Transizione sono strettamente legati ai loro piani coesistenti o adiacenti. Infine, soprattutto, è possibile accedere a questi piani e manipolarli tramite la magia, e quindi occupano un posto importante nel repertorio di trucchi di un incantatore.

Gli abitanti di un Piano di Transizione di solito provengono dai piani ad esso collegati, tuttavia anche un Piano di Transizione può avere le sue forme di vita native. Anche in questo caso, i nativi dimostrano comunque una forte affinità ai piani a cui i Piani di Transizione sono connessi. Sui Piani di Transizione è possibile incontrare sia visitatori che creature che si sono costruite un dominio personale all'interno dello spazio vuoto del piano. Gli esterni sono comuni sui Piani di Transizione, ma anche le creature del Piano Materiale sono altrettanto comuni, specialmente le bestie magiche e i non morti. Tutte le creature che hanno accesso a incantesimi o capacità magiche attraversano i Piani di Transizione, quindi è possibile incontrare umani, umanoidi, umanoidi mostruosi e draghi che fluttuano nel vuoto.

Gli incantesimi e le capacità magiche sono le chiavi più comuni per entrare sui Piani di Transizione. I portali indipendenti e i vortici verso Piani di Transizione sono rari. Quei portali che vengono trovati su un Piano di Transizione spesso lo stanno solo attraversando per connettere altri due piani. Ad esempio, molti portali magici attraversano il Piano Astrale per raggiungere i Piani Esterni, ma sono pochi i portali che danno direttamente sul Piano Astrale.

MOVIMENTO SUI PIANI DI TRANSIZIONE

Per raggiungere un Piano di Transizione i personaggi normalmente devono fare uso di incantesimi o capacità magiche. Gli incantesimi *transizione eterea* e *forma eterea* conducono un personaggio fino al Piano Etereo, l'incantesimo *proiezione astrale* lo

conduce fino al Piano Astrale, e l'incantesimo *camminare nelle ombre* lo conduce fino al Piano delle Ombre. Tali incantesimi dovrebbero funzionare in qualsiasi locazione che sia coesistente o adiacente al piano. Se il Piano delle Ombre è collegato a un particolare Piano Esterno, allora l'incantatore dovrebbe essere in grado di lanciare l'incantesimo *camminare nelle ombre* anche da quel Piano Esterno. Ma se i due piani non sono coesistenti o adiacenti, l'incantesimo non funziona.

La questione si fa più complicata quando viene lanciato uno di questi incantesimi e ci si trova già su un Piano di Transizione. Un incantesimo particolare può permettere lo spostamento da un Piano di Transizione a un altro? Ecco le risposte per quello che riguarda la cosmologia di D&D.

Dal Piano Etereo al Piano Astrale: È possibile spostarsi al Piano Astrale da praticamente qualsiasi punto del Piano Etereo, in quanto il Piano Astrale è collegato a qualsiasi punto del Piano Etereo (il Piano Etereo tuttavia non è necessariamente collegato a qualsiasi punto del Piano Astrale; vedi sotto). Se si fa uso di un incantesimo *proiezione astrale*, il corpo fisico dell'incantatore rimane sul Piano Etereo e la forma astrale si sposta sul Piano Astrale. Se l'incantatore viaggia fisicamente nel Piano Astrale, la sua forma perde la sua consueta natura insostanziale e diventa solida.

Dal Piano Astrale al Piano Etereo: È possibile spostarsi dal Piano Astrale al Piano Etereo in quelle regioni in cui i due piani sono coesistenti o adiacenti. Se ci si trova in una regione dalla quale normalmente non si accede al Piano Etereo, uno spostamento simile è impossibile. Un corpo fisico che si sposta dal Piano Astrale al Piano Etereo diventa insostanziale (come nel caso dell'incantesimo *transizione eterea*), sia che abbia raggiunto il Piano Etereo attraverso un incantesimo che spostandosi attraverso una pozza di colore. Una forma astrale può entrare nel Piano Etereo, dove ottiene le relative proprietà eteree (può essere influenzata dagli attacchi di forza o dalle capacità di sguardo, ad esempio). Ma se la forma astrale viaggia sul Piano Etereo, non può andare oltre; non le è possibile manifestarsi sul Piano Materiale. Se l'incantatore è costretto a scendere sul Piano Materiale, la sua forma astrale viene distrutta e la sua anima ritorna al suo corpo originale. Se si sposta fisicamente dal Piano Astrale al Piano Etereo, può continuare a viaggiare manifestandosi sul Piano Materiale in qualsiasi momento successivo.

Dal Piano delle Ombre al Piano Astrale: Dal Piano delle Ombre, è possibile usare l'incantesimo *proiezione astrale*, lasciando indietro il proprio corpo su quel piano (il che non è proprio una buona idea, dal momento che il Piano delle Ombre è il più pericoloso dei Piani di Transizione). È possibile anche spostarsi fisicamente sul Piano Astrale dal Piano delle Ombre, in quanto il Piano Astrale e il Piano delle Ombre sono coesistenti.

Dal Piano Astrale al Piano delle Ombre: Non esistono ombre in sé sul Piano Astrale (un vago bagliore pervade tutto il piano), ma il piano è dotato di zone di oscurità sufficienti a permettere l'accesso al Piano delle Ombre. È possibile spostarsi sul Piano delle Ombre dal Piano Astrale sia fisicamente che in forma astrale. Una pozza di colore è il metodo più comune per raggiungere il Piano delle Ombre. Quando si usa una pozza di colore, il cordone argentato dell'incantatore va dal Piano delle Ombre al Piano Astrale e poi rientra nel suo corpo originale.

Dal Piano delle Ombre al Piano Etereo o viceversa: Nella cosmologia di D&D, questi due piani sono coesistenti con il Piano Materiale, ma non tra di loro. Gli incantesimi e gli effetti magici che fanno uso del Piano delle Ombre non funzionano sul Piano Etereo, e gli incantesimi e gli effetti magici che fanno uso del Piano Etereo non funzionano sul Piano delle Ombre. I viaggiatori non possono spostarsi direttamente da un piano all'altro.

Se il DM decide che questi due piani sono coesistenti nel-

PERSONAGGI IN MOVIMENTO: COME CI SI SENTE SUI PIANI DI TRANSIZIONE

Le descrizioni riportate alle voci dei vari Piani di Transizione spiegano come agiscono i sensi dei personaggi durante l'attraversamento del Piano Etereo, del Piano Astrale e del Piano delle Ombre. Ma in aggiunta agli effetti di gioco sui personaggi, ogni Piano di Transizione trasmette una sua "sensazione" che è inconfondibile agli occhi dei viaggiatori planari più esperti.

Il Piano Etereo intorpidisce sottilmente i sensi; sembra che una nebbia calda avvolga il personaggio. La vista e i suoni vengono leggermente attutiti. Gli oggetti emanano odori debolissimi e tutte le sensazioni tattili insolite vengono sminuite.

Il Piano Astrale, al contrario, acuisce i sensi. I personaggi non riescono a vedere più lontano o a sentire meglio, ma i loro sensi si fanno più vibranti. I movimenti sembrano nitidi e dettagliati, i suoni sono pieni e profondi e gli odori sono ben distinti e molto forti. Anche il senso del tatto viene influenzato, e viene leggermente amplificato fino al punto di percepire l'intreccio che compone un tessuto o la presenza di una goccia d'inchiostro su una pagina.

La natura aperta del Piano Astrale provoca un formicolio al sistema nervoso. La sensazione è simile a quella dell'aria dopo un temporale; la protomateria astrale si rinnova in continuazione, e tiene vivi i sensi del viaggiatore. In genere, i viaggiatori hanno l'impressione che i loro sensi si estendano per grandi distanze fino a perdersi nel vuoto.

Il Piano delle Ombre oscura i sensi; l'ambiente stesso è un peso che grava sull'anima. E proprio come il Piano Astrale conferisce una sensazione di liberazione, il Piano delle Ombre genera una sensazione opprimente. L'oscurità incombe da ogni parte, opprime e reclama la luce e il calore generato dai personaggi. I suoni sono distanti, gli odori sono deboli e gli oggetti al tocco sembrano sempre leggermente viscidi. Il Piano delle Ombre, pur non essendo dichiaratamente ostile come alcuni dei Piani Interni, è un luogo e agghiacciante e minaccioso.

Indipendentemente dal piano che sta attraversando un personaggio, un cambiamento di sensazione è sempre immediatamente percepibile. Al di là degli ovvi cambiamenti notati quando si attraversa, ad esempio, il Piano Elementale dell'Acqua o il Piano Elementale del Fuoco, esistono altre mille piccole differenze. A volte la sensazione è simile a quella che si prova spostandosi da un'area ombreggiata a un'area fortemente illuminata. Altri piani possono provocare un leggero prurito sulla pelle o un improvviso brivido lungo la schiena. Soltanto se il viaggio interplanare è effettuato in maniera assai graduale (lungo una regione di confine o attraverso un portale costruito come un lungo corridoio, ad esempio) i viaggiatori non si accorgeranno automaticamente che hanno attraversato un confine planare. E anche in questi casi, un personaggio che supera una prova di Osservare (CD 15) noterà il cambiamento sottile nei suoi sensi.

la sua campagna, allora gli incantesimi di un piano dovrebbero funzionare anche sull'altro. Questo significa che i personaggi possono avere incontri eterei sul Piano delle Ombre e incontri d'ombra sul Piano Etereo. Gli individui che viaggiano da un piano all'altro dovrebbero acquisire o perdere i loro corpi eterei insostanziali.



PIANO ASTRALE

È lo spazio tra tutte le cose.

È la strada che conduce ovunque.

È dove ti trovi quando non sei in nessun altro posto.

Il Piano Astrale è lo spazio tra i piani. Quando un personaggio si sposta attraverso un portale interplanare o proietta il suo spirito su un piano di esistenza diverso, lo fa viaggiando attraverso il Piano Astrale. Anche quegli incantesimi che permettono uno spostamento istantaneo verso un altro piano, come *porta dimensionale*, passano brevemente per il Piano Astrale.

Il Piano Astrale è un'enorme sfera infinita di cielo argentato, che si estende sia verso l'alto che verso il basso. Enormi nuvole a forma cilindrica ruotano lentamente all'orizzonte, alcune sembrano percorse da fulmini e altre sembrano vortici immobili fatti di vento grigio. Turbini vaganti di colore lampeggiano nel vuoto ruotando come monete impazzite. Esiste qua e là qualche frammento di materia solida, ma la maggior parte del Piano Astrale è un dominio aperto e infinito.

Sia i viaggiatori planari che i profughi provenienti da altri piani considerano il Piano Astrale la loro casa. Gli abitanti più comuni del Piano Astrale sono i githyanki, una razza di esiliati che vive assalendo i viaggiatori che attraversano il piano.

Il Piano Astrale raccoglie i relitti e i derelitti di tutti i grandi eventi che hanno scosso le fondamenta della cosmologia stessa. I corpi infranti e fusi delle divinità morte, dimenticate dai loro adoratori e banditi dei piani divini, possono essere trovati quaggiù. C'è chi dice che non siano davvero morti ma che siano solo addormentati.

TRATTI ASTRALI

Dei tre Piani di Transizione, il Piano Astrale è quello più alieno per i nativi del Piano Materiale. Chi attraversa il Piano Astrale per la prima volta venendo dal Piano Materiale non trova quasi nulla di familiare.

Il Piano Astrale è dotato dei seguenti tratti.

- **Senza gravità:** Coloro che lo attraversano si spostano con la forza del pensiero (vedi sotto). Gli oggetti e le creature prive del punteggio di Intelligenza non possono spostarsi sul Piano Astrale, anche se possono essere spinti.
- **Senza tempo:** Invecchiamento, fame, sete, veleno e guarigione naturale non hanno effetto sul Piano Astrale, anche se ricominciano subito a funzionare quando il viaggiatore abbandona il Piano Astrale.
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Nessun tratto elementale o di energia:** Alcune piccole regioni sul piano potrebbero avere uno o più di questi tratti, ma il piano in sé non ne è dotato.
- **Allineamento neutrale leggero.**
- **Magia potenziata:** Tutti gli incantesimi e le capacità magiche usate sul Piano Astrale possono essere usate come se fossero state migliorate dal talento Incantesimi Rapidi. Gli incantesimi delle capacità magiche a cui è già stato applicato questo talento non vengono influenzati, e nemmeno gli incantesimi degli oggetti magici. Gli incantesimi velocizzati in questo modo vengono comunque preparati e lanciati al loro livello non modificato. Come nel caso del talento Incantesimi Rapidi, è possibile lanciare solo un incantesimo rapido per round.

OPZIONE: DARE FORMA AL PIANO ASTRALE

Il Piano Astrale può essere dotato di uno o più tratti plasmabili, anche se al momento non esiste nessun incantesimo in grado di dare forma al piano in questo modo. Alcuni incantesimi (o capacità magiche, o altri poteri come quelli degli psionici) potrebbero riuscire a piegare e dare forma alla nebbia astrale, analogamente all'effetto che hanno sulla sostanza d'ombra quegli incantesimi d'ombra come *ombra di una evocazione*. È possibile inventare incantesimi e una cosmologia specifica che influenzino il Piano Astrale in questo modo.

Tali incantesimi o capacità magiche funzionerebbero solo su quei piani adiacenti al Piano Astrale. Nella cosmologia di D&D, tutti i piani sono adiacenti al Piano Astrale, quindi non esisterebbero particolari difficoltà a utilizzare questa capacità. Ma se il Piano Astrale fosse separato dagli altri piani in una particolare cosmologia, allora tali capacità non funzionerebbero laggiù.

Illus. di M. Moore



COLLEGAMENTI ASTRALI

Il Piano Astrale è onnipresente e può in teoria essere collegato a qualsiasi altro piano della cosmologia. È possibile limitare il collegamento del Piano Astrale ad alcuni piani particolari (vedi l'opzione: "Senza il Piano Astrale" nel riquadro a pagina 50), ma in generale il Piano Astrale conduce ovunque.

Molti individui attraversano il Piano Astrale senza rendersene conto quando lanciano alcuni incantesimi o usano dei portali interplanari. Si ritrovano sul Piano Astrale solo quando qualcosa non funziona, come un incantesimo *porta dimensionale* lanciato male o una *borsa conservante* infilata all'interno di un *buco portatile*. Quando qualcosa deve arrivare da qualche parte ma non ha nessun modo per arrivarci, di solito finisce sul Piano Astrale.

Possono esistere portali permanenti che collegano i vari piani al Piano Astrale. Quegli esterni che non hanno altri modi di spostarsi da un piano all'altro fanno uso di questi portali per arrivare fino al Piano Astrale.

Numerose aperture conosciute come pozze di colore collegano il Piano Astrale agli altri piani. Le pozze di colore sono dischi irregolari di un preciso colore che fluttuano nel vuoto del Piano Astrale. Il colore della pozza rivela al viaggiatore astrale quale piano si apre dall'altro lato della pozza di colore.

Circa sette su dieci pozze di colore sono portali a un senso che conducono solo verso un piano specifico. I tre rimanenti consentono il transito in entrambi i sensi. L'incantesimo *proiezione astrale* è comunque sufficiente ad aprire un varco attraverso queste pozze di colore indipendentemente dalla loro direzione, quindi un individuo che si sposta sul nuovo piano può sempre ritirarsi sul Piano Astrale, anche attraverso un portale a un solo senso.

Quei portali che passano attraverso il Piano Astrale per raggiungere gli altri piani formano dei condotti, sentieri che hanno l'aspetto di grosse strade di polvere grigia che attraversano il cielo astrale. I viaggiatori possono arrivare a una particolare locazione su un altro piano agganciandosi a uno di questi condotti e seguendoli fino alla sua destinazione, anche se questo può essere un modo pericoloso di viaggiare.

I condotti si agitano e si dibattono man mano che attraversano il Piano Astrale, e riuscire ad aggrapparsi con successo a uno di essi è come tentare di voler cavalcare un tornado. Aggrapparsi a un condotto richiede un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20). Se il tiro salvezza fallisce, l'individuo viene scaraventato via con violenza dal condotto e subisce 1d10 danni dalla turbolenza astrale. Se il tiro salvezza riesce, il viaggiatore è riuscito ad agganciarsi ad un condotto e si trasferisce immediatamente su uno dei due piani collegati da esso. I condotti tendono a scorrere in una delle due direzioni, e non cambiano la loro direzione o il loro flusso frequentemente, quindi quegli individui che si aggrappano a un condotto in rapida successione di solito finiscono sullo stesso piano. Se una forma astrale si unisce a un condotto, all'arrivo sul piano di destinazione ottiene un nuovo corpo.

Il vantaggio di usare un condotto è che il viaggiatore di solito ha un modo per fare ritorno al piano di provenienza. Lo svantaggio è che è impossibile capire da dove viene o dove un conduce un condotto semplicemente esaminandolo. I condotti di solito vengono usati dai viaggiatori astrali che non hanno altri mezzi di trasporto e che hanno bisogno di lasciare in fretta il Piano Astrale.

ABITANTI ASTRALI

Il Piano Astrale è dotato di poche forme di vita native. È popolato da molti viaggiatori e da molti nativi degli altri piani che hanno deciso di stabilirsi sul Piano Astrale permanentemente. I più famosi di questi "quasi nativi" sono i githyanki, una razza che molto tempo fa fuggì dai mind

TABELLA 5-1: DI D&D

d%	Pia
01-05	Do
06-10	Cac
11-15	Pro P
16-20	Infi
21-25	Pro
26-30	Gri
31-35	Cu
36-40	No
41-45	Car d
46-50	Nir
51-55	Pa
56-60	Set
61-65	Pa
66-70	Ca
71-75	Dis
76-80	Fo
81-89	Do T
90-95	Pia
96-97	Pia
01-20	
21-40	
41-60	
61-80	
81-90	
91-100	
98	Pi
99	Pi
100	Se

flayer che loro tiran loro vecc sere una ra sono di

I viagg che in fo l'aspetto cordone poi scom astrale è cessario ciare un simo *spos*

Forma ast

Una forr corpo na rita e i pu teriale. M ze dalla s

Morir malmen punti fer giatore a bisce alc

Viagg pozza di

Tabella 5-1: Pozze di colore casuali nella cosmologia di D&D

d%	Piano	Colore
01-05	Domini Eroici di Ysgard	Indaco
06-10	Caos Mutevole del Limbo	Nero opaco
11-15	Profondità Ventose del Pandemonium	Magenta
16-20	Infiniti Strati dell'Abisso	Ametista
21-25	Profondità Tartaree di Carceri	Oliva
26-30	Grigie Distese dell'Ade	Ruggine
31-35	Cupa Eternità della Gehenna	Rossiccio
36-40	Nove Inferi di Baator	Rubino
41-45	Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte	Fiamma
46-50	Nirvana Meccanico di Mechanus	Diamante
51-55	Pacifici Regni di Arcadia	Zafferano
56-60	Sette Cieli Ascendenti di Celestia	Oro
61-65	Paradisi Gemelli di Bytopia	Ambra
66-70	Campi Benedetti dell'Elysium	Opale
71-75	Distese Selvagge delle Terre Bestiali	Smeraldo
76-80	Foreste Olimpie di Arborea	Zaffiro
81-89	Dominio Concordante delle Terre Esterne	Pelle marrone
90-95	Piano Materiale	Argento
96-97	Piano Elementale o dell'Energia; tirare un secondo d%	
01-20	Piano Elementale del Fuoco	Smeraldo di fuoco
21-40	Piano Elementale della Terra	Granato muschiato
41-60	Piano Elementale dell'Acqua	Blu scuro
61-80	Piano Elementale dell'Aria	Azzurro pallido
81-90	Piano dell'Energia Positiva	Bianco splendente
91-100	Piano dell'Energia Negativa	Nero lucido
98	Piano delle Ombre	Spirale nera
99	Piano Etereo	Spirale bianca
100	Semipiano a scelta del DM	Qualsiasi altro colore

flayer che li tenevano in schiavitù e che hanno fondato una loro tirannia personale sanguinaria quasi quanto quella dei loro vecchi schiavisti illithid. Il terrore astrale potrebbe essere una forma di vita nativa, ma le origini di quella creatura sono difficili da studiare.

I viaggiatori possano essere incontrati sia in forma fisica che in forma astrale. Nel secondo caso, i viaggiatori hanno l'aspetto di immagini spettrali e argentate di se stessi. Un cordone argentato fluttua dietro a loro per alcuni metri, per poi scomparire nella foschia astrale. Di solito una forma astrale è più pericolosa di una forma fisica, in quanto è necessario un alto livello di competenza magica per poter lanciare un incantesimo *proiezione astrale* (rispetto a un incantesimo *spostamento planare*).

Forma astrale

Una forma astrale ha le stesse capacità generiche del suo corpo nativo, compresa la stessa Classe Armatura, i punti ferita e i punteggi di caratteristica che possiede sul Piano Materiale. Ma una forma astrale presenta anche delle differenze dalla sua controparte sul Piano Materiale.

Morire: Una forma astrale non può essere uccisa normalmente. Se una forma astrale viene uccisa (ridotta a -10 punti ferita o distrutta in qualche modo), l'anima del viaggiatore astrale fa ritorno al suo corpo originale, che non subisce alcun danno.

Viaggiare altrove: Se una forma astrale attraversa una pozza di colore o in qualche modo si manifesta su un altro piano, acquisisce un nuovo corpo fatto delle componenti di base che costituiscono il piano stesso. Il corpo è identico alla sua forma naturale, tranne per il fatto che è immune ai pericoli naturali di quel piano particolare. Se un corpo astrale si sposta sul Piano Elementale del Fuoco, ad esempio, il corpo che acquisisce è immune ai danni del tratto di fuoco dominante. Se la forma astrale viene uccisa, l'anima fa ritorno illesa al corpo originale e alla sua locazione.

Oggetti: Gli oggetti indossati, impugnati e trasportati dalla forma originale non vengono danneggiati se le loro forme astrali vengono danneggiate o distrutte sul Piano Astrale. Quando il viaggiatore esce dal Piano Astrale, quegli oggetti scompaiono nel nulla, anche se il viaggiatore intendeva lasciarli sul Piano Astrale. Se qualcuno rimuove un oggetto da una forma originale mentre il suo proprietario è impegnato in un viaggio astrale, la copia astrale dell'oggetto scompare a sua volta. Se la forma astrale del viaggiatore fa uso di oggetti magici con un numero di utilizzi limitato (come pozioni, pergamene e bacchette) gli utilizzi vengono consumati sugli oggetti reali, oltre che sulla copia astrale.

Gli oggetti raccolti da un personaggio astrale possono essere portati fino al suo corpo originale, fintanto che la forma astrale fa ritorno al corpo normalmente. Se la forma astrale viene uccisa, allora gli oggetti astrali raccolti lungo la strada rimangono dove sono e non fanno ritorno assieme all'anima.

Guarigione: Sul Piano Astrale, la guarigione naturale non viene applicata. La guarigione magica invece agisce normalmente sulle forme astrali.

Cordone argentato

Una forma astrale può sempre fare ritorno al suo corpo originale con un'azione standard. Quando una forma astrale passa attraverso una pozza di colore o un altro portale, il cordone argentato la collega con il portale, permettendo al viaggiatore di fare ritorno al suo corpo originale anche se la pozza o il portale ha proprietà come il transito a un senso che altrimenti non consentirebbero questo movimento.

Recidere il cordone d'argento che collega la forma al corpo principale uccide il corpo normale di un viaggiatore astrale. Il cordone di solito appare alla base del cranio di un individuo e si estende per circa 1,5 metri prima di fondersi con il Piano Astrale. Solo alcune rare circostanze, come un vento psichico, l'aggressione di un terrore astrale o un colpo da una potente spada githyanki possono recidere questo cordone. I mostri, le creature o le circostanze, in genere, non sono in grado di recidere un cordone argentato a meno che questa capacità non venga specificata apertamente.

Un viaggiatore astrale percepisce automaticamente se il suo cordone argentato viene minacciato, ma non viene automaticamente avvertito se il suo corpo originale corre dei rischi, quindi molti lasciano dei guardiani o degli incantesimi a proteggere il corpo originale o ad avvertire il proprietario se qualche minaccia si avvicina.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

L'assenza di gravità rende il Piano Astrale un posto pericoloso su cui muoversi. Molti degli abitanti del piano si spostano semplicemente pensando di andare in una direzione particolare. Questo equivale a volare con manovrabilità perfetta e con una velocità massima di 3 metri per punto di Intelligenza. Quando una creatura manovra attraverso il Piano Astrale, "sopra" e "sotto" vengono stabiliti esclusivamente dall'orientamento del personaggio (il basso equivale a ciò che sta sotto i suoi piedi e l'alto è ciò che sta sopra la sua testa). A differen-

za del volo normale, discendere o risalire sul Piano Astrale non cambia la velocità di un personaggio, e non esiste nessuna velocità minima necessaria per evitare uno stallo.

Un personaggio astrale può effettuare movimento doppio, ma la sua manovrabilità scende a media. Un personaggio astrale può muoversi a quattro volte la sua velocità (equivalente a correre) ma la sua manovrabilità diventa maldestra.

Quegli individui dotati di Intelligenza pari a 0 o senza un punteggio di Intelligenza riportato (i golem, ad esempio) possono spostarsi solo molto lentamente, e solo spingendo altri oggetti solidi. La loro velocità massima è 3 metri, e non possono raddoppiare il loro movimento o correre. Se vengono in qualche modo portati a terra da un fenomeno gravitazionale locale, sono in grado di camminare e muoversi normalmente.

Le distanze sono ingannevoli sul Piano Astrale, e le mappe sono totalmente inutili una volta che ci si trova sulle distese nebbiose. Il tempo necessario per un individuo o un gruppo di individui ad arrivare in un particolare luogo del Piano Astrale dipende dalla loro familiarità con quell'area.

Familiarità	Tempo di viaggio
Molto familiare	2d6 ore
Studiato attentamente	1d4 x 6 ore
Visto casualmente	1d4 x 10 ore
Visto una volta	1d6 x 20 ore
Solo descrizione	1d10 x 50 ore

"Molto familiare" indica un posto in cui il viaggiatore è stato molto spesso e in cui si sente a casa. "Studiato attentamente" indica un posto ben noto, che è stato oggetto di visite regolari, comprese molte pozze di colore che il viaggiatore ha già usato in precedenza. "Visto casualmente" indica un posto conosciuto grazie a visite occasionali, compresa una pozza di colore di un tipo particolare, ma non una pozza di colore specifica (qualsiasi pozza di colore che conduca ad Ysgard, ma non una specifica pozza di colore che conduca ad Ysgard, ad esempio). "Visto una volta" indica un posto visto una volta sola o un posto che è stato visto solo attraverso la magia. "Solo descrizione" si riferisce a una descrizione verbale o scritta del posto, anche se una mappa che indichi la locazione di solito è inutile su un piano così privo di punti di riferimento.

I viaggiatori che attraversano il Piano Astrale non subiscono alcuna penalità di movimento per l'armatura o per il peso, ma non possono trasportare più di un carico pesante mentre si spostano.

Il movimento attraverso il Piano Astrale è silenzioso.

Combattimento astrale

Il Piano Astrale è privo di gravità, quindi gli aggressori possono avvicinarsi da tutte le direzioni (vedi il riquadro "Combattimento in tre dimensioni" nel Capitolo 1).

Senza gravità o senza altri fattori che la influenzino, una freccia a tutti gli effetti può continuare a volare all'infinito. La penalità per ogni incremento di gittata oltre il primo è pari a -1 invece che a -2. Non esiste gittata massima, tranne il limite della visuale di chi attacca.

Il Piano Astrale è dotato del tratto senza tempo riguardo a fattori come veleno o malattie, quindi un mago avvelenato che si sposti sul Piano Astrale non viene influenzato finché non si trasferisce su un altro piano. Un viaggiatore che viene avvelenato in forma astrale non viene influenzato affatto, in quanto i danni subiti dalla forma astrale non vengono trasferiti al corpo originale su un altro piano. Il Piano Astrale è senza tempo anche agli effetti della guarigione naturale, quindi solo la guarigione magica funziona. I viaggiatori sul Piano Astrale non subiscono alcuna penalità alla velocità per l'armatura o l'ingombro. Le penalità di armatura alla prova e le possibilità di fallimento degli incantesimi arcani, tuttavia, vengono comunque applicate.

OPZIONE: UN PIANO ASTRALE CANALIZZATO

Nella cosmologia di D&D, il Piano Astrale è collegato a tutti gli altri piani. È facile, tuttavia, immaginare un Piano Astrale collegato solo a particolari pozze di colore nel momento in cui un viaggiatore lo attraversa.

I viaggiatori selezionano un particolare piano di destinazione quando entrano su un Piano Astrale canalizzato, sia che lo facciano fisicamente (attraverso l'incantesimo *spostamento planare*) che in forma astrale (attraverso l'incantesimo *proiezione astrale*). Se un viaggiatore non sceglie un piano di destinazione, allora il viaggio attraverso la nebbia astrale non rivela alcuna pozza di colore, nemmeno dopo la più accurata delle ricerche.

Una volta sul Piano Astrale, un viaggiatore è in grado di vedere e utilizzare soltanto le pozze di colore e i portali del piano di destinazione che ha scelto o del suo piano di origine. Se proviene dal Piano Materiale e cerca un ingresso per Celestia, allora quelle sono le uniche pozze di colore che vedrà. Una pozza di colore verso i Nove Inferi risulterebbe invisibile per egli, e il viaggiatore non potrebbe attraversarla in nessun caso (il portale lo respingerebbe).

Anche se invisibili e bloccate, le altre pozze di colore rimangono comunque presenti, ed eventuali creature potrebbero sempre fuoriuscirne. Proprio come i personaggi, questi intrusi potrebbero vedere soltanto le pozze di colore che conducono al loro piano di origine e al loro piano di destinazione.

OPZIONE: SENZA IL PIANO ASTRALE

Il Piano Astrale è una componente vitale della maggior parte delle disposizioni planari, in quanto rende possibile il movimento attraverso queste grandi distanze. Tuttavia, è possibile escludere il Piano Astrale da una cosmologia personale. Questi sono gli effetti che ne conseguono:

- I seguenti incantesimi non funzionano in una cosmologia priva del Piano Astrale: *evoca mostri (I-IX)*, *messaggio interplanare** e *proiezione astrale*.
- I seguenti incantesimi possiedono alcuni elementi che non funzionano in una cosmologia priva del Piano Astrale: *ancora dimensionale* e *zona di rifugio**. (Altrimenti, questi incantesimi funzionano normalmente).
- I seguenti incantesimi possono comunque funzionare, ma diventa necessario determinare esattamente come funzionano senza la presenza di un Piano Astrale: *cerchio di teletrasporto*, *porta dimensionale*, *svanire*, *teletrasporto* e *teletrasporto senza errore*.
- Il passaggio tra due piani che non siano Piani di Transizione è ancora possibile, ma questi due piani devono essere adiacenti o coesistenti. Il piano di destinazione deve essere collegato al piano di origine affinché il viaggio possa avere luogo. L'accesso ad altri piani è quindi limitato ad alcune locazioni specifiche del Piano Materiale. Non esiste alcun Piano Astrale dove possono snodarsi i condotti dei portali.

CARATTERISTICHE DEL PIANO ASTRALE

Il Piano Astrale, anche se vuoto per la maggior parte, presenta alcune caratteristiche interessanti per il viaggiatore planare.

Non esistono il giorno e la notte sul Piano Astrale. Esiste invece una luce soffusa e grigia che illumina l'intero piano da tutte le direzioni. Anche se sembra non esserci nulla nell'area, la visibilità svanisce dopo 180 metri. Gli altri sensi funzionano normalmente.

Tempeste psichiche

Esistono dei venti che soffiano lungo il Piano Astrale, ma normalmente non influenzano il viaggiatore astrale. I capelli e i vestiti tendono a ondeggiare all'indietro durante i viaggi astrali, ma i venti psichici raramente soffiano con più forza di una brezza leggera.

Qualche volta, tuttavia, una parte del Piano Astrale viene percorsa da una tempesta psichica che devasta tutta l'area, ritardando i viaggiatori o spingendoli su altri piani. Le tempeste psichiche possano anche influenzare la mente dei viaggiatori.

La tempesta stessa di solito scoppia senza alcun preavviso. Il Piano Astrale si fa buio in una direzione, e l'oscurità rapidamente avvolge tutto ciò che trova sul suo sentiero. Solo coloro che si allontanano nella direzione opposta di una tempesta psichica a una velocità di 96 metri possono riuscire a sfuggirle. Gli altri vengono investiti dalla tempesta.

Coloro che vengono colpiti dalle raffiche di vento psichico potrebbero essere spinti fuori dal loro cammino e subire mentalmente le turbolenze psichiche della tempesta. Anche se violente, le tempeste psichiche scatenano raffiche di vento su grande scala, quindi quei viaggiatori sorpresi dalla stessa tempesta psichica di solito vengono sbattuti verso la stessa destinazione. Si consulti la seguente tabella, tirando una volta per gruppo per gli effetti della locazione, e una volta per individuo per gli effetti mentali:

Tabella 5-2: Tempeste psichiche

Effetto della locazione, viaggiatore in forma fisica

d%	Effetto
01-40	Fuorviato. Vengono aggiunte 1d6 ore al tempo di viaggio.
41-60	Spinto fuori percorso. Vengono aggiunte 3d10 ore al tempo di viaggio.
61-80	Perduto. Inizia il viaggio da capo come se partisse ora.
81-100	Spinto attraverso una pozza di colore casuale. Tirare sulla Tabella 5-1: "Pozze di colore casuali".

Effetto della locazione, viaggiatore in forma astrale

d%	Effetto
01-40	Fuorviato. Vengono aggiunte 1d6 ore al tempo di viaggio.
41-60	Spinto fuori percorso. Vengono aggiunte 3d10 ore al tempo di viaggio.
61-80	Perduto. Inizia il viaggio da capo come se partisse ora.
81-95	Il cordone argentato subisce 2d10 danni e il viaggiatore è fuorviato (vedi sopra).
96-100	Il cordone argentato subisce 2d10 danni e il viaggiatore è spinto fuori percorso (vedi sopra).

Effetto mentale

d%	Effetto
01-40	Stordito (nessun tiro salvezza) per 1d6 minuti.
41-50	Confuso (tiro salvezza sulla Volontà CD 20 nega) come nell'incantesimo *confusione* per 3d8 minuti.
51-60	Privo di sensi (tiro salvezza sulla Tempra CD 20 nega) per 1d10 ore.
61-80	Paura (tiro salvezza sulla Volontà CD 20 nega) come nell'incantesimo omonimo, per 2d10 minuti.
81-90	Regressione mentale (tiro salvezza sulla Volontà CD 20 nega) come nell'incantesimo omonimo, per 2d10 ore.
91-95	Dolore (tiro salvezza sulla Tempra CD 25 nega) come *simbolo del dolore* per 2d10x10 minuti.
96-100	Demenza (tiro salvezza sulla Volontà CD 25 nega) come l'incantesimo omonimo.

Oggetti astrali

Alcuni frammenti di materia vagano fluttuando per tutto il Piano Astrale. Molti di questi oggetti sono stati risucchiati da qualche pozza di colore o sono stati lasciati indietro da avventurieri distratti (o deceduti).

È facile per i viaggiatori avvistare simili oggetti (ai quali viene comunque applicata la regola del raggio massimo della visibilità) e muoversi verso di essi. I nativi del Piano Astrale, e in modo particolare i githyanki, spesso seguono i venti astrali in cerca di frammenti e piccoli oggetti da aggiungere alle loro fortezze e ai loro tesori.

Circa il 10% dei frammenti trovati può avere qualche valore (l'equivalente di un tesoro di 10° livello: vedi il Capitolo 7 della *Guida del* Dungeon Master). Tali tesori possono consistere in un baule chiuso a chiave, un cadavere o una *borsa conservante* che è andata incontro a una brutta fine quando è stata messa dentro a un *buco portatile* ed è stata lanciata sul Piano Astrale. I tesori di valore trovati in questa maniera spesso hanno da qualche parte un proprietario potente intenzionato a recuperarli.

Divinità morte

Se la cosmologia utilizzata nella campagna annovera delle divinità decedute (poteri dimenticati di terre antiche, divinità adorate da razze ora estinte, o perfino interi pantheon che hanno perso una guerra per il potere), il Piano Astrale è il posto dove le forme fisiche di queste divinità trovano riposo: il cimitero degli dei.

Cosa succede quando una divinità muore (e, se per questo, se una divinità possa davvero morire) viene stabilito dal DM. È sufficiente immaginarsi la forma gigantesca di una divinità dimenticata da tempo che fluttua sul Piano Astrale, ricoperta da detriti e da muschio al punto da non essere nemmeno riconoscibile a prima vista. Queste sagome gigantesche dalla forma vagamente umanoide possono avere qualsiasi dimensione, da qualche centinaio di metri a interi chilometri. Le divinità morte possiedono una gravità localizzata personale. Gli abitanti del Piano Astrale individuano un "sotto" vero e proprio nei loro pressi e possono camminare normalmente, pur conservando la possibilità di andarsene ed essere liberi dalla gravità della divinità morta con un semplice pensiero.

Dal momento che gli enormi corpi fisici delle divinità sono indistruttibili, è possibile costruire strutture sopra di essi. Alcune razze, specialmente i githyanki più agnostici, hanno usato i cadaveri delle divinità come basi per le loro operazioni. Una divinità morta non può essere visibilmente spostata o portata fuori del Piano Astrale. Un eventuale tentativo di costringere la divinità morta ad andare da qualche altra parte provoca il suo immediato ritorno al suo posto sul Piano Astrale.

Dal momento che questi enormi corpi esistono, cosa sono le divinità morte? La decisione spetta al DM, ma qui vengono offerte alcune idee.

- Si tratta veramente delle spoglie mortali delle divinità, che necessitano soltanto di essere riunite con lo spirito vitale e la conoscenza del dio per riacquistare il loro potere.
- Non si tratta affatto di divinità, bensì di pietre tombali per gli dei: grandi idoli provenienti dai Piani Esterni che sono stati lanciati nel vuoto quando quella divinità è scomparsa.
- Si tratta davvero di divinità, ma non sono affatto morte. Sono semplicemente addormentate, e sono in attesa che i loro seguaci ritornino e che forniscano loro forza sufficiente per svegliarsi e tornare a plasmare il cosmo.

Il procedimento per riportare le divinità in vita dipende, naturalmente, dal tipo di cosmologia usata, ma possedere il corpo vero e proprio probabilmente è comunque un buon punto di partenza. Come risultato, quei viaggiatori planari che si imbattono in una divinità morta, di solito incontrano anche adoratori, chierici o perfino un piccolo gruppo di seguaci. Alcuni potrebbero essere vecchi seguaci della divinità, intenzionati a proteggere la sua forma fisica da qualsiasi forma di violenza. Altri potrebbero essere adoratori di altre divinità, intenzionati a far sì che la divinità in questione rimanga morta. Nessuna delle due categorie accoglie a braccia aperte gli intrusi.

Githyanki sul Piano Astrale

I githyanki vivono sul Piano Astrale all'interno di città, fortezze e cittadelle. Le città più grandi sono costruite sui corpi di divinità morte, dimenticate e senza nome, la cui carne divina si è trasformata in semplice pietra.

Se paragonate alle comunità della maggior parte delle altre razze, le comunità githyanki sono di natura fortemente militaristica. Anche se i githyanki non vivono in caserme, le loro case e i loro affari sono comunque ordinati in base al grado e alla posizione di ogni individuo o gruppo di addestramento. I githyanki non si raggruppano in famiglie, ma si identificano invece con i gruppi di addestramento di cui fanno parte. L'addestramento è la cosa più importante a cui un githyanki dà valore, e non ha mai fine. Ogni githyanki lotta in continuazione per superare i suoi compagni.

I centri di addestramento, i laboratori magici e psionici, le biblioteche e i campi di addestramento sono le zone più frequentate di tutte le comunità githyanki.

Tu'narath: Tu'narath è la più grande città di githyanki in assoluto. È costruita sul corpo di una divinità che era già morta da eoni quando i githyanki giunsero sul Piano Astrale per la prima volta. La gravità, direzionale soggettiva, è attiva nel raggio di 60 metri dalla forma di pietra e permette agli abitanti della città di camminare normalmente.

Tu'narath raduna una popolazione di githyanki di oltre 100.000 abitanti. La città è abbastanza evoluta da ospitare altre razze nei suoi quartieri: bariaur, umani e alcune razze immonde. È qui che risiede la sovrana di tutti i githyanki, la regina lich, che raramente esce dal rifugio e dalla protezione del suo gigantesco palazzo. Il palazzo è stato scolpito in quella che doveva essere la fronte della gigantesca divinità morta su cui Tu'narath è sorta. Il palazzo è la struttura più alta e più grande di tutta Tu'narath.

La Regina Lich: L'attuale sovrana della razza githyanki, Vlaakith la regina lich, regna incontrastata da oltre mille anni. Deve la sua longevità alla sua natura di lich, non ha nessun erede e difficilmente ne genererà in futuro. Tuttavia, non ha alcuna intenzione di rinunciare mai al suo trono, quindi gli eredi per lei non sono necessari.

La regina lich ha un aspetto mostruoso: assomiglia a un cadavere vecchio e annerito dagli occhi scintillanti di color smeraldo. Ama vestirsi con lunghe tuniche color porpora ornate in oro e decorate con gemme preziose. Porta un elaborato diadema di oro e rubini e uno scettro a forma di drago incastonato di altri rubini, che sono i suoi simboli di comando. Lo scettro è stato regalato a Vlaakith dal consorte rosso di Tiamat, Ephelemon. È possibile che lo scettro sia la rappresentazione simbolica della tregua stipulata tra i draghi rossi e i githyanki.

I githyanki adorano la regina lich come la matrigna della loro razza, e sono pochi quelli che pensano soltanto di contraddirla. Per tutti loro, la sua parola è legge. Nonostante questo, la regina lich custodisce gelosamente la sua posizione. Divora l'essenza vitale di qualsiasi githyanki che acquisi-

CARACCA ASTRALE

Questa nave astrale è lunga 30 metri, ed è dotata di un ponte principale scoperto e un ponte intermedio e un ponte inferiore completamente chiusi. Richiede un equipaggio di venti elementi, ma in genere ospita un equipaggio di almeno quaranta elementi, tra cui un capitano di 11° livello, un primo ufficiale di 8° livello e quattro luogotenenti di 4° livello. I valori per colpire e per i danni riportati più sotto vengono applicati solo quando le balliste sono manovrate dal normale equipaggio di githyanki. Analogamente, lo speronamento è possibile solo quando al timone della nave sta il capitano.

Caracca
Costrutto Colossale
Dadi Vita: 18d10 (99 pf)
Iniziativa: Come il capitano -4
Velocità: 15 metri (solo sul Piano Astrale)
CA: 30 (-1 taglia, -1 Des, +22 naturale)
Attacchi: 10 balliste +23 in mischia
Danni: Balliste 1d12
Faccia/Portata: 30 m per 9 m/0 m
Attacchi speciali: Speronamento 10d10
Qualità speciali: Costrutto, durezza 10

Le navi astrali sono strumenti creati magicamente che si rivelano estremamente utili sul Piano Astrale. Di certo non sono creature vere e proprie, ma se manovrate dal giusto equipaggio, possono essere considerate dei costrutti colossali che attraversano il Piano Astrale.

Combattimento: Le navi astrali sono armate di balliste, che quando vengono manovrate da un equipaggio "standard" di githyanki fanno uso dei dati di attacco sopraelencati. I vari githyanki individuali possono lanciare attacchi a distanza, poteri psionici o incantesimi dal ponte del galeone verso altre creature.

Balliste: Le balliste montate sul ponte hanno un incremento di gittata di 90 metri sul Piano Astrale.

Speronamento: In un round in cui nessuna ballista ha fatto fuoco, il capitano può ordinare uno speronamento contro una creatura di taglia Enorme o superiore. Se la prua della nave astrale è più lontana di 15 metri in linea retta dal bersaglio, può muoversi per raddoppiare la sua velocità in modo da effettuare un attacco da speronamento con un bonus di attacco +23, infliggendo 1d10 danni perforanti se l'attacco va a segno.

Tabella 5-3: Incontri astrali

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-04	Brd14	1	14	14
05	Celestiale, firre	1	10	10
06	Celestiale, ghaele	1	13	13
07	Celestiale, planetar	1	16	16
08	Celestiale, solar	1	19	19
09-12	Chr11 e Grr9	1	11	12
13-14	Couatl	2	10	12
15-16	Demone, bebilith	1	9	9
17	Demone, succube	1	9	9
18	Demone, vrock†	1	12	12
19	Diavolo, gelugon	1	13	13
20	Diavolo, kyton	2d6	6	11
21-22	Diavolo, narzugon o incubo	1d3	10	12
23	Divinità morta‡	1	-	-
24	Divoratore	1	11	11
25-27	Forma astrale Chr17*	1	17	17
28-30	Forma astrale Mag17*	1	17	17
31-34	Forma astrale Str17*	1	17	17
35-36	Genio, dao	2d4	7	11
37-38	Genio, djinn	2d6	5	11
39-40	Genio, efreet	1d4	8	11
41-42	Genio, jann	1d10+5	4	11
43-44	Genio, Marid	1d3	9	11
45-48	Githyanki Grr6	1d6+1	6	11
49-51	Githyanki Mag5, tre githyanki Grr5	1	6	11
52	Githyanki Str9 a cavallo di un drago rosso adulto giovane	1	13	13
53-55	Incubo	1	5	5
56	Inevitabile, marut	1	15	15
57-58	Ldr13 con *tunica delle stelle*	1	13	13
59	Mind flayer*	4	8	12
60-64	Missione commerciale mercane**	1	-	12
65-73	Oggetto astrale	1	-	-
74-83	Pozza di colore	1	-	-
84-87	Rrakkma Githzerai #	1	-	14
88-89	Setta Githzerai ‖	1	-	13
90-91	Squadra githyanki §	1	-	14
92	Terrore astrale	1	17	17
93	Titano	1	21	21
94-98	Vento planare	-	-	-
99-100	Yugoloth, mezzoloth	1d3	7	9

† La creatura non è dotata di alcuna capacità intrinseca che le permetta di entrare sul Piano Astrale, ed è stata richiamata/evocata da un altro essere o è arrivata sin lì attraverso una pozza di colore.

†† Possibilità del 50% che siano presenti altri esseri. Chr11 e tre Grr8 (01-50), o tirare di nuovo sulla tabella degli incontri (51-100).

* In proiezione astrale.

** Una missione commerciale è composta da tre mercane e otto guardie del corpo githyanki Grr5.

Un rrakkma è composta da quattro Mnc8, un Mnc11 e uno Str11.

‖ La setta è composta da quindici Mnc3 o Grr3 più due Mnc7 e un mentore Mnc9.

§ La squadra è composta da quindici Grr3. due Grr7, un capitano Grr9 e un drago rosso giovane.

sca più di sedici livelli di personaggio. In questo modo la regina nutre il suo spirito non morto ed elimina eventuali futuri rivali.

Navi astrali githyanki: I githyanki sono dotati di talenti speciali per la creazione di oggetti che permettono loro di creare le loro famose navi astrali. Ogni nave è difficile da creare, e richiede anni di lavoro. Le comunità più piccole ne possiedono solo pochi esemplari, anche se le città-fortezza più grandi come Tu'narath sono dotate di una flotta, e fanno uso di alcune navi anche per scopi commerciali.

Le navi astrali variano in dimensione, e vanno da piccole scialuppe a veri e propri galeoni, tutti di aspetto simile alle normali navi marine terrestri. Molte navi astrali sono equipaggiate con arpioni e baliste, e quelle più grandi possiedono perfino delle catapulte. Le navi astrali possono speronare altre navi e creature anche più grandi di due categorie di taglia rispetto alle proprie.

INCONTRI ASTRALI

Le creature che è possibile incontrare sul Piano Astrale, tranne alcune eccezioni degne di nota, tendono ad essere creature provenienti dai vari piani toccati dal Piano Astrale. Alcune creature sono dotate della capacità naturale di effettuare uno spostamento planare su questo reame, altre lanciano incantesimi che permettono loro di farlo, e altre ancora riescono a farsi strada fino al Piano Astrale attraverso portali o interferenze magiche.

La tabella a lato è adatta per i normali viaggiatori, ma il Dungeon Master può anche usarla come tabella per gli incontri di aree specifiche, aggiungendo creature e cambiando le percentuali. È stata ideata per quei viaggiatori che entrano fisicamente sul piano facendo uso di incantesimi come *spostamento planare*, ma contiene creature in grado di minacciare anche quei viaggiatori che si spostano in forma astrale.

Su un tiro in d% da 96-100, i personaggi incontrano qualcosa dalla Tabella 5-3: "Incontri astrali". Si effettua un tiro una volta ogni ora.

PIANO ETEREO

È un piano fuori fase.

È un posto popolato da mostri e fantasmi.

È a un soffio di distanza da noi, e non lo vediamo nemmeno.

Il Piano Etereo è una dimensione nebulosa e nascosta coesistente con il Piano Materiale e spesso anche con altri piani. I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo lo descrivono come un ammasso di nebbie turbinanti e nubi colorate. Il Piano Materiale stesso è visibile dal Piano Etereo, ma appare trasformato e indistinto, i suoi colori sfumano l'uno nell'altro e i margini degli oggetti si fanno sfocati. Gli abitanti del Piano Etereo vedono il Piano Materiale come attraverso un vetro distorto e opaco.

Sebbene sia possibile osservare il Piano Materiale dal Piano Etereo, il Piano Etereo di solito rimane invisibile a coloro che si trovano sul Piano Materiale. Normalmente, le creature sul Piano Etereo non possono attaccare le creature sul Piano Materiale e viceversa. Un viaggiatore che si trova sul Piano Etereo è invisibile, incorporeo e totalmente silenzioso rispetto a coloro che si trovano sul Piano Materiale. Questo rende il Piano Etereo molto utile per scopi esplorativi, per spiare avversari e in altre occasioni in cui è utile muoversi senza essere individuati.

Il Piano Etereo è quasi del tutto sgombro da strutture e ostacoli. Tuttavia, il piano è popolato dai suoi abitanti nativi. Alcuni di questi sono altri viaggiatori eterei, ma esistono anche dei fantasmi che risiedono sul piano e che costituiscono una seria minaccia a tutti coloro che camminano tra le nebbie.

TRATTI ETEREI

Il Piano Etereo sembra quasi un non-piano, essendo strettamente legato al Piano Materiale. Si può quasi considerare una quarta dimensione psichica o una vibrazione leggermente sfasata rispetto al resto dell'universo. È dotato dei tratti seguenti.

- **Senza gravità.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni finite o infinite:** Le dimensioni del Piano Etereo dipendono dai piani a cui è adiacente.
- **Plasmabile alterabile:** Anche se sul piano stesso c'è ben poco da alterare.
- **Nessun tratto elementale o di energia:** Il piano coesistente potrebbe essere dotato di uno o più di questi tratti, ma il Piano Etereo in sé non ne possiede nessuno.
- **Allineamento neutrale leggero.**
- **Magia normale:** Gli incantesimi funzionano normalmente sul Piano Etereo, anche se non possono arrivare fino al Piano Materiale. È possibile utilizzare un incantesimo *palla di fuoco* contro un nemico che si trova sul Piano Etereo assieme all'incantatore, ma la stessa *palla di fuoco* non avrà effetto su nessuno che si trovi sull'area corrispondente dell'incantesimo sul Piano Materiale. Un passante casuale sul Piano Materiale può attraversare un campo di battaglia etereo senza avvertire nulla di più di un leggero formicolio sulla nuca.

  Le uniche eccezioni sono quegli incantesimi e quelle capacità magiche che fanno uso di forze magiche (e dotate del descrittore di forza come *dardo incantato* o *muro di forza*) e quelle abiurazioni che hanno effetto sulle creature eteree. Gli incantatori sul Piano Materiale devono essere dotati di un modo per individuare gli avversari sul Piano Etereo prima di poter indirizzare contro di loro incantesimi basati sulla forza, naturalmente. Nonostante sia possibile colpire nemici eterei facendo uso di un *dardo incantato* lanciato dal Piano Materiale, l'opposto non è possibile. Nessun attacco magico proveniente dal Piano Etereo ha effetto sul Piano Materiale, nemmeno gli attacchi che fanno uso di forza.

COLLEGAMENTI ETEREI

Il Piano Etereo è strettamente collegato al suo piano coesistente. Quando un viaggiatore si sposta attraverso il Piano Etereo, percepisce il Piano Materiale al suo fianco ad ogni momento del viaggio.

Alcuni portali su altri piani potrebbero aprirsi sul Piano Etereo, piuttosto che sulla sua zona corrispondente sul Piano Materiale. Tali portali hanno l'aspetto di un sipario di colore scintillante (invece delle pozze di colore del Piano Astrale). Questi portali generano dei condotti che attraversano il Piano Astrale fino alla loro destinazione, proprio come un portale qualunque, ma i loro ingressi si trovano sul Piano Etereo. I viaggiatori provenienti da altre locazioni diventano eterei non appena raggiungono il Piano Etereo attraverso un sipario, e devono oltrepassare un altro sipario simile (o essere dotati di un modo di manifestarsi) per poter raggiungere il Piano Materiale.

È possibile effettuare uno spostamento planare (come indicato dall'incantesimo omonimo) per raggiungere il Piano Etereo. In tal caso, il corpo diventa etereo non appena raggiunge il piano. Analogamente, quei viaggiatori che aprono un *portale* sul Piano Etereo e quegli individui che vi vengono scaraventati accidentalmente, diventano a loro volta eterei (come nel caso dell'incantesimo *transizione eterea*) non appena raggiungono il piano. A meno che non possiedano una capacità che consenta loro di abbandonare il Piano Etereo o non individuino un sipario che conduca oltre il Piano Etereo, rimangono intrappolati laggiù.

ABITANTI ETEREI

Il Piano Etereo è assai più popolato del Piano Astrale. Ospita numerose creature native, oltre che a vari tipi di viaggiatori.

Bestie magiche come il predatore etereo, il ragno-fase e il saccheggiatore etereo fanno spesso uso del Piano Etereo. Queste creature però non sono esterni veri e propri, bensì creature del Piano Materiale che si sono adattate a usare il Piano Etereo per cacciare le loro prede.

I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo includono anche esterni che hanno accesso a portali magici o a sipari verso il Piano Etereo. Come indicato più sopra, spostarsi sul Piano Etereo facendo uso degli incantesimi *portale* o *spostamento planare* rende etereo anche il viaggiatore. È necessario un secondo incantesimo per fare ritorno al piano di origine.

Uno dei più grandi pericoli del Piano Etereo è costituito dai fantasmi che lo popolano. Tali creature nutrono un odio viscerale per i viventi, e non hanno alcuna pietà per quei viaggiatori che attraversano i loro domini.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Una creatura si sposta sul Piano Etereo allo stesso modo in cui si sposta sul Piano Materiale. Tuttavia, grazie alla protomateria di cui è composto il piano stesso, un viandante è in grado di spostarsi in alto o in basso con la stessa facilità con cui si sposta lungo le superfici solide. Ogni movimento avviene però a velocità dimezzata, sia per i viaggiatori che per le creature native del Piano Etereo.

Esiste un "basso" ben definito sul Piano Etereo, che corrisponde alla gravità del piano coesistente a cui è attaccato. Tuttavia, non esiste alcun pericolo di cadere.

Dal momento che il Piano Etereo è coesistente con il Piano Materiale, la maggior parte dei viaggiatori cammina normalmente, lungo il terreno del Piano Materiale. Le creature sul Piano Etereo possono attraversare gli oggetti solidi del Piano Materiale, ma non possono attraversare gli oggetti solidi incontrati sul Piano Etereo. A differenza del Piano Astrale, il Piano Etereo non offre alcun modo di spostarsi rapidamente per coprire grandi distanze.

Un viaggiatore normalmente si sposta fisicamente dal Piano Materiale al Piano Etereo, a differenza dei viaggiatori del Piano Astrale, che a volte proiettano su quel piano un loro duplicato. Il modo più comune di raggiungere il Piano Etereo è attraverso incantesimi come *transizione eterea* od oggetti magici come un'armatura dotata della capacità *forma eterea*. Non esiste alcun pericolo intrinseco nello spostarsi dal Piano Materiale al Piano Etereo, quasi del tutto vuoto. Anche se ci si imbatte in un oggetto etereo lungo il cammino, il viaggiatore viene spinto, in modo innocuo, fino al luogo vuoto più vicino sul Piano Etereo.

Fare ritorno al Piano Materiale implica un rischio, se una creatura o un oggetto solido sono presenti. Quei viaggiatori che si sovrappongono a un oggetto o a una creatura del Piano Materiale vengono spinti fino allo spazio vuoto più vicino, subendo 1d6 danni per ogni 1,5 metri di materia attraversati.

Combattimento etereo

Il combattimento sul Piano Etereo non viene influenzato in alcun modo dalla natura del piano, tranne per il fatto che gli

attacchi potrebbero provenire da qualsiasi direzione (vedi il riquadro "Combattimento in tre dimensioni" nel Capitolo 1).

Anche la visibilità limitata sul Piano Etereo influenza il combattimento; è difficile scorgere gli avversari che si trovano a lunga distanza. Inoltre, se un gruppo si è separato, i vari membri potrebbero avere qualche difficoltà a radunarsi man mano che vengono coinvolti in combattimenti più piccoli e frammentati. I nativi del Piano Etereo possono tentare di attirare gli avventurieri lontani gli uni dagli altri e poi assalirli individualmente.

CREATURE DEL PIANO ETEREO

Non esiste alcun pericolo diretto alla sopravvivenza sul Piano Etereo. Il Piano Etereo è dotato di un'atmosfera normale e i suoi abitanti respirano normalmente. Quei veleni e quegli incantesimi come *nube mortale* funzionano normalmente sul Piano Etereo.

Tuttavia, non esiste altro cibo o altra acqua che quelli che i viaggiatori hanno portato con loro. Chi rimane intrappolato sul Piano Etereo senza un modo per andarsene rischia di subire gli effetti della fame e della sete (vedi "Pericoli della fame e della sete" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

A differenza di molti altri piani, il Piano Etereo consente la visione oltre i confini planari fino al suo piano coesistente: il Piano Materiale. Indipendentemente da dove ci si trova sul Piano Etereo, è possibile intravedere la zona corrispondente sul Piano Materiale. La visibilità, tuttavia, è limitata a 18 metri sia sul Piano Etereo che sul Piano Materiale. Inoltre, il Piano Materiale appare come se fosse avvolto nella nebbia, quindi gli osservatori eterei non sono in grado di discernere i dettagli, come eventuali scritture. È più facile invece distinguere volti e paesaggi. Per il resto, la vista e l'udito funzionano normalmente, quindi gli attacchi e le capacità di sguardo e sonore lanciate dal Piano Materiale hanno effetto anche sulle creature eteree.

L'opposto non è invece possibile. Un viaggiatore etereo normalmente è invisibile e silenzioso per chi si trova sul Piano Materiale. Gli incantesimi e le capacità come *vedere invisibilità* rivelano eventuali creature o oggetti eterei.

Le creature che si trovano sul Piano Etereo non possono parlare a quelle che si trovano sul Piano Materiale, nemmeno se cercano di farsi sentire. Gli ascoltatori eterei sono in grado di udire solo quei suoni sul Piano Materiale che vengono generati entro un raggio di 18 metri, mentre a tutti gli

OPZIONE: IL PROFONDO ETEREO

Normalmente i viaggiatori utilizzano il Piano Etereo per attraversare il piano con il quale esso è coesistente. Secondo questa opzione, il Piano Etereo potrebbe avere una regione separata lontana dal Piano Materiale a cui è legato. Questa regione è il Profondo Etereo.

Il miglior modo di descrivere il Profondo Etereo è pensare a un oceano e a una costa. L'acqua bassa nei pressi della costa è il Piano Etereo nel punto in cui è coesistente con il Piano Materiale. Man mano che ci si allontana in mare (e dal Piano Materiale), le acque si fanno più profonde finché non si perde completamente di vista la terra. L'oceano al largo è il Profondo Etereo.

I viaggiatori che si incamminano verso il Profondo Etereo vedono il Piano Materiale farsi sempre più nebuloso. La visibilità si fa ancora più scarsa del consueto raggio, e diminuisce di 3 metri ad ogni minuto finché la visibilità del viaggiatore non viene ridotta a un minimo di 3 metri. A quel punto, il viaggiatore si è lasciato il Piano Materiale alle spalle. Ad un osservatore rimasto indietro sembra che la figura del viaggiatore si faccia sempre più nebulosa finché non svanisce interamente.

Senza alcun punto di riferimento, lo spostamento nel Profondo Etereo diventa simile al movimento sul Piano Astrale, dove è solo il tempo a contare, e non la direzione o la distanza. In base alla destinazione, un viaggio nel Profondo Etereo può richiedere minuti oppure ore.

Meta	Tempo richiesto
Ritornare al Piano Materiale	1d10 minuti
Trovare un sipario di colore specifico	1d10x10 ore
Trovare un oggetto specifico sul Piano Etereo	1d10x100 ore

Quando si fa ritorno al Piano Materiale, l'individuo riappare in una locazione casuale, invece di ricomparire nel punto in cui era partito. Il punto di ritorno del viaggiatore è 1d10 x 1,6 km lontano dal punto di partenza originario per ogni minuto in cui il viaggiatore ha tentato di ritornare. La direzione del nuovo punto di riemersione viene determinata casualmente.

Ad esempio, un mago parte alla ricerca di una pozza di colore nel Profondo Etereo, e impiega 30 ore nel farlo. Poi tenta di fare ritorno al Piano Materiale, impiegando 3 minuti (ottenuti tirando casualmente) per farlo. Riemerge quindi a 3d10 x 1,6 km dal suo punto di partenza in una direzione casuale.

La cosmologia di D&D non include il Profondo Etereo, ma il DM può aggiungerlo nella sua cosmologia personale come metodo per raggiungere altri piani o luoghi dove vivono creature particolarmente minacciose (regni di fantasmi o reami di sogno).

OPZIONE: SENZA IL PIANO ETEREO

Il Piano Etereo è strettamente legato al suo piano coesistente. Tuttavia, è possibile creare dei piani privi di un Piano Etereo attaccato ad essi. Questa scelta influenza vari incantesimi, oggetti magici e creature.

- I seguenti incantesimi fanno uso direttamente del Piano Etereo e non funzionano se l'accesso al piano è impossibile: *camera, scarica eterea, scrigno segreto di Leomund* e *transizione eterea*. Inoltre, quegli oggetti magici che duplicano gli effetti di questi incantesimi, come l'*olio della forma eterea*, non funzionano in assenza di questo piano.
- I seguenti incantesimi possiedono alcuni elementi che non funzionano se non esiste un Piano Etereo da influenzare: *ancora dimensionale, epurare invisibilità, imporre manifestazione, manifestazione di massa, svanire, vedere invisibilità, visione del vero, zona di rifugio, zona di rivelazione* e incantesimi con il descrittore di forza come *dardo incantato* e *muro di forza*. Gli altri elementi di questi incantesimi funzionano normalmente.
- L'incantesimo *intermittenza* funziona ancora, ma va determinato come (e se) può funzionare senza un Piano Etereo.
- Quelle creature che fanno uso ripetuto del Piano Etereo, come il cane intermittente, il predatore etereo, il saccheggiatore etereo e il ragno-fase si trovano in netto svantaggio senza poter ricorrere al Piano Etereo. Per questo motivo, evitano tutte le aree in cui l'accesso etereo è impossibile. I fantasmi non esistono in quelle aree prive di Piano Etereo.

Nella cosmologia di D&D, soltanto il Piano Materiale è dotato di un Piano Etereo coesistente. Nessuno dei Piani Interni o Esterni è collegato al Piano Etereo, quindi le regole sopra descritte funzionano per qualsiasi Piano Interno o Esterno.

altri effetti il loro udito funziona normalmente. Le percezioni di gusto, tatto e olfatto non si trasmettono da un piano all'altro.

Il Piano Etereo genera una sua luce diffusa, quindi i viaggiatori eterei non hanno bisogno di torce per vedere il Piano Materiale, anche se sul Piano Materiale è buio pesto. Le fonti di luce non si estendono oltre il limite visivo di 18 metri sul Piano Etereo, e nemmeno i metodi di visione alternativi come la scurovisione. La vista cieca, utilizzata sul Piano Materiale, non rivela eventuali creature sul Piano Etereo, mentre una creatura dotata di vista cieca e presente sul Piano Etereo può individuare eventuali altre creature fino alla sua normale distanza.

A quegli osservatori sul Piano Etereo, gli oggetti del Piano Materiale appaiono nebulosi, indistinti e quasi translucidi. Tali oggetti interrompono la linea visiva e possono fornire occultamento, ma non copertura. Un osservatore etereo non può vedere cosa c'è dietro a un muro sul Piano Materiale se non ci infila la testa attraverso.

Un personaggio etereo i cui occhi siano totalmente immersi all'interno di un oggetto sul Piano Materiale non è in grado di vedere.

Solidi eterei

In generale, il movimento sul Piano Etereo è privo di restrizioni. I viaggiatori possono arrivare fino al centro della terra o alle sommità del cielo (anche se sono comunque limitati dall'eventuale carenza di cibo o acqua). Esistono, tuttavia, alcuni oggetti permanenti sul Piano Etereo che possono bloccare il movimento delle creature eteree. I solidi eterei, al contatto, appaiono duri e reali, anche se non hanno alcun corrispondente reale sul Piano Materiale coesistente. Spasso questi solidi eterei sono il risultato di attività in corso sul Piano Materiale coesistente. Esistono varie categorie di solidi eterei.

Forza: Gli effetti di forza si estendono anche sul Piano Etereo e influenzano le creature eteree. Un *muro di forza*, ad esempio, impedisce a una creatura eterea di attraversarlo. In generale, un viaggiatore etereo vede la stessa cosa che vedrebbe un nativo del Piano Materiale. In base all'incantesimo, potrebbe anche non riuscire a vedere nulla.

Oggetti eterei: Questi oggetti sono stati costruiti sul Piano Materiale e poi sono stati spinti (di solito usando la magia) fino al Piano Etereo. Uno scrigno pieno di oggetti di valore può essere inviato sul Piano Etereo attraverso un incantesimo *svanire*, ad esempio, oppure una creatura può essere trasformata in pietra eterea dallo sguardo di una medusa.

Esistono anche oggetti più grandi sul Piano Etereo. Ad esempio, un mago potrebbe voler difendere la sua riservatezza da eventuali ficcanaso extraplanari quando si trova nella sua biblioteca personale. Potrebbe quindi trasformare un blocco di pietra di 6 metri in pietra eterea, e poi costruire la sua biblioteca sul Piano Materiale sullo stesso posto coesistente con il blocco di pietra. Oppure, grazie alla concessione di una divinità, un potente barone potrebbe spostare un'intera montagna sul Piano Etereo e poi costruire la sua fortezza là dove prima esisteva la montagna. Nel primo caso gli eventuali intrusi eterei si troverebbero davanti un blocco di pietra, e nel secondo caso una montagna, entrambi impossibili da oltrepassare.

Un oggetto etereo, se costretto a manifestarsi sul Piano Materiale, non può ricomparire nel punto in cui era scomparso se quel punto ora è occupato da un altro oggetto solido; in quel caso, viene invece spinto fino alla prima area libera che può occupare. Nel secondo caso, la montagna non ricomparirebbe nello spazio dove ora sorge la fortezza. Se la fortezza fosse più alta che larga, allora la montagna verrebbe spinta da un lato quando viene fatta ricomparire sul Piano Materiale. Ma se la direzione più vicina dove la montagna potesse comparire fosse verso l'alto, allora il barone avrebbe un grosso problema.

Aree di magia morta: Un viaggiatore che fa uso di magia per raggiungere il Piano Etereo non può spostarsi in un'area dotata del tratto di magia morta senza fare ritorno al Piano Materiale. Sul Piano Etereo, le aree di magia morta appaiono come enormi macchie nere.

Sangue della gorgone (Opzionale): Il DM ha la possibilità di creare nuovi tipi di solidi eterei, se lo desidera. Ad esempio, le vecchie leggende raccontano che il sangue di una gorgone possa essere usato per impedire alle creature eteree di attraversare un muro. Queste leggende continuano a circolare, nonostante il fatto che l'attacco normale di una gorgone, a differenza dell'effetto pietrificante di una medusa o di una cockatrice, non abbia un effetto diretto sul Piano Etereo. Un muro che sia stato costruito con del sangue di una gorgone mescolato assieme alla malta o all'argilla ha l'effetto di un *muro di forza* contro tutte le creature eteree, ma rimane un muro normale sotto ogni altro aspetto. Mezzo litro di sangue di gorgone può rendere invalicabile una superficie di 30 metri per 30 metri, e una tipica gorgone può arrivare a fornire fino a 8 litri di sangue.

Metalli pesanti (Opzionale): Anche il metallo potrebbe essere in grado di interferire con i viaggi eterei. Una lastra d'oro o di piombo appoggiata contro una parete blocca ogni attraversamento etereo. Per rivestire una parete di 3 metri per 3 metri d'oro è necessaria una spesa di 500 mo, per rivestirla in piombo, 100 mo.

Vegetali (Opzionale): Al fine di ottenere una variante molto più insolita, il DM può decidere che le creature eteree non possano passare attraverso altri oggetti viventi, come i vegetali del Piano Materiale. Una capanna di un mago interamente coperta d'edera sarebbe un'ottima protezione contro gli intrusi extraplanari, ad esempio. Coloro che stabiliscono il proprio rifugio all'interno di un albero ancora verde sarebbero analogamente protetti, in quanto la linfa vitale dei vegetali impedirebbe a eventuali viaggiatori eterei il passaggio. Questa opzione entra in contrasto con la descrizione dell'incantesimo *transizione eterea*.

Sipari

Delle tende verticali scintillanti collegano il Piano Etereo agli altri Piani Interni ed Esterni. I sipari eterei, proprio come i portali, creano dei condotti che attraversano il Piano Astrale. Sebbene sia possibile individuare un sipario etereo anche dal Piano Materiale (attraverso l'incantesimo *visione del vero*, ad esempio), è possibile accedervi solo dal Piano Etereo.

I sipari eterei funzionano come le pozze di colore del Piano Astrale, ma rendono sempre i viaggiatori solidi quando li depositano sul piano di destinazione (mentre attraverso una pozza di colore è possibile inviare la propria forma astrale e ottenere un nuovo corpo all'arrivo sull'altro lato). Quei viaggiatori rimasti bloccati sul Piano Etereo possono utilizzare un sipario etereo per spostarsi altrove.

Un sipario etereo è quasi sempre stazionario. È immune a qualsiasi cosa che non sia un violentissimo ciclone etereo (vedi sotto). I sipari eterei più conosciuti possono essere sorvegliati, adorati o sfruttati da coloro che hanno interessi specifici sul piano di destinazione.

I sipari eterei possono anche condurre verso i semipiani. Un semipiano di solito è collegato al Piano Astrale, ma potrebbe avere anche un varco verso il Piano Etereo. Questo è il caso specialmente di quei semipiani usati come prigioni, in quanto, anche se i prigionieri scappano, si ritrovano comunque sul Piano Etereo, dove lo spostamento è lento, facilmente individuabile e a volte anche bloccato dai solidi eterei.

Come un qualsiasi portale, un sipario etereo può essere dotato di proprietà specifiche. In genere tali sipari sono portali a un senso, anche se esistono delle eccezioni (vedi l'oggetto magico *anazzo etereo*, più sotto).

Come nel caso delle pozze di colore sul Piano Astrale, i sipari eterei hanno ognuno un colore specifico. La cosmologia di D&D fa uso della tabella riportata a lato, ma il DM può anche crearne una personale. I colori dei sipari eterei non corrispondono a quelli delle pozze di colore sul Piano Astrale.

Tabella 5-4: Sipari eterei casuali nella cosmologia di D&D

d%	Piano	Colore
01-05	Domini Eroici di Ysgard	Porpora
06-10	Caos Mutevole del Limbo	Nero turbinante
11-15	Profondità Ventose del Pandemonium	Cremisi
16-20	Infiniti Strati dell'Abisso	Rosso turbinante
21-25	Profondità Tartaree di Carceri	Grigio-verde
26-30	Grigie Distese dell'Ade	Rosso scuro
31-35	Cupa Eternità della Gehenna	Rosso chiaro
36-40	Nove Inferi di Baator	Rosso e nero
41-45	Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte	Rosso metallico
46-50	Nirvana Meccanico di Mechanus	Bianco
51-55	Pacifici Regni di Arcadia	Giallo pallido
56-60	Sette Cieli Ascendenti di Celestia	Giallo brillante
61-65	Paradisi Gemelli di Bytopia	Giallo scuro
66-70	Campi Benedetti dell'Elysium	Verde scuro
71-75	Distese Selvagge delle Terre Bestiali	Verde smeraldo
76-80	Foreste Olimpie di Arborea	Blu chiaro
81-89	Dominio Concordante delle Terre Esterne	Marrone
90-95	Piano Materiale	Argento metallico
96-97	Piano Astrale	Grigio turbinante
98-99	Piano Elementale o dell'Energia; tirare un secondo d%	
01-20	Piano Elementale del Fuoco	Verde scintillante
21-40	Piano Elementale della Terra	Grigio scintillante
41-60	Piano Elementale dell'Acqua	Blu scintillante
61-80	Piano Elementale dell'Aria	Bianco scintillante
81-90	Piano dell'Energia Positiva	Bianco lucente
91-100	Piano dell'Energia Negativa	Nero lucido
100	Semipiano a scelta del DM	Qualsiasi altro colore

Cicloni eterei

I cicloni eterei, simili alle tempeste psichiche del Piano Astrale, sono centri energetici di forze magiche che vagano per il Piano Etereo. Si manifestano dal nulla e minacciano tutti i viaggiatori eterei presenti nell'area. Di solito sono improvvisi e brevi come un temporale sul Piano Materiale, ma a volte può svilupparsi anche un ciclone etereo permanente, in grado di durare anni o perfino secoli.

Un ciclone etereo ha su coloro che si trovano sul Piano Materiale il semplice effetto di provocare un brivido lungo la schiena o di fare comportare in modo irrequieto gli animali. Ma sul Piano Etereo il ciclone etereo è un vento incredibilmente potente. I vestiti, i capelli e gli oggetti non custoditi vengono spazzati via, e prima o poi anche il viaggiatore stesso viene sollevato in aria e scaraventato attraverso il Piano Etereo verso un destino ignoto.

I venti in arrivo di un tipico ciclone etereo possono av-



vertire i viaggiatori planari almeno 1d10 round prima che il ciclone scoppi in tutta la sua potenza. Un ululato insolito echeggia sempre più forte a ogni round, finché, con una violenta raffica di vento inaspettata, il ciclone etereo spazza via tutto ciò che trova sul suo cammino.

I viaggiatori possono sfuggire al ciclone etereo spostandosi sul piano coesistente o cercare un riparo. Quegli incantesimi dotati del descrittore di forza, come *capanna di Leomund* sono in grado di proteggere i viaggiatori dall'effetto del ciclone, ma quegli incantesimi basati sul tempo atmosferico come *controllare venti* e *controllare tempo atmosferico* non hanno alcun effetto su un ciclone etereo.

Uno dei più grandi pericoli di un ciclone etereo è il rischio di disperdere un gruppo di avventurieri e di rendere impossibile la loro riunione, o di consentire loro di trovare un'uscita dal Piano Etereo. A scelta del DM, si può tirare una volta sola per il gruppo di viaggiatori sulla tabella sottostante, purché tutti i membri del gruppo siano vicini gli uni agli altri quando il ciclone li investe.

I non morti non vengono influenzati dai cicloni eterei, e

Tabella 5-5: Cicloni eterei

d%	Effetto
01-30	Il viaggiatore subisce 1d10 danni (tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 nega). Tirare di nuovo dopo ogni minuto se il viaggiatore si trova ancora nel ciclone.
31-60	Il viaggiatore viene spostato 1d10 x 1,6 km in una direzione casuale. Dopo di che non si trova più nel ciclone e può spostarsi normalmente.
61-80	Come sopra, ma per 2d20 x 1,6 km in una direzione casuale.
81-90	Come sopra, e in più subisce 3d10 danni (tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 nega).
91-95	Il viaggiatore subisce 2d10 danni (tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 nega) e fa ritorno al Piano Materiale. Se riappare all'interno di un oggetto solido, viene spinto da una parte, ma subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri di oggetto solido attraversati in questo modo.
96-100	Il viaggiatore vola oltre un sipario etereo e riappare su un altro piano o semipiano. La destinazione viene determinata casualmente utilizzando la Tabella 5-4.

Tabella 5-6: Incontri eterei

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-04	Cane intermittente	3d6	2	9
05	Celestiale, ghaele	1	13	13
06	Celestiale, planetar	1	16	16
07	Celestiale, solar	1	19	19
08-09	Chr11 e Grr8 etereo	1	15	15
10-11	Chr11 etereo	1	11	11
12-16	Ciclone etereo	-	-	-
17	Couatl	1	10	10
18	Demone, armanita†	1d3	7	9
19-20	Demone, bebilith	1d3	9	11
21	Demone, succube	1	9	9
22	Diavolo, cornugon†	1	10	10
23	Diavolo, narzugon, e incubo	1	10	10
24	Divoratore	1	11	11
25-26	Fantasma Grr5	1d3	7	9
27-28	Fantasma Ldr7	1	9	9
29-30	Fantasma Mag6	1	8	8
31-32	Fantasma minotauro	1d6	6	9
33-34	Fantasma troll	1d3	7	9
35-36	Grr9 etereo	1	9	9
37-56	Incontro su terreno coesistente*	-	-	-
57-60	Incubo	1	5	5
61-62	Mag15 etereo	1	15	15
63-67	Missione commerciale mercane‡	-	-	5
68-72	Predatore etereo	1	3	3
73-78	Ragno-fase	1d8	5	11
79-83	Saccheggiatore etereo	1	3	3
84-93	Sipario etereo	-	-	-
94-95	Str15 etereo	1	15	15
96-100	Xill	1d6	6	11

* Va tirato un incontro sul tipo di terreno con cui coesiste questa parte del Piano Etereo. Il risultato può includere creature in grado di individuare e influenzare creature sul Piano Etereo, comprese quelle dotate di attacchi basati sullo sguardo come i basilischi e quelle dotate di incantesimi e capacità speciali.
† Questa creatura non ha la capacità di viaggiare sul Piano Etereo di per sé. La sua presenza può indicare che è stata inviata quaggiù per un'altra situazione (90%) o che potrebbe esistere un sipario verso il piano nativo di quella creatura nelle vicinanze (10%).
‡ Una missione commerciale è composta da due mercane e nove Grr5.

OPZIONE: PIANI ETEREI MULTIPLI

All'interno della Grande Ruota della cosmologia di D&D soltanto il Piano Materiale è dotato di un Piano Etereo coesistente. Ma è possibile consentire l'accesso al Piano Etereo anche ad altri piani.

Tutti, alcuni o nessuno degli altri piani possono avere un loro Piano Etereo coesistente personale. Il DM può limitare questi "mini-piani eterei" ad alcuni piani specifici, come i Piani Elementali o Piani Esterni. Questo significa che potrebbe esistere un Piano Etereo Elementale del Fuoco, o un Piano Etereo dell'Elysium.

Gli abitanti di questi piani sarebbero in grado di accedere al loro relativo Piano Etereo e di utilizzare incantesimi e capacità magiche che influenzano il Piano Etereo. Quelle creature che si incontrano sul piano potrebbero popolare anche i Piani Eterei associati.

Un Piano Etereo collegato a un altro piano potrebbe presentare tutti, alcuni o nessuno degli attributi di quel piano. È comunque dotato dei tratti di base del Piano Etereo (senza gravità e tempo normale). Ma potrebbe, ad esempio, essere dotato del tratto di fuoco dominante se è coesistente con il Piano Elementale del Fuoco, o un allineamento malvagio debole se è allineato con le Grigie Distese dell'Ade.

I Piani Eterei multipli possono essere utilizzati assieme all'opzione del Profondo Etereo. In questo caso, i viaggiatori possono spostarsi dal Piano Materiale su un altro piano direttamente attraverso il Piano Etereo. Prima un viaggiatore si sposta sul Piano Etereo coesistente con il Piano Materiale. Poi si sposta sul Profondo Etereo, e dal Profondo Etereo può spostarsi sul Piano Etereo coesistente con il piano di destinazione.

Per effettuare un viaggio simile, deve essere utilizzata la scala temporale come indicato alla voce "Profondo Etereo", assegnando all'impresa lo stesso tempo indicato a "ritornare al Piano Materiale". Quei viaggiatori che emergono dal Profondo Etereo ricompaiono in una locazione casuale sul Piano Etereo coesistente con il nuovo piano.

Infine, è possibile collegare diversi piani attraverso lo stesso Piano Etereo. Ad esempio, tutti i Piani Esterni potrebbero essere collegati allo stesso Piano Etereo, mentre un altro Piano Etereo potrebbe avere la funzione di collegare i Piani Interni al Piano Materiale.

GS	LI
2	9
13	13
16	16
19	19
15	15
11	11
-	-
10	10
7	9
9	11
9	9
10	10
10	10
11	11
7	9
9	9
8	8
6	9
7	9
9	9
-	-
5	5
15	15
-	5
3	3
5	11
3	3
-	-
15	15
6	11

nemmeno eventuali creature come fantasmi o divoratori. Quei fantasmi che non sono vincolati a una particolare locazione sul Piano Materiale possono perfino cavalcare un ciclone etereo, lasciandosi sospingere dai venti invisibili.

Qualsiasi creatura che diventi eterea all'interno di un ciclone etereo (comprese quelle che fanno uso dell'incantesimo *intermittenza*) subiscono immediatamente gli effetti del ciclone. Tuttavia, le creature che stanno per trasferirsi sul Piano Etereo percepiscono che c'è qualcosa di insolito ad attenderli dall'altro lato, quando c'è un ciclone etereo nelle vicinanze. Hanno quindi la possibilità di rinunciare ad entrare nel Piano Etereo.

INCONTRI ETEREI

Il Piano Etereo è un Piano di Transizione, un piano per spostarsi da un posto all'altro. Molte delle creature che si incontrano quaggiù sono in viaggio per un motivo o per l'altro, anche se alcune fanno uso del Piano Etereo come nascondiglio, per spiare (o tramare) contro coloro che si trovano sul Piano Materiale.

La tabella a lato è adatta per i normali viaggiatori, ma il DM può anche usarla come tabella per gli incontri di aree specifiche, aggiungendo creature e cambiando le percentuali.

Su un tiro in d% da 93-100, i personaggi incontrano qualcosa dalla Tabella 5-6: "Incontri eterei". Si effettua un tiro una volta ogni ora.

PIANO DELLE OMBRE

Questo è il piano avvelenato dell'oscurità e del potere.

Questo è il posto nascosto che odia la luce.

Questa e la frontiera verso mondi ignoti.

Il Piano delle Ombre è una dimensione pervasa di oscurità che è sia adiacente che coesistente al Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale proprio come il Piano Etereo, quindi un viaggiatore planare può usare il Piano delle Ombre per percorrere in modo rapido una vasta distanza. Ma il Piano delle Ombre è anche adiacente ad altri piani. Facendo uso dell'incantesimo giusto, un viaggiatore può usare il Piano delle Ombre per visitare altre realtà.

Il Piano delle Ombre è un mondo in bianco e nero; ogni forma di colore è stata bandita dall'ambiente. Negli altri aspetti è simile (anche se non identico) al Piano Materiale. Il cielo, ad esempio, è una volta eternamente nera dove non splende nessun sole e nessuna stella. Alcuni punti di riferimento del Piano Materiale sono visibili sul Piano delle Ombre, ma sono versioni contorte e distorte: riflessi sinistri di ciò che è possibile trovare sul Piano Materiale. Nonostante l'assenza di fonti di luce, vari animali, vegetali e umanoidi vivono sul Piano delle Ombre.

Il Piano delle Ombre è altamente plasmabile, e alcune sue parti fluiscono continuamente su altri piani. Ne consegue che anche le mappe più precise sono praticamente inutili, nonostante la presenza di punti di riferimento. Se un viaggiatore esplora una catena montuosa nel corso di un incantesimo *camminare nelle ombre*, la volta seguente la catena montuosa potrebbe trovarsi ancora lì, ma le singole montagne potrebbero essersi spostate. La precisione è una causa persa sul Piano delle Ombre.

Il terreno sul Piano delle Ombre è di solito simile a quello dell'area in cui il viaggiatore è entrato dal Piano Materiale. Se un viaggiatore entra sul Piano delle Ombre da una foresta, la prima cosa che vede è una foresta equivalente sul Piano delle Ombre. Se vi accede sott'acqua, appare sul Piano delle Ombre in un mare di ombre per il quale valgono gli stessi effetti di un oceano del Piano Materiale, quindi un incantesimo *respirare sott'acqua* funziona comunque. Tuttavia, man mano che il viaggiatore si sposta dal suo punto di ingresso, il terreno del Piano delle Ombre cambia rapidamente, anche se di solito continua a mostrare almeno qualche somiglianza al terreno corrispondente sul Piano Materiale.

Alcuni incantesimi spesso fanno uso di un frammento del Piano delle Ombre, in modo particolare alcune illusioni dotate del descrittore dell'ombra. Il Piano delle Ombre è un mondo monocromatico, ma il materiale d'ombra che viene da esso estratto può diventare di qualsiasi colore. L'incantatore di solito definisce il colore, la forma e le tonalità della materia d'ombra utilizzata, al fine di renderla più convincente. Un'*ombra di una invocazione* che genera una *palla di fuoco*, ad esempio, ha l'aspetto di una normale *palla di fuoco* per coloro che vengono ingannati dall'illusione.

TRATTI DELLE OMBRE

Il Piano delle Ombre è, sotto molti aspetti, un duplicato oscuro del Piano Materiale. Per la maggior parte è simile ad esso, ma esistono alcune differenze significative. Il Piano delle Ombre è dotato dei seguenti tratti.

NUOVO OGGETTO: *ARAZZO ETEREO*

Un *arazzo etereo* è un portale portatile che si apre sul Piano Etereo. Ha l'aspetto di una robusta cornice in legno di quercia sulla quale è stata incisa una serie di rune che racchiude un arazzo in velluto spesso intessuto di fili metallici. Quando il portale viene montato e viene pronunciata la parola di comando, l'arazzo diventa una fascia di colore scintillante che si apre direttamente sul Piano Etereo. Il portale rimane aperto finché non viene pronunciata una nuova parola di comando per chiuderlo.

Quando l'arazzo è in funzione, viene creato un portale tra il Piano Materiale e il Piano Etereo. Chiunque attraversi l'*arazzo etereo* diventa etereo (come se sotto l'effetto dell'incantesimo *forma eterea*). Il soggetto rimane etereo finché non fa uso di un incantesimo per tornare sul Piano Materiale, non attraversa l'*arazzo etereo* in un'altra direzione o non fa uso di un altro portale. Il varco aperto dall'arazzo è ben visibile dal lato del Piano Etereo. Se l'*arazzo etereo* viene disattivato, coloro che si trovano sul Piano Etereo devono trovare un altro modo per tornare indietro.

Quando viene attivato, l'*arazzo etereo* può attirare visitatori desiderosi di attraversare il portale e di raggiungere il Piano Materiale, comprese eventuali anime perdute e mostri planari. Si tira sulla tabella degli incontri nel Piano Etereo per determinare quale creatura sta passando nelle vicinanze. Un ciclone etereo non ha alcun effetto diretto su un *arazzo etereo*, ma potrebbe impedire ai viaggiatori di usarlo con successo.

Il portale ha circa le dimensioni di una normale porta (alta 2,4 m e larga 90 cm). Quando viene smantellato, un *arazzo etereo* è lungo 3 metri, largo 30 cm e spesso 15 cm. Una persona impiega 10 minuti a montare o smontare un *arazzo etereo*.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *forma eterea*; *Prezzo di mercato:* 47.520 mo; *Peso:* 39,15 kg.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile magicamente:** Alcuni incantesimi come *ombra di una invocazione* e *ombra di una evocazione* modificano il materiale di base del Piano delle Ombre. L'utilità e la potenza di questi incantesimi all'interno del Piano delle Ombre li rendono particolarmente utili sia agli esploratori che ai nativi del piano.
- **Nessun tratto elementale o di energia:** Alcune piccole regioni del Piano delle Ombre (chiamate "terre oscure", vedi sotto) sono tuttavia dotate del tratto di energia negativa minore dominante.
- **Allineamento neutrale leggero.**
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi dotati del descrittore dell'ombra vengono potenziati sul Piano delle Ombre. Tali incantesimi vengono lanciati come se fossero stati preparati con il talento Incantesimi Massimizzati, ma non richiedono l'utilizzo di slot di incantesimi superiori. Inoltre, alcuni particolari incantesimi diventano più potenti sul Piano delle Ombre. Gli incantesimi *ombra di una invocazione* e *ombra di una evocazione* diventano più potenti del 60% (invece che del 40%) e un incantesimo *ombre* evoca il potere dell'incantesimo originale al 90% (e non al 60%). Per calcolare l'effetto di tali incantesimi si sfrutta la possibilità di Incantesimi Massimizzati per generare il massimo dei punti ferita o dei danni, e poi si applica la percentuale sopra riportata.
- **Magia ostacolata:** Quegli incantesimi che usano o generano luce e fuoco potrebbero fallire quando vengono lanciati sul Piano delle Ombre. Se un incantatore tenta di lanciare un incantesimo dotato del descrittore di luce o di fuoco, deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Quegli incantesimi che generano luce in genere sono meno efficaci, in quanto tutte le fonti di luce subiscono una riduzione della metà della propria portata sul Piano delle Ombre.

  Nonostante la natura oscura del Piano delle Ombre, quegli incantesimi che producono, fanno uso o manipolano l'oscurità stessa non sono influenzati in alcun modo dal piano.

COLLEGAMENTI AL PIANO DELLE OMBRE

I viaggiatori di solito accedono al Piano delle Ombre attraverso incantesimi o portali permanenti.

Il metodo più comune per visitare il Piano delle Ombre è utilizzando l'incantesimo *camminare nelle ombre* per spostarsi rapidamente da un punto all'altro del Piano Materiale. L'incantesimo permette al suo bersaglio di spostarsi fino a 11,2 km per ogni 10 minuti trascorsi sul Piano delle Ombre, indipendentemente dalla sua normale velocità. Tale spostamento avviene interamente sul Piano delle Ombre, quindi i viaggiatori vedono ben poco del terreno attraversato sul Piano Materiale. Quando l'incantesimo ha termine, il viaggiatore ritorna sul Piano Materiale, di nuovo in una locazione in ombra, se possibile.

Esistono anche dei vortici tra il Piano delle Ombre e il Piano Materiale che funzionano casualmente e che hanno destinazioni variabili. Questi portali intermittenti verso il Piano delle Ombre di solito sono di taglia Media e durano per 1d6 giorni prima di svanire. La frequenza di questi portali rimane ignota, in quanto i vortici possono apparire, durare per alcuni giorni e poi scomparire senza che nessuno faccia uso del portale o lo noti. Come nel caso degli altri vortici, gli incantesimi degli oggetti non custoditi (come le frecce) possono passare da un piano all'altro. È come se il Piano delle Ombre stesso ribollisse e le bolle salissero e scoppiassero lungo il confine con il Piano Materiale.

Questi vortici casuali appaiono soltanto in zone d'ombra o di oscurità sul Piano Materiale. Se appaiono all'interno di un oggetto solido, non è possibile alcun trasferimento da un piano all'altro. Tuttavia, quei vortici che si aprono su uno spazio aperto del Piano Materiale sono utili per i nativi del Piano delle Ombre che vogliono invadere il Piano Materiale.

L'incantesimo *camminare nelle ombre* in un certo senso crea due simili vortici naturali, uno all'inizio del viaggio e uno alla fine. Esistono vortici più grandi, anche se sono molto rari. Un vortice particolarmente grande potrebbe inghiottire un intero castello o un'intera città, trasportandola sul Piano delle Ombre permanentemente.

Quei visitatori sul Piano delle Ombre che si guardano indietro per osservare il Piano Materiale attraverso il vortice vedono il mondo in colori bianchi e neri invertiti (come una fotografia in negativo). I vortici si aprono su regioni oscure del Piano Materiale, ma sono ben visibili sul Piano delle Ombre, in quanto l'oscurità del Piano Materiale sembra luminosa rispetto a quella del Piano delle Ombre.

Il Piano delle Ombre non è collegato al Piano Etereo. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che fanno uso o che accedono al Piano Etereo non funzionano sul Piano delle Ombre. Il Piano delle Ombre è coesistente con

UNA COSMOLOGIA ALTERNATIVA PER I PIANI DI TRANSIZIONE

Secondo la cosmologia di D&D, tutti i piani di esistenza conosciuti sono avvolti dal Piano Astrale, mentre il Piano delle Ombre conduce soltanto ad eventuali Piani Materiali alternativi esistenti. Questa non è l'unica disposizione possibile per i Piani di Transizione, naturalmente. Ecco un'altra disposizione che potrebbe funzionare per una cosmologia personale creata dal DM.

In questa cosmologia, il Piano Astrale e il Piano delle Ombre sono collegati ad alcuni particolari Piani Esterni. Il Piano Astrale consente l'accesso ai Piani Esterni celestiali (quelli dotati del tratto di allineamento buono), mentre il Piano delle Ombre è collegato ai Piani Esterni infernali e abissali (quelli dotati del tratto di allineamento malvagio). Quei Piani Esterni che possiedono il tratto di allineamento neutrale (Mechanus, le Terre Esterne e il Limbo, se si sta usando la Grande Ruota) sono collegati ad entrambi piani, come anche i Piani Interni. Il Piano Astrale e il Piano delle Ombre sono separati l'uno dall'altro, e non esistono collegamenti tra loro.

Le creature di allineamento buono popolano il Piano Astrale, mentre le creature malvagie dominano il Piano delle Ombre. In base a questa ripartizione, il Piano Astrale è dotato del tratto di allineamento buono leggero, mentre il Piano delle Ombre è dotato del tratto di allineamento malvagio leggero.

Il Piano Materiale, i Piani Interni e i Piani Esterni neutrali diventano campi di battaglia per le forze infernali/abissali e celestiali in questa cosmologia. Raramente sarebbe possibile incontrare un diavolo sul Piano Astrale, e un arconte non si recherebbe praticamente mai sul Piano delle Ombre.

il Piano Astrale, quindi esistono vari incantesimi e portali che permettono il transito tra i due piani.

In base alla cosmologia utilizzata, il Piano delle Ombre potrebbe anche condurre verso Piani Materiali alternativi e altri piani di esistenza. Questo è un modo pericoloso di viaggiare, in quanto la strada che conduce verso gli altri piani passa attraverso parti del Piano delle Ombre che non sono coesistenti con nessun piano conosciuto e che sono popolati da numerosi mostri corrotti dall'ombra.

ABITANTI DELLE OMBRE

Anche se il Piano delle Ombre non è malvagio in sé, ospita una vasta varietà di creature corrotte che odiano la luce e la vita. La creatura più conosciuta del Piano delle Ombre è l'ombra, una creatura non morta che risucchia la forza degli avventurieri sia sul Piano Materiale che sul Piano delle Ombre.

Il Piano delle Ombre ospita alcune versioni native di molti dei vegetali e degli animali tipici del Piano Materiale, ma le versioni d'ombra sono delle versioni corrotte e oscure.

Altri mostri più pericolosi come il mastino ombra e l'ombra notturna vivono sul Piano delle Ombre. Il Capitolo 9 descrive in dettaglio due nuove creature del piano, l'ecalypse e l'umbral banyan, e una terza creatura, la bestia crepuscolare, che si trova spesso nei pressi dei vortici che conducono sul Piano delle Ombre.

Esistono numerose storie che narrano di castelli e intere città che sono state risucchiate dal Piano delle Ombre nel corso degli anni. Alcune sono sopravvissute, ma sono state distorte dalla natura nociva e insidiosa del Piano delle Ombre. L'effetto nocivo del Piano delle Ombre, descritto nella sezione della caratteristiche più sotto, si manifesta solo dopo decenni passati sul Piano delle Ombre. Conferisce strane capacità e attributi non umani a coloro che vengono contaminati dal tocco dell'ombra.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento sul Piano delle Ombre avviene normalmente, ma i viaggiatori possono percorrere grandi distanze sul Piano Materiale corrispondente, attraversando il Piano delle Ombre. Coloro che sanno come fare, possono usare il Piano delle Ombre per accedere ad altri piani. Gli amanti del rischio possono semplicemente vagare per il Piano delle Ombre in cerca di avventura.

La maggior parte delle creature del Piano Materiale o del Piano delle Ombre fa uso dell'incantesimo *camminare nelle ombre*. Utilizzando questo incantesimo, l'incantatore si sposta sul Piano delle Ombre in una certa direzione per un certo ammontare di tempo per poi riemergere sul Piano Materiale. I punti cardinali (nord, sud, est e ovest) sono gli stessi sia sul Piano delle Ombre che sul Piano Materiale, ma le distanze sono ingannevoli. I viaggiatori si muovono molto più velocemente sul Piano delle Ombre rispetto al Piano Materiale.

Ogni 10 minuti di spostamento in una particolare direzione utilizzando *camminare nelle ombre* sono sufficienti a coprire 11,2 km nella stessa direzione sul Piano Materiale. La velocità dello spostamento è la stessa, indipendentemente dalla velocità della creatura che ha utilizzato *camminare nelle ombre*. Che un mago sia a cavallo, a piedi o in volo, avanza sempre della stessa distanza nello stesso tempo. Per mantenere il passo, il viaggiatore deve soltanto continuare a muoversi.

Una volta che la creatura che ha utilizzato *camminare nelle ombre* raggiunge la locazione desiderata, si attiva la seconda parte dell'incantesimo. Viene aperto un portale che riconduce al Piano Materiale, di nuovo creando un percorso ombreggiato che conduce laggiù. Questo percorso è illusorio, ma il portale vero e proprio è reale. Il viaggiatore emerge dalle ombre più vicine disponibili alla destinazione desiderata. Studiando l'ambiente circostante sul Piano delle Ombre prima di riemergere, un viaggiatore potrebbe farsi un'idea di dove ricomparirà.

Quando i viaggiatori attraversano il Piano delle Ombre, vedono paesaggi nebulosi e simili, ma non del tutto, al terreno corrispondente sul Piano Materiale. I fiumi potrebbero essere diversi o assenti, ad esempio, e i castelli potrebbero apparire in rovina, o totalmente alterati. Ma il tipo di terreno di base (palude, colline, montagne) rimane lo stesso.

I viaggiatori del Piano delle Ombre possono tentare di individuare un portale verso un Piano Materiale alternativo o verso un Piano Esterno. Se un viaggiatore cerca un Piano Materiale alternativo, deve necessariamente spingersi al di fuori di quelle aree che corrispondono al Piano Materiale originale. Il terreno si fa aspro: gli alberi sono più grandi di qualsiasi vegetale sul Piano Materiale, le montagne diventano delle barriere verticali insormontabili e i fiumi diventano torrenti impetuosi. Sono necessarie 1d4 ore di viaggio costante per raggiungere un punto sul Piano Materiale alternativo che corrisponda allo stesso punto di partenza sul Piano Materiale originale. A questo punto, un viaggiatore può aprire un nuovo portale ed entrare sul Piano Materiale alternativo. Se la cosmologia utilizzata non include un Piano Materiale alternativo (o non ne é è stato scoperto nessuno), i viaggiatori non sono in grado di aprire un simile portale.

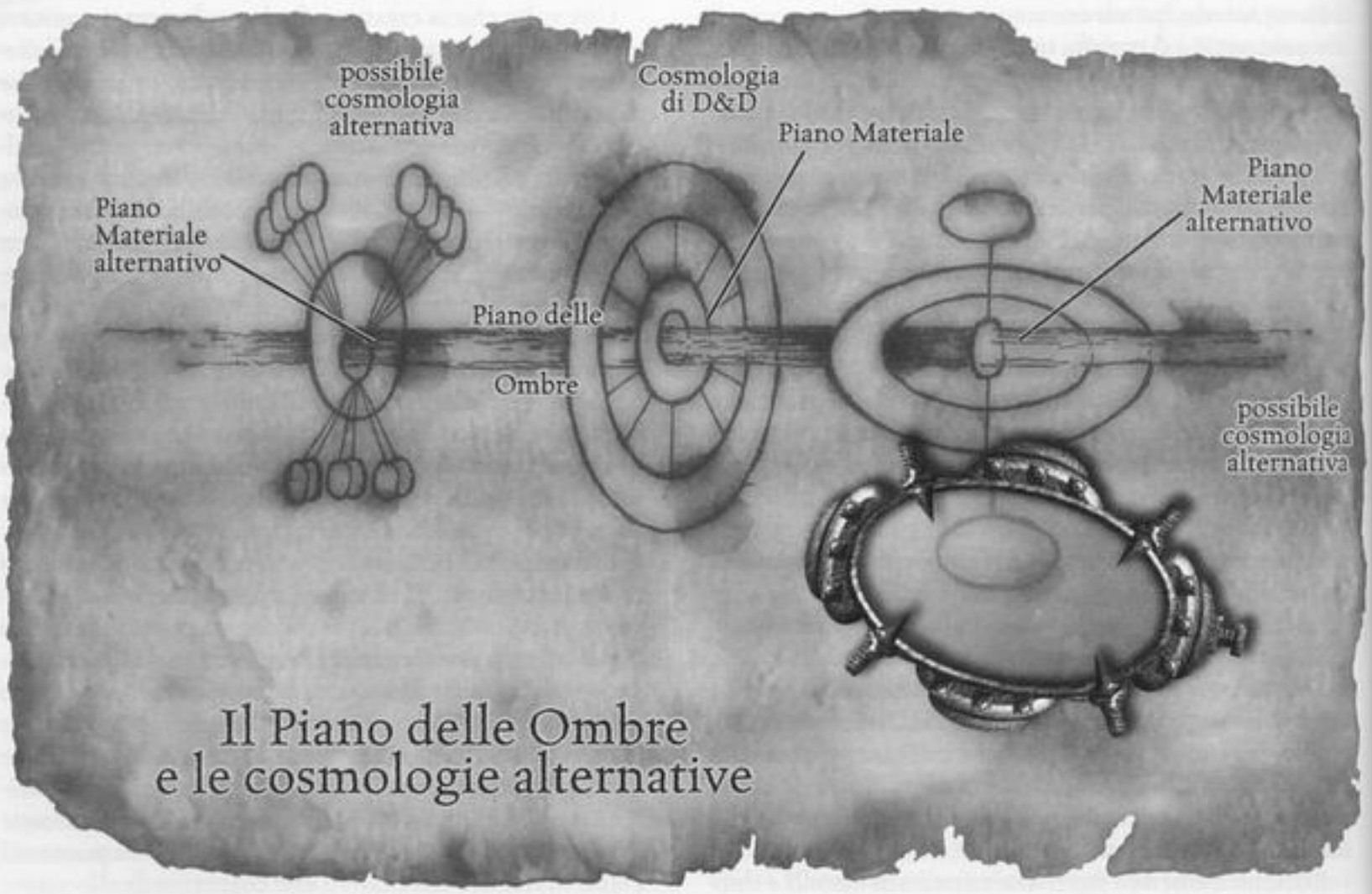
In questo terreno aspro, i viaggiatori del Piano delle Ombre possono anche trovare portali che attraversano il Piano Astrale e che conducono verso un Piano Interno o Esterno. Sono sempre necessarie 1d4 ore di viaggio costante per trovare un portale casuale di questo tipo.

Quando un viaggiatore apre un portale da entrambi lati utilizzando l'incantesimo *camminare nelle ombre*, si viene a formare un punto debole tra il Piano Materiale e il Piano delle Ombre. Questo punto debole dura 1d6x10 minuti. Nel corso di questo tempo, le creature sul Piano delle Ombre potrebbero tentare di farsi strada fino al Piano Materiale, o viceversa. È necessario un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) per poter passare dall'altra parte, e il tentativo può essere effettuato una volta sola per ogni punto debole.

Quegli individui smarriti, abbandonati o in qualche modo bloccati sul Piano delle Ombre devono individuare un simile punto debole nel tessuto nebuloso del piano, imbattersi in un portale permanente o in un vortice naturale, o trovare un viaggiatore disposto a riportarli sul Piano Materiale.

Combattimento nelle Ombre

Eccettuati i limiti della visibilità e della magia sopra descritti, il combattimento sul Piano delle Ombre si svolge normalmente. I combattenti del Piano delle Ombre lottano in un universo che è eternamente immerso nella notte. Il terreno del piano cambia in continuazione a causa della natura altamente plasmabile del Piano delle Ombre, ma trattandosi di un cambiamento graduale e lento, nel corso di un singolo combattimento il terreno non ne viene influenzato.



Il Piano delle Ombre
e le cosmologie alternative

CARATTERISTICHE DEL PIANO DELLE OMBRE

Il Piano delle Ombre in sé non è più o meno pericoloso del Piano Materiale. Alcune regioni sono pericolose e i nativi sono ostili, ma il piano stesso non è intrinsecamente dannoso a coloro che lo attraversano. A differenza del Piano Astrale e del Piano Etereo, esiste cibo a sufficienza (anche se spesso di colore nero e grondante sangue nero) e acqua da bere (anche se è viscosa e nera). L'aria sul Piano delle Ombre è normale e un nativo del Piano Materiale può sopravvivere per anni senza nessun effetto ostile, una volta che si abitua all'oscurità e al leggero freddo sempre presente.

Nel corso dei decenni, però, il Piano delle Ombre si rivela nocivo per coloro che non sono nativi di laggiù. Le creature provenienti da altri piani che passano gran parte delle loro vite sul Piano delle Ombre sviluppano nuove capacità e nuove vulnerabilità basate sulla loro nuova dimora adottiva. Quali siano quelle capacità che cambiano, è impossibile a dirsi: sembrano variare in modo imprevedibile da creatura a creatura e da locazione a locazione del Piano delle Ombre. L'archetipo della creatura d'ombra nel Capitolo 9 descrive alcune capacità tipiche e alcune vulnerabilità che influenzano chi permane a lungo sul Piano delle Ombre.

La visibilità sul Piano delle Ombre è pari alla visibilità in una notte senza luna sul Piano Materiale. La maggior parte del terreno è buia, interrotta soltanto di tanto in tanto dal segnale pallido di un portale o dal falò di un viaggiatore. Il piano non influenza in alcun modo la scurovisione, ma ogni torcia, lanterna o incantesimo che emana luce (come *fiamma perenne* e *luce diurna*) subisce una diminuzione del suo raggio di illuminazione pari alla metà. Un incantesimo *luce diurna* fornisce luce normale nel raggio di 9 metri, mentre una lanterna a lente sporgente genera un

OPZIONE: SENZA IL PIANO DELLE OMBRE

Nonostante il Piano delle Ombre rivesta un ruolo importante nella Grande Ruota, una cosmologia personale non deve necessariamente includere un simile piano. Se il Piano delle Ombre non esiste, bisogna definire gli argomenti che seguono:

- Le seguenti illusioni dotate del descrittore dell'ombra non funzionano: *camminare nelle ombre, immagine proiettata, ombra di una evocazione superiore, ombra di una evocazione, ombra di una invocazione superiore, ombra di una invocazione, ombre, sacca d'ombra, sparizione nell'ombra*.
- Quegli incantesimi che influenzano il Piano delle Ombre ma che hanno anche altri effetti perdono gli effetti relativi alle ombre. Questi incantesimi includono *ancora dimensionale, scarica d'ombra* e *zona di rifugio*.
- Quei mostri nativi del Piano delle Ombre non esistono (e quindi non possano essere evocati attraverso gli incantesimi *evoca mostri*), oppure sono nativi di altri piani. I Piani Esterni infernali e abissali e il Piano dell'Energia Negativa sono dei piani di provenienza eccellenti per i vari nativi del Piano delle Ombre. Quei mostri che fanno uso di capacità relative all'ombra potrebbero comunque esistere, ma le loro capacità d'ombra potrebbero non funzionare oppure basarsi su altri piani ed energie.

All'interno della cosmologia di D&D, il Piano delle Ombre è collegato soltanto al Piano Astrale e al Piano Materiale. Le limitazioni sopra descritte vengono applicate quando un viaggiatore si trova su un Piano Interno o su un Piano Esterno.

cono di luce lungo 9 metri e ampio 3 metri verso il fondo.

Le luci forti tendono ad attirare altri viaggiatori e nativi del Piano delle Ombre, quindi la possibilità di un incontro viene raddoppiata se un gruppo di viaggiatori porta con sé una fonte di luce.

I viaggiatori provenienti dal Piano Materiale trovano il Piano delle Ombre fresco, ma non freddo. Il Piano delle Ombre mitiga leggermente il calore emanato dai fuochi normali. Il fuoco infligge danni normali sul piano, ma un normale falò da campo sembra emanare meno calore rispetto a quanto riscalda sul Piano Materiale.

Miraggi oscuri

Una delle caratteristiche più sconcertanti del Piano delle Ombre è il riflesso distorto che proietta del Piano Materiale. Un viaggiatore che entra nel Piano delle Ombre dalla sua città natale potrebbe trovarsi improvvisamente in una versione tetra e abbandonata della stessa città. Il parallelismo non è mai esatto, quindi la sua casa potrebbe trovarsi in una via diversa, essere costruita in uno stile diverso o (di solito) apparire in rovina.

Altri miraggi sono analogamente sconcertanti, come un enorme castello oscuro dove sul Piano Materiale non ne esiste nessuno, o un antico campo di battaglia dove invece dovrebbe trovarsi un dungeon. Ancora più inquietanti sono gli echi nelle ombre di voci che il viaggiatore conosce, creature d'ombra con le caratteristiche distorte ma ancora riconoscibili di persone armate. Questi duplicati d'ombra non hanno alcuna capacità speciale, ma l'effetto che hanno sul viaggiatore è sempre inquietante.

I viaggiatori del Piano delle Ombre che attraversano un posto per loro particolarmente familiare o significativo devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) per ignorare questi miraggi oscuri. Chi fallisce il tiro salvezza viene turbato e scosso dalle somiglianze, e subisce una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fintanto che rimane in quella locazione familiare. Quei viaggiatori che superano il tiro salvezza non vengono invece influenzati dai miraggi oscuri per tutto il resto del loro viaggio attraverso il Piano delle Ombre.

I miraggi oscuri si verificano a causa del fatto che il Piano delle Ombre è molto vicino al Piano Materiale. A volte anche l'eco di un Piano Materiale alternativo può arrivare fino al Piano delle Ombre, rendendo i miraggi oscuri ancora più sconvolgenti. Gli oracoli e gli indovini spesso viaggiano sul Piano delle Ombre in cerca di illuminazione nell'oscurità, tentando di scoprire se simili miraggi oscuri non siano in realtà presagi del futuro.

Terre oscure

Sul Piano delle Ombre esistono alcune chiazze di oscurità che sono ancora più oscure delle ombre stesse. Questi luoghi sono infusi di energia negativa. È impossibile dire se tale energia negativa provenga dal Piano dell'Energia Negativa stesso o se sia semplicemente un prodotto dell'alta concentrazione di ombre non morte o di altri non morti in grado di risucchiare la vita.

Le regioni delle terre oscure sono dotate del tratto dell'energia negativa minore dominante. Quelle creature viventi che entrano nelle terre oscure subiscono 1d6 danni per round dall'energia negativa e crollano a terra polverizzate se raggiungono 0 punti ferita o meno. Quegli incantesimi e quegli oggetti magici in grado di proteggere un soggetto contro l'energia negativa funzionano normalmente all'interno delle terre oscure.

I viaggiatori del Piano delle Ombre possono riconoscere facilmente le terre oscure. Sono ancora più desolate e cupe delle aree circostanti (che di solito sono già abbastanza sinistre su questo piano). I vegetali sono morti e rinsecchiti a causa della prolungata esposizione all'energia negativa.

I vortici naturali verso gli altri piani non si aprono sulle regioni delle terre oscure, e quegli incantesimi e quelle capacità magiche che aprono un portale dal Piano Materiale avvertono il viaggiatore (di solito provocando un brivido gelido lungo la schiena) che una regione di terre oscure lo attende dall'altra parte. Le terre oscure spesso corrispondono a campi di battaglia infestati, cimiteri sconsacrati e rifugi di potenti necromanti sul Piano Materiale, oltre ad eventuali locazioni dominate dai non morti.

Portali astrali

Il Piano Astrale è adiacente al Piano delle Ombre, quindi i portali magici che partono dal Piano delle Ombre possono creare condotti che attraversano il Piano Astrale, fin dove il Piano Astrale è in contatto con il Piano delle Ombre. Tali portali compaiono di solito nelle regioni più aspre, lontani dalle aree "normali" del Piano delle Ombre. Un viaggiatore che non è in grado di raggiungere i Piani Esterni direttamente può spostarsi sul Piano delle Ombre e trovare un portale che faccia uso del Piano Astrale per raggiungere la sua destinazione.

Terremoti d'ombra

Il Piano delle Ombre è un ambiente plasmabile, ma in generale si trasforma lentamente. Nel corso di una settimana il paesaggio potrebbe alterarsi sufficientemente da non essere riconosciuto, anche se qualcuno che lo osser-

OPZIONE: OMBRE DI ALTRI PIANI

Nella cosmologia di D&D, il Piano delle Ombre è coesistente con il Piano Materiale e può essere usato per raggiungere i Piani Materiali alternativi. I viaggiatori possono raggiungere gli altri piani attraverso il Piano Astrale, che collega gli altri piani della Grande Ruota e che altrimenti sono separati dal Piano delle Ombre. Se si intende costruire una cosmologia personale, è possibile collegare il Piano delle Ombre a tanti piani quanti si desidera, sia che si tratti di Piani Interni che di Piani Esterni o di Piani Materiali alternativi. L'incantesimo *camminare nelle ombre* diventa un modo più versatile di spostarsi da un piano all'altro.

Quando il Piano delle Ombre si avvicina ad altri piani, tende a sviluppare gli stessi tratti degli altri piani. Laddove il Piano delle Ombre si avvicina a Mechanus, ad esempio, acquisisce il tratto di allineamento legale leggero, mentre i viaggiatori del Piano delle Ombre che si spostano verso il Piano Elementale dell'Acqua noterebbero che il Piano delle Ombre sta acquisendo il tratto dell'acqua dominante man mano che si avvicinano alla fine del loro viaggio. A meno che la vicinanza ad altri piani non imponga cambiamenti contrari, i tratti del Piano delle Ombre rimangono validi. In entrambi i casi descritti sopra, le zone di confine mantengono i tratti di magia potenziata e magia ostacolata del resto del Piano delle Ombre, dal momento che né Mechanus né il Piano Elementale dell'Acqua dispongono di tratti magici che "si sovrapporrebbero" ad essi.

vasse continuamente non lo vedrebbe mai muoversi. Tuttavia, il Piano delle Ombre possiede anche una sua versione del terremoto che può rivelarsi altrettanto letale per il viaggiatore.

I terremoti d'ombra tendono ad essere violenti ma localizzati, e hanno lo stesso effetto di un incantesimo *terremoto* all'interno di un raggio di 30 metri. Le creature volanti o incorporee non vengono influenzate.

Il terremoto d'ombra può anche interrompere l'effetto di un incantesimo *camminare nelle ombre*. L'incantatore deve superare una prova di Concentrazione (CD 20) per mantenere il controllo dell'incantesimo. Se l'incantatore fallisce, i bersagli dell'incantesimo vengono isolati sul piano come se fossero perduti o abbandonati. È sempre possibile fare ritorno al Piano Materiale lanciando un altro *camminare nelle ombre* o individuando un vortice d'ombra o un altro portale.

La Cittadella Splendente

Non si sa se questa leggendaria fortezza esista davvero o meno, ma tutti i viaggiatori planari ne parlano. Narra la leggenda che il Piano delle Ombre sia in realtà artificiale, e che sia stato creato da una creatura dimenticata da tempo e dotata dello stesso potere di una divinità. Il Piano delle Ombre, che un tempo era un semplice semipiano, racchiuderebbe al suo cuore una cittadella splendente fatta di colori e di luce. Per alimentare la cittadella, i membri di un ordine che venera il creatore del piano hanno risucchiato la vita, la luce e il colore da tutto il resto della realtà. E così è nato il Piano delle Ombre. Nessuno ha mai trovato la cittadella splendente, ma si narra che coloro che non fanno più ritorno da una visita alle regioni più profonde del Piano delle Ombre l'abbiano scoperta.

INCONTRI NELLE OMBRE

Alcune creature trovate sul Piano delle Ombre possono essere native del piano stesso (creature goffe fatte di materia d'ombra e plasmate in una grottesca parodia della vita). Altre sono creature del Piano Materiale che sono scappate da un mondo di luce solare per rifugiarsi in un mondo di tenebre eterne.

La tabella sottostante è stata creata per viaggiatori tipici, ma il DM può anche usarla come tabella per gli incontri di un'area specifica aggiungendo nuove creature o cambiando le percentuali. Le creature si fanno più pericolose (e il Grado di Sfida più alto) man mano che ci si sposta verso le terre oscure e ci si allontana dal Piano Materiale.

Su un tiro in d% da 96-100, i personaggi incontrano qualcosa dalla Tabella 5-7: "Incontri sul Piano delle Ombre". Si effettua un tiro una volta ogni ora.

Tabella 5-7: Incontri sul Piano delle Ombre

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-03	Basilisco d'ombra+	1d3	6	9
04-05	Bodak*	1d6	8	11
06-12	Ephemera, bestia crepuscolare	2d4	3	8
13-14	Ephemera, ecalypse	1	9	9
15-16	Ephemera, umbral banyan	1	10	10
17-19	Fungo fantasma d'ombra†	1	4	4
20-22	Gorilla crudele d'ombra†	1d8	3	8
23-25	Grick† d'ombra	1d6	4	8
26-28	Lupo crudele d'ombra†	2d4	4	9
29-38	Mag13 (mentre utilizza *camminare nelle ombre*)	1	13	13
39-40	Manto assassino*	2d4	5	10
41-45	Mastino ombra	2d4+1	5	10
46-48	Missione commerciale mercane‡	-	5	12
49-58	Ombra (non morto)*	3d6	3	10
59-60	Ombra notturna, ala notturna	1	14	14
61-62	Ombra notturna, gigante notturno	1	16	16
63-64	Ombra notturna, verme notturno	1	18	18
65-67	Orso nero d'ombra†	1d6	2	6
68-70	Orsogufo d'ombra†	2d6	5	11
71-75	Portale astrale	-	-	-
76-78	Squartatore grigio d'ombra†	1	9	9
79-88	Str14 (mentre utilizza *camminare nelle ombre*)	1	14	14
89-90	Terremoto d'ombra	-	-	-
91-93	Topo crudele d'ombra†	3d6+2	1	8
94-96	Umber hulk d'ombra†	1	8	8
97-100	Wraith*	2d4	5	10

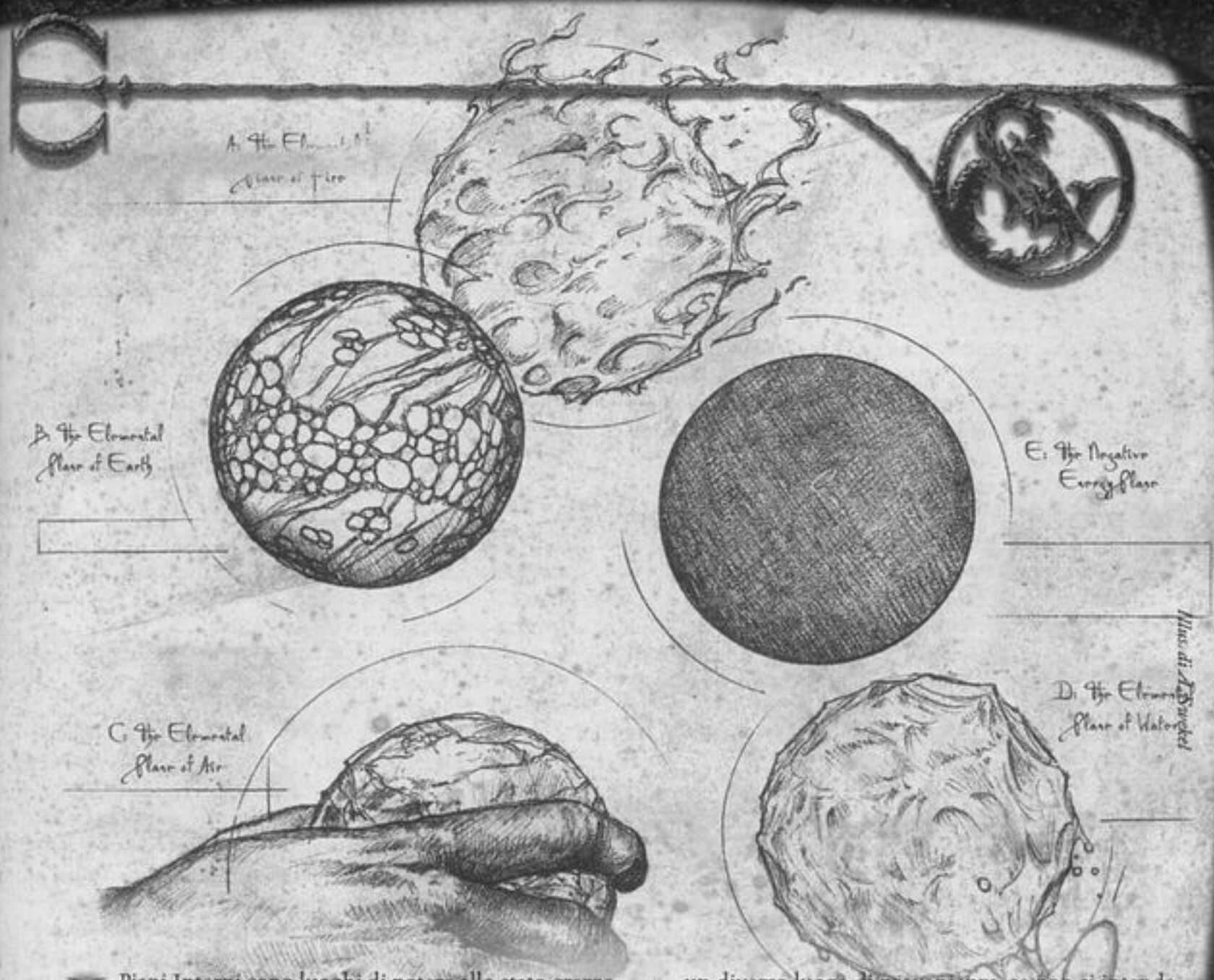
* Non nativo, ma si è fatto strada fino al Piano delle Ombre e vi si è stabilito.
† Viene applicato il modello della creatura d'ombra.
‡ Una missione commerciale è composta da quattro mercane con un branco di 3d4 mastini ombra.

VARIANTE: OMBRE DANZANTI E IL PIANO DELLE OMBRE

La classe di prestigio delle ombre danzanti descritta nel Capitolo 2 della *Guida del Dungeon Master* fa uso delle ombre ma non entra direttamente nel Piano delle Ombre. Tuttavia è possibile legare le capacità delle ombre danzanti al Piano delle Ombre. Se si opta per questa scelta, vanno tenuti in considerazione i seguenti effetti.

- **Evocare ombre:** Le ombre evocate hanno origine sul Piano delle Ombre.
- **Salto d'ombra:** La capacità passa attraverso il Piano delle Ombre invece che attraverso il Piano Astrale.
- **Illusione d'ombra:** Questa capacità ottiene il descrittore dell'ombra, anche se l'incantesimo che duplica, *immagine silenziosa*, non lo possiede.

Se viene effettuato questo cambiamento, va ricordato che collegare queste capacità al Piano delle Ombre limita l'uso di queste capacità a quei piani dove non è possibile accedere al Piano delle Ombre.



I Piani Interni sono luoghi di potere allo stato grezzo, di elementi puri e di condizioni estreme. Sono le componenti di base con cui è costruito il resto dell'universo e rappresentano la materia e l'energia al loro stato primordiale. Come destinazioni, i Piani Interni si rivelano i più inospitali verso le creature del Piano Materiale. I viaggiatori impreparati nel migliore dei casi scoprono di essere impotenti di fronte a simili poteri, e nel peggiore dei casi vengono spazzati via come candele in un uragano.

Nella cosmologia di D&D, i Piani Interni sono composti da quattro Piani Elementali (Terra, Aria, Fuoco e Acqua) e due Piani di Energia (Positiva, lo spirito che anima ogni forma di vita, e Negativa, la forza della distruzione e dell'entropia).

Ognuno dei Piani Interni è una regione costituita da un ambiente più o meno uniforme. Il Piano Elementale della Terra, ad esempio, è quasi interamente composto da materia solida, mentre il Piano Elementale del Fuoco è avvolto completamente dalle fiamme. Su ognuno dei piani sono presenti anche frammenti degli altri elementi e delle altre sostanze, che spuntano come isole nel mare sconfinato dell'elemento o dell'energia dominante. Gli esterni e i viaggiatori tendono a confluire verso la relativa sicurezza che queste isole offrono. La Città di Ottone, sul Piano Elementale del Fuoco, è una famosa località di questo tipo.

I Piani Interni possono anche non essere presenti in una cosmologia personalizzata. L'assenza dei Piani Interni non implica che i relativi elementi o energie non esistano, ma solo l'assenza di realtà extraplanari composte da tali materie e da tali energie. Anche le creature elementali possono esistere indipendentemente dai Piani Elementali, ma in quanto abitanti nativi di questi piani, è necessario assegnare loro un diverso luogo di provenienza, se non si intende sopprimerli assieme al piano in questione.

TRATTI DEI PIANI INTERNI

I Piani Interni sono dotati di numerose qualità specifiche descritte nei loro rispettivi paragrafi. Il movimento, la visibilità e il combattimento possono quindi variare di piano in piano, nonostante le somiglianze generiche comuni a tutti i Piani Interni. Le descrizioni planari dei singoli piani descrivono in dettaglio queste situazioni.

Nel resto dei casi, i Piani Interni presentano tutti i seguenti tratti.

- **Gravità normale, superiore o direzionale soggettiva:** I Piani Interni presentano un gran numero di tratti gravitazionali. Il Piano Elementale del Fuoco è dotato del tratto di gravità normale, il Piano Elementale della Terra è dotato del tratto di gravità superiore e i Piani Elementali "quasi vuoti" dell'Aria e dell'Acqua sono dotati del tratto gravità direzionale soggettiva, come anche i Piani dell'Energia Positiva e Negativa.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Tratti elementali o di energia:** Ogni Piano Interno è dotato di uno di questi tratti in base alla sua natura individuale. Il Piano Elementale dell'Aria possiede il tratto di aria dominante, ad esempio, mentre il

Piano dell'Energia Negativa possiede il tratto di energia negativa dominante. Quei Piani Interni che il DM crea personalmente dovrebbero essere dotati dei nuovi tratti elementali o di energia corrispondenti. Vedi il Piano Elementale del Freddo e il Piano Elementale del Legno nell'Appendice come due possibili esempi.

- **Allineamento neutrale leggero:** All'interno della cosmologia di D&D, i Piani Interni non hanno alcuna affinità verso nessun allineamento particolare, anche se alcune zone specifiche al loro interno potrebbero averne. Indipendentemente dall'allineamento, i nativi di ogni piano tendono ad essere ostili verso i visitatori non invitati.
- **Magia potenziata e magia ostacolata:** A causa della natura grezza dei Piani Interni, alcuni incantesimi e alcune capacità magiche vengono potenziate, mentre altre vengono ostacolate. In generale, quegli incantesimi che fanno uso dello stesso elemento o della stessa energia dominante sul piano vengono potenziati, mentre quelli che fanno uso di materiali o energie opposte a quello dominante sul piano vengono ostacolate. I dettagli del tratto di magia potenziata variano da piano a piano (e da cosmologia a cosmologia). Su alcuni piani, le capacità magiche e gli incantesimi vengono massimizzati o potenziati, mentre su altri vengono estesi o prolungati.

Piano	Elemento/Energia opposta
Aria	Terra
Terra	Aria
Fuoco	Acqua
Acqua	Fuoco
Negativo	Positiva
Positivo	Negativa

COLLEGAMENTI VERSO I PIANI INTERNI

All'interno della cosmologia di D&D, i Piani Interni sono separati tra loro, delle isole indipendenti che fluttuano nel mare del Piano Astrale. È possibile accedervi facendo uso di incantesimi come *portale*, ma non sono adiacenti l'uno all'altro. Questo accesso limitato mantiene i Piani Interni quasi del tutto puri, se si eccettuano le isole interne degli altri elementi.

Il Piano Astrale conduce fino ai Piani Interni, quindi quegli incantesimi che fanno uso del Piano Astrale possono condurre anche fino ai Piani Interni. Anche i portali magici conducono fino ai Piani Interni, e di solito si aprono su zone di quei piani che offrono un minimo grado di sopportabilità a quei viaggiatori provenienti da altri piani. Infine, esistono dei vortici che collegano i piani a locazioni simili esistenti su altri piani. Questi punti deboli naturali nel tessuto della realtà permettono alle creature di spostarsi con facilità da un Piano Interno al Piano Materiale. Il cuore di un vulcano spesso contiene un vortice che collega il Piano Materiale al Piano Elementale del Fuoco, e un simile collegamento esiste tra il Piano dell'Energia Negativa e le terre oscure del Piano delle Ombre.

COLLEGAMENTI TRA I PIANI INTERNI

Come illustrato nel Capitolo 2, è possibile creare una cosmologia che non segua la disposizione della Grande Ruota. Una variante consiste nel far sì che i Piani Interni si fondano l'uno nell'altro, in modo che un viaggiatore possa spostarsi fisicamente dal Piano Elementale del Fuoco a quello della Terra. Questi "parapiani" di elementi misti disposti lungo dei confini possiedono il tratto di piani adiacenti e sono popolati da nativi di entrambi i piani. Le creature native di questi parapiani dovrebbero essere dotati di immunità in grado di proteggerli dai pericoli naturali di entrambi i piani, mentre le creature provenienti dalle regioni più "pure" dei Piani Elementali dovrebbero esserne prive.

Analogamente, i Piani Elementali possono fondersi con i Piani di Energia lungo le zone di confine. Questi "quasi-piani" dovrebbero essere dotati dei tratti relativi sia al Piano Elementale che al Piano di Energia. Queste regioni potrebbero rivelarsi particolarmente violente e pericolose, a causa della natura estrema dei Piani di Energia. Le regioni vicine al Piano dell'Energia Positiva si rivelerebbero estremamente attive e dinamiche, in quanto l'infusione di energia positiva renderebbe tutto più vibrante. Le regioni di confine adiacenti al Piano dell'Energia Negativa tenderebbero ad essere prosciugate di ogni forma di vita e di colore.

Queste regioni di confine funzionano bene se i confini tra i due Piani Interni sono indistinti e graduali, con un ele-

OPZIONE: SENZA I PIANI INTERNI

La cosmologia personale di un DM non necessita dei Piani Interni per funzionare, né deve necessariamente usare tutti i piani della cosmologia di D&D. L'aria esisterà comunque all'interno del Piano Materiale, anche se non esiste un Piano Elementale dell'Aria, e quelle creature che utilizzano l'energia negativa, come i wraith e i wight, conserveranno comunque le loro capacità di risucchio vitale anche senza un Piano dell'Energia Negativa.

A differenza dei Piani di Transizione, esistono numerosi incantesimi che vengono utilizzati al loro meglio sui Piani Interni, ma sono pochi quelli che fanno uso della natura dei piani stessi.

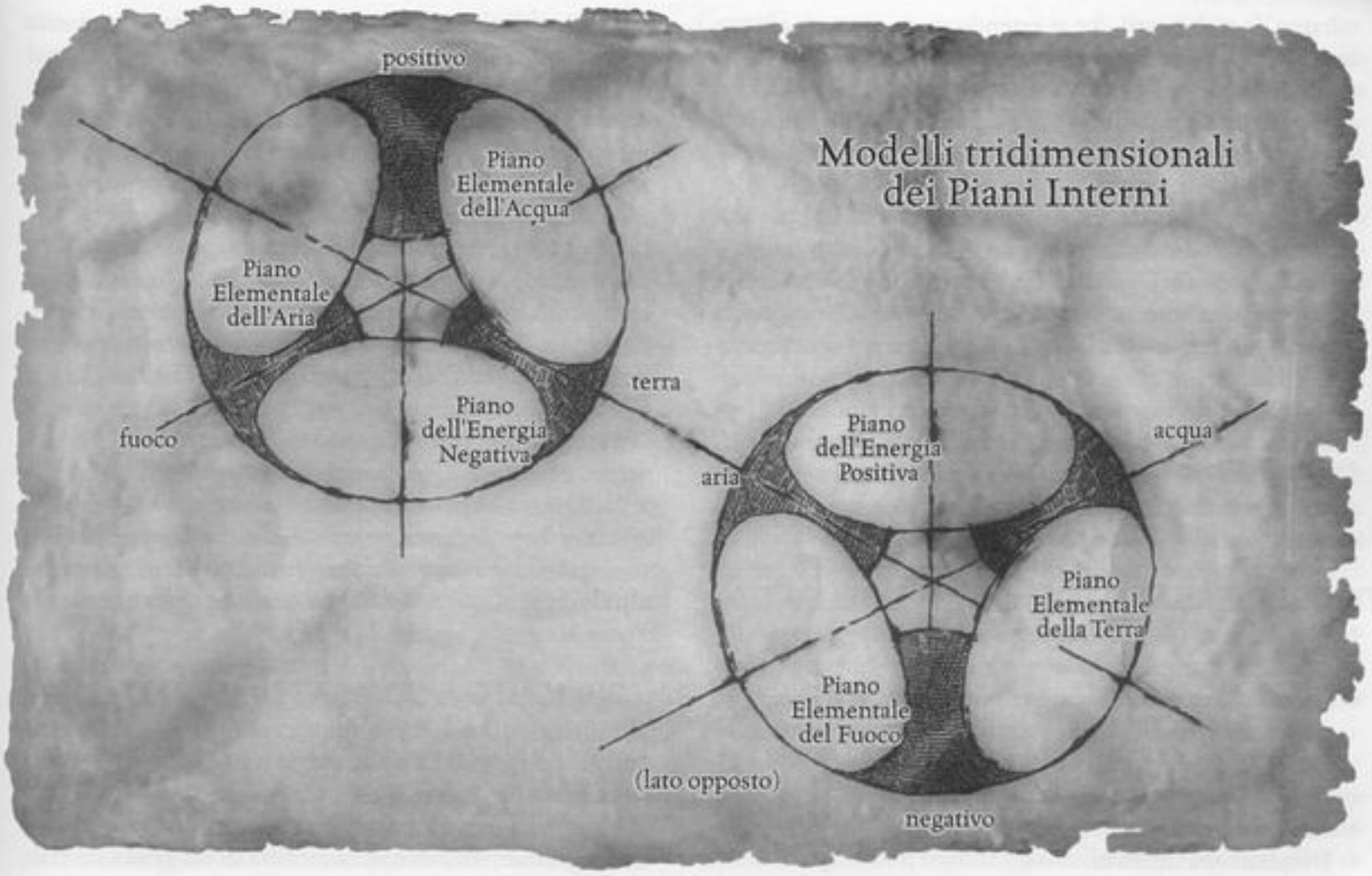
I seguenti incantesimi e le seguenti capacità magiche vengono ridotte in efficacia se non esiste il piano interno appropriato: *corpo elementale, evitare effetti planari, salvezza, sciame elementale* e gli incantesimi di evocazione che influenzano le creature elementali e i nativi dei Piani Interni.

Cosa succede agli incantesimi elencati sopra? La risposta più semplice e drastica è decidere che non funzionano e basta. Come opzione, tuttavia, è possibile fare sì che questi incantesimi funzionino purché l'incantatore fornisca una quantità dell'elemento relativo sufficiente a farli funzionare.

L'elementale evocato necessiterebbe di un volume pari alla sua faccia e alla sua altezza (per tutti gli elementali) e al peso (per gli elementali della terra e dell'acqua). Per evocare un elementale Enorme, ad esempio, in una cosmologia priva del Piano Elementale della Terra, un incantatore necessiterebbe di una quantità di roccia naturale omogenea, terra o pietra di 9,6 metri per 1,5 metri in una zona che pesi circa 21.600 kg.

Il materiale deve essere relativamente puro e non deve essere stato alterato magicamente in alcun modo. Quando l'incantesimo si esaurisce, qualsiasi materiale utilizzato per evocare l'elementale fa ritorno al suo stato inerte.

Se vengono eliminati alcuni o tutti i Piani Interni, il DM deve anche decidere cosa accade alle creature del tipo elementale e dei sottotipi dell'aria, della terra, dell'acqua e del fuoco. Possono non esistere, oppure vivere altrove (probabilmente sul Piano Materiale o sui Piani Esterni).



mento che si trasforma lentamente nell'altro. Ma esistono altre soluzioni che funzionano altrettanto bene.

- **Confini definiti:** I piani si interrompono bruscamente. Un precipizio segna il punto in cui il Piano Elementale della Terra ha termine, e una muraglia d'acqua si erge lungo il confine del Piano Elementale dell'Acqua.
- **Confini mutevoli:** I piani sono dotati di confini che avanzano e indietreggiano, creando regioni in cui sono presenti i tratti di entrambi i Piani Interni, ma dove solo quelli relativi ad uno di essi vengono applicati a intervalli alternati. Si immagini, ad esempio, un paesaggio devastato dalle eruzioni e dai fiumi di lava quando si trova sul Piano Elementale del Fuoco e da continui terremoti quando si trova sul Piano Elementale della Terra.
- **Sacche elementali:** Alcune regioni di un piano dilagano su un altro piano. Se una sacca del Piano Elementale della Terra emerge sul Piano Elementale del Fuoco, la terra subisce tutti i normali effetti che la sua presenza sul Piano Elementale del Fuoco comporta, ma al cuore della materia formatasi esiste comunque un vortice verso il Piano Elementale della Terra. Simili sacche elementali di solito sono sorvegliate da un guardiano proveniente dal Piano Elementale o dal Piano di Energia originario.

Nella cosmologia di D&D alcuni piani sono considerati antagonisti naturali reciproci: Fuoco e Acqua, Terra e Aria, Energia Positiva ed Energia Negativa. Questo non deve necessariamente essere applicato anche ad altre cosmologie, dove potrebbero esistere collegamenti e confini tra piani che normalmente sarebbero considerati opposti. Il confine tra Terra e Aria, ad esempio, potrebbe essere composto da una tempesta di sabbia perenne, quello tra Fuoco e Acqua da un uragano turbinante di entrambi gli elementi, e quello tra l'Energia Positiva e quella Negativa da una continua esplosione di energie diametralmente opposte.

ABITANTI DEI PIANI INTERNI

I nativi dei Piani Interni di solito sono creature elementali o esterni. Le creature elementali sono costituite dalla proprietà di quel piano; un magmin è composto interamente di fuoco elementale trasparente, mentre un belker non è composto da altro che una nube d'aria fumosa.

Alcuni elementali possono mescolare due elementi assieme. Ad esempio, il thoqqua, che combina assieme i sottotipi del fuoco e della terra, è composto da entrambi gli elementi. Se si spacca un thoqqua in due non fuoriesce alcun organo o tessuto vivente (come accade invece con la maggior parte degli esterni), ma solo ulteriore materia elementale di base.

Inoltre, le creature elementali di solito vengono spontaneamente generate dal materiale del piano stesso, invece che "nascere" nel senso tradizionale del termine. Un gorgo sul Piano Elementale dell'Acqua o un soffio di vento sul Piano Elementale dell'Aria possono acquisire autoconsapevolezza e diventare parti capaci di libero pensiero del piano a cui appartengono. Se un elementale simile viene ucciso sul suo piano di appartenenza, ritorna alla sua forma naturale e inconsapevole.

Gli esterni sono esseri più complessi, e spesso sono organizzati in società a loro volta complesse. Questo li rende più comprensibili agli occhi dei nativi del Piano Materiale. Quegli esterni che risiedono su un Piano Interno sono immuni agli effetti naturali di quel piano. Sono resistenti o immuni ai danni di quel tipo, almeno entro certi limiti.

PIANO ELEMENTALE DELL'ARIA

È un luogo aperto come i cieli sconfinati.
È solido quanto il respiro di un neonato.
È un luogo in perenne caduta.
Il Piano Elementale dell'Aria è un piano vuoto, composto

soltanto da cieli aperti che si estendono sia sopra che sotto. Le nuvole fluttuano ovunque, in banchi sempre più numerosi, ribollendo in foschi cumuli temporaleschi o sfumando delicatamente in striature graduali simili a zucchero filato. Il vento sospinge e scuote i viaggiatori, e in lontananza risplendono gli arcobaleni.

Il Piano Elementale dell'Aria è il più comodo e il più abitabile dei Piani Interni, e ospita un gran numero di creature aeree. Praticamente ogni tipo di creatura in grado di volare si trova estremamente a suo agio su questo piano. I viaggiatori che non sono in grado di volare possono comunque sopravvivere facilmente quaggiù, ma sono comunque in svantaggio rispetto a chiunque sia in grado di volare.

Alcuni vortici naturali collegano il Piano Elementale dell'Aria al Piano Materiale, di solito aprendosi sulle vette delle montagne più alte o in mezzo a condizioni atmosferiche estreme (come l'occhio di un ciclone).

TRATTI DEL PIANO ELEMENTALE DELL'ARIA

Il Piano Elementale dell'Aria è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale soggettiva:** Gli abitanti del piano determinano singolarmente qual è la propria direzione "in basso". Quegli oggetti che non ricadono sotto la forza direzionale di nessuno non si muovono.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Aria dominante.**
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano, manipolano o generano aria (compresi quelli del dominio dell'Aria) vengono potenziati ed estesi (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Potenziati e Incantesimi Estesi, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Un incantesimo *nube mortale* vedrebbe dunque il suo raggio di azione raddoppiato e i suoi danni (verso coloro che non ne venissero uccisi direttamente) aumentati della metà. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono state già potenziate o estese non vengono influenzati da questo vantaggio.
- **Magia ostacolata:** Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano o generano terra (compresi gli incantesimi che evocano elementali della terra o esterni del sottotipo della terra) vengono ostacolati. Lo stesso accade per gli incantesimi del dominio della Terra. Tali capacità magiche e incantesimi possono essere utilizzati, ma è necessaria una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per poterlo fare.

ABITANTI DELL'ARIA

La maggior parte delle forme di vita del Piano Elementale dell'Aria è dotata di ali: il piano è un luogo dove sono i più veloci e i più agili nel volo a sopravvivere.

Le creature più comuni del piano sono gli elementali che sono emersi dai venti e dalle nuvole del piano stesso. Questi esseri, normalmente dotati di volontà propria, comprendono gli elementali e i mezzo-elementali dell'aria simili ad alcune creature analoghe del Piano Materiale. I paraelementali del ghiaccio e del fumo vivono nelle zone più estreme del piano, all'interno di gigantesche nuvole di cenere e di tempeste di ghiaccio e di grandine (vedi il Capitolo 9 per gli archetipi del paraelementale e del mezzo-elementale). Tali creature considerano il Piano Elementale dell'Aria il loro piano nativo e non esitano ad aggredire (nel migliore dei casi) o a distruggere (nel peggiore) qualsiasi viaggiatore che incontrino.

Anche un piccolo numero di esterni vive sul Piano Elementale dell'Aria; i più noti sono i djinn. È possibile incontrare anche i falchifreccia predatori e gli onnipresenti mephit della polvere, dell'aria e del ghiaccio.

È possibile incontrare anche creature provenienti dal Piano Materiale, specialmente se dotate di ali. Tuttavia la quasi totale assenza di terraferma tende a disorientare e a confondere molti nativi del Piano Materiale. Tra le creature del Piano Materiale presenti sul Piano Elementale dell'Aria è possibile incontrare ippogrifi, pegasi, beholder, sfingi e spiritelli. Gli uccelli comuni e le creature volanti non intelligenti non sopravvivono a lungo su questo piano.

Il linguaggio nativo del Piano Elementale dell'Aria è l'Auran, una lingua ariosa e cavernosa che suona come una serie di respiri emessi in sequenza. Quando è necessario parlare altri linguaggi, spesso viene usato il linguaggio Comune del Piano Materiale, oppure il Celestiale.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento sul Piano Elementale dell'Aria viene descritto nella sezione della gravità direzionale soggettiva nel Capitolo 1.

Quelle creature dotate di una velocità di volo ottengono un miglioramento di manovrabilità di un grado sul Piano Elementale dell'Aria, da maldestra a scarsa, da scarsa a normale, da normale a buona e da buona a perfetta. Inoltre, qualsiasi creatura volante è in grado di tuffarsi, muovendosi allo stesso modo delle altre creature non volanti.

Combattimento nell'aria

Sul Piano Elementale dell'Aria, un numero maggiore di aggressori può assalire un bersaglio, potendo attaccare anche da sopra e da sotto, come descritto nel riquadro "Combattimento in tre dimensioni" nel Capitolo 1.

I personaggi possono tuffarsi verso i loro avversari come forma di carica. Quando questo accade, l'azione viene considerata una carica normale (movimento solo in linea retta, bonus per colpire +2 e penalità alla Classe Armatura di -2 per 1 round). In alternativa, i personaggi possono semplicemente lasciarsi cadere verso un bersaglio inerme o stazionario. In questo caso, viene applicato quanto descritto nella sezione "Oggetti cadenti" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER, per determinare il danno procurato dagli oggetti in caduta. I danni vengono applicati sia a chi attacca che al bersaglio. In questo modo è possibile infliggere fino a un massimo di 20d6 danni.

CARATTERISTICHE DEL PIANO ELEMENTALE DELL'ARIA

Per quei viaggiatori che arrivano sul Piano Elementale dell'Aria per la prima volta, il pericolo più grande è il panico che si prova nel ritrovarsi sospesi nell'aria senza il minimo segno di terra attorno a sé. Alcuni viaggiatori sono morti precipitando, non essendosi mai resi conto di dov'erano e senza capire che sarebbe bastato un pensiero per arrestare la loro caduta. Determinare la propria direzione "in basso" nel verso sbagliato può risultare fatale in quei casi in cui sia presente un oggetto solido lungo il percorso della caduta (e se si cade da una lunga distanza, prima o poi si incontra sempre qualcosa).

Ma al di là di questo rischio, il Piano Elementale dell'Aria

non offre nessun altro pericolo immediato. Esistono regioni percorse da condizioni atmosferiche turbolente, che però costituiscono un pericolo sia per i nativi che per i viaggiatori. Incantesimi come *evitare effetti planari*, che normalmente offrono protezione planare, non offrono aiuto contro questo genere di tempeste.

Nel lungo periodo, ottenere cibo e acqua può rivelarsi un problema. Le piogge possono fornire l'acqua, ma il cibo è sempre scarso. Le creature elementali, fatte della stessa materia del piano, tendono a dissolversi quando vengono uccise, il cibo vero e proprio è difficile da procurarsi. I djinn sono alleati assai ricercati da tutti i viaggiatori esterni, in quanto sono in grado di creare cibo, acqua e vino.

Se si eccettuano le nubi, i banchi di nebbia, le piogge e altri ostacoli alla linea visiva, la visibilità sul Piano Elementale dell'Aria non viene ostacolata, e nemmeno la scurovisione lo è. L'intero piano è pervaso da una luminescenza perlacea uniformemente diffusa, come se la materia di base del piano stesso emanasse una sua radiosità.

Venti e tempo atmosferico

Il Piano Elementale dell'Aria è in perenne movimento, e l'aria circostante può variare da una brezza gentile che scuote il mantello dei viaggiatori a potenti uragani che turbinano attraverso i cieli vuoti. La maggior parte dei venti sono leggeri o moderati, ma solo in situazioni specifiche risulteranno sufficientemente potenti da frenare o danneggiare i viaggiatori. La sezione "Rischi del tempo atmosferico" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER riporta le regole dettagliate per gli effetti delle varie intensità dei venti. In quasi tutti i casi, le creature sul Piano Elementale dell'Aria vengono considerate volanti (quindi vengono considerate di una taglia più piccole agli scopi degli effetti del vento). Quelle creature che trovano qualcosa di taglia sufficiente su cui o dietro cui nascondersi possono evitare questa penalità, ma se vengono spazzate via vengono trascinate dal vento stesso, e subiscono danni finché il vento non si placa.

Le nuvole stesse, caratteristiche comuni su questo piano, hanno lo stesso effetto della nebbia, oscurando ogni tipo di visibilità, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature che si trovano entro 1,5 metri godono di metà occultamento, quindi gli attacchi verso di loro hanno una probabilità del 20% di andare a vuoto. I falchifreccia e gli altri saccheggiatori spesso si nascondono tra le nuvole per tendere un'imboscata alle loro prede.

Le condizioni estreme di tempo atmosferico sono comuni sul Piano Elementale dell'Aria, tra cui neve, pioggia, grandine, tempeste di sabbia, temporali, tempeste e uragani. Nonostante l'assenza di gravità sul piano, la pioggia cade spesso, proseguendo per chilometri per poi venire assorbita da altre nuvole.

Banchi di fumo

Spesso alcune grosse nuvole di fumo denso, i residui di battaglie dimenticate da tempo, fluttuano nelle regioni più tranquille del piano, lontani dalle principali correnti d'aria. A volte prendono la forma di grosse muraglie mobili, ma nella maggior parte dei casi sono relativamente stazionarie. Anche i fuochi più grossi generano banchi di fumo che fluttuano attorno alla fonte della fiamma.

Quei personaggi che entrano in una zona occupata da un banco di fumo subiscono gli effetti descritti nella sezione "Fumo" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

Castelli volanti

L'assenza di peso, gli spazi vuoti e l'ambiente ospitale fanno del Piano Elementale dell'Aria un luogo ideale per quegli individui potenti che sono in cerca di riservatezza. Questi individui includono maghi e stregoni che necessitano di lunghi periodi di studio ininterrotti, chierici di ogni allineamento in fuga dalle minacce dei piani più pericolosi e perfino monasteri e biblioteche che ospitano coloro che sono in cerca di solitudine e riflessione. Qualsiasi frammento di roccia o di minerali abbastanza grosso da sostenere le fondamenta di un edificio ospita una costruzione di qualche tipo (o l'ha ospitata in passato).

Data la natura della gravità soggettiva, tutte le stanze all'interno della struttura possono essere orientate secondo la stessa direzione gravitazionale oppure possono essere un folle intreccio di stanze in cui la direzione gravitazionale cambia di volta in volta. Spesso la scelta dipende dalle necessità degli utenti. Coloro che si aspettano di ricevere visite di solito scelgono una direzione comune "in basso" per riferimento.

I colonizzatori del Piano Elementale dell'Aria devono trovare un metodo personale per procurarsi cibo e acqua, quindi molte fortezze sorgono nelle vicinanze di portali e vortici che consentono un facile accesso su altri piani. Inoltre, quei maghi, quei chierici e quei monaci che scelgono di abitare in queste fortezze devono raggiungere un rapporto relativamente pacifico con la popolazione elementale ed esterna locale, tramite il negoziato o tramite l'uso della forza. Non tutti gli invasori hanno successo, e così i viaggiatori spesso si imbattono in torri e cittadelle di maghi le cui carni sono state strappate dalle ossa per mano di un predatore invisibile, o le cui fortezze sono state cristallizzate nel ghiaccio dopo aver provocato la collera di un elementale del ghiaccio dal brutto carattere.

Fortezze djinni

I djinn sono tra gli esterni più accomodanti che scelgono di vivere sul Piano Elementale dell'Aria. Di solito colonizzano grossi frammenti di materia fisica presenti sul piano, grosse schegge di roccia e di terra che vanno da poche centinaia di metri a vari chilometri di larghezza. Ognuna di queste isole è dotata di gravità personale, e chi è ospite dei djinn può muoversi sull'isola come se fosse sul Piano Materiale.

Una tipica comunità di djinn sul Piano Elementale dell'Aria consiste di 3d10 di queste creature (alcune delle quali di sicuro hanno guadagnato dei livelli in qualche classe di personaggio), 1d10 jann e 1d10 creature elementali di bassa intelligenza che agiscono come servi, animali da compagnia o guardiani. Il più potente dei djinn della comunità è conosciuto come lo sceicco. Lo sceicco potrebbe essere, ma non necessariamente, un djinni nobile.

Tali fortezze il più delle volte non sono altro che opulenti palazzi di piacere, ma a volte i djinn allevano anche del bestiame (spesso cavalli da corsa) ed erigono giardini e fontane.

I djinn uniscono le loro fortezze in grosse confederazioni alleate. In caso di attacco, una fortezza invia uno dei suoi membri alla più vicina fortezza alleata, che a sua volta invia due messaggeri verso altri due alleati. In breve tempo, viene radunata un'orda di djinn pronta a scendere in combattimento. A causa di questo, qualsiasi attacco contro una roccaforte djinni deve concludersi rapidamente.

I califfi più potenti sono a capo delle confederazioni delle fortezze djinni; ogni califfo esercita il suo potere su tutte le fortezze nel raggio di due giorni di volo. I califfi, a loro volta, giurano fedeltà ai gran califfi. Il più potente e prestigioso dei gran califfi risiede nella Cittadella di Ghiaccio e Acciaio, cir-

Tabella 6-1: Incontri sul Piano Elementale dell'Aria

d%	Incontro	Numero	GS	LI
1	Arpia mezzo-elementale dell'aria*	1d4+1	6	9
2-3	Banco di fumo	-	-	-
4	Beholder	1	13	13
5-8	Belker	2d6	6	11
9	Belva distorcente mezzo-elementale dell'aria*	1d6	6	10
10-12	Cacciatore invisibile	1d3	7	9
13	Castello dei giganti delle nuvole†	-	-	18
14	Divora-ragni mezzo-elementale dell'aria*	1d3	7	9
15-22	Djinni	2d6+1	5	11
23	Drago d'argento, adulto	1	14	14
24	Drago verde, adulto	1d3	10	12
25	Elementale dell'aria, Piccolo	2d6+3	1	8
26-27	Elementale dell'aria, Medio	2d4	3	8
28-29	Elementale dell'aria, Grande	1d4	5	8
30-31	Elementale dell'aria, Enorme	1	7	7
32-33	Elementale dell'aria, Maggiore	1	9	9
34-35	Elementale dell'aria, Anziano	1	11	11
36-37	Falcofreccia, adolescente	2d6	3	8
38-42	Falcofreccia, adulto	2d4	5	10
43-46	Falcofreccia, anziano	1d3	8	10
47	Grifone	2d4	4	9
48	Ippogrifo	2d8	2	9
49-53	Janni	1d4+1	4	7
54-55	Leone marino dell'elemento aria‡	1d10	5	10
56-58	Mephit del ghiaccio	1d8	3	9
59-61	Mephit dell'aria	1d8	3	9
62-64	Mephit della polvere	1d8	3	9
65-68	Missione commerciale mercane §	1	-	12
69	Paraelementale del ghiaccio, Piccolo	2d6+3	1	8
70	Paraelementale del ghiaccio, Medio	2d4	3	8
71	Paraelementale del ghiaccio, Grande	1d4	5	8
72	Paraelementale del ghiaccio, Enorme	1	7	7
73	Paraelementale del ghiaccio, Maggiore	1	9	9
74	Paraelementale del ghiaccio, Anziano	1	11	11
75	Paraelementale del fumo, Piccolo	2d6+3	1	8
76	Paraelementale del fumo, Medio	2d4	3	8
77	Paraelementale del fumo, Grande	1d4	5	8
78	Paraelementale del fumo, Enorme	1	7	7
79	Paraelementale del fumo, Maggiore	1	9	9
80	Paraelementale del fumo, Anziano	1	11	11
81-82	Pegaso dell'elemento aria‡	1d8	3	8
83-84	Seppia dell'elemento aria‡	2d8	1	10
85-86	Sfinge dell'elemento aria, ieracosfinge‡	1d6	6	10
87	Sfinge, criosfinge mezzo-elementale dell'aria*	1	9	9
88	Tempo atmosferico, grandine	-	-	-
89-90	Tempo atmosferico, neve	-	-	-
91	Tempo atmosferico, nevischio	-	-	-
92-95	Tempo atmosferico, pioggia	-	-	-
96	Tempo atmosferico, tempesta di fulmini o di polvere	-	-	-
97	Tempo atmosferico, tormenta o uragano	-	-	-
98	Unicorno mezzo-elementale dell'aria*	2d4	5	10
99-100	Verme del gelo dell'elemento aria‡	1	12	12

* Viene applicato l'archetipo di creatura mezzo-elementale.
† Un castello di un gigante delle nuvole contiene sette giganti delle nuvole, un gigante delle nuvole Str5 e quattro grifoni.
‡ Viene applicato l'archetipo di creatura dell'elemento aria.
§ Una missione commerciale è composta da due mercane a cavallo di grifoni e accompagnati da sette djinn.

condato da un consiglio di sceicchi, emiri, bey e malik. Questa cittadella è un gigantesco costrutto fatto di ghiaccio e acciaio magico freddo al tocco ma più duro della pietra.

La Cittadella di Ghiaccio e Acciaio è composta da vari livelli sovrapposti di giardini, cortili e labirinti. È un palazzo privo di scale, e quei visitatori che non sono in grado di volare vengono accompagnati da geni guida che li scortano attraverso la cittadella. Alcune cittadelle più piccole orbitano attorno alla Cittadella di Ghiaccio e Acciaio, e ognuna di esse è abitata da un fidato consigliere o da un potente califfo minore. Si dice che il cuore della cittadella racchiuda una prigione dove è stato rinchiuso il più grande nemico del gran califfo. L'identità di questa creatura e l'entità del suo crimine rimangono un mistero, ma la sua cella buia è protetta contro ogni accesso planare o alterazione magica.

INCONTRI NELL'ARIA

Il Piano Elementale dell'Aria è in perenne fluttuazione. La maggior parte delle creature che lo abita si trova a loro agio in volo, sia che si tratti di nativi del piano che di creature in grado di volare per cause naturali. Anche quelle creature che necessitano di azioni continuate per volare, come gli uccelli, imparano a dormire sospese nel vuoto del Piano Elementale dell'Aria.

La tabella in questa pagina è stata creata per i viaggiatori tipici, ma il DM può anche usarla come tabella per gli incontri di un'area specifica aggiungendo nuove creature o cambiando le percentuali. Su un tiro in d% da 96-100, i personaggi incontrano qualcosa dalla Tabella 6-1: "Incontri sul Piano Elementale dell'Aria". Si effettua un tiro una volta ogni ora.

PIANO ELEMENTALE DELLA TERRA

È un luogo di ricchezze nascoste.

È una muraglia contro tutti i nemici.

È una tomba per i più avidi.

Il Piano Elementale della Terra è un luogo solido fatto di rocce, terra e pietra. I viaggiatori incauti o impreparati potrebbero trovarsi sepolti all'interno di questa enorme massa di materiale e schiacciati fino alla morte, e solo i loro resti rimarrebbero come avvertimento per quegli sciocchi che vengono dopo di loro.

Nonostante la sua natura solida e inamovibile, il Piano Elementale della Terra varia in consistenza, passando da un suolo relativamente soffice a vene di metallo duro e prezioso. Strati di granito, rocce vulcaniche e marmo si intrecciano con giacimenti di cristallo e frammenti morbidi di sabbia e pietra friabile. Queste vene di gemme, enormi e allo stato grezzo, sono racchiuse all'interno del piano, e sono proprio questi gioielli non raffinati a spingere i più avidi a raggiungere il piano nella speranza di potersene impadronire con un minimo sforzo. Tali cercatori spesso devono scontrarsi con l'opposizione dei nativi del Piano Elementale della Terra, che si rivelano molto attaccati (a volte in modo letterale) a ogni parte della loro casa.

Il Piano Elementale della Terra è un luogo ostile verso le forme di vita del Piano Materiale, ma a differenza del Piano Elementale del Fuoco, non è ostile in modo attivo. Si tratta piuttosto di un piano che non si cura delle forme di vita straniere, e che non si preoccupa di coloro che lo attraversano o

che si muovono sopra di esso. Tutto è fatto di solida roccia, tutto è paziente come la terra stessa, dotata di tutto il tempo dell'universo a disposizione.

TRATTI DEL PIANO ELEMENTALE DELLA TERRA

Il Piano Elementale della Terra è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità superiore:** A tutte le creature, native o straniere, che si trovano sul piano vengono applicate le penalità del tratto di gravità superiore.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Terra dominante.**
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano, manipolano o generano terra o pietra (compresi quelli del dominio della Terra) vengono potenziati e prolungati (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Potenziati e Incantesimi Prolungati, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Un incantesimo *movimenti dello xorn* vedrebbe dunque la sua durata raddoppiata. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono state già potenziate o prolungate non vengono influenzate da questo vantaggio.
- **Magia ostacolata:** Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano o generano aria (compresi gli incantesimi che evocano elementali dell'aria o esterni del sottotipo dell'aria) vengono ostacolati. Lo stesso accade per gli incantesimi del dominio dell'Aria. Tali capacità magiche e incantesimi possono essere utilizzati, ma è necessaria una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per poterlo fare.

ABITANTI DELLA TERRA

Gran parte della vita sul Piano Elementale della Terra rimane ignota ai viaggiatori provenienti dal Piano Materiale, in parte a causa della natura di questo Piano Interno. La maggior parte dei visitatori passa il suo tempo solo nelle caverne e nei tunnel che attraversano la materia solida del piano, quindi quelle creature che vivono nelle profondità del piano stesso rimangono ignote e ignorate.

Gli elementali sono parti senzienti del piano stesso. Si muovono senza alcuno sforzo attraverso il misto di rocce e suolo che compone il Piano Elementale della Terra. Alcune creature sono analoghe a quelle del Piano Materiale, mentre altre sono un'espressione del potere grezzo del piano in forma elementale.

Gli elementali della terra si trovano a disagio negli spazi aperti. Sul loro piano nativo, a meno che non vengano ostacolati o trattenuti in qualche modo, fanno crollare tutti quei tunnel, spaccature e caverne che interrompono la massa solida dei loro reami.

Quegli esterni che vivono sul piano si oppongono alla distruzione perpetrata dagli elementali, in quanto preferiscono commerciare con gli altri piani e vogliono che le loro case sul Piano Elementale della Terra rimangano ospitali. Gli avamposti dei dao, ad esempio, vigilano continuamente contro i pericoli naturali o senzienti del piano, proteggendo gli spazi aperti quel tanto che basta per consentire agli incontri e alle trattative con i loro colleghi geni e con gli altri viaggiatori di avere luogo. Anche i mephit vanno in cerca di spazi aperti e sono comuni quanto i parassiti negli insediamenti del Piano Elementale della Terra. Quelle creature dotate della capacità di passare attraverso la terra, come gli xorn, non si curano minimamente in un modo o nell'altro degli spazi aperti all'interno dei loro reami.

Il Piano Elementale della Terra ospita anche numerose creature dotate di una naturale affinità verso la terra e la roccia e vari esseri viventi che si trovano a loro agio nei tunnel che si sono scavati da soli. Qui vivono alcuni draghi e alcuni nani, così come creature più grandi come i giganti delle pietre e qualche gargoyle (anche se su questo piano sono rare le occasioni in cui possono aprire le ali e volare). Tali creature hanno bisogno di spazi aperti per sopravvivere, quindi spesso si alleano con altre razze native più potenti.

La lingua nativa del Piano Elementale della Terra è il Terran, un linguaggio profondo e rimbombante le cui vibrazioni raggiungono l'ascoltatore e lo fanno tremare. I nativi intenzionati a trattare con i visitatori possono parlare altri linguaggi aggiuntivi, anche se molti non sentono alcun bisogno di farlo.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Sono possibili due tipi di movimento attraverso il Piano Elementale della Terra: scavare oppure camminare attraverso tunnel e caverne. Scavare è un'attività molto stancante, che viene condotta al ritmo di 1,5 metri per ogni 10 minuti (vedi tuttavia il riquadro "Farsi strada scavando"). Spostarsi attraverso i passaggi equivale a un movimento normale, e implica tutti i pericoli tipici dell'esplorazione di una caverna sul Piano Materiale.

Quegli individui dotati della capacità di spostarsi come uno xorn attraverso gli oggetti solidi non diventano intangibili quando si spostano in questo modo. Si muovono piuttosto come pesci nell'acqua, permettendo alla terra di richiudersi dietro di loro una volta passati. Tali creature di solito non lasciano alcun tunnel dietro se stessi che gli altri possano seguire, a meno che non scavino alla velocità e nel modo sopra descritto.

Un viaggiatore in proiezione astrale la cui forma si manifesti su questo piano ottiene la capacità di spostarsi attraverso la roccia solida allo stesso modo di un elementale della terra. Questa capacità viene applicata solo sul Piano Elementale della Terra.

Combattimento nella terra

Se si eccettua quanto riportato nei tratti elementali, il combattimento avviene normalmente sul Piano Elementale della Terra. Un viaggiatore che utilizzi un incantesimo *movimento dello xorn* o una capacità simile può essere attaccato normalmente, e potrebbe dover subire attacchi da eventuali aggressori in grado di muoversi allo stesso modo (vedi "Combattimento in tre dimensioni" nel Capitolo 1).

CARATTERISTICHE DEL PIANO ELEMENTALE DELLA TERRA

Per il viaggiatore, il più grande pericolo sul Piano Elementale della Terra è quello di venire accidentalmente intrappolato e soffocato all'interno della terra solida. Quei viaggiatori che si manifestano nelle caverne o in altre "zone sgombre" del piano sono al sicuro da questo pericolo (a meno che non si verifichi una frana), ma quei viaggiatori che si manifestano all'improvviso e casualmente sul piano corrono il rischio di essere soffocati e di ottenere una rapidissima sepoltura.

Anche quelle creature che non hanno bisogno di respirare potrebbero comunque ritrovarsi intrappolate nella roccia

e nel suolo, senza possibilità di potersi liberare. In questo caso devono aspettare che una forza esterna li salvi, e potrebbero cadere vittime della fame o della disidratazione.

A discrezione del DM, coloro che rimangono sepolti in un'area di suolo relativamente morbido sul Piano Elementale della Terra possono tentare di scavare uno spazio per se stessi (impiegando circa 10 minuti per sgombrare un cubo del lato di 1,5 metri). Da lì dovranno scegliere una direzione e iniziare a scavare, nella speranza di raggiungere una caverna aperta.

Un incantatore intrappolato nella terra solida è in grado di usare solo quegli incantesimi che non necessitano di una componente somatica, e i soli focus e componenti materiali che può utilizzare sono quelli a portata di mano. Le componenti verbali non vengono influenzate.

Per coloro che rimangono intrappolati per molto tempo, la fame e la disidratazione possono rivelarsi delle minacce. Le forme di vita elementali sono parte del piano stesso, e quindi non sono commestibili. Quegli esterni nativi del Piano Elementale della Terra che necessitano di forme di sostentamento normali di solito le conservano presso le loro comunità permanenti. Al di là di queste aree, il perenne movimento distruttivo del suolo del piano impedisce a qualsiasi cosa di mettere radici abbastanza a lungo da fiorire... anche se ci fosse luce a sufficienza da consentirglielo.

Quei viaggiatori intrappolati in una zona rocciosa del piano sono a tutti gli effetti ciechi finché non possono raggiungere uno spazio sufficientemente aperto da lanciare un incantesimo o da accendere una torcia. Anche allora, il Piano Elementale della Terra rimane, per sua stessa natura, oscuro quanto la caverna più profonda: non esiste nessun cielo e nessun sole. La scurovisione funziona normalmente nei passaggi contorti del Piano Elementale della Terra, ma coloro che non ne sono dotati devono procurarsi altre forme di illuminazione.

Esistono gemme e cristalli luminosi che spuntano in maniera naturale all'interno del piano e che possono essere usati come fonti illuminazione (di solito emanano luce della stessa intensità di una candela, mentre i depositi più grandi equivalgono più o meno a una torcia). Tali cristalli di solito sono un segno di una recente o attuale occupazione dell'area da parte di altri abitanti.

Scoperte speciali

Se un personaggio o un gruppo di personaggi passano fino a 8 ore (al massimo) a farsi strada scavando attraverso il piano, esiste una probabilità del 10% di imbattersi in qualcosa di interessante. Se il tiro del d% indica che si verifica una scoperta nell'arco delle 8 ore, si tira 1d10 per determinare di quale scoperta si tratta (vedi la tabella sottostante) e si tira 1d8 per determinare quante ore sono passate prima della scoperta.

1d10	Scoperta
1-4	Sacca elementale
5-8	Giacimento di metallo
9	Giacimento di gemme
10	Fossile

Sacca elementale: La maggior parte delle attività degli avventurieri sul Piano Elementale della Terra si svolge negli spazi aperti del piano, in quelle parti che non sono costituite dalla terra stessa ma dalle intrusioni degli altri piani sul Piano Elementale della Terra. I più comuni sono caverne scavate da acqua di provenienza esterna al piano o tunnel scavati da creature viventi. Il piano stesso, vibrando lentamente come un unico, gigantesco impasto, richiude lentamente questi spazi.

Una forma più duratura di spazio aperto è una sacca elementale di un altro piano, un luogo dove un altro piano emerge sul Piano Elementale della Terra. Queste regioni sono pericolose da esplorare senza precauzioni, in quanto possono dilagare improvvisamente nelle aree circostanti, immergendole completamente nell'elemento specifico su cui si aprono. Una sacca elementale d'acqua allaga un'area, mentre una sacca elementale di fuoco infligge a tutti coloro che la raggiungono i pericoli relativi al Piano Elementale del Fuoco.

Le sacche normalmente si estendono per 6 metri dal punto di rottura. In alcuni posti, l'area attorno a una sacca elementale è stata meticolosamente scavata, e queste aree potrebbero essere tuttora abitate dai nativi del piano emergente.

Giacimento di metallo: Questo tipo di deposito è composto di solito da un metallo prezioso del Piano Materiale, come oro, argento o platino. Una tipica vena produce 1.000 mo per ogni ora di scavo per un massimo di 4d10 ore prima di esaurirsi.

Giacimento di gemme: Questi giacimenti, piccoli ma più preziosi, racchiudono gemme grezze non tagliate. Un deposito medio può racchiudere fino a 2d10 gemme. Un uso appropriato della abilità Artigianato (tagliare pietre preziose) può generare gemme di grande valore. Il valore del prodotto finito viene determinato usando la Tabella 7-5: "Gemme" nel

FARSI STRADA SCAVANDO

Come regola opzionale, il DM può scegliere di aggiungere o limitare l'ammontare di terra che un personaggio è in grado di scavare. Per quei viaggiatori che appaiono all'improvviso sul Piano Elementale della Terra, si tira 1d10 per determinare il tipo di terreno o di roccia in cui arrivano (vedi la tabella sottostante). Quindi ogni personaggio deve superare un prova di Forza per determinare se riesce a muoversi a sufficienza da poter cominciare a scavare. Inoltre, i vari tipi di terreno influenzano il tragitto che un individuo può percorrere in un round.

Per ogni 10 minuti di scavo, si effettua un nuovo tiro per determinare il tipo di terreno, ma dopo il primo tiro si tira 1d20. I tiri successivi rappresentano i cambiamenti nel tipo di roccia che si attraversa, e offrono al viaggiatore l'opportunità di raggiungere uno spazio aperto (una caverna, un tunnel, una tana o un altro spazio vuoto).

Tiro 1d10/1d20	Tipo di roccia	CD prova di Forza	Avanzamento per 10 minuti
1-3	Terreno	15	3 metri
4-6	Roccia molto friabile	17	1,5 metri
7-8	Roccia friabile	19	1,2 metri
9	Roccia dura	21	60 centimetri
10	Roccia molto dura	23	30 centimetri
11-17	Stesso tipo di terreno precedente	Come sopra	Come sopra
18-20	Spazio aperto	-	Movimento normale

Il terreno equivale alla terra tipica del Piano Materiale, del tipo che si può trovare nel campo di un contadino. La roccia molto friabile può essere gesso o pietra calcare. Tipi di roccia friabile possono essere banchi arenari o di ghiaia. Roccia dura equivale al granito e roccia molto dura al marmo o al basalto.

Tabella 6-2: Incontri sul Piano Elementale della Terra

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-09	Dao	1d6	7	10
10	Deinonico mezzo-elementale della terra*	1d8	5	10
11	Drago blu, adulto	1	13	13
12	Drago di rame, adulto giovane	1	10	10
13	Elementale della terra, Piccolo	2d6+3	1	8
14-15	Elementale della terra, Medio	2d4	3	8
16-17	Elementale della terra, Grande	1d4	5	8
18-19	Elementale della terra, Enorme	1	7	7
20-21	Elementale della terra, Maggiore	1	9	9
22-23	Elementale della terra, Anziano	1	11	11
24-29	Fossili†	-	-	-
30-31	Gargoyle dell'elemento terra‡	2d4	5	10
32-37	Gemme†	-	-	-
38-39	Ghiottone crudele dell'elemento terra‡	2d6	5	10
40-45	Giacimento di metallo†	-	-	-
46	Gigante della pietra	1d3	8	10
47-50	Janni	1d4+1	4	7
51	Medusa mezzo-elementale della terra*	1	9	9
52-54	Mephit del sale	2d4	3	9
55-57	Mephit della terra	2d4	3	9
58	Minotauro mezzo-elementale della terra*	1d6	6	9
59-61	Missione commerciale mercane §	-	-	12
62	Orsogufo mezzo-elementale della terra*	1d6+1	6	10
63	Paraelementale del magma, Piccolo	2d6+3	1	8
64	Paraelementale del magma, Medio	2d4	3	8
65	Paraelementale del magma, Grande	1d4	5	8
66	Paraelementale del magma, Enorme	1	7	7
67	Paraelementale del magma, Maggiore	1	9	9
68	Paraelementale del magma, Anziano	1	11	11
69	Paraelementale della melma, Piccolo	2d6+3	1	8
70	Paraelementale della melma, Medio	2d4	3	8
71	Paraelementale della melma, Grande	1d4	5	8
72	Paraelementale della melma, Enorme	1	7	7
73	Paraelementale della melma, Maggiore	1	9	9
74	Paraelementale della melma, Anziano	1	11	11
75-76	Remorhaz dell'elemento terra‡	1d3	8	10
77-78	Rinoceronte dell'elemento terra‡	1d3	6	8
79-84	Sacca elementale	-	-	-
85	Terremoto	-	-	-
86-87	Thoqqua	1d8	2	6
88	Troll mezzo-elementale della terra*	1d3	7	9
89-90	Verme purpureo dell'elemento terra‡	1	14	14
91-93	Xorn, minore	1d8	3	7
94-98	Xorn, medio	1d8	6	10
99-100	Xorn, anziano	1d3	8	10

* Viene applicato l'archetipo di creatura mezzo-elementale.
† Esiste una probabilità del 50% di incontrare un altro gruppo quaggiù: una squadra di nani di montagna (01-40), una squadra di duergar (41-70) o un branco di xorn medi (71-100).
‡ Viene applicato l'archetipo di creatura dell'elemento terra.
§ Una missione commerciale è composta da due mercane scortati da sette guide xorn.

Capitolo 7 della *Guida del* Dungeon Master.

Fossile: Questo è un termine generico che viene usato per quelle creature e quegli oggetti (sia vivi che morti) che rimangono intrappolati nella roccia finché non vengono scoperti da cercatori o esploratori. Quando qualcuno, scavando attraverso il piano, si imbatte in un fossile, si tira un incontro casuale su una tabella a scelta del DM dalla *Guida del* Dungeon Master per determinare il livello di sfida appropriato. Se la creatura è una creatura che non sopravvivrebbe a un lungo periodo di sepoltura sul Piano Elementale della Terra, il personaggio trova solo il suo cadavere (e qualsiasi tesoro che essa trasportava con sé). Se si tratta di una creatura che potrebbe sopravvivere a una lunga sepoltura, come un costrutto o un non morto corporeo, allora i suoi scopritori potrebbero essersi imbattuti in un nuovo problema.

Grande Antro Cupo

La razza più civilizzata del Piano Elementale della Terra è quella dei dao (come di sicuro non mancheranno di far notare). È possibile incontrare questi geni in numerose comunità, molto spesso in lotta contro le forme di vita elementali native, in quanto i dao sono assai desiderosi di trattare con le altre razze extraplanari. La più grande comunità di dao è il Grande Antro Cupo, conosciuto anche con il nome di Grande Labirinto. È qui che risiedono i capi supremi della razza.

L'antro stesso è un folle intrico di passaggi, che i dao hanno imparato a memorizzare, ma che gli altri viaggiatori trovano incomprensibili. I dao e le razze che essi hanno schiavizzato vivono quaggiù, immersi in un oscuro splendore, smerciando accanitamente le gemme che estraggono dalla terra in cambio di ciò di cui hanno bisogno. Gli schiavi, spesso individui che hanno perso una scommessa o un affare fatto con i dao, costruiscono e ricostruiscono in continuazione i passaggi sotterranei, respingono gli attacchi degli elementali e vengono lentamente consumati fino alla morte dai loro padroni privi di pietà.

Il Grande Antro Cupo è illuminato da alcuni cristalli scintillanti, che nelle sale più grandi vengono disposti a simulare i tracciati di alcune costellazioni, anche se diverse da quelle conosciute sul Piano Materiale. Quaggiù esiste anche del cibo, per la maggior parte funghi luminosi che crescono nelle zone più buie. Questo cibo, dal cattivo sapore e dal pessimo odore, serve principalmente a nutrire gli schiavi. I dao stessi mangiano e bevono soltanto per provare le sensazioni che il cibo e le bevande comportano, ma possono sopravvivere altrettanto agevolmente nutrendosi di rocce o di qualsiasi altro materiale. Alcuni, dotati di gusti particolarmente strani, amano consumare le gemme più rare, considerandole delle prelibatezze.

Il Grande Antro Cupo si estende attraverso una serie di grosse caverne naturali che sono tettonicamente instabili. i terremoti si verificano spesso, e quindi gli schiavi sono perennemente occupati a sgombrare zone della caverna, che nel suo complesso è grande quanto un continente.

I collegamenti e i passaggi del Grande Antro Cupo conducono fino a un numero imprecisato di portali che si aprono sugli altri Piani Interni, sulle zone sotterranee di alcuni Piani Esterni e sui dungeon più profondi del Piano Materiale. Si dice che da qualche parte all'interno del Grande Antro Cupo esista almeno un portale indipendente per ognuna delle locazioni segrete esistenti all'interno della cosmologia di D&D.

I dao incoraggiano questa credenza e mettono i loro passaggi a disposizione di quei viaggiatori planari che amano andare e venire in modo riservato. La sola cosa che impedisce al Grande Antro Cupo di diventare una destinazione più popolare è la natura contorta dei dao. I dao presumono che chiunque altro sia infido quanto loro, e memorizzano una lunga lista di vendette e di torti contro chiunque, divinità o mortale che sia, che si sia limitato anche soltanto a guardarli

di traverso. Ne risulta che molti esseri potenti della cosmologia di D&D si tengono alla larga dal Grande Antro Cupo.

Terremoti

Il Piano Elementale della Terra si muove in continuazione. Solitamente questo movimento è un processo lento e logorante che tende a riempire le caverne e i tunnel creati da coloro che sono passati in precedenza. In altri casi il movimento è molto più improvviso e pericoloso.

Coloro che vengono sorpresi in una zona colpita da un terremoto (di solito del raggio di 45 metri) subiscono gli effetti di un incantesimo *terremoto*. Inoltre, quei personaggi che si trovano all'interno di caverne o passaggi devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17), altrimenti finiranno nella zona sepolta di un crollo (vedi "Crolli e cedimenti" nel Capitolo 4 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Quei personaggi che rimangono sepolti dal terreno e dalle rocce devono scavare e farsi strada da soli per liberarsi o venire salvati dai loro alleati.

INCONTRI NELLA TERRA

Il Piano Elementale della Terra è un luogo di grande massa e solidità. Quelle creature che non sono in grado di scavare o che non possiedono la capacità dello xorn di passare attraverso la terra frequentano solo i tunnel, le caverne o le altre sacche che costellano questo piano di materia solida.

La tabella in questa pagina è stata creata per viaggiatori tipici, ma il DM può anche usarla come tabella per gli incontri di un'area specifica aggiungendo nuove creature o cambiando le percentuali. Su un tiro in d% da 96-100, i personaggi incontrano qualcosa dalla Tabella 6-2: "Incontri sul Piano Elementale della Terra". Si effettua un tiro una volta ogni ora.

PIANO ELEMENTALE DEL FUOCO

È un piano che brucia in eterno.

La sua aria porta l'odore di carne bruciata e di sogni ridotti in polvere.

È l'incarnazione del fuoco stesso.

Ogni cosa è in fiamme sul Piano Elementale del Fuoco. Il suolo è composto da nient'altro che grandi distese di fiamme compresse. L'aria è percorsa da continue tempeste di fuoco, e il liquido più comune è il magma, non l'acqua. Gli oceani sono formati da fiamme liquide e le montagne eruttano lava fusa. È un vero e proprio crematorio per il viaggiatore impreparato, e un posto inospitale anche per l'avventuriero più preparato.

Il fuoco si alimenta senza necessità di combustibile o di aria da bruciare, anche se il materiale combustibile che viene portato sul piano brucia presto e bene. I fuochi elementali sembrano alimentarsi gli uni con gli altri fino a comporre un paesaggio infuocato che si estende all'infinito.

TRATTI DEL PIANO ELEMENTALE DEL FUOCO

Il Piano Elementale del Fuoco è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità normale:** La "terra" sotto i piedi è composta da fiamme più dense, ceneri e detriti, ma fornisce un appoggio simile al terreno del Piano Materiale.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Fuoco dominante.**
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi e quelle capacità speciali dotate del descrittore del fuoco vengono potenziati ed estesi (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Massimizzati e Incantesimi Estesi, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Un incantesimo *palla di fuoco* infliggerebbe dunque il massimo dei danni (sebbene la maggior parte dei nativi del piano siano immuni ai danni da fuoco). Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono state già massimizzate o estese non vengono influenzate da questo vantaggio.
- **Magia ostacolata:** Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano o generano acqua (compresi gli incantesimi che evocano elementali dell'acqua o esterni del sottotipo dell'acqua) vengono ostacolati. Lo stesso accade per gli incantesimi del dominio clericale dell'Acqua. Tali capacità magiche e incantesimi possono essere utilizzati, ma è necessaria una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per poterlo fare.

ABITANTI DEL FUOCO

Nonostante sia uno tra i più ostili dei Piani Interni, il Piano del Fuoco è anche uno tra i più vivi e popolati. È abitato da un gran numero di elementali, esterni del sottotipo del fuoco e creature che fanno uso del fuoco.

Gli elementali sono frammenti senzienti del piano stesso che si muovono spinti da qualcosa che sembra una forma di volontà o di proposito. Alcuni di loro sono equivalenti elementali di creature simili del Piano Materiale, altri sono gli elementali del fuoco noti agli incantatori grazie ai vari incantesimi *evoca mostri*. Questi elementali di solito non nutrono alcun amore per le creature fredde e carnose, e molti di loro le attaccano semplicemente per bruciarle e nutrirsi delle fiamme così generate.

Quegli esterni come gli efreet, gli azer e le salamandre sono organizzati in società più complesse. Spesso vivono in grossi insediamenti, il più famoso dei quali è la Città di Ottone degli efreeti. Gli esterni tendono ad essere (almeno leggermente) più ospitali nei confronti degli stranieri, e molte comunità si fanno in quattro per mettere a loro agio i viaggiatori.

Anche alcune creature che fanno uso del fuoco vivono sul Piano Elementale del Fuoco, spesso nei pressi di sacche elementali o di vortici che si aprono sui loro piani di provenienza. Anche quelle creature che sono immuni al fuoco, come i diavoli (ma non i demoni o i celestiali), sono soliti frequentare tali locazioni. Esiste un flusso regolare di informazioni, beni e prigionieri tra la Città di Ottone e i Nove Inferi.

Il linguaggio nativo della maggior parte degli abitanti del Piano Elementale del Fuoco è l'Ignan, un linguaggio aspro, sibilante e sonoro. Quei nativi che sono abituati a trattare con gli altri piani sono in grado di parlare linguaggi aggiuntivi. L'Infernale e la lingua Comune del Piano Materiale sono i casi più diffusi.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il Piano Elementale del Fuoco è dotato di una superficie relativamente stabile, che rende lo spostamento sul suolo un'azione simile a camminare sui carboni ardenti. I carboni in questione sono frammenti di fuoco elementale leggermente meno caldi, e spesso capita che un viaggiatore affondi fino alle caviglie camminando tra i detriti infuocati del piano.

Le creature volanti trovano l'atmosfera al di sopra della superficie assai rarefatta, ma utilizzabile. Le creature non native subiscono una riduzione di metà della velocità e una riduzione di un grado della manovrabilità quando volano sul

Piano Elementale del Fuoco.

Le creature dotate della capacità di muoversi attraverso gli oggetti solidi (come gli xorn) hanno similmente la velocità dimezzata quando passano attraverso la crosta in costante movimento del Piano Elementale del Fuoco.

La superficie del piano si sposta lentamente, scorrendo come un fiume di magma, quindi le strutture permanenti esistenti sono poche e lontane tra loro. Un viaggiatore di solito ingaggia una guida nativa (un esterno oppure un elementale) per orientarsi all'interno del paesaggio in continua mutazione del Piano Elementale del Fuoco.

Combattimento nel fuoco

Al di là dei rischi del piano stesso, nessun altro effetto influenza il combattimento sul Piano Elementale del Fuoco.

CARATTERISTICHE DEL PIANO ELEMENTALE DEL FUOCO

Il più grande pericolo del Piano Elementale del Fuoco è il suo tratto di fuoco dominante. Il calore del piano, le fiamme onnipresenti e il fumo tossico che riempie l'aria sono tutti rappresentati dagli effetti di questo tratto sugli oggetti e le creature. Le creature sul Piano Elementale del Fuoco subiscono 3d10 danni e rischiano di prendere fuoco ad ogni round in cui rimangono sul piano. Soltanto i viaggiatori dotati degli incantesimi o degli oggetti magici adeguati possono sopravvivere per più di pochi istanti su questo piano.

Il cibo e l'acqua possono rivelarsi un problema con il passare del tempo. Gli elementali (incluse le versioni elementali delle creature del Piano Materiale) sono fatti del materiale del piano stesso. Non si nutrono, e quando vengono uccise tornano alla loro natura di base elementale. Gli esterni del Piano Elementale del Fuoco possono nutrirsi delle fiamme stesse, oltre che del cibo "normale", quindi difficilmente accumulano provviste pensando a possibili visitatori. Tale cibo viene servito sempre abbrustolito, bruciacchiato o comunque ben cotto, e ogni tipo di bevanda, che si tratti di acqua, vino o birra, è sempre bollente.

Il Piano Elementale del Fuoco è sempre immerso nella luce. Il terreno, l'aria, le strutture e perfino alcuni dei nativi emanano fiamme in continuazione. Ad ostacolare la visibilità tuttavia non è la luminosità, bensì gli effetti del calore e l'atmosfera perennemente fumosa. L'aria è distorta dal calore, e a volte genera miraggi al margine del campo visivo dell'osservatore, e la vera natura del terreno, se si eccettua quello nelle immediate vicinanze, rimane indefinita.

L'atmosfera fumosa limita la visibilità normale a 36 metri. Quelle forme di visione magica ottenute attraverso incantesimi od oggetti magici possono estendere questa portata. Le creature native del Piano Elementale del Fuoco dotate del tipo o sottotipo elementale (fuoco) o esterno (fuoco) sono in grado di vedere fino a 72 metri.

La scurovisione non funziona sul Piano Elementale del Fuoco, tranne che in quei rari casi dove esiste una forma di oscurità naturale, come forse il palazzo del sultano degli efreet nella Città di Ottone.

Gli altri sensi non vengono influenzati dal Piano Elementale del Fuoco, anche se il continuo crepitare delle fiamme infligge una penalità di circostanza -2 a tutte le prove di Ascoltare nella maggior parte dei posti.

La Città di Ottone

La Città di Ottone è popolata da potenti efreet, ed è considerata dalla maggior parte del popolo efreet la loro patria e la loro capitale. È possibile trovare degli efreet ovunque sul Piano Elementale del Fuoco, ma anche gli insediamenti più distanti giurano fedeltà e si dichiarano al servizio del gran sultano che governa nel palazzo infuocato della Città di Ottone. Si dice che il gran sultano sia un efreeti di enorme potere e di aspetto possente, e che sia consigliato da uno stuolo di malik, bey ed emiri. I suoi servitori diretti nella città e sul Piano Materiale sono sei pascià di notevole potere.

La città stessa sorge al centro di una conca d'ottone ampia sessantaquattro chilometri, che fluttua al di sopra di un altopiano d'ossidiana nel cuore del Piano Elementale del Fuoco. Scalinate di basalto infuocato e fiumi di fiamme risalgono dalla superficie sottostante fino alle porte corazzate della città. Le mura della città possono essere raggiunte da quelle creature in grado di volare, ma gli efreet non hanno alcuna pazienza per gli intrusi che evitano di presentarsi a uno degli ingressi cittadini.

La Città di Ottone è la locazione più famosa sul Piano Elementale del Fuoco, ed è anche quella più visitata dai viaggiatori provenienti dal Piano Materiale. All'interno dei confini della città la visibilità è normale e la natura ostile del piano è stata soppressa per volere del gran sultano. È impossibile dire se questa soppressione sia ottenuta grazie alle capacità naturali del gran sultano, grazie a un potente artefatto magico o grazie a un patto con qualche altro potere. Se il gran sultano lo desidera, tale protezione può essere rimossa e la città può essere esposta al tratto naturale del piano.

La Città di Ottone è anche dotata del tratto di allineamento malvagio leggero. Tutte le creature di allineamento buono all'interno della Città di Ottone subiscono una penalità di -2 a tutte le prove e le abilità basate sul Carisma. Questo effetto è in parte dovuto alla natura degli efreet all'interno delle mura, ma anche ai molti portali indipendenti che conducono ai Nove Inferi di Baator. I diavoli sono una vista comune all'interno della Città di Ottone, intenti a svolgere missioni per i loro padroni infernali o a portare tributi e doni alla corte del gran sultano.

Al centro della città sorgono le torri più alte e le grandi fontane di fiamme. Qui è situato il Palazzo Infuocato del Gran Sultano di Tutti gli Efreet, e da qui egli domina, sul suo Trono di Brace. Si dice che all'interno del grande palazzo esistano meraviglie oltre ogni fantasia e tesori innumerevoli. Ma la morte attende qualsiasi ospite non invitato che cerchi di strappare anche un'unica moneta o una perla dalle sale del tesoro del gran sultano.

Nubi di vapore

L'atmosfera al di sopra della superficie del Piano Elementale del Fuoco è occlusa da nubi di gas caldo e di fumo. Molte nubi di vapore caldo si innalzano dal paesaggio infuocato. Le nubi di vapore sono difficili da distinguere tra i fumi e le altre esalazioni dell'atmosfera infuocata, quindi può capitare che un viaggiatore rimanga intrappolato all'interno di una di queste nubi senza accorgersene. La maggior parte delle nubi di vapore ricopre le zone più alte dell'atmosfera, e quindi costituisce una minaccia soltanto per quelle creature in grado di volare. I nativi come gli efreet possono percepire un cambiamento nel vento che sospinge una nube di vapore, e quindi sono in grado di evitarla, se lo desiderano.

Una nube di vapore infligge 1d10 danni da fuoco per ogni minuto a una creatura intrappolata al suo interno, oltre a eventuali danni inflitti dall'ambiente ostile circostante. Il vapore si condensa sulle superfici, ma anche in forma di gocce di pioggia infuocate. Una tipica nube di vapore ha un raggio

Tabella 6-3: Incontri sul Piano Elementale del Fuoco

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-02	Ankheg dell'elemento fuoco*	1d8	3	8
03	Drago d'oro, adolescente	1d3	9	11
04	Drago d'ottone, adulto	1	11	11
04	Drago rosso, adulto giovane	1	12	12
06-07	Dragonne dell'elemento fuoco*	1d3	8	10
08-14	Efreet	1d3	8	10
15	Elementale del fuoco, Piccolo	2d6+3	1	8
16-17	Elementale del fuoco, Medio	2d4	3	8
18-19	Elementale del fuoco, Grande	2d4	5	8
20-21	Elementale del fuoco, Enorme	1	7	7
22-23	Elementale del fuoco, Maggiore	1	9	9
24-25	Elementale del fuoco, Anziano	1	11	11
26-27	Gigante del fuoco	1	10	10
28	Gigante delle colline mezzo-elementale del fuoco†	1	9	9
29-30	Gorilla dell'elemento fuoco*	1d6	2	7
31	Grifone mezzo-elementale del fuoco†	1d6	6	10
32-34	Janni	1d4	4	7
35-36	Krenshar dell'elemento fuoco*	2d6+3	1	9
37-38	Leone crudele dell'elemento fuoco*	1d4	6	9
39-41	Magmin	2d6	3	9
42	Manticora mezzo-elementale del fuoco†	1d3	7	9
43-45	Mephit del fuoco	2d4	3	9
46-48	Mephit del magma	2d4	3	9
49-51	Mephit del vapore	2d4	3	9
52-54	Missione commerciale mercane‡	-	-	12
55-58	Nube di vapore	-	-	-
59	Paraelementale del fumo, Piccolo	2d6+3	1	8
60	Paraelementale del fumo, Medio	2d4	3	8
61	Paraelementale del fumo, Grande	1d4	5	8
62	Paraelementale del fumo, Enorme	1	7	7
63	Paraelementale del fumo, Maggiore	1	9	9
64	Paraelementale del fumo, Anziano	1	11	11
65	Paraelementale del magma, Piccolo	2d6+3	1	8
66	Paraelementale del magma, Medio	2d4	3	8
67	Paraelementale del magma, Grande	1d4	5	8
68	Paraelementale del magma, Enorme	1	7	7
69	Paraelementale del magma, Maggiore	1	9	9
70	Paraelementale del magma, Anziano	1	11	11
71-73	Pioggia di cenere	-	-	-
74-75	Piroidra (a otto teste)	1d3	9	11
76	Piroidra (a dieci teste)	1	11	11
77-78	Rast	1d4	5	9
79-83	Salamandra comune	1d6	5	10
84-86	Salamandra di fiamme	2d6+2	2	8
87-88	Salamandra nobile	1d3	9	11
89	Satiro mezzo-elementale del fuoco (con flauto)†	1d4	6	9
90-94	Segugio infernale	2d8+3	3	10
95-97	Squadra di azer§	-	-	7
98-99	Thoqqua	1d6	2	6
100	Ululatore mezzo-elementale del fuoco†	2d4	5	10

* Viene applicato l'archetipo di creatura dell'elemento fuoco.
† Viene applicato l'archetipo di creatura mezzo-elementale.
‡ Una missione commerciale è composta da 1 mercane dotato di un *anello di resistenza agli elementi maggiore (fuoco)* e 9 salamandre comuni come guardie.
§ Una squadra è composta da 15 azer più un sergente Grr3 più un Mag6 (01-50) o un Grr6 (51-100) a capo della squadra.

di 30 metri, anche se esistono nubi grandi dieci volte tanto. Una nube fluttua a una velocità di circa 36 metri al minuto, e in genere si dissipa nel giro di 1d10 ore.

Piogge di cenere

Le piogge di cenere incandescente costituiscono sul terreno la stessa minaccia che le nubi di vapore costituiscono in atmosfera. Tali piogge si manifestano oscurando l'orizzonte e avvicinandosi rapidamente come un temporale estivo.

Coloro che vengono investiti da una pioggia di cenere subiscono 1d10 danni da fuoco aggiuntivi a ogni round oltre al danno naturale inflitto dal Piano Elementale del Fuoco. Le creature immuni al fuoco non ne vengono influenzate. Le piogge di cenere sono sporadiche e durano 2d10 minuti prima di spostarsi o di esaurirsi.

Fiumi e cascate di magma

La maggior parte del Piano Elementale del Fuoco è formata da fiamme solide che si spostano lentamente, ma esistono regioni roventi che si spostano assai più velocemente. Questi fiumi di magma e di fiamme si fanno strada attraverso il paesaggio instabile del Piano Elementale del Fuoco. I fiumi di magma sono incredibilmente caldi, e infliggono 2d10 danni da fuoco a coloro che li attraversano. Le creature immuni al fuoco non subiscono danni dalla corrente, ma esiste comunque il rischio che una creatura immune alle fiamme possa annegare nel fiume (proprio come una creatura del Piano Materiale potrebbe annegare in un fiume di laggiù).

Spesso questi fiumi di magma si tuffano dalle cime di un crepaccio, generando gigantesche e spettacolari cascate di fuoco. Queste gigantesche cascate infuocate spesso infrangono le barriere tra i piani, creando vortici naturali che si aprono su zone simili del Piano Materiale (come il cratere di un vulcano). Quei viaggiatori nella disperata necessità di abbandonare il Piano Elementale del Fuoco che abbiano preso le loro precauzioni potrebbero tentare di individuare questi portali naturali e riuscire ad andarsene.

INCONTRI NEL FUOCO

Nonostante la sua natura ostile, il Piano Elementale del Fuoco ospita diverse creature e diversi fenomeni. È abitato da creature composte dalla materia del piano stesso, da esterni che prosperano nel calore rovente delle terre infuocate e anche da creature del Piano Materiale immuni al fuoco.

La tabella in questa pagina è stata creata per viaggiatori tipici, ma il DM può anche usarla come tabella per gli incontri di un'area specifica aggiungendo nuove creature o cambiando le percentuali. Su un tiro in d% da 96-100, i personaggi incontrano qualcosa dalla Tabella 6-3: "Incontri sul Piano Elementale del Fuoco". Si effettua un tiro una volta ogni ora.

PIANO ELEMENTALE DELL'ACQUA

È un oceano senza superficie.

È un dominio di onde e di correnti.

È un abisso senza fondo.

Il Piano Elementale dell'Acqua è un mare senza un fondo e senza una superficie, un ambiente completamente liquido illuminato da un bagliore diffuso. È uno dei Piani Interni più ospitali, una volta che un viaggiatore sia riuscito a supe-

rare il problema di respirare nell'elemento locale. Gli oceani eterni di questo piano variano da gelidi a bollenti, dai mari d'acqua salata alle zone di acqua pura. Sono in continuo movimento, rimescolati da correnti e mareggiate. Gli insediamenti permanenti del piano si formano attorno ai pochi frammenti e relitti sospesi all'interno di questo liquido sconfinato. E perfino questi insediamenti vagano sospinti dalle onde del Piano Elementale dell'Acqua.

TRATTI DEL PIANO ELEMENTALE DELL'ACQUA

Il Piano Elementale dell'Acqua è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale soggettiva:** Qui la gravità funziona in maniera analoga a quella del Piano Elementale dell'Aria. Tuttavia, affondare o affiorare sul Piano Elementale dell'Acqua è più lento (e meno pericoloso) di quanto non lo sia sul Piano Elementale dell'Aria.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Acqua dominante.**
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano, manipolano o generano acqua vengono prolungati ed estesi (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Prolungati e Incantesimi Estesi, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Un incantesimo *respirare sott'acqua* durerebbe quindi 4 ore per livello, invece che 2 ore per livello. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono state già potenziate o estese non vengono influenzate da questo vantaggio.
- **Magia ostacolata:** Quegli incantesimi e quelle capacità magiche dotate del descrittore del fuoco sono ostacolate. Lo stesso accade per gli incantesimi del dominio del Fuoco. Tali capacità magiche e incantesimi possono essere utilizzati, ma è necessaria una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per poterlo fare.

ABITANTI DELL'ACQUA

Il Piano Elementale dell'Acqua è relativamente benevolo per essere un Piano Interno, e ospita un gran numero di elementali nativi, di esterni in grado di respirare sott'acqua e di creature provenienti da altri piani in grado di sopravvivere nelle sue distese liquide.

Gli elementali sono manifestazioni discrete e ritrose del piano stesso, che hanno acquistato consapevolezza e mobilità attraverso forze magiche o naturali. Questi elementali includono gli elementali dell'acqua evocati dagli incantatori e alcune versioni elementali delle creature del Piano Materiale. Tali creature tendono ad essere almeno di stato semiliquido e imitano nella forma le bestie e i mostri marini del Piano Materiale.

Anche molti esterni in grado di respirare sott'acqua vivono nel Piano Elementale dell'Acqua. Tra questi esistono alcune bestie vaganti come i tojanida e i mephit, e altri gruppi più stabili come i tritoni e i geni marid. In generale, gli esterni in grado di respirare sott'acqua che si incontrano sul Piano Elementale dell'Acqua tendono ad essere beffardi e crudeli, e non esitano a tormentare (e ad affogare) quei visitatori interplanari che fanno uso di incantesimi e oggetti magici per sopravvivere sul piano.

Infine, sul Piano Elementale dell'Acqua è possibile incontrare creature in grado di respirare sott'acqua provenienti da altri piani. Pesci, crostacei, cefalopodi e molte altre creature marine vivono su questo piano, ma non quelle creature dell'oceano che necessitano di respirare aria, come le balene e i delfini. Il Piano Elementale dell'Acqua accoglie sia specie di acqua dolce che di acqua salata, anche se ogni categoria vive in determinate regioni. Anche alcune creature acquatiche mostruose come il kraken e l'aboleth infestano le acque del piano.

Sembrano esistere molti portali tra il Piano Elementale dell'Acqua e gli oceani del Piano Materiale, mentre sono più rari i portali che si aprono su grossi corpi d'acqua presenti su altri piani. Entrambi i grandi fiumi dei Piani Esterni, lo Stige e l'Oceanus, contengono vortici che si aprono sul Piano Elementale dell'Acqua. I tritoni e i marid in particolare fanno uso di questi vortici, e i loro insediamenti di solito sorgono nei pressi di questi portali permanenti.

I nativi del Piano Elementale dell'Acqua parlano l'Aquan, un linguaggio fluente e sottile ricco di doppi sensi e di allusioni nascoste. Quei nativi che devono trattare con gli altri piani sono in grado di parlare altri linguaggi per facilitarsi il compito: il Comune, l'Infernale, l'Abissale e il Celestiale sono le scelte più frequenti.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il Piano Elementale dell'Acqua non ha nessuna direzione prestabilita, quindi i viaggiatori che lo attraversano possono spostarsi in modo simile al movimento descritto per il Piano Elementale dell'Aria. Piuttosto che cadere, un viaggiatore può scegliere di affondare o di sollevarsi.

Anche se il viaggiatore può scegliere quale sia la direzione "sopra", il fatto di sollevarsi o di affondare dipende da cosa farebbe normalmente in base al peso. Quei personaggi che trasportano meno di 2,25 kg di equipaggiamento salgono in direzione della testa, mentre gli altri affondano nella direzione dei piedi. Entrambi lo fanno allo stesso ritmo: 4,5 metri nel primo round, e poi 9 metri ad ogni round successivo. La resistenza dell'acqua impedisce ai corpi di acquistare le grandi velocità tipiche del Piano Elementale dell'Aria e di altre situazioni, quindi un personaggio che affonda o che si solleva non subisce alcun danno quando colpisce un oggetto.

Oltre a spostarsi affondandosi o sollevandosi, i viaggiatori possono nuotare normalmente. Se è disponibile una superficie solida, possono anche camminare. Coloro dotati di velocità di volo possono volare a metà della loro normale velocità, e la loro manovrabilità viene ridotta di un grado.

Non esiste praticamente nessuna locazione fisica statica sul Piano Elementale dell'Acqua, in quanto anche le più grandi comunità fluttuano sospinte dalle correnti del piano. Questo vale anche per i portali che si aprono altrove, quindi le comunità permanenti non fanno che fluttuare assieme alle entrate di questi vortici. Lo spostamento tra due comunità sul Piano Elementale dell'Acqua spesso rende necessario l'uso di magie di divinazione. In alternativa, i viaggiatori possono ingaggiare una guida locale esperta delle correnti e delle mareggiate del piano che sia in grado dei dedurre dove è stato spinto un particolare portale o una particolare comunità. I tritoni e i marid sono ottime guide, e tendono a trattare i viaggiatori di carne del Piano Materiale in modo migliore rispetto agli elementali e agli esterni.

Combattimento nell'acqua

L'acqua ostacola il combattimento nel Piano Elementale dell'Acqua, con gli stessi effetti che vengono applicati a un combattimento che avvenga sotto la superficie di un oceano nel Piano Materiale. Quando alcune creature entrano in com-

battimento, vengono applicate le seguenti regole:

- Le creature senza una velocità di nuoto (o prive di un incantesimo *libertà di movimento* o di un simile effetto) subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai danni effettuati sott'acqua.
- Inoltre, ogni arma tagliente o contundente e ogni attacco tramite artigli o coda infligge metà dei danni (si sottrae 2 e poi si divide il risultato per 2, arrotondando per difetto), con un minimo di 1 danno per colpo inferto. L'incantesimo *libertà di movimento* nega questa penalità.

CARATTERISTICHE DEL PIANO ELEMENTALE DELL'ACQUA

Il Piano Elementale dell'Acqua racchiude un unico immediato pericolo, e cioè la natura liquida del piano stesso. A meno che un viaggiatore non sia in grado di respirare sott'acqua o non necessiti di respirare, le visite al Piano Elementale dell'Acqua devono essere molto brevi. Coloro che non sono in grado di respirare devono trattenere il fiato finché si trovano sul piano e correre rischio di annegare, come descritto nella sezione "La regola dell'annegamento" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

Quelle creature fatte di fuoco (come gli elementali del fuoco) subiscono 1d10 danni ad ogni round sul Piano Elementale dell'Acqua, a causa del tratto di acqua dominante. Le creature del sottotipo del fuoco si trovano molto a disagio su questo piano.

Un'importante differenza tra il Piano Elementale dell'Acqua e gli altri domini d'acqua è l'assenza di pressione. Negli oceani del Piano Materiale (e in alcuni altri), la pressione dell'acqua aumenta assieme alla profondità. La pressione dell'acqua sul Piano Materiale può aumentare fino al punto di schiacciare le creature uccidendole e di piegare l'acciaio. La pressione sul Piano Elementale dell'Acqua non è mai superiore a quella presente ad alcuni metri sott'acqua sull'oceano del Piano Materiale, e quindi non esistono conseguenze dannose.

La sopravvivenza a lungo termine sul Piano Elementale dell'Acqua non è troppo difficoltosa. Ottenere l'acqua, ovviamente, non è un problema, anche se la sua purezza o la sua salinità potrebbero costituire una difficoltà in alcune zone. L'abbondanza di vita marina sul piano è sufficiente a soddisfare qualsiasi viaggiatore disposto a nutrirsi di pesce.

Un vago bagliore diffuso illumina i mari del Piano Elementale dell'Acqua da ogni lato. Questo bagliore conferisce ad ogni cosa un'aura blu-verdastra, ma limita la visione nitida. La visibilità normale, compresa la scurovisione, è limitata a 18 metri. Banchi di sabbia, alghe e altri detriti potrebbero limitare la visibilità ulteriormente.

Punti caldi e sacche di ghiaccio

La maggior parte del Piano Elementale dell'Acqua possiede una temperatura media gradevole, simile a quella degli oceani lungo le coste delle zone calde o temperate del Piano Materiale. Non esiste alcun pericolo intrinseco per quei viaggiatori che attraversano le aree dotate di questo tipo di temperatura.

Tuttavia, in alcune zone la temperatura cambia drasticamente. In alcuni punti caldi la temperatura porta l'acqua fino al punto d'ebollizione, e infligge 1d10 danni da fuoco a coloro che vi si avvicinano troppo. I punti più caldi in assoluto potrebbero racchiudere dei vortici sul Piano Elementale del Fuoco, e in queste regioni è possibile vedere delle fiamme guizzare oltre il varco prima di essere investite dalla massa infinita d'acqua.

Analogamente, esistono alcune regioni fredde che vagano sospinte dalle correnti, alcune talmente fredde da arrivare a estinguere la vita delle creature che le attraversano. A meno che tali creature non si proteggano in qualche modo, subiscono 1d6 danni debilitanti da freddo per ogni minuto in cui rimangono all'interno di queste aree. Nel cuore di queste regioni è possibile trovare anche del ghiaccio solido, e alcune creature amanti del freddo come i paraelementali del ghiaccio che vagano al suo interno.

I punti caldi e le sacche di ghiaccio di solito sono ampi almeno 90 metri, ma c'è chi ne ha avvistati alcuni ampi anche oltre un chilometro e mezzo. Il movimento all'interno di queste regioni non viene influenzato.

Queste aree sono difficili da individuare a vista, ma la temperatura nei dintorni cambia in modo graduale. Le creature di solito avvertono che un punto caldo o una sacca fredda sta per avvicinarsi 1d10 minuti prima che inizi a infliggere danni. In situazioni normali, si tratta di un tempo più che sufficiente per allontanarsi nuotando verso acque più moderate.

Correnti, gorghi e mareggiate

La maggior parte del Piano Elementale dell'Acqua è mossa da un intrico di correnti che sposta lentamente le varie locazioni stabili lentamente ma senza troppi sforzi. Le aree abitate conoscono il percorso e la direzione degli altri insediamenti, anche se le distanze potrebbero farsi insormontabili e due comunità potrebbero perdersi di vista per sempre nell'infinità del mare.

Alcune correnti sono più forti di altre. Quelle più forti portano un viaggiatore in una direzione particolare a una velocità che può arrivare anche a 36 metri al minuto (tirare 2d6 x 3 per determinare l'intensità della velocità in metri ad ogni minuto). I viaggiatori devono essere in grado di muoversi più velocemente della corrente per poter avanzare nella direzione opposta.

Alcune correnti costituiscono anche una minaccia fisica. I gorghi sono delle aree localizzate formate da più correnti contrapposte tra loro che risucchiano ogni cosa entro un raggio di 1d10 x 9 metri in una spirale sempre più stretta. Coloro che vengono risucchiati in un gorgo devono superare una prova di Nuotare (CD 15), altrimenti subiscono 1d6 danni dalla violenza della corrente. Questa prova deve essere effettuata a ogni round. Chi rimane intrappolato in un gorgo può uscirne con una seconda prova di Nuotare (CD 15), oppure ne esce automaticamente dopo 2d6 round.

Il 30% dei gorghi racchiude un vortice al loro interno, e quelle creature che vengono risucchiate da un gorgo vengono scaraventate su un altro piano, in un'area dotata del tratto di acqua dominante. Chiunque rimanga intrappolato in un gorgo deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) ad ogni round dopo il sesto per evitare di essere risucchiato nel vortice. È il DM a determinare dove conduce il vortice.

Le correnti più pericolose sono le mareggiate, gigantesche valanghe d'acqua che attraversano il piano lasciando la distruzione dietro di loro. Chiunque venga investito da una mareggiata deve superare una prova di Nuotare (CD 20), altrimenti subirà 2d10 danni. In ogni caso, le creature investite da una mareggiata vengono trascinate via per chilometri prima che la corrente si esaurisca.

Onde rosse

Una pericolosa epidemia ha contaminato alcune zone acquatiche, dove si manifestano delle ondate d'acqua rossa. Le onde rosse possono variare da una grandezza minima di

Tabella 6-4: Incontri sul Piano Elementale dell'Acqua

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-02	Aboleth	2	7	9
03-04	Ankheg dell'elemento acqua*	2d4	3	8
05-06	Cockatrice dell'elemento acqua*	2d6	3	8
07-09	Corrente forte	-	-	-
10	Drago di bronzo, adulto giovane	1	11	11
11	Drago nero, adulto	1d3	10	12
12	Elementale dell'acqua, Piccolo	2d6+3	1	8
13-14	Elementale dell'acqua, Medio	2d4	3	8
15-16	Elementale dell'acqua, Grande	1d4	5	8
17-18	Elementale dell'acqua, Enorme	1	7	7
19-20	Elementale dell'acqua, Maggiore	1	9	9
21-22	Elementale dell'acqua, Anziano	1	11	11
23	Fuoco fatuo	1d4	6	9
24-26	Gorgo	-	-	-
27	Grick mezzo-elementale dell'acqua†	2d4	5	10
28	Idra mezzo-elementale dell'acqua (a otto teste)†	1	9	9
29-32	Jann	1d4	4	7
33	Mareggiata	-	-	-
34-42	Marid	1d3	9	11
43-45	Mephit dell'acqua	2d4	3	9
46-48	Mephit della melma	2d4	3	9
49-51	Missione commerciale mercane‡	-	-	12
52	Onda rossa	-	-	-
53	Orca mezzo-elementale dell'acqua†	1d3	7	9
54	Orso polare mezzo-elementale dell'acqua†	1d6	6	10
55	Otyugh mezzo-elementale dell'acqua†	1d4	6	9
56	Paraelementale del ghiaccio, Piccolo	2d6+3	1	8
57	Paraelementale del ghiaccio, Medio	2d4	3	8
58	Paraelementale del ghiaccio, Grande	1d4	5	8
59	Paraelementale del ghiaccio, Enorme	1	7	7
60	Paraelementale del ghiaccio, Maggiore	1	9	9
61	Paraelementale del ghiaccio, Anziano	1	11	11
62	Paraelementale della melma, Piccolo	2d6+3	1	8
63	Paraelementale della melma, Medio	2d4	3	8
64	Paraelementale della melma, Grande	1d4	5	8
65	Paraelementale della melma, Enorme	1	7	7
66	Paraelementale della melma, Maggiore	1	9	9
67	Paraelementale della melma, Anziano	1	11	11
68-69	Punto caldo	-	-	-
70-71	Sacca di ghiaccio	-	-	-
72-75	Sfera di alghe§	-	-	-
76-78	Sfera di corallo§	-	-	-
79-80	Squalo crudele dell'elemento acqua*	1	11	11
81	Strega marina (congrega)‖	-	-	12
82-83	Tigre dell'elemento acqua*	1d6	4	8
84-86	Tojanida, giovane	1d6	3	7
87-91	Tojanida, adulto	2d4	5	11
92-93	Tojanida, anziano	1d3	9	11
94-98	Tritone	2d4	4	10
99-100	Unicorno dell'elemento acqua*	2d4	3	8

* Viene applicato l'archetipo di creatura dell'elemento acqua.
† Viene applicato l'archetipo di creatura mezzo-elementale.
‡ Una missione commerciale è composta da 1 mercane dotato di una *pietra magica iridescente* e una guardia d'onore di 11 tritoni.
§ Esiste una probabilità del 50% di incontrare un altro gruppo di creature quaggiù: una compagnia di marid (01-50) o una squadra di tritoni (51-100).
‖ La congrega è composta da 3 streghe marine, 6 merrow e 1 gigante delle tempeste malvagio.

18 metri a interi mari infettati dal contagio. Se si inala l'acqua infetta o se l'acqua tocca gli occhi privi di protezione di un personaggio, esiste il rischio di contrarre l'infermità accecante, con gli effetti descritti alla voce "Malattia" del Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*. A differenza della maggior parte delle malattie, il tiro salvezza iniziale sulla Tempra per evitare l'infezione deve essere ripetuto ogni minuto, fintanto che il personaggio rimane all'interno dell'onda rossa.

Alghe e coralli

Enormi nuclei di alghe e coralli fluttuano nel Piano Elementale dell'Acqua, crescendo in ogni direzione e assumendo l'aspetto di piccoli pianeti fatti di materia vegetale vivente. Queste masse sferiche diventano spesso il rifugio di vari esterni nativi del piano, in modo particolare dei tritoni. Le acque nei pressi delle sfere di alghe e di corallo sono assai ricche di pesce, quindi spesso i marid costruiscono degli avamposti nelle vicinanze.

Comunità di marid

I marid sono una razza fortemente indipendente, quindi il cosiddetto "impero marid" del Piano Elementale dell'Acqua è in realtà una raccolta di fortezze semi-indipendenti, tutte legate più o meno saldamente da un giuramento di fedeltà al pascià dei marid. Spesso il grado di fedeltà è determinato dalla vicinanza della fortezza alla Cittadella delle Diecimila Perle, o dalla presenza sul luogo di eventuali agenti del pascià. Tutti i marid dichiarano di essere in qualche modo di sangue nobile, e il piano è pieno di scià, di atabeg e di mufti.

Una tipica fortezza marid è di solito collegata a qualche tipo di relitto, di solito un frammento di materia solida o anche un banco di alghe. Una comunità tipica è composta da 2d10 marid, accompagnati da vari servitori elementali e jann, oltre che dai mortali che hanno perso scommesse, cercato favori, sono stati scelti come favoriti o sono stati ridotti in qualche modo in schiavitù dai (relativamente) benevoli marid. I marid hanno poca tolleranza per le creature malvagie, neanche per quelle in grado di respirare sott'acqua, e sono molto spesso in guerra con gli abitanti malvagi del Piano Elementale dell'Acqua.

La Cittadella delle Diecimila Perle è la più grande comunità di marid e il luogo dove si raduna la corte del Trono di Corallo. Da quaggiù si irradia il saggio governo del Gran Pascià dei Marid, il Custode dell'Impero, la Perla del Mare, il Signore delle Onde, il Maragià degli Oceani, l'Emiro di Tutte le Correnti e così via. Questa cittadella, situata in cima a una scogliera corallina fluttuante, è composta da ogni tipo di torri e di palazzi e decorata da perle scintillanti e luminose. Sono circa duecento i marid che abitano nella cittadella, e sono tutti di sangue nobile. Ogni marid è accompagnato da una schiera di servitori che porta il conteggio della popolazione non-marid della cittadella a circa diecimila.

La corte del gran pascià è piena di intrighi e di spie, in quanto ogni marid è convinto che spetti a lui il merito di sedere sul Trono di Corallo. Gli assassini, le rivoluzioni di palazzo e le condanne all'esilio sono all'ordine del giorno. Individualmente, i marid sono i geni più potenti, ma la loro forte volontà e l'alta opinione che hanno di sé non consente loro di radunarsi permanentemente sotto un unico capo.

La Città di Vetro

Quei viaggiatori che non amano troppo gli intrighi di palazzo troveranno nella Città di Vetro un punto d'incontro ideale sul Piano Elementale dell'Acqua (specialmente quei viaggiatori che respirano aria). La città è situata presso un gruppo di portali stabili che si aprono su altri piani (stabili nel senso che non si muovono rispetto l'uno all'altro), ed è composta da una grande sfera di vetro infrangibile, piena d'acqua per metà. I visitatori possono entrare in città attraverso una qualsiasi delle molte aperture lungo il lato acquatico, o attraverso uno dei portali magici situati nella metà d'aria della sfera. Molti edifici oltrepassano il confine tra aria e acqua; esistono edifici pieni d'acqua nella metà dell'aria ed edifici pieni d'aria nella metà dell'acqua. In base a un comune accordo tra i residenti della città, la direzione "in basso" è stata stabilita verso la metà d'acqua della sfera.

La Città di Vetro è una raccolta cosmopolita di mercanti, viaggiatori e profughi provenienti da altri piani. È abitata principalmente dalle razze acquatiche del Piano Materiale, tra cui marinidi, elfi acquatici, kuo-toa, lucertoloidi, locathah e sahuagin. È retta da un concilio di abitanti anziani, dove ogni membro deve appartenere a una razza diversa.

La Città di Vetro è un porto libero che incoraggia attivamente il commercio. I mercane sono comuni al suo interno, assieme ai mercanti marid, dao e umani. Alcuni portali si aprono sul Piano Materiale, e si dice che in alcuni posti segreti della città esistano anche dei portali che si aprono su altri piani.

Gli storici fanno notare che il vetro "infrangibile" della cupola è stato infranto in passato. Senza una gravità definita, tuttavia, l'aria della città è rimasta più o meno dove si trovava. Le autorità della città hanno immediatamente riparato la spaccatura e hanno giustiziato quei visitatori i cui incantesimi fuori controllo avevano provocato la rottura.

Il Vendicatore

La vera natura del Vendicatore, una particolare figura del Piano Elementale dell'Acqua, rimane un mistero. Il Vendicatore, da molti considerato un mito, ha l'aspetto di una gigantesca razza manta grigio scura che misura oltre 27 metri dal naso alla base della coda e ha un'apertura alare di oltre 54 metri. La sua coda si allunga per altri 27 metri, ed è in grado di lanciare dei fulmini (come uno stregone di 18° livello), a quanto pare, a volontà. Il Vendicatore sembra essere un costrutto o un veicolo, piuttosto che una bestia vivente, in quanto si sposta nell'acqua tramite una serie di eliche.

Esistono varie teorie sulla natura del Vendicatore. Potrebbe trattarsi di un potente costrutto, forse ancora sotto il controllo del suo padrone, forse impazzito e privo di controllo, o forse dotato di una sua volontà indipendente... le storie al riguardo si fanno sempre contraddittorie.

Altri credono che il Vendicatore sia un veicolo, forse costruito su un Piano Materiale alternativo, che poi è riuscito ad arrivare fino al Piano Elementale dell'Acqua. La natura o il destino del suo equipaggio variano a loro volta da storia a storia. I locathah dicono che l'equipaggio è composto da pirati locathah, mentre i marid ritengono che si tratti di jann ribelli. Molti umani parlano di un equipaggio di spettri.

INCONTRI NELL'ACQUA

Il Piano Elementale dell'Acqua è un luogo liquido e mutevole. Molte creature si portano dietro la loro riserva d'aria personale, hanno la capacità di respirare sott'acqua o non respirano affatto.

La tabella a pagina 79 è stata creata per viaggiatori tipici, ma il DM può anche usarla come tabella per gli incontri di un'area specifica aggiungendo nuove creature o cambiando le percentuali. Su un tiro in d% da 96-100, i personaggi incontrano qualcosa dalla Tabella 6-4: "Incontri sul Piano Elementale dell'Acqua". Si effettua un tiro una volta ogni ora.

PIANO DELL'ENERGIA NEGATIVA

È la notte più nera.

È il cuore delle tenebre.

È la fame che dimora le stesse anime.

Il Piano dell'Energia Negativa è un posto spoglio e desolato, un vuoto senza confini, un posto di notti deserte e senza fine. Ma non è solo questo: è un piano avido, pretenzioso, che risucchia la vita da tutto ciò che si dimostra vulnerabile. Il calore, il fuoco e la vita stessa vengono tutti risucchiati nelle fauci di questo piano, che li reclama senza mai saziarsene. Un osservatore non ha molto da vedere sul Piano dell'Energia Negativa. È un posto oscuro e vuoto, un baratro eterno dove un viaggiatore può soltanto continuare a cadere finché il piano stesso non reclama tutta la sua luce e tutta la sua vita.

Il Piano dell'Energia Negativa è il più ostile dei Piani Interni, e il più spietato e intollerante nei confronti della vita. Solo quelle creature invulnerabili alle sue energie in grado di succhiare la vita possono sopravvivere quaggiù, e perfino loro si trovano a disagio man mano che l'energia negativa li reclama da ogni direzione implorandole di poterle divorare.

TRATTI DEL PIANO DELL'ENERGIA NEGATIVA

Il Piano dell'Energia Negativa è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale soggettiva:** Analogamente al Piano Elementale dell'Aria, su questo piano ogni abitante decide qual è la sua direzione "in basso".
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Energia negativa maggiore dominante:** Alcune aree all'interno del piano sono dotate soltanto del tratto di energia negativa minore dominante, e sono proprio queste isole che tendono ad essere abitate. Nel caso si desideri creare una cosmologia dove il Piano dell'Energia Negativa è più abitato, si rendano le zone dotate del tratto di energia negativa minore dominante quelle più frequenti, e quelle dotate del tratto di energia negativa maggiore dominante le sacche più sporadiche.
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano energia negativa vengono massimizzati (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Massimizzati, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono state già potenziate o estese non vengono influenzate da questo vantaggio. Quelle capacità di classe che fanno uso di energia negativa, come intimorire e controllare i non morti, ottengono un bonus di +10 al tiro per determinare i Dadi Vita influenzati.
- **Magia ostacolata:** Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano energia positiva, compresi gli incantesimi *cura ferite*, vengono ostacolati.Tali capacità magiche e incantesimi possono essere utilizzati, ma è necessaria una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incante-

simo) per poterlo fare. I personaggi subiscono inoltre una penalità di -10 ai tiri salvezza sulla Tempra effettuati per recuperare quei livelli negativi inferti da un risucchio di energia, finché si trovano su questo piano, anche se possono sempre tentare di abbandonare il Piano dell'Energia Negativa ed effettuare i loro tiri salvezza sulla Tempra altrove.

ABITANTI NEGATIVI

Il Piano dell'Energia Negativa, proprio come il suo gemello dell'energia positiva, è relativamente vuoto. Non contiene nessuna vera forma elementale e nessuna versione delle creature del Piano Materiale, e i suoi esterni sono pochi e molto distanti tra loro. A differenza del Piano dell'Energia Positiva, tuttavia, i non morti prosperano in questo posto oscuro.

L'esterno più conosciuto che vive sul Piano dell'Energia Negativa è lo xeg-yi. Queste creature strane e aliene sembrano essere senzienti, anche se la loro natura e i loro scopi rimangono un mistero per molti. Gli esterni nativi del Piano dell'Energia Negativa (inclusi gli xeg-yi) sono immuni agli effetti distruttivi tipici del piano.

Il Piano dell'Energia Negativa è una dimora ospitale per i non morti, specialmente per quei non morti che succhiano le energie vitali dai loro avversari. Wraith, spettri e wight sono assai comuni, e anche alcuni tra i vampiri e i lich più potenti scelgono di abitare sul Piano dell'Energia Negativa. La sola cosa che limita queste creature è la disponibilità di eventuali prede, quindi, solitamente, i non morti si stanno recando altrove per cibarsi quando vengono incontrati.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento sul Piano dell'Energia Negativa funziona come quello descritto sul Piano Elementale dell'Aria e sugli altri piani a gravità soggettiva. Quel volo che è basato sulle ali e sulla presenza di aria, tuttavia, non funziona, mentre le forme di volo magico (come l'incantesimo *volare*) funzionano regolarmente. Le ali di uccello non hanno nulla contro cui battere, sul Piano dell'Energia Negativa, ad esempio, mentre le capacità di levitazione di un beholder funzionano normalmente.

Anche per quei viaggiatori che sono in grado di attraversare questo piano vuoto e desolato, l'oscurità totale e l'assenza di qualsiasi punto di riferimento lo rendono un posto pericoloso da visitare. i non morti sembrano confusi al riguardo quanto i visitatori Provenienti dal Piano Materiale. Se un potente incantatore è in grado di trovare un modo per interagire con degli xeg-yi, questi energon possono fungere da guide.

Combattimento negativo

Dal momento che i Piani di Energia sono dotati del tratto senza gravità, molti aggressori possono attaccare un singolo bersaglio (vedi il riquadro "Combattimento in tre dimensioni" nel Capitolo 1). In ogni altro aspetto, il combattimento non subisce particolari modifiche sul Piano dell'Energia Negativa.

CARATTERISTICHE DEL PIANO DELL'ENERGIA NEGATIVA

Il più grande pericolo immediato del Piano dell'Energia Negativa è il piano stesso: la sua cupa malizia e la sua fame di anime sono una minaccia per tutti coloro che lo attraversano.

Come nel caso del suo gemello positivo, non esiste aria sul Piano dell'Energia Negativa. Anche se l'ambiente non è sotto vuoto completo, il rischio di soffocare è altissimo e l'assenza di aria respirabile tende a tenere lontane le creature viventi. Analogamente, il cibo e le bevande non esistono di natura sul Piano dell'Energia Negativa, quindi un viaggiatore deve portare con sé le proprie provviste.

Il Piano dell'Energia Negativa divora ben più della semplice luce. Succhia avidamente l'energia da ogni cosa che riesce a raggiungere. Le torce e le lanterne durano la metà del loro tempo normale. La durata degli incantesimi, invece, non viene influenzata, in quanto la natura dell'incantesimo stesso contrasta il potere entropico dell'energia negativa.

Infine, un altro grande pericolo del piano è il fatto che, nonostante sia composto di zone a energia negativa maggiore dominante e a energia negativa minore dominante, il confine tra i due tipi di zone spesso è indistinguibile. Non solo, il confine è anche mutevole, e quindi perfino un viaggiatore fermo potrebbe improvvisamente ritrovarsi all'interno di un'area a energia negativa maggiore dominante. Alcuni incantesimi come *protezione dall'energia negativa* possono tenere alla larga questo genere di pericoli, almeno temporaneamente.

Il Piano dell'Energia Negativa è completamente e totalmente nero. Anche se i viaggiatori portano con loro una fonte di luce, il potere intrinseco del piano risucchia il colore da qualsiasi cosa, lasciando soltanto delle tonalità di grigio illuminate dalla luce indebolita.

La normale visibilità (inclusa la scurovisione) è limitata a 1,5 metri. Le fonti di luce oltre quel raggio appaiono come frammenti indistinti di luminosità che scintillano debolmente, immersi nell'oscurità più profonda. La distanza è impossibile da valutare in questo ambiente ostile.

Pietra del vuoto

In alcuni punti del Piano dell'Energia Negativa, l'intensità di collassamento del piano è talmente forte che l'energia negativa si ripiega su se stessa, stabilizzandosi in frammenti solidi di materia completamente nera. Questi frammenti di pietre del vuoto potrebbero essere le componenti di costruzione per oggetti come una *sfera annientatrice*. Infatti, qualsiasi cosa entri in contatto con una pietra del vuoto viene immediatamente distrutta. A differenza di una *sfera annientatrice*, un personaggio che tocca un frammento di pietra del vuoto ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) ad ogni round in cui rimane in contatto con la pietra. Perfino i nativi del Piano dell'Energia Negativa sono vulnerabili alle pietre del vuoto.

Sempre a differenza di una *sfera annientatrice*, i frammenti di pietra del vuoto non possono essere controllati attraverso l'energia mentale. I frammenti di pietra del vuoto possono essere di qualsiasi dimensione, e vanno da pochi centimetri a vari metri di grandezza.

Zone di stasi

Alcune regioni sul Piano dell'Energia Negativa sono meno micidiali di altre, e al loro interno il tratto di energia negativa dominante viene ridotto da maggiore o minore o addirittura scompare del tutto. Queste aree, chiamate zone di stasi, sono relativamente tranquille all'interno del piano, ed è possibile costruire al loro interno torri, città e altre strutture.

I pericoli di questi posti sono di due generi. La minaccia più ovvia è posta dalle forme di vita (e di non vita) ostili nella zona. Una seconda minaccia è posta dal fatto che i confini delle zone di stasi potrebbero cedere e le mortali ondate di energia negativa potrebbero di nuovo invadere la regione. I necromanti prediligono in modo particolare le zone di stasi per i loro covi.

Cuore della Morte

La locazione più famosa all'interno di una delle maggiori zone di stasi, il Cuore della Morte, è una città turrita costruita

all'interno di una sfera di metallo cava del diametro di 1,6 km, proveniente da un Piano Materiale alternativo estinto da tempo. Sebbene l'esterno della sfera sia dotato del tratto di energia negativa minore dominante, il suo interno è libero del micidiale effetto negativo del piano. Ma questa protezione non è riuscita a salvare gli abitanti della città.

La città era stata fondata come una comunità sperimentale utopistica. In origine veniva chiamata il Cuore del Vuoto, ed era stata creata dai suoi misteriosi signori per essere un posto irraggiungibile da altre creature o da altre scuole di pensiero. Venne però rapidamente invasa dai non morti, che si cibarono della carne e delle anime degli studenti al suo interno. Ora le sue torri e le sue piazze sono vuote, eccettuati gli invasori non morti. Qui è possibile trovare non morti di ogni tipo, comprese non solo le creature che risucchiano energia come i wraith, i wight e gli spettri, ma anche i più tangibili scheletri, zombi e mummie. Anche alcuni potenti vampiri e lich hanno stabilito il loro dominio all'interno della sfera.

Alcune voci che circolano tra i mercane affermano che solitamente le varie fazioni malvagie all'interno del Cuore del Vuoto sono impegnate in una perenne lotta tra loro. Ma ora un individuo particolarmente pericoloso, un minotauro vampiro, ha imposto la pace tra le fazioni e si sta impegnando a fondo negli studi per capire la natura della città e del piano stesso. I mercane credono che lo scopo finale del minotauro vampiro sia quello di prendere il controllo della città, di condurla su un altro piano e di usare il suo esercito di non morti per seminare la distruzione laggiù.

Castelli perigliosi

Dato il gran numero di creature non morte che risiedono sul Piano dell'Energia Negativa, si tende a non utilizzare il Piano dell'Energia Negativa come prigione per prigionieri malvagi e gli oggetti pericolosi. Tuttavia, i prigionieri di allineamento buono e gli oggetti benevoli vengono spesso rinchiusi quaggiù, di solito all'interno di torri in duro ferro dalle porte sigillate. Queste prigioni vengono protette da numerose trappole pesantemente sorvegliate.

Alcune racchiudono celestiali o artefatti di allineamento buono difficili da distruggere, mentre altre contengono paladini in stasi e altri oggetti o individui letali per i non morti. La presenza di questi castelli perigliosi spesso è una ragione per la quale i viaggiatori provenienti dal Piano Materiale (specialmente quelli di allineamento buono) si recano su questo piano.

INCONTRI NEGATIVI

Il Piano dell'Energia Negativa in genere è un posto vuoto, estremamente ostile. Si incontrano poche cose quaggiù, e la possibilità di imbattersi in esse semplicemente per caso è minima. Il Piano dell'Energia Negativa viene considerato leggermente più letale del Piano dell'Energia Positiva a causa della presenza di creature non morte.

Tabella 6-5: Incontri sul Piano dell'Energia Negativa

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-15	Energon, xeg-yi	2d4	5	10
16-30	Pietra del vuoto	-	-	-
31-40	Progenie vampirica	2d4	4	10
41-50	Spettro	1d4+2	7	11
51-60	Wight	2d6	3	9
61-70	Wraith	2d6+1	5	12
71-100	Zona di stasi	-	-	-

La tabella in questa pagina è stata creata per viaggiatori tipici, ma il DM può anche usarla come tabella per gli incontri di un'area specifica aggiungendo nuove creature o cambiando le percentuali. Su un tiro in d% di 100, i personaggi incontrano qualcosa dalla Tabella 6-5: "Incontri sul Piano dell'Energia Negativa". Si effettua un tiro una volta ogni ora.

PIANO DELL'ENERGIA POSITIVA

È il potere incarnato.

È radiosità senza paragoni.

È la vita sviluppata all'estremo.

Il Piano dell'Energia Positiva può essere paragonato soltanto al cuore di una stella. È una perenne fornace di creazione, un dominio di splendore che non può essere compreso dagli occhi mortali. La sua stessa essenza vibra e si espande man mano che la nuova materia e la nuova energia generate sviluppano il loro pieno potere come un frutto che matura. È un piano vibrante, talmente vivo che i viaggiatori stessi ne vengono potenziati semplicemente visitandolo.

Il Piano dell'Energia Positiva non è dotato di nessuna superficie ed è simile al Piano Elementale dell'Aria, di cui possiede la stessa natura aperta e sconfinata. Tuttavia ogni frammento di questo piano risplende di un potere innato. Questo potere è pericoloso per le forme mortali, che non sono state create per poterlo utilizzare.

Nonostante i suoi effetti benefici, questo è uno dei più ostili tra i Piani Interni. Un personaggio privo di protezione che arriva su questo piano viene investito di potere e di energia positiva che lo pervadono senza tregua. La sua forma mortale, incapace di contenere tanto potere, esplode come un piccolo pianeta investito dalla potenza di una supernova. Le visite al Piano dell'Energia Positiva devono essere brevi, e anche in quei casi, i viaggiatori devono essere fortemente protetti.

TRATTI DEL PIANO DELL'ENERGIA POSITIVA

Il Piano dell'Energia Positiva è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale soggettiva.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Energia positiva maggiore dominante:** Alcune regioni del piano sono dotate invece del tratto di energia positiva minore dominante, e sono queste isole che tendono ad essere popolate. Se si desidera, è possibile prendere il tratto di energia positiva minore dominante il tratto di base per il piano per fare del Piano dell'Energia Positiva un piano più accogliente.
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano energia positiva vengono massimizzati (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Massimizzati, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono state già potenziate o estese non vengono influenzate da questo vantaggio. Anche se gli incantesimi *cura ferite* vengono massimizzati, non tutti gli incantesimi di guarigione subiscono questo effetto. Il Piano dell'Energia Positiva, ad esempio, non modifica l'incantesimo *rimuovi malattia*, in quanto le energie benefiche del piano agevolano tanto la malattia quanto la vittima. L'incantesimo non è né migliore

né peggiore rispetto a quando viene lanciato sul Piano Materiale. Quelle capacità di classe che fanno uso di energia positiva, come scacciare e distruggere i non morti, ottengono un bonus di +10 al tiro per determinare i Dadi Vita influenzati (i non morti, tuttavia, sono praticamente impossibili da trovare su questo piano).

- **Magia ostacolata:** Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano energia negativa vengono ostacolati.Tali capacità magiche e incantesimi possono essere utilizzati, ma è necessaria una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per poterlo fare.

ABITANTI POSITIVI

I Piani di Energia vengono chiamati "piani vuoti", in quanto dispongono di ben poche forme di vita. Non possiedono le tradizionali forme elementali degli altri piani, o, se ne hanno, sono così diverse dalle forme di vita del Piano Materiale che non vengono nemmeno riconosciute.

Alcuni esterni scelgono di vivere sul Piano dell'Energia Positiva. I più noti sono i ravid, che tendono a stabilirsi nelle zone più tranquille del piano, ma sono assai diffusi anche gli xag-ya, che sono in grado di spostarsi perfino nel cuore più profondo del piano.

Gli esterni nativi del Piano dell'Energia Positiva (come i ravid) sono immuni agli effetti nocivi tipici del piano, anche se continuano comunque a beneficiare dalla natura rigenerante del dominio. Gli esseri che non possono essere guariti in modo normale o non traggono benefici dall'energia positiva, come i costrutti, sono in grado di sopravvivere in questo dominio con le proprie forze.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento sul Piano dell'Energia Positiva funziona come sugli altri piani dotati di gravità direzionale soggettiva: i viaggiatori scelgono una direzione "in basso" e agiscono di conseguenza. Quelle forme di movimento che richiedono la spinta di qualcosa contro qualcos'altro di tangibile, come volare battendo le ali e nuotare spingendo le pinne contro l'acqua, non funzionano qui, in quanto non c'è nulla contro il quale esercitare una pressione. Il volo magico, sia tramite incantesimo che tramite capacità magica, funziona normalmente.

Il più grande pericolo all'interno del Piano dell'Energia Positiva consiste nel fatto che non esiste nessun posto dove andare, e i pochi punti di riferimento che guidano il viaggiatore sono assai rari. I ravid e le creature simili sembrano avere dei metodi personali per sapere dove si trovano, e potrebbero essere convinti a fungere da guide su questo piano.

Combattimento positivo

Il tratto senza gravità dei Piani di Energia significa che è possibile che un singolo bersaglio venga attaccato da un numero maggiore di aggressori (vedi il riquadro "Combattimento in tre dimensioni" nel Capitolo 1). Possono rivelarsi necessari attacchi in grandi numeri, in quanto la natura rigenerativa del piano, anche nelle sue locazioni più tranquille, è sufficiente a sostenere i combattenti per lunghi periodi di tempo. Fatta eccezione per quanto sopra descritto, il combattimento si svolge normalmente sul Piano dell'Energia Positiva.

CARATTERISTICHE DEL PIANO DELL'ENERGIA POSITIVA

Il più grande pericolo immediato sul Piano dell'Energia Positiva è il piano stesso. Le sue emanazioni costituiscono una minaccia a tutti viaggiatori e che lo attraversano.

Non esiste aria sul Piano dell'Energia Positiva. Nonostante il piano non sia esposto al vuoto completo (l'energia positiva genera un effetto equivalente a una normale pressione atmosferica), il rischio di soffocare è comunque molto alto. Nemmeno la rapida guarigione conferita a tutti gli abitanti del piano ha effetto sul soffocamento. I viaggiatori che raggiungono questo piano devono trovare un modo di procurarsi la loro atmosfera personale, o di non dover respirare finché si trovano quaggiù.

Analogamente, cibo e bevande non esistono in natura sul Piano dell'Energia Positiva, e i danni debilitanti dalla fame e dalla sete non vengono automaticamente guariti.

Così come il Piano dell'Energia Negativa è diviso in aree maggiori e minori, così accade anche al Piano dell'Energia Positiva. Un viaggiatore potrebbe improvvisamente ritrovarsi in un'area dove le sue orecchie suonano, i suoi muscoli vibrano e perfino le sue ossa pulsano a causa dell'improvviso flusso di energia. Ma è impossibile determinare dove il confine è stato attraversato, e non c'è modo di sapere da che parte si trova un terreno con il tratto di energia positiva minore dominante. Quegli incantesimi come *salvezza* sono d'aiuto al viaggiatore, ma simili flussi di energia sono sempre rischiosi.

Il Piano dell'Energia Positiva è un luogo di luce candida brillante, dove il potere intrinseco del piano annulla lo spettro di colori e illumina l'ambiente soltanto con una luce bianca che delinea ombre nitide e nette.

La visibilità normale (inclusa la scurovisione) è limitata a 1,5 metri. Quegli oggetti e quelle creature oltre questa distanza appaiono come punti distinti di oscurità contro una forte luce bianca. La distanza è impossibile da stimare all'interno di questo ambiente luminoso.

Esplosioni di energia

Anche nelle zone di emanazioni radiose e letali del Piano dell'Energia Positiva, esistono alcune regioni che si rivelano ancora più intense e pericolose delle altre. Queste regioni esplodono come stelle in miniatura, conferendo immediatamente a coloro che si trovano entro il raggio (di solito circa 9 metri, ma a volte anche fino a 36 metri) 3d10 punti ferita temporanei aggiuntivi. I rischi di superare il totale dei normali punti ferita (come indicato nel tratto di energia positiva dominante), vengono comunque applicati.

Inoltre, coloro che si trovano all'interno di un'esplosione di energia devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 24), o essere accecati per 1d10 round.

Campi animanti

I campi animanti sono regioni invisibili del Piano dell'Energia Positiva che si rivelano particolarmente ricchi del tipo di energia che anima gli oggetti. Un'area simile di solito è una sfera di un raggio che va dai 45 ai 450 metri, All'interno della sfera c'è una probabilità del 50% che un oggetto posseduto da un personaggio si animi e attacchi. Vengono usate le descrizioni del *Manuale dei Mostri* relative agli oggetti animati come guida. L'animazione dura fino a quando il personaggio rimane nel campo animante, più 2d6 round aggiuntivi.

Zone di margine

Per zone di margine si intendono le aree più tranquille del piano, quelle isole o quelle rive che affiorano dal mare ribollente di energia. Queste regioni sono dotati del tratto di energia positiva minore dominante, e sono costellate di frammenti e detriti provenienti dagli altri piani, tra cui cittadelle volanti, sbuffi di nebbia astrale e schegge di altri piani. I punti più stabili

delle zone di margine vengono utilizzati come avamposti da quelle creature sufficientemente potenti da tollerare la natura mutevole del piano stesso. Tali fortezze devono essere ben protette, in quanto eventuali ondate di energia positiva più intensa potrebbero investirle in qualsiasi momento.

La Casa di Guarigione

La Casa di Guarigione, una locazione specifica che sorge all'interno di una zona di margine, è una cittadella volante costruita su un grosso frammento roccioso che la ripara dalle energie più violente del piano. La Casa di Guarigione e l'area circostante ad essa fino a 90 metri di distanza sono dotate del tratto di energia positiva minore dominante, anche se a volte la struttura deve spostarsi, al fine di poter mantenere questa connotazione.

La Casa di Guarigione ospita una piccola comunità di cavalieri sacri e di guaritori esperti nelle arti curative. L'ordine è famoso per accogliere quegli individui gravemente feriti e riportarli in salute, e i suoi membri conoscono incantesimi e procedure in grado di guarire ferite che in tutti gli altri casi sarebbero incurabili. La capacità di curare malattie su questo piano è limitata dalla natura del piano stesso, ma anche in questi casi, a volte, la comunità della Casa di Guarigione conosce qualche forma di trattamento efficace che non preveda l'uso di energia positiva.

La Casa di Guarigione è protetta da numerosi golem, oltre al normale personale di umanoidi. La Casa di Guarigione è protetta da individui di allineamento buono provenienti da una dozzina di piani diversi. Il personale non arriva a scacciare un paziente malvagio, ma si preoccupa comunque di rinchiudere quegli individui meno fidati in sale sorvegliate.

Celle di prigionia

Alcuni individui particolarmente potenti possono essere imprigionati a tutti gli effetti rinchiudendo la loro forma fisica o la loro anima legata allo spirito in una cella schermata contro l'energia positiva e poi lanciata sul Piano dell'Energia Positiva stesso. Anche se si tratta di una soluzione che non funziona a lungo termine (tali prigioni vengono prima o poi sempre aperte da qualche viaggiatore curioso o spinte su un altro piano attraverso un vortice), queste celle sono utili per tenere oggetti o individui lontani dal resto dei piani per decenni o anche per generazioni.

INCONTRI POSITIVI

Il Piano dell'Energia Positiva, come il suo piano gemello, è un piano quasi del tutto vuoto ed estremamente ostile. Sono pochi gli oggetti o le creature che si incontrano, e la possibilità di imbattersi in qualcosa o qualcuno per caso è minima. La tabella sottostante è stata creata per viaggiatori tipici, ma il DM può anche usarla come tabella per gli incontri di un'area specifica aggiungendo nuove creature o cambiando le percentuali. Su un tiro in d% di 100, i personaggi incontrano qualcosa dalla Tabella 6-6: "Incontri sul Piano dell'Energia Positiva". Si effettua un tiro una volta ogni ora.

Tabella 6-6: Incontri sul Piano dell'Energia Positiva

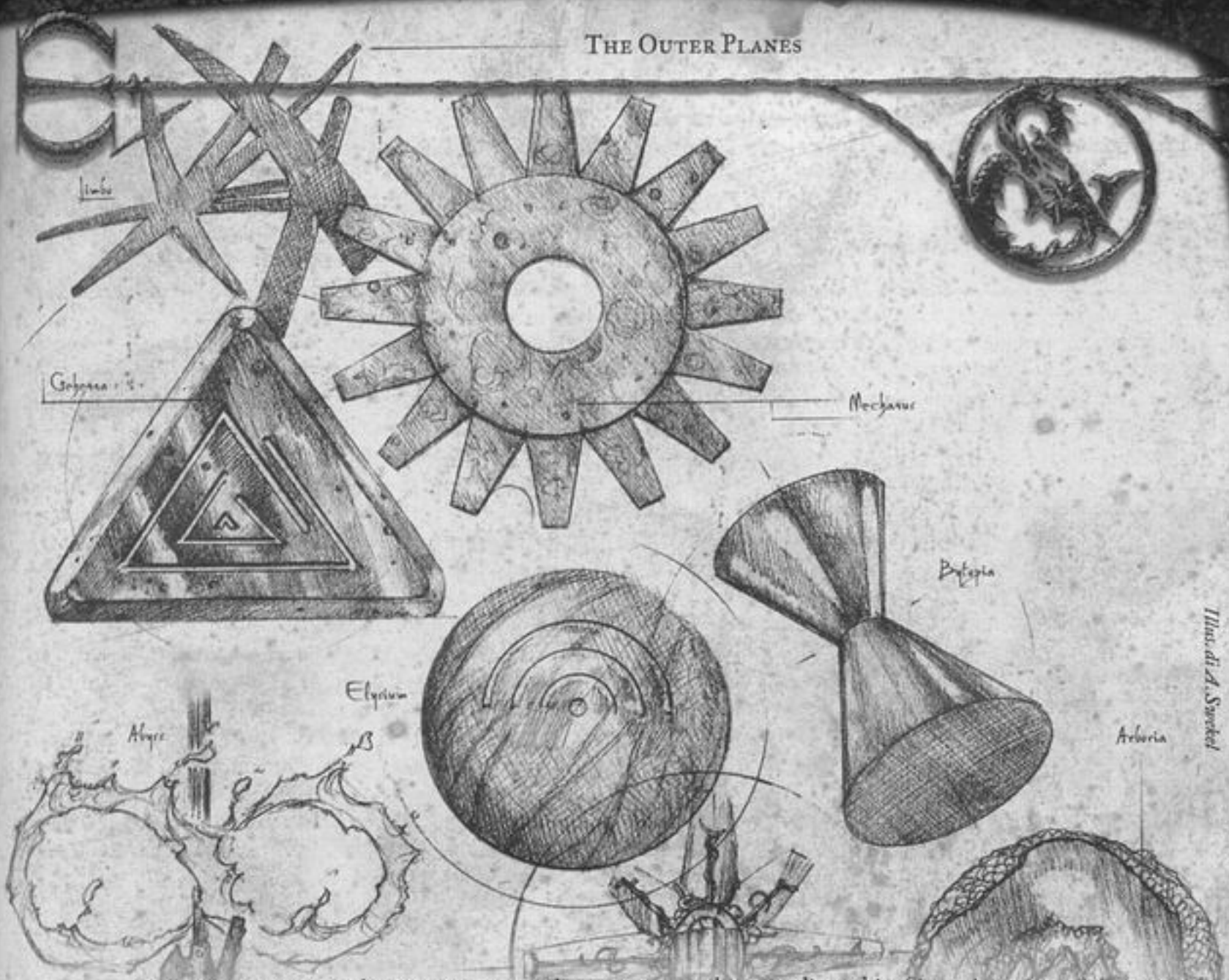
d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-30	Campi animanti	-	-	-
31-45	Energon, xag-ya	2d4	4	9
46-55	Esplosione di energia	-	-	-
56-70	Ravid	2d4	5	10
71-100	Zona di margine	-	-	-

CHI GOVERNA I PIANI ELEMENTALI?

Le divinità tendono a stabilirsi su quei piani che sono in grado di modificare facilmente. I mortali tendono a contendersi quei piani dove possono vivere più comodamente. Ma sui Piani Interni, e sui Piani Elementali in particolare, esistono dei signori supremi? Questo dipende da come il DM ha deciso di far funzionare gli elementi nella sua cosmologia. Ecco alcune opzioni.

- **Divinità elementali:** Non è detto che tutte le divinità scelgano di vivere nei Piani Esterni plasmabili divini. Le divinità dotate di domini o sfere di influenza elementali potrebbero decidere di stabilirsi sui Piani Interni. Le divinità elementali possono ricavare i loro rifugi dagli elementi e dalle energie viventi dei piani, usando il loro potere divino per mitigare alcuni degli effetti più letali della regione a beneficio di eventuali visitatori. Le divinità elementali potrebbero scegliere di risiedere sui Piani Interni, se possiedono molti seguaci che fanno uso di quel tipo di energia o elemento, oppure se i loro domini personali includono un tipo di elemento. Hanno con i loro adoratori lo stesso rapporto delle divinità dei Piani Esterni. In base a come è stato organizzato l'aldilà nella cosmologia (vedi il Capitolo 7), i Piani Interni potrebbero avere i loro supplicanti personali, dotati delle immunità appropriate.
- **Signori elementali:** I signori elementali, che hanno reclamato per se stessi i poteri degli elementali più anziani, sono creature fisiche di potere e di forza di livello divino. Sono diversi dalle divinità in quanto non hanno lo stesso rapporto dio/adoratore con i mortali. Indipendentemente da ciò, sono venerati da alcuni mortali, ed altri chiedono loro dei favori, e i signori elementali potrebbero anche decidere di concederne, se sono dell'umore giusto.
- **Geni:** I dao, i djinn, gli efreet e i marid forse sono ben più di quel che sembrano. Forse hanno scoperto i segreti del loro piano di esistenza, e i loro califfi ed emiri più potenti hanno raggiunto un potere quasi divino, pagando il giusto prezzo. Gli elementali sono i loro vassalli e loro servitori, e li informano di ciò che accade sul Piano Materiale.
- **Piani Elementali senza padrone:** I Piani Interni sono luoghi casuali e in perenne mutazione. Sono necessarie tutta la volontà e il potere di qualunque essere soltanto per mantenere una regione di terra, d'aria, di fuoco o d'acqua stabile a lungo quanto basta per potervi erigere qualcosa. I piani stessi sono un nucleo di entropia allo stato grezzo, pronti a schiacciare, bruciare, annegare o spazzare via qualsiasi cosa che non sia formata dallo stesso elemento o tipo di energia. Nella cosmologia di D&D, il Piano dell'Energia Positiva e quello dell'Energia Negativa sono senza padrone a causa della loro natura estrema, ma non è detto che sia così anche nelle altre cosmologie.
- **Piani Elementali senzienti:** Utilizzando questa variante, tutti gli elementali non diventano altro che estensioni di un essere elementale superiore il cui corpo forma il Piano Elementale. Eccettuate le divinità che governano la cosmologia, questi piani senzienti considerano tutti gli altri incantatori che evocano piccoli frammenti del loro corpo nient'altro che parassiti. Tuttavia, tutta la conoscenza appresa dagli elementali individuali viene ricordata dal piano stesso, quindi un piano senziente che inizi a interessarsi ai personaggi può diventare molto influente e pericoloso.

PIANI ESTERNI



Se i Piani Interni sono la materia grezza e l'energia che compone il multiverso, i Piani Esterni sono la direzione, il pensiero e la motivazione che dà ordine a questa costruzione. Normalmente, i saggi chiamano i Piani Esterni i piani divini, i piani spirituali o i piani degli dei, in quanto i Piani Esterni sono noti soprattutto per ospitare le dimore delle divinità. Gli dei possono anche vivere altrove, ma è sui Piani Esterni che prosperano. Esistono anche altre creature che vivono sui Piani Esterni, alcune al servizio delle divinità e altre che proteggono ferocemente la loro indipendenza.

Al viaggiatore inesperto, i Piani Esterni appaiono più ospitali e simili al Piano Materiale rispetto ai Piani di Transizione e ai Piani Interni.

Ma si tratta di un'impressione ingannevole. Anche se il paesaggio potrebbe sembrare più simile a quello del Piano Materiale, può mutare completamente a un solo pensiero delle potenti forze che vivono sui Piani Esterni. Il volere delle forze divine che risiedono su questi piani può riplasmarli completamente, cancellando e ricostruendo a tutti gli effetti l'esistenza stessa al fine di soddisfare meglio i propri desideri.

I Piani Esterni possono costituire anche la ricompensa finale per gli spiriti dei defunti all'interno della propria cosmologia personale. In base alla natura della cosmologia, le divinità possono fungere da giudici, guardiani, sovrani o perfino da agenti di viaggio che accompagnano i morti verso il riposo finale.

TRATTI DEI PIANI ESTERNI

Questi tratti planari valgono per i Piani Esterni in generale. Le divinità che vivono su un determinato piano hanno il potere di cambiare i tratti sottostanti, in quanto i Piani Esterni sono luoghi plasmabili divini. Inoltre, data la grande varietà disponibile sui Piani Esterni, gli stessi piani individuali potrebbero variare in natura e numero. Tuttavia, le tendenze generali dei Piani Esterni vengono definite di seguito.

- **Gravità normale.** Alcuni piani possono essere dotati di gravità direzionale oggettiva o soggettiva, come indicato nelle loro descrizioni specifiche.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile divino:** Le divinità possono alterare l'aspetto dei Piani Esterni, in aggiunta agli altri tratti dei piani, con le limitazioni qui sotto riportate.
- **Nessun tratto elementale o di energia:** Anche se non sono presenti tratti elementali o di energia comuni, alcuni piani specifici potrebbero presentare uno o più tratti elementali o di energia.
- **Uno o più tratti di allineamento:** Un particolare piano può essere di allineamento forte o leggero e dotato di un allineamento buono/malvagio, legale/caotico o di entrambi. Il tratto di allineamento di un Piano Esterno determina la sua posizione all'interno della cosmologia. Ma, in generale, i tratti di allineamento dei piani tendono ad accordarsi con gli allineamenti delle divinità che li hanno scelti come loro dimora.
- **Magia normale:** Alcuni Piani Esterni

possono essere dotati del tratto di magia ostacolata, magia potenziata, magia limitata o anche del tratto di magia selvaggia, in base alla natura del piano.

COLLEGAMENTI DEI PIANI ESTERNI

I Piani Esterni sono separati dal Piano Materiale, quindi i viaggiatori spesso li raggiungono attraverso il Piano Astrale, facendo uso di incantesimi o utilizzando portali interplanari. I singoli Piani Esterni possono essere separati l'uno dall'altro o essere adiacenti e consentire il movimento tra un piano e l'altro.

All'interno della cosmologia di D&D, ognuno dei Piani Esterni confina con altri due piani, andando a formare la Grande Ruota che circonda il Piano Materiale. È possibile spostarsi tra i Piani Esterni della Grande Ruota attraverso il Piano Astrale o tramite spostamento fisico, raggiungendo il punto in cui un piano si congiunge al seguente lungo le regioni di confine adiacenti. Tali confini sono sempre indefiniti e spesso sono di natura mutevole, quindi a volte le creature si spostano da un piano all'altro senza volerlo.

Oltre ai collegamenti con il Piano Astrale e ai piani vicini, ogni Piano Esterno è dotato di portali che collegano diverse locazioni interne al piano stesso. Questa disposizione crea l'effetto di strati, piani all'interno di altri piani collegati tra loro attraverso altri portali.

STRATI DEI PIANI ESTERNI

I Piani Esterni sono dotati di numerosi portali interplanari che non si aprono su altri piani, ma su locazioni diverse del piano stesso. Tali portali spesso collegano un insieme di sottopiani dotati di abitanti e tratti planari simili tra loro. È facile immaginarli come una sequenza di parti sovrapposte che formano un unico piano, quindi i viaggiatori li chiamano strati.

La cosmologia di D&D tradizionalmente fa uso degli strati per descrivere le molteplici ambientazioni di alcuni piani come i Nove Inferi, i Sette Cieli e gli Infiniti Strati dell'Abisso. Ogni raccolta di strati viene considerata un unico piano, e i nativi di uno strato sono riconoscibili rispetto ai nativi di un altro strato.

La maggior parte dei portali che proviene da altrove si apre sul "primo" strato di un piano a più strati. Questo strato, di solito indicato come lo strato "superiore" o "inferiore", in base al piano, è il punto di arrivo della maggior parte dei visitatori. I viaggiatori possono raggiungere gli ulteriori strati successivi direttamente, se fanno uso dei giusti incantesimi, in quanto il Piano Astrale è coesistente con tutti gli strati di un piano, a meno che non venga specificato diversamente.

ATTRAVERSARE I PIANI ESTERNI

Molti viaggiatori dei Piani Esterni utilizzano l'incantesimo *proiezione astrale* o un portale per spostarsi da un luogo (e da un piano) all'altro. Ma esistono altre opzioni.

Fiume Oceanus: L'acqua dell'Oceanus è dolce e fragrante, in quanto sgorga da una sorgente nei Campi Benedetti dell'Elysium. Questo corso d'acqua interplanare traccia un sentiero che attraversa i reami, gli strati e i Piani Esterni vicini.

Il Fiume Oceanus tocca tutti gli strati dell'Elysium, attraversa lo strato superiore delle Distese Selvagge delle Terre Bestiali, lo strato superiore delle Foreste Olimpie di Arborea e infine si riversa da qualche parte nel secondo strato di Arborea.

L'Oceanus è una via assai comune per attraversare i piani e gli strati dei vari piani. Vari vascelli commerciali risalgono o discendono il suo corso, e piccole città sorgono lungo le sue rive. I viaggiatori possono trovare facilmente una barca da noleggiare lungo le sue rive.

Fiume Stige: Questo fiume ribolle di sostanze sporche e viscose, e dei resti imputriditi delle molte battaglie che si sono svolte lungo le sue rive. Coloro che assaggiano o toccano le sue acque devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) altrimenti vengono colti da una potente amnesia. La vittima viene considerata in preda a una regressione mentale (come per l'incantesimo *regressione mentale*). Anche coloro che superano il tiro salvezza perdono comunque il ricordo di tutto ciò che è loro accaduto nelle ultime 8 ore. Gli incantesimi preparati rimangono memorizzati, anche se la vittima potrebbe non ricordarsi di averli memorizzati.

Lo Stige attraversa gli strati superiori del Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte, I Nove Inferi di Baator, la Cupa Eternità della Gehenna, le Grigie Distese dell'Ade, le Profondità Tartaree di Carceri, gli Infiniti Strati dell'Abisso, le Profondità Ventose del Pandemonium. Vari affluenti dello Stige si insinuano anche su altri strati di questi piani. Ad esempio, un ramo dello Stige arriva fino al quinto strato dell'Abisso, e numerosi ruscelli scorrono attraverso vari altri strati della grande fossa.

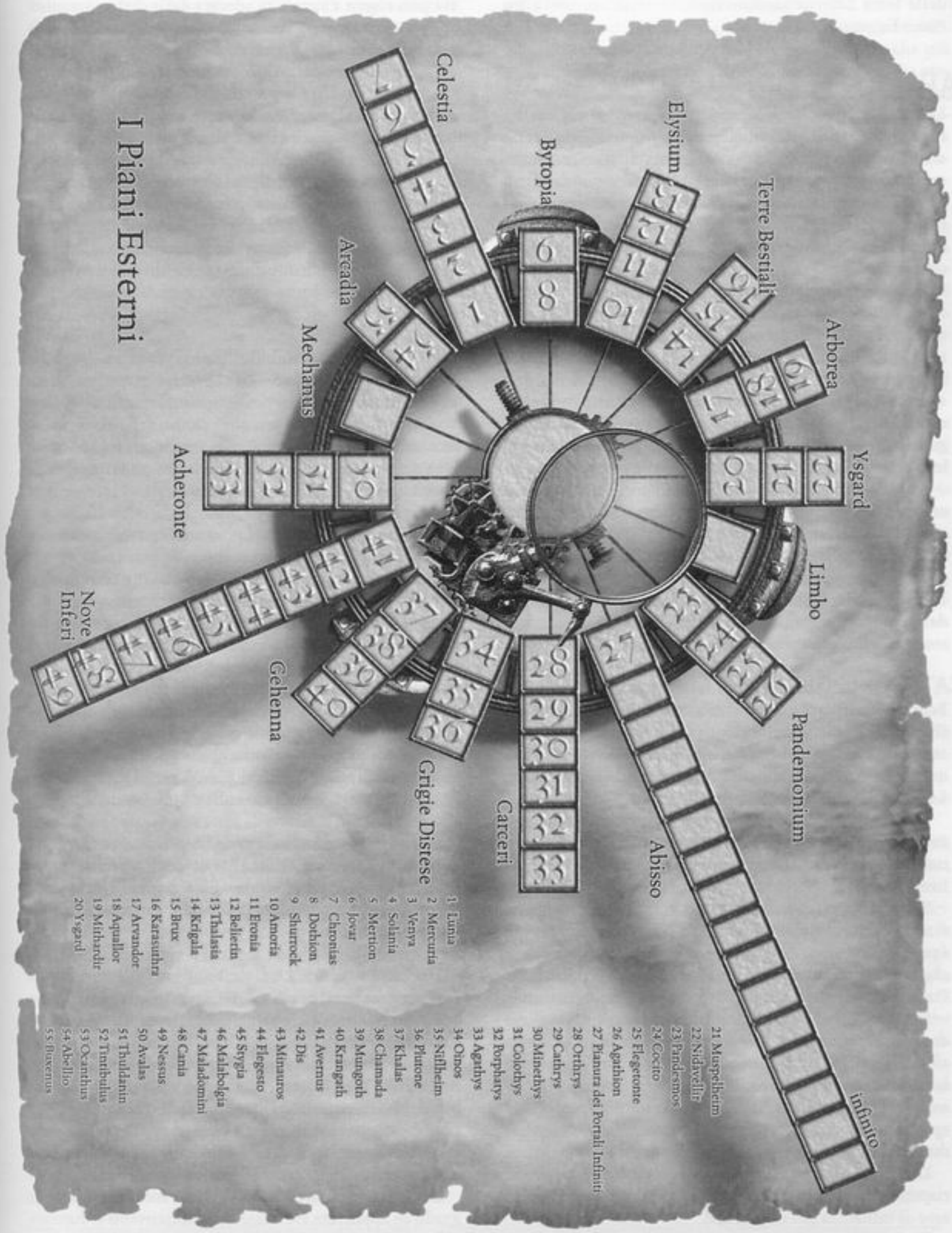
Alcuni sinistri traghettatori esperti nell'affrontare le correnti e i pericoli imprevedibili dello Stige solcano le sue acque. Alcuni traghettatori (e traghettatrici) sono immondi, mentre altri sono spiriti dei morti delle creature del Piano Materiale (chiamati supplicanti). Accade assai raramente che un traghettatore sia un mortale vivente che decide di mettere la sua esperienza nautica al servizio delle esigenze degli altri mondi.

Camminare lungo i confini: Il primo strato di ogni Piano condivide un confine con un altro Piano Esterno su due lati. In questo modo, tutti i Piani Esterni sono collegati tra loro. Quei viaggiatori che conoscono i sentieri adeguati possono raggiungere luoghi dove i confini sono così labili da consentire di spostarsi da un Piano Esterno a un altro semplicemente camminando.

Il passaggio non è mai improvviso, ma avviene sempre in modo graduale. Man mano che il viaggiatore si avvicina al confine, il terreno diventa sempre più simile a quello del Piano Esterno vicino, mentre le connotazioni del piano attuale si fanno sempre più indistinte. Alla fine il viaggiatore si ritrova completamente sull'altro piano, anche se è difficile riuscire a individuare il momento esatto in cui il passaggio è avvenuto.

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. Un collegamento alla Scalinata Infinita di solito appare come un portale o un arco anonimo collocati in un punto imprecisato di un Piano Esterno. Oltre l'apertura si estende un piccolo ripiano con un'anonima fila di scalini che parte da esso. Normalmente, la Scalinata Infinita si nasconde dietro quella vecchia porta alla quale nessuno fa caso in una cantina, o sotto un arco in penombra sul retro di una casa abbandonata. È assai raro che gli accessi alla Scalinata Infinita siano di pubblica conoscenza.

Attraversando la Scalinata Infinita, i viaggiatori notano



come la scalinata cambia 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.

Dominio Concordante delle Terre Esterne: A causa della sua posizione al centro della Grande Ruota, I confini

delle Terre Esterne toccano il primo strato di ogni altro Piano Esterno.

ABITANTI DEI PIANI ESTERNI

I Piani Esterni ospitano la grande maggioranza degli esterni esistenti, dalle versioni celestiali e immonde degli animali del Piano Materiale a diavoli, demoni e celestiali dotati di immensi poteri. Molte delle creature condotte sul Piano Materiale tramite gli incantesimi *evoca mostri* sono nativi dei Piani Esterni. Gli esterni tendono a radunarsi in quei piani che corrispondono ai loro allineamenti, in quanto quei piani di allineamento ostile rendono loro difficile ogni forma di interazione.

I Piani Esterni sono anche la dimora delle divinità più potenti. Tali divinità possono esistere anche su altri piani, ma i Piani Esterni sono il luogo ideale per loro. I Piani Esterni sono plasmabili divini, quindi le divinità possono alterare il paesaggio circostante del piano, entro un'area limitata. E, proprio come gli esterni, anche le divinità traggono beneficio dall'abitare su un piano che corrisponde al loro allineamento.

Il terzo gruppo principale che risiede nei Piani Esterni è composto dagli spiriti dei morti. Le creature del Piano Materiale, quando muoiono, possono raggiungere i Piani Esterni, dove ricevono il loro giudizio finale e/o la loro grande ricompensa. Se gli spiriti dei morti finiscano sui Piani Esterni o meno dipende dalla visione che il DM ha della cosmologia e di ciò di cui necessita il gioco per funzionare bene.

CATEGORIE DI DIVINITÀ

Esistono divinità normali, ed esistono divinità più potenti. Il modo in cui le divinità misurano il loro potere varia da cosmologia a cosmologia, ma le divinità possono comunque essere ripartite in alcuni ampi gruppi di appartenenza. Le categorie di base delle divinità sono le seguenti:

Quasi-divinità/Eroi-divinità: Le quasi-divinità e gli eroi-divintà sono divini soltanto in alcuni aspetti "marginali", ma possiedono comunque una porzione di potere di livello divino, o sono in grado di attrarre adoratori.

Semidivinità: Questa è la categoria più debole tra le divinità complete. In realtà, alcune semidivinità un tempo erano mortali leggendari che sono stati ricompensati (o che hanno ottenuto con le loro forze) il manto di divinità. Tra le divinità, sono quelle di aspetto più simile ai mortali.

Divinità minori: Le divinità di questa categoria possiedono diversi domini che concedono ai loro chierici, e una sfera di responsabilità che chiamano area di influenza, sulla quale esercitano il loro potere. Le divinità minori tendono ad occuparsi di questioni relativamente "piccole", e spesso lavorano al servizio o in collaborazione con le altre divinità più potenti.

Divinità intermedie: Queste divinità sono più potenti rispetto alle divinità minori, ed esercitano il comando su aree di influenza più importanti.

Divinità maggiori: Queste sono le divinità più importanti che gli avventurieri possono incontrare. Possiedono le aree di influenza più importanti e spesso hanno altre divinità al loro servizio. Alcune sono a capo di interi gruppi di divinità (chiamati pantheon).

Divinità supreme: In alcune cosmologie esiste una divinità che detiene un potere su una scala infinitamente superiore rispetto alle altre divinità. Questa divinità suprema può essere a sua volta adorata dalle divinità regolari, oppure essere un'entità di vasto potere adorata sia dalle divinità che dai normali mortali.

Tali divinità supreme, se esistono all'interno della cosmologia, sono oltre la portata dei mortali e oltre le forze dell'universo stesso. Non sembrano curarsi dei loro adoratori. Le divinità supreme non concedono incantesimi, non rispondono alle preghiere e non ascoltano le suppliche. Solo un numero ristretto di studiosi sul Piano Materiale è al corrente dell'esistenza di una divinità suprema... ammesso che ci sia qualcuno che ne sia al corrente. Ad esempio, la divinità minore Vecna adora le forze della magia, e le personifica in un'entità che chiama il Serpente. Forse il Serpente è una divinità suprema di potere inimmaginabile.

Divinità e piani plasmabili divini

Le divinità preferiscono i Piani Esterni in quanto il tratto plasmabile divino consente a un dio di riordinare il terreno attorno a lui con un semplice cenno della mano. Un essere sufficientemente potente può manipolare la realtà di base del suo piano per soddisfare le sue preferenze. Le divinità agiscono in questo modo quando si creano i loro reami personali, di solito in quei luoghi dove i fedeli possono radunarsi e le divinità possono regnare potenti e incontrastate.

Quella che segue non è una definizione completa del potere di una divinità, ma semplicemente una serie di linee guida per aiutare a determinare cosa è in grado di realizzare una divinità sul suo piano. È possibile espandere o limitare il tratto plasmabile divino in base alle esigenze della propria cosmologia personale.

Quasi-divinità/Eroi-divinità: Le quasi-divinità e gli eroi-divinità non hanno la capacità di manipolare l'ambiente attorno a sé. Ne risulta che tendono a vagare senza una dimora fissa o a occupare piccoli reami sui Piani Esterni costruiti attraverso la fatica fisica invece che attraverso il potere divino.

Semidivinità: Anche le semidivinità non possiedono il potere di plasmare divinamente l'area attorno a sé. Anche loro vagano senza una dimora fissa, oppure costruiscono le loro case in modo convenzionale, o fanno affidamento su altre divinità più potenti per ottenere un territorio planare manipolato secondo le proprie richieste.

Divinità minori: Le divinità minori sono in grado di iniziare ad alterare il Piano Esterno in cui vivono, cambiando il modo in cui i viaggiatori possono raggiungere il loro reame. Entro il raggio di 1,6 chilometri, una divinità minore può determinare la natura di qualsiasi tratto planare. La divinità può decidere, ad esempio, se l'area è accessibile dal Piano Astrale. Inoltre, una divinità minore può deliberare che eventuali portali planari appaiano solo a una locazione specifica, e che eventuali creature non possano essere evocate all'interno dell'area.

Divinità intermedie: Le divinità intermedie sono in grado di apportare variazioni più importanti e durature. Hanno influenza su ogni cosa che si trovi nel raggio di 16 chilometri allo stesso modo della divinità minori, ma possono inoltre applicare il tratto di magia potenziata o magia ostacolata su un massimo di quattro gruppi di incantesimi (selezionati per scuola, dominio o descrittore).

Molte divinità applicano il tratto di magia potenziata ai loro incantesimi di dominio, rendendoli massimizzati (come per l'effetto del talento Incantesimi Massimizzati) en-

tro i confini del proprio reame. Il tratto di magia ostacolata non influenza gli incantesimi e le capacità magiche della divinità intermedia, mentre il vantaggio della magia potenziata può essere sfruttato dalla divinità all'interno del suo reame.

Inoltre, la divinità intermedia è in grado di erigere palazzi come più desidera e di alterare il terreno nel raggio di 16 chilometri per trasformarlo in qualsiasi tipo di terreno esistente sul Piano Materiale.

Divinità maggiori: Il potere di trasformare parte di un Piano Esterno si estende ulteriormente; una divinità maggiore può alterare ogni cosa proprio come una divinità intermedia, ma entro un raggio di 160 chilometri. All'interno di quest'area, la divinità maggiore può anche compiere una delle seguenti azioni:

- Cambiare o applicare un tratto elementale o di energia dell'area.
- Cambiare o applicare un tratto temporale all'interno dell'area.
- Cambiare o applicare un tratto gravitazionale all'interno dell'area.
- Applicare il tratto di magia ostacolata a una particolare scuola, dominio o descrittore d'incantesimo all'interno dell'area. Gli incantesimi e le capacità magiche relative alla divinità maggiore stessa non sono limitate da queste descrizioni.

Usare il potere per plasmare divinamente un piano in modo talmente drastico è un procedimento che richiede tempo ed esige gran parte del potere divino della divinità. Come risultato, ne consegue che la divinità di solito cambia in modo maggiore i tratti del piano per rinforzare il dominio sul suo reame personale. Tali posti devono essere protetti a tutti i costi.

Nella cosmologia di D&D, le divinità non sono in grado di alterare i tratti di allineamento del loro piano nativo, di cambiarne le dimensioni o di alterarne la natura plasmabile. Non sono neanche in grado di rimuovere gli effetti di magia ostacolata presenti sul loro piano. Ma se il DM progetta una cosmologia personale, è possibile concedere alle divinità maggiori anche questi poteri.

NATURA DEI MORTI

Alcune cosmologie fanno uso dei Piani Esterni come "ricompensa finale" o "castigo eterno" per le creature mortali del Piano Materiale. La natura di questa ricompensa/punizione viene definita da ogni Dungeon Master; è una delle prime domande a cui rispondere quando si vuole definire una cosmologia personale.

Nel gioco di D&D, i personaggi possono essere riportati in vita. Gli spiriti o le anime possono recarsi altrove a un certo punto, ma possono anche fare ritorno al corpo, se viene lanciato l'incantesimo giusto. Dove sia questo "altrove" dipende dalla cosmologia utilizzata.

Nella cosmologia di D&D, quando i personaggi muoiono le loro anime fluttuano fino al Piano Esterno che più si avvicina alla loro natura. Quelle anime che in vita erano legali buone tendono a raggiungere Celestia, mentre coloro che amavano il male e il caos finiscono nell'Abisso. Una volta giunte, raccolgono i frutti o subiscono la punizione che si sono meritati grazie ai loro allineamenti, finendo per dimenticare le loro vite passate (ecco perché quegli incantesimi che riportano una creatura in vita possono fallire se è passato troppo tempo). In termini di gioco, i personaggi morti vengono considerati giunti alla loro ricompensa finale, a meno che non esista un modo per riportarli in vita. Se alcuni personaggi sopravvissuti visitano un Piano Esterno e incontrano lo spirito di un vecchio compagno defunto, lo spirito potrebbe non riconoscerli.

Ecco alcune opzioni su cosa può succedere agli spiriti dei morti.

Giudizio: I personaggi morti raggiungono i Piani Esterni, dove vengono giudicati dalle loro divinità: Coloro che falliscono vengono trattenuti sui Piani Esterni (nel qual caso vengono chiamati supplicanti) o vengono reinviati sul Piano Materiale per essere reincarnati. Coloro che vengono giudicati degni di unirsi all'essenza del piano stesso si trasformano in servitori della divinità, oppure passano a un nuovo livello di realtà sconosciuto alle divinità stesse. In ogni caso, quei personaggi morti che non vengono riportati in vita, indipendentemente da quale sia il loro destino finale, diventano personaggi non giocanti (PNG).

Unione: Gli spiriti dei morti si uniscono alla divinità, in quanto sono tutti frammenti della grandezza della divinità. Quegli spiriti che vengono riportati in vita vengono bruscamente scissi dalla divinità e non hanno alcun ricordo del periodo passato tra la morte e la resurrezione.

Fusione: Gli spiriti dei morti si uniscono ai Piani Esterni stessi, diventando parte del paesaggio plasmabile.

Ignoto: Nessuno sa cosa accade agli spiriti dei morti, nemmeno le divinità stesse (o forse le divinità lo sanno, ma non ne parlano). La morte rimane un grande mistero.

È possibile scegliere l'opzione che più si preferisce, o inventare altre opzioni personali adatte al proprio stile di gioco. Se per lo stile di campagna adottato è giusto che gli spiriti dei guerrieri morti siano impegnati in una battaglia eterna, così sarà. Se i rivali morti invece stringono la pace tra loro, bevendo assieme e scambiandosi storie, anche questo è legittimo. La scelta dipende dalla propria cosmologia e dallo stile della campagna.

Indipendentemente dalla scelta, alcuni spiriti smarriscono la strada nel corso della transizione, altri subiscono una morte violenta e altri ancora cadono per mano dei non morti. Queste anime diventano mostri non morti come i fantasmi, i wraith e i vampiri.

OPZIONE: IL PANTHEON RIUNITO

Le divinità a volte si riuniscono in un'unica organizzazione chiamata pantheon. I membri meno potenti di un pantheon ottengono un rifugio sicuro presso i fratelli più potenti, mentre la loro energia alimenta i cambiamenti più drastici del paesaggio plasmabile divino.

Un pantheon di divinità può riunirsi assieme per creare un unico punto d'incontro per i suoi membri, nonostante le differenze di allineamento. All'interno di quest'area, il tratto di allineamento del piano viene soppresso in modo che le divinità di allineamento opposto all'interno di uno stesso pantheon possano incontrarsi su quello che è, in senso letterale, "suolo neutrale".

DOMINI EROICI DI YSGARD

È un luogo di eroi e di gloria.

È il posto dove trionfano il valore e la furia.

È il campo di battaglia dell'eternità.

Ysgard è un piano dal respiro epico, ricco di montagne titaniche, di fiordi profondi e di oscure caverne che nascondono le forge nascoste dei nani. Un forte vento soffia sempre alle spalle degli eroi. Dai corsi d'acqua ghiacciata, fino ai boschetti sacri degli elfi di Alfheim, il territorio di Ysgard è grandioso e terribile. È una terra di stagioni estreme: l'inverno è un periodo di oscurità e di gelo letale, e i giorni d'estate sono illuminati da cieli nitidi e roventi.

La vista più spettacolare di tutte è il territorio stesso, che fluttua al di sopra di immensi fiumi di terra che scorrono sotto un cielo sconfinato. I fiumi di terra più ampi hanno le dimensioni di un continente, mentre le sezioni più piccole, chiamate iceberg di terra, sono grandi quanto un'isola. Sotto ogni fiume ribolle un mare di fuoco, ma solo un bagliore rossastro è visibile dalla cime dei continenti. Sono assai più preoccupanti le sporadiche collisioni tra i fiumi, che scatenano terribili terremoti e a volte provocano l'innalzamento di nuove catene montuose.

Ysgard è la patria degli eroi caduti, che ora si impegnano in battaglie eterne su fulgidi campi di gloria. Quando questi supplicanti cadono, si rialzano al mattino seguente per riprendere la loro interminabile guerra.

Due divinità hanno scelto Ysgard come loro dimora: Kord, il campione della Forza, e Olidammara, il patrono dei ladri.

Il piano supporta due strati, Muspelheim e Nidavellir, che si estendono al di sotto della massa principale di Ysgard.

TRATTI DI YSGARD

Ysgard è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Ysgard continua all'infinito, ma i suoi reami più conosciuti hanno dei confini ben precisi all'interno del piano.
- **Plasmabile divino:** Alcune entità particolarmente potenti (come le divinità Kord e Olidammara) sono in grado di alterare Ysgard con un solo pensiero. Le normali creature trovano Ysgard facile da alterare quanto lo stesso Piano Materiale: il piano è normalmente influenzabile dagli incantesimi e dagli sforzi fisici. Le divinità, tuttavia, sono in grado di cambiare vaste aree, e di creare grandi reami per sé.
- **Nessun tratto elementale:** Nessun elemento è dominante su Ysgard; tutti sono in equilibrio tra loro, come sul Piano Materiale. Tuttavia, alcune parti del secondo strato, Muspelheim, vengono considerate dotate del tratto di fuoco dominante.
- **Energia positiva minore dominante:** Ysgard è pervasa da un'incontenibile esplosione di forme di vita. Tutte le creature che si trovano su un piano di energia positiva dominante vengono dotate di guarigione rapida 2 e possono anche farsi ricrescere gli arti perduti in battaglia. Inoltre, coloro che vengono uccisi negli interminabili

OPZIONE: SENZA I PIANI ESTERNI

È possibile includere nella propria cosmologia solo quei Piani Esterni che si desiderano. Oppure si può anche decidere di fare a meno del tutto dei Piani Esterni. Se si decide di rinunciare ai Piani Esterni, è necessario dare una nuova collocazione alla maggior parte degli esterni, decidere dove vivono le divinità e determinare cosa accade agli spiriti dei morti.

Gli esterni possono essere considerati dei nativi dei Piani Interni, dei semipiani o perfino di Piani di Transizione. Una tale scelta rende questi piani assai più ricchi di creature, quindi gli incontri su quei piani saranno più frequenti.

Analogamente, le divinità possono esistere anche senza i Piani Esterni. Ecco alcuni posti dove potrebbero vivere.

- Abitano su altri piani, come i Piani Interni, i Piani Transitivi, o perfino un Piano Materiale alternativo. Forse vivono in luoghi particolarmente remoti del Piano Materiale. Tuttavia, non sono in grado di modificare i loro reami personali come potrebbero fare sui Piani Esterni. Una divinità che vive sul Piano Materiale deve usare la forza bruta per costruire una palazzo dorato (o infernale). Anche se si tratta di un'impresa notevole, un simile sforzo potrebbe essere eguagliato da un incantatore mortale.
- Potrebbero essere totalmente al di fuori della portata del gioco, Non è possibile raggiungerli o contattarli. A tutti gli effetti, possiedono comunque i loro reami e i loro piani, ma i semplici mortali non possono accedervi in alcun modo. Si trovano oltre il Piano Astrale stesso, ed è solo tramite i propri poteri di divinità che possono far sentire la loro presenza sul Piano Materiale. Il vantaggio di questa opzione è che le divinità interferiscono di meno con la vita quotidiana del Piano Materiale, ma gli incantatori divini rimangono comunque in grado di preparare i loro incantesimi e di contattare le loro divinità, se necessario.

Pochissimi incantesimi e capacità magiche vengono influenzate dall'eliminazione dei Piani Esterni. Se vengono eliminati gli esterni, diventa impossibile evocarli attraverso i vari incantesimi *evoca mostri*. Incantesimi come *contattare altri piani* conducono altrove, quando vengono usati per contattare le divinità.

GUERRA SANGUINOSA

La parola "guerra" è troppo semplice per descrivere un conflitto che infuria ormai da millenni, devastando tutti i piani che si trovano tra l'Abisso e i Nove Inferi. Il desidero brutale di annientare il nemico spinge gli immondi a combattere tra di loro. Separati da una divergenza ideologia, i demoni e diavoli si danno battaglia, e data la perfidia di entrambe le fazioni, a volte si scatenano anche delle battaglie tra demoni e demoni e tra diavoli e diavoli. Ma la Guerra Sanguinosa, in un modo o nell'altro, tocca ogni creatura dei Piani Esterni.

L'origine della guerra si perde tra le nebbie del tempo. Ora è un semplice genocidio. Fin quando gli immondi esisteranno, si daranno guerra tra loro senza né chiedere né concedere pietà. Su quei piani e quegli strati influenzati in modo più diretto, esistono gigantesche macchine da guerra che rombano attraversando i campi di battaglia come montagne mobili, manovrate da orde interminabili di immondi o di mercenari. Quando due armate si scontrano sotto il bagliore dei soli infernali, il territorio stesso viene devastato dalle tremende energie scatenate dalla guerra.

scontri sui campi di battaglia di Ysgard tornano in vita ogni mattino come se su di loro fosse stato lanciato *resurrezione pura*, completamente guariti e pronti a ricominciare a combattere. Perfino quei supplicanti che, in quanto esterni, non potrebbero essere riportati in vita, si risvegliano completamente guariti. Solo coloro che subiscono ferite mortali sui campi di battaglia di Ysgard usufruiscono dell'effetto di *resurrezione pura*; quei personaggi morti che vengono portati su Ysgard non risorgono spontaneamente.

- **Allineamento caotico leggero**: Le creature legali su Ysgard subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI A YSGARD

Esistono dei portali permanenti che collegano Ysgard agli altri piani. Uno dei più particolari è un aspro passaggio che si apre sulla Scalinata Infinita, che si collega a innumerevoli altri piani. Numerosi ripiani offrono la possibilità di salire o scendere lungo la Scalinata Infinita da ognuno dei tre strati di Ysgard.

ABITANTI DI YSGARD

I supplicanti, gli eroi caduti di innumerevoli ere, sono gli abitanti principali di Ysgard. Tuttavia, lo strato superiore (chiamato a sua volta Ysgard) è abitato da umanoidi di tutti i tipi. Lo strato infuocato intermedio, chiamato Muspelheim, è popolato principalmente da giganti del fuoco, mentre lo strato inferiore, composto da caverne e chiamato Nidavellir, è abitato dai nani. Il piano è anche popolato da alcuni celestiali eladrin ghaele e firre e da alcuni deva.

Supplicanti di Ysgard

I supplicanti di Ysgard sono solitamente vecchi soldati i cui spiriti valorosi e aggressivi li hanno sospinti verso un piano dove la competizione non ha mai fine. Sono dotati delle seguenti qualità di supplicante:

Immunità addizionali: Fuoco, acido.

Resistenze: Elettricità 20, suono 20.

Altre qualità speciali: Nessuna. Come tutti su questo piano, anche i supplicanti traggono beneficio dal tratto di energia positiva minore dominante di Ysgard.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Spostarsi su Ysgard è molto simile allo spostamento sul Piano Materiale. Tuttavia, viaggiare tra i vari iceberg di terra sullo strato superiore di Ysgard può rivelarsi difficoltoso. Coloro che cadono nelle voragini di fuoco precipitano sul secondo strato, Muspelheim, dove predominano ancora gli iceberg di terra. A Muspelheim, però, ogni massa di terra è perennemente infuocata, e costituisce un ambiente estremamente inospitale per i viaggiatori. Lo strato inferiore, Nidavellir, è dotato di accessi più agevoli attraverso crepacci e tunnel, anche se a volte i tunnel tendono a collassare (un evento egualmentte pericoloso sia per i viandanti che per i nativi).

Combattimento su Ysgard

Le battaglie su Ysgard funzionano come quelle sul Piano Materiale. Dal momento che tutti i combattenti sono dotati di guarigione rapida 2, le battaglie tendono a durare a lungo, e all'inizio di ogni giorno i nemici caduti si rialzano e si uniscono di nuovo alla battaglia.

CARATTERISTICHE DI YSGARD

Eccettuati i tratti planari sopra descritti, Ysgard funziona in modo analogo al Piano Materiale, e gli avventurieri troveranno poche differenze nel funzionamento degli incantesimi e delle capacità magiche. La visibilità su Ysgard è identica a quella sul Piano Materiale.

Ysgard è un posto molto vasto, ricco di vita. Ogni suo strato viene descritto di seguito.

Ysgard

Lo strato superiore di Ysgard, chiamato anch'esso Ysgard, è di gran lunga il più noto e il più attraversato dei tre strati. La maggior parte degli abitanti quassù vive in accampamenti o in scarni insediamenti in condizioni selvagge e rozze. Lo strato è costellato da dozzine di vasti saloni, campi di battaglia fumanti e terreni collinosi che scendono fino ai mari freddi. Esistono ben pochi insediamenti lungo i margini dei vari iceberg di terra, eccettuati quelli interessati a commerciare con le comunità sugli altri iceberg di terra.

Reame di Kord: Kord il Lottatore, la divinità dei forti e dei coraggiosi, vive nella Sala dei Valorosi su questo piano. Il suo grande salone è sorretto da robuste travi di legno ricavate da un unico gigantesco frassino. Nella sala, Kord presiede a un eterno banchetto dove gli ospiti d'onore vanno e vengono, ma dove i festeggiamenti non finiscono mai. I tavoli del banchetto circondano un vasto spiazzo aperto dove gli eroi possono lottare tra loro per sport. A volte lo stesso Kord mette da parte il suo spadone intelligente, il flagello dei draghi *Kelmar*, e i suoi paramenti in pelle di drago e si fa avanti nello spiazzo, per la gioia di tutti i commensali.

Pianura di Ida: Questa grande pianura si estende nei pressi della Sala dei Valorosi e della grande città libera di Himinborg, il più grande centro abitato dello strato. La Pianura di Ida ospita quotidianamente dei tornei dove i guerrieri possono dare mostra del loro valore. Quaggiù, il coraggio e la bravura in battaglia sono apprezzati più di ogni altra cosa.

Alfheim: Gli elfi supplicanti vivono in questa regione solare e luminosa, assieme a un contingente di elfi mortali. Alfheim è pervasa dalla gioia e dalla luce, e i visitatori vengono sempre rabboniti dalla felicità che si respira nell'aria. La terra è selvaggia e splendida, e quegli elementi naturali come torrenti, foreste e colline soleggiate sono sempre ricchi e abbondanti.

Gli elfi nativi sono amichevoli, ma si interessano a ben poco altro che non sia il gioco o la meditazione contemplativa delle bellezze naturali circostanti. Anche se molti elfi vivono in armonia con la natura tra gli alberi e i prati di superficie, altri preferiscono vivere nelle caverne scintillanti che si aprono sotto la superficie di Alfheim.

OPZIONE: YSGARD COME MONDO MATERIALE

Nella cosmologia di D&D, Ysgard è solo un piano tra i vari Piani Esterni della Grande Ruota. Ma è possibile scegliere Ysgard come mondo materiale e come base della campagna di D&D. La natura curativa dell'ambiente esotico di Ysgard incoraggia le gesta eroiche e gli atti di coraggio personale. Inoltre, la strana geografia del piano, i suoi sottostrati, gli abitanti divini e la Sala dei Valorosi contribuiscono a dare al gioco uno stile di "mitologia divenuta realtà".



Alfheim ha un suo ciclo stagionale. Le estati sono lunghe e temperate, e gli inverni sono bui e spietati. Durante l'inverno gli elfi si rifugiano nelle caverne scintillanti, le cui entrate vengono sigillate e ricoperte dalla neve durante la stagione fredda.

Covo di Olidammara: Olidammara il Ladro Ridente, dio dei ladri, è una divinità intermedia che ama la musica, i bagordi, il vino, le risate e altri ideali di questo tipo. Il suo covo è una grande ma bizzarra struttura costruita in legno, pietra e altre sostanze più insolite che sembra un insieme di case di diversi stili mescolate l'una con l'altra.

Al suo interno, un labirinto di corridoi, porte chiuse a chiave, vicoli ciechi e sale del tesoro segrete conduce fino a un grande salone dove la musica e le danze sono obbligatorie. Di solito gli ospiti di questa sala interna sono bardi, ladri, attori e intrattenitori di ogni specie provenienti da ogni posto. Qui la fanno da padroni il vino, le donne e le canzoni, e Olidammara stesso festeggia adagiato su un grande divano... sempre che non sia mascherato da uno dei suoi tanti ospiti facendo uso della sua maschera magica ghignante. Dal momento che sono molte le occasioni che spingono Olidammara ad abbandonare il suo reame per commettere qualche terribile beffa, le altre divinità lo trattano con la massima cautela, indipendentemente da dove si trovano.

Muspelheim

Lo strato intermedio di Ysgard, Muspelheim, è composto da strisce di terra fluttuanti, alcune grandi anche quanto un continente o più. Quaggiù, tuttavia, la terra brucia e fuma, e viene indicata con il nome di "Terra del Fuoco". È uno strato ostile, dove la terra stessa è formata da rocce vulcaniche aguzze. La maggior parte di Muspelheim è dotata del tratto di fuoco dominante.

Il territorio di Muspelheim si estende fino a una catena di alte montagne infuocate, chiamate la Spina Dorsale del Serpente, popolata da centinaia di clan di giganti del fuoco. Numerose torri di guardia e cittadelle sorvegliano i passi di montagna e tengono alla larga i clan rivali e gli altri visitatori indesiderati.

La Guglia è una cittadella alta e slanciata fatta di pietra nera che sorge al centro delle montagne della Spina Dorsale del Serpente. Si dice che nella torre vivano delle devote vergini giganti che servono come chierici una misteriosa divinità intermedia dei giganti del fuoco.

Nidavellir

Il terzo strato di Ysgard è Nidavellir. Si tratta di un reame "sotterraneo" attraversato da tunnel accoglienti, riscaldati da geyser e sorgenti calde. Le regioni più selvagge sono ricoperte da foreste sotterranee di strani alberi che hanno bisogno solo di calore e non di sole per crescere. Le caverne più grandi attraversano giacimenti di quarzo puro, e i rifugi più profondi sono rivestiti di mica splendente e di pirite. Vari minerali preziosi o semipreziosi affiorano dai pavimenti di alcuni tratti di tunnel o perfino di intere caverne.

La maggior parte di Nidavellir è formata da regni nanici e gnomeschi. La maggior parte degli abitanti è composta da mortali, ma anche i supplicanti sono comuni. È un luogo di fornaci infuocate, di fucine operose e di continua ricerca della perfezione nelle arti della lavorazione del ferro, delle rune magiche e della magia. Le sale risuonano dei cori dei nani e delle canzoni degli gnomi. Anche se le due razze scendono spesso in guerra tra loro, si uniscono rapidamente assieme quando vengono aggredite dai loro nemici sotterranei: gli elfi scuri.

Svartalfheim: I drow hanno un loro reame personale all'interno di Nidavellir. Anche se gli gnomi e i nani hanno la peggiore opinione possibile degli elfi scuri, la natura dei drow non è poi così malvagia come molti viaggiatori potrebbero pensare. Come la maggior parte degli abitanti di questo strato, desiderano solo essere lasciati in pace e non tollerano affatto i visitatori e gli intrusi.

Incontri ad Ysgard

Utilizzare la Tabella 7-9: "Incontri beati" per gli incontri casuali su Ysgard.

CAOS MUTEVOLE DEL LIMBO

È il luogo dove tutto, e nulla, è possibile.

É il posto in cui il caos assoluto infuria.

È il luogo in cui gli elementi vengono a morire.

Il Limbo è il piano del caos allo stato puro. Quelle sezioni che non vengono controllate appaiono come un miscuglio turbinante dei quattro elementi di base e di tutte le loro possibili combinazioni. Palle di fuoco, sacche d'aria, frammenti di terra e onde d'acqua cercano di sopraffarsi a vicenda soltanto per essere a loro volta sopraffatte da un'altra ondata di caos. Tuttavia, nel marasma fluttuano anche frammenti di paesaggio simili a quelli tipici del Piano Materiale: angoli di foreste, radure, castelli in rovina e piccole isole.

Il Limbo è popolato da alcuni abitanti nativi. Quelli più famosi sono i githzerai e gli slaadi. Nel Limbo, la maggior parte dei supplicanti assume la forma di sfere spettrali, prive di pensiero e cariche dell'energia turbinante del caos.

Il Limbo non possiede strati. O, se ne possiede, si mescolano e si separano in continuazione, ognuno ancora più

caotico dell'altro, e nemmeno i più grandi tra i saggi sarebbero in grado di distinguerne uno da un altro.

TRATTI DEL LIMBO

Il Limbo è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale soggettiva:** La forza di gravità è la stessa del Piano Materiale, ma ogni individuo sceglie la direzione in cui viene applicata. Il Limbo non offre alcuna gravità agli oggetti incustoditi, mentre gli oggetti indossati, impugnati o trasportati subiscono la stessa forza gravitazionale che influenza il proprietario. Questo effetto è assai sconcertante per i viaggiatori più inesperti.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Il Limbo continua all'infinito, anche se contiene varie componenti finite (compresi grossi frammenti di terra stabilizzata e le città e i monasteri dei githzerai).
- **Altamente plasmabile:** Il Limbo cambia in continuazione, e mantenere una particolare area in forma stabile è un'impresa difficoltosa. Una certa area, a meno che non venga in qualche modo stabilizzata magicamente, può reagire ad alcuni incantesimi, a un pensiero senziente o alla forza di volontà. Se lasciata a se stessa, cambia in continuazione. Per altre informazioni sulla stabilizzazione, consultare il paragrafo "Controllare il Limbo", sotto.
- **Elemento dominante sporadico:** Nessun elemento esercita un controllo costante sul Limbo. Ogni elemento (Terra, Acqua, Aria e Fuoco) è dominante di tanto in tanto, quindi ogni area è un calderone pericoloso e ribollente. L'elemento dominante può cambiare senza alcun preavviso.
- **Nessun tratto di energia dominante.**
- **Allineamento caotico forte:** I personaggi non caotici subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma, sulla Saggezza e sull'Intelligenza. Tuttavia, il tratto di allineamento caotico forte scompare all'interno dei monasteri githzerai (ma non all'interno delle città githzerai).
- **Magia selvaggia:** Gli incantesimi e le capacità magiche, nel Limbo, funzionano in molti modi diversi. Funzionano normalmente all'interno di eventuali strutture o paesaggi stabilizzati permanentemente nel Limbo.

  Ma qualsiasi incantesimo o capacità magica usata in un'area non controllata del Limbo o in un'area controllata parzialmente ha una probabilità di uscire fuori controllo. L'incantatore deve effettuare una prova di livello (1d20 + il livello di incantatore) contro una CD di 15 + il livello dell'incantesimo tentato. Se l'incantatore fallisce la prova, si tira sulla Tabella 1-1: "Effetti della magia selvaggia".

COLLEGAMENTI CON IL LIMBO

Esistono dei portali permanenti tra i vari piani e il Limbo. Tuttavia, un'enorme palla di fuoco, una pila di macigni o un terribile uragano potrebbero circondare il lato del portale che dà sul Limbo. Quindi, entrare nel Limbo può essere piuttosto pericoloso per quei visitatori impreparati ad affrontare il piano del caos.

CONTROLLARE IL LIMBO

Esistono tre tipi di terreno nel Limbo: aree selvagge prive di controllo, aree controllate e aree stabilizzate. Le aree selvagge formano la maggior parte del piano, mentre le aree controllate (chiamate anche aree curate) e quelle stabilizzate, in confronto, sono delle piccole isole.

Limbo selvaggio: Le aree prive di controllo del Limbo sono pericolose, ma molte creature senzienti sono in grado di esercitare un'influenza calmante (vedi "Limbo controllato", sotto). A volta, tuttavia, non esiste alcun controllo, come nei casi in cui visitatore entra nel Limbo per la prima volta, o quando un viaggiatore viene tramortito. Quando nessuno tenta di controllare una certa area del Limbo, l'area esibisce le qualità indicate nella tabella sottostante. Agli scopi della tabella, per un'area si intende ogni cosa nel raggio di una sfera di 7,5 metri, anche se un'area può spostarsi e muoversi casualmente. Per una singola area, si tira sulla tabella sottostante ogni 1d10 minuti.

Tabella 7-1: Limbo non controllato

d%	Effetto
01-10	Aria dominante
11-20	Terra dominante
21-30	Fuoco dominante
31-40	Acqua dominante
41-50	Aria e terra: dominante misto
51-60	Fuoco e terra: dominante misto
61-70	Acqua e terra: dominante misto
71-80	Acqua e aria: dominante misto
81-90	Aria e fuoco: dominante misto
91-100	Equilibrio (come se fosse di aria dominante)

Elemento dominante: Il tipo di elemento specificato dilaga nell'area indicata. L'elemento che dominava in precedenza viene spazzato via nel primo round, e gli effetti del nuovo elemento dominante vengono applicati immediatamente. Per gli effetti del tratto di elemento dominante vedere il paragrafo "Tratti elementali e di energia" nel Capitolo 1. Il tratto di gravità soggettiva del Limbo prevale sul tratto di gravità elementale che corrisponde a quell'elemento.

Dominante misto: I due elementi si mescolano assieme, creando un effetto ibrido. L'area è influenzata dagli effetti di entrambi gli elementi. Oltre agli effetti dei tratti, la regione sviluppa un miscuglio caotico composto da entrambi gli elementi. Ad esempio, là dove si mescolano la terra e il fuoco, emerge una sfera di magma ribollente.

Equilibrio: Le forze elementali entrano in equilibrio perfetto, e la zona diventa tranquilla (per 1d10 minuti). L'area in equilibrio viene considerata come se fosse di aria dominante, in quanto quel tratto non ha effetti nocivi.

Limbo controllato: Controllare un'area selvaggia del Limbo è un esercizio mentale impegnativo. Una prova di Saggezza (CD 16) stabilisce la forma di controllo all'interno di un'area selvaggia del Limbo, e la prova può essere ripetuta ad ogni round come azione gratuita. Un viaggiatore che fallisce la prova per due volte di fila ottiene un bonus di circostanza +6 alle prove successive. Se si entra in un'area di Limbo selvaggio da un'area controllata o stabilizzata, un personaggio può effettuare una prova per il controllo subito prima di entrare nel caos turbinante.

Se la prova di Saggezza viene superata, la creatura ha stabilito un controllo su quella parte dell'area e può riplasmarla a suo piacimento, lasciando che un elemento o una combinazione di elementi sia dominante. Una scelta tipica dei viaggiatori del Piano Materiale è un frammento di terra circondato da una piccola atmosfera d'aria.

Si consulta la tabella sottostante per determinare le dimensioni dell'area controllata da un personaggio.

Tabella 7-2: Limbo controllato

Punteggio di Saggezza	Area di controllo	Area stabilizzata
1-3	Nessuna	-
4-7	Raggio di 30 cm	-
8-11	Raggio di 1,5 m	-
12-15	Raggio di 3 m	-
16-19	Raggio di 4,5 m	-
20-23	Raggio di 6 m	Raggio di 1,5 m
24+	+1,5 m per ogni 4 punti di Sag	+1,5 m per ogni 4 punti di Sag

Punteggio di Saggezza: Se la prova di Saggezza viene superata, si fa riferimento al punteggio di Saggezza della creatura per determinare le dimensioni dell'area di controllo.

Area di controllo: "Nessuna" indica che la creatura non è in grado di ottenere il controllo dell'ambiente circostante. Il raggio crescente indica invece le dimensioni dell'area controllata che si crea attorno alla creatura, quindi una creatura che ottiene un raggio di 30 cm può creare solo un cuscinetto di 30 cm di tranquillità tra se stessa e l'ambiente circostante.

Area stabilizzata: Le aree stabilizzate possono costituire il nucleo, o sovrapporsi, a un'area di controllo. Quando un'area di controllo si dissolve, l'area stabilizzata rimane.

Una volta ottenuto il controllo, l'area rimane in quelle condizioni fin quando chi la controlla rimane al suo interno, o finché un'altra creatura non riesce a strappargli il controllo. Le aree controllate fluttuano a 1d4 x 3 metri per round in una direzione casuale. Se più di una creatura riesce a ottenere il controllo di un'area contemporaneamente, il controllo viene dato alla creatura con il punteggio di Intelligenza più alto. Se due aree controllate del Limbo, spostandosi, finiscono per sovrapporsi, l'area sovrapposta che ne risulta rimane sotto il controllo di colui che è dotato del punteggio di Intelligenza più alto. In caso di pareggio, vengono paragonati i punteggi di Carisma.

Limbo stabilizzato: Una sezione del Limbo diventa stabilizzata quando una creatura dotata di un punteggio di Saggezza sufficientemente alto decide di stabilizzare un'area controllata. L'area stabilizzata al centro dell'area di controllo conserva i suoi tratti. Fluttua sempre in balia delle correnti caotiche del Limbo e, se non viene protetta, alla fine viene erosa dal continuo logorio delle scariche elementali. Ad esempio, una palla di fuoco del raggio di 1,5 metri può diventare stabile se viene creata da una creatura dotata di Saggezza pari o superiore a 20. Dopo ripetute esposizioni a ondate d'acqua, tuttavia, viene erosa e dissipata. Le creature più industriose, tuttavia, possono avvicinare frammenti di terra stabilizzata assieme e usarli come fondamenta per delle strutture permanenti, specialmente se protette da qualche guardiano.

COSA POSSO FARE CON IL LIMBO CONTROLLATO?

Molti tra coloro che riescono a ottenere il controllo del Limbo non riescono a concludere nessuna opera complessa all'interno dell'area che controllano. Il meglio che riescono a fare è mescolare due o tre elementi... e senza neanche troppe sottigliezze. Alcune menti più rare, chiamate anarchi, sono in grado di costruire oggetti incredibilmente complessi, dotati di struttura, o addirittura forme semplici di vegetazione. La capacità degli anarchi è estremamente rara, anche tra gli abitanti del Limbo. Ed è ancora più rara presso eventuali viaggiatori.

ABITANTI DEL LIMBO

Gli slaadi e i githzerai sono le creature che solitamente vengono associate al Limbo. Dei due, soltanto gli slaadi sono nativi del luogo fin dall'alba dei tempi. I githzerai sono arrivati molto più tardi, vedendo nell'intero piano del Limbo una sfida al loro spirito indomito. Il Limbo è anche un terreno di prova assai impegnativo per il loro credo personale: "il dolore è debolezza che se ne va dal tuo corpo". Anche se gli slaadi sono i veri nativi, controllano il Limbo soltanto come qualsiasi altro viaggiatore. Tuttavia il controllo di uno slaad non fallisce mai, nemmeno se perde i sensi, nel qual caso l'area controllata si restringe rapidamente attorno allo slaad. Agli osservatori sembra che lo slaad fluttui illeso all'interno di una sfera di fiamme.

Quei pochi githzerai che seguono un richiamo monastico seguono anche i dettami della legge, e tali monaci sono ancora più sfidati dalla natura caotica del Limbo. Tuttavia, il tratto di allineamento caotico forte del Limbo viene neutralizzato dalle mura dei monasteri githzerai. I molti githzerai che non seguono il richiamo monastico si radunano in grandi centri abitati.

I supplicanti del Limbo sono coloro che adoravano il caos sopra ogni cosa. Alcuni vanno direttamente a formare il piano, mentre altri fluttuano come spiriti folli composti dalla materia mutevole del Limbo.

Supplicanti del Limbo

Quei supplicanti che raggiungono il Limbo ottengono le seguenti qualità speciali:

Immunità addizionali: Fuoco, freddo.

Resistenze: Elettricità 20, acido 20.

Altre qualità speciali: Quei supplicanti del Limbo che non vengono riassorbiti dal piano stesso hanno l'aspetto di masse turbinanti di materia caotica, che vagano farfugliando e sghignazzando, senza curarsi di cosa esiste attorno a loro. I supplicanti del Limbo, proprio come gli slaadi, controllano automaticamente il caos nelle loro immediate vicinanze, anche se privi di sensi o colti alla sprovvista, e rimangono immuni all'ambiente tempestoso circostante.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Come ogni altra cosa nel Limbo, anche il movimento dipende dalle condizioni locali. Laddove è l'aria ad essere dominante, un viaggiatore può sfruttare il tratto di gravità soggettiva per cadere lungo una direzione prestabilita a una velocità massima di 90 metri. Anche i viaggiatori che attraversano aree dominate dal fuoco possono trarre vantaggio dalla gravità soggettiva, purché siano in grado di resistere all'attraversamento. Nuotare attraverso le zone d'acqua e scavare all'interno delle zone di terra sono altre opzioni utilizzabili.

Di solito i viaggiatori tentano di ottenere il controllo di un'area specifica e poi la trasformano in una zona dominata dall'aria o dalla terra. Si spostano poi dal limite di un'area controllata all'altro, ripetendo il procedimento ogni volta e facendosi in questo modo strada attraverso il piano. Un metodo comodo per spostarsi consiste nel permettere alla gravità di attirare i propri piedi fino a un frammento di terra (attorno al quale esista un'atmosfera d'aria) e poi camminare su di esso.

Le mappe sono completamente inutili all'interno delle distese caotiche. Col tempo anche le strutture più solide e permanenti vengono sospinte dalle correnti caotiche del Limbo. Il tempo necessario ad un individuo o a un gruppo per raggiungere una particolare zona dipende dalla familiarità della zona stessa:

Familiarità	Tempo di viaggio
Molto familiare	2d6 ore
Studiato attentamente	1d4x6 ore
Visto per caso	1d4x10 ore
Visto una volta	1d6x20 ore
Solo descrizione	1d10x50 ore

Combattimento nel Limbo

In un combattimento dove tutti i partecipanti fanno uso della stessa direzione di gravità soggettiva e poggiano su una superficie solida non c'è nulla di diverso rispetto al combattimento normale. Tuttavia, coloro che sanno come trarre vantaggio dalla gravità soggettiva possono utilizzarla per compiere balzi giganteschi, per volare via velocemente da eventuali minacce o per correre lungo le pareti e i soffitti.

Quando un aggressore lancia o fa fuoco con un'arma a distanza impartisce la sua gravità soggettiva anche alla munizione.

CARATTERISTICHE DEL LIMBO

Il Limbo racchiude molte meraviglie inimmaginabili, alcune delle quali vengono brevemente descritte qui sotto. Varie eruzioni casuali di fiamme illuminano il piano. Alcune sono lontane e indistinte, e sono visibili solo come bagliori soffusi che fluttuano in un mare invisibile, mentre altre sono dei piccoli soli fin troppo vicini. Il calderone ribollente del Limbo a volte annulla la visibilità (come all'interno di una zona dotata del tratto di terra dominante, ad esempio), ma altre volte la visibilità può estendersi fino a diversi chilometri, come ad esempio all'interno di più aree di aria dominante contigue tra loro.

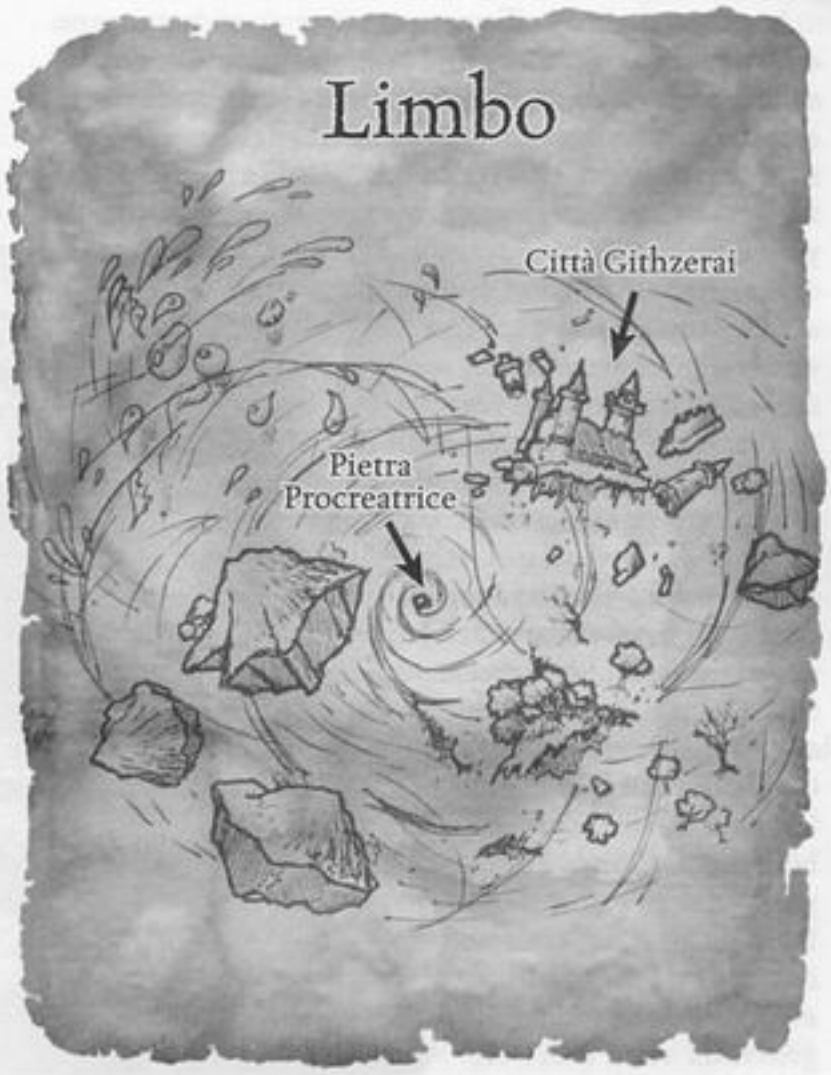
Non esistono il giorno e la notte sul piano del Limbo.

Monasteri e città githzerai

Quei githzerai che abitano nel Limbo si radunano all'interno di città o di monasteri.

I githzerai che vivono nelle città non seguono l'ordine monastico che ha reso la razza famosa. Vengono invece riveriti direttamente per la loro bravura nelle arti marziali e per tutte le arti mortali dei guerrieri e degli incantatori. Tuttavia, sono molti i githzerai che vivono nelle città e che ammirano i loro compagni che hanno la forza di spirito di abbandonare una città e di entrare in uno dei monasteri fluttuanti in mezzo al caos.

Shra'kt'lor: Questa è la città githzerai più grande. Un guerriero/mago chiamato il Grande Githzerai governa la città e viene adorato come un sovrano-divinità.



La città è un luogo austero, protetto da enormi caserme di ferro che sorvegliano l'accesso ai sette cerchi concentrici di mura di spesso granito che abbracciano la città. Gli alloggi all'interno della città sono angusti, anche se esiste un mercato all'aperto molto grande, ricco di prodotti cresciuti e raccolti su aree stabilizzate di terra e di altri oggetti di ogni tipo, sia comuni che meravigliosi.

Monastero di Zerth'Ad'lun: Zerth'Ad'lun, uno dei molti monasteri githzerai, segue gli insegnamenti del Sensei Belthomais, un monaco di 16° livello. Belthomais insegna un tipo particolare di arte marziale (come accade in molti monasteri), e quegli studenti pronti ad abbracciare i suoi insegnamenti fino in fondo vengono chiamati cenobiti Zerth. Coloro che praticano lo *zerthi*, "L'insegnamento di Zerth" nella lingua githzerai, affermano di essere in grado di vedere qualche istante nel futuro, al fine di agevolare la loro bravura nelle arti marziali.

Dall'esterno, il monastero ha l'aspetto di una piccola radura dalla quale sorgono guglie e torri che circondano una sfera del diametro di circa 400 metri. Il monastero, sfruttando al massimo la gravità soggettiva del Limbo, all'interno presenta numerose scale tortuose che collegano le "pareti" ai "soffitti" e ai "pavimenti". In realtà tutte le superfici fungono da pavimenti per coloro che riescono facilmente a spostare la propria gravità soggettiva.

OPZIONE: LIMBO, IL CONFINE DELLA REALTÀ

Nella cosmologia di D&D, il Limbo è soltanto uno tra i Piani Esterni della Grande Ruota. Ma è possibile creare una cosmologia che collochi il Limbo al margine estremo della realtà, oltre tutti gli altri piani, al margine del Piano Astrale. Spingendo le cosa ancora più all'estremo, è possibile sostituire il Piano Astrale con il Limbo.

In questa disposizione, il Limbo che circonda gli altri piani rappresenta il flusso naturale della realtà nel punto in cui si infrange, o in cui hanno inizio nuove realtà. Forse nuovi piani possono scaturire autogenerandosi dal flusso ribollente del Limbo, o forse individui dalla volontà particolarmente forte possono dare il via alla nascita dei nuovi piani con uno sforzo di volontà adeguato.

Le sale più grandi offrono spazio per gli addestramenti collettivi nelle arti marziali, mentre centinaia di piccole celle illuminate da una candela offrono la riservatezza necessaria alle meditazioni private. La tabella di marcia giornaliera dei monaci di Zerth'Ad'lun è rigida e impietosa, ma i progressi spirituali vengono considerati una ricompensa sufficiente.

Il monastero dà il benvenuto ai viandanti e li ospita fino a una settimana in un edificio separato a loro riservato. I non githzerai che sono interessati a studiare presso il monastero possono farlo, ma devono passare alcuni mesi presso l'ordine per imparare le norme di base e rispettare i doveri dei cenobiti.



Illus. di W. Reynolds

Slaadi nel Limbo

Gli slaadi vagano in lungo e in largo attraverso il caos, vulnerabili soltanto di fronte alle tempeste di caos più violente. Di solito gli slaadi circolano in bande da due o cinque elementi o in branchi più grossi da sei a dieci elementi. Vagano per le distese del caos in cerca di cibo, e sono pronti ad attaccare altri predatori (che possono anche essere nomadi slaadi rivali). Le bestie del caos affamate invece costituiscono una minaccia maggiore; quando se ne incontra una sul piano del Limbo, è sempre una creatura di taglia Grande come minimo (con almeno 13 DV).

Pietra Procreatrice: La Pietra Procreatrice, la dimora primordiale degli slaadi, è situata nel cuore del reame che forma il loro dominio più grande. Ogni razza slaad si reca alla Pietra Procreatrice per una stagione di accoppiamenti. Gli slaadi, creature ermafrodite, si accoppiano a turno presso la pietra, fertilizzando a vicenda le proprie sacche ovipare interne.

Quando la razza slaad successiva nel ciclo strappa il controllo della Pietra Procreatrice al gruppo precedente, gli slaadi portano con loro questi embrioni fertilizzati per poterli impiantare all'interno di corpi ospiti. A volte, tuttavia, alcuni giovani slaadi vengono generati direttamente nei pressi della pietra, in quanto, presi dalla frenesia, gli slaadi impiantano i propri embrioni anche gli uni negli altri. Quindi non è insolito imbattersi nel cadavere fluttuante di qualche slaadi nei pressi della pietra, almeno finché il caos del Limbo non lo distrugge.

Anche se la pietra si sposta fluttuando in continuazione, le correnti di materia caotica la evitano sempre. Gli slaadi sono in grado di riconoscere queste correnti e di "risalirle" fino alla pietra. Le correnti diventano enormi onde tsunami e scatenano delle tempeste di caos quando la pietra viene conquistata da una nuova razza di slaadi.

Uno slaad della morte sorveglia la pietra ad ogni momento, per tenere lontano ogni potenziale visitatore che non sia uno slaad. Questa sentinella, chiamata il Guardiano della Pietra, è uno slaad della morte di 45 DV dotato di vari livelli come guerriero e come stregone. Gli slaadi credono che chi riesca a strappare al Guardiano il controllo della pietra rinasca come slaad della morte e ottenga i poteri di un anarca. Il livello di controllo posseduto da un anarca permette di creare edifici, vegetazioni, animali e un intero ecosistema, se lo desidera.

Incontri nel Limbo

Utilizzare la Tabella 7-6: "Incontri abissali" e la Tabella 7-9: "Incontri beati" (in alternanza) per definire gli incontri casuali sul piano del Limbo.

PROFONDITÀ VENTOSE DEL PANDEMONIUM

È un luogo di venti ululanti e gementi.

È un reame sotterraneo di oscurità stigea.

È il luogo dove la sanità viene assalita dalla follia eterna.

Il Pandemonium è una grossa massa di materia solida attraversata da innumerevoli tunnel scavati dai venti urlanti che soffiano sul piano. È un luogo ventoso, rumoroso e oscuro privo di qualsiasi forma naturale di luce. Il vento spegne rapidamente ogni fuoco normale, e quelle luci che rimangono accese attirano subito l'attenzione degli wight,

SIGNORI DEGLI SLAAD

Secondo alcune voci esistono due potenti signori degli slaadi chiamati Ssendam e Ygorl, che rappresentato i veri slaadi. Stando alla storia, gli slaadi sono creature di caos supremo, e le loro forme non si adattano a nessuno schema. Ma quando Ssendam e Ygorl sono ascesi al potere, molto tempo fa, decisero che non volevano correre il rischio di dover affrontare uno slaad generato da una mutazione casuale superiore alla loro. Quindi alterarono la Pietra Procreatrice in modo che limitasse le generazioni future di slaadi a un numero definito di "razze" possibili da generare.

Le rune infuocate che adornano la Pietra Procreatrice descrivono queste limitazioni, anche se nessuno slaad se non i signori degli slaadi conoscono il loro vero scopo. Tuttavia, a causa della maniera intrinsecamente caotica in cui gli slaadi si riproducono, a volte alcuni slaadi leggermente (o fortemente) mutati nascono comunque. Gli slaadi mutati in maniera più estrema hanno un aspetto totalmente diverso rispetto alla forma base degli slaadi.

resi pazzi dai continui venti urlanti.

Ogni parola, grido o urlo e viene portato via dal vento e fatto echeggiare su tutti gli strati del piano. La conversazione è possibile solo urlando, e anche in quel caso le parole vengono spazzate via dal vento appena oltre i primi 3 metri.

Il vento perpetuo del Pandemonium è freddo, e porta via ogni calore da quei viaggiatori privi di protezione contro il soffiare costante che tormenta tutti gli abitanti, gettando polvere e sabbia negli occhi, estinguendo torce, e facendo volare via gli oggetti non custoditi. In alcuni punti, il vento soffia in maniera talmente violenta che è in grado di sollevare le creature dal suolo e di trasportarle per interi chilometri prima di farle cadere verso morte certa o sbatterle contro la parete invisibile e nera di un crepaccio.

In alcuni posti relativamente riparati, il vento si placa e diventa una brezza, che porta gli echi lontani delle parti più distanti del piano, talmente distorte da sembrare grida di tormento.

Eryhtnul, il Signore del Massacro, ha scelto il Pandemonium come suo dominio di terrore.

Il Pandemonium è composto da quattro strati: Pandesmos, Cocito, Flegetonte e Agathion.

TRATTI DEL PANDEMONIUM

Il Pandemonium è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale oggettiva:** Nei cavernosi tunnel del Pandemonium la gravità è orientata verso la parete alla quale una creatura è più vicina. Quindi non esiste alcun concetto normale di pavimento, parete o soffitto: qualsiasi superficie è un pavimento, se la creatura è abbastanza vicina. Alcuni tunnel particolarmente stretti e assai rari annullano completamente la gravità, permettendo al viaggiatore di attraversarli a incredibile velocità. Lo strato del Flegetonte è l'unica eccezione: laggiù viene applicato il tratto di gravità normale.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Il Pandemonium si estende all'infinito, anche se i reami più conosciuti sono dotati di confini.
- **Plasmabile divino:** Alcuni potenti esseri particolari come la divinità Erythnul sono in grado di alterare il Pandemonium. Le creature normali trovano il Pandemonium indistinguibile dal Piano Materiale (lo considerano dotato del tratto plasmabile alterabile, in altre parole). Gli incantesimi e gli sforzi fisici alterano il Pandemonium in modo normale.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento caotico leggero:** Le creature legali che si trovano sul piano del Pandemonium subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI AL PANDEMONIUM

Esistono dei portali permanenti che collegano il Pandemonium a vari altri piani. Alcuni tunnel lasciano entrare o fanno uscire il vento sul Piano Elementale dell'Aria. Inoltre, le sorgenti dello Stige riempiono d'acqua gran parte dello strato superiore del Pandemonium.

ABITANTI DEL PANDEMONIUM

Il Pandemonium probabilmente è il meno abitato di tutti i Piani Esterni. È possibile considerarlo il meno ospitale, anche se esistono piani più caldi, più freddi e popolati da abitanti più crudeli. Ma nessun piano è più logorante o in grado di condurre alla follia di questo. Il tormento continuo del vento che soffia prima o poi riesce a piegare anche il più altezzoso dei celestiali e il più empio degli immondi.

Aldilà di qualche sporadico covo di immondi, gli unici altri nativi degni di nota sono piccoli e gruppi malconci di mortali umani, goblinoidi, giganti, nani, drow e altre razze indicate con il nome collettivo di Esiliati. Una creatura, un incantatore o una divinità dimenticata da tempo condannò i loro antenati a vivere su questo piano, e i loro discendenti non hanno mai trovato modo di andarsene. Gli Esiliati delle varie specie hanno eretto delle piccole e tristi città che riescono a sopravvivere in questo terribile reame.

Supplicanti del Pandemonium

Naturalmente, il Pandemonium possiede numerosi supplicanti. Molti di essi vengono immediatamente inghiottiti dai venti urlanti non appena arrivano. Altri, tuttavia, resistono, e mantengono un aspetto simile a quello che avevano in vita, anche se sembrano più scarni e i venti in

TEMPESTE DI VENTO SUL PANDEMONIUM

I venti costanti sul Pandemonium possono soffiare con un boato talmente feroce e a una velocità talmente forte da diventare pericolosi.

Coloro che vengono colti al di fuori di un riparo quando scoppia una tempesta di vento sul Pandemonium sono nei guai; sia la loro mente che il loro corpo sono in pericolo. Una tempesta di vento ha una probabilità del 10% al giorno di scatenarsi all'interno di un'area specifica. In genere, una tempesta di vento esplode attraverso un'intera area nel giro di 1 round.

Tabella 7-3: Tempeste di vento sul Pandemonium

d%	Effetto	Tiro salvezza
01-10	Piccoli detriti volanti infliggono 1d4 danni	Riflessi CD 15 dimezza
11-20	Schegge di pietra volanti infliggono 2d6 danni	Riflessi CD 18 dimezza
21-30	Il vento ululante provoca *confusione* per 1d4+1 round	Volontà CD 15 nega
31-40	Pietre volanti infliggono 2d8 danni	Riflessi CD 20 dimezza
41-50	Il vento assordante provoca *confusione* per 2d4+1 round	Volontà CD 18 nega
51-60	Il vento solleva i viaggiatori, scagliandoli contro una parete rocciosa e infliggendo 2d10 danni	Riflessi CD 22 dimezza
61-70	Il vento stridente provoca *confusione* per 2d4+1 round	Volontà CD 20 nega
71-80	Il vento solleva i viaggiatori, scagliandoli contro una parete rocciosa e infliggendo 4d10 danni	Riflessi CD 24 dimezza
81-90	Il vento solleva i viaggiatori, scagliandoli contro una parete rocciosa e infliggendo 4d10 danni e poi li scaraventa in una derivazione del Fiume Stige	Riflessi CD 24 dimezza, poi Riflessi CD 20 nega
91-100	Il vento urlante provoca la follia	Volontà CD 20 nega

qualche modo sembrano non influenzarli troppo. Inoltre, la maggior parte di essi sono completamente e totalmente folli. I supplicanti del Pandemonium possiedono i seguenti tratti speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Elettricità, suono.
Resistenze: Freddo 20, acido 20
Altre qualità speciali: Nessuna.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Lo spostamento sul Pandemonium è simile a quello sul Piano Materiale in quei punti dove sono presenti lunghi tunnel e forti venti. Ma quando i venti si fanno ancora più intensi, il movimento può risultare molto difficoltoso (vedi il riquadro "Tempeste di vento sul Pandemonium").

Combattimento nel Pandemonium

Il combattimento si svolge in modo normale sul Pandemonium, ma nella maggior parte dei casi si svolge sotto un forte vento. Tutte le armi a distanza subiscono una penalità di -2 per colpire a causa dei venti, e le creature Minuscole o più piccole devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10) ad ogni round per non essere buttate a terra.

A volte i venti del Pandemonium sono ancora più potenti. Per gli effetti dei venti più forti sul combattimento, vedere la Tabella 3-17: "Effetti del vento" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

CARATTERISTICHE DEL PANDEMONIUM

Il nome Pandemonium significa "fragore e confusione". Come implica la sua definizione, le caratteristiche del Pandemonium sono numerose e tutte tumultuose.

Esistono quattro strati sul Pandemonium, e le terribili tempeste di vento del piano possono attraversarle tutte e quattro. Il Pandemonium è simile, nell'aspetto, alle locazioni sotterranee più profonde del Piano Materiale, dove non arriva nessuna luce naturale.

Udito sul Pandemonium

Le urla costanti del vento rendono impossibile ascoltare qualsiasi cosa oltre i 3 metri. Analogamente, tutti quegli incantesimi e quegli effetti che si basano sull'energia sonora vedono il loro raggio di azione ridotto a 3 metri. I viaggiatori vengono temporaneamente assorditi dopo 1d10 round di esposizione ai venti, e assorditi permanentemente dopo 24 ore di esposizione. I personaggi temporaneamente assorditi recuperano il loro udito dopo 1 ora passata al di fuori del vento.

I tappi per le orecchie o altri strumenti simili negano l'effetto di assordimento. Naturalmente, chi porta i tappi per le orecchie a tutti gli effetti viene considerato come se fosse sordo.

Pandesmos

Il primo strato del Pandemonium è quello che possiede le caverne più grandi, alcune delle quali sono talmente grandi da poter contenere intere nazioni. La maggior parte delle caverne, per piccole o grandi che siano, sono luoghi desolati e percorsi dai venti.

La maggior parte delle caverne e dei tunnel di Pandesmos presenta un'altra caratteristica comune al di là del vento onnipresente. Delle correnti d'acqua gelida scorrono da una caverna all'altra, alcune al centro del tunnel, sospese nel vuoto, in quanto la gravità oggettiva esercitata da ogni parete annulla le altre. Molti di questi corsi d'acqua,



ma non tutti, sono affluenti del Fiume Stige.

Manicomio: Un gruppo di esterni chiamato il Cenacolo dei Lugubri gestisce una cittadella a Pandesmos che funge come punto d'appoggio per i viaggiatori. Manicomio è un gigantesco complesso di edifici disposti in maniera strana e separati da alcune pareti di pietra circolari. La cittadella è talmente grande che riempie un'intera caverna, coprendo tutta la sua superficie. Il luogo è pieno di viaggiatori, supplicanti e nativi. Tra i servizi disponibili esiste la possibilità di pernottare e la maggior parte dei servizi che ci si aspetta di trovare in una città normale. Tuttavia, una considerevole percentuale della popolazione di Manicomio è pazza, sorda o entrambe le cose.

Sala dell'Inverno: Questa regione del Pandemonium è nevosa e percorsa da tempeste di ghiaccio. La visibilità, anche quando è possibile generare una fonte di luce, arriva soltanto a qualche metro. La neve non si ferma mai; i venti soffiano incessantemente, quindi i tunnel e anche le creature ricoperte di neve vengono subito rivestite da uno strato di ghiaccio. I giganti del gelo e i lupi invernali vagano per le desolazioni gelate in cerca di preda. Queste creature servono un'entità particolarmente crudele chiamata con molti nomi ma molto spesso indicata come l'Ingannatore.

Cocito

I tunnel di Cocito di solito sono più piccoli rispetto quelli di Pandesmos, il che significa che incanalano i venti ancora più intensamente. Il boato incessante che ne consegue ha guadagnato a Cocito il nome di "strato delle lamentazioni". Stranamente, i tunnel di questo strato portano alcuni segni che lasciano credere che siano stati scavati a mano, ma tale impresa deve essere accaduta talmente tanto tempo fa che il calcolo degli anni non è sufficiente a determinarne l'età.

Rupe dell'Ululato: Al centro di Cocito si erge un grosso spunzone di rocce acuminate. La rupe è un cumulo erto di macigni rocciosi e di pietra lavorata, come se il palazzo di un gigante fosse crollato su se stesso. In cima alla rupe sorge una piattaforma del diametro di circa 2,4 metri, circondata da uno basso muricciolo. La piattaforma e coloro che vi si recano risplendono di un bagliore bluastro ed effimero. La base della rupe invece è percorsa da piccoli cunicoli, alcuni dei quali si rivelano semplicemente dei vicoli ciechi, mentre altri si collegano tra loro. La parete interna di ogni cunicolo è ricoperta da iscrizioni tracciate in un alfabeto perduto, che sembrano descrivere strani salmi, liturgie, frammenti di sequenze numeriche o di formule.

I nativi del Pandemonium affermano che qualunque cosa venga gridata dalla cima della rupe riesca a raggiungere le orecchie dell'interlocutore desiderato, indipendentemente da dove costui si trovi all'interno della Grande Ruota. Le parole del messaggio vengono trasportate da un vento gelido e urlante.

Immondi di vari tipi hanno scoperto che sono molti i visitatori che cercano di raggiungere in qualche modo la rupe. I visitatori di solito sono archeologi, divinatori e coloro che desiderano inviare un messaggio a qualche amico o nemico perduto. Molti di loro cadono preda degli immondi in agguato.

Harmonica: Le leggende parlano di un luogo di Cocito chiamato Harmonica. Laggiù, i venti soffiano attraverso una caverna percorsa da tunnel e condotti scavati all'interno di gigantesche colonne di roccia, che creano un rumore peggiore di qualsiasi altro luogo in tutto il piano. Da qualche parte all'interno di questo reame labirintico di suoni tormentati è nascosto il segreto del vero spostamento planare: l'arte di spostarsi da un piano all'altro senza dover usare un portale, un incantesimo o uno strumento di qualsiasi tipo. Con ogni probabilità, questo segreto è una leggenda che non ha nulla di vero alla sua base, ma questo non ferma gli occasionali cercatori dall'esplorare e dal trovare la morte tra le colonne di Harmonica.

Flegetonte

Il suono senza tregua dell'acqua che scorre si mescola all'ululato del vento nei tunnel stretti e tortuosi di Flegetonte. La roccia stessa sembra assorbire tutta la luce e il calore. Tutte le fonti di luce, naturali e magiche, risplendono solo per metà della normale distanza. A differenza degli altri strati, nei tunnel di Flegetonte esiste una gravità normale, che dà origine a complicate formazioni di stalattiti e stalagmiti, costantemente erose da venti brutali.

Tetrovento: Tetrovento è una città di Esiliati in una caverna ampia vari chilometri, con enormi colonne di roccia naturale che sorreggono il tetto della caverna. Centinaia di globi ardenti illuminano la città, delineando una distesa disordinata di case ed edifici. Le case si radunano attorno a una fortificazione conosciuta nel luogo come la Cittadella dei Lord.

Tetrovento è pervasa da un'aura di sospetto. I cittadini del luogo si fidano assai poco degli stranieri, e molti dei cittadini stessi sono mentalmente instabili. Tuttavia, esiste una locanda a Tetrovento che accoglie volentieri gli stranieri. È chiamata il Cane Scaglioso, ed è un luogo dove i viaggiatori planari possono incontrare altri viandanti, ingaggiare mercenari, raccogliere informazioni e cercare nuovi incarichi.

Cittadella del Massacro: La divinità intermedia Erythnul, chiamata anche con il nome de "il Molteplice", è il signore dell'invidia, della malizia, del panico, della bruttezza e del massacro. Erythnul è una divinità brutale che ha scelto come sua dimora quella che sembra la struttura diroccata di una vecchia cittadella. Al suo interno, i corridoi incanalano venti gelidi che sembrano portare costantemente il suono di terribili battaglie. I supplicanti di ogni razza, resi pazzi dalle battaglie, infestano questi corridoi, e non desiderano altro che darsi la caccia e massacrarsi a vicenda a sangue freddo.

Al centro delle rovine si trova Erythnul stesso, di solito impegnato a massacrare una schiera senza fine di supplicanti o di eventuali mortali fatti prigionieri. In battaglia, le fattezze della divinità cambiano in continuazione da umane, a gnoll, bugbear, ogre e troll. Se mai viene versato il sangue di Erythnul, il sangue prende la forma di una creatura a lui alleata, dell'aspetto che il dio aveva in quel momento.

Nessuno si reca alla Cittadella del Massacro di proposito, a meno che non desideri servire Erythnul e non cerchi di unirsi al massacro eterno perpetrato dalla divinità.

Agathion

Nel quarto strato, i tunnel tortuosi si riducono a nulla, aprendo un numero infinito di spazi chiusi colmi di aria stagnante e di caverne vuote circondate da un oceano di pietra solida. I portali che collegano Agathion al resto del Pandemonium si aprono su bolle che altrimenti rimarrebbero irraggiungibili, nonostante l'azione di attraversare un portale scateni sempre una tempesta di vento.

A meno che un viaggiatore non sappia dove si trova un portale, gli spazi chiusi di Agathion sono quasi impossibili da trovare. Per questa ragione, questi spazi dimenticati sono stati utilizzati da alcune divinità (e da altre potenti entità che combattono tali divinità) come rifugi dove nascondere oggetti preziosi. Tali oggetti possono comprendere artefatti incontrollabili, simboli preziosi, linguaggi perduti, cosmologie mai nate e mostri di tale potere distruttivo da non potere essere uccisi o neutralizzati in altri modi.

Incontri nel Pandemonium

Utilizzare la Tabella 7-6: "Incontri abissali" per determinare gli incontri causali del Pandemonium.

INFINITI STRATI DELL'ABISSO

È un'infinità di orrori striscianti.

È il luogo dove vivono i demoni.

É il luogo dove la moralità soccombe e l'etica svanisce.

L'Abisso racchiude tutto ciò che è brutto, tutto ciò che è malvagio e tutto ciò che è caotico in un'infinita varietà di strati impossibile da quantificare. La saggezza tradizionale fissa il numero degli strati dell'Abisso a 666, ma potrebbero essercene molti di più. Ciò che conta dell'Abisso, dopo tutto, è che si tratta gran lunga del luogo più terribile di quanto la saggezza convenzionale sia in grado di quantificare.

Ogni strato dell'Abisso presenta un suo unico, orribile ambiente caratteristico. Non esiste alcuna connotazione ricorrente che unifichi i vari strati nefasti, se non la loro natura sempre aspra e inospitale. Laghi di acido corrosivo, nubi di fumo tossico, caverne di rocce affilate come rasoi e distese di magma sono tutti scenari possibili. Esi-

stono anche terreni meno letali nei tempi immediati, come deserti aridi di sale, venti sottilmente velenosi e pianure di insetti famelici.

L'Abisso ospita demoni e altre creature dedite a seminare la morte e la distruzione. Un demone dell'Abisso vede un visitatore come potenziale cibo o fonte di divertimento. Alcuni considerano i visitatori più potenti come potenziali reclute (volontarie o meno) nella guerra infinita che vede i demoni scontrarsi contro i diavoli: la Guerra Sanguinosa.

L'Abisso è popolato dai signori dei demoni e da varie divinità, tra cui Demogorgon, Graz'zt, Pazuzu, Blibdoolpoolp (divinità dei kuo-toa), Diirinka (divinità dei derro), la Grande Madre (divinità dei beholder), Gruumsh (divinità degli orchi), Hruggek (divinità dei bugbear), e molti altri, tra cui la famigerata divinità Lolth (divinità dei drow e regina delle fosse delle ragnatele demoniache). Altri principi dei demoni includono Yeenoghu, Alzrius, Baphomet, Eldanoth, Fraz Urblu, Juiblex, Kostchtchie, Lissa'aera, Lupercio, Lynkhab, Pallida Notte, Verin e Cucarik.

Come indicato più sopra, l'Abisso è composto da un numero infinito di strati, anche se quello superiore è ben noto a tutti: la Pianura dei Portali Infiniti.

TRATTI DELL'ABISSO

L'Abisso è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità normale:** Lo strato superiore dell'Abisso, la Pianura dei Portali Infiniti, e molti altri strati possiedono il tratto di gravità normale, ma altri strati dell'Abisso possono essere dotati di tratti gravitazionali assai diversi, in ogni possibile combinazione e possibilità.
- **Tempo normale:** Il tempo scorre allo stesso ritmo sul Piano Materiale e sull'Abisso. Tuttavia esistono molte voci che parlano di uno strato dove il tempo scorre all'indietro agli effetti dell'invecchiamento. Il ritmo del tempo alla rovescia è casuale, tuttavia, e un visitatore potrebbe essere ringiovanito fino all'infanzia o anche al di fuori dell'esistenza.
- **Dimensioni infinite:** L'Abisso si estende all'infinito in termini di numero infinito di strati, anche se i suoi reami più noti sono limitati.
- **Plasmabile divino:** Quelle entità potenti almeno quanto una divinità minore sono in grado di alterare l'Abisso. Le creature normali trovano l'Abisso indistinguibile dal Piano Materiale (lo considerano dotato del tratto plasmabile alterabile, in altre parole). Gli incantesimi e gli sforzi fisici alterano l'Abisso in modo normale.
- **Tratti elementali e di energia misti:** Questo tratto varia ampiamente da uno strato all'altro. Nell'Abisso nella sua interezza non esiste alcun elemento o energia che domini costantemente sugli altri, anche se alcuni strati possono disporre di un elemento o di un'energia dominante, o di una combinazione di due o più di essi.
- **Allineamento caotico leggero e allineamento malvagio leggero:** I personaggi legali nell'Abisso subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma, e i personaggi buoni subiscono la stessa penalità. I personaggi legali buoni subiscono una penalità di -4 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI ALL'ABISSO

I due punti d'accesso più noti verso l'Abisso sono un portale nelle Terre Esterne dalla città di Plague-Mort e il Fiume Stige. Entrambi questi collegamenti conducono sullo strato superiore dell'Abisso, la Pianura dei Portali Infiniti.

ABITANTI DELL'ABISSO

L'Abisso, chiamato Dimora dei Demoni da alcuni, è sia il luogo di provenienza che, probabilmente, la destinazione finale dei demoni. Sono i demoni a regnare su molti degli strati più conosciuti dell'Abisso. Ma esistono anche altre creature malvagie che vivono sugli strati, come i bebilith, i bodak, i recuperatori, non morti di ogni tipo, diavoli rinnegati, mortali contorti e altre creature peggiori.

Supplicanti dell'Abisso

Quelle anime del Piano Materiale che non vengono assorbite dalla struttura stessa dell'Abisso diventano dei supplicanti chiamati mani. I mani hanno una pelle pallidissima, artigli adunchi, denti aguzzi, capelli radi e occhi bianchi. Spesso nella carne putrida dei loro corpi nidificano grossi vermi. Quei mani che sopravvivono per alcuni anni di solito vengono "promossi" a tipi di demoni minori, anche se conservano il ricordo delle loro vite passate. I mani possiedono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Elettricità, veleno.

Resistenze: Fuoco 20, acido 20.

Altre qualità speciali: Vapori acidi, nessuna appartenenza planare.

Vapori acidi (*Sop*): Quando un mane viene ucciso, si dissolve in una nube di vapore acido. Chiunque si trovi entro 3 metri dal mane ucciso e che fallisce un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) subisce 1d6 danni da acido.

Nessuna appartenenza planare (*Str*): A differenza di molti altri supplicanti, i mani possono lasciare il piano in cui risiedono.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

In generale, il combattimento e il movimento nell'Abisso funzionano come nel Piano Materiale. In quegli strati in cui l'ambiente cambia in modo sostanziale, vengono applicate regole diverse. Alcuni strati dell'Abisso potrebbero essere dotati del tratto di fuoco dominante, ad esempio, o possedere una gravità direzionale soggettiva. A meno che non venga specificato esplicitamente, tali tratti funzionano nell'Abisso allo stesso modo che in qualsiasi altro posto.

NAVI DEL CAOS

I demoni a volte si spostano da un piano all'altro a bordo di vascelli entropici composti da ossa polverizzate, spiriti schiacciati e supplicanti. Le navi del caos, create per essere utilizzate contro i diavoli nella Guerra Sanguinosa, sono dotate di poteri selvaggi ideati appositamente per contrastare gli effetti della legge. I tanar'ri hanno ordinato la costruzione solo di poche navi del caos, ma quelle poche che veleggiano attraverso i piani sono una vista totalmente terrificante. Per i viaggiatori più coraggiosi o incoscienti, è possibile ottenere un passaggio a bordo di una nave del caos, pagando il giusto prezzo.

CARATTERISTICHE DELL'ABISSO

L'Abisso possiede più strati di quanti chiunque, mortale o divinità, possa immaginare. Alcuni tra quelli più conosciuti vengono descritti qui sotto.

La visibilità nell'Abisso è normale, tranne che in quegli strati dove le condizioni ambientali la limitano. A meno che non venga specificato diversamente, soli infernali, bagliori fantasma o simili emanazioni analogamente sgradevoli illuminano tutti gli strati dell'Abisso.

A meno che uno strato particolare non inibisca in qualche modo la propagazione del suono, anche l'udito è normale nell'Abisso.

Pianura dei Portali Infiniti

Questo è lo strato superiore degli innumerevoli strati abissali. É una distesa spoglia e polverosa priva di vita o di vegetazione, arroventata da un sole rosso come le fiamme dell'inferno. Le pianure polverose sono interrotte da tre caratteristiche: enormi voragini nella terra, gigantesche fortezze di ferro e il Fiume Stige.

Le voragini del primo strato sono portali verso gli altri strati inferiori. Calandosi in una voragine, il viaggiatore arriva sullo strato ad essa associato, anche se saltare in una voragine casuale che si apre su un piano sconosciuto dell'Abisso è un gesto follemente pericoloso. La maggior parte delle voragini sono portali a due sensi, ma alcuni funzionano solo in un senso, isolando i viaggiatori sullo strato di destinazione.

Le fortezze di ferro spesso ospitano i demoni più potenti e le loro corti. Tali fortezze fungono da punti di raduno per gli eserciti demoniaci in marcia verso le battaglie senza fine della Guerra Sanguinosa. Alcune delle battaglie più grandi di questa guerra si svolgono su questo strato, sugli strati inferiori e sui Piani Esterni vicini.

Il Fiume Stige si fa strada su questo strato. Alcune sue diramazioni si riversano nelle voragini, mentre da altre voragini sgorgano correnti d'acqua putrida che finiscono per confluire nel grande fiume.

Un personaggio che entra in un nuovo strato ignoto dell'Abisso attraverso una voragine (o un altro metodo) può finire praticamente su qualsiasi tipo di terreno. Il DM può sviluppare il nuovo tipo di terreno personalmente, o usare il riquadro degli "Strati abissali casuali" come riferimento.

Avamposto Infranto: Sudario Rosso, un succube stregone, governa la città di Avamposto Infranto, che serve da punto di raduno per i mercenari della Guerra Sanguinosa, un punto di partenza per quei viaggiatori talmente pazzi da voler esplorare l'Abisso e da punto di scambio commerciale. La città è un insieme di torri in rovina circondata da trincee, mura e barricate di spunzoni.

Alcuni dei punti più importanti della città si trovano sottoterra. Il portale verso Plague-Mort, una città delle Terre Esterne, si trova, ad esempio, sotto la sala principale della città. I magazzini di cibo, gli arsenali, le sale da interrogatorio e le cripte sono situate sempre sottoterra, collegate da tunnel angusti. Le sale per i mercenari e i mercanti in visita si trovano invece in superficie, lontane dalla sala turrita principale. La città è abitata da un assortimento di schiavi supplicanti, demoni di tutti i tipi e mercenari provenienti dal Piano Materiale e oltre.

Ferrug: Una fortezza di ferro abbandonata si erge nei pressi dei Laghi di Ferro Fuso, una serie di conche naturali ricolme di ferro fuso. Il vecchio signore demoniaco di Ferrug venne ucciso mentre giaceva privo di sensi, intento a viaggiare in forma astrale sul Piano Materiale in cerca di anime da corrompere. Da allora, Ferrug ha ospitato un'infinità di armate demoniache intenzionate ad impadronirsi del ferro lavorabile per poter costruire nuove fortezze di ferro. Dal momento che i demoni danno grande valore al ferro, alcune squadre d'incursione dei diavoli spesso attaccano i Laghi di Ferro Fuso, e così Ferrug al momento funge da centro di comando per una forza di demoni incaricata da Demogorgon di proteggere i laghi.

Azzagrat

Azzagrat è il reame di Graz'zt, un signore Abissale. Azzagrat si estende su tre strati, il 45°, il 46° e il 47°. Dal momento che tutti e tre gli strati sono sotto il dominio dello stesso signore abissale, condividono molti tratti e sono collegati tra loro da molti portali.

Una delle caratteristiche che accomuna i tre strati è il Fiume di Sale, una massa cristallina scintillante di cristalli liquidi di sale. Inutile a dirsi, l'immersione nel fiume è letale.

Altra caratteristica è la presenza di portali tra i tre strati che hanno l'aspetto di boschetti di alberi-vipera e fornaci di fuoco verde. Ma poiché Graz'zt ha un senso dell'umorismo perverso, alcune fornaci sono semplicemente fornaci infuocate, e non contengono in realtà nessun portale.

L'ambiente che caratterizza i tre reami non è poi terri-

STRATI ABISSALI CASUALI

Cosa succede se i personaggi finiscono nell'Abisso a causa di un'avventura conclusasi nel modo sbagliato? Oppure se per sfuggire ad alcuni potenti demoni della Pianura dei Portali Infiniti si buttano nella prima voragine che capita?

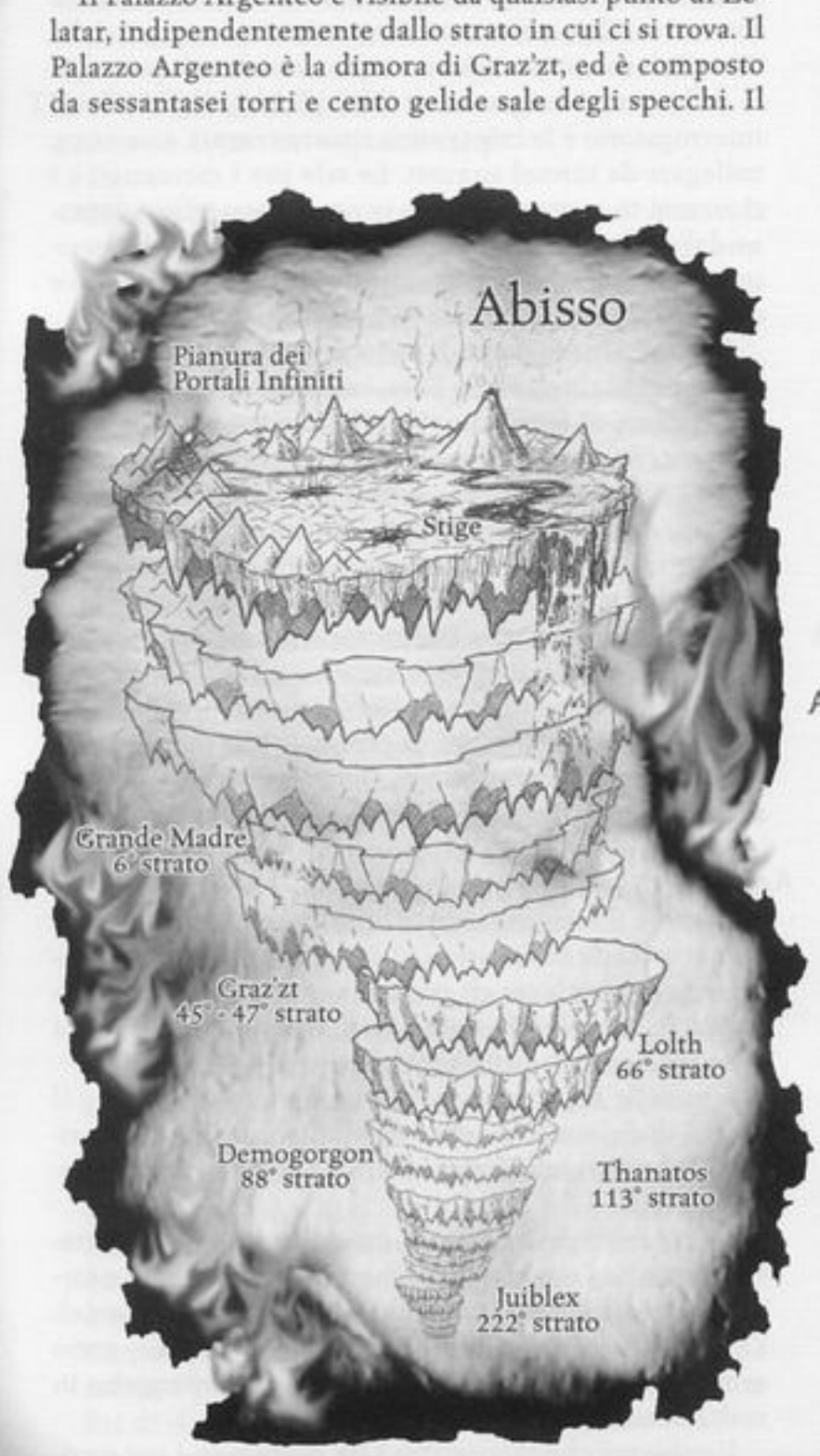
La tabella sottostante può essere utilizzata per determinare casualmente il tipo generico di terreno di uno strato sconosciuto. Se il DM desidera, può tirare due volte (o più) e combinare i risultati.

d%	Tipo di strato
01-05	Aria dominante
06-10	Campo di battaglia della Guerra Sanguinosa (diavoli contro demoni)
11-15	Terreno infernale infuocato
16-20	Città demoniaca
21-25	Deserto di sabbia, ghiaccio, sale o cenere
26-30	Terra dominante
31-35	Fuoco dominante
36-40	Pianura erbosa (popolata da predatori)
41-45	Elemento dominante misto (come nel Limbo)
46-50	Montagnoso
51-55	Energia negativa dominante (maggiore o minore)
56-60	Normale (come il Piano Materiale)
61-65	Oceano d'acqua
66-70	Reame di una potente entità Abissale
71-75	Mare di acido
76-80	Mare di insetti
81-85	Mare di magma
86-90	Sotterraneo
91-95	Reame di non morti
96-100	Acqua dominante

bilmente pericoloso; ognuno assomiglia a una versione distorta del Piano Materiale. Ad esempio, il 45° strato è simile a una steppa totalmente grigia e percossa dalle piogge. Il 46° strato è illuminato dal suolo, quindi le ombre sono strane e si innalzano nel cielo come grosse colonne di oscurità. Il 47° strato (raggiungibile solo attraverso gli altri due, e mai dalla Pianura dei Portali Infiniti) è illuminato da un sole azzurro. Qui le fiamme sono violacee invece che rosse, e infliggono danni da freddo. Quindi, quelle creature normalmente immuni al fuoco potrebbero avere una brutta sorpresa quando si avvicinano alle fiamme.

Zelatar: Zelatar, la città più grande del dominio di Graz'zt, esiste su tutti e tre gli strati. Gli ingressi possono permettere di passare da una strada a un edificio interno o viceversa, ma l'edificio o la strada potrebbero esistere in realtà su due strati diversi dell'Abisso. Gli abitanti di Zelatar (demoni, mezzi-immondi, tiefling e altri disposti ad obbedire a Graz'zt), presto scoprono come funzionano i portali mutevoli, ma la maggior parte dei visitatori necessita di una guida per spostarsi da un posto all'altro all'interno della città.

Il Palazzo Argenteo è visibile da qualsiasi punto di Zelatar, indipendentemente dallo strato in cui ci si trova. Il Palazzo Argenteo è la dimora di Graz'zt, ed è composto da sessantasei torri e cento gelide sale degli specchi. Il palazzo è un luogo sterile ed echeggiante dove coloro che cercano di ottenere un'udienza presso Graz'zt devono farsi strada oltre il labirinto di specchi e di portali popolato da bodak affamati.



Thanatos

Thanatos è il 113° strato dell'Abisso. È un gelido strato dove predominano il ghiaccio, l'aria rarefatta e un cielo notturno spettrale illuminato dalla luna. Lo strato appartiene tanto ai non morti quanto ai tanar'ri, tanto è vero che è dotato del tratto di energia negativa minore dominante. Tuttavia, funghi e muffe immonde continuano a crescere ai margini delle distese ghiacciate. Lapidi e tombe di ogni forma immaginabile emergono dalle distese ghiacciate, a volte solitarie e a volte raggruppate fino a formare dei piccoli cimiteri. I non morti vagano ovunque.

Naratyr: Naratyr, chiamata la Città dei Morti, è un freddo reame che emerge dalla superficie di un oceano di gelo. L'architettura glaciale di Naratyr forma una gelida necropoli di giganteschi mausolei, di torreggianti obelischi funerari, di parapetti funebri e di tappeti intessuti con i capelli rimossi alle migliaia di morti inquieti che popolano Naratyr. Le legioni guerresche della città comprendono recuperatori, giganti vampirici e lich di ogni tipo. I ranghi e le fila della popolazione sono composti da zombi, ghoul, wight e altri cadaveri in decomposizione animati da scopi sinistri.

Chi governa Naratyr? Questa è una buona domanda. Per ere incalcolabili, un potente signore dei demoni chiamato Orcus aveva reclamato per sé l'intero strato. Tuttavia, Orcus è stato di recente dichiarato morto. Una divinità drow della vendetta e dei non morti ha reclamato le spoglie del vincitore e ha assunto il controllo dello strato e del suo gioiello della corona, la città di Naratyr. Ma ora stanno affiorando indizi che lasciano credere che Orcus non sia poi così morto come molti pensavano. La divinità drow è scomparsa, e nessuno sa se sia fuggita o se sia stata uccisa. È possibile che Orcus sia tornato a governare il gelido Thanatos, e che la sua mano ossuta impugni di nuovo la sua terribile verga?

Altri strati dell'Abisso

Nessun volume porrebbe mai sperare di riuscire a catalogare gli innumerevoli strati dell'Abisso. Tuttavia, di seguito vengono descritti alcuni degli strati più interessanti. Esistono molti altri reami retti dai principi dei demoni nell'Abisso. Quegli esploratori abbastanza intrepidi da non dare alcun valore alle proprie vite potrebbero scoprirli.

Reame di un Milione di Occhi: Il 6° strato dell'Abisso ospita la Grande Madre, colei che viene riverita dai beholder. Il reame è una rete di infiniti tunnel contorti, dalle cui pareti affiorano occhi viventi, come gemme incastonate. In realtà, ogni occhio sulle pareti è un occhio della Grande Madre. Quei beholder particolarmente devoti vagano per i tunnel costellati di occhi, predandosi gli uni degli altri, oltre che dei demoni o degli altri visitatori che potrebbero finire quaggiù dalla Pianura dei Portali Infiniti.

Distese Ghiacciate: Il 23° strato dell'Abisso è un piano totalmente gelido, stretto tra ghiacci profondi interi chilometri e privo della maggior parte delle forme di vita. Un sole distante, poco più luminoso della luna sul

Piano Materiale, illumina questo piano. Le Distese Ghiacciate sono il domino dei giganti del gelo che servono Kostchtchie, il loro principe dei demoni. I maghi dei giganti del gelo risiedono assieme al loro principe nella Cittadella del Ghiacciaio, una fortezza scavata nei ghiacci scricchiolanti tra due giganteschi picchi. La primavera non arriva mai nelle Distese Ghiacciate, e la maggior parte degli abitanti vive nelle fortezze sotterranee o nelle caverne.

Fosse delle Ragnatele Demoniache: Il 66° strato dell'Abisso è la dimora di Lolth, la Regina Ragno. Il piano si ripiega su se stesso fino ad assomigliare a una gigantesca ragnatela. Un intrico stordente di tunnel fatti di ragnatele si estende formando una complessità frattale. Ogni filo è collegato a un portale che si apre su quei piani dove Lolth viene adorata. Si dice che il palazzo di Lolth sia una fortezza mobile in ferro a forma di ragno, che vaga perpetuamente attraverso la sua ragnatela planare.

Smargard: Il 74° strato è la dimora di Merrshaulk, la divinità yuan-ti. Si tratta di un reame di colori perennemente mutevoli, giungle umide, piogge acide e veleni in fermento. Potrebbe anche non esistere un fondo su cui poggia la giungla, ma semplicemente strati su strati di fogliame e vegetazione sempre più buia e cupa.

Abysm: L'88° strato dell'Abisso, chiamato le Pianure Salmastre, è la dimora di Demogorgon, uno dei più potenti principi dei demoni. È un reame di acque gelide e di prominenze rocciose che vengono usate come nidi dai demoni volanti. Gli aboleth, i kraken e le razze mante demoniache si danno battaglia negli abissi, ma tutti si inchinano davanti alla potenza di Demogorgon. È qui che sorge il terribile palazzo di Demogorgon, chiamato Abysm.

Quella parte di Abysm che affiora al di sopra dell'acqua ha la forma di due torri serpentiformi, ognuna incoronata da un minareto a forma di teschio. Qui Demogorgon attinge alla sua potenza arcana e cerca di strappare alle viscere dell'Abisso stesso i suoi segreti. Il corpo principale del palazzo si estende sott'acqua, all'interno di gelide e buie caverne che non hanno mai conosciuto la luce. Il principe del demoni accumula le sue forze, e raramente si impegna personalmente nella Guerra Sanguinosa. I suo progetti mirano molto più in alto.

Fosse delle Fanghiglie: Il 222° strato è la dimora sia di Juiblex, il Signore delle Fanghiglie, e di Zuggtmoy, la Signora dei Funghi. Lo strato è una distesa ribollente di melma fetida e gelatinosa chiamata il Mare Amebico. Le vaste distese di fanghiglia corrosiva generano strane forme di vita, a volte guidate dalla volontà dei demoni che risiedono quaggiù, altre volte spontaneamente.

Fortezza dell'Indifferenza: Il 348° strato è una pianura solitaria e devastata di rocce dissestate, pinnacoli aguzzi e sinistri crepacci privi di forme di vita naturale. Nuvole scarlatte attraversano il cielo e i venti gelidi sferzano la pelle e gli occhi dei viaggiatori. Qui si erge la Fortezza dell'Indifferenza, una singola torre in ferro nero alta oltre 60 metri. Umanoidi di ogni tipo sono stati fusi assieme al metallo stesso e usati come una macabra forma di cemento. La maggior parte di loro sono morti, ma altri sono invece dei non morti che gemono eternamente e che protendono i loro artigli verso l'aria.

La Fortezza ospita demoni rinnegati, mezzi-immondi e tiefling. Anche se queste creature sono malvagie fino al midollo, hanno deciso di voltare le spalle alla Guerra Sanguinosa. Un demone nalfeshnee chiamato Tapheon governa la Fortezza. Il corpo di Tapheon è stato orribilmente devastato, e il demone indossa sempre una struttura di ferro arrugginito che tiene la sua massa deforme nella giusta posizione facendo uso di lunghi ganci.

Il giocattolo preferito di Tapheon è una verga magica chiamata lo *Scarnificatore*, composta da varie lingue cucite assieme. Utilizzandola, il nalfeshnee può alterare la forma di qualsiasi creatura in qualsiasi altra forma immaginabile. Naturalmente, l'immaginazione del demone è immonda oltre ogni dire, e la verga porta alla vita le forme più mostruose.

Vallata Rumorosa: Il 489° strato dell'Abisso un tempo era governato da un potente balor chiamato Tarnhem, che ora è però scomparso. L'atmosfera dello strato è composta da una nebbia di gas acido costantemente generata da esalazioni vulcaniche che si sollevano dalla terra devastata. Un canale attraversa la distesa della Vallata Rumorosa, un canale che non è pieno né di acqua né di sostanza acida. Al suo interno scorre invece un fiume di vermi viscidi e brulicanti che variano in lunghezza da 2,5 cm a 3 metri. I vermi inspirano i vapori endemici dello strato ed espirano aria respirabile. L'effetto della respirazione dei vermi si estende su entrambe le rive del fiume, fino a 15 metri oltre ogni bordo della riva, liberando a tutti gli effetti l'aria dal gas sulfureo.

Il maniero di Tarnhem è costruito lungo il fiume. Grazie ai vermi, è dotato di atmosfera respirabile, anche se il sussurro costante dei vermi sottostanti è sufficiente a condurre alla follia. I servitori demoniaci di Tarnhem continuano a proteggere il maniero anche se Tarnhem stesso è scomparso (i servitori credono che sia tenuto prigioniero su un altro piano). Nonostante la scomparsa di Tarnhem, i demoni che proteggono il castello rimangono comunque ostili verso ogni visitatore che arriva senza farsi annunciare.

IL RITORNO DI ORCUS

Non è ben chiaro come o perché, ma è inutile negare l'evidenza. Orcus è tornato. E brama vendetta.

Il signore dei demoni è mai stato veramente morto? Probabilmente sì, il che spiega la sua lunga assenza e spiega la sua recente incarnazione come entità non morta dal nome di Tenebrous. In forma di Tenebrous, Orcus è riuscito ad uccidere altre divinità, e a manipolare il potere conosciuto come l'Ultima Parola. Ha tiranneggiato alcuni, e ha ucciso altri tra coloro che si erano messi sulla sua strada. Ha dato nuova energia alla sua bacchetta, e con il suo potere ha dato il via a un incantesimo *resurrezione* lanciato da uno dei suoi servitori più fedeli, il mezzo-ogre Quah-Namog. Alcuni eroi provenienti dal Piano Materiale sembravano aver interrotto la cerimonia all'undicesima ora, ma Orcus è riuscito comunque a tornare.

Nonostante il fatto che il potere dell'Ultima Parola sia stato dissolto, Orcus rimane comunque uno dei più crudeli, spietati e potenti signori dei demoni. Narathir, e lo strato abissale di Thanatos su cui sorge, sono suoi di diritto, e li reclamerà per sé a qualsiasi costo. Che i suoi nemici tremino.

Incontri nell'Abisso

Utilizzare la Tabella 7-6: "Incontri abissali" per determinare gli incontri casuali nell'Abisso.

PROFONDITÀ TARTAREE DI CARCERI

È il piano dell'esilio.

È il piano prigione del multiverso.

È dove coloro che sono stati spodestati tramano per fare ritorno.

Carceri sembra il meno pericoloso, a prima vista, dei piani inferiori, ma questa prima impressione scompare in fretta.

Gli oceani di acido e le atmosfere sulfuree sono rare su questo piano, e non esistono zone di freddo pungente o inferni di calore infuocato. Il pericolo di Carceri è un pericolo più sottile.

Il piano è un luogo di oscurità e disperazione, di passioni e di veleni, e di tradimenti in grado di frantumare un regno. Su Carceri, l'odio scorre come un fiume lento e profondo. Ed è impossibile dire chi sarà la prossima vittima ad essere investita dal fiume del tradimento. Si dice che un prigioniero di Carceri possa scappare solo quando è diventato più forte di colui che lo ha imprigionato laggiù, il che può rivelarsi un'impresa difficile su un piano la cui stessa natura alimenta la disperazione, il tradimento e l'odio per se stessi.

A differenza della maggior parte degli abitanti di Carceri, la divinità Nerull ha scelto di abitare su Carceri volontariamente, e non perché esiliata.



Illust. di W. Reynolds

Carceri è composto da sei stati. Ogni strato è dotato di una serie di sfere simili a piccoli pianeti e disposte in fila. Una distesa d'aria separa ogni sfera dalla seguente. Su uno strato particolare, c'è ben poco che distingue una sfera dall'altra, ed è possibile che il numero di sfere planetarie su ogni strato sia infinito.

TRATTI DI CARCERI

Carceri è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità normale:** Sulle sfere, la gravità è esattamente come quella del Piano Materiale. Tra le sfere, non esiste gravità, il che rende più facile lo spostamento per coloro che sono in grado di volare contro la gravità di ogni sfera.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Carceri può estendersi all'infinito, ma possiede componenti finite nella forma dei suoi piccoli pianeti.
- **Plasmabile divino:** Nerull e altre entità dotate almeno del potere di una divinità minore possono alterare Carceri. Le creature normali trovano Carceri indistinguibile dal Piano Materiale; gli incantesimi e gli sforzi fisici alterano Carceri in modo normale.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento malvagio leggero:** I personaggi buoni su Carceri subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI A CARCERI

Esistono portali su molti piani che permettono di raggiungere Carceri. Ma quasi nessuno permette il transito nella direzione opposta. Un'eccezione è il Fiume Stige, che scorre mescolandosi alle paludi e ai canali che attraversano le sfere del primo strato del piano, prima di dirigersi verso le Grigie Distese dell'Ade.

ABITANTI DI CARCERI

Quasi nessuna creatura vive su Carceri volontariamente. Gli esiliati, i reietti, e gli sconfitti vengono inviati quaggiù, assieme ai traditori, ai voltafaccia e alle anime di coloro che sono stati divorati dall'ambizione. È un piano prigione, puro e semplice.

I residenti di Carceri sono dunque composti da uno strano assortimento, sia di razze che di culture. Molti tramano in continuazione per poter abbandonare Carceri e fare ritorno alle loro case e alle loro posizioni precedenti. Oltre ai prigionieri e ai supplicanti, Carceri ospita gli immondi che sono impegnati nella Guerra Sanguinosa senza fine. I demoni, i diavoli e gli yugoloth vagano ovunque su Carceri, assieme a incubi impazziti e altri esterni malvagi.

Supplicanti di Carceri

Anche se volessero, i supplicanti di Carceri non potrebbero fuggire, quindi dimostrano una ostilità animalesca nei confronti di quei visitatori che sono solo di passaggio sul piano. Molti supplicanti di Carceri sono anime che hanno abusato della fiducia e che hanno tradito gli amici o la famiglia. Come tutti i supplicanti, non hanno alcun ricordo della loro vita passata, ma rimangono comunque di animo traditore. Mentono costantemente, ossessivamente e con grande astuzia.

I supplicanti su Carceri risiedono su uno dei cinque strati in base alla loro particolare forma di tradimento.

Orthrys racchiude i traditori politici e dello stato, Cathrys imprigiona coloro che hanno ceduto a istinti animaleschi quando la logica e la ragione avrebbero richiesto altrimenti. Minethys imprigiona gli avidi che avrebbero potuto aiutare altri con la loro ricchezza ma che non hanno fatto, e Colothys imprigiona i bugiardi che con le loro menzogne hanno fatto del male agli altri. Infine, Porphatys ospita coloro che, egoisticamente, si sono rifiutati di aiutare gli amici quando l'opportunità se ne è presentata.

I supplicanti di Carceri hanno le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Freddo, acido.

Resistenze: Elettricità 20, fuoco 20.

Altre qualità speciali: I supplicanti di Carceri mentono spesso e volentieri, ricevendo un bonus di competenza +10 alle prove di Raggirare.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Per quei personaggi che si trovano su una sfera di Carceri, il movimento funziona normalmente. Una volta che un personaggio si allontana per più di 30 metri dalla superficie di una sfera, la gravità scompare. Ma a differenza di altri piani dotati del tratto senza gravità, la forza di volontà non è sufficiente a consentire lo spostamento. I personaggi necessitano di un incantesimo *volare* o di altri mezzi di movimento per arrivare a una sfera diversa.

I nativi di Carceri a volte usano slitte in ferro che scivolano sull'aria come se fosse solida, palloni in pelle riempiti di aria calda o alianti le cui vele vengono trascinate dal vento e possono spingere un viaggiatore dall'alto di una montagna verso una destinazione casuale.

Alcuni rami dello Stige e alcuni portali adeguati ben nascosti permettono lo spostamento tra i vari strati di Carceri.

Il combattimento su Carceri funziona come sul Piano Materiale.

CARATTERISTICHE DI CARCERI

Carceri viene anche chiamato i sei reami, in quanto è composto da sei strati, ognuno contenuto all'interno dell'altro come piccole bambole di legno. Su ogni strato, una fila di piccoli pianeti si allunga in due direzioni verso l'infinito.

Molti degli strati di Carceri sono devastati dalla battaglia e desolati a causa della Guerra Sanguinosa. Anche se la maggior parte di Carceri rimane intoccata dalla guerra che infuria nei piani inferiori, alcune parti di Carceri vengono usate come terreni da addestramento e anche come campi di battaglia.

La visibilità è normale su Carceri. A differenza del Piano Materiale, la luce naturale sembra affiorare verso l'alto da ogni sfera, investendo ogni cosa di una luce rossastra. L'udito è normale su Carceri.

Orthrys

Orthrys, il primo strato di Carceri, è un reame di paludi e di sabbie mobili. Il Fiume Stige attraversa tutto lo strato, e satura il terreno con la sua magia. I canali che il fiume ha scavato sul terreno soffice per eoni di erosione sono ampi e profondi. Là dove non passa il fiume, si stendono degli stagni. Anche se esistono delle zone di terreno asciutto, sono molto rare e di solito diventano subito zone montagnose e ripide popolate da titani ostili.

Sciami di zanzare infestano l'aria al di sopra degli stagni e infastidiscono i viaggiatori. Ma i più fastidiosi sono i supplicanti dalla lingua lunga che popolano questo reame da incubo.

Bastione dell'Ultima Speranza: Lungo una catena montuosa di Orthrys sorge una fortezza costruita in roccia ignea nera. La luce rossastra e diffusa del piano conferisce al Bastione dell'Ultima Speranza un'aria minacciosa e sinistra. Esiste solo un'entrata, e coloro che la attraversano non possono fare a meno di notare che l'ingresso assomiglia alla mascella di un gigantesco rospo demoniaco.

Nessuno governa il Bastione. La fortezza serve invece da avamposto per gli anarchici. Qui un viaggiatore può ottenere ogni tipo di documento falso, alterazione chirurgica o travestimento permanente, o altri beni e servizi di dubbia natura. È un buon posto per trovare assassini, spie e altri agenti di pessima reputazione. I viaggiatori più astuti, tuttavia, faranno bene a ricordare che si trovano su un piano pieno di traditori, e che quindi non devono fidarsi di nessuno all'interno delle mura del Bastione.

Monte Orthrys: I picchi più alti delle catene montuose di due sfere su questo strato sono incredibilmente alti, e arrivano a colmare il vuoto planetario tra le due sfere. Alla loro intersezione sorge un palazzo titanico fatto di gigantesche colonne, anfiteatri e corridoi di marmo. Qui vive una razza di titani, bandita dal Piano Materiale molto tempo fa. Il signore dei titani di Monte Orthrys, Cronus, siede al centro del palazzo su un trono largo oltre un chilometro e mezzo. I visitatori possono chiedere un'udienza presso Cronus per attingere alla sua saggezza, ma coloro che cercano i suoi consigli devono sempre ricordarsi che la rabbia del titano, accumulata per eoni a causa della sua prigionia, può scatenarsi senza preavviso verso coloro che sono liberi di andare e venire a loro piacimento. Cronus possiede il potere di una divinità minore agli scopi di alterare il Monte Orthrys.

Cathrys

Le sfere sul secondo strato di Carceri sono ricoperte da giungle malsane e pianure scarlatte. Il fetore della decomposizione riempie l'aria, alimentato dalle esalazioni acide delle piante della giungla. Coloro che sono privi di immunità all'acido presto vengono ridotti alle loro componenti materiali di base, se rimangono troppo a lungo tra i rami agitati dal vento degli alberi della giungla. L'aria della giungla infligge 1d4 danni da acido per minuto, e alcune piante emanano acidi ancora più potenti.

Le pianure di Cathrys sono più abitabili. Le pianure sono ricoperte da ampie distese d'erba spazzata dal vento. Alcune zone, tuttavia, sono ricoperte da foglie affilate come rasoi, che possono ferire un viaggiatore disattento. Coloro che si affrettano (movimento raddoppiato) o che corrono attraverso le pianure devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) ad ogni round, altrimenti si tagliano e subiscono 1d4 danni.

Mescitoria del Peccato: Nascosto nelle profondità delle fetide giungle su una sfera di Cathrys sorge la Mescitoria del Peccato. Il negozio è composto da una struttura in legno astutamente costruita in cima al tronco di un grosso albero, che pone l'edificio, composto da un solo piano, al di sopra dei rami fluttuanti che emanano acido dalle foglie, anche se alcune sezioni sono state co-

munque danneggiate, probabilmente colpite da qualche tempesta corrosiva. Il negozio compra e vende pozioni e acidi normali ed esotici.

Un demone chiamato il Mescitore di Peccati gestisce la rivendita. Il Mescitore di Peccati è un glabrezu di capacità medie, eccettuata la sua affinità speciale per acidi e veleni. Adora tutto ciò che è velenoso, tanto più è diabolico, tanto meglio. Tutti i veleni trovati nella Tabella 3-16: "Veleni" nella *Guida del* DUNGEON MASTER sono disponibili presso il negozio, assieme a molte mescite speciali e uniche comprate dal Mescitore di Peccati dalle mani di altri viaggiatori o realizzate nel suo laboratorio personale.

Qui viene venduto anche l'acido, in fiale da una dose o in barilotti da mille dosi. Il Mescitore di Peccati non si lascia impressionare né dalla quantità dell'acquisto né dalla natura del compratore.

Minethys

Il terzo strato di Carceri è coperto da sabbie. La rena grigiastra è spinta dal vento a una forza tale da poter strappare le carni dalle ossa di una creatura nel giro di poche ore, se dovesse scatenarsi una delle terribili tempeste di sabbia del posto. Le tempeste di sabbia (che funzionano come le tempeste di polvere descritte nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER), hanno una probabilità di accadere pari al 10% in qualsiasi area nell'arco di 24 ore. Tutti coloro che vivono in questo strato, sia mortali che immondi, si proteggono coprendosi con tessuti spessi per ripararsi dalla sabbia pungente.

I tornado sono comuni su Minethys. Per evitare questi rischi, i supplicanti vivono in buche piene di sabbia scavate a mano. Questi rozzi rifugi devono essere costantemente svuotati per poter fornire anche il minimo riparo.

Tombe di Sabbia di Payratheon: Payratheon è il nome di una città scomparsa, costruita su una sfera di Minethys molto tempo fa. La città è stata sepolta da tempo, ma le sue strade ricoperte di sabbia, le sue torri crollate e i suoi portici erosi rimangono ancora al di sotto della superficie mutevole dello strato. A volte le sabbie mutevoli portano Payratheon allo scoperto per un'ora o più, ma presto la città viene sempre ricoperta dalle sabbie, soffocando quelle creature che erano state tentate dalla sua comparsa ed erano entrate nella città devastata.

Alcuni avventurieri particolarmente intraprendenti hanno scavato fino ai margini della città sepolta. I racconti al riguardo parlano però di cose terrificanti, di "gorgoni delle sabbie" simili a draghi che attraversano la sabbia come fosse acqua. C'è anche chi parla dei resti dei vecchi abitanti della città che si fanno strada tra le vie della città sepolta come non morti pietrificati, così corrosi e consumati che ben poco può essere riconosciuto della loro razza o della loro taglia originaria.

Colothys

Il quarto strato di Carceri è un reame di montagne talmente alte, ripide e crudeli da spaventare anche il viaggiatore del Piano Materiale dotato della fantasia più fervida. Viaggiare a piedi quaggiù è quasi impossibile, in quanto la terra è separata da canyon profondi interi chilometri, là dove non è stata sollevata ad altezze vertiginose da potenti scosse telluriche. Esistono alcune vie carovaniere, di solito in forma di ponti sconnessi e sentieri sul margine di un precipizio larghi a malapena quanto basta per una persona.

Ma è impossibile attraversare un'area semplicemente seguendo le vie carovaniere. I personaggi devono superare prove di Scalare (CD 15) per spostarsi a metà della loro velocità e come azione di round completo.

Giardino della Malizia: I giardini pensili di Colothys si trovano su un'unica sfera dello strato che i viaggiatori evitano volentieri. Agli occhi dei più inesperti, molte delle pareti verticali e delle fiancate delle montagne di questa sfera sono ricoperti di liane e rampicanti cosparsi di splendidi fiori. Quei personaggi che tentano di raccogliere un esemplare per le loro collezioni botaniche scoprono presto che le liane sono animate e sono pronte a strappare la vita a qualsiasi creatura che pensi di poterle utilizzare come aiuti per scalare, di raccogliere fiori, o anche soltanto di avvicinarsi troppo.

È possibile che le liane animate rappresentino un unico grande organismo che è cresciuto con il passare degli eoni fino a ricoprire l'intera sfera. Una volta ogni seicento giorni le liane seminano nell'aria piccoli semi che hanno un aspetto simile ai denti di leone. I venti dello strato spesso spingono i semi verso centinaia di altre sfere del rame montagnoso. Anche se molti vengono mangiati dai parassiti, altri semi cadono su terreno fertile, e generano rampicanti in nicchie nascoste e pareti verticali poco frequentate su altre sfere.

Porphatys

Il quinto strato di Carceri è un reame dove ogni sfera è ricoperta da un grigio e gelido oceano costantemente sferzato da tempeste di nevischio nero. La neve e l'acqua sono leggermente acide, e infliggono automaticamente 1d6 danni da acido per ogni 10 minuti di esposizione diretta.

Le strutture artificiali non durano a lungo su Porphatys. Soltanto alcune piccole isole, alte poco più di

LA SORPRESA DEL MESCITORE DI PECCATI

Il demone mescitore è in grado di creare una speciale pozione acida derivata dalle piante che crescono sul piano, che lui chiama la Sorpresa del Mescitore di Peccati. Questa mistura è composta da due ingredienti: veleno e acido. La Sorpresa del Mescitore di Peccati è congegnata in modo che i suoi effetti caustici rimangano inattivi finché non entrano in contatto con un tessuto vivente. Quindi non infligge danni alle armi o agli oggetti a cui viene applicata. Le vittime effettuano i loro tiri salvezza contro la componente velenosa normalmente, ma subiscono danni automatici dalla componente d'acido. La Sorpresa del Mescitore di Peccati possiede le seguenti caratteristiche:

Tiro salvezza sulla Tempra: CD 24 (ferimento) o CD 18 (ingestione).

Danni iniziali: 2d6 danni temporanei al punteggio di Costituzione (dal veleno).

Danni da acido: 1d6 danni per round per 3 round.

Danni secondari: 2d6 danni temporanei al punteggio di Costituzione.

Prezzo: 4.400 mo.



un banco di sabbia, affiorano al di sopra delle onde. Molti supplicanti si affollano in cima alle piccole isole sabbiose, promettendo qualsiasi cosa a coloro che li portino via. Nonostante le loro promesse, ricompensano qualsiasi aiuto con il tradimento non appena se ne presenta l'opportunità.

Quaggiù vive un altro titano esiliato, ma il suo palazzo è sprofondato per metà nell'acqua e sta lentamente cedendo sotto l'erosione delle onde acide del mare.

Nave dei Cento: Una nave solca le gelide profondità dei mari di Porphatys, chiamata la Nave dei Cento, anche se in alcune storie viene definita la Caravella Bianca. Ha l'aspetto di una caravella color bianco spettrale priva di qualsiasi equipaggio alla guida. Si sposta tra le isolette di molte sfere (scomparendo in qualche modo da una sfera e apparendo su un'altra), e raccogliendo quelle anime perdute e quei viaggiatori che sono abbastanza coraggiosi (o sciocchi) da accettare un passaggio.

I passeggeri scoprono presto che sembra che nessuno manovri la nave. Il ponte inferiore e la stiva sono pieni di quelli che sembrano esattamente cento sarcofagi di pietra privi di qualsiasi decorazione. Nessuno è mai riuscito ad aprire un sarcofago e a sopravvivere per raccontare ciò che ha visto. Ogni volta che qualcuno tenta di farlo, una calamità sconosciuta di qualche tipo distrugge tutte le creature che sono a bordo, e la volta seguente che la nave arriva in un nuovo porto è completamente priva di vita. Alcune storie raccontano che la nave sta cercando di consegnare il suo terribile carico, ma che potrà farlo soltanto alla fine dei tempi.

Prima che venga "ripulita" dall'occasionale viaggiatore curioso che tenta di aprire un sarcofago, la nave di solito pullula di viaggiatori (per la maggior parte supplicanti, demoni o altre creature). Alcuni ne fanno la loro dimora temporanea, soddisfatti di potersi spostare da un posto all'altro grazie alla misteriosa forza che conduce la nave. Queste creature vedono assai di cattivo occhio quei visitatori che tentano di aprire un sarcofago.

Agathys

Lo strato più freddo delle Carceri è anche il più basso (o il più interno, data la natura concentrica di questo piano). A differenza degli altri strati, Agathys possiede un'unica sfera: un blocco di ghiaccio nero striato di rosso.

L'aria è incredibilmente fredda e infligge 1d2 danni da freddo ad ogni round. Questo strato è dotato del tratto di energia negativa minore dominante. I supplicanti qui sono sepolti per metà nei ghiacci, e le loro menzogne sono congelate sulle loro labbra.

Necromanteion: Una cittadella nera scavata nei ghiacci è il focus della divinità maggiore chiamata Nerull. Nerull è il dio della morte, e viene chiamato il Mietitore, il Nemico di Ogni Bene, il Latore di Oscurità e altro ancora. Molti supplicanti sono congelati all'interno delle pareti, delle mura e dei soffitti del Necromanteion, proprio come nelle distese circostanti.

L'ingresso deserto al Necromanteion conduce subito a un ampio salone chiamato il Tempio Nascosto, gremito di non morti di tutti i tipi. Il bagliore pallido e verdastro di lanterne che emanano una luce spettrale illumina l'area. Centinaia di altari d'onice sono disposti a intervalli regolari lungo tutta la stanza, e chierici demoniaci cantano in continuazione strofe spettrali di un rituale necromantico. Oltre a cantare, i sacerdoti demoniaci passano lunghe ore a tentare grotteschi esperimenti su cumuli di carne morta allineati sugli altri altari.

Il trono di Nerull si erge al centro del Tempio Nascosto. Sventura a quei personaggi che disturbano Nerull, uno scheletro color rosso ruggine avvolto in un mantello nero opaco. Nerull stringe sempre nelle sue mani scheletriche il suo bastone di legno oscuro, *Mietivite*, che proietta una lama a forma di falce fatta di energia scarlat-

ta che ha il potere di uccidere qualsiasi creatura.

Il Tempio Nascosto possiede varie camere secondarie. Alcune contengono cibo e alloggi per i chierici demoniaci, altre ospitano celle per quei prigionieri vivi destinati ad essere legati su un altare d'onice (o a diventare cibo per un chierico affamato) e altre ancora sono cripte speciali dove vengono conservate e rinchiuse le reliquie della fede di Nerull.

Infine, alcuni piccoli tunnel conducono nelle profondità ghiacciate dello strato, probabilmente aprendosi su cripte che contengono terrori talmente spaventosi che anche i sacerdoti demoniaci si rifiutano di esplorarle. Urla e sussurri alieni si levano dalle profondità.

Incontri su Carceri

Utilizzare la Tabella 7-6: "Incontri abissali" per determinare gli incontri casuali su Carceri.

GRIGIE DISTESE DELL'ADE

È il luogo dove il male scaturisce in eterno.

È un piano di apatia e disperazione senza fine.

È il grande campo di battaglia della Guerra Sanguinosa.

L'Ade è il punto più basso dei piani inferiori, a metà strada tra due razze di immondi disposte a tutto pur di annientare il nemico. Quindi, spesso le sue pianure grigie vengono oscurate da vaste armate di demoni che si scontrano con armate altrettanto vaste di diavoli che non chiedono e non danno alcuna pietà. Se c'è un piano che definisce la natura del vero male, sono le Grigie Distese.

Nelle Grigie Distese dell'Ade, il male più puro e intenso agisce come una potente forza spirituale che trascina e corrompe tutte le creature. Qui perfino la furia ardente dell'Abisso e le trame consorte dei Nove Inferi si inchinano davanti alla perdita di ogni speranza. L'apatia e la disperazione pervadono ogni cosa in questo fulcro del male. L'Ade uccide lentamente i desideri e i sogni di un visitatore, lasciando soltanto il guscio bruciato di ciò che un tempo era uno spirito focoso. Quei visitatori che passano troppo tempo nell'Ade rinunciano ad ogni cosa a cui tenevano, e alla fine cedono all'apatia totale.

L'Ade è composto da tre strati chiamati "apatia". Una malevolenza spietata in grado di schiacciare lentamente ogni spirito pervade ogni apatia.

TRATTI DELL'ADE

L'Ade è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** L'Ade può anche estendersi all'infinito, ma i suoi rami hanno dei limiti precisi.
- **Plasmabile divino:** Le entità dotate almeno del potere di una divinità minore sono in grado di alterare l'Ade, anche se sono poche le divinità che si degnano di regnare quaggiù. Per le creature meno potenti, le Grigie Distese sono dotate del tratto plasmabile alterabile; l'Ade risponde normalmente agli incantesimi e agli sforzi fisici.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento malvagio forte:** I personaggi non malvagi nell'Ade subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma, l'Intelligenza e la Saggezza.
- **Intrappolamento:** Questo è un tratto specifico unico dell'Ade, anche se l'Elysium possiede un suo tratto di intrappolamento simile. Un non esterno, finché si trova nell'Ade, prova apatia e disperazione sempre crescenti. I colori si fanno sempre più grigi e meno vivi, i suoni si fanno più sordi e anche il comportamento dei compagni sembra farsi sempre più insopportabile. Alla conclusione di ogni settimana passata nell'Ade, qualsiasi non esterno deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il numero delle settimane consecutive nell'Ade). Fallire il tiro significa che l'individuo è caduto completamente sotto il controllo del piano ed è diventato un supplicante dell'Ade.

  I viaggiatori intrappolati dal male intrinseco dell'Ade non possono lasciare il piano di loro volontà e non hanno alcun desiderio di farlo. Le memorie di qualsiasi vita passata scompaiono nel nulla, ed è necessario un incantesimo *desiderio* o *miracolo* per riportare i personaggi alla normalità.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI ALL'ADE

Il Fiume Stige attraversa lo strato superiore dell'Ade, e alcuni dei suoi affluenti più piccoli potrebbero addentrarsi ulteriormente nel piano. Come in ogni altra parte dello Stige, sinistri traghettatori solcano le sue acque, offrendo passaggi verso gli altri piani.

I portali verso gli altri piani sono abbastanza comuni, almeno sull'apatia superiore, Oinos. I portali di solito appaiono come dischi colorati turbinanti. I dischi dorati conducono verso Carceri, i dischi d'argento conducono alle Terre Esterne, i dischi di rame conducono verso la Gehenna mentre i rari dischi di platino si aprono sul Piano Astrale. Dal momento che ogni altra cosa sulle Grigie Distese è priva di colore, i dischi-portale risplendono per chilometri.

ABITANTI DELL'ADE

È possibile incontrare creature corrotte di ogni tipo nelle Grigie Distese. Dal momento che questo è anche il campo di battaglia dei piani inferiori, i demoni, i diavoli, gli slaadi, i formian e anche qualche sporadico deva vagano per il piano, spiando per azioni di guerra o dopo aver disertato la propria unità. Naturalmente anche gli yugoloth abbondano, nonostante il fatto che la maggior parte della razza abbia abbandonato questo piano, la loro dimora originaria, in favore del vicino piano della Gehenna.

Anche le streghe notturne sono frequenti nell'Ade. Sono alla perenne ricerca di supplicanti speciali chiamati larve, che usano come forma speciale di moneta spirituale nei loro affari oscuri con entità e divinità malvagie.

Oltre ai rimasugli della Guerra Sanguinosa, alle streghe notturne e ai supplicanti, l'Ade ospita branchi di incubi infuocati.

Supplicanti dell'Ade

I supplicanti dell'Ade hanno di solito l'aspetto di fantasmi grigiastri, spiriti talmente prosciugati dalle Distese da aver perso anche la solidità. Parlano raramente, ma si affrettano attorno ai visitatori come insetti attorno a una candela, in cerca del calore delle emozioni e della speranza che i vivi possiedono ancora.

Gli spiriti di quei mortali particolarmente egoistici e maliziosi che arrivano all'Ade assumono una forma speciale di supplicanti chiamata larva. Le larve hanno l'aspetto di vermi di taglia Media dotati di teste che assomigliano alle

teste che i mortali avevano sui loro corpi in vita. Le larve fungono da valuta sui Piani Inferiori, specialmente tra le streghe notturne, i lich, i demoni, i diavoli e gli yugoloth. Alcune possono essere anche usate come combustibile per alimentare un incantesimo. Alcune rare volte, una larva "fortunata" viene promossa a una forma inferiore di immondo.

I normali supplicanti dell'Ade ottengono solo una qualità speciale di supplicante: l'incorporeità. Ma le larve ottengono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Freddo, fuoco.

Resistenze: Elettricità 20, acido 20.

Altre qualità speciali: Ferire, malattia, nessuna appartenenza planare.

Ferire (*Str*): Ogni volta che una larva infligge danni, la ferita sanguina automaticamente per 1 danno aggiuntivo ad ogni round finché non viene superata una prova di Guarire (CD 15) o non viene applicato un metodo di guarigione magico.

Malattia (*Str*): In seguito a una battaglia con una larva in cui la larva abbia inflitto un qualsiasi danno, un personaggio ferito deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17), altrimenti contrae i brividi diabolici (vedi la sezione "Malattie" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER) per gli effetti dei brividi diabolici).

Nessuna appartenenza planare (*Str*): A differenza di molti altri supplicanti, le larve possono essere rimosse dall'Ade. Spesso vengono portate altrove per servire come cibo, merce di scambio o "merce spirituale" per progetti immondi, sia demoniaci che diabolici, che necessitino di una tale componente esoterica.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento e il combattimento nell'Ade sono simili al movimento sul Piano Materiale. La natura maligna del piano spinge i combattenti a non fuggire, nemmeno se gravemente feriti. Molti dei combattimenti proseguono fino alla morte.

CARATTERISTICHE DELL'ADE

Le desolazioni delle Grigie Distese sono esattamente ciò che indica il nome: terre grigie vuote. Il terreno è grigio, il cielo è grigio e i supplicanti sono grigi. Il colore non esiste quindi, come se la visibilità stessa fosse stata sovvertita. Quando i visitatori giungono sul piano, tutto passa dal colore al bianco, al nero o al grigio. Non esiste nessun sole, nessuna luna e nessuna stella: soltanto un livido bagliore grigio emanato dal cielo.

Questo grigiore influenza ben più della visibilità; è un grigiore spirituale. Si fa strada nei cuori di tutti coloro che passano del tempo nell'Ade. Coloro che passano più tempo di quanto dovrebbero, come i supplicanti, vengono privati di ogni sentimento. Non ridono, non piangono, e non tengono più a nulla. Tutto ciò che fanno è disperarsi, hanno perduto ogni speranza e non la riacquisteranno mai più.

Sia il tratto di intrappolamento dell'Ade che la malattia spirituale chiamata "i grigi" sono una manifestazione del grigiore dell'Ade.

Oinos

La prima apatia dell'Ade è una terra di alberi contorti, di immondi famelici e di epidemie implacabili. Ma, soprattutto, è un piano devastato dalla guerra. Questo è il campo di battaglia centrale della Guerra Sanguinosa. Immondi, guerrieri-schiavi, bestie addestrate e mercenari a pagamento scendono quaggiù per ingaggiare orribili battaglie su scala epica. Queste battaglie devastano il terreno già desolato. Il suono di artigli che lacerano, di armi che si scontrano e di urla echeggiano per tutto lo strato.

Khin-Oin, la Torre Desolata: Khin-Oin, una torre alta trentadue chilometri, in apparenza sembra soltanto una spina dorsale eretta. Alcuni dicono che si tratta esattamente di questo: la spina dorsale di una divinità uccisa dagli yugoloth. Khin-Oin affonda nel suolo grigio di Oinos tanto quanto si innalza nel cielo, quindi i livelli sotterranei della torre scendono per almeno trentadue chilometri.

La Torre Desolata è governata da un principe ultraloth chiamato Mydianchlarus. In realtà, stando a ciò che narrano alcune storie, l'intera razza degli yugoloth sarebbe nata quaggiù, emergendo da una fossa in fondo a Khin-Oin. Nessuno tranne gli yugoloth è mai riuscito a mantenere il controllo della torre, nonostante il costante spiegamento di armate immonde all'esterno.

Le sale e i piani della torre sembrano non avere mai fine. Cilindri di generazione, laboratori magici e camere di meditazione sono frequenti quaggiù, come anche planetarium, file di stanze per gli yugoloth e saloni che servono sia da zone di addestramento che da campi di battaglia. Mydianchlarus governa dalla cima della torre, e il simbolo del suo dominio è il *Seggio Malizioso*.

Chiunque governi la Torre Desolata viene spesso indicato come l'oinoloth. Qualsiasi creatura che riesca a invadere la Torre Desolata e a raggiungere la camera più alta ha l'opportunità di reclamare questo titolo per sé. Per reclamare il titolo è necessario sconfiggere l'attuale sovrano, colui che siede sul *Seggio Malizioso*. Il *Seggio Malizioso* è un trono dotato di potere a un livello di artefatto, e come tale può conferire poteri su tutto lo strato di Oinos.

Il Seggio Malizioso: Il *Seggio Malizioso* è un'artefatto maggiore. È un trono mastodontico, immobile, scolpito nella pietra della Torre Desolata stessa. Il trono è decorato con sculture in argento, rame e ottone. Una corona circolare di

I GRIGI

Esiste nell'Ade un veleno spirituale che contamina ogni creatura (compresi gli esterni) che non possieda una resistenza agli incantesimi pari a 10 o più. Le creature prive di una resistenza agli incantesimi 10 devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) ogni ventiquattro ore di permanenza nell'Ade.

Un tiro salvezza fallito infligge 1 danno temporaneo al punteggio di Saggezza della vittima. Una vittima può essere prosciugata fino a raggiungere un minimo di Saggezza pari a 1 in questo modo. A differenza della maggior parte dei danni ai punteggi delle caratteristiche, il danno alla Saggezza inferto dai "grigi" non guarisce finché la vittima non ha abbandonato l'Ade. Ogni danno alla Saggezza inferto in questo modo rappresenta l'apatia, la disperazione e lo scoraggiamento che crescono nell'anima del personaggio.

Questo effetto agisce all'unisono con il tratto di intrappolamnto dell'Ade. Il danno alla Saggezza inferto dai grigi rende più difficile il tiro salvezza settimanale per resistere alla perdita di ogni speranza suscitata dal tratto di intrappolamento.

rubini adorna la cima del seggio, che è grande a sufficienza da ospitare una creatura Enorme (molte creature di taglia Media sembrerebbero ridicole, sedute sul *Seggio Malizioso* con le loro gambe che pendono a vari metri dal pavimento).

Poteri del Trono: Per poter utilizzare il *Seggio Malizioso*, un personaggio che siede sul trono deve avere sconfitto l'oinoloth precedente. Se l'oinoloth precedente è ancora in vita, colui che si siede sul trono subisce un risucchio di 3d6+6 punti permanenti di Carisma, come conseguenza di aver contratto una forma particolarmente violenta dell'infezione chiamata desolazione grigia. I personaggi immuni alla malattia non subiscono il danno, ma il *Seggio Malizioso* appare loro privo di potere.

Se il personaggio che siede sul trono ha sconfitto l'oinoloth precedente, allora i poteri del *Seggio Malizioso* gli appartengono. Ma il trono cambia per sempre coloro che vi si siedono. Il *Seggio Malizioso* infligge un risucchio permanente di 1d4 punti di Carisma, avvizzendo la pelle di chi si siede sul trono in maniera grottesca. Questa decadenza è il segno dell'oinoloth, e non può essere guarita magicamente senza abbandonare il titolo di oinoloth.

Ma assieme alla decadenza, l'oinoloth acquisisce anche il controllo assoluto della malattia sullo strato di Oinos. Il nuovo oinoloth (che si tratti di uno yugoloth o meno) è in grado di comandare le malattie su Oinos, creandole, modificandole o annullandole come preferisce. Le malattie nuove o modificate potrebbero anche espandersi oltre lo strato di Oinos, ma l'oinoloth possiede questo potere solo finché si trova nell'Ade. L'oinoloth possiede questo potere sulle malattie sia che sia seduto sul *Seggio Malizioso* o meno.

Creare o modificare una malattia: L'oinoloth può concepire o modificare una malattia a volontà come azione gratuita (anche se soltanto inventare il nome giusto è uno sforzo di Intelligenza che potrebbe richiedere più tempo). I parametri importanti per creare o modificare una malattia sono infezione, CD, incubazione e danni; per altre informazioni, vedi la sezione "Malattie" nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*.

In genere, le malattie nuove o modificate devono essere dotate di un tipo standard di infezione, avere una CD non superiore a 20, avere un periodo di incubazione non inferiore a 1 giorno e infliggere un danno non superiore a 1d8 danni temporanei a qualsiasi punteggio di caratteristica tranne la Costituzione (1d6 se la malattia infligge un risucchio permanente delle caratteristiche). Gli effetti visivi secondari di una nuova malattia vengono definiti dall'oinoloth. Alcuni effetti secondari possono includere sordità, cecità, mutismo e altre privazioni sensoriali (una per malattia), se un secondo tiro salvezza viene fallito contro la CD iniziale della malattia.

Infettare: Una volta che una malattia viene creata o modificata, l'oinoloth può diffonderla. L'oinoloth può infettare un bersaglio vivente nel raggio di 90 metri come azione standard, e il bersaglio non ha diritto ad alcun tiro salvezza per evitare l'infezione.

DESOLAZIONE GRIGIA

La desolazione grigia, nella sua forma normale, è molto pericolosa e visivamente orribile a vedersi: la pelle della vittima si scioglie lentamente in un liquame misto di muco e carne marcita. È dotata delle seguenti caratteristiche:

Infezione: Contatto
CD del Tiro Salvezza sulla Tempra: 20
Incubazione: 1 giorno
Danni: 1d4 danni di risucchio permanente al Carisma.



Niflheim

La seconda apatia dell'Ade è uno strato di nebbie grigie che sbuffano e turbinano in continuazione attorno ad alberi avvizziti e rupi minacciose. La nebbia sottile limita la visibilità a un massimo di 30 metri, attutisce i suoni e con il passare del tempo satura tutto di umidità. Niflheim non è devastato dalla guerra come Oinos, probabilmente per via del fatto che la nebbia ostacola il combattimento. Molti predatori vagano per la terra, nascosti nella nebbia, compresi alcuni lupi crudeli immondi e alcuni troll.

La visibilità (inclusa la scurovisione) è limitata a 30 metri a Niflheim, e le prove di Ascoltare subiscono una penalità di circostanza di -4 dovuta all'effetto ottundente della nebbia.

Morte dell'Innocenza: Morte dell'Innocenza, una piccola città rintanata in mezzo a una foresta di pini, è costruita con legno di pino prelevato dalla foresta circostante.

La città ospita oltre 5.000 tra mortali e supplicanti (non-larve), anche se la maggior parte di essi rimane nascosta nei loro rifugi, facendola sembrare una città deserta. Stranamente, coloro che vivono all'interno della protezione delle mura della città a volte lottano per migliorare la loro sorte e per riscuotersi dalla disperazione.

Delle gigantesche porte in legno bloccano l'entrata a Morte dell'Innocenza, e sia le porte che le mura esterne sono punteggiate di punzoni acuminati. All'interno, un'ampia strada conduce fino al centro della città, dove si erge una fontana in marmo grigio. Il legno degli edifici emana sangue, al posto della resina, come per confermare la credenza che all'interno degli alberi siano intrappolati dei supplicanti. Né i grigi né il tratto di intrappolamento dell'Ade possono oltrepassare le mura di Morte dell'Innocenza.

Plutone

La terza apatia dell'Ade è uno strato di salici morenti, olivi rinsecchiti e pioppi neri come la pece. È un reame dove nessuno vuole andare e dove nessuno ricorda perché è venuto. Naturalmente, i supplicanti non hanno alcuna scelta al riguardo.

Di solito la Guerra Sanguinosa non si spinge sino a questa apatia inferiore, anche se uno dei due lati e a volte ha tentato un'incursione per recuperare lo spirito di un capitano mortale caduto che possedeva doti tattiche particolarmente acute.

Mondo dei Morti: Il Mondo dei Morti è racchiuso all'interno di mura in marmo grigio che si snodano per centinaia di chilometri e che sono visibili per migliaia di chilometri oltre l'orizzonte. Esiste una sola porta a due ante che conduce oltre le mura grigie del reame. È costruita in bronzo battuto, ed è scheggiata e graffiata dai tentativi degli eroi di oltrepassarla. Inoltre, la porta è anche sorvegliata da una terribile bestia immonda, un mastino a tre teste Mastodontico composto dai corpi decomposti e contorti di centinaia di supplicanti.

Oltre la porta, l'interno del reame appare molto simile all'esterno. Alberi anneriti, cespugli contorti e terre desolate dominano il paesaggio. Le larve sono ovunque, si contorcono nella polvere, assieme a molti supplicanti grigi, simili a wraith e sul punto di essere risucchiati completamente di qualsiasi emozione dal decadimento spirituale del piano. Quando anche l'ultimo frammento di emozione viene perduto, la loro essenza diventa tutt'uno con l'apatia di Plutone.

A volte alcuni grandi eroi o amanti disperati del Piano Materiale viaggiano fino a questo strato attraverso un affluente del Fiume Stige o attraverso alcuni portali nascosti nelle crepe vulcaniche. Si recano fino al Mondo dei Morti in quanto credono di poter trovare lo spirito di un amico o di una persona amata e di poterlo strappare a un'eternità priva di speranza. Oltre alle larve, ai supplicanti sul punto di svanire e agli sporadici mortali più sciocchi, alcuni demoni , yugoloth e diavoli vagano per la terra, in cerca dei bocconi più gustosi.

Incontri nell'Ade

Utilizzare la Tabella 7-6: "Incontri abissali" e la Tabella 7-7: "Incontri infernali" (in alternanza) per definire gli incontri casuali nelle Grigie Distese dell'Ade.

CUPA ETERNITÀ DELLA GEHENNA

È un piano privo di pietà, compassione o carità.

È il Fuoco della Perdizione, la Quadrupla Fornace.

È il luogo dove gli yugoloth sciamano su sconfinate distese di lava.

Lo strato superiore della Gehenna confina con l'Ade e i Nove Inferi, quindi non è un posto piacevole. Enormi montagne vulcaniche, apparentemente senza una base o una sommità, fluttuano nel vuoto infinito e impenetrabile. Le montagne hanno un limite solo nel senso più stretto della parola, estendendosi per centinaia di migliaia di chilometri in ogni direzione. Un unico vulcano domina ognuno dei quattro strati della Gehenna; di tanto in tanto, alcuni iceberg di terra vulcanici più piccoli a volte fluttuano fino a schiantarsi contro le montagne più grosse.

Non esiste nessun luogo adatto a insediamenti su nessuno degli strati; tutte le montagne hanno una pendenza di almeno 45 gradi, e molte si trasformano in pareti verticali invalicabili. Gli abitanti immondi della Gehenna hanno scolpito alcuni cornicioni artificiali, alcuni, abbastanza grandi da ospitare un'intera città, dotate di alcuni sentieri che le collegano tra loro. Ma quegli edifici che non sono stati scavati dagli yugoloth o dalle divinità tendono a crollare, franando a valle per chilometri e chilometri lungo i pendii delle montagne.

I quattro strati della Gehenna sono Khalas, Chamada, Mungoth e Krangath. Ogni strato è differenziato dall'altro da un diverso grado di attività vulcanica.

Le entità più potenti che dominano i reami della Gehenna sono i signori degli yugoloth, ma esistono anche Melif il Signore dei Lich e Memnor, la divinità dei giganti delle nuvole malvagi. Il reame di Maanzicorian, una divinità illithid, un tempo sorgeva quaggiù. Ma Maanzicorian è stato ucciso da Tenebrous, il nome assunto dal signore dei demoni Orcus quando è tornato dal suo presunto annientamento. A quanto sembra, il reame di Maanzicorian ha iniziato a crollare, e la divinità è scomparsa.

TRATTI DELLA GEHENNA

La Gehenna è dotata dei seguenti tratti.

- **Gravità normale:** La gravità è simile a quella del Piano Materiale, ma le gigantesche montagne vulcaniche sembrano fluttuare in un vuoto infinitamente più grande. La gravità è normale sui ripidi pendii di una montagna, e una caduta può far rotolare le vittime per molti chilometri prima che abbiano la possibilità di aggrapparsi a una sporgenza, o che gli urti prolungati della caduta non le riducano a brandelli.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Il vuoto impenetrabile della Gehenna è infinito, ma ogni montagna vulcanica è finita. Tuttavia ogni vulcano è immensamente più grande di qualsiasi massa di terra conosciuta sul Piano Materiale.
- **Plasmabile divino:** Memnor e le altre divinità possono alterare il paesaggio montagnoso della Gehenna. Per le creature ordinarie la Gehenna è alterabile quanto il Piano Materiale.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento malvagio leggero:** I personaggi buoni sulla Gehenna subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI ALLA GEHENNA

Come tutti i piani inferiori, la Gehenna è attraversata dal Fiume Stige almeno sul suo primo strato, Khalas. Lo Stige è a tutti gli effetti il fiume più grande dello strato, e scorre rombando tra le gole e i canyon a una velocità spaventosa. Le sue rapide sono leggendarie, e di tanto in tanto salta oltre un crepaccio creando una cascata velenosa, ma di proporzioni leggendarie. Tentare di passare a un altro piano attraverso lo Stige è un'impresa assai pericolosa sulla Gehenna.

I portali verso gli altri piani sono abbastanza comuni, come anche i portali tra i vari strati della Gehenna. Di solito hanno l'aspetto di voragini nere senza fondo. A volte vengono indicate da un portale, ma esistono anche casi in cui gli yugoloth pongono le indicazioni di un portale su una vera voragine, per sbaglio o per crudeltà.



ABITANTI DELLA GEHENNA

Gli yugoloth, maestri indiscussi dell'arte del complotto, si trovano a loro agio sulla Gehenna, anche se i saggi fanno notare che probabilmente gli yugoloth sono originari dell'Ade. Ma gli yugoloth hanno popolato la Gehenna assai più a lungo di qualsiasi divinità che abbia stabilito quaggiù il proprio reame.

Supplicanti della Gehenna

I supplicanti della Gehenna sono i rifiuti degli altri piani. Si tratta di creature avide e meschine, a cui importa solo di se stesse. Non ci si deve aspettare nessun favore da un supplicante, a meno che non sia tangibile una forma immediata di ricompensa. A differenza di molti altri supplicanti sui Piani Esterni, quelli della Gehenna possiedono una volontà forte, e viaggiano spesso da uno strato all'altro impegnati in cerche personali per acquisire potere. Cercano di ottenere l'esercizio della volontà libero e indipendente, ma sono destinati a non trovarlo mai.

I supplicanti della Gehenna possiedono le seguenti qualità speciali di supplicanti:

Immunità addizionali: Veleno, acido.

Resistenze: Fuoco 20, freddo 20.

Altre qualità speciali: Piedi sicuri.

Piedi sicuri (*Str*): Tutti i supplicanti hanno un bonus di competenza +10 alle prove di Scalare.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento sulla Gehenna è simile al movimento sul Piano Materiale, anche se la natura scoscesa e montagnosa della Gehenna presenta continui pericoli.

Cadere sulla Gehenna

Dal momento che ogni superficie naturale sulla Gehenna è ripida almeno 45 gradi (eccettuati gli sporadici cornicioni naturali o le costruzioni artificiali), spostarsi da un posto all'altro è sempre pericoloso.

La descrizione dell'abilità Scalare nel *Manuale del Giocatore* descrive come possono spostarsi i personaggi che attraversano i pendii della Gehenna. La CD per le prove di Scalare sulla Gehenna varia da 0 per i pendii più comuni a 15 per le aree più ripide a 25 per le pareti verticali.

Le creature possono muoversi a un quarto della velocità come azione equivalente al movimento sui pendii scoscesi, o a metà della velocità come azione di round completo. Tentare di muoversi più velocemente infligge una penalità di -5 alle prove di Scalare, come descritto nel *Manuale del Giocatore*.

Coloro che falliscono le loro prove di Scalare non avanzano. Se falliscono la prova di Scalare di 5 o più, cadono. Quando un viaggiatore cade, inizia a rotolare, rimbalzare e precipitare lungo gli infiniti pendii della Gehenna. I personaggi in caduta hanno una possibilità di riprendersi superando una prova di Scalare (CD 10 su un pendio, 35 su un'area scoscesa e 45 su una parete verticale).

Se la caduta avviene in una locazione casuale, la vittima si arresta su un cornicione naturale 3d10+30 metri più in basso e subisce 10d6 danni dalla caduta violenta e prolungata. In alcune locazioni della Gehenna, la caduta di una vittima può finire molto prima... in un fiume di lava.

Combattimento nella Gehenna

Il combattimento nella Gehenna è simile a quello tra due avversari impegnati in una scalata sul Piano Materiale. Chiunque si trovi sulla superficie delle montagne della Gehenna perde il suo bonus di Destrezza alla CA e non può usare uno scudo. Gli aggressori hanno un bonus di +2 per colpire il bersaglio in scalata, anche se sono impegnati a loro volta nella scalata.

Quando un personaggio in scalata subisce dei danni,

deve immediatamente effettuare una prova di Scalare contro la CD del pendio. Se la fallisce, cade immediatamente, subendo ulteriori danni per la caduta come descritto nel paragrafo "Cadere sulla Gehenna", più sopra.

CARATTERISTICHE DELLA GEHENNA

Ogni strato della Gehenna (chiamato un monte) è leggermente diverso, anche se tutti trasudano un'aura di volontà malvagia. I corsi di lava sembrano dirigersi sempre verso i viaggiatori di passaggio, e le crepe nel terreno si aprono sempre sotto i piedi dei viaggiatori, come se la terra stessa volesse divorarsi. Come su Carceri, è la terra scoscesa stessa a emanare luce, quindi le ombre si innalzano verso l'alto.

Khalas

L'aria del primo e più basso strato della Gehenna è tinta di un bagliore rossastro nei pressi del terreno, a causa dei corsi di lava e della polvere pirica, ma si tinge subito di nero a pochi metri dal suolo. Stranamente il monte seguente, Chamada, è visibile nell'oscurità soprastante, anche se è talmente lontano che risplende come una piccola luna tinta di sangue.

I pendii del Khalas sono attraversati da corsi d'acqua avvolti nel vapore. Le cascate non raggiungono mai il fondo dello strato, ma evaporano o scompaiono in un crepaccio. Le cascate più grandi sono quelle formate dal Fiume Stige, che si fa strada tumultuosamente oltre questo strato ostile.

Palazzo delle Lacrime: Lungo lo Stige sorge una pagoda a forma di nautilo, affiancata da due piccoli santuari ai lati. Una cinta muraria in ferro battuto abbraccia il Palazzo delle Lacrime, che sorge su una spianata palesemente creata da una divinità. Sia la pagoda che i santuari sono lunghi vari chilometri.



Illus. di W. Reynolds

Tra i due santuari più piccoli sorge un affollato bazar, gremito di yugoloth, supplicanti, diavoli, demoni, altri esterni e qualche sporadico visitatore mortale. Il bazar compra e vende ogni cosa: è il mercato nero supremo, in quanto praticamente ogni bene è stato rubato da qualche altra parte della Grande Ruota. I prezzi sono alti e i borseggiatori sono ovunque, ma il mercato è famoso per offrire oggetti esotici altrimenti impossibili da trovare.

Chamada

Il secondo monte della Gehenna è il più selvaggio. Le pendici sono quasi del tutto ricoperte dalla lava che scorre, talmente spessa e talmente solida che la terra fredda scoperta è una cosa rara, e talmente incandescente che il bagliore riesce a sopraffare il bagliore del cielo. A volte i fiumi di lava si solidificano e arginano temporaneamente lo scorrere del fuoco, ma soltanto per farlo esplodere e dilagare in altre direzioni. Nuovi crateri si aprono all'improvviso, sputando lava fresca, e i vulcani in miniatura spuntano dappertutto. L'aria di solito è densa di polvere grigiastra fluttuante, che ricade lentamente al suolo come una forma letale di neve, annullando la visibilità.

Nimicri: Dalle pendici di Chamada, Nimicri appare come una piccola luna del diametro di circa 600 metri. Fluttua lontana al di sopra del monte infuocato, ricoperta di guglie, campanili e altre strutture meno imponenti collegate da un reticolato di strade. Tutto è pulito, gli edifici sono riparati e in ottime condizioni, e tutti i cittadini di Nimicri sono cortesi ed educati. Agli empori è possibile acquistare beni di ogni tipo, e Nimicri è un punto di sosta assai popolare tra le varie vie commerciali che attraversano i Piani Esterni.

LA CITTÀ STRISCIANTE

La Città Strisciante, una vasta metropoli fatta di ossidiana e di polvere, si sposta lungo la Gehenna, passando da uno strato all'altro su ordine del suo padrone, il generale della Gehenna. La Città Strisciante si sposta grazie a migliaia di gambe immonde, immuni al fuoco impiantate al basamento della città, che permettono alla metropoli di scalare anche il pendio più erto della Gehenna e di guadare lentamente anche il più vasto fiume di lava.

Il generale è un ultroloth il cui potere sembra essere pari a quello di una semidivinità. In teoria, tutti gli yugoloth rispondono delle loro azioni al generale, anche se la predisposizione degli yugoloth per le trame e gli inganni significa che la loro fedeltà è quanto meno deviata.

La città ospita varie caserme per mercenari diabolici, demoniaci e altri guerrieri scelti, e macchine d'assedio infuse di potenti magie di guerra. Esiste anche un'accademia di guerra dove i migliori strateghi immondi insegnano le loro teorie ai nuovi ufficiali in partenza per la Guerra Sanguinosa, ed enormi fucine dove i fabbri sfornano continuamente nuove armi di distruzione demoniaca da utilizzare in guerra.

La Città Strisciante stessa, in tutti i suoi millenni d'esistenza, non ha mai preso parte direttamente alla Guerra Sanguinosa. Alcune antiche profezie narrano che se mai dovesse farlo, la Guerra Sanguinosa giungerà finalmente a una conclusione decisiva in un'apocalittica battaglia finale.

Quello che molti visitatori non sanno è che Nimicri (compresi i suoi edifici, i suoi abitanti e tutto il resto) è un'unica gigantesca creatura che imita una città. A volte Nimicri assorbe un visitatore completamente al suo interno, mentre altre volte permette ai visitatori di andarsene completamente illesi. Se anche una singola goccia di sangue cade sulla superficie della città, Nimicri è in grado di duplicare alla perfezione il suo proprietario, compresi anche i ricordi che il soggetto possiede fino al punto in cui il sangue è stato versato. Se un "cittadino" di Nimicri viene allontanato dalla città, muore immediatamente come un arto reciso dal corpo.

Torre Arcana: Questa torre si alza al di sopra dei fiumi di lava e delle nubi di polvere di Chamada, decorate con lame e spunzoni acuminati che promettono morte e dolore ai visitatori indesiderati. Alcuni maghi yugoloth controllano la torre, che viene usata come archivio per la storia della razza yugoloth.

Tutta la storia degli yugoloth è racchiusa qua dentro, anche se l'informazione è ben protetta e pesantemente criptata tramite *glifi di interdizione, simboli* e altri incantesimi protettivi. Le sale interne della Torre Arcana contengono i corpi dei supplicanti appesi alle catene. I maghi usano il sangue dei supplicanti (e degli occasionali visitatori indesiderati) per scrivere i nuovi capitoli della loro storia. Tutte quelle pareti che non sono occupate da scaffali di volumi e da archivi sigillati sono piene di strumenti di tortura.

Le profondità della torre racchiudono una vasta biblioteca di quei contratti particolarmente agghiaccianti stretti con i mortali, che si estende per interi chilometri. Gli incantesimi protettivi più potenti dell'arsenale dei maghi proteggono la riservatezza della biblioteca dalle minacce naturali dei fiumi di lava e dalle incursioni dei ladri extraplanari. Ogni contratto viene scritto sulla pelle viva di un supplicante e sovraimpresso a fuoco attraverso la magia e l'uso di ferri roventi. I supplicanti vengono appesi lungo file di catene come mosche su una ragnatela, in un infinito reticolato di agonia che si estende per chilometri. La sola cosa che attraversa in eterno la mente di ogni supplicante è il suo particolare contratto e il suo dolore personale.

Mungoth

Il terzo monte dimostra un'attività vulcanica meno attiva rispetto a Chamada o a Khalas. È anzi piuttosto freddo, e spesso è ricoperto di neve. La luce proveniente dai vari crateri vulcanici sparsi lungo il pendio è pari a quella di una notte di luna piena, il che rende l'attraversamento dei pendii ghiacciati di Mungoth assai difficile. Anche queste poche fonti di luce spesso vengono soffocate dalla neve o dalla pioggia di cenere.

Il ghiaccio che si accumula sui pendii di Mungoth comporta una penalità di circostanza -4 alle prove di Scalare.

Valle dei Rinnegati: Un profondo crepaccio nasconde un reame e lo protegge dalle onnipresenti nevi acide. Al suo interno sorge un castello costruito in parte in roccia e in parte in ossa giganti. Il castello è di proporzioni appropriate per il suo padrone, una gigantessa del fuoco rinnegato chiamata Tastuo. I suoi otto fratelli, a loro volta rinnegati, abitano assieme a lei nel castello. Come la loro sorella, anche loro sono tutti maghi o stregoni.

Gli yugoloth dello strato hanno stretto vari contratti incrociati con Tastuo per garantire la salvezza della vallata se mai i nemici dei giganti dovessero trovarla. Tastuo non parla mai dell'identità dei suoi nemici, ma la sua condizione di rinnegata la spinge a dimostrarsi comprensiva nei confronti di quei viaggiatori in cerca di un rifugio. Quindi, la Valle dei Rinnegati funge anche da rifugio per i viandanti bisognosi, ma solo per coloro che riescono a trovarla.

NEVE ACIDA

Il misto di neve e ceneri su Mungoth infligge 1d4 danni da acido ad ogni minuto di esposizione. Solo le strutture artificiali o le caverne offrono un riparo duraturo contro la neve, che scende su una qualsiasi area per l'80% del tempo.

Krangath

Il quarto monte della Gehenna, la Fornace Morta, è privo di attività vulcanica; si è estinto vari millenni fa. Ora la grande montagna è una colonna annerita che vaga nell'oscurità. Lo strato è avvolto nel silenzio. Non soffia alcun vento e non risplende alcuna luce. Krangath è morto. I supplicanti sono rari, e coloro che attraversano lo strato hanno imparato a muoversi in silenzio per non farsi sentire da Melif.

Desolazione: Su un cornicione creato e mantenuto artificialmente sorge un elaborato complesso di edifici d'ossidiana. Dall'interno delle strette finestre simili a fessure che si aprono dagli edifici traspare una luce rossastra. Questa è Desolazione, la fortezza di Melif, il Signore dei Lich.

Desolazione è una necropoli dove i sarcofagi risplendono come lampioni e le energie necromantiche danzano per le vie della città come fuochi fatui. Qui i non morti sono i benvenuti, mentre i vivi e i supplicanti non lo sono affatto, in quanto Melif li considera dei patetici falliti, incapaci di affrontare come si deve la transizione oltre la vita mortale.

A Desolazione, Melif e la sua cabala di lich e di altri potenti incantatori non morti conducono le loro ricerche sulla natura della vita, della morte e dell'esistenza. A volte Melif e la sua corte catturano degli immondi per condurre degli esperimenti proibiti, anche se fanno bene attenzione a non catturare mai uno yugoloth, per non attirare la collera di quella razza su Desolazione.

Si mormora, tra l'altro, che un tempo Melif fosse a sua volta uno yugoloth, prima che decidesse di abbracciare le arti eldritch e poi la forma di lich.

Incontri sulla Gehenna

Utilizzare la Tabella 7-7: "Incontri infernali" per determinare gli incontri casuali sulla Gehenna.

NOVE INFERI DI BAATOR

Questo è l'Inferno, dove prospera ogni forma di malizia e avvizzisce ogni forma di carità.

Questa è la dimora dei diavoli.

Questo è il piano dove le regole della legge fanno affiorare il male nel cuore.

I Nove Inferi di Baator, a volte chiamati soltanto Baator o anche soltanto Inferno, sono ciò che meglio corri-

sponde all'immaginazione dei viaggiatori, ai sogni di ricchezza dei cercatori di tesori e alla furia di guerra dei paladini. È il piano definitivo della legge e del male, l'apice della crudeltà costruita e premeditata. I diavoli dei Nove Inferi obbediscono tutti a una legge superiore, ma questo significa soltanto che si agitano e soffrono nella casta a cui appartengono. Molti sono pronti ad attuare qualsiasi tipo di trama o di azione, non importa quanto immonda, per avanzare di posizione. Al vertice della gerarchia sta Asmodeus, che ancora non è mai stato sconfitto da nessuno. Questa è la legge dei Nove Inferi.

I Nove Inferi non sono secondi a nessuno degli altri piani inferiori quanto alla vasta gamma di malvagità che racchiudono. I diavoli sono più astuti, più sottili e più pericolosi rispetto agli altri immondi (o, almeno, così dicono i diavoli). Un demone adora il potere allo stato folle, sfrenato e animalesco, mentre un diavolo ha sempre un obiettivo, un piano di attacco e una trama attentamente studiata per compiere la sua vendetta, se necessario.

Baator è composto da nove strati, ognuno più basso rispetto al precedente, come grossi scalini che scendono sempre più in basso verso il fondo di una fossa. Man mano che un viaggiatore scende verso gli strati più bassi, ottiene una visione migliore di tutto l'insieme dei Nove Inferi; gli strati si completano tra loro come i pezzi di un mosaico, e ogni nuova discesa permette a un viaggiatore una comprensione migliore del mosaico completo. È un metodo di seduzione malvagia.

I Nove Inferi ospitano diavoli maggiori, minori e nobili, assieme alle vere divinità del male (come Kurtulmak per i coboldi e Sekolah per i sahuagin): gli Otto Oscuri sono otto potenti diavoli delle fosse che comandano gli eserciti principali dei diavoli impegnati nella Guerra Sanguinosa. Ancora peggiori di loro sono i Signori dei Nove: ognuno controlla uno strato dei Nove Inferi, oscillando in status da quello di signore dei diavoli delle fosse a semidivinità. Naturalmente tutti i signori, alla fine, rispondono delle loro azioni ad Asmodeus, *il* Signore dei Nove, che governa dal Nessus, lo strato inferiore dei Nove Inferi.

TRATTI DEI NOVE INFERI

I Nove Inferi sono dotati dei seguenti tratti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Il bordo degli strati si estende all'infinito, ma la circonferenza di ogni margine interno (che si apre sulle Fosse e sullo strato-cornicione inferiore) è limitato.
- **Plasmabile divino:** Le entità dotate almeno del potere di una divinità minore sono in grado di alterare i Nove Inferi. Per le creature ordinarie i Nove Inferi risultano alterabili come il Piano Materiale.
- **Nessun tratto elementale o di energia:** Gli influssi elementali o di energia sono in equilibrio, tranne che nello strato di Flegesto (che è dotato del tratto di fuoco dominante). Sullo strato di Cania è il freddo a dominare, e laggiù viene applicato il tratto speciale di "freddo dominante".
- **Allineamento legale leggero e allineamento malvagio leggero:** I personaggi caotici nei Nove Inferi subiscono una penalità di -2 alle prove basate sul Carisma, come anche i personaggi buoni. I personaggi caotici buoni subiscono quindi una penalità di -4 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI AI NOVE INFERI

Il Fiume Stige attraversa lo strato superiore dei Nove Inferi, Avernus, come in tutti gli altri piani inferiori. Diramazioni e cascate dello Stige raggiungono ogni strato dei Nove Inferi.

I portali verso altri piani sono abbastanza comuni. Di solito tali portali appaiono come cerchi verticali di luce rossastra. Un portale ben noto è quello che si apre nella città di Gabbiadossa nelle Terre Esterne. I viaggiatori solitamente devono essere in possesso di un invito del Signore dei Nove per attraversare un Portale Maledetto, anche se Paracs, il diavolo custode, può essere corrotto. Inoltre, un ripiano della Scalinata Infinita offre un accesso sul terzo strato dei Nove Inferi, Minauros, da qualche parte all'interno della città sospesa di Jangling Hiter.

ABITANTI DEI NOVE INFERI

La maggior parte della popolazione dei Nove Inferi è composta dai vari tipi di diavoli: barbazu, cornugon, erinni, gelugon, hamatula, narzugon, osyluth, diavoli delle fosse, spinagon e mille altri esemplari della gerarchia infernale. I diavoli, di qualunque tipo siano, amano stringere patti complicati con i viaggiatori e con i mortali del Piano Materiale. Coloro che stringono un patto con un diavolo di solito lo rimpiangono per il resto della vita, anche se il resto della vita significa pochi giorni. I diavoli sono sempre alla ricerca di metodi per incrementare il loro potere e ottenere una promozione verso una nuova forma di diavolo.

Oltre ai diavoli, altre creature come gatti infernali, segugi infernali, imp, kyton, incubi e perfino rakshasa vivono nei Nove Inferi. Alcuni rari mortali hanno fondato dei rifugi permanenti nei Nove Inferi, di solito delle potenti fortezze protette dai diavoli minori, tenuti a difendere il rifugio grazie a un patto a breve termine.

Supplicanti dei Nove Inferi

Sono presenti diversi tipi di supplicanti nei Nove Inferi. Sono tutti esseri malvagi, orgogliosi, ambiziosi che hanno smesso di curarsi degli altri e privi di ogni forma di emozione. Molte di queste anime assumono la forma di ombre spettrali biancastre, vagamente simili al loro vecchio aspetto, che i diavoli plasmano e distorcono crudelmente in forme orribili e agonizzanti. Solo quando l'anima viene talmente distorta e devastata da essere, a tutti gli effetti, uccisa, la sua essenza si fonde a quella dei Nove Inferi stessi. Spesso i diavoli o le divinità di un particolare reame infernale plasmano i supplicanti del loro reame per adeguarli a qualche particolare macabra legge estetica.

I supplicanti infernali medi, chiamati gusci delle anime, possiedono le seguenti qualità di supplicante:

Immunità addizionali: Nessuna.

Resistenze: Freddo 20, fuoco 20.

Altre qualità speciali: I diavoli più potenti possiedono il potere innato di plasmare e distorcere i gusci delle anime, di solito in forme intrinsecamente dolorose e avvilenti.

Quei supplicanti particolarmente vili diventano lemuri. Solo i più malvagi tra i mortali acquisiscono lo status di lemure, e di solito finiscono quaggiù indipendentemente dalla divinità che adoravano in vita. I lemuri, naturalmente, sono disprezzati da tutti gli altri diavoli, e svolgono i compiti più avvilenti all'interno del gruppo di diavoli di cui fanno parte. In qualsiasi scontro della Guerra Sanguinosa, i lemuri sono le truppe d'assalto che hanno il compito di attirare i colpi del nemico.

I lemuri hanno l'aspetto di masse ributtanti di carne fusa, dotate di un torso e di una testa vagamente umanoidi. Altre tracce delle vecchie fattezze mortali del lemure sono visibili quando il dolore non li distorce troppo. I lemuri sono privi di intelligenza, anche se sono in grado di percepire i messaggi telepatici provenienti dagli altri diavoli e di obbedire ai loro ordini, eseguendo il volere del diavolo più forte nelle immediate vicinanze. I lemuri hanno le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Fuoco, veleno.

Resistenze: Freddo 20, acido 20.

Altre qualità speciali: Senza Mente, riduzione del danno 5/argento, resistenza agli incantesimi 5, nessuna appartenenza planare.

Senza mente (*Str*): I lemuri sono immuni a tutti gli effetti di influenza mentale e, a meno che non vengano comandati, agiscono come sotto gli effetti di *regressione mentale*.

Nessuna appartenenza planare (*Str*): A differenza di molti altri supplicanti, i lemuri possono lasciare il loro piano.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento nei Nove Inferi è molto simile al movimento sul Piano Materiale. Anche spostarsi da uno strato all'altro è relativamente facile.

I punti di collegamento tra due strati si trovano sempre al punto più basso dello strato superiore e al punto più alto dello strato inferiore. Se esiste una montagna, la guglia di una fortezza infernale o un'altra struttura particolarmente alta lungo il margine dello strato inferiore, allora il viaggiatore può scendere scalandola. Altrimenti, limitarsi a saltare oltre la sporgenza del margine superiore provoca la caduta del viaggiatore sullo strato inferiore. La distanza percorsa è soggettiva, ma sembra sempre almeno di ottocento metri. Le creature che non sono in grado di rallentare la loro caduta subiscono 20d6 danni quando si schiantano sullo strato inferiore.

CARATTERISTICHE DEI NOVE INFERI

Gli strati di Baator sono nove, e ogni strato è governato da un suo signore. Tutti i signori rispondono delle loro azioni al signore dello strato più basso, Asmodeus, che risiede nella Fossa. Ognuno dei nove strati è dotato del suo terreno particolare, ma tutti sono inospitali e, a volte, direttamente mortali. I viaggiatori che si recano sui Nove Inferi faranno bene a sapere come uscirne, altrimenti verranno presto trascinati via da una squadra di reclutamento di diavoli diretta verso la Guerra Sanguinosa. Tuttavia, anche la più remota possibilità di sopravvivenza in battaglia è preferibile alla schiavitù nei Nove Inferi per l'eternità.

Il governo dei Nove Inferi è mutato spesso nel corso dei millenni, a volte aiutato da affascinanti discorsi retorici, da sottili veleni, e altre volte ancora da scontri diretti di vasti eserciti di diavoli in lotta l'uno contro l'altro. La città di Dis, sul secondo strato, ha retto più volte all'assedio di un'orda di diavoli particolarmente ostili.

Tuttavia, per tutto il tempo in cui Asmodeus ha regnato sugli Inferi, nessuna rivolta è mai riuscita a rimpiazzare il signore del nono strato con un altro diavolo, anche se una volta un complotto ideato da Asmodeus stesso ha lasciato credere ai suoi rivali che il Signore degli Inferi fosse stato detronizzato.

Anche se i Nove Inferi sono governati dai diavoli, alcuni saggi credono che i diavoli abbiano strappato il controllo dei Nove Inferi da una razza di creature assai più anziane e aliene, che ora vengono semplicemente chiamati baatoriani. È possibile che alcuni resti di questa razza misteriosa vivano ancora nelle zone più remote dei Nove Inferi.

Avernus

Il primo strato di Baator è una terra desolata, una pianura disseminata di detriti e ceneri la cui monotonia viene interrotta solo da un'occasionale montagna o da un'aspra collina. Legioni di diavoli in armatura di maglia montano perpetuamente la guardia, e si radunano in continuazione per qualche nuova sortita interplanare per la Guerra Sanguinosa. Una luce rosso-sangue soffusa pervade l'aria, mentre alcune sfere infuocate fluttuano nel cielo, a volte esplodendo con effetti devastanti. Quei viaggiatori che non godono del riparo di strutture artificiali o caverne hanno una probabilità del 10% nell'arco di una giornata di ritrovarsi entro il raggio di una *palla di fuoco* che infligge 6d6 danni da fuoco (come se lanciata da un incantatore di 6° livello).

Torrenti di sangue attraversano l'Avernus prima di riversarsi nel Fiume Stige. L'origine dei torrenti di sangue è sconosciuta, anche se i diavoli affermano che si tratta del sangue di tutte le vittime passate dell'Avernus.

Cittadella di Bronzo: Quella che un tempo forse poteva essere una cittadella costruita in bronzo ora è una città rozza e anonima che ricopre decine di chilometri quadrati e che dispone di dodici cerchi di mura concentriche, ognuna carica di macchine da guerra. La città

GLI OTTO OSCURI

Gli Otto Oscuri sono i generali della Guerra Sanguinosa; questi otto diavoli delle fosse si riuniscono in concilio ogni sessantasei giorni. Gli Otto Oscuri sono dotati di immenso potere, ma sono comunque asserviti ai Signori dei Nove, coloro che controllano uno strato dei Nove Inferi ciascuno, e che sono a loro volta agli ordini di Asmodeus.

I diavoli delle fosse che compongono gli Otto Oscuri sono chiamati Baalzephon, Corin, Dagos, Furcas, Pearza, Zapan, Zaebos e Zimmimar. Gli otto comandano i diavoli al di sotto di loro, e si incontrano nella fortezza di Malsheem, nel Nessus, il nono strato. Oltre che a pianificare la prossima offensiva della Guerra Sanguinosa, deliberano anche su quale diavolo debba essere promosso.

In quelle rare occasioni in cui non sono al comando dei loro eserciti, risiedono nel Nessus. Quando si recano altrove per compiere qualche impresa infernale, spesso appaiono in forme umane malefiche.

brulica di supplicanti, sia lemuri che gusci delle anime, e di centinaia di migliaia di diavoli minori di tutti i tipi pronti a partire per la Guerra Sanguinosa.

Dal momento che Avernus è la testa di ponte più probabile per un eventuale attacco in massa dei demoni, nuove fortificazioni vengono aggiunte in continuazione alla Cittadella di Bronzo. Squadre operaie di gusci delle anime, lemuri e imp allargano in continuazione la città. La costruzione è talmente serrata che molte delle mura sono rinforzate al loro interno con strutture di ossa.

Colonna dei Teschi: Questa enorme colonna composta da veri e propri teschi rappresenta i trofei che i diavoli hanno riportato nel corso della Guerra Sanguinosa. La maggior parte dei trofei è composta da teschi contorti, demoniaci che variano dalla taglia minuscola alle dimensioni di una casa. La colonna si innalza per oltre 1,6 chilometri.

La colonna si erge nei pressi dello strato in cui l'accesso allo strato inferiore successivo è facile, passando attraverso una guglia di metallo particolarmente alta della città di Dis, che spunta dalla foschia che separa uno strato dall'altro. Sono molti i diavoli e i supplicanti che si affollano sulle scale a chiocciola della guglia, e anche le cadute, non del tutto accidentali, sono assai frequenti. Tuttavia, una gigantesca apertura di una caverna alla base della Colonna dei Teschi ospita un guardiano dello strato particolarmente terribile: Tiamat.

Tiamat: Tiamat, il drago cromatico, è riverita dai draghi malvagi, e le sue cinque teste sono ognuna del colore di un tipo di drago malvagio. Si diletta in passatempi perversi come la tortura, la lite e la distruzione. Tiamat sorveglia l'accesso tra Avernus e Dis nei pressi della Colonna dei Teschi, ma di solito si muove solo per contrastare eventuali incursioni di demoni. Cinque consorti, poderosi grandi dragoni maschi delle varietà rossa, nera, verde, blu e bianca, la servono ad ogni momento. Si dice che il tesoro di Tiamat, nascosto nelle profondità delle sue caverne, raccolga ricchezze provenienti da cento mondi diversi.

Dis

Il secondo strato dei Nove Inferi è una città di ferro infuocata. Il bagliore rossastro del calore infernale riverbera all'interno delle mura di fuoco roventi, e una nube di fumo si solleva per formare una foschia nera che avvolge tutto lo strato. La città equivale allo strato, e lo strato equivale alla città di Dis. Alcuni dicono che se un viaggiatore cammina a sufficienza, può lasciarsi la città alle spalle e attraversare un grande cerchio di montagne.

File di edifici risplendenti di luce rossastra si estendono verso ogni orizzonte, più alti o più bassi a seconda del tipo di terreno che ricoprono. Alcuni palazzi molto grandi, assegnati a diavoli e ufficiali particolarmente importanti della Guerra Sanguinosa interrompono l'orizzonte di tanto in tanto. Ogni muro di ferro risplende per il calore, e il contatto accidentale con le mura infligge 1d6 danni da fuoco.

Anche le pietre lastricate delle strade risplendono per il calore. Senza un paio di stivali ferrati, i visitatori finiscono presto per bruciare e contorcersi nelle strade. Supplicanti urlanti, prigionieri della Guerra Sanguinosa e mortali rapiti dal Piano Materiale riempiono le prigioni sotterranee scavate sotto le strade. Il suono delle loro urla d'agonia di solito affiora dalle piccole griglie che si aprono sulle vie della città.

Alcune sezioni della città ospitano mercati e bazar dove creature provenienti da molti piani diversi si incontrano per comprare e vendere merci. Molti si recano quaggiù per comprare o vendere beni illeciti, o per ingaggiare una banda di mercenari assetati di sangue pronti a svolgere un incarico che soltanto un diavolo potrebbe concepire.

Le strade sono gremite di gente. Parate di diavoli nobili serviti da schiere di lemuri e da gusci delle anime orribilmente scolpiti si contendono il dominio delle strade con le numerose squadre di lavoro perennemente impegnate a riparare, ampliare o rimodellare la città secondo gli ordini di Dispater, il Signore del Secondo.

Torre di Ferro: La Torre di Ferro è visibile da ogni angolo della città, in quanto si innalza al di sopra del resto degli edifici, superando la coltre di foschia che ricopre lo strato. La forma della torre sembra mutare e cambiare materiale e stile architettonico in continuazione.

La Torre di Ferro è la dimora personale di Dispater. All'interno delle sue mura, Dispater usufruisce di un bonus di +20 alla sua Classe Armatura, alla resistenza agli incantesimi e a tutti i tiri salvezza. All'interno della torre è pressoché invulnerabile, quindi ne esce raramente, preferendo trasmettere i suoi ordini facendo uso di messaggeri erinni.

SIGNORE DEL PRIMO: BEL

Al centro della Cittadella di Bronzo sorge la fortezza personale di Bel, il diavolo delle fosse di grande potere che controlla Avernus; oltre ad essere il Signore del Primo, Bel è anche un generale della Guerra Sanguinosa, anche se non fa parte degli Otto Oscuri. Bel ha tradito la vecchia Signora del Primo, Zariel, e ne ha ottenuto il posto. Si dice tra i suoi subordinati che Bel tenga ancora Zariel prigioniera da qualche parte all'interno della Cittadella di Bronzo, in modo da poterne assorbire il suo potere infernale, aumentando le proprie capacità e riducendola a un altro guscio di anima.

Anche se Bel è riuscito là dove molti altri prima di lui hanno fallito, la sua scalata al potere ora sembra essersi arrestata, dal momento che non gode del sostegno di nessun altro Signore dei Nove, tranne forse Asmodeus.

SIGNORE DEL SECONDO: DISPATER L'ARCIDUCA

A differenza di Bel, è difficile catalogare Dispater in una specifica "categoria" di diavolo o risalire alle sue origini, al di là del fatto che è un arcidiavolo. Come gli altri Signori dei Nove, è un diavolo speciale i cui poteri sono in ascesa, e perfino i diavoli delle fosse cadono davanti al suo potere. Di solito assume l'aspetto di un umanoide di altezza soprannaturale, con capelli neri, piccole corna, e avvolto in vesti risplendenti. Impugna sempre il suo simbolo di comando, una verga dai poteri speciali.

Dispater corre pochi rischi e lascia raramente la sua Torre di Ferro. Solo la chiamata di Asmodeus può riuscire ad attirarlo all'esterno. Nella politica dei Nove Inferi, Dispater e Mefistofele, il Signore dell'Ottavo, sono alleati, e di solito tramano contro Belzebù, il Signore del Settimo.

TIAMAT, IL DRAGO CROMATICO

Tiamat: GS 25; Drago Colossale; DV 49d12+588; pf 906; Iniz +4; Vel 12 metri, volare 45 metri (maldestra), nuotare 12 metri; CA 50 (2 a contatto, 50 colto alla sprovvista); Att +60/+55/+55 mischia (4d6+19/19-20, 5 morsi; 2d8+9, 2 ali; 3d6+9 più veleno, pungiglione); Faccia/Portata 4,5 m per 12 m/4,5 m; AS armi a soffio, presenza terrificante, imitazione del suono, incantesimi, capacità magiche; QS olfatto acuto, riduzione del danno 25/+4, immunità, *vedere invisibilità*, vista acuta, *respirare sott'acqua*; RI 30; AL LM; TS Temp +39, Rifl +27, Vol +34; For 49, Des 10, Cos 35, Int 28, Sag 25, Car 28.

Abilità e talenti: Alchimia +35, Ascoltare +61, Cercare +61, Concentrazione +63, Conoscenza delle Terre Selvagge +33, Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (dei piani) +31, Conoscenze (draghi) +34, Conoscenze (religioni) +31, Conoscenze (storia) +31, Diplomazia +61, Intimidire +61, Osservare +61, Percepire Inganni +59, Raccogliere Informazioni +59, Raggirare +61, Sapienza Magica +61, Scrutare +61; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*dominare persone*), Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Fluttuare, Ghermire, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Sensi Acuti, Virata;

Armi a soffio (Sop): Ognuna delle cinque teste di Tiamat emana una diversa arma a soffio, come segue:

Bianca: Un cono di freddo lungo 21 metri; le creature all'interno del cono subiscono 12d6 danni da freddo.

Nera: Un getto di acido ampio 1,5 metri, alto 1,5 metri e lungo 42 metri; le creature colpite subiscono 24d4 danni da acido.

Verde: Un cono di gas corrosivo lungo 21 metri; le creature all'interno del cono subiscono 24d6 danni da acido.

Blu: Un fascio di fulmini ampio 1,5 metri, alto 1,5 metri e lungo 42 metri; le creature colpite subiscono 24d8 danni da elettricità.

Rossa: Un cono di gas corrosivo lungo 21 metri; le creature all'interno del cono subiscono 24d10 danni da fuoco.

Ognuna delle armi da soffio di Tiamat consente un tiro salvezza sui Riflessi (CD 46) per dimezzare i danni.

Una volta che una testa di Tiamat ha soffiato, deve aspettare 1d4 round prima di poterlo fare di nuovo.

Presenza terrificante (Str): Tiamat può seminare il terrore tra i suoi nemici con la sua sola presenza. Il potere ha effetto automaticamente quando Tiamat attacca, carica o passa in volo. Le creature nel raggio di 135 metri vengono influenzate se possiedono 48 Dadi Vita o meno.

Una creatura influenzata può resistere all'effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 43). Superare il tiro salvezza rende la creatura immune alla presenza terrificante di Tiamat per un giorno. Le creature con 4 Dadi Vita o meno entrano in panico per 4d6 round, se falliscono il loro tiro salvezza. Le creature con 5 Dadi Vita o più diventano scosse per 4d6 round, se falliscono il loro tiro salvezza. I draghi malvagi (e Bahamut, il Drago Cromatico) ignorano gli effetti della presenza terrificante di Tiamat.

Teste multiple (Str): Tiamat può mordere con tutte le sue teste, anche se si muove o carica nel corso di un round. Invece di mordere, ogni testa può usare un'arma a soffio o una capacità magica come azione standard. Tiamat può lanciare un incantesimo per round, che conta come azione standard per una delle sue teste.

Se un colpo di un'arma tagliente infligge almeno 185 danni in un unico colpo, una delle teste di Tiamat viene recisa, come se fosse la testa di un'idra.

Immunità (Str): Tiamat è immune all'acido, al freddo, all'elettricità, al fuoco, al veleno, al sonno e alla paralisi. Tiamat ignora gli effetti degli incantesimi e delle capacità magiche di 5° livello o inferiori, come se l'incantatore non fosse riuscito a superare la resistenza agli incantesimi di Tiamat.

Vedere invisibilità (Str): Tiamat possiede la capacità straordinaria di vedere le creature invisibili. La capacità funziona come l'incantesimo *vedere invisibilità* entro un raggio di 480 metri. Il potere è sempre attivo.

Vista acuta (Str): Tiamat vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce normale. Possiede anche scurovisione nel raggio di 480 metri.

Imitazione del suono (Str): Tiamat può imitare qualsiasi voce o suono che abbia mai sentito a suo piacimento. Gli ascoltatori si accorgono dell'inganno se superano un tiro salvezza sulla Volontà (CD 43).

Incantesimi: Tiamat è uno stregone di 20° livello e un chierico di 20° livello che ha accesso ai domini del Male e della Legge. (Tiamat possiede anche i poteri concessi associati a quei domini). Nella sua forma naturale, Tiamat può lanciare i suoi incantesimi semplicemente proferendo una parola.

Capacità magiche: Tiamat può usare ognuna delle seguenti capacità magiche tre volte al giorno come un incantatore di 20° livello: *comandare vegetali, controllare tempo atmosferico, crescita vegetale, dominare persone, evoca sciame, folata di vento, miraggio arcano, nube di nebbia, oscurità, suggestione, velo* e *ventriloquio*. Può anche usare a volontà *trasformazione* come uno stregone di 20° livello. La CD del tiro salvezza per queste capacità magiche è 19 + il livello dell'incantesimo.

Tiamat possiede la capacità di *imputridire acqua* una volta al giorno. Questa capacità rende fino a 270 dm³ di acqua stagnanti, sporchi, infetti, e incapaci di sostenere forme di vita animali. La capacità può anche rovinare pozioni e altri liquidi che contengano acqua; gli oggetti incustoditi vengono inquinati automaticamente. Gli oggetti posseduti da una creatura non subiscono cambiamenti se il portatore supera un tiro salvezza sulla Volontà (CD 43).

Tiamat può esercitare *charme* sui rettili tre volte al giorno. Il potere funziona come un incantesimo di *charme di massa* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 27 per negare l'effetto), ma funziona solo sugli animali rettili. Tiamat può comunicare con quei rettili sotto l'effetto dello *charme* come se utilizzasse l'incantesimo *parlare con gli animali*.

Veleno (Str): Le creature che Tiamat punge con la sua coda subiscono 3d6 danni temporanei al punteggio di Costituzione a meno che non superino un tiro salvezza sulla Tempra (CD 46). Dopo 1 minuto, le creature avvelenate devono superare un altro tiro salvezza aggiuntivo (CD 46), altrimenti subiranno altri 3d6 danni temporanei al punteggio di Costituzione.

Respirare sott'acqua (Str): Questa capacità permette a Tiamat di respirare sott'acqua a tempo indeterminato. Può utilizzare liberamente le sue armi a soffio, i suoi incantesimi e le altre capacità quando si trova sott'acqua.

Proprietà: Ampolla di ferro (vuota), *amuleto dei Piani, anello di protezione+5, anello di resistenza+5, bracciali dell'armatura+8, buco portatile, fasce metalliche di bilarro, globo delle tempeste, mantello della distorsione, sfera di cristallo con individuazione dei pensieri, tappeto volante* (1,8 m per 2,7 m), *teschioscuro, verga della sovranità* e *verga dello splendore*. I bonus concessi da questi oggetti non sono stati calcolati nelle statistiche sopra riportate.

Minauros

Il terzo strato dei Nove Inferi è un fetido stagno di melma e di sporcizia. Piogge acide, venti aspri e grandine in grado di perforare la carne imperversano su tutto lo stagno. Le acque della palude sono così fredde in alcuni punti che si sono congelate. In altri punti, invece, l'acqua ribolle ed emana getti di vapore infernale.

Orribili creature senza nome solcano le acque torbide, e perfino i diavoli hanno paura di allontanarsi troppo dalle loro città. Là dove lo strato è più basso, una lenta colata di acqua sporca scende lentamente fino al quarto strato. Molti viaggiatori o supplicanti smarriti sono stati sospinti accidentalmente verso una caduta lunga e letale fino a Flegesto.



Città di Minauros: Questa metropoli di diavoli conferisce il suo nome a tutto il piano. Minauros viene anche chiamata l'Affondata, in quanto il peso massiccio della città la spinge sempre più verso le acque putride delle paludi. Soltanto gli sforzi eterni di un'orda di supplicanti e di schiavi le impedisce di essere inghiottita dallo stagno, ma nonostante questo la città sprofonda qualche centimetro in più nell'acqua ad ogni anno che passa.

Si dice che le rovine al di sotto della città nascondano grandi ricchezze. É possibile che le rovine in questione siano formate da una città attirata fin quaggiù dalle Terre Esterne molti millenni fa.

Città di Jangling Hiter: La Città delle Catene fluttua al di sopra degli stagni di Minauros appesa a gigantesche catene di ferro. La città è governata dai kyton. La zona più bassa della città sfiora la superficie dello stagno, ma la forza delle catene impedisce alle acque della palude di inghiottire Jangling Hiter come sono state inghiottite molte altre città. Nessuno sa a cosa siano agganciate le catene sospese che sorreggono la città, anche se è probabile che oltrepassino il confine tra gli strati e si colleghino al lato inferiore di Dis. Le nubi burrascose racchiudono la risposta a questo mistero.

Anche se i kyton normalmente si considerano pari tra loro, sono soliti obbedire a un kyton particolarmente intelligente chiamato Quimath. Risiede a Panos Qytel, una struttura simile a una cattedrale, dotata di tre torri, che sorge nel cuore di Jangling Hiter.

Flegesto

Il quarto strato dei Nove Inferi è un luogo di fuoco e di dolore molto simile al Piano Elementale del Fuoco. Fiumi di fuoco liquido attraversano il paesaggio, e l'aria è pervasa da fiamme danzanti; lo strato di Flegesto è dotato del tratto fuoco dominante. Le creature prive di resistenza o di immunità al fuoco presto vengono consumate.

Abriymoch: Questa città di magma rappreso, di ossidiana e di cristalli sorge all'interno del cratere di un vulcano quasi spento. Si dice che le fondamenta di Abriymoch siano la tomba di una divinità uccisa da Asmodeus. La città offre una protezione di qualche tipo dall'ambiente infuocato del resto di Flegesto, ma anche così, alcuni quartieri vengono a volte invasi da alcuni getti di fiamma.

Una legione di oltre cinquemila diavoli hamatula risiede quaggiù, una forza che viene mantenuta di riserva nel caso in cui un attacco demoniaco dovesse penetrare fin quaggiù attraverso i Nove Inferi. Un diavolo delle fosse chiamato Gazra ha il comando dei diavoli hamatula, ma riceve ordini direttamente dai Signori del Quarto, Fierana e Belial. En-

Illus. di W. Reynolds

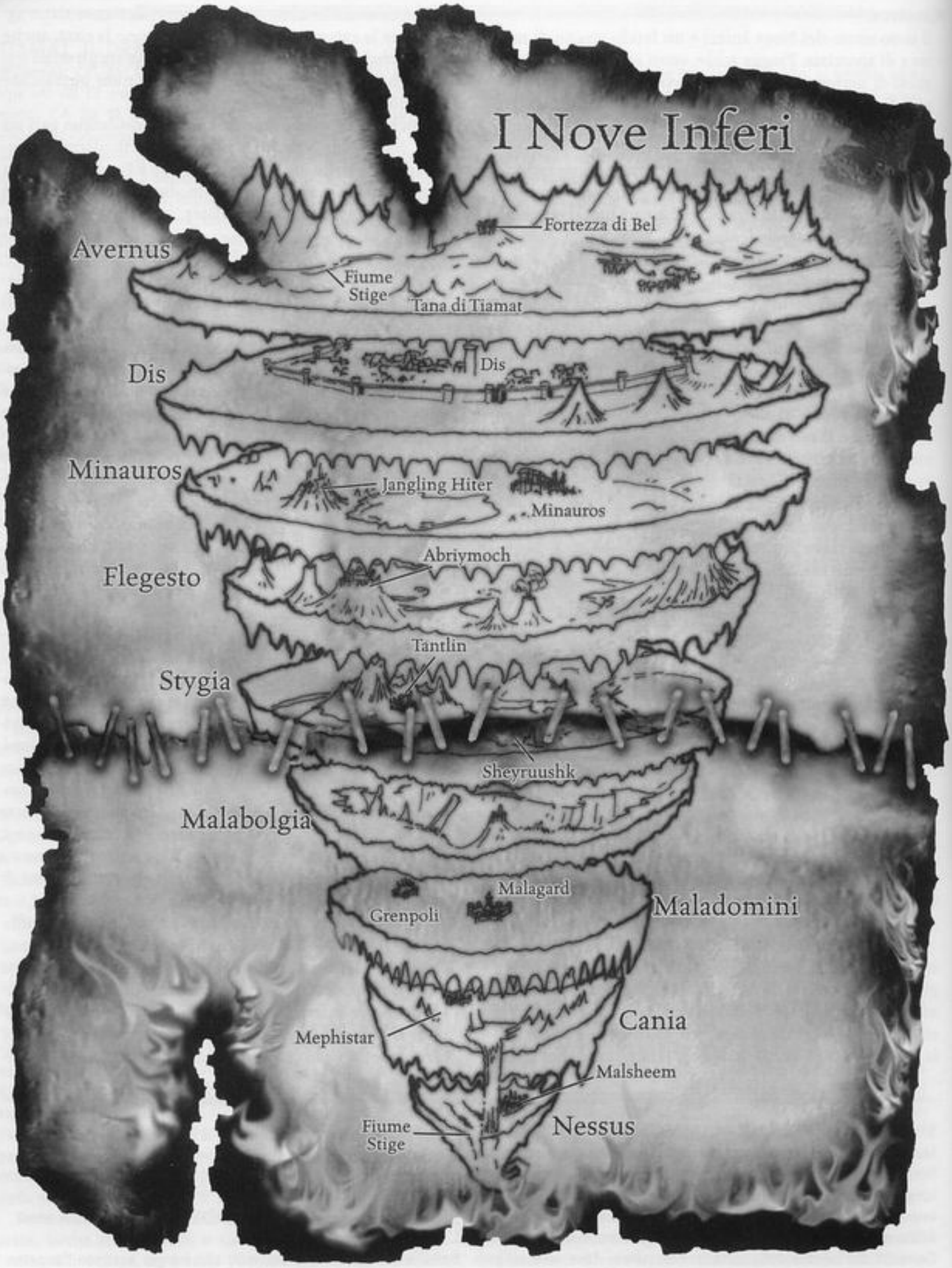
SIGNORE DEL TERZO: MAMMON IL VISCONTE

Mammon è un arcidiavolo, e come tale possiede un potere di livello quasi divino. Il suo aspetto è quello di un serpente lungo 9 metri dotato di torace, testa e braccia umane. Impugna una lancia simile ad un arpione, anche se la magia dell'arma è la meno importante delle sue notevoli capacità. Governa dal centro della città di Minauros, dove vive all'interno di un mausoleo di proporzioni gigantesche.

Mammon è un duplice voltafaccia. Un tempo si era alleato con Dispater e Mefistofele contro Asmodeus, ma poi fu il primo a inchinarsi davanti al Signore del Nono quando Asmodeus si rivelò vittorioso stroncando una ribellione chiamata la Resa dei Conti. Sono pochi gli altri signori che torneranno mai a fidarsi di Mammon, il che rende assai improbabile un qualsiasi suo coinvolgimento nella prossima rivolta interna.

SIGNORI DEL QUARTO: LADY FIERNA E L'ARCIDUCA BELIAL

Belial e Fierna sono arcidiavoli che hanno assunto l'aspetto di umanoidi dai lineamenti leggermente diabolici. Fierna combatte impugnando una lama di fuoco che è in grado di evocare a volontà, mentre Belial combatte impugnando una potente corsesca. Fierna è la figlia di Belial; Belial le lascia indossare il manto del comando in pubblico, ma in realtà i due governano lo strato di Flegesto assieme.



trambi risiedono ad Abriymoch, in un palazzo di ossidiana consumata costruito su un bordo del cratere.

Stygia

Il quinto strato dei Nove Inferi è un reame di freddo e di ghiacci. La maggior parte del piano è immerso in un mare di lastre di ghiaccio e di iceberg. La sola acqua corrente è quella del Fiume Stige, anche se gli iceberg e gli squali immondi ne rendono la navigazione particolarmente pericolosa. I fulmini squarciano il cielo in continuazione, quindi le creature volanti quaggiù sono particolarmente rare, eccetto quelle che sono immuni

all'elettricità.

Le lastre di ghiaccio ospitano le fondamenta di molte città e castelli dei diavoli.

Tantlin: Tantlin, chiamata la Città di Ghiaccio, è la città più grande dello strato. Come anche le città più piccole, è costruita su una lastra di ghiaccio, ma possiede un "porto" che si apre su una riva del vicino Fiume Stige. La città è governata da un diavolo delle fosse, che però raramente esce dalla sua cittadella. Questa forma di governo "assenteista" lascia che le strade cadano nelle mani di varie bande interessate a far rispettare la loro legge personale a spese degli altri. Le bande sono composte da assortimenti pittoreschi di vari tipi di diavoli, anche se a volte qualche mortale planare di indole particolarmente malvagia si unisce a loro. Nonostante il caos che imperversa nelle strade, Tantlin funge anche da punto di sosta commerciale interplanare, grazie alla sua posizione nei pressi dello Stige.

Gli abitanti di Tantlin non possono mai dimenticarsi del signore dello strato, Levistus, dal momento che è congelato nel cuore di un iceberg (la Tomba di Levistus), che fluttua in mezzo al porto. Nonostante la sua immobilità, Levistus è sempre al corrente degli eventi che interessano il suo strato, ed è in grado di comunicare telepaticamente con gli altri diavoli di Stygia a volontà nel raggio di 16 chilometri.

Sheyruushk: A questo reame sottomarino si accede attraverso una spaccatura tra due iceberg non troppo lontani da Tantlin. Le acque ghiacciate sono buie, ma a quei sahuagin simili a squali che vivono quaggiù sembra non importare. I diavoli di mare si radunano attorno alla corte della loro divinità, Sekolah. Rendono omaggio alla brutale divinità squalo attraverso degli orribili riti, in cui alcuni diavoli prigionieri vengono immolati come sacrifici. Squali di ogni tipo e di ogni dimensione infestano le acque di Sheyruushk, anche se sia gli squali che i sahuagin, a volte, nuotano fino al Fiume Stige. Si divertono ad affondare le navi commerciali e i traghetti dello Stige; la benedizione di Sekolah è sufficiente a rendere i predatori immuni all'influenza delle acque dello Stige, almeno per un breve tempo.

Malabolgia

Il sesto strato dei Nove Inferi è uno scosceso pendio roccioso che sembra continuare all'infinito. La caduta di frane, in grado di schiacciare ogni cosa sul loro cammino, è assai frequente. In alto, il cielo risplende di colori malsani. I diavoli su questo strato si riparano in fortezze rivestite in rame ideate per arginare e respingere le frequenti frane rocciose. Tuttavia, nulla sarebbe in grado di resistere alle frane più grosse.

I pendii rocciosi di Malabolgia sono simili a quelli della Gehenna, e per spostarsi lungo la superficie di Malabolgia è necessaria una prova di Scalare. Vedere "Cadere sulla Gehenna", più sopra in questo capitolo, per un elenco delle CD di Scalare e per le conseguenze del fallimento.

Maggoth Thyg: Si narra di luoghi antichi costruiti sotto i massi di Malabolgia. Sotto i macigni e le pietre infernali potrebbero vagare creature più vecchie dei diavoli stessi, gli antichi baatoriani.

Una certa gola, assai difficile da trovare, conduce fino a una caverna dove le pareti risplendono di una luce grigiastra stordente. Spesso la gola è occlusa da macigni caduti, ma altre volte la caverna è misteriosamente di nuovo sgombra. I diavoli inviati dal Signore del Sesto a indagare non fanno mai ritorno.

Dalla caverna a volte si levano delle urla terribili che echeggiano per tutta Malabolgia. Stranamente, i supplicanti di questo livello non sembrano in grado di udire le urla. I diavoli, tuttavia, le sentono e il suono ha un effetto particolarmente terrificante su di loro.

Maladomini

Il settimo strato dei Nove Inferi è punteggiato da città abbandonate e in rovina. Sotto il cielo, color sangue nero, i supplicanti si affollano, scavano e costruiscono nuove città per il Signore del Settimo. Miniere, cave di pietra e canali di scavo si aprono sulla terra come tante piaghe. Nuove città vengono costruite sopra le rovine di quelle vecchie. Quando una città viene terminata, il Signore, insoddisfatto, costringe i sui sudditi a ricominciare da capo. Le città abbandonate non sono vuote. Servono come abitazioni per quei supplicanti che sono sfuggiti ai loro torturatori diabolici, per quelle bestie provenienti da altri piani che si sono smarrite e per quei viaggiatori planari che non vogliono essere ritrovati.

Malagard: L'attuale città in costruzione è chiamata Malagard, e funge da dimora per il Signore del Settimo, Belzebù. É una città splendida, composta da strade ampie e dritte, fontane scolpite in modo raffinato, anche se raf-

SIGNORE DEL QUINTO: PRINCIPE LEVISTUS

Nessuno sa che aspetto abbia Levistus, in quanto il principe è congelato all'interno di un iceberg. Dall'esterno, il principe ha l'aspetto di una grande sagoma scura vagamente discernibile attraverso il ghiaccio.

Asmodeus un tempo imprigionò Levistus nel ghiaccio a causa di un tradimento passato. Anche se ora gli permette di controllare Stygia attraverso il contatto mentale con i suoi diavoli, Asmodeus non intende liberare Levistus. Nonostante la sua prigionia, le trame di Levistus si estendono ovunque. Se mai dovesse liberarsi, la sua vendetta sugli altri signori dei Nove Inferi, e specialmente su Asmodeus, sarebbe tremenda.

SIGNORE DEL SESTO: LA CONTESSA STREGA

La Contessa Strega non è un arcidiavolo, ma una strega notturna estremamente potente proveniente dall'Ade. Un tempo era Moloch a governare questo strato, ma venne spodestato quando sfidò Asmodeus nel corso della grande ribellione che scosse tutti i Nove Inferi in passato. La maggior parte dei sapienti riconosce che fu la Strega uno dei consiglieri più fidati di Moloch, a suggerirgli di ribellarsi. Naturalmente la ribellione fallì, e nel corso della Resa dei Conti la strega venne insediata al posto di Moloch. Moloch fuggì, e ovunque si nasconda ora, di sicuro cova un feroce rancore.

La fortezza della Contessa Strega sorge all'interno di una roccia grande quanto una montagna che rotola in continuazione lungo i pendii di Malabolgia, anche se nessuno dei suoi nobili sa con precisione dove si trovi o quale sentiero segua. Invece, i suoi nobili la ospitano quando la Strega fa loro visita nelle loro fortezze di rame, sempre che riescano a riconoscerla dietro ai suoi esperti travestimenti.

figuranti soggetti orribili, e torri che si innalzano fino al cielo color sangue nero. È la più grande città mai vista su Maladomini, ma tutti si aspettano che presto venga anch'essa abbandonata, dal momento che Belzebù ricerca la perfezione infernale in tutte le cose.

Grenpoli: Grenpoli, la Città della Diplomazia, è ricoperta da una cupola, e l'accesso al suo interno è possibile solo attraverso quattro porte esterne. É possibile entrare nella città solo dopo una meticolosa perquisizione, durante la quale i visitatori vengono privati delle armi per tutta la durata della loro permanenza. Il combattimento e le forme esplicite di aggressione magica sono contro la legge, e coloro che la violano vengono giustiziati immediatamente.

La Scuola Politica dei Nove Inferi, a Grenpoli, è il luogo dove i diavoli nobili più intraprendenti si recano per studiare le arti dell'inganno e del tradimento. Un'erinni chiamata Mysdemn Wordtwister governa Grenpoli.

Cania

L'ottavo strato dei Nove Inferi è un altro regno di gelo, ma il gelo di Cania è talmente intenso e penetrante che sembra quasi una cosa viva. I ghiacciai si muovono velocemente quanto un uomo in corsa e stridono e si schiantano tra loro, scaraventando valanghe di neve su ogni creatura tanto sfortunata da rimanere coinvolta nella lotta tra i due titani di ghiaccio.

Il freddo intenso penetra anche oltre i vestiti naturali più spessi. I personaggi subiscono 3d10 danni da freddo ad ogni round in cui si trovano in un'area non riparata di Cania. Quando i ghiacciai si spostano, a volte rivelano cadaveri vecchi di migliaia di anni, vittime passate del gelo spietato.

Mephistar: Questa possente cittadella, un gioiello bianco-bluastro scolpito nel ghiaccio, si erge sulla cima di un ghiacciaio altrettanto maestoso chiamato Nargus. Nuvole di vapore si innalzano in continuazione ai lati della sporgenza ghiacciata. Il movimento del ghiacciaio è controllato dal Signore della Cittadella, Mefistofele, e Nargus, spostandosi, ha schiacciato e annientato molti ghiacciai minori, oltre a una buona dose di armate immonde rivali colte di sorpresa all'interno di Cania.

L'interno di Mephistar è riscaldato. Bagni riscaldati, fuochi aromatici e arazzi infuocati infernali sono dappertutto. I nobili gelugon godono delle comodità di Mephistar in cambio della fedeltà ai capricci di Mefistofele, il Signore dell'Ottavo.

Sagome nel Ghiaccio: Alcuni ghiacciai di Cania racchiudono forme aliene congelate in mezzo al ghiaccio. I ghiacciai distorcono la visibilità, quindi è impossibile distinguere con precisione ciò che è sepolto in queste prigioni di ghiaccio. Di tanto in tanto, i mortali più intraprendenti fondono dei condotti esplorativi verso le sagome più interessanti. Alcune sagome sembrano essere deva e arconti congelati nell'atto di combattere contro altre creature di origini ignote. Altre sagome sembrano essere città abbondante di origine locale oppure aliena.

La Fossa: I ghiacciai più grandi formano una muraglia che circonda una fossa del diametro di alcune centinaia di metri. La fossa, buia come la pece, è l'accesso allo strato più basso dei Nove Inferi. Una scalinata, sorvegliata da alcuni diavoli, attraversa la superficie dei ghiacciai, e a ogni ripiano si erge una torre di guardia gremita di gelugon.

Naturalmente, è possibile evitare le scale e saltare direttamente all'interno della Fossa. Tuttavia, una corrente verticale soprannaturale particolarmente forte rende ogni forma di volo assai rischiosa. Chi tenta di scendere in volo deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 30) quando entra nella corrente, altrimenti verrà sbattuto contro la parete laterale della fossa subendo 20d6 danni. Chi supera il tiro salvezza, invece, riesce a individuare un tunnel d'aria stabile all'interno dei venti turbinanti e può scendere fino a Nessus normalmente.

Nessus

Il nono strato è il reame più profondo dei Nove Inferi, un piano squarciato da crepacci più profondi dei più grandi abissi oceanici. Molte delle gole e dei canyon di Nessus scendono nel sottosuolo per migliaia di chilometri, facendosi strada tra innumerevoli strati di roccia morta. La maggior parte dei crepacci sembra naturale, ma alcuni sembrano tagliati o fatti esplodere all'interno della terra stessa. Si dice che una derivazione dello Stige scorra in

SIGNORE DEL SETTIMO: BELZEBÙ L'ARCIDUCA

Un tempo Belzebù era un arconte di Celestia chiamato Triel, ma venne scaraventato nei Nove Inferi. Asmodeus promosse rapidamente Triel allo status di diavolo nel corso di un temibile rituale. L'implacabile ossessione di Belzebù per la perfezione gli è stata molto utile per ascendere tra le fila dei diavoli, e lo ha condotto fino alla posizione di Signore dell'Ottavo. Ma Belzebù non ha soltanto ottenuto la sua signoria: ha deposto il signore precedente e ha cancellato ogni nozione di quell'entità. Lasciando alle sue spalle il suo vecchio nome e la sua vecchia natura, Belzebù viene ora chiamato il Signore delle Mosche, in quanto nemmeno una mosca può sfuggire alla sua rete di intrighi.

Come praticamente tutti gli altri signori, anche Belzebù un tempo ha tramato contro Asmodeus, nel corso della ribellione fallita e della punizione seguente conosciuta come la Resa dei Conti. Per punire Belzebù, Asmodeus ha trasformato il suo perfetto corpo angelico in una massa carnosa fusa.

Ora Belzebù trama apertamente solo contro Mefistofele, il Signore dell'Ottavo. Ma la sua rabbia eterna brucia ancora nei confronti di Asmodeus, e la sua ambizione infinita punta sempre al trono di Re dei Nove Inferi.

SIGNORE DELL'OTTAVO: MEFISTOFELE

Mefistofele un tempo organizzò un colpo di stato contro se stesso, quando venne sostituito dal Barone Molikroth. In realtà Molikroth era proprio Mefistofele, e questa doppia identità è ora terminata (come anche le vite dei compagni cospiratori di "Molikroth"). Il Signore dell'Ottavo ha l'aspetto di un umanoide alto quasi tre metri, dalla pelle rossa e dotato di corna e di ali. Impugna una corsesca magica eternamente infuocata. Ama vestirsi con teatrali mantelli di colore nero.

Come gli altri arciduchi dei Nove Inferi, Mefistofele non è riuscito a spodestare Asmodeus dal trono dei Nove Inferi. E come molti altri arciduchi, ha mantenuto la sua posizione quando la Resa dei Conti è terminata. Il suo più grande rivale è Belzebù, e la sua corte è impegnata in mille complotti contro il Signore delle Mosche.

alcuni dei crepacci, riversandosi al loro interno e facendosi strada oltre lo strato. Sono in pochi a sapere come raggiungere questo affluente, ammesso che esista.

Malsheem: Un crepaccio di incredibili proporzioni si apre subito sotto il confine tra Cania e Nessus (la Fossa che si apre su Cania conduce fino a Malsheem nel Nessus). Malsheem, la Cittadella dell'Inferno, si erge in tutta la sua oscura, elegante, immonda bellezza dal crepaccio stesso. La fortezza è smisurata, e si innalza per vari chilometri al di sopra del piano. Ma, proprio come un iceberg che affiora oltre il livello dell'acqua, le guglie e le fortificazioni visibili sono solo una piccola parte se paragonate alle vaste sale che si nascondono all'interno del crepaccio.

Malsheem è la cittadella conosciuta più grande di tutti i Piani Esterni. È abbastanza grande da ospitare milioni di diavoli, un'armata più grande di qualsiasi esercito mai schierato nel corso della Guerra Sanguinosa. Asmodeus, maestro di Malsheem, Signore del Nono e Sovrano indiscusso dei Nove Inferi, tiene queste orde in serbo per una battaglia cataclismica che, egli crede, farà impallidire le "patetiche" manovre della Guerra Sanguinosa. La cittadella è talmente vasta che è impossibile tracciarne una mappa. I segreti di Malsheem sono noti solo ad Asmodeus in persona.

Spire di Serpente: Alcune voci, brutalmente represse, raccontano che in Asmodeus c'è più di quanto egli stesso non voglia ammettere. Secondo le leggende, la vera forma di Asmodeus risiede in realtà nel crepaccio più profondo di Nessus, chiamato Spire di Serpente. La forma che tutti gli altri diavoli dei Nove Inferi vedono nella fortezza di Malsheem è in realtà un utilizzo altamente avanzato di *immagine proiettata* o un avatar di qualche tipo.

Il crepaccio segreto, formato dal corpo di Asmodeus nel momento in cui arrivò, cadendo, nei Nove Inferi, sprofonda stringendosi a spirale per centinaia di chilometri. La sua forma titanica, lunga interi chilometri, risiede ancora quaggiù, e le sue ferite devono ancora guarire. Il suo sangue acido e nero si raccoglie nelle pozze in fondo al crepaccio, ed è la sostanza più corrotta che esista.

Da dove è caduto Asmodeus? Forse un tempo era una divinità maggiore esiliata dall'Elysium o da Celestia, o forse è ancora più vecchio, come le voci lascerebbero credere? Forse rappresenta un'entità fondamentale la cui sola esistenza permette la continuazione dell'attuale configurazione del multiverso.

Nessuno di coloro che raccontano la storia della "vera" forma di Asmodeus vive per più di 24 ore dopo averla pronunciata a voce alta. Tuttavia, alcune pergamene custodite nelle librerie più difficili da raggiungere (come la cittadella di Demogorgon nell'Abisso) riportano queste conoscenze. A meno che, naturalmente, non si tratti di pura immaginazione.

Incontri nei Nove Inferi

Utilizzare la Tabella 7-7: "Incontri infernali" per determinare gli incontri casuali nei Nove Inferi.

CAMPO DI BATTAGLIA INFERNALE DELL'ACHERONTE

É il luogo dove gli eserciti si scontrano brutalmente ogni notte.

É il piano dove finiscono i relitti di milioni di ribellioni fallite.

É il piano dell'ordine forzato, dove la conformità è più importante del bene.

Il clangore e le grida della battaglia sono la prima cosa che un soldato ode quando arriva sull'Acheronte e l'ultimo suono che odono i profughi che lo stanno abbandonando. Questo è tutto ciò che l'Acheronte contiene: conflitto, guerra, dolore e lotta. Sono molti gli eserciti che popolano l'Acheronte, ma sono pochi coloro in grado di guidarli. Anzi, i ribelli senza una causa sono assai diffusi sull'Acheronte, sia che si tratti di supplicanti che di mortali, immondi o celestiali.

L'Acheronte è composto da quattro strati, ognuno formato da cubi di ferro delle dimensioni di un isola, o perfino di un continente, che fluttuano immersi nell'aria. A volte i cubi si scontrano l'uno con l'altro, e gli echi delle collisioni passate rimbombano per tutto il piano, mescolandosi al suono del cozzare delle spade che si innalza dalle facce di ogni cubo.

L'Acheronte ospita molte divinità, tra cui Wee Jas, il dio della morte e della magia; Gruumsh, il dio degli orchi; Maglubiyet, la divinità dei goblin; e Hextor, la divinità della tirannia e l'autoproclamatosi campione del male.

TRATTI DELL'ACHERONTE

L'Acheronte è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale oggettiva:** La forza della gravità è pari a quella del Piano Materiale, ma la direzione verso il basso dipende dalla faccia del cubo su cui ci si trova. Aggirare lo spigolo tra due facce di un cubo può essere un'esperienza sconcertante per chi non è abituato a farlo.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Ogni cubo è finito, ma il vuoto in cui i cubi fluttuano è infinito.
- **Plasmabile divino:** L'Acheronte cambia in base all'umore delle divinità. Le creature comuni devono fare ricorso a incantesimi o a sforzi fisici per alterare il campo di battaglia infernale.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento legale leggero:** I personaggi caotici subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

SIGNORE DEL NONO: ASMODEUS, RE DEI NOVE INFERI

Asmodeus è di sicuro dotato almeno del potere di un arcidiavolo, ma potrebbe possedere il potere di una vera divinità. Risiede a Malsheem, ma viene visto raramente. Solo quando i diavoli più potenti dei Nove Inferi si radunano in una qualsiasi delle cento sale delle udienze del palazzo, Asmodeus si manifesta, di solito assumendo l'aspetto di un anonimo umano dai capelli neri, barba e baffi appuntiti e dagli occhi fiammeggianti. Asmodeus è stato sfidato molte volte, la più recente delle quali è stata la ribellione che ha coinvolto tutti gli Inferi chiamata la Resa dei Conti, ma non è mai stato sconfitto.

COLLEGAMENTI ALL'ACHERONTE

Il Fiume Stige, che attraversa tutti i piani inferiori, attraversa anche lo strato superiore dell'Acheronte, chiamato Avalas. Lo Stige scorre su molti dei cubi di Avalas, sgorgando da un cratere e attraversando un cubo per molti chilometri, per poi scomparire dentro un nuovo cratere e riapparire su un altro cubo. A volte il fiume muta il suo corso quando attraversa un cubo, spazzando via intere città in un'ondata di distruzione e di oblio.

I portali verso altri piani sono abbastanza comuni. Di solito tali portali hanno l'aspetto di imboccature di molti tunnel che perforano la maggior parte dei cubi dell'Acheronte.

ABITANTI DELL'ACHERONTE

Eserciti di rinnegati formati da creature di ogni genere vagano per l'Acheronte in cerca di forze nemiche da combattere. Tuttavia, presto o tardi gli ammutinamenti o la follia piegano anche il condottiero militare più forte, lasciando gli eserciti privi di qualsiasi obiettivo che non sia la distruzione delle altre armate rinnegate. A volte gli eserciti di non morti o di costrutti durano più a lungo, in quanto sono in grado di eseguire all'infinito gli ultimi ordini ricevuti.

Quegli eserciti che non sono ancora impazziti possono ancora cercare un obiettivo, come la difesa di un reame, la ricerca di rifornimenti, lo spodestamento di un re impostore o centinaia di altre cause. Purtroppo, dal momento che la maggior parte di tali cause avevano importanza su piani diversi dall'Acheronte, anche gli eserciti più solerti perdono in fretta ogni motivazione e si ribellano.

L'Acheronte è popolato da achaierai, diavoli, imp, fomorian, rakshasa, draghi e yugoloth. I clan dei rakshasa dominano su diversi cubi nascosti per tutto l'Acheronte, tutti rivestiti da potenti illusioni. Alcune creature a ingranaggi provenienti da Mechanus mantengono alcune colonie minerarie disseminate sui due strati più bassi dell'Acheronte.

Infine, l'Acheronte è popolato da enormi stormi di uccelli. Corvi, avvoltoi, gabbiani, falchifreccia e pellicani solcano i venti tra un cubo e l'altro, ben nutriti dalle carogne dei tanti campi di battaglia.

Supplicanti dell'Acheronte

La maggior degli eserciti di rinnegati dell'Acheronte è formata da supplicanti e da disertori. Se un soldato, in vita, ha ucciso altri in nome di una causa in cui non credeva, e ha ucciso con gioia, potrebbe diventare un supplicante dell'Acheronte. Anche quei rivoltosi e quei terroristi particolarmente fanatici uccisi sul Piano Materiale giungono sull'Acheronte, spesso come condottieri degli eserciti vaganti. I comandanti rinnegati non hanno alcuna tregua finché non vengono uccisi in battaglia, al che la loro essenza si fonde con quella del piano stesso.

I comandanti rinnegati possiedono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Elettricità, suono.

Resistenze: Freddo 20, fuoco 20.

Altre qualità speciali: Rincuorare.

Rincuorare (Str): Tutti i membri di un esercito di rinnegati nel raggio di 30 metri di un comandante supplicante ricevono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento e paura e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai danni.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento sul Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte è molto simile al movimento sul Piano Materiale. Spostarsi sull'altra faccia di un cubo sembra difficoltoso per i meno esperti, ma è relativamente facile. Per spostarsi da un cubo all'altro è necessaria una qualche forma di volo. I viaggiatori ad Avalas e a Thuldanin devono fare attenzione alle collisioni tra i cubi, in quanto ogni cosa che rimane presa tra i due cubi al momento dell'impatto viene disintegrata. Quei cubi in rotta di collisione tra loro diventano visibili l'uno all'altro un giorno o due prima dell'impatto, il che di solito è un tempo sufficiente a organizzare l'evacuazione.

CARATTERISTICHE DELL'ACHERONTE

I cubi che formano i quattro strati dell'Acheronte sono segnati e rovinati da spaccature e schegge generate dalle collisioni passate, e disseminate dai crateri delle molte battaglie combattute sulle loro facce. Sul piano dell'Acheronte, sempre ordinato, i cubi si infrangono o si consumano sempre seguendo linee e angoli retti. A volte i cubi sono lunghi soltanto poche decine di metri per lato, ma altri sono abbastanza grandi da ospitare intere città o regni. Esistono anche altre forme geometriche solide oltre ai cubi, anche se sono rare (tranne che su Tintibulus, il terzo strato).

La visibilità è normale sull'Acheronte. Il piano è illuminato da una luce grigiastra fluttuante che varia leggermente in intensità da quella di una luce lunare a quella di una giornata buia e nuvolosa.

Anche l'udito è normale, sebbene l'eco dei cubi che si scontrano e del frastuono delle battaglie sia sempre presente in sottofondo.

Avalas

Il primo strato dell'Acheronte è anche chiamato la Pianura della Battaglia, in quanto ospita la maggior parte dei cubi ed è popolato dalla maggior parte degli eserciti e delle fortezze. Il rumore della collisone dei cubi in lontananza è indistinguibile dal clangore delle battaglie più vicine. I cubi variano in dimensioni da quelli grandi come una città a quelli grandi come continenti. I cubi più piccoli di solito sono i più vecchi, che sono stati ridotti alle loro dimensioni attuali da eoni di continue collisioni.

Clangor: Clangor è un cubo completamente scavato e attraversato da tunnel al fine di poter ospitare una gigantesca caserma per le nazioni dei goblin e le loro eterne guerre. É

GUERRA TRA ORCHI E GOBLIN IN MEZZO AI CUBI

I reami di Clangor e Nishrek erano un tempo un unico cubo, ma le divinità opposte di ogni reame alla fine riuscirono a separare i loro reami in due cubi distinti. Anche se ora sono separati, l'inimicizia tra i goblin di Clangor e gli orchi di Nishrek è sempre forte. Anche se le divinità rivali possono impedire all'intera faccia di un cubo di venire schiacciata da un cubo opposto scaraventato nel vuoto, entrambe le fazioni continuano a provarci. La maggior parte delle battaglie ora viene combattuta nel momento in cui una delle due fazioni riesce a far atterrare una squadra d'invasione sul cubo avversario.

anche la dimora della divinità goblin Maglubiyet.

Le torri e le mura di Clangor sono state erette con precisione letale per poter infliggere i danni maggiori a qualsiasi aggressore in arrivo. L'aria è fredda e secca, e il fiato delle creature forma sbuffi di vapore nell'aria. Quelle regioni che non sono occupate dalle caserme dei goblin sono adibite a covi di lupi destinati ai cavalieri scelti dei goblin. Dal momento che la maggior parte delle forze di Clangor è formata da supplicanti goblin e hobgoblin, non sono necessarie grosse scorte di cibo. Tuttavia alcune rivendite, pesantemente sorvegliate, sono disponibili per i viaggiatori mortali, per i lupi e per le altre creature che risiedono su Clangor, e offrono beni importati da altri piani a caro prezzo attraverso portali ben sorvegliati.

Shetring: La fortezza Shetring si fonde al resto della struttura di metallo del cubo. Il grande Fiume Lorfang attraversa la fortezza al centro, e cinque lunghi ponti permettono l'accesso tra le due metà. Il fiume scaturisce da una sorgente lontana alcuni chilometri e poi si rituffa all'interno del cubo. Maglubiyet in persona vive in fondo alla cascata, in una magnifica caverna d'acciaio avvolta nell'umidità. I goblin lanciano alcune vittime sacrificali dall'alto della cascata prima di impegnarsi in una grossa offensiva (di solito contro Nishrek, la dimora del pantheon orchesco).

Nishrek: Questo cubo metallico ospita il pantheon orchesco, al capo del quale siede Gruumsh, la divinità degli orchi, dotata di un occhio solo. Il tratto di allineamento legale leggero viene negato su Nishrek. Nishrek, proprio come Clangor, è stato scavato e attraversato da molti tunnel per ospitare le vaste legioni degli eserciti orcheschi.

A differenza di Clangor, le caserme sono disposte casualmente, e i tunnel vagano senza senso. Là dove Clangor, a una certa distanza, sembra attraversato da un griglia, Nishrek è un groviglio di strade e di trincee, inframiste a fortezze disposte casualmente.

Gli orchi comandati dalle divinità orchesche minori come Baghtru e Ilneval si accontentano di scagliarsi contro Clangor, ma Gruumsh trama vendetta contro un nemico più lontano: Corellon Larethian. In ere passate, è stato Corellon Larethian ad accecare Gruumsh all'occhio sinistro, e Gruumsh da sempre cerca vendetta su Corellon per questo.

Le città-fortezza dell'Occhio Marcio, della Mano Bianca e delle Tre Zanne sono tutte sotto il comando di Gruumsh. La divinità possiede una residenza presso ogni fortezza, e si sposta dall'una all'altra in modo imprevisto. Baghtru e Ilneval controllano altre città fortificate minori, mentre la divinità orchesca nascosta, Luthic, si accontenta di scatenare le sue epidemie dal cuore del cubo, dove si dice che sorga il suo reame.

Forteflagello: Il reame di Hextor, Forteflagello, sorge su un cubo particolarmente grosso dove la battaglia infuria in eterno. La fortezza di Hextor è un edificio in ferro e in pietra cinto da molte mura, gremito di torri di guardia e di macchine da guerra mobili. La struttura più interna, il Grande Coliseum, è un'arena a più livelli ampia vari chilometri, costruita in vetro e ferro battuto. Al suo interno, intere legioni si addestrano nelle arti della guerra.

Hextor stesso (o il suo avatar), nella forma di un'orribile creatura a sei braccia e dalla pelle grigia, spesso entra nel Coliseum facendo turbinare le armi. La sola vista del suo simbolo di odio e di discordia, un mazzo di sei frecce che punta verso il basso, è sufficiente a lanciare i suoi adoratori in una folle frenesia sanguinaria.



Thuldanin

Il secondo strato dell'Acheronte è molto simile al primo. Tuttavia, la popolazione di Thuldanin è assai ridotta. I cubi di questo strato sono disseminati di caverne e cunicoli. Le imboccature di superficie conducono verso labirinti interni riempiti dei rifiuti di ogni guerra che sia stata mai combattuta.

Cumuli di oggetti infranti di ogni tipo sorgono dappertutto. Navi gigantesche squarciate, torri d'assedio rovesciate, armi gigantesche, carri alimentati a vapore, arnesi volanti di ogni forma e strutture dagli scopi e dai poteri ancora più strani sono sepolti all'interno di questi cubi. La maggior parte dei rifiuti è inutilizzabile, pietrificata in una sorta di immobilità dalla qualità "conservativa" dello strato.

Saccheggiare i cumuli di relitti in cerca di armi intatte è l'occupazione preferita di molti gruppi di saccheggiatori e di opportunisti, dal momento che i relitti di Thuldanin nascondono varie armi e macchine da guerra di qualità. I cercatori più perseveranti possono scoprire oggetti dai poteri fantastici o dal funzionamento affascinante, pronti per essere utilizzati, o comunque, copiati. Ma i saccheggiatori più astuti non rimangono a lungo su Thuldanin, in quanto le creature possono rimanere pietrificate proprio come gli oggetti.

Tintibulus

A differenza degli altri strati dell'Acheronte, su Tintibulus i prismi a quattro, otto, nove, dodici e più facce sono più numerosi rispetto ai normali cubi a sei facce. I solidi sono fatti di pietra vulcanica grigia, e ognuno è ricoperto da vari centimetri di cenere (in alcuni posti, anche di alcuni metri). Quando avviene una collisione, la struttura solida si infran-



Illus. di W. Reynolds

ge seguendo le sue linee geometriche naturali, creando due solidi naturali regolari più piccoli. Le continue collisioni creano un boato echeggiante simile al rintocco di una campana che riverbera per tutto lo strato. Qui vivono ben poche creature, né supplicanti né di altro tipo.

I rintocchi costanti di Tintibulus provocano una penalità di circostanza di -4 alle prove di Ascoltare dei personaggi.

Ocanthus

Il quarto strato dell'Acheronte è privo di luce, ma colmo di schegge affilate come rasoi che sfrecciano nel buio. Alcune schegge sono poco più grandi di un ago, mentre altre sono lunghe interi chilometri. Le schegge più grandi possiedono una loro gravità oggettiva, come i cubi degli strati superiori, nonché un'atmosfera respirabile, anche se gelida. La perenne tempesta di schegge affilate rende Ocanthus un luogo ostile sia per le creature che per gli oggetti.

Le schegge sono fatte di ghiaccio nero, congelate in piccoli cristalli. Le continue collisioni le frammentano in schegge sempre più piccole, poi in aghi e infine in polvere. Le schegge provengono tutte da un'unica fonte: l'argine nero di Ocanthus, una distesa infinita di ghiaccio nero carica di energia magica.

Nessuno sa se la lastra di ghiaccio sia una barriera di confine tra Ocanthus e un altro strato ancora più profondo e sinistro. Alcuni dicono che il ghiaccio sia la sorgente o la destinazione del Fiume Stige, e che ogni ricordo rubato dal fiume esista ancora, congelato nel ghiaccio nero. Qualunque sia la verità, la lastra di ghiaccio è dotata di una gravità direzionale oggettiva, ed è anche possibile che si tratti di una scheggia di ghiaccio nero talmente grande da essere scambiata per il confine di Ocanthus.

Cabala Macabra: Wee Jas, la Dea Stregona della Morte e della Magia, ha fatto di Ocanthus il suo reame. Sulla superficie della lastra di ghiaccio sorge un castello di cristallo costruito in uno stile dettagliato e raffinato, ma pur sempre terrificante. Emana una luce pallida e fredda, l'unica all'interno di questo strato totalmente buio. Osservando meglio, un visitatore scopre che le pareti esterne translucide del castello sono rivestite da sculture di ghiaccio che riproducono gli scheletri di ogni razza del multiverso.

All'interno di Cabala Macabra, Wee Jas mette alla prova gli incantatori portati via dai vari piani, anche se nessuno supera mai le sue prove. La punizione per il fallimento è la morte per mano della dea, anche se molti dei suoi adoratori considerano questo un grande onore.

Wee Jas trascorre molto tempo lontana dal suo castello, camminando lungo la lastra di ghiaccio e sondandola mentalmente in cerca di ricordi di magie perdute o di morte. Nel raggio di quattrocento metri attorno a sé, la continua tempesta di schegge di Ocanthus viene temporaneamente placata.

Incontri sull'Acheronte

Utilizzare la Tabella 7-7: "Incontri infernali" per gli incontri casuali sull'Acheronte.

NIRVANA MECCANICO DI MECHANUS

È il piano della legge suprema.

È il luogo dove nascono i piani premeditati.

È l'ingranaggio che fa funzionare il multiverso.

Mechanus è un luogo dove l'ordine perfettamente rego-

RESISTERE ALLA CONSERVAZIONE SU THULDANIN

La stessa qualità di conservazione che influenza gli oggetti su Thuldanin influenza anche gli esseri viventi, i non morti e i supplicanti. Qualsiasi oggetto o creatura ha una probabilità pari all'1% per ogni 30 giorni passati su Thuldanin di pietrificarsi spontaneamente. Le creature potenzialmente influenzate possono evitare l'effetto superando un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18). Gli oggetti o le creature pietrificate dalla qualità naturale di Thuldanin non possono essere riportati al loro stato precedente se non attraverso l'uso di magie potenti come un *desiderio* o un *miracolo*. I viaggiatori più esperti fanno in modo che le loro incursioni su Thuldanin non durino più di 29 giorni, dopo di che si concedono una pausa altrove.

SOPRAVVIVERE A UNA TEMPESTA DI LAME SU OCANTHUS

Quelle creature che non sono protette da una struttura artificiale estremamente forte (che comunque viene penetrata prima o poi) sono costantemente vulnerabili alle schegge che sfrecciano nell'oscurità come coltelli. Le creature e gli oggetti subiscono un danno equivalente a un attacco inferto da uno spadone (2d6 danni) ogni round con un bonus di +10 al tiro per colpire. La riduzione del danno viene applicata, ma non la durezza.

lato regna supremo. È composto in pari misura da luci e oscurità, e da uguali proporzioni di calore e di freddo. È prevedibile come il lento gocciolare di un orologio ad acqua ed evidente come un albero in mezzo a un campo. Su Mechanus tutte la legge viene espressa in un unico reame infinito di ingranaggi rotanti, tutti collegati tra loro, tutti che si muovono in proporzione alla loro misura. Gli ingranaggi sembrano impegnati in un calcolo talmente complesso che nessuna divinità conosce il suo scopo, tranne che, in qualche modo, è un'espressione della legge.

A prima vista, Mechanus sembra solo ciò che si vede, per quanto possa esserlo un Piano Esterno. Tuttavia, la sua superficie nasconde alcune sottigliezze. È possibile trovare ogni tipo di legge nel Nirvana Meccanico di Mechanus, dalle semplici citazioni alle regole contorte di galateo dei diavoli. Ma per la maggior parte, Mechanus non contiene alcuna passione, illusione o dolore. Quando tutto ciò che è cosciente viene completamente integrato nel tutto, nasce la perfezione.

TRATTI DI MECHANUS

Mechanus è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale oggettiva:** La forza di gravità è la stessa del Piano Materiale, ma la direzione è orientata in base all'angolazione di ogni ingranaggio rotante. Camminare da un ingranaggio all'altro può essere sconcertante per i più inesperti... e pericoloso, se un viaggiatore cade tra le ruote dentate.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Ogni ingranaggio è finito, anche se perfino quelli più piccoli sono grandi quanto un'isola. Il vuoto in cui sono sospesi gli ingranaggi è invece infinito.
- **Plasmabile divino:** Le divinità minori sono in grado di alterare Mechanus con un pensiero; le creature comuni devono ricorrere a incantesimi o a sforzi fisici per farlo.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento legale forte:** I personaggi non legali su Mechanus subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma, la Saggezza e l'Intelligenza.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI A MECHANUS

I portali indipendenti che si aprono su altri piani di solito sono al centro di ogni ingranaggio. Alcuni portali conducono verso altri Piani Esterni, Piani Interni, o perfino verso il Piano Astrale o il Piano Etereo. Alcuni portali conducono anche verso altre facce degli ingranaggi.

I portali su Mechanus hanno l'aspetto di piccoli cerchi dentati illuminati di verde che girano lentamente. Un portale verde appare puntualmente ogni volta che l'ingranaggio sul quale risiede completa un giro, anche se alcuni portali appaiono in base all'interazione di più ingranaggi (di quali si tratti non è sempre di immediata comprensione). Una volta comparso, un portale di solito rimane aperto per almeno 1 ora, ma a volte anche per 24 ore.

ABITANTI DI MECHANUS

Gli abitanti di Mechanus vivono sopra gli ingranaggi che girano nel vuoto. Le facce degli ingranaggi di solito sono prive di vegetazione e di forme di vita selvagge, anche se alcuni colonizzatori provenienti da altri piani, tra cui il Piano Materiale, i Nove Inferi e Celestia, trasformano alcune facce in elaborati labirinti di siepi, parchi o riserve naturali.

Le creature più diffuse su Mechanus non sono nemmeno creature viventi: sono costrutti. Vengono chiamati con il nome collettivo di inevitabili, ed esistono unicamente per far rispettare le leggi naturali dell'universo. I tre tipi di inevitabili più conosciuti sono i kolyarut (cacciatori di fuggitivi), i marut (nemici di coloro che tentano di ingannare la morte), e gli zelekhut (che hanno il compito di far rispettare i contratti). Ogni tipo di inevitabile insegue senza tregua e punisce colui che ha commesso le relative trasgressioni.

Alcuni formian colonizzatori hanno fondato degli alveari su tutto Mechanus. Questi centauri simili a formiche cercano di colonizzare tutto ciò che vedono e di incorporare tutte le creature viventi nei loro alveari come operai, al servizio della legge delle loro regine.

A parte gli inevitabili, esistono altre creature fatte di ingranaggi che vivono su Mechanus, anche se cercano di avere a che fare il meno possibile con le altre razze.

Supplicanti di Mechanus

I supplicanti di Mechanus spesso assumono una forma stilizzata dei loro corpi mortali. Nonostante le differenze esterne, tutti i supplicanti di Mechanus sono identici, immediati e completamente privi di ogni traccia di individualità. Prendono qualsiasi cosa alla lettera, e alcuni evitano qualsiasi conversazione semplicemente per paura di fraintendere l'interlocutore.

I supplicanti di Mechanus possiedono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Fuoco, freddo.
Resistenze: Nessuna.
Altre qualità speciali: Nessuna.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento nel Nirvana Meccanico di Mechanus è simile al movimento sul Piano Materiale. Camminare da un ingranaggio all'altro sembra sconcertante ai meno esperti, e richiede una prova di Equilibrio (CD 10). La prova è relativamente facile, ma se viene fallita di 5 o più, il personaggio cade tra gli ingranaggi, che infliggono 20d6 danni a ogni round. È necessaria una prova di Scalare (CD 20) per emergere dai denti delle ruote. I viaggiatori possono spostarsi da un ingranaggio all'altro volando o teletrasportandosi attraverso il vuoto, naturalmente.

CARATTERISTICHE DI MECHANUS

Mechanus è un unico piano infinito privo di strati interni. Il vuoto viene riempito da gigantesche ruote dentate, simili agli ingranaggi interni di un orologio scolpito e decorato. Le ruote, chiamate anche semplicemente ingranaggi, sono composte di terra, pietra e metallo, come se una divinità le avesse plasmate dalla crosta del Piano Materiale.

Molti degli ingranaggi sono ampi anche milleseicento chilometri, e ruotano così lentamente che il movimento è praticamente impercettibile. Tuttavia girano eccome, come dimostrano gli ingranaggi molto più piccoli, delle dimensioni di un'isola, ad essi collegati.

Gli ingranaggi più piccoli girano a velocità quasi stordenti, ma gli abitanti sulle loro facce non subiscono gli effetti di alcuna forza centrifuga. La gravità direzionale oggettiva fa sì che gli abitanti non vengano scaraventati oltre il bordo di un ingranaggio, a meno che non si rovino a meno di 3 metri dal bordo.

La visibilità è normale su Mechanus. Il piano è illumi-

nato da una luce bianca che avvolge tutto, generata dal vuoto stesso, che illumina tutto per 12 ore, e rimane invece immerso nell'oscurità per le 12 ore seguenti. Anche l'udito è normale, sebbene a volte il basso brontolio degli ingranaggi che ruotano sia percepibile da chi si trova sul bordo di una ruota.

Ingranaggi degli alveari formian

I formian costruiscono favolose città-alveare su entrambe le facce degli ingranaggi che colonizzano. Ogni ingranaggio-alveare colonizzato ospita migliaia di operai, guerrieri, supervisori e almeno varie dozzine di capitani. Tuttavia, ogni ingranaggio è comandato da una sola regina, i cui ordini sono legge assoluta su tutto l'ingranaggio alveare.

Altre regine comandano altri ingranaggi. Di solito due regine collaborano tra loro, a meno che non desiderino entrambe colonizzare lo stesso ingranaggio, nel qual caso la legge dei formian esige che si scenda in guerra. Se una regina decide di colonizzare un ingranaggio inviando una preziosa regina larva scortata da un contingente di guardie, dissuaderla è impossibile, nemmeno se l'ingranaggio è già abitato da altre creature. Dopotutto, a cosa servono i guerrieri se non a preparare un ingranaggio per la colonizzazione formian? Fortunatamente, la nascita di una nuova regina tra le molte uova deposte avviene solo ogni cento o ogni mille anni. Altrimenti, i formian occuperebbero una parte di Mechanus assai più vasta rispetto a quella che già occupano.

Il Centro: Quei viaggiatori che si spostano attraverso il vuoto di Mechanus nella direzione dalla quale provengono i formian scoprono che gli ingranaggi colonizzati dai formian si fanno sempre più frequenti, mentre gli ingranaggi non colonizzati si fanno sempre più rari finché non scompaiono: milioni di ingranaggi, e forse anche più, brulicano tutti di formian.

Nel cuore del reame dei formian, circondato in ogni direzione da ingranaggi colonizzati, sorge l'ingranaggio centrale dove risiede la Grande Regina Madre. I capitani formian credono che l'ingranaggio della Grande Regina Madre, che vanta un diametro di almeno quattromilaottocento chilometri, sia l'ingranaggio centrale di tutto Mechanus, quello che impartisce il movimento a tutti gli altri ingranaggi del piano.

Che questo sia vero o che si tratti di una credenza, la maestosità della città-alveare a due facce che ricopre tutta la superficie dell'ingranaggio è di uno splendore divino. La Grande Regina Madre dichiara di possedere il potere di una divinità intermedia, anche se è difficile constatare di fatto la sua affermazione. Trentatré regine formian Mastodontiche di massimo avanzamento si prendono cura della Regina Madre in ogni momento, ma perfino la loro scorta appare piccola di fronte alla mole della Grande Regina Madre.

Neumannus

Gli inevitabili sono progettati, costruiti e programmati per far rispettare varie leggi. Chi abbia creato il primo inevitabile è un mistero; gli inevitabili stessi affermano di non sapere nulla riguardo alle proprie origini. Ma una volta creati, i costrutti hanno appreso in fretta come riprodursi.

Neumannus è una "fabbrica" di inevitabili costruita su un piccolo ingranaggio. É un luogo privo di qualsiasi forma di vita regolare, anche se è popolato da migliaia di inevitabili in ogni istante. Lunghe ciminiere si innalzano da entrambi i lati dell'ingranaggio, vomitando colonne di fumo nero provenienti dai fuochi delle fornaci e delle forge della fabbrica.



All'interno, lunghe schiere di camere contengono stampi di cristallo di tutte le forme. Il metallo fuso viene fatto colare, viene plasmato e viene temprato all'interno di questi stampi da alcuni costrutti speciali. I pezzi finiti vengono montati e animati attraverso l'immersione in un liquido arcano dalla consistenza oleosa. Dopo un breve periodo di collaudo, l'inevitabile appena costruito viene inviato sulla Grande Ruota per portare a termine il suo primo incarico.

Gli incarichi vengono impressi magicamente sul costrutto attraverso una serie di rune scintillanti tracciate dal Perno degli Anziani (ogni fabbrica possiede un perno personale). Gli anziani sono alcune centinaia di costrutti speciali che passano il loro tempo a osservare il cosmo in cerca di leggi infrante che reclamano un'ammenda. A volte gli inevitabili si mettono al servizio da altre potenti autorità delle legge dei Piani Esterni, ed eseguono i loro ordini per un breve periodo.

Regulus

Su Mechanus vivono anche delle creature fatte di ingranaggi, in un reame chiamato Regulus, dove sembrano essersi ottimamente adattate. Queste creature aliene, chiamate mo-

Illust. di M. Carvotta

dron, sembrano e si comportano come dei costrutti, ma respirano e si nutrono come gli esterni che in realtà sono. I modron controllano sessantaquattro ingranaggi, e questo numero non varia mai.

In realtà i modron condividono molti degli aspetti più evidenti con gli inevitabili, ma a differenza di questi, non si preoccupano di mantenere la società in ordine, né di punire le creature che infrangono la legge. I formian devono ancora mettere alla prova la forza dei modron, anche se il conflitto sembra sempre più inevitabile, man mano che i formian continuano ad espandersi.

Altri luoghi su Mechanus

Se il vuoto di Mechanus è infinito, allora anche gli ingranaggi devono essere infiniti. I dischi che compongono il piano sono tutti collegati tra loro, quindi non esiste alcuna parte di Mechanus che non sia collegata a un'altra parte. Tecnicamente, non esiste alcun posto che un viaggiatore non possa raggiungere se è determinato e in grado di vivere abbastanza a lungo. Nonostante la sua conformità legale, Mechanus presenta numerosi luoghi interessanti.

Delon-Estin Oti: Questa città, perfettamente simmetrica, è situata su un ingranaggio molto grosso, ma ne occupa solo una piccola parte. Delon-Estin Oti è circondata da un giro di mura esterne a venti facce, dove su ognuna si apre una porta. I contadini coltivano frutta, verdura e allevano animali subito all'interno delle porte. Vista dall'alto, la città sembra una gigantesca ragnatela, composta da strade concentriche che si diramano dal centro, un vasto spiazzo aperto ricoperto d'erba e delimitato da un cerchio d'alberi.

La città è una città di pace e tranquillità, un luogo dove tutto è talmente ordinato e abitudinario che i cittadini sono in grado di anticipare il flusso del tempo e la piega delle conversazioni, interrompendo quei visitatori che non sanno cosa li aspetta in futuro.

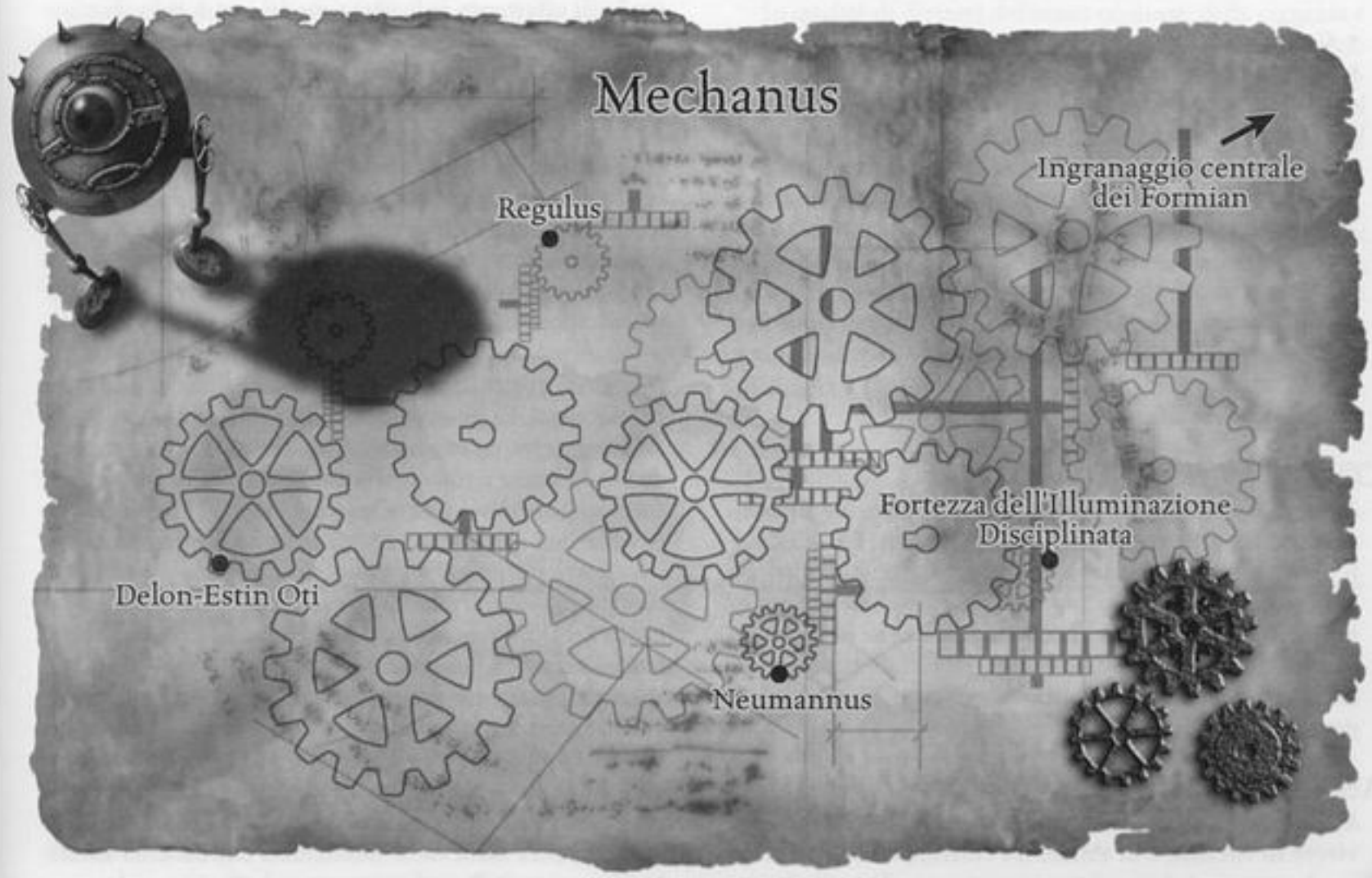
Coloro che cercano l'uguaglianza e la libertà perfetta dalle passioni più basse (o più alte) vivono quaggiù. La popolazione è un assortimento di ogni razza esistente sulla Grande Ruota, ma vivono tutti in uguaglianza, e non esiste nessun sovrano. Molti supplicanti vivono all'interno o nei pressi di Delon-Estin Oti, felici di lavorare nelle distese agricole.

La città è famosa per essere il luogo di nascita dei migliori veggenti e per attirare i migliori chiromanti, quindi viene spesso visitata da coloro che sperano di scoprire qualcosa sul proprio futuro.

Fortezza dell'Illuminazione Disciplinata: Questa struttura sorge su un ingranaggio proprio, e le sue guglie e le sue torri si levano alte nel vuoto di Mechanus. La fortezza ha un diametro di 3,2 km, e alcune delle sue guglie sono alte anche il doppio. Alcuni inevitabili con l'incarico di far rispettare la legge "vietato entrare" pattugliano i parapetti, tenendo gli occhi aperti per eventuali infiltrati immondi o colonizzatori formian.

Un gruppo di mortali provenienti dal Piano Materiale chiamato la Confraternita dell'Ordine crede che se riesce a catalogare ogni legge del cosmo, otterrà il potere degli dei. A tale scopo, ha eretto questa fortezza sul piano supremo della legge.

Un'orda di impiegati, funzionari, aiuti legali, traduttori, matematici, filosofi e burocrati servono nella Fortezza dell'Illuminazione Disciplinata. La maggior parte di essi fa parte della Confraternita dell'Ordine, anche se a volte ai visitatori viene concesso di entrare per poter studiare nelle rinomate biblioteche della fortezza. Le biblioteche occupano varie centinaia di sale e dispongono di volumi provenienti da tutta la Grande Ruota.



Incontri su Mechanus

Utilizzare la Tabella 7-7: "Incontri infernali" o la Tabella 7-8: "Incontri celestiali" (in alternanza) per definire gli incontri casuali su Mechanus.

PACIFICI REGNI DI ARCADIA

È la terra della perfezione.

È il luogo dove le leggi vengono create per il bene comune.

È il piano dove nasce l'armonia.

Arcadia è formata da giardini di alberi perfettamente allineati, fiumi che scorrono in linea retta, campi ordinati e città disposte in forme geometriche perfette e piacevoli. Le montagne non vengono consumate dall'erosione. Tutto su Arcadia opera in funzione del bene comune e di una forma impeccabile di esistenza. Quaggiù, l'armonia non è turbata da nulla e da nessuno.

Si dice che ogni cosa su Arcadia sia perfetta al suo massimo grado, non strettamente regolata come su Mechanus né totalmente dedicata alla perfezione individuale come su Celestia. ma questo non è del tutto vero. In realtà, gli abitanti di Arcadia sono talmente convinti della loro perfezione che a volte hanno difficoltà a riconoscere i loro stessi difetti. Questo, probabilmente, alcuni millenni fa ha provocato la perdita dello strato inferiore di Arcadia, Menausus, che è emigrato spiritualmente fino a Mechanus, diventando tutt'uno con il reame di ingranaggi della legge suprema.

St. Cuthbert del Randello, la divinità della giustizia divina, ha la sua dimora su Arcadia.

TRATTI DI ARCADIA

Arcadia è dotata dei seguenti tratti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Ogni strato di Arcadia si estende all'infinito in un paesaggio ordinato.
- **Plasmabile divino:** Le divinità minori sono in grado di trasformare Arcadia con un gesto della mano, ma per le altre creature il piano è dotato del tratto plasmabile alterabile.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento legale leggero:** I personaggi caotici su Arcadia subiscono una penalità di -2 alle prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI AD ARCADIA

I portali di Arcadia che si aprono su altri piani sono pochi, ma sono strutture permanenti e chiaramente identificabili. Delle arcate ricoperte di edera, agrifoglio o di qualche altra pianta verde fiorita segnano l'ingresso che si apre su un altro piano. Alcuni portali collegano anche i luoghi più lontani di Arcadia, o i suoi due altri strati. I portali tra gli strati vengono di solito indicati da giganteschi plinti ricoperti di rune, alti 12 o 15 metri.

ABITANTI DI ARCADIA

Molti mortali provenienti dal Piano Materiale scelgono di vivere su Arcadia, e di abitare tra creature come gli arconti, gli aasimar, i deva e le onnipresenti milizie einheriar (vedi "Supplicanti di Arcadia", sotto).

Arcadia ospita anche alcuni animali pacifici: volpi dorate, lepri di rame, e pecore argentate, oltre a ogni tipo di insetto organizzato come formiche, coleotteri e api. È possibile trovare ad Arcadia anche versioni giganti di questi animali e di questi insetti.

I formian possiedono alcune città-alveare ad Arcadia, ma il loro fervore espansionistico sembra mitigato (almeno in apparenza). L'armonia di Arcadia verrebbe infranta se i guerrieri formian decidessero di partire alla sua conquista.

Supplicanti di Arcadia

I supplicanti di Arcadia vengono chiamati einheriar. Gli einheriar hanno un aspetto molto simile a quello che avevano nella loro vita precedente, ma di solito appaiono più robusti e in salute. Sono tutti fanaticamente devoti alla missione di mantenere il bene comune.

Utilizzando le loro capacità per individuare l'allineamento di tutti coloro che incontrano, gli einheriar si occupano volontariamente di pattugliare il piano. Se si imbattono in una qualsiasi creatura che non sia legale buona, hanno tre possibili corsi di azione. I visitatori caotici buoni o neutrali buoni vengono tollerati fin quando seguono le leggi di Arcadia. Coloro che sono neutrali puri vengono invitati a sbrigare in fretta i loro affari e ad andarsene. Coloro che sono macchiati dal male in qualsiasi forma vengono immediatamente attaccati senza pietà.

Gli einheriar possiedono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Suono, acido.

Resistenze: Freddo 20, elettricità 20.

Altre qualità speciali: Individuazione del caos, individuazione del bene.

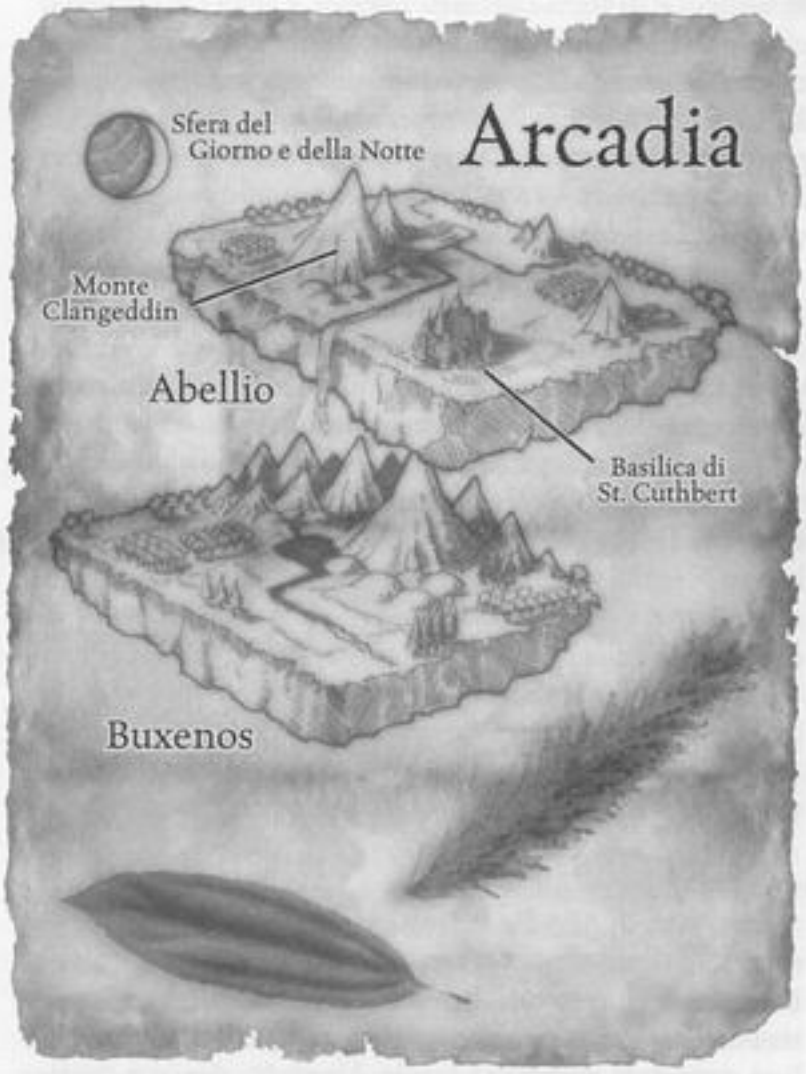
Individuazione del caos/bene (*Str*): Gli einheriar sono in grado di effettuare *individuazione del caos* o *individuazione del bene* a volontà (come per gli omonimi incantesimi lanciati da un chierico di 5° livello).

CARATTERISTICHE DI ARCADIA

Non esiste nulla che sia nato sui due strati di Arcadia che non contribuisca alla perfezione e alla pace. I campi delle foreste traboccano di grano e di frutti, tutti cresciuti senza necessità di cura o senza timore di infestazione. Anche i fiori "selvaggi" crescono in modo da creare l'effetto più armonico possibile.

Gli alberi di Arcadia sono esemplari meravigliosi. Queste grandi piante crescono in foreste ordinate o in frutteti ben allineati. La loro corteccia è rivestita di una patina dorata, argentata, ramata o metallica. Le loro foglie cambiano da verde scuro a rosso infuocato, ma non cadono mai. I frutti maturano sempre nella stagione giusta. In alcune rare occasioni speciali, un frutto raccolto improvvisamente manifesta proprietà magiche, producendo gli effetti di una pozione determinata a caso (vedi il Capitolo 8 della *Guida del Dungeon Master*). Il frutto non diventa magico finché non viene raccolto.

La visibilità è normale su Arcadia. La notte e il giorno vengono determinate dalla Sfera del Giorno e della Notte in cima al picco più alto di Arcadia. Metà della sfera emana luce, e l'altra metà è oscura. La Sfera ruota regolarmente e senza mai errare, illuminando metà del piano infinito mentre l'altra metà viene ammantata dall'oscurità naturale. Non esiste l'alba o il tramonto, solo il giorno o la notte.



Abellio

Il primo strato di Arcadia è quasi del tutto in pianura, anche se sono presenti alcune colline e alcune montagne. Foreste, laghi, campi e fiumi formano il paesaggio circostante. É uno strato di ricchezza naturale, e ogni cosa, perfino le bestie comuni, sono dedite a rispettare e a mantenere il bene di tutti.

Mandible: I formian sono altamente temuti per la loro ossessione di diffondersi su tutti piani e su tutti i mondi. Non è così per la colonia di formian presente su Arcadia, o almeno così le regine e i capitani si affrettano a dimostrare agli einheriar più paranoici. La loro città-alveare è chiamata Mandible.

A differenza di una comune città-alveare, Mandible è scoperta e quasi del tutto in superficie. Dall'esterno, l'alveare assomiglia a un piacevole insieme geometrico di edifici a due e a tre piani, di parchi e di guglie. I tunnel nascosti sotto la città vengono raramente visitati dai non formian. I visitatori, invece, sono i benvenuti nei mercati e nelle locande di superficie.

La regina madre K'ltk'thra (chiamata Chiarezza dai non formian) governa Mandible dalle sue sale reali scavate nelle profondità dei tunnel. Chiarezza passa le sue giornate ad osservare gli affari dell'alveare, a riprodursi e a proteggere il nido delle uova.

Monte Clangeddin: Una montagna perfettamente conica, isolata da qualsiasi catena montuosa, si innalza per almeno 9.000 metri al di sopra dei campi, e la sua cima è avvolta da nuvole e tempeste. Questa montagna è stata eretta dal grande eroe nanico Clangeddin Silverbeard.

Le viscere della montagna racchiudono grandi saloni, corridoi e tunnel scavati dai nani e lastricati con grosse lastre di pietra. Lampade costose, forge calde e fredde e saloni per le feste grandi quanto intere città offrono luce e divertimento ai visitatori sotterranei. Gli stranieri sono i benvenuti quaggiù, specialmente coloro che arrivano per ordinare armi speciali dai leggendari fabbri che lavorano alle forge più calde.

I nani che vivono all'interno del Monte Clangeddin, sia mortali che supplicanti, passano metà di ogni giornata a scavare, ad addestrarsi e a perfezionare le loro doti militari per onorare il loro signore Clangeddin. Quei visitatori intenzionati a radunare un esercito a volte si recano fino a Monte Clangeddin, per raccontare alla divinità la storia di una guerra mossa per una giusta causa. A volte Clangeddin viene toccato da questi appelli e assegna alcuni guerrieri ad aiutare quella causa.

Basilica di St. Cuthbert: Il maestoso edificio di St. Cuthbert è circondato da potenti mura sorvegliate da paladini speciali scelti. All'interno delle mura si erge la basilica stessa, le cui cupole più alte si innalzano per oltre un chilometro e mezzo nel cielo.

Al centro della basilica è posto il trono di Cuthbert, chiamato il Seggio della Verità, anche se raramente egli vi si siede. Una piccola cupola sorretta da quattro colonne serpentine è stata eretta sopra il seggio. St. Cuthbert ha riportato le colonne quaggiù come trofeo dopo aver condotto una breve crociata nei Nove Inferi.

In qualità di divinità del senso comune, della saggezza e di simili sentimenti, St. Cuthbert è famoso per il suo saggio giudizio nelle questioni di stato, di filosofia e di qualsiasi altro argomento. Tuttavia, è anche chiamato St. Cuthbert del Randello, in quanto ovunque si rechi, porta sempre con sé la sua arma di legno placcata in bronzo. Se le parole non bastano, il randello di St. Cuthbert di solito è sufficiente.

Gli einheriar e vari chierici, paladini e altri privilegiati di fede provata alloggiano nella basilica assieme a St. Cuthbert, anche se spesso la divinità li invia a compiere missioni in suo nome. Alloggi più modesti sono riservati a coloro che giungono in pellegrinaggio per poter udire la saggezza di St. Cuthbert.

Buxenus

Il secondo strato di Arcadia è molto simile al primo, una distesa di piacevoli vallate ricoperte di erba perfetta, di frutte-

I RE DELLE TEMPESTE

I Re delle Tempeste (in realtà tre re e una regina) sono quattro esseri che un tempo erano mortali e che ora hanno assunto il manto di Pioggia, Vento, Fulmine e Nuvola. Anche se i Re delle Tempeste non sono divinità, il potere di ognuno di loro rivaleggia con quello di una semidivinità. I Re delle Tempeste controllano il tempo atmosferico su Arcadia, e lavorano assieme mettendo in atto dei piani ben precisi. Spetta a loro il compito di garantire a ogni parte del regno una giusta dose di pioggia e di sole.

I Re delle Tempeste vivono in cittadelle disposte attorno alla Sfera del Giorno e della Notte, disposti ai quattro punti cardinali. Ogni cittadella si innalza nel cielo al punto che le guglie più alte si perdono nel bagliore luminoso. Il castello di ogni Re delle Tempeste è circondato dal tempo atmosferico più appropriato ad esso.

ti naturali e di laghi circolari. Tuttavia è anche diventato il campo di raduno dove gli abitanti di Arcadia stanno lentamente radunando le forze per un'ipotetica incursione ideologica fino a Mechanus per tentare di recuperare lo strato perduto di Menausus. Come possa avvenire questa "nuova liberazione" è ignoto tutti.

Su alcuni punti di questo strato sono presenti campi di addestramento di una particolare setta militare di mortali provenienti dal Piano Materiale chiamati gli Armonici. Anche se le intenzioni sembrano buone, questi "campi di riaddestramento" sembrano fare più danni che altro, o almeno così dicono molte delle autorità.

In questi campi, gli Armonici indottrinano alcuni mortali di allineamento caotico "prelevati" a riconoscere gli obblighi della legge e dell'armonia, nel tentativo di cambiare la loro identità spirituale in una che si dimostri più armoniosa. Purtroppo, i successi ottenuti sono minimi. Nel quadro globale delle cose, questi campi potrebbero provocare il lento spostamento dello strato di Buxenus più verso la legge che verso il bene. Se questo spostamento continua, Arcadia potrebbe perdere anche il suo secondo strato in favore di Mechanus, come è già successo con il terzo.

Menausus

Il terzo stato di Arcadia in realtà non esiste più (e non è più esistito da millenni). La sua essenza planare si è unita a Mechanus. Questo cataclisma è stato attribuito a un'eccessiva colonizzazione da parte dei formian e della loro assoluta e spietata mentalità legale. Nessuno riesce a capire quale zona particolare di Mechanus sia in realtà Menausus, ma è probabile che buona parte degli ingranaggi-alveare dei formian fossero un tempo città-alveare di Menausus.

Incontri su Arcadia

Utilizzare la Tabella 7-8: "Incontri celestiali" per determinare gli incontri casuali su Arcadia.

SETTE CIELI ASCENDENTI DI CELESTIA

È una terra di splendore.

È il luogo dove nasce il bene supremo.

È un piano di legge e di bene, di comprensione e di pietà.

L'unica grande montagna sacra di Celestia si innalza da un oceano infinito di acqua santa fino a raggiungere altezze inimmaginabili. Qui governano la giustizia, la dolcezza, l'ordine, la grazia celestiale e la pietà. Qui, occhi attenti scrutano dall'alto le mosse del male in tutte le sue forme. Qui ogni cosa è splendida.

I Sette Cieli Ascendenti sono la dimora planare per le anime mortali che hanno dimostrato gentilezza e comprensione, e per le loro creature amiche. Ma si tratta di un paradiso che gli immondi dei piani inferiori conquisterebbero, se potessero. Il Monte Celestia è la promessa del miglioramento e dell'unione finale con i poteri del bene e della legge, per coloro che ne sono degni. Quindi, supplicanti di ogni forma percorrono i suoi strati, uno dopo l'altro, fino a raggiungere l'altezza finale della Città Celestiale, e da lassù per raggiungere il Cielo Illuminato.

Bahamut, il signore dei draghi buoni, dimora a Celestia, assieme a Heironeous, il dio del valore, Moradin, il signore dei nani, e Yondalla, la dea degli halfling.

TRATTI DI CELESTIA

Celestia è dotata dei tratti seguenti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Ogni strato di Celestia è infinito, anche se in sé è soltanto una parte della montagna superiore, e ognuno è più alto del precedente.
- **Plasmabile divino:** Celestia è plasmabile per quelle entità dotate almeno del potere di una divinità minore. È alterabile nei modi normali per le creature comuni.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento buono leggero e allineamento legale leggero:** I personaggi malvagi o caotici a Celestia subiscono una penalità di -2 alle prove basate sul Carisma. I personaggi caotici malvagi subiscono una penalità di -4 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI A CELESTIA

Il solo modo per raggiungere Celestia è attraverso l'ingresso del suo strato inferiore, Lunia, chiamato anche il Mare d'Argento. I visitatori si ritrovano sempre sopra un oceano che circonda il Monte Celestia. Sono pochissimi i portali che conducono a zone di Celestia che non siano il Mare d'Argento.

Una sequenza di portali collega i setti strati di Celestia. Ogni portale verso uno strato superiore si apre sul punto fisicamente più alto dello strato inferiore. Spostarsi attraverso gli strati equivale a scalare il Monte Celestia.

Tuttavia, ciò che rende l'ascesa del Monte Celestia diversa da una semplice scalata è il fatto che esistono molti sentieri che conducono fino allo strato successivo. Solo coloro che scoprono qualche verità sulla legge e sul bene sono in grado di scoprire uno di questi sentieri. Quindi, arrivare alla vetta è possibile solo attraverso una serie di prove nel corso delle quali il supplicante viene lentamente purificato da tutto ciò che non si conforma al piano.

Tuttavia, si dice che esistano scorciatoie non spirituali per quei viaggiatori che sanno dove cercare o che sanno con chi parlare.

ABITANTI DI CELESTIA

Celestia ospita molte creature buone, come gli aasimar, i deva, i planetar e i solar. Inoltre, diversi gruppi di nativi di allineamento buono del Piano Materiale hanno stabilito degli insediamenti alle pendici più basse del monte, lungo le rive del Mare d'Argento.

I residenti principali di Celestia, gli arconti, sono per Celestia ciò che i diavoli sono per i Nove Inferi: i nativi del piano e i promulgatori degli ideali del luogo. Esistono arconti di vari tipi; i più comuni sono gli arconti lanterna, gli arconti segugio e gli arconti tromba (vedi il *Manuale dei Mostri*).

La maggior parte dei supplicanti di Celestia sono gli arconti lanterna. Rispetto ai supplicanti degli altri piani, sono benedetti da una maggior conoscenza e da maggior potere. Lo scopo di ogni supplicante è di ascendere i vari strati del Monte Celestia e di evolversi in un tipo di arconte più glorioso. Gli altri arconti trattano gli arconti lanterna come bambini, perdonando i loro errori e guidandoli sui sentieri della virtù. Gli arconti lanterna appaiono come sfere fluttuanti di luce che brillano come una torcia.

I supplicanti arconti lanterna possiedono le seguenti capacità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Elettricità, pietrificazione.

Resistenze: Nessuna.

Speciale: Dado Vita d8, talento Iniziativa Migliorata.

Altre qualità speciali: Riduzione del danno 20/+1; raggio di luce; capacità magiche, qualità di celestiali, nessuna appartenenza planare.

Raggio di luce (Str): Un arconte lanterna può attaccare con due raggi di luce come attacchi di contatto a distanza +2 che infliggono 1d6 danni ciascuno, ognuno con un raggio di azione di 9 metri.

Capacità magiche: A volontà: *aiuto, fiamma perenne, individuazione del male*. Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi lanciati da uno stregone di 3° livello.

Qualità di celestiali: Aura di minaccia (tiro salvezza con CD 11), cerchio magico contro il male, teletrasporto, linguaggi, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro veleno.

Nessuna appartenenza planare (Str): A differenza di molti supplicanti, gli arconti lanterna sono in grado di abbandonare il loro piano.

CARATTERISTICHE DI CELESTIA

Dalle rive del mare in fondo al primo strato alle vette del settimo, molti sentieri attraversano i picchi, le gole, le valli e i passi del Monte Celestia. In qualche modo, ogni pen-

BAHAMUT, IL DRAGO DI PLATINO

Bahamut: GS 25; Drago Colossale; DV 53d12+742; pf 1.086; Iniz +4; Vel 18 metri, volare 90 metri (scarsa), nuotare 18 m; CA 54 (2 a contatto, 54 colto alla sprovvista); Att +66/+61/+61/+61 in mischia (4d8+21/19-20, morso; 4d6+10, 2 artigli; 2d8+10, 2 ali; 1d6+10, colpo di coda; Faccia/Portata 6 m per 15 m/6 m; AS soffio, presenza terrificante, incantesimi, capacità magiche; QS olfatto acuto, riduzione del danno 25/+4, immunità, *vedere invisibilità*, vista acuta, *respirare sott'acqua*; RI 30; AL LB; TS Temp +43, Rifl +29, Vol +42; For 53, Des 10, Cos 39, Int 35, Sag 36, Car 35.

Abilità e talenti: Alchimia +40, Artista della Fuga +56, Ascoltare +71, Camuffare +34, Cercare +65, Concentrazione +72, Conoscenza delle Terre Selvagge +41, Conoscenze (arcane) +34, Conoscenze (dei piani) +34, Conoscenze (draghi) +37, Conoscenze (natura) +34, Conoscenze (religioni) +34, Conoscenze (storia) +34, Diplomazia +65, Empatia Animale +40, Guarire +41, Intimidire +65, Orientamento +41, Osservare +71, Percepire Inganni +69, Raccogliere Informazioni +65, Raggirare +65, Sapienza Magica +68, Scrutare +68; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*esplosione solare*), Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Disarmare Migliorato, Fluttuare, Ghermire, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Sensi Acuti, Virata.

Armi a soffio (Sop): Bahamut possiede tre diverse armi a soffio:

Freddo: Un cono di freddo lungo 24 metri che infligge 36d10 danni. Un tiro salvezza sui Riflessi riuscito (CD 50) riduce i danni a metà.

Forma gassosa: Una nebbia turbinante si propaga all'interno di un cono lungo 24 metri. Le creature all'interno del cono vengono stordite e trasformate in forma gassosa per 32 round. Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito (CD 50) nega l'effetto.

Disintegrazione: Un raggio di luce azzurra si propaga all'interno di un'area alta 1,5 metri, larga 1,5 metri e lunga 48 metri. Se le creature al suo interno falliscono un tiro salvezza sulla Tempra (CD 50), vengono annientate. Il raggio scava un buco ampio 1,5 metri per 1,5 metri per 48 metri attraverso qualsiasi oggetto che fallisca il suo tiro salvezza e infligge 18d10 danni a chi supera il tiro salvezza.

Una volta che Bahamut ha usato un'arma a soffio, deve aspettare 1d4 round prima che possa soffiare di nuovo, indipendentemente da quale ha usato.

Presenza terrificante (Str): Bahamut può seminare il terrore tra i suoi nemici con la sua sola presenza. Il potere ha effetto automaticamente quando Bahamut attacca, carica o passa in volo. Le creature nel raggio di 144 metri vengono influenzate se possiedono 52 Dadi Vita o meno.

Una creatura influenzata può resistere all'effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 48). Superare il tiro salvezza rende la creatura immune alla presenza terrificante di Bahamut per un giorno. Le creature con 4 Dadi Vita o meno entrano in panico per 4d6 round, se falliscono il loro tiro salvezza. Le creature con 5 Dadi Vita o più diventano scosse per 4d6 round, se falliscono il loro tiro salvezza. I draghi buoni (e Tiamat, il Drago Cromatico) ignorano gli effetti della presenza terrificante di Bahamut.

Incantesimi: Bahamut è uno stregone di 20° livello e un chierico di 20° livello che ha accesso ai domini del Bene e dell'Aria. (Bahamut possiede anche i poteri concessi associati a quei domini). Nella sua forma naturale, Bahamut può lanciare i suoi incantesimi semplicemente proferendo una parola.

Capacità magiche: Bahamut può usare ognuna delle seguenti capacità magiche tre volte al giorno come un incantatore di 20° livello: *caduta morbida, cerca, controllare acqua, controllare tempo atmosferico, controllare venti, creare cibo e acqua, esplosione solare, individuazione dei pensieri, nube di nebbia, previsione* e *parlare con gli animali*. Può anche usare a volontà *trasformazione* come stregone di 20° livello. La CD del tiro salvezza per queste capacità magiche è 14 + il livello dell'incantesimo.

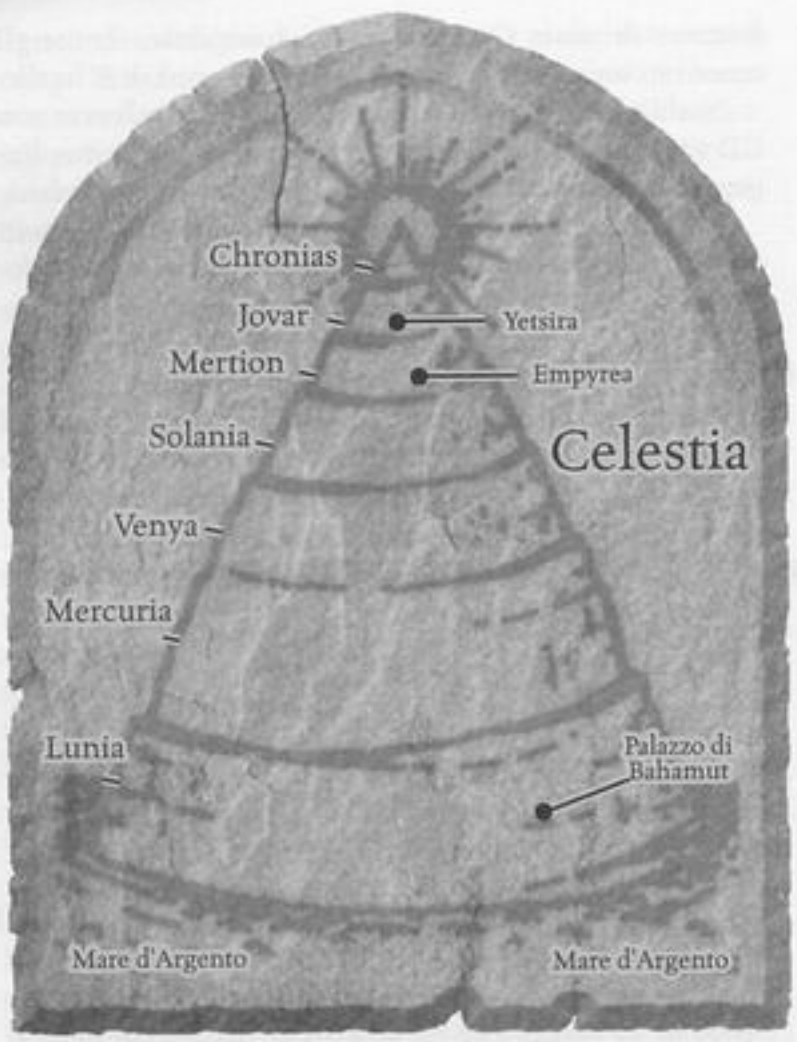
Immunità (Str): Bahamut è immune all'acido, al freddo, all'elettricità, al fuoco, al veleno, al sonno e alla paralisi. Bahamut ignora gli effetti degli incantesimi e delle capacità magiche di 5° livello o inferiori, come se l'incantatore non fosse riuscito a superare la resistenza agli incantesimi di Bahamut.

Vedere invisibilità (Str): Bahamut possiede la capacità straordinaria di vedere le creature invisibili. La capacità funziona come l'incantesimo *vedere invisibilità* entro un raggio di 480 metri. Il potere è sempre attivo.

Vista acuta (Str): Bahamut vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce normale. Possiede anche scurovisione nel raggio di 480 metri.

Respirare sott'acqua (Str): Questa capacità permette a Bahamut di respirare sott'acqua a tempo indeterminato. Può utilizzare liberamente le sue armi a soffio, i suoi incantesimi e le altre capacità quando si trova sott'acqua.

Proprietà: Amuleto anti-individuazione e localizzazione, anello di protezione+5, anello di resistenza+5, bastone del potere, bracciali dell'armatura+8, buco portatile, cubo dei portali, cubo della forza, gemma della luminosità, guanto della conservazione, mantello della distorsione, verga dei sensi acuti, verga della cancellazione. I bonus concessi da questi oggetti non sono stati calcolati nelle statistiche sopra riportate.



dio conduce fino allo strato seguente, che risplende come il sole, osservato dallo strato inferiore. Ogni corso d'acqua scende creando piccole cascate e ruscelli impetuosi fino al Mare d'Argento. Anche dagli strati più alti, il suono ritmato delle onde che si infrangono sulle spiagge di Lunia è debolmente percepibile e fornisce un effetto rassicurante.

Lunia

Il primo strato di Celestia, il più basso, è anche chiamato il Cielo Argenteo. Molti portali provenienti da altri Piani si aprono su Lunia ai margini del Mare d'Argento, con le sue onde del colore del vino, un vasto bacino di acquasanta. Il Mare d'Argento è privo di sale, ed è popolato da ogni forma di vita acquatica, dai branchi di pesci minuscoli ai leviatani che ne solcano le profondità.

Il cielo di Lunia è buio, ma costellato di stelle argentate splendenti a sufficienza da illuminare le rive del Mare d'Argento, che segnano il punto in cui la montagna si innalza dalle acque. Sulla riva sorgono numerose cittadelle e avamposti costruiti in pietra bianca levigata in vari stili architettonici e popolati da vari tipi di abitanti. Molti insediamenti commerciano con gli elfi marini del Piano Materiale.

Castello Mahlhevik: Sono molte le meraviglie di Lunia, e tra queste esiste anche il castello di un mago caotico malvagio intenzionato a voler percorrere le vie del bene. Facendo valere diversi favori fatti in passato ad alcune semidivinità, e rivelando la sua sincerità agli arconti più alti, il mago Mahlhevik ha costruito il suo castello sulle rive del Mare d'Argento con intenti pacifici. Anche se sembra sinceramente intenzionato a redimersi, ha ancora molta strada da fare, e conserva ancora molti istinti e conoscenze del suo stile di vita passato.

Mahlhevik accoglie a braccia aperte i visitatori e permette ai viaggiatori di qualsiasi allineamento di fermarsi a Castello Mahlhevik. Alcuni dei "vecchi amici" di Mahlhevik, come Sytris, un tempo chiamato il Mietitore di Anime, e Japheth, un tempo noto con il nome di Sanguisuga della Vita, vengono a visitarlo di tanto in tanto. Arrivare sul piano e ritrovarsi immersi fino alla vita nell'acquasanta del Mare d'Argento tende a spaventare e a sfigurare i vecchi amici di Mahlhevik, le cui visite si fanno sempre più rare. È possibile ascoltare storie interessanti ed effettuare scambi ancora più interessanti al castello di Mahlhevik, e quei viaggiatori che non vogliono fronteggiare direttamente degli arconti lo considerano un buon posto per fermarsi.

Mercuria

Il secondo strato di Celestia è chiamato anche il Cielo Dorato. È un luogo dove l'aria è rarefatta ma le promesse sono tangibili, e dove una luce dorata pervade ogni cosa. Qui i declivi sono dolci, le valli rigogliose e i fiumi scorrono veloci. Alcuni altopiani e alcuni valichi offrono gli spazi necessari alla creazione di alcuni insediamenti di arconti e di altri esseri buoni.

Tombe e mausolei maestosi, su Mercuria, concedono il riposo eterno ai guerrieri più nobili. Quaggiù gli abitanti di Celestia onorano le loro imprese nella ricorrenza annuale del Giorno della Memoria.

Palazzo di Bahamut: Questa splendente meraviglia è costruita interamente grazie al tesoro di Bahamut il Drago di Platino, il sovrano dei draghi buoni, e un modello di saggezza, conoscenza, preveggenza e arte. Le finestre del palazzo non sono altro che gemme incastonate nell'oro e nell'argento, le sue pareti sono rivestite di rame e di giada, e i suoi pavimenti sono ricoperti di mithral lavorato. All'interno, sette grandi dragoni accudiscono Bahamut in mezzo a un tesoro accumulato nel corso di secoli... e tra le ossa di migliaia di ladri che hanno fallito.

Il Palazzo di Bahamut si sposta tra i quattro primi strati di Celestia a piacimento di Bahamut, sospinto da un turbine d'aria. Per quei viaggiatori amici del Drago di Platino, il palazzo offre un metodo alternativo di attraversare Celestia senza dover seguire i suoi sentieri.

Venya

Il terzo strato di Celestia viene anche chiamato il Cielo Perlaceo. I pendii di Venya sono vecchi, arrotondati e di tanto in tanto rivestiti di neve. I corsi d'acqua sono caldi e limpidi, anche se durante l'inverno lungo le rive può formarsi del ghiaccio. Campi digradanti e boschi ben curati sono assai comuni sulla fiancata del monte in questo strato.

Lago di Vetro: Questo lago montano di acque ghiacciate sorge all'interno di una vallata tra tre picchi, alimentato dalle acque sciolte di un ghiacciaio azzurro sulle vette al di sopra di esso. Quando un credente getta qualcosa di veramente importante e di valore nel lago come offerta, una luce emerge velocemente dalle sue profondità. Quando la luce raggiunge la superficie, assume la forma di una profezia relativa al questuante... o di un potente arconte pronto ad affrontare l'intruso, se la sua offerta non è sincera.

Campi Verdi: Quaggiù i raccolti sono sempre ricchi, il tempo è sempre mite e i frutti della terra sono sempre abbondanti. Questo è il reame della divinità halfling Yondalla, e tutto porta l'impronta del suo conforto. Il reame è una combinazione di case scavate lungo le colline, di piccoli edifici rustici e di campi sconfinati. Non vive nessun predatore nei Campi Verdi: talpe, conigli e tassi sono gli animali più comuni.



Illus. di M. Gavotta

Solania

Il quarto strato di Celestia viene chiamato anche il Cielo di Cristallo. Sulle tranquille colline di Solania risplende un cielo color argento scuro. Nebbie luminescenti e fragranze rigeneranti avvolgono le vallate. Molti dei pendii sono sovrastati da grossi ghiacciai, mentre il sottosuolo rimane ricco di gemme e minerali preziosi. I picchi di Solania ospitano monasteri, cattedrali e altri santuari sacri. Spesso queste strutture sono la destinazione di pellegrini interplanari in cerca di risposte a domande sulla creazione, sul dolore e sull'amore.

Erackinor: I pendii di Solania sono attraversati dai profondi tunnel di una dimora nanica chiamata Erackinor. Soltanto ai nani e ai supplicanti nani è concesso l'accesso all'interno. Coloro che vi entrano e ritornano, parlano con toni riverenti di lavorazione in pietra e artigianato che supera ogni opera che un nano potrebbe aver mai visto sul Piano Materiale.

Quando Moradin attiva le Forge delle Anime nelle profondità del Monte Celestia, tutte le sale echeggiano del boato delle fornaci. I chierici dei nani dicono che Moradin usa le Forge delle Anime per temprare gli spiriti della sua gente e le loro armi. Le forge potrebbero essere destinate anche ad altri usi.

Le armerie di Erackinor non sono seconde a nessuno, e i nani guerrieri veterani e i supplicanti nani che popolano i saloni di Erackinor rendono la fortezza praticamente inespugnabile.

Mertion

Il quinto strato di Celestia è anche chiamato il Cielo di Platino. I colli di Mertion sono gentili, e digradano fino a formare ampie pianure dominate da cittadelle e cupole. Le cittadelle di Mertion sono punti di raduno per paladini, celestiali e altre creature legali buone.

Empyrea: Empyrea, chiamata anche la Città delle Anime Temprate, sorge sulle rive di un freddo e limpido lago di montagna. Le molte fontane curative e di guarigione di Empyrea sono in grado di rigenerare arti avvizziti, la capacità di parola, le forme di follia e l'energia vitale stessa. Empyrea è anche famosa per i suoi guaritori e i suoi ospedali, e molti pellegrini cercano di raggiungere questo luogo leggendario di perfetta salute.

Jovar

Il sesto strato di Celestia è anche chiamato il Cielo Scintillante. I pendii sono disseminati di rubini e di granati talmente risplendenti di luce che chi li vede per la prima volta rimane senza fiato. Qui, intere schiere di arconti vagano per le distese ingioiellate, persi nella contemplazione della gloria delle loro vite precedenti.

Yetsira, la Città Celestiale: La Città Celestiale è visibile da qualsiasi punto di Jovar, e da alcuni punti scelti degli strati precedenti. La città è una ziggurat a sette strati. Un'enorme scalinata su ognuno dei suoi quattro lati collega i vari gradoni. Ogni scalino e ogni pietra della ziggurat sono incastonati di gemme di immenso valore, e ogni gemma risplende di una propria luce interna. Schiere di arconti salgono e scendono per le scalinate, ma la struttura è talmente grande che le scale non sono mai affollate.

Sul grado più basso della piramide si erge il Tribunale delle Anime, un edificio in marmo nero su cui si aprono archi eleganti sormontato da cupole appuntite decorate di filamenti d'oro e d'argento. Qui gli arconti più potenti giudicano le virtù degli arconti minori, elevando coloro che ne sono degni a forme più alte.

L'Arsenale Radiante del quarto grado della piramide è un edificio lungo e stretto dotato di un soffitto a cupola e di vasti sotterranei. Qui vengono conservate le armi comuni e magiche nel caso si presentasse la necessità di armare gli arconti. Si dice che le armi più potenti racchiudano l'essenza di arconti particolarmente poderosi. Le armi vengono conservate in cripte decorate di perle e sigillate da glifi tracciati dalle divinità stesse.

Il Ponte di al-Sihal, sul settimo grado, il più alto, è un raggio di luce accecante. Questo è il portale che conduce al settimo cielo, Chronias, ed è sorvegliato da un solar chiamato Xerona che respinge coloro che non sono degni di attraversarlo.

Chronias

Il settimo strato di Celestia viene anche chiamato il Cielo Illuminato. Chronias è un mistero, anche se alcuni dicono che sia il mistero. Coloro che raggiungono il Cielo Illuminato non tornano mai indietro, quindi non esiste nessuna descrizione dell'aspetto di Chronias. Si dice che coloro che entrano vedono la propria bontà interiore espandersi finché la loro essenza non si unisce a Celestia stessa. Oppure, se covano ancora del male, le loro anime vengono soppresse e la loro essenza viene cancellata per sempre dal multiverso.

Incontri su Celestia

Utilizzare la Tabella 7-8: "Incontri celestiali", per determinare gli incontri casuali su Celestia.

PARADISI GEMELLI DI BYTOPIA

É il piano che contempla se stesso.

É la dimora degli gnomi.

Sono le due facce della stessa moneta.

Bytopia è unico tra tutti i Piani Esterni, in quanto le superfici dei suoi due strati sono rivolte l'una verso l'altra come le due copertine interne di un libro chiuso. Guardando verso l'alto da Dothion, lo strato "all'insù" del piano, il viaggiatore può vedere Shurrock, l'altro strato. Analogamente, chi sta su Shurrock può vedere le città e le fattorie di Dothion sopra le proprie teste.

Ogni strato del piano Bytopiano è un mondo ideale. Dothion è una terra pastorale e mite, mentre Shurrock è una terra di foreste e di natura allo stato selvaggio. La filosofia del piano, e cioè la realizzazione personale attraverso l'interazione sociale, pervade entrambi gli strati.

La distanza tra i due strati del piano è poco più di un chilometro e mezzo, anche se a volte le montagne più ripide si innalzano su entrambi gli strati e si incontrano a metà strada. Spostarsi da uno strato all'altro è possibile volando oppure scalando le montagne.

TRATTI DI BYTOPIA

Bytopia è dotata dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale oggettiva:** La direzione "in basso" esiste in due direzioni opposte sui due strati speculari del piano. La gravità è normale finché non si attraversa il confine invisibile tra i due strati; in quel momento, la gravità si capovolge. Coloro che oltrepassano il confine iniziano a cadere verso l'altro piano.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile divino:** Le divinità minori sono in grado di trasformare le terre gemelle di Bytopia, mentre le altre creature lo trovano alterabile come gli altri Piani Esterni.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento buono leggero:** I personaggi malvagi subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI A BYTOPIA

Bytopia confina con i Piani Esterni adiacenti di Celestia e dell'Elysium. Le caverne contrassegnate da ripetute scritte luminose indicano i portali naturali lungo i confini. Le caverne contrassegnate da sequenze di cerchi concentrici conducono a Celestia, le caverne contrassegnate da linee che si irradiano conducono sull'Elysium, mentre le caverne contrassegnate da ragnatele conducono fino alle Terre Esterne.

Bytopia è composta da due strati che si fronteggiano l'un l'altro, separati da uno spazio aperto. Il varco largo 1,6 km tra Dothion e Shurrock si fa più stretto nelle regioni montagnose, ed esistono punti in cui le montagne più alte oltrepassano la barriera. É possibile salire fino in cima a una montagna di Shurrok e "cadere" dalla cima della montagna verso Dothion. In alcuni punti, le montagne di entrambi gli strati si incontrano a metà strada, e così gli scalatori di uno strato devono cambiare orientamento e cambiare la direzione di scalata là dove la gravità si inverte.

I personaggi che scalano una montagna fino ad oltrepassare la barriera hanno diritto ad effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitare di cadere, a causa del disorientamento. Se sanno di preciso dove avviene l'inversione della gravità e sono in grado di aggrapparsi come necessario, non viene richiesto alcun tiro salvezza. Coloro che volano o che levitano oltre la barriera potrebbero sperimentare una leggera confusione, ma per il resto non subiscono alcun effetto.

Alcuni portali collegano Shurrock a Dothion, ma di solito sono stati murati dal lato di Dothion o sono comunque sorvegliati per proteggere Dothion dalle creature di Shurrock. La comunicazione tra gli abitanti dei due piani di solito avviene lungo il confine al di sopra delle loro teste.

ABITANTI DI BYTOPIA

Bytopia ospita un gran numero di celestiali, compresi molti guardinal, arconti, planetar, solar e qualche sporadico eladrin.

Molte delle creature che vagano per Bytopia sono versioni celestiali degli animali e delle bestie che si incontrano sul Piano Materiale. Le creatore assiomatiche (vedi il Capitolo 9) sono meno comuni, ma sono comunque presenti. In generale, le creature più miti vivono su Dothion, mentre le bestie più selvagge e feroci vivono oltre la barriera, su Shurrock.

La divinità principale di Bytopia è Garl Glittergold, la divinità degli gnomi. È assistito da un'intera comunità che lo aiuta a gestire la sua area di influenza. La sua squadra di "capaci assistenti" comprende Baervan Wildwanderer, il custode della foresta, Baravar Cloakshadow, il maestro delle illusioni e degli inganni, Flandal Steelskin, il modello di tutti i fabbri, Gaerdal Ironhand, il generale di guerra degli gnomi, Nebelun, la musa delle invenzioni e delle scoperte, Segojan Earthcaller, il curatore del suolo, Callarduran Smoothands, l'emissario degli gnomi delle profondità, e Urdlen, conosciuto solo come "l'avido".

Gli assistenti divini di Garl Glittergold dimorano su Bytopia, in una regione di Dothion chiamata le Colline Dorate, anche se Callarduran spesso fa visita agli gnomi delle profondità sul Piano Materiale, e Urdlen reclama parte del 399° strato dell'Abisso come sua dimora.

Come risultato della presenza di Garl Glittergold su questo piano, quasi tutti i supplicanti di Bytopia assumono permanentemente sembianze di gnomo, indipendentemente dalla razza a cui appartenevano in vita. Coloro le cui anime fluttuano fino a Bytopia in virtù soltanto del loro allineamento (buono, con un tocco etico di legale) a volte si sorprendono nel vedersi incarnati in supplicanti gnomi.

I supplicanti gnomi di Bytopia possiedono le seguenti

qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Fuoco, freddo.

Resistenze: Elettricità 20.

Altre qualità speciali: A volontà, cerchio magico contro il male (come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 5° livello).

I supplicanti vivono su Bytopia più o meno analogamente a come vivevano nella vita precedente: in cerca di ordine quando l'umore era quello giusto, intenti a soddisfare la propria curiosità, e per il resto, soddisfatti del proprio lavoro. I supplicanti di Bytopia sono dotati di un marcato senso dell'umorismo, un atteggiamento spensierato che scompare quando ci si sposta nei piani dove la legge è più rigida. Analogamente, conservano anche un senso della comunità che non è presente nell'Elysium e sugli altri piani più caotici.

CARATTERISTICHE DI BYTOPIA

Bytopia è diviso in due strati, uno posto di fronte all'altro. Il Piano Astrale raggiunge entrambi gli strati, anche se lo strato più civilizzato, Dothion, viene considerato il primo strato. In genere, gli esterni e i supplicanti vivono su Dothion e si recano su Shurrock in esplorazione o in cerca d'avventura.

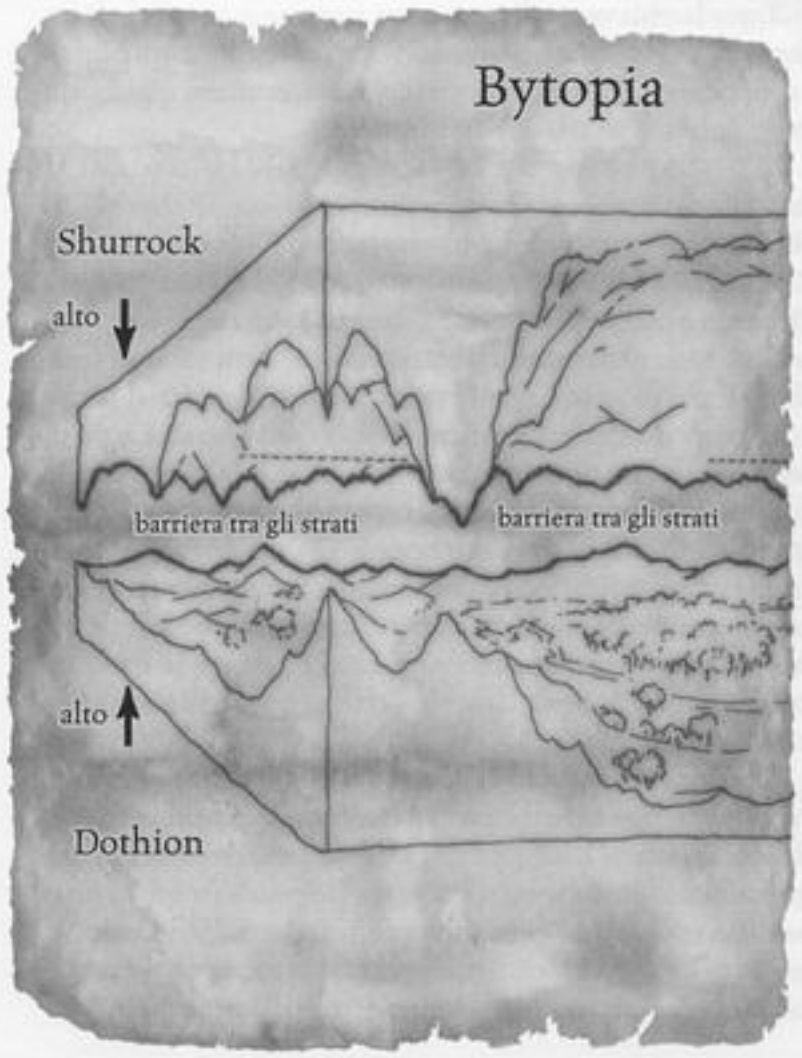
La visibilità su Bytopia è simile a quella sul Piano Materiale nel rispettivo momento della giornata. I due strati di Bytopia condividono lo stesso ciclo di giorni e di notti, anche se l'illuminazione proviene dal confine tra i due strati. La luminosità aumenta in intensità fino a mezzogiorno, poi diminuisce, finché il confine stesso non si fa invisibile e non scende la notte.

Non esiste luna su Bytopia, e le stelle sono i falò e le luci delle città dello strato gemello. Come risultato, si vedono poche stelle dalla metà del piano di Dothion, mentre se ne vedono molte sulla metà selvaggia di Shurrock.

Dothion

Dothion è il più popolato dei due strati gemelli, ed è lo strato che ospita gli gnomi. È un reame di attività pastorali e di industrie individuali. Le sue distese collinari abbracciano alcuni picchi di roccia vulcanica che si protendono verso lo strato gemello dalla natura più selvaggia. La terra è ricoperta da fattorie e insediamenti all'aperto e da boschi e foreste ben curate.

Dothion è un piano assai casalingo, i suoi supplicanti allevano pecore dal manto argentato e agnelli dal vello d'oro. Gli spazi aperti sono riservati a vaste coltivazioni di orzo, frumento e grano. Gli abitanti hanno deviato il corso di molti piccoli ruscelli, guidandoli presso alcuni mulini ad acqua che macinano il grano per produrre ottima farina e pasti squisiti. Le città quaggiù sono prive di mura protettive, ma sono ben ordinate da numerose strade lastricate. È una terra ricca di allevatori e apicultori, che produce lana e latte, e di piccoli empori e fucine di fabbri. La maggior parte delle officine che si affacciano lungo le strade sono di proprietà privata, e i proprietari non giurano fedeltà a nessuno, se non "al buon senso".



Il tempo su Dothion tende ad essere mite, e le sue stagioni sono regolari e temperate. A volte una tempesta particolarmente grossa oltrepassa la barriera tra i due strati, seminando il caos. In genere, questo strato è un paradiso ideale per coloro che amano la vita tranquilla.

Colline Dorate: Garl Glittergold e la sua corte governano su gran parte di Dothion. La regione dove dimorano è una regione collinosa dominata da alcune grosse sommità rocciose: una per Garl Glittergold e una per ognuno dei suoi assistenti. Lo spazio tra una sommità rocciosa e l'altra è un paradiso gnomesco di piccole comunità, industrie tranquille e fattorie.

Un'unica torre o cittadella si erge in cima a ogni sommità rocciosa, e ogni torre ospita le sale delle udienze o i saloni per banchetti dove le divinità ricevono i visitatori. In alcuni casi, alcune di queste torri sono state abbandonate quando i loro potenti proprietari sono stati presi dal desiderio di vagare e cercare nuovi tesori, nuove avventure e nuove idee. Alcune delle divinità gnomesche lasciano i guardinal, i planetar e i solar ad occuparsi delle loro sommità. Altri lasciano trappole più comuni per scoraggiare gli intrusi.

Garl Glittergold ha scavato grosse miniere sotto la maggior parte della regione al di sotto delle sommità rocciose per costruire rifugi per i supplicanti gnomi e forge per gli artigiani. Dalle profondità delle miniere si aprono dei portici verso il Piano Elementale della Terra e il Piano Elementale del Fuoco, al quale gli gnomi attingono per utilizzarne l'energia. Come risultato, esterni ed elementali provenienti da questi due piani sono assai comuni nei pressi delle Colline Dorate.

OPZIONE: SOLTANTO GNOMI SU BYTOPIA

All'interno della cosmologia di D&D, Garl Glittergold è la divinità degli gnomi. Se il DM vuole creare un intero pantheon di divinità gnomesche che impersonano le virtù (e alcuni vizi) della razza degli gnomi, può utilizzare i capaci assistenti di Garl Glittergold come divinità minori e intermedie.

Sarà necessario determinare i domini che le altre divinità gnomesche concedono ai loro chierici, i loro allineamenti e quali sono le loro armi preferite.

Tutta la vita vegetale in questa regione è rivestita di un leggera patina dorata, che conferisce al paesaggio un bagliore luccicante. Gli animali celestiali sono comuni quaggiù, e sono dotati di pelo o di piume dorate.

Shurrock

Shurrock è la controparte selvaggia di Dothion. Mentre Dothion è addomesticato, Shurrock è selvaggio. Là dove Dothion è calmo, Shurrock è estremo. È un territorio aspro e sferzato da un tempo inclemente, che alterna inverni freddi e carichi di neve a estati asciutte e roventi.

La terra di Shurrock è ricca di minerali grezzi. Fiumi di oro e di gemme sono nascosti subito sotto la superficie, le foreste intricate sono ricche di legno pregiato e tutto lo strato è ricco da ogni tipo di selvaggina. Le cave e i mulini sono frequenti, di solito con piccole comunità che sono cresciute tutt'intorno. Queste città spesso sono protette da mura e sorvegliate, in quanto su Shurrock si aggirano le creature più potenti di Bytopia, come le versioni celestiali di animali e bestie magiche.

Shurrock è una terra dalle continue sfide. Per coloro che cercano di dimostrare il proprio valore e la propria capacità di sopravvivere, è un tipo di paradiso assai diverso dal suo gemello addomesticato, Dothion. Di tanto in tanto alcune bestie feroci fuggono da Shurrock e raggiungono Dothion, ma in genere i pericoli di questo strato rimangono dal loro lato del confine.

Incontri su Bytopia

Utilizzare la Tabella 7-8: "Incontri celestiali" per determinare gli incontri casuali su Bytopia.

CAMPI BENEDETTI DELL'ELYSIUM

È la sorgente del Fiume Oceanus.

È il luogo del bene supremo.

È una terra così piacevole che nessuno vuole più lasciarla.

L'Elysium è il piano di allineamento buono più forte della Grande Ruota, un luogo di bene supremo libero dalle categorizzazioni della legge o del caos. Su questo piano, agire per il bene altrui è un ideale che viene posto al di sopra di tutti gli altri.

Il primo strato del piano è un'esplosione di colori. I visitatori rimangono stupefatti di fronte ai prati color verde brillante punteggiati di fiori del colore delle stelle, ai laghi di un azzurro intenso quanto le piume di una ghiandaia e nuvole argentate che solcano un cielo perfetto. Il piano stesso sembra vibrare di vita e di intensità. Normalmente è un luogo di pace, e la tranquillità sembra pervadere i corpi e le anime di coloro che lo attraversano.

L'Elysium è formato da quattro strati, collegati tra loro dalle mille diramazioni del Fiume Oceanus. Il primo strato è simile al Piano Materiale, adornato di pini profumati e alberi fioriti allineati sulle rive del fiume oltre i quali si stendono prati e colline sconfinate. Il secondo strato è più aspro e montagnoso, e lungo il fiume si fanno frequenti le rapide e le cascate. Il terzo strato è un gigantesco stagno brulicante di vita. Lo strato più profondo è il mare, lo stesso che genera il grande fiume, punteggiato di isole dove gli eroi del bene riposano per l'eternità.

Le dimensioni del Fiume Oceanus variano da un piccolo ruscello a un enorme corso d'acqua in grado di straripare dagli argini e di allagare tutto ciò che trova sul suo cammino. Lungo il fiume sono frequenti piccole isole, banchi di sabbia e promontori rocciosi, spesso popolati da supplicanti o da altre creature più potenti.

TRATTI DELL'ELYSIUM

L'Elysium è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile divino:** L'Elysium può essere facilmente alterato dalle divinità. Le altre creature possono farlo usando normalmente i loro incantesimi e le loro azioni fisiche.
- **Nessun tratto elementale.**
- **Energia positiva minore dominante:** I personaggi nell'Elysium ottengono guarigione rapida 2.
- **Allineamento buono forte:** I personaggi non buoni subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sulla Saggezza, l'Intelligenza e il Carisma. Per questo motivo, le creature neutrali e malvagie evitano di recarsi sull'Elysium, a meno che non si tratti di un'estrema necessità.
- **Intrappolamento:** Questo è un tratto unico dell'Elysium, anche se l'Ade ne possiede uno simile. Quei non esterni che si trovano sull'Elysium provano una gioia e una soddisfazione sempre crescenti. I colori si fanno più intensi e più vivi che sul Piano Materiale, i suoni più melodiosi e piacevoli, e la natura degli altri sembra più piacevole e comprensiva. Alla conclusione di ogni settimana passa sull'Elysium, qualsiasi non esterno deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il numero delle settimane consecutive passate sull'Elysium). Chi fallisce cade sotto il controllo del piano e diventa un supplicante dell'Elysium.

  Quei viaggiatori che vengono intrappolati dalla tranquillità e dalla bontà intrinseche del piano dell'Elysium non possono più lasciare il piano di loro volontà e non provano alcun desiderio di farlo. I ricordi della vita precedente svaniscono nel nulla, ed è necessario un incantesimo *miracolo* o *desiderio* per riportarli allo stato normale.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI ALL'ELYSIUM

L'Elysium confina con i Piani Esterni adiacenti di Bytopia e delle Terre Bestiali. Esistono vari portali naturali verso queste due destinazioni, e confini mutevoli tra l'Elysium e i suoi vicini potrebbero far sì che un viaggiatore si ritrovi all'improvviso su un altro piano di allineamento buono senza essersene reso conto. I portali che dall'Elysium si aprono su altri piani di solito hanno l'aspetto di caverne.

L'Elysium è formato da quattro strati, ognuno caratterizzato da un tipo diverso di terreno. Gli abitanti si spostano da uno strato all'altro attraverso i portali, oppure seguendo il Fiume Oceanus (probabilmente il metodo più facile).

Il Fiume Oceanus ha origine nello strato più profondo dell'Elysium e scorre attraverso tutti i quattro strati, riversandosi dal primo strato, Amoria, sulle Terre Bestiali. Là dove il fiume passa da uno strato all'altro si formano delle rapide, che però non diventano mai cascate o altri

seri pericoli alla navigazione. La maggior parte delle attività dell'Elysium si svolge lungo le rive del grande fiume.

ABITANTI DELL'ELYSIUM

È possibile incontrare abitanti di allineamento buono di ogni genere sull'Elysium, anche quelli di allineamento legale o caotico, e anche alcuni nativi dei Piani Elementali come i djinn. Anche se è possibile incontrare ogni tipo di celestiali, i più comuni sono i guardinal, sia i guardinal avoral alati che i potenti guardinal leonal.

Il piano è riccamente popolato anche da creature celestiali e mezzo-celestiali. Le creature celestiali hanno la pelle dorata e gli occhi argentati, e sembrano emanare potere e nobiltà. A differenza delle creature delle Terre Bestiali vicine, le creature celestiali possiedono gli stessi punteggi di Intelligenza delle loro controparti sul Piano Materiale, anche se appaiono comunque più comprensive e benevole.

L'Elysium è anche la dimora delle divinità devote alla causa del bene. La più potente tra queste divinità è Pelor, il dio del sole, che regna dall'alto di una piattaforma dorata sul quarto strato dell'Elysium.

Supplicanti dell'Elysium

I supplicanti dell'Elysium possono venerare la divinità particolare di un piano ed essere semplicemente delle anime che sono state attirate naturalmente al piano del bene e della pace suprema. I supplicanti mantengono lo stesso aspetto che avevano in vita (il bene dà poca importanza all'aspetto esterno), ma acquistano un comportamento più calmo e più nobile.

Soltanto quando un'azione malvagia viola la sacralità del piano i supplicanti impugnano le armi, e quando lo fanno sono assai più pericolosi del resto dei supplicanti. A differenza di altri supplicanti, coloro che appartengono all'Elysium conservano alcuni ricordi del loro passato, che a volte suscitano in loro una sommessa nostalgia. A volte, invece i loro ricordi hanno un risvolto più pratico. Quei personaggi che possedevano livelli di personaggio prima di diventare supplicanti conservano fino a quattro livelli di personaggio (i personaggi multiclasse possono scegliere i livelli da qualsiasi classe che possedevano in vita).

I supplicanti dell'Elysium possiedono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Elettricità, freddo.

Resistenze: Fuoco 20.

Altre qualità speciali: Conservano fino a quattro livelli di personaggio acquisiti prima di diventare supplicanti.

Molti viaggiatori planari transitano lungo le rive del Fiume Oceanus, e vari mercanti trasportano le loro merci su e giù per il fiume tra le varie città abitate dai supplicanti e dai mezzo-celestiali.

Le creature di allineamento morale malvagio o neutrale tendono a smarrirsi lungo le rive del fiume, e a non adattarsi all'aura di bene emanata dal paesaggio. Tali intrusi diventano facili bersagli per gli esploratori avoral. Se gli esploratori si trovano a dover fronteggiare nemici malvagi particolarmente determinati, chiamano a sé i più fieri leonal come rinforzi per la battaglia; le creature malvagie che hanno osato invadere l'Elysium vengono uccise. Le creature di allineamento morale neutrale vengono spesso interrogate in dettaglio dagli avoral, che determinano le loro intenzioni e poi decidono se aiutarli oppure scacciarli. L'aiuto o l'espulsione sono accompagnate da una benevola (ma lunga) predica.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il Grande Fiume Oceanus e le sue diramazioni laterali dominano la maggior parte del piano, quindi il traffico fluviale è assai diffuso. La corrente dell'Oceanus di solito ha una velocità di 48 chilometri all'ora, e scorre sgorgando dal quarto strato, Thalasia, attraversando quelli superiori, Belierin, Eronia e Amoria.

Vari animali celestiali trascinano le zattere e le chiatte che devono risalire la corrente, e vascelli comuni e fantastici di ogni forma e dimensione solcano le acque del fiume. In alcuni punti l'Oceanus si allarga fino a diventare un vasto lago o un'insenatura dalle acque calme, mentre in altri il fiume si frammenta e scende saltellando tra rapide dalle rocce aguzze, specialmente tra le montagne del secondo strato.

Combattimento nell'Elysium

L'Elysium non offre alcun beneficio o penalità intrinseca al combattimento. La tolleranza verso il male, tuttavia, è pressoché nulla, e la maggior parte dei nativi celestiali è dotata della capacità di punire il male. I combattimenti tendono a durare più a lungo e a non essere letali, a causa dell'energia positiva che pervade tutto il piano.

CARATTERISTICHE DELL'ELYSIUM

Lo strato superiore dell'Elysium è chiamato Amoria; è più simile al Piano Materiale rispetto agli altri livelli. A monte della corrente dell'Oceanus, la terra si fa più aspra e più montagnosa, finché il viaggiatore non raggiunge le cascate di Eronia, il secondo strato. Qui il fiume si snoda tra vallate scoscese e scorre tra passaggi più stretti.

Più oltre, le montagne digradano e il fiume si allarga fino a diventare una grande palude brulicante di rettili e di insetti. Questo è lo strato di Belierin. Infine, la palude si fa sempre più profonda finché il viaggiatore non passa sul quarto strato del piano, Thalasia, la sorgente dell'Oceanus, tra le Isole dei Benedetti.

Anche se l'Oceanus scorre tra gli strati del piano, il suo corso non è un corso diretto. Il grande fiume si divide in una miriade di piccoli corsi d'acqua che si riuniscono e si separano nuovamente ad ogni momento. Di tanto in tanto una diramazione del fiume si allontana da un lato per poi rientrare sullo strato che ha appena abbandonato poco dopo.

La visibilità sull'Elysium è pari a quella sul Piano Materiale nell'equivalente momento del giorno. L'Elysium è dotato di un ciclo composto da giorni e notti pari a quello del Piano Materiale, e possiede un clima analogo (anche se più mite). I giorni sono caldi e tranquilli, le notti fresche e confortevoli.

Anche le notti sono animate da mille luci. Non solo esiste un fiume di stelle in cielo che si riflette sul Fiume Oceanus, ma miriadi di lucciole danzano tra gli alberi e nei campi, e meduse luminose nuotano sotto la superficie dell'Oceanus.

Amoria

Amoria è lo strato superiore dell'Elysium e uno dei posti più ospitali dei Piani Esterni (se si ignora la tendenza del piano a convertire i visitatori che si trattengono a lungo

in supplicanti a tempo pieno). Piccoli villaggi sorgono sulle rive del Fiume Oceanus e numerose isole formate da colline digradanti emergono dalle acque del fiume stesso. Lo spostamento via nave è assai diffuso, e la maggior parte della popolazione dell'Elysium vive su questo strato.

Amoria è un luogo relativamente pacifico, ma anche un posto dove coloro che vivono hanno ampie opportunità di aiutare gli altri e di dimostrare la loro bontà. Esistono ancora situazioni di disgrazia sull'Elysium, ma sembrano esistere soltanto per dimostrare la potenza della bontà collettiva. Le calamità di questo luogo, come l'incendio di un villaggio o una barca rovesciata, mettono alla prova e identificano coloro che provengono dagli altri piani. I viaggiatori che si recano fino ad Amoria vengono assillati da mille piccole imprese e incarichi, ma se li portano a termine, ottengono dei potenti alleati al loro fianco.

Amoria segue un normale ciclo stagionale, anche se le stagioni sono così miti che i visitatori provenienti dal Piano Materiale a malapena notano la differenza. Le estati non sono troppo calde e gli inverni non sono troppo freddi, e raramente si verifica una pioggia senza che un arcobaleno non risplenda poco dopo. I guardinal spesso rimproverano i druidi, i giganti delle tempeste e le altre creature in grado di controllare il tempo atmosferico per aver provocato temporali improvvisi, anche se avevano dei buoni motivi per farlo.

Anche i signori dei guardinal vivono su Amoria. Questi guardinal, estremamente potenti, rivaleggiano in potere con gli arciduchi dei Nove Inferi o i principi demoni dell'Abisso. Il primo della loro schiera è il Principe Talisid, il più saggio e il più potente dei leonal. I servitori diretti di Talisid sono noti come i Cinque Compagni: il Duca lupo Lucan, la Duchessa orso Callisto, il Duca alato Windheir, il Lord equino Hwyn e il Lord cervo Rhanok. Tutti assieme dirigono le attività dei guardinal e li inviano in missioni contro il male o a compiere incursioni sui piani inferiori per salvare coloro che sono stati catturati dalle forze del male.

Eronia

Eronia è una terra di colline scoscese, di erte montagne e di vallate di granito bianco che deviano in continuazione il corso del fiume. Ai piedi delle montagne si aprono gole aspre, rupi scoscese e altopiani. Le comunità tendono a raggrupparsi sugli altipiani o nelle piccole città che sorgono negli stretti spazi tra le montagne e il Fiume Oceanus.

Il tempo è turbolento su Eronia: le nevicate violente e le tormente accompagnate da fulmini sono usuali. Le estati sono calde e gli inverni sono più freddi rispetto quelli del Piano Materiale. Eronia è l'ideale per le anime buone ancora desiderose di sfide anche dopo il trapasso.

Coloro che vivono quaggiù sono in balia delle montagne stesse. Spesso alcune parti delle grandi colline franano nel fiume, ostruendo alcuni punti e costringendolo a scorrere in nuove zone. Eronia è un luogo di pace selvaggia, le sue montagne si innalzano fino a perdersi tra nubi luminose, ma continuano a costituire una sfida per tutti coloro che vogliono scalarle. Quaggiù i venti soffiano con potenza, e perfino i guardinal avoral alati hanno qualche difficoltà a volare. Tutte le creature dotate di una velocità di volo vedono la loro manovrabilità ridotta di un grado (da perfetta a buona, da buona a normale, da normale a scarsa, da scarsa a maldestra). I volatori maldestri rimangono maldestri.



Belierin

Belierin è una terra di stagni nebbiosi e di paludi fumose, decisamente l'opposto di cosa ci si aspetterebbe sul piano del bene totale. Quaggiù il fiume è un lento reticolato di corsi d'acqua composto da innumerevoli canali, intervallati da banchi di sabbia umida e intrighi di mangrovie che crescono dappertutto.

Tuttavia, la natura positiva dell'Elysium continua a risplendere in questo posto desolato. La nebbia stessa sembra brillare di luce propria, circondando ogni torcia e ogni lanterna con un alone luminoso.

Quelle poche comunità che vivono su Belierin si radunano sulle poche sporgenze rocciose che emergono dallo stagno. Queste piccole città di solito sono costruite attorno a un faro di dimensioni pari a quelle di una cattedrale, il cui raggio penetra la nebbia luminescente e conduce i viaggiatori verso un attracco sicuro.

Belierin funge anche da prigione per una o più creature letali senza nome. Alcuni dicono che il prigioniero di Belierin sia un potente mostro simile a un tarrasque o a un altro mostro leggendario. Altri dicono che si tratta di un mortale arciduca dei piani inferiori, di un principe elementale deposto, o perfino di una divinità ferita. L'unica cosa certa è che spesso vengono scoperte delle creature malvagie che si aggirano in questo luogo, e che i guardinal nativi devono respingere in continuazione nuovi attacchi contro questo strato.

La vera natura del prigioniero di Belierin dipende dalla cosmologia e dalla campagna utilizzata. Lo strato non è pericoloso in quanto prigione, ma come regione da attraversare.

Thalasia

Questo strato è il luogo dove nasce il Fiume Oceanus, la sorgente che genera il grande fiume che attraversa gli strati dell'Elysium, serpeggia tra gli alberi soleggiati delle Terre Bestiali e si tuffa su Arborea. Thalasia è costellato di isole e disseminato in piccole comunità.

Queste isole sono di volta in volta note come le Isole dei Sacri Morti, le Isole dei Benedetti, le Colline di Avalon, le Isole Oltre il Mondo e le Isole Eroiche. Qui risiedono i migliori supplicanti buoni, che mantengono alcune conoscenze e forse anche alcuni poteri delle loro vite precedenti. Qui i sovrani eroici attendono il giorno in cui le loro nazioni avranno di nuovo bisogno di loro, e gli studiosi di religione vanno in cerca di grandi misteri all'interno di enormi librerie.

Spesso questi grandi supplicanti si mettono in viaggio verso Thalasia quando sono ancora vivi, ma sentono la morte avvicinarsi a causa della vecchiaia o di ferite subite in battaglia. L'Elysium li converte lentamente in potenti supplicanti, che avvertono a malapena il momento della morte. A Thalasia conservano i loro poteri e i loro ricordi, ma sono in pace con se stessi e con gli altri: questa è ricompensa finale del bene.

Lo scopo di Thalasia è quello di offrire una ricompensa giusta e buona. Ma potrebbe anche servire a procurare reclute destinate a diventare guardinal, a radunare guardiani per sorvegliare ciò che è imprigionato a Beliefin o per radunare un esercito di forze del bene in previsione di una possibile battaglia finale contro le forze del male.

Fortezza del Sole: Questa fortezza, un tempo conosciuta con il nome di Benedizione della Luce, è il dominio della divinità Pelor, conosciuto anche con il nome di Padre Sole e di Splendente. Questa divinità maggiore è il signore del sole, della luce, della forza e della guarigione. Il reame di Pelor, un tempo un vasto maniero circondato da frutteti, vigneti e fattorie per chilometri e chilometri, ora è una cittadella dorata che irradia luce in ogni direzione dalla cima di Krigala, la più grande isola di Thalasia.

La Fortezza del Sole domina le terre per centinaia di chilometri attorno a sé, ed è chiaramente visibile dalle rive dell'Oceanus. Risplende come un astro per tutto il giorno e la notte, proiettando luce diurna continua per centosessanta chilometri in tutte le direzioni. All'interno del reame di Pelor, le creature sono influenzate come se fossero esposte alla piena luce diurna, indipendentemente da dove si nascondono.

Pelor siede al centro di una grande sala delle udienze in cima alla guglia più alta, dove si consulta con i guardinal, i planetar e i solar, inviandoli a dare battaglia alle forze del male.

Dal momento che Pelor è una delle divinità più potenti della Grande Ruota, ha un controllo proporzionale maggiore sulla natura plasmabile dell'Elysium. Ogni luogo toccato dalla sua luce dorata viene dotato del tratto di gravità inferiore. All'interno dello stesso raggio, il tratto di magia potenziata massimizza (come il talento Incantesimi Massimizzati) tutti gli incantesimi del dominio del sole e quelli dotati del descrittore della luce. Il tratto di magia ostacolata influenza tutte le illusioni delle sottoscuole di finzione, trama e mascheramento. Pelor ha il potere di effettuare ulteriori cambiamenti al tratto magico, se desidera.

Incontri sull'Elysium

Utilizzare la Tabella 7-8: "Incontri celestiali" e la Tabella 7-9: "Incontri beati" (in alternanza) per definire gli incontri casuali sull'Elysium.

DISTESE SELVAGGE DELLE TERRE BESTIALI

È il dominio della natura selvaggia e rigogliosa.

È la foresta eterna.

È il luogo in cui si recano gli animali fedeli quando muoiono.

Le Distese Selvagge delle Terre Bestiali sono un piano dove la natura si sviluppa senza alcun limite. È un piano ricoperto da foreste che vanno dai boschi di mangrovie carichi di muschio a distese di pini innevati, a chilometri di boschi di sequoie talmente fitti che nessuna luce oltrepassa il fogliame. Querce, betulle, abeti, conifere e aceri sono praticamente ovunque, e gli esploratori che si addentrano negli angoli più remoti del piano scoprono anche vaste foreste di funghi. Esistono anche grandi deserti, sebbene siano tutt'altro che distese prive di vita. Cactus, palme e altre piante del deserto fioriscono anche nelle parti più aride delle Terre Bestiali.

L'aria, nelle Terre Bestiali, è l'ideale per far crescere qualsiasi cosa. È calda e umida nelle regioni paludose, arieggiata e limpida sulle colline e calda e arida nelle distese desertiche.

Le Terre Bestiali sono composte da tre strati, ognuno perennemente bloccato a un diverso momento del giorno. Lo strato superiore è immerso in un giorno senza fine, il secondo è un dominio di perenne tramonto e il terzo è una terra immersa eternamente nella notte, illuminata solo da una pallida luna.

La caratteristica più importante delle Terre Bestiali è che sono ideali per ogni forma di vita animale. Come Arcadia, è una terra riccamente popolata da animali, bestie e bestie magiche. Le città, i paesi e le fortezze tradizionali sono poche e molto lontane fra loro. Coloro che scelgono di abitare quaggiù, di solito lo fanno per vivere tra gli alberi, e non contro di loro.

TRATTI DELLE TERRE BESTIALI

Le Terre Bestiali sono dotate dei seguenti tratti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** La zona delle Terre Bestiali conosciuta dalla maggior parte dei visitatori è relativamente piccola, ma molti reami sconfinati si estendono oltre ad essa, e potrebbero ospitare anche divinità ancora non scoperte.
- **Plasmabile divino:** Le divinità possono plasmare i tratti del piano con un pensiero, ma le creature mortali devono fare uso di incantesimi o sforzi fisici per alterare il piano.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento buono leggero:** I personaggi malvagi subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI ALLE TERRE BESTIALI

Le Terre Bestiali confinano con i piani adiacenti dell'Ely-

sium e di Arborea. Esistono vari portali naturali che si aprono su queste locazioni, e i confini mutevoli del piano possono spostare all'improvviso i viaggiatori da un piano all'altro. Spesso questi portali appaiono sotto forma di alberi cavi. Entrare all'interno del tronco bruciato di una quercia colpita da un fulmine conduce il viaggiatore fino ad Arborea, mentre chinandosi per passare al di sotto di una sequoia rovesciata si arriva fino all'Elysium.

I portali tra gli strati sono privi di forma e casuali, e la maggior parte di essi tende ad essere a un solo senso. Passando tra due alberi o chinandosi sotto certi rami, la luce passa da quella del giorno al tramonto (da Krigala a Brux) o dal tramonto alla notte (da Brux a Karasuthra). Tali portali sono assai diffusi, quindi un viaggiatore potrebbe risalire fino allo strato superiore da cui è partito abbastanza facilmente.

Il Fiume Oceanus attraversa le Terre Bestiali provenendo dall'Elysium e dirigendosi verso Arborea. Il corso del fiume è lineare e diretto sul piano in sé, ma ai confini con gli altri piani diventa una sequenza di rapide dalle acque bianchissime e turbinanti. I viaggiatori non devono tentare l'attraversamento, se sono dotati di barche poco manovrabili.

ABITANTI DELLE TERRE BESTIALI

Nelle Terre Bestiali vivono numerosissime creature. Le più diffuse sono esterni, di solito versioni celestiali di creature selvagge che vivono sul Piano Materiale. Questi animali, bestie, parassiti e bestie magiche celestiali vivono in ogni angolo delle Terre Bestiali. Di tanto in tanto un'aberrazione non malvagia decide di vivere quaggiù, ma sono poche le creature intelligenti che non siano bestie magiche (come gli unicorni) che rimangono nelle distese selvagge a lungo.

Alcuni saggi affermano che gli spiriti delle creature selvagge, dopo la morte, fluttuano fino alla Terre Bestiali, dove si reincarnano in versioni celestiali del loro vecchio corpo mortale. Che questo sia vero o meno dipende dalla propria cosmologia, ma è una buona spiegazione che giustifica il grande numero di creature selvagge celestiali che vive nelle Terre Bestiali.

Le creature celestiali delle Terre Bestiali, in aggiunta ad altri tratti attribuiti dall'archetipo di celestiale, aumentano la loro Intelligenza di 3 e sono in grado di parlare il Celestiale. Questo aumento del punteggio di Intelligenza non mitiga le loro tendenze naturali, e la danza mortale tra predatore e preda continua anche in questa arena extraplanare. L'Intelligenza aumentata può però permettere alla preda di tentare di contrattare per scampare al pericolo, e consente anche una comunicazione più efficace tra i membri di un branco di predatori.

I celestiali sono assai diffusi nelle Terre Bestiali, specialmente gli eladrin, ma anche i planetar e i solar. È possibile trovare anche alcuni lillend. Il piano ospita molte bestie leggendarie: versioni superiori di animali potenti, bestie e bestie magiche. I licantropi di allineamento buono (e i loro spiriti di supplicanti, dopo la loro morte) possono trovare la felicità assieme ai loro simili nelle Terre Bestiali, anche se, una volta giunti su questo piano, perdono le loro capacità di licantropo.

I viaggiatori planari sono comuni su Krigala, Brux e Karasuthra, anche grazie al fatto che esistono molti portali tra gli strati e che lo spostamento tra tutti e tre gli strati è molto facile. Alcuni visitatori delle Terre Bestiali sono viaggiatori che si spostano tra Elysium e Arborea. Altri sono saggi e accoliti in cerca di conoscenze che possono essere trovate soltanto nei boschi più oscuri. Alcuni sono cacciatori provenienti da altri piani in cerca delle bestie che popolano questo piano. I cacciatori spesso si trovano sopraffatti in numero dalle molte creature selvagge delle Terre Bestiali e battono in ritirata in tutta fretta.

Le Terre Bestiali non sono abitate da molte divinità, anche se il piano è plasmabile divino esattamente come gli altri piani della Grande Ruota. Quelle divinità che volessero fondare un loro reame quaggiù dovrebbero dimostrare un amore sincero per le creature selvagge, e il loro regno dovrebbe inserirsi nelle foreste circostanti. Due divinità che hanno fatto una scelta simile sono Ehlonna, la dea delle terre boschive, e Skerrit, il dio dei centauri. Entrambi hanno un regno personale su Krigala, lo strato superiore delle Terre Bestiali.

Supplicanti delle Terre Bestiali

Dal momento che sono poche le divinità che scelgono di risiedere su questo piano, le anime mortali che vengono attirate verso le Terre Bestiali vi arrivano principalmente in base alla loro filosofia: buone e leggermente tendenti alla libertà piuttosto che all'ordine. Di solito vivono in piccole comunità alla base di grandi alberi, conducendo una placida esistenza in armonia con le altre creature del piano.

I supplicanti assumono tratti animaleschi subito dopo essere arrivati. I loro capelli crescono fino a diventare lunghe e folte pellicce, due piccole corna spuntano dalla loro fronte e sul volto compaiono occhi di gatto e orecchie di volpe. Con il passare dei secoli, diventano bestie o animali celestiali.

I supplicanti delle Terre Bestiali possiedono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Elettricità, veleno.
Resistenze: Freddo 20, fuoco 20.
Altre qualità speciali: Guarigione rapida 2.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Le Terre Bestiali presentano soltanto le stesse penalità al movimento che offrirebbe qualsiasi bosco o foresta del Piano Materiale. Le creature dotate della capacità di scalare o di spostarsi di ramo in ramo sono in grado di muoversi attraverso le Terre Bestiali senza toccare il suolo. Le Terre Bestiali non offrono alcun beneficio o penalità intrinseca al combattimento, anche se è possibile ottenere ovunque copertura e occultamento.

CARATTERISTICHE DELLE TERRE BESTIALI

Le Terre Bestiali sono divise in tre strati: una terra di giorno eterno conosciuta con il nome di Krigala forma lo strato superiore, un territorio crepuscolare chiamato Brux costituisce lo strato intermedio è una terra di lucciole e stelle cadenti illuminata dalla luna, Karasuthra, forma lo strato inferiore.

Krigala

Lo strato superiore delle Terre Bestiali è chiamato Krigala, ed è diviso in due dal Fiume Oceanus. Il fiume attraversa lo strato formando un vasto corso d'acqua, fiancheggiando una foresta rigogliosa i cui rami spesso si intrecciano sopra il letto del fiume formando ponti naturali. Dal fiume si dipartono piccole diramazioni laterali che vanno a formare

numerose baie e laghi secondari là dove il fiume extraplanare altera il suo corso.

Krigala è una terra perennemente immersa nel giorno. Un caldo sole pomeridiano riscalda la terra con un bagliore continuo. Il calore è sufficiente per permettere la crescita delle piante su Krigala, e le temperature rimangono entro margini gradevoli, a meno che non vengano manipolate dagli incantesimi o dalla volontà divina.

Il tempo scorre normalmente, ma non viene segnato dal movimento del sole. Viene invece indicato dal cadere regolare, una volta al giorno, di piogge tranquille spinte da brezze leggere. Più raramente esplode un temporale, che costringe molte delle bestie di Krigala a cercare riparo.

La divinità dei centauri Skerrit vive su Krigala assieme ai suoi supplicanti più fedeli. Skerrit è una divinità minore, ma viene fortemente riverito dai centauri. Il reame della divinità sembra ben poco diverso dal resto dei boschi, e le case dei suoi supplicanti sono piccole capanne e tende. Quando viene indetta una festa (il che per i centauri capita spesso), i centauri allestiscono lunghe tavolate nel mezzo della foresta, confidando nella natura benigna di Krigala e nel potere di Skerrit per mantenerli in ordine.

I supplicanti di Skerrit assumono forma di centauri, ma per il resto sono simili a tutti gli altri supplicanti delle Terre Bestiali. Attaccano allo stesso modo dei centauri (due zoccoli con un bonus di attacco +3, che infliggono 1d6+2 danni). Nei casi più estremi, Skerrit può decidere di armarli, ma tali occasioni sono estremamente rare.

La maggior parte delle creature incontrate a Krigala sono quelle che sarebbero attive durante il giorno se vivessero sul Piano Materiale. Molte delle forme di vita native hanno una comprensione istintiva di come funzionano i portali tra i vari strati, e possono evitarli istintivamente, se lo desiderano.

Boschetto degli Unicorni: Nelle profondità delle Terre Bestiali sorge il reame di Ehlonna, la divinità delle foreste e dei boschi. Il boschetto sorge alla base di un gruppo di gigantesche sequoie che formano una cattedrale naturale al di sotto del fogliame. I rami più bassi delle grandi sequoie si trovano a centinaia di metri di altezza, quindi anche le creature dotate di ali possono attraversare in volo la cattedrale di Ehlonna senza difficoltà.

Coloro che risiedono all'interno dei confini del regno di Ehlonna vivono in pace con gli alberi e con gli animali, e sono a loro volta lasciati in pace dalle creature selvagge. Le creature senzienti delle Terre Bestiali adorano Ehlonna con fervore, e la dea e è quasi sempre al corrente di tutto ciò che accade anche nei punti più distanti dal suo reame.

Il boschetto mantiene fede al suo nome, e attrae interi branchi di unicorni. Si tratta sia di unicorni appartenenti sia all'archetipo di celestiali che mezzo-celestiali/mezzo-unicorni (come descritto nel *Manuale dei Mostri*). Inoltre, esistono anche branchi di bariaur al servizio di Ehlonna. Il boschetto non è lontano dal reame di Skerrit; è possibile trovare supplicanti centauri nel reame di Ehlonna e mezzo-celestiali/mezzo-unicorni nel reame di Skerrit.

Ehlonna ha fatto uso del tratto plasmabile divino delle Terre Bestiali per conferire al suo reame il tratto di magia potenziata. Tutti gli incantesimi lanciati dai ranger all'interno del Boschetto degli Unicorni sono prolungati (come se modificati dal talento Incantesimi Prolungati). Ehlonna ha il potere di applicare altre alterazioni all'interno del suo reame, se lo desidera.



Brux

Brux è il secondo strato delle Terre Bestiali ed è una terra eternamente immersa nel tramonto. Il sole è una sfera rossa appena sopra l'orizzonte, che proietta lunghe ombre su tutta la foresta. Là dove è possibile vederla al di sopra degli alberi, una luna argentata sorge appena sopra l'orizzonte dal lato opposto. Il tempo trascorre normalmente su questo strato, ma i nuovi arrivati spesso hanno la strana impressione che il mondo si sia fermato al tramonto.

EHLONNA, DIVINITÀ DELLE TERRE BOSCHIVE

Elhonna compare all'interno del suo reame come una donna dai capelli neri o una vergine elfica dalle trecce bionde. Un planetar chiamato Novalee scorta Ehlonna in qualsiasi posto. Anche se Novalee parla poco, tutti i supplicanti di Ehlonna sono concordi nell'affermare che il suo cuore è puro e il suo spirito è immacolato.

Alcuni supplicanti che si distinguono al servizio di Ehlonna lentamente diventano unicorni celestiali. Ehlonna è servita anche da altri supplicanti comuni, dotati dell'aspetto tipico degli abitanti delle Terre Bestiali, anche se tendono a sviluppare lineamenti facciali che ricordano gli unicorni e gli altri equini.

Ehlonna è in profondo disaccordo filosofico con Obad-Hai, il Dio della Natura delle Terre Esterne, e i due vengono considerati acerrimi rivali. Ehlonna crede in una natura benevola, tranquilla e rigogliosa. Obad-Hai celebra gli aspetti spietati della natura, e il sangue versato dalle zanne e dagli artigli. Quei personaggi che hanno a che fare con una divinità devono fare molta attenzione quando si trovano nel reame dell'altra.

Brux è leggermente più fresco di Krigala, e piccoli sbuffi di nebbia e di umidità si innalzano tra gli alberi. Su Brux vivono quegli animali attivi al mattino e alla sera, e che dormono nel resto del giorno, andando a caccia quando il sole è più basso del cielo.

Quei viaggiatori che finiscono per caso su Brux possono fare ritorno a Krigala seguendo i fiumi e i corsi d'acqua. Molti di essi prima o poi riconfluiscono nell'Oceanus; altri invece si riversano in paludi e stagni.

Karasuthra

Lo strato inferiore delle Terre Bestiali, Karasuthra, è avvolto da un manto di notte continua. Una luna d'argento, le cui fasi cambiano molto lentamente, risplende alta nel cielo, circondata da stelle che si spostano pigramente nella volta notturna. Solo alcuni punti illuminati riescono a farsi strada oltre il fitto fogliame della foresta, formando dei fasci di luce argentata che arrivano fino al terreno.

Karasuthra è abitata dalle creature notturne più pericolose, cacciatori implacabili sempre in cerca di preda. Alcuni cacciatori del Piano Materiale a volte si recano fino a Karasuthra in cerca dei trofei più pericolosi. Alcuni riescono a sopravvivere per tentare una seconda volta.

Se il DM ha progettato una cosmologia in cui il Piano delle Ombre è adiacente o coesistente alle Terre Bestiali, l'oscurità di Karasuthra costituisce un conveniente punto d'arrivo da quel piano. In una tale cosmologia, le bestie crepuscolari, gli ecalypse e gli umbral banyan sono diffusi su tutto Karasuthra, oltre alle varie versioni d'ombra di animali e bestie (create applicando l'archetipo della creatura d'ombra). Le creature di allineamento malvagio si troverebbero a disagio nelle Terre Bestiali e verrebbero cacciati senza tregua dalle molte creature celestiali che avvertono il loro odore. Ma le creature malvagie più disperate potrebbero usare Karasuthra come nascondiglio per sfuggire ad altre creature più corrotte del loro piano di provenienza.

Incontri nelle Terre Bestiali

Utilizzare la Tabella 7-9: "Incontri beati" per determinare gli incontri casuali nelle Terre Bestiali.

FORESTE OLIMPIE DI ARBOREA

È un piano di passione e di pace.

È una festa della natura e della sua gloria.

È il dominio dei signori degli elfi.

Le Foreste Olimpie di Arborea sono un complicato intrico di climi e di ambienti, tutti rigogliosi di vita. Arborea è ricoperta da grandi boschi torreggianti di querce, betulle e aceri. Questi giganteschi alberi a foglie caduche si allungano verso il cielo, lasciando il suolo della foresta relativamente libero dal sottobosco e dalla vegetazione. La terra al di sotto del tetto di foglie è una distesa collinare ricoperta da felci e rocce muschiate. Tuttavia, a volte la foresta lascia il posto ad ampie radure ricoperte di fiori selvaggi, distese di frumento e orzo e file ordinate di alberi da frutta cresciuti senza l'aiuto di nessuna mano umana. Qui crescono alberi che non hanno mai conosciuto l'accetta del taglialegna, campi ricchi di grano e frutteti sempre ricchi di frutti.

La stessa aria di Arborea sembra irradiare emozione ed euforia. Alcune raffiche di vento improvvise spuntano dal nulla, investendo le file di alberi con forti raffiche di vento. Normalmente passano nel giro di pochi minuti, e lasciano dietro di sé archi soleggiati di luce che penetrano oltre il tetto di fogliame della foresta. In distanza sembra sempre echeggiare il suono di musica lontana, a volte generato dagli elfi e dai folletti che giocano, ma altre volte formato semplicemente dal suono flebile del vento che soffia attraverso i rami degli alberi più grandi.

Arborea è un luogo dove gli alberi fioriscono e danno frutto contemporaneamente. Esistono zone montagnose coperte di neve, ma anche quelle sono sovrastate da un cielo azzurro limpido. Arborea è quasi mozzafiato per la sua bellezza, e la terra incarna sia lo splendore che il lato selvaggio della natura allo stesso tempo.

Tuttavia, solo il primo strato di Arborea è composto dalla grande foresta che dà il nome al piano. Il secondo strato di Arborea è un oceano infinito è il terzo e un deserto sconfinato di polvere bianca. Tutti e tre gli strati sono luoghi in balia del tempo mutevole, di cambiamenti improvvisi e di forti passioni. Arborea è un piano di gioia e di dolore.

TRATTI DI ARBOREA

Arborea è dotata dei seguenti tratti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** La parte di Arborea più nota ai viaggiatori provenienti dal Piano Materiale è la dimora della Corte Elfica. Potrebbero esistere altri reami più lontani e governati da divinità sconosciute.
- **Plasmabile divino:** Le divinità possono cambiare i tratti del piano e plasmare il paesaggio; i mortali devono fare uso di incantesimi e di sforzi fisici per cambiare l'ambiente attorno a loro.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento buono leggero e allineamento caotico leggero:** I personaggi malvagi o legali subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma. I personaggi legali malvagi subiscono una penalità di -4.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI AD ARBOREA

Arborea confina con le Terre Bestiali e con Ysgard. Esistono portali naturali che si aprono su queste due locazioni, e confini mutevoli che possono spingere il viaggiatore automaticamente sul piano vicino.

ABITANTI DI ARBOREA

I celestiali sono comuni su Arborea, specialmente gli eladrin, i potenti protettori del piano simili ad elfi. I più conosciuti e più diffusi di questa stirpe sono i ghaele, che sono spesso impegnati in battute di caccia nelle zone selvagge del piano. Oltre ai ghaele eladrin, anche i firre eladrin, i guardiani della bellezza e dell'arte, sono comuni quaggiù. Entrambi assumono un aspetto elfico, ma mostrano un comportamento più nobile rispetto agli elfi del Piano Materiale. Gli eladrin, anche se di aspetto regale, sono feroci nel combattimento. Le creature malvagie che si nascondono su Arborea tremano al pensiero di una squadra di cacciatori eladrin.

Molti lillend scelgono di abitare su Arborea, prosperando grazie alle emozioni che pervadono il piano.

Arborea è anche la dimora di molte versioni celestiali o anarchiche delle creature trovate sul Piano Materiale. Le

creature celestiali tendono a lasciare in pace i viaggiatori, a meno che non vengano disturbate, nel qual caso combattono con fervore. Le creature anarchiche, invece, sono inaffidabili e imprevedibili in modo totale.

Supplicanti di Arborea

Arborea possiede due tipi comuni di supplicanti. I primi sono gli spiriti degli elfi morti, le cui anime sono migrate fino ad Arborea per ottenere la loro ricompensa finale. Alcuni si fondono con l'essenza del piano stesso, altri rinascono come creature celestiali o anarchiche, e altri servono come supplicanti nel reame elfico di Arvandor, il primo strato di Arborea.

Questi ultimi fungono da esploratori e da servitori per le comunità del piano, o prestano servizio alla Corte Elfica nelle sue fortezze magiche e nei suoi grandi castelli. La divinità degli elfi, Corellon Larethian, premia le anime dei più degni tra i trapassati conferendo loro forma di elfo e prendendoli al servizio nei suoi saloni naturali delimitati da file di querce. Quaggiù vivono cacciando, e festeggiando tutti assieme allo stile degli elfi.

Questi supplicanti, noti come gli Eletti di Arvandor, possiedono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità addizionali: Elettricità, veleno.

Resistenze: Freddo 20, fuoco 20.

Altre qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1.

Su Arborea vivono altri supplicanti oltre alle anime elfiche presenti sul piano. Questi supplicanti, chiamati baccanti, sono orde di festanti ubriachi che vengono incontrati riversi nelle radure o mentre corrono nella foresta in preda all'euforia e alla passione del vino. I baccanti sono gli spiriti di coloro che hanno seguito in egual misura il bene e il caos, vivendo alla giornata e cercando vivere ogni istante al massimo. Il più grande pericolo che costituiscono per i viaggiatori è quello di adescarli e coinvolgerli nelle loro celebrazioni.

I baccanti possiedono le seguenti qualità speciali di supplicanti:

Immunità addizionali: Elettricità, metamorfosi

Resistenze: Acido 20

Altre qualità speciali: Adescare.

Adescare (*Sop*): Un viaggiatore entro un raggio di 30 metri da un gruppo di baccanti deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il numero di baccanti entro il raggio; CD massima 25), altrimenti si unirà al gruppo. Mentre fanno festa assieme ai baccanti, coloro che hanno fallito il loro tiro salvezza bevono, mangiano e si concedono ogni tipo di festeggiamenti e di eccessi. Tuttavia, non assimilano alcuna sostanza, e subiscono gli effetti di rimanere senza cibo e senz'acqua. La capacità di adescare dei baccanti dura per 101 giorni, o finché il personaggio adescato non crolla al suolo per la debolezza. Spostando il personaggio a più di 30 metri dai baccanti si pone fine all'effetto di adescamento, ma colui che è sotto l'effetto non abbandona i festanti baccanti volontariamente.

I supplicanti baccanti di solito non sono violenti, e scappano se vengono attaccati (o, più probabilmente, offrono pane e idromele ai loro assalitori). Nelle loro vite precedenti, i baccanti erano gli spiriti dei golosi, dei buongustai, degli amanti del vino e altri che amavano la bella vita.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Arborea non impone alcuna penalità al movimento rispetto a quella normale che un viaggiatore potrebbe aspettarsi di incontrare sul Piano Materiale. Su Arvandor, i sentieri che attraversano il sottobosco e le radure sono tanto comuni quanto i punti intricati di cespugli o roveti. Quelle creature in grado di scalare o di spostarsi di ramo in ramo possono attraversare intere sezioni di Arborea senza dover toccare il suolo.

Aquallor, il secondo strato, è interamente acquatico, quindi i personaggi devono nuotare per spostarsi da un posto all'altro.

Combattimento su Arborea: Il piano non presenta alcun beneficio o penalità intrinseca al combattimento. È possibile ottenere copertura o occultamento ovunque nelle foreste di Arvandor, mentre i combattimenti su Aquallor fanno uso delle stesse regole sul combattimento dell'acqua indicate alla voce del Piano Elementale dell'Acqua.

CARATTERISTICHE DI ARBOREA

Arborea è divisa in tre strati. Lo strato superiore è quello più conosciuto: Arvandor, la dimora della Corte Elfica, è il luogo del riposo finale di molti spiriti elfici buoni e dei loro alleati. Il secondo strato, Aquallor, è composto interamente d'acqua. Il terzo strato, quello inferiore, è chiamato Mithardir, ed è una pianura di polvere bianca.

Arvandor

Molti viaggiatori conoscono Arvandor come il reame della Corte Elfica di Corellon Larethian, il mitico Seldarine.

Arvandor è un luogo di grandi spazi aperti sotto un enorme tetto alberato. All'interno di queste radure alberate sorgono gli insediamenti degli eletti di Arvandor, che conducono nella foresta una vita idilliaca. Di giorno vanno a caccia e si sfidano in prove di combattimento, di notte fanno festa e si raccontano storie accanto ai falò.

Il ciclo del giorno e della notte è uguale a quello del Piano Materiale; un sole dorato risplende al di sopra delle cime degli alberi di giorno e una luna bianca immersa in un mare risplendente di stelle illumina le foreste di notte. Le notti sono calde ad Arvandor. Anche sotto gli alberi, numerose lucciole formano piccole costellazioni mobili che vagano tra le querce e i tigli giganteschi.

I Seldarine: I signori di Arvandor governano il reame con mano d'artista. Le sale dei Seldarine possono essere enormi cattedrali naturali composte di alberi viventi. Oppure possono essere meravigliosi palazzi fatti di cristallo e marmo grigio, come si confà alle divinità di una razza talmente nobile. La torre di Corellon Larethian appartiene a quest'ultima categoria. Una schiera di bandiere colorate adorna i suoi merli, e la torre domina tutta la campagna circostante. Tuttavia, soltanto agli elfi e agli alleati di Corellon è permesso oltrepassare le sue porte e unirsi alla festa.

Corte di Corellon: Corellon ha ripartito i doveri degli dei degli elfi tra i vari membri della sua corte. Sehanine Moonbow esercita il potere sulla morte e sui sogni, Hanali Celanil è il patrono dell'amore e della bellezza, e Labelas Enoreth è l'amministratore del tempo. Aerdrie Faenya è il signore dell'aria e del tempo atmosferico, Erevan Ilesere è colui che anima la corte con i suoi scherzi, e Fenmarel Mestarine è l'ambasciatrice degli elfi selvaggi. Infine, Deep Sashelas è la divinità degli elfi marini.

Aquallor

Il secondo strato di Arborea è un oceano infinito. È simile al Piano Elementale dell'Acqua, con il quale infatti condivide

diversi vortici, ma a differenza di quel Piano Interno, lo strato di Aquallor possiede un fondo e una superficie. Negli abissi più profondi, è buio pesto.

Aquallor è la dimora di Deep Sashelas, la divinità degli elfi marini. Il suo reame è una costruzione di corallo, gemme e marmo venato di striature azzurre e verdastre. L'acqua della zona è blu cristallina ed emana un particolare bagliore luminoso. Deep Sashelas conferisce la capacità di respirare sott'acqua a coloro che si fanno strada fino alle acque azzurre del suo reame.

Lo strato è privo di isole, in quanto la superficie di Aquallor è percorsa da violente tempeste, in grado di affondare qualsiasi barca che sfidi le profondità marine. Al di sotto della superficie, Aquallor è dotato del tratto di acqua dominante, e quella zona di mare sotto il dominio di Deep Sashelas offre protezione dalla pressione dell'acqua nei punti più profondi.

Proprio come il primo strato di Arborea, Aquallor è soggetto a cambi repentini del tempo. Questo provoca l'intensificarsi di correnti marine che possono trascinare il viaggiatore fuori rotta per chilometri.

Lo strato è popolato da fauna marina, per la maggior parte di natura anarchica o celestiale. Quegli esploratori che si spingono fino agli abissi più profondi possono incontrare bestie più grandi e aberrazioni.

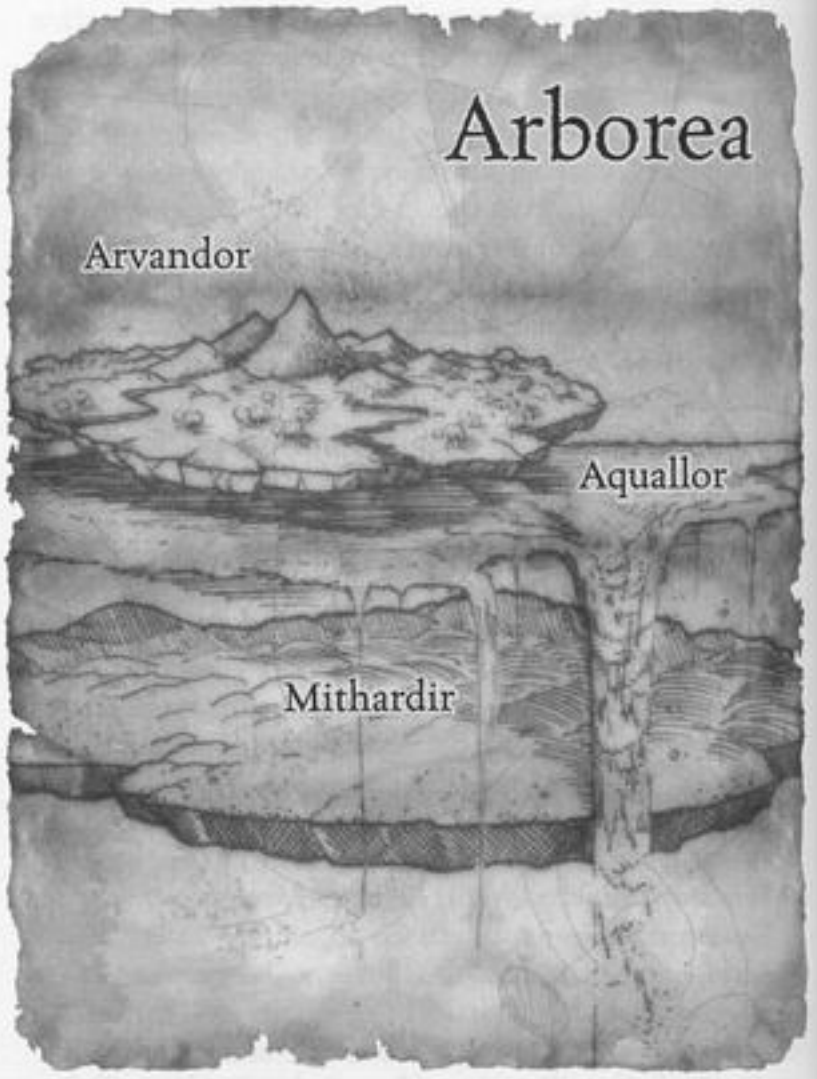
Aquallor è la foce finale del Fiume Oceanus, che attraversa molti dei Piani Esterni lungo il suo corso. Tuttavia esistono dei gorghi nelle profondità di Aquallor che potrebbero portare alle sorgenti del fiume, quindi forse il fiume è infinito in natura, come un serpente che si morde la coda. Coloro che tentano di fuggire da Aquallor possono tentare di attraversare uno di questi gorghi, ma corrono il rischio di incontrare creature più ostili altrove.

Mithardir

Mithardir significa "polvere bianca" nel linguaggio elfico, e difatti questo strato è un deserto di sottile, finissima polvere bianca simile a gesso che si estende all'infinito. Questo strato un tempo era una grande foresta e ospitava creature che le storie raccontate dagli elfi attorno ai falò descrivono simili a divinità dei giganti o dei titani. Perché non vivano più sullo strato è un mistero, ma Mithardir ora è completamente vuoto.

Gli esploratori più tenaci possono ancora trovare alcune grandi torri e tombe di questa razza perduta di giganti o di divinità, i loro minareti più alti spuntano dalla polvere come dita di un cadavere che cercano di sfuggire a una tomba prematura. I viaggiatori più coraggiosi esplorano Mithardir con la speranza di poter scoprire qualche segreto nascosto dei giganti perduti. Nella maggior parte dei casi, i venti incessanti di questo strato finiscono per consumare le ossa degli esploratori fino a ridurle in polvere.

Come il resto di Arborea, il tempo su Mithardir è soggetto a cambiamenti improvvisi. Il deserto è spesso percorso da tempeste di fulmini, che scatenano anche enormi tempeste di sabbia. I viaggiatori possono rimanere seppelliti da una tempesta improvvisa (vedi "Tempesta di polvere" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER).



OPZIONE: ALTRE DIVINITÀ AD ARVANDOR

Il gioco di D&D considera Corellon Larethian la divinità generica degli elfi. Se la campagna del DM vede molti personaggi elfici come protagonisti e il DM desidera avere altre divinità elfiche, è possibile usare i membri della corte di Corellon come divinità intermedie e minori.

Se il DM crea nuove divinità elfiche, deve scegliere per loro un allineamento, un'arma preferita e i loro domini.

Oroeterno

Una delle caratteristiche di Arborea che rende il piano attraente per i visitatori è la Fontana della Bellezza, che gli elfi chiamano Oroeterno. Si tratta di uno stagno di acqua cristallina circondata da sabbie dorate, che riflette la luce in modo talmente pulito che gli occhi fanno fatica a fissarlo direttamente. Coloro che si immergono nelle acque ottengono un bonus di miglioramento al Carisma di 1d4+1 che dura per un mese e un giorno.

La collocazione esatta di Oroeterno è ignota, e le varie voci riguardo alla sua collocazione sono contraddittorie. Tali voci probabilmente vengono diffuse dai supplicanti elfici e dai baccanti per confondere i mortali, in quanto lo stagno stesso si sposta da un punto all'altro di Arborea, apparendo dove ve ne è bisogno. Si dice che Hanali Celanil, un membro della corte di Corellon Larethian, sappia dove si trova lo stagno in qualsiasi momento.

Incontri su Arborea

Utilizzare la Tabella 7-9: "Incontri beati" per determinare gli incontri casuali su Arborea.

DOMINIO CONCORDANTE DELLE TERRE ESTERNE

È il punto di incontro degli allineamenti opposti.

È il fulcro dei Piani Esterni.

È il nucleo centrale della Grande Ruota.

Le Terre Esterne sono un piano unico tra tutti i Piani

Esterni, in quanto confinano con tutti gli altri Piani Esterni. Per questo motivo, fungono da territorio comune per tutte le creature extraplanari. Esseri provenienti dei piani infernali e celestiali e da quelli del caos e della legge, sono comuni quaggiù. Inoltre, le divinità neutrali pure o di ideali neutrali come lo studio o la natura hanno eretto quaggiù i loro reami.

Le Terre Esterne sono una ruota infinitamente grande con una grande guglia che si innalza al suo centro. Gli stranieri considerano questa gigantesca torre cilindrica il cuore dei Piani Esterni e l'asse attorno al quale gira la Grande Ruota. Questo grande pinnacolo è chiaramente visibile da qualsiasi punto del piano, in quanto si innalza al di sopra delle nubi stesse e giunge fino ai cieli più alti. La Città delle Porte, Sigil, fluttua in cima alla guglia.

Le Terre Esterne stesse sono una vasta regione dai vari tipi di terreno: vaste praterie, montagne scoscese e fiumi lenti e tortuosi. Esistono insediamenti disseminati in tutta l'area, abitati da supplicanti e da altri nativi del piano. Si tratta di minuscoli puntini, tuttavia, se paragonati alle grandi distese delle Terre Esterne.

TRATTI DELLE TERRE ESTERNE

Le Terre Esterne sono dotate dei seguenti tratti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite:** Le Terre Esterne sono un disco dal raggio infinito, che si dirama per una distanza incommensurabile dal suo centro. L'area attorno al fulcro è l'area più importante del piano. La distanza in sé è un concetto relativo nelle Terre Esterne, come descritto nella sezione relativa al movimento e al combattimento.
- **Plasmabile divino:** Questo tratto scompare nelle vicinanze del centro del piano, e anche le divinità stesse sono influenzate dalla natura del piano in quella zona.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento neutrale leggero:** A differenza degli altri Piani Esterni, tutti gli allineamenti sono i benvenuti nelle Terre Esterne.
- **Magia normale, magia ostacolata e magia limitata:** Le Terre Esterne possiedono il tratto di magia normale nelle zone distanti dalla sua guglia centrale, ma man mano che ci si avvicina al fulcro del piano, gli incantesimi, le capacità magiche e anche i poteri soprannaturali tendono ad essere sempre più limitati. Laddove la superficie del pinnacolo si fa quasi verticale, praticamente nessuna capacità (e ben pochi dei poteri delle divinità stesse) funzionano.

Lontano dalla guglia, la magia funziona normalmente. A circa 1.760 km dalla base della guglia ha inizio il tratto di magia ostacolata, che ostacola gli incantesimi di 9° livello con una CD di 35. Man mano che ci si avvicina alla base della guglia, gli incantesimi dei livelli più bassi vengono limitati allo stesso modo, in base a quanto riportato nella tabella seguente.

Inoltre, il tratto di magia limitata inizia a emergere a 1.440 km dal centro del piano, impedendo l'uso di incantesimi ed effetti magici di 9° livello. Man mano che ci si avvicina, sempre più capacità vengono più impedite, finché anche i poteri delle divinità stesse vengono influenzati. Le capacità straordinarie non vengono influenzate da questo tratto.

Tabella 7-4: Effetti delle Terre Esterne sugli incantesimi e le capacità

Distanza dalla guglia	Incantesimi ostacolati	Incantesimi limitati	Altri effetti
1.920 km	Nessuno	Nessuno	Nessuno
1.760 km	9°	Nessuno	Nessuno
1.600 km	8°-9°	Nessuno	Nessuno
1.440 km	7°-9°	9°	Tutte le creature acquisiscono immunità al veleno
1.280 km	6°-9°	8°-9°	Le capacità psioniche non funzionano
1.120 km	5°-9°	7°-9°	L'energia positiva e negativa non può essere incanalata
960 km	4°-9°	6°-9°	Le capacità soprannaturali non funzionano
800 km	3°-9°	5°-9°	L'accesso al Piano Astrale è vietato
640 km	2°-9°	4°-9°	Poteri divini del grado di semidivinità e inferiori annullati
480 km	Tutti	3°-9°	Poteri divini del grado di divinità minore e inferiori annullati
320 km	Tutti	2°-9°	Poteri divini del grado di divinità intermedia e inferiori annullati
160 km	Tutti	Tutti	Poteri divini di ogni tipo annullati

COLLEGAMENTI ALLE TERRE ESTERNE

Le Terre Esterne confinano con lo strato superiore di tutti gli altri Piani Esterni. Esistono numerose locazioni permanenti conosciute come città portale a una distanza di circa 1.600 km dalla guglia. Queste comunità sono cresciute attorno ai portali già esistenti verso gli altri piani e vedono un costante traffico di viaggiatori che va e che viene tra i Piani Esterni e le Terre Esterne.

Inoltre, le Terre Esterne sono dotate di numerosi portali indipendenti verso il Piano Materiale, oltre che di portali verso Sigil, la Città delle Porte. Dal momento che i portali collegano Sigil a ciascuna delle città portale, Sigil è il cuore di tutti i Piani Esterni.

ABITANTI DELLE TERRE ESTERNE

Le Terre Esterne, in quanto crocevia di tutti Piani Esterni, sono popolate da tutti i tipi di nativi dei Piani Esterni all'interno dei suoi confini. Le creature degli altri Piani Esterni tendono a radunarsi nei pressi delle città portale che offrono accesso ai loro piani di provenienza. Altri nativi planari come i mercane commerciano regolarmente in questo dominio.

Obad-Hai, la divinità della natura, ha fondato la sua dimora quaggiù, chiamata il Bosco Nascosto. Boccob, la divinità della magia, vive nelle Terre Esterne nella sua Biblioteca del Sapere.

Supplicanti delle Terre Esterne

I supplicanti delle Terre Esterne sono assai frequenti nei reami delle divinità neutrali, nelle varie città portale e all'interno di locazioni specifiche come antiche biblioteche, musei o cripte sparse lungo tutto il piano. In generale, tali sup-

plicanti hanno aspetto umano o umanoide, e tendono a conservare un atteggiamento di "vivi e lascia vivere" verso gli altri viaggiatori. A meno che non vengano disturbati, non si preoccupano di disturbare gli altri.

I supplicanti delle Terre Esterne incontrati negli spazi aperti tra le varie comunità di solito sono viandanti in cerca di nuove terre, penitenti in cerca di una divinità in cui credere o pastori soddisfatti della loro sorte nell'aldilà.

I supplicanti delle Terre Esterne possiedono le seguenti qualità speciali di supplicante:

Immunità: Elettricità, metamorfosi.

Resistenze: Acido 20.

Altre qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1.

Inoltre, spesso anche alcuni supplicanti che sembrano più provenire da altri Piani Esterni giungono invece nelle Terre Esterne: valorosi guerrieri che dovrebbero trovarsi tra i morti gloriosi di Ysgard, lemuri semifusi provenienti dall'Inferno, che forse si sono perduti o sono stati indirizzati erroneamente verso le Terre Esterne. Oppure, forse non erano sufficientemente buoni o malvagi da meritare veramente di essere inclusi su un piano allineato. Sia che stiano cercando o stiano evitando il loro destino finale, sono eccezioni alla regola che esige che i supplicanti non possano spostarsi tra i vari piani.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Le Terre Esterne sembrano piuttosto stabili nei pressi della guglia, ma quei viaggiatori che si avventurano oltre l'anello delle città portale potrebbero scoprire che la terra è mutevole e perennemente in trasformazione.

Uno degli aspetti più notevoli della natura mutevole della distanza è il fatto che, una volta che un viaggiatore oltrepassa l'anello delle città portale, le città portale in questione non si fanno mai più distanti di alcune settimane di viaggio. Non ha importanza dove si trovino i viaggiatori al di fuori dell'anello delle città portale, la città più vicina è sempre lontana 4d8 x 1,6 km. Un viaggiatore può a tutti gli effetti aver viaggiato per oltre 3.000 km allontanandosi dalla guglia, per poi voltarsi e scoprire che la città portale più vicina dista ancora soltanto 4d8 x 1,6 km.

Il motivo per questa distorsione della distanza rimane un mistero. Sembra quasi che man mano che ci si allontana dalla guglia le Terre Esterne diventino meno significative. Nessuno ha ancora scoperto un "bordo" del piano.

Le Terre Esterne non comportano alcun beneficio o penalità intrinseca al combattimento. Nebbie e vapori che offrono occultamento sono comuni, tuttavia, e il terreno tende ad essere accidentato.

CARATTERISTICHE DELLE TERRE ESTERNE

Le Terre Esterne sono uno spazio relativamente aperto, una volta che si oltrepassa l'anello delle città portale e i domini delle divinità neutrali. Distese collinari ricoperte d'erba, canyon profondi, fitte foreste e montagne dalle cime aguzze compongono il paesaggio circostante.

Le Terre Esterne hanno un ciclo alternato di giorni e di notti a simile a quello del Piano Materiale, anche se non esiste alcun sole o alcuna stella visibile. Durante il giorno, il cielo si fa semplicemente più luminoso; 12 ore dopo, si oscura per la notte.

Nelle Terre Esterne, la nebbia e la foschia sono assai comuni. I viaggiatori a volte si smarriscono e si portano più vicino di quanto avessero previsto alle città portale meno amichevoli.

Città Portale

Si tratta di una fila di piccole comunità disposte grosso modo in cerchio a una distanza di 1.600 km circa dalla base della guglia. Queste comunità vengono chiamate città portale, in quanto sorgono nei pressi di ingressi naturali che si aprono sugli altri Piani Esterni. Anche se esistono altri ingressi per i Piani Esterni, queste città portale sono facili da trovare e costituiscono dei punti di sosta comodi per quei viaggiatori che vanno in cerca di un particolare Piano Esterno.

Le varie città portale emulano i tratti dei piani che attendono i viaggiatori oltre i portali. Quelle che confinano con i piani legali tendono ad essere pulite e ordinate, mentre quelle nei pressi dei piani del caos sono più contorte e caotiche. Quelle nei pressi dei piani di allineamento buono tendono ad essere ospitali nei confronti dei viaggiatori pacifici, mentre quelle nei pressi dei portali sui piani di allineamento malvagio si rivelano più ostili.

Gli abitanti di una città portale sono di solito supplicanti e nativi del piano ad essa associato. I viaggiatori possono trovare molti demoni nei pressi di Plague-Mort, la città portale dell'Abisso, e un maggior numero di creature celestiali nei pressi di Tempra ed Excelsior.

In alcune occasioni, queste città portale scompaiono all'improvviso, spostandosi direttamente sul piano a cui sono collegate. Questo potrebbe accadere a causa dell'allineamento dei nativi della città; una volta che viene raggiunta una massa critica, la città e suoi abitanti vengono accettati nel Piano Esterno di appartenenza. Questo fenomeno è un fenomeno naturale tipico delle Terre Esterne. Serve per scrollare vari pezzi del piano verso i rispettivi Piani Esterni. Alcune delle varie città portale sono estremamente ostili nei confronti di coloro che potrebbero impedire l'unione al

OPZIONE: TERRE ESTERNE NEUTRALI OSTILI

In molte cosmologie, le creature di allineamento neutrale vengono considerate indecise, o comunque tolleranti nei riguardi delle forze del bene, del male, della legge e del caos. Ma in altre cosmologie la neutralità diventa uno schieramento a sé stante, distaccato dall'estremismo degli altri due allineamenti. Una neutralità militante simile considera il mantenimento dell'equilibrio il valore supremo. In queste cosmologia, le Terre Esterne sono dotate del tratto di allineamento neutrale forte. Tutti i personaggi non neutrali subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma, la Saggezza e l'Intelligenza. Quei personaggi che non sono di allineamento neutrale né rispetto al bene e al male, né rispetto alla legge e al caos subiscono una penalità di -4.

Un piano delle Terre Esterne attivamente neutrale come questo cambia la dinamica delle politiche planari. Le Terre Esterne non sarebbero più un luogo dove le varie forze possono incontrarsi in libertà, ma anzi una nuova potenza a sé stante, vista con sospetto dagli abitanti degli altri piani dotati di allineamento. Coloro che sostengono le cause neutrali pure (forse coloro che venerano la natura, oppure lo studio), coloro che cercano la comprensione e i monaci in cerca di equilibrio potrebbero trovare nelle Terre Esterne un porto sicuro per le loro attività.

proprio Piano Esterno. Altri invece, cercano di tenere la città (e suoi mercanti) saldamente agganciati alle Terre Esterne, assicurandosi che sia presente una forma di oscurità in ogni luce e una luce in ogni oscurità.

Bosco Nascosto di Obad-Hai

Il reame di Obad-Hai è un intrico di boschi fitti, di radure a cielo aperto e campi collinosi. Le note dei vari esploratori situano il Bosco Nascosto in varie locazioni particolari delle Terre Esterne, spesso nei pressi delle città portale di Tempra e Faunel. Ma in genere è difficile localizzarlo, tranne per quei viaggiatori che si smarriscono nei boschi. Il dominio di Obad-Hai è caratterizzato dalla natura in tutte le sue forme, selvaggia e addomesticata che sia. Tutte e quattro le stagioni esistono simultaneamente e in equilibrio reciproco all'interno del regno di Obad-Hai. Nello spazio di quattrocento metri, le distese innevate cedono il passo a foreste tinte dai colori dell'autunno, che a loro volta cedono il passo a frutteti carichi di frutti maturi e a campi appena arati. Le creature incontrate all'interno del Bosco Nascosto tendono ad essere assiomatiche o anarchiche, ma comprendono comunque un gran numero di animali, bestie e vegetali del Piano Materiale. Queste creature di solito sono ostili verso i viaggiatori, un atteggiamento che Obad-Hai stesso incoraggia.

Obad-Hai ha cambiato il tratto magico all'interno del suo reame. Ha aggiunto il tratto di magia potenziata (tutti gli incantesimi lanciati dai druidi vengono prolungati, e tutti gli incantesimi che hanno animali o vegetali come bersaglio vengono intensificati di due livelli). La divinità ha il potere di effettuare altri cambiamenti ai tratti di questo reame, se lo desidera.

I supplicanti che servono Obad-Hai hanno aspetto umano e possiedono le capacità dei tipici supplicanti delle Terre Esterne. Ottengono inoltre la capacità di parlare con gli

Tabella 7-5: Città portale e piani associati

Città portale	Piano
Glorium	Domini Eroici di Ysgard
Xaos	Caos Mutevole del Limbo
Baraonda	Profondità Ventose del Pandemonium
Plague-Mort	Infiniti Strati dell'Abisso
Esecrata	Profondità Tartaree di Carceri
Disperazione	Grigie Distese dell'Ade
Torcia	Cupa Eternità della Gehenna
Gabbiadossa	Nove Inferi di Baator
Rigus	Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte
Automata	Nirvana Meccanico di Mechanus
Tempra	Pacifici Regni di Arcadia
Excelsior	Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Mercantilia	Paradisi Gemelli di Bytopia
Ecstasy	Campi Benedetti dell'Elysium
Faunel	Distese Selvagge delle Terre Bestiali
Sylvania	Foreste Olimpie di Arborea

Tabella 7-6: Incontri abissali

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-02	Armanita	1d4+1	7	11
03-04	Balor	1	18	18
05-06	Bebilith	2	9	11
07	Bestia del caos	1	7	7
08-10	Bodak	1d4	8	10
11	Canoloth	1	6	6
12	Divoratore	1	11	11
13	Drago bianco, adulto maturo	1	12	12
14	Drago nero, adulto maturo	1	13	13
15	Drago rosso, adulto giovane	1	12	12
16-19	Dretch	3d4+2	2	8
20	Githyanki	squadra*	-	14
21-23	Githzerai	setta*	-	13
24-25	Glabrezu	1	15	15
26-28	Goristro	1	12	12
30-32	Hezrou	1	3	14
33	Incubo	1d4	5	7
34	Larva	3d6	1	6
35-40	Mane	3d6	1	6
41-43	Marilith	1	17	17
44	Mezzoloth	1	7	7
45	Mind flayer	2	8	10
46	Missione commerciale mercane	compagnia*	-	12
47-49	Nalfeshnee	1	16	16
50	Nycaloth	1	13	13
51	Progenie vampirica	2d4	5	9
52-53	Quasit	1	3	3
54-55	Recuperatore	1	10	10
56	Scheletro	3d6	1/3	3
57-58	Segugio yeth	2d6	3	8
59-62	Slaad blu	1d4+1	9	12
63-64	Slaad della morte	1	13	13
65-68	Slaad grigio	2	10	12
69-71	Slaad rosso	1d4	7	9
72-74	Slaad verde	1	914	9
75	Spettro	1d4	7	9
76-79	Succube	1	9	9
80-84	Supplicante**	1d4	1	2
85	Titano	1	21	21
86	Ultroloth	1	16	16
87-88	Ululatore	3d6	1	9
89-91	Uridezu	1d4+1	6	10
92-96	Vrock	1	13	13
97	Xill	1d4	6	8
98	Creatura di archetipo immondo; tirare sulla sottotabella			
01-20	Squartatore grigio	1	10	10
21-40	Idra (a sette teste)	1	7	7
41-60	Mimic	2	5	7
61-80	Remorhaz	1	9	9
81-100	Idra (a dodici teste)	1	13	13
99	Creatura di archetipo mezzo-immondo; tirare sulla sottotabella			
01-20	Medusa	1	9	9
21-40	Troll	2d4	7	11
41-60	Assimilatore	2	8	10
61-80	Megaraptor	1	8	8
81-100	Ragno colossale	1	12	12
100	Creatura di archetipo anarchico; tirare sulla sottotabella			
01-20	Gigante delle tempeste	1	15	15
21-40	Leone crudele	2d4	6	10
41-60	Girallon	2d4	6	10
61-80	Basilisco	1	6	6
81-100	Titano	1	23	23

*Vedi la voce relativa all'"Organizzazione" alla voce del mostro (*Manuale dei Mostri*, o nel Capitolo 9) per ulteriori informazioni.
** Il tipo di supplicante incontrato dipende dal piano in cui avviene l'incontro.



animali e con i vegetali a volontà (come per gli incantesimi *parlare con gli animali* e *parlare con i vegetali* lanciati da un druido di 1° livello). I supplicanti sono quasi sempre impegnati a far pascolare gli animali, a curare le piante, a cacciare, potare, seminare o raccogliere. Le feste sono assai frequenti nel reame di Obad-Hai.

Obad-Hai si trova in completo disaccordo con Ehlonna, la dea delle foreste delle Terre Bestiali, e i due sono considerati acerrimi rivali. Obad-Hai crede nell'importanza della selezione naturale, ed è convinto che la natura sia un giudice inflessibile e spietato, che determina chi è degno di sopravvivere. Ehlonna predilige invece gli aspetti più pacifici della natura.

Biblioteca del Sapere

Boccob, il Signore di Ogni Magia, ha scelto come sua dimora una vasta cittadella conosciuta come la Biblioteca del Sapere. Questo gigantesco complesso sorge sulla cima di una rupe spoglia. L'unico accesso alla biblioteca è possibile attraverso un'unica grande scalinata sorvegliata da un elementale anziano per ogni tipo di elemento. Nessuno può accedere alla biblioteca senza il permesso di queste grandi creature elementali, che rispondono delle loro azioni soltanto a Boccob. Le stesse pareti sono a prova di teletrasporto e di incursioni astrali, e coloro che tentano di penetrare all'interno si ritrovano sempre alla base della grande scalinata. All'interno delle pareti della biblioteca, quegli incantesimi che consentono l'accesso ad altri piani non funzionano. La biblioteca è un complicato labirinto di passaggi che si incrociano e certe volte si *attraversano* l'un l'altro, senza lasciare nessun segno del loro passaggio e confondendo anche il cartografo più diligente. All'interno di questa struttura sono presenti celle di meditazione private per maghi, armerie sigillate di oggetti magici e biblioteche sia vere che false che contengono la maggior parte della conoscenza magica del mondo. Coloro che ottengono l'accesso a una vera biblioteca (solo grazie all'approvazione di Boccob in persona) possono ottenere la risposta a qualsiasi domanda posta, come se un incantatore di 12° livello avesse lanciato l'incantesimo *comunione*. È necessaria un'ora di ricerca per ogni risposta desiderata.

La Biblioteca del Sapere contiene una copia di ogni oggetto magico, che non sia un artefatto, creato da mani mortali. Le copie degli oggetti magici sono sigillate e protette da trappole e da protezioni magiche, e le sale che le contengono sono pattugliate da golem e da guardiani protettori.

Boccob è una divinità maggiore, e in quanto tale influenza il suo reame nel raggio di 1.600 km attorno alle mura della sua biblioteca. All'interno di quest'area può applicare il tratto di magia limitata agli incantesimi dotati del descrittore della legge, del caos, del bene o del male, uno alla volta, a volontà.

Inoltre, Boccob ha applicato il tratto di magia potenziata al suo reame. Tutti gli incantesimi di divinazione lanciati all'interno del dominio di Boccob sono prolungati, e tutti gli incantesimi all'interno della Biblioteca del Sapere stessa sono silenziosi (come se influenzati dal talento Incantesimi Silenziosi). Boccob ha il potere di modificare ulteriormente il tratto magico del suo reame.

I supplicanti di Boccob hanno aspetto umano e possiedono le capacità tipiche dei supplicanti delle Terre Esterne. Possiedono inoltre la capacità di *individuazione del caos/male/bene/legge* come se fossero incantesimi lanciati da un chierico di 2° livello, fino a due volte al giorno; fanno uso di questa capacità per determinare se un visitatore merita di ricevere le informazioni che cerca. I supplicanti di solito servono come bibliotecari, scriba, ricercatori, inventori o guide.

Sigil

Sigil, il cuore delle Terre Esterne, e quindi l'autoproclamato centro dei piani, è conosciuta come la Città delle Porte. Portali di ogni tipo, che conducono verso ogni direzione conosciuta del cosmo, si affacciano su ogni quartiere della città. Sigil, situata in cima alla guglia centrale che si innalza dal piano circostante, è un anello che fluttua nello spazio, e la città stessa è costruita all'interno della sua fascia.

Sigil possiede numerosi tratti speciali, uno dei quali è la gravità direzionale oggettiva. La direzione "in basso" è verso l'anello stesso. Coloro che si allontanano dall'anello si ritrovano improvvisamente nel vuoto, e di solito precipitano lungo i fianchi della guglia.

Nonostante la magia sia estremamente limitata nei pressi della guglia, la città di Sigil è dotata del tratto di magia normale. Invece, non appena fuori dal margine delle mura di Sigil, viene applicato il tratto che influenza il resto delle Terre Esterne.

Sigil sembra a tutti gli effetti vietata alle divinità. Forse a causa dei desideri della Signora del Dolore, della posizione di Sigil in cima alla guglia, o per un accordo tra le varie divinità, l'accesso alla città è vietato agli dei.

Sigil è dotata di un gran numero di portali, il cui numero preciso è ignoto perfino agli abitanti stessi. Esistono portali verso ogni Piano Esterno conosciuto, ogni Piano Interno e perfino (almeno così si dice) verso Piani Materiali alternativi. Altri portali collegano Sigil verso altre locazioni delle Terre Esterne, di solito verso le città portale. Questi portali necessitano di parole di comando od oggetti di comando per poter essere utilizzati.

Sigil è una città commerciale. Beni, merci e informazioni arrivano da tutti i piani. Esiste un commercio fiorente specialmente riguardo alle informazioni sui piani, e specialmente per le parole di comando e gli oggetti necessari per far funzionare qualche portale particolare. Le chiavi dei portali sono ricercatissime, e di solito i viaggiatori che si recano in città lo fanno per cercare un portale o una chiave particolare che gli permetta di proseguire il loro cammino.

Sigil è controllata da varie fazioni, che potrebbero essere tutte eufemisticamente descritte come "filosofi armati di randelli". Queste fazioni sono suddivise in base ai loro allineamenti tradizionali e controllano zone diverse della città e servizi diversi al suo interno. Il sovrano supremo di Sigil è un essere enigmatico conosciuto con il nome di Signora del Dolore, una femmina umanoide fluttuante dotata di una chioma che sembra fatta di spade. Il livello di potere e le capacità della Signora del Dolore sono un mistero, ma tutti sono convinti che il suo potere sia pari o superiore a quello delle divinità stesse.

TABELLE DEGLI INCONTRI SUI PIANI ESTERNI

Vengono fornite solo quattro tabelle per le infinite possibilità e la vasta varietà di incontri sui Piani Esterni. Tuttavia, queste tabelle degli incontri offrono un buon esempio dei

Tabella 7-7: Incontri infernali

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-02	Achaierai	2d6	5	10
03-05	Barbazu	1d6	7	10
06-07	Barghest	1d6	5	8
08-11	Canoloth	1d6	6	9
12-14	Cornugon	1	10	10
15	Diavolo delle fosse	1	16	16
16	Divoratore	1	11	11
17	Drago blu, adulto	1	13	13
18	Drago verde, adulto	1	12	12
19-22	Erinni	1	7	7
23-24	Falcofreccia	1d4+1	7	11
25-26	Formian, capitano	1	10	10
27-31	Formian, guerriero	3d6	3	10
32-35	Formian, lavoratore	4d6	1/2	5
36-38	Formian, sorvegliante	1d4	7	9
39-40	Gatto infernale	2	7	9
41-43	Gelugon	1	13	13
44	Githyanki	squadra*	-	14
45	Githzerai	setta*	-	13
46-48	Hamatula	1	8	8
49-51	Imp	1	2	2
52-53	Incubo	1d4	5	7
54-57	Kolyarut	1	10	10
58-60	Kyton	3d6	6	12
61-64	Larva	3d6	1	6
65-67	Lemure	1	6	6
68	Mane	3d6	1	6
69-70	Marut	1	15	15
71-72	Mezzoloth	1	7	7
73	Mind flayer	2	8	10
74	Missione commerciale mercane	compagnia*	-	12
75-76	Nycaloth	1	13	13
77-79	Osyluth	1d4	6	8
80	Progenie vampirica	2d4	5	9
81	Scheletro	3d6	1/3	3
82-85	Segugio infernale	3d6	3	9
86	Spettro	1d4	7	9
87-90	Supplicante**	1d4	1	2
91	Titano	1	21	21
92-93	Ultraloth	1	16	16
94	Xill	1d4	6	8
95-97	Zelekhut	1d4	9	11
98	Creatura di archetipo immondo; tirare sulla sottotabella			
01-20	Squartatore grigio	1	10	10
21-40	Idra (a sette teste)	1	7	7
41-60	Mimic	2	5	7
61-80	Remorhaz	1	9	9
81-100	Idra (a dodici teste)	1	13	13
99	Creatura di archetipo mezzo-immondo; tirare sulla sottotabella			
01-20	Medusa	1	9	9
21-40	Troll	2d4	7	11
41-60	Assimilatore	2	8	10
61-80	Megaraptor	1	8	8
81-100	Ragno colossale	1	12	12
100	Creatura di archetipo assiomatico; tirare sulla sottotabella			
01-20	Bulette	2	9	11
21-40	Basilisco	1	7	7
41-60	Orso mannaro	2	7	9
61-80	Tigre crudele	2	10	12
81-100	Gigante delle nuvole	1	13	13

*Vedi la voce relativa all'"Organizzazione" alla voce del mostro (*Manuale dei Mostri*, o nel Capitolo 9) per ulteriori informazioni.
** Il tipo di supplicante incontrato dipende dal piano in cui avviene l'incontro.

Tabella 7-8: Incontri celestiali

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-09	Arconte lanterna	1d6	2	5
10-16	Arconte segugio	3d6	4	10
17-20	Arconte tromba	1	14	14
21-23	Avoral	1d6	9	12
24-29	Couatl	1d6	10	13
30-35	Deva astrale	1	14	14
36-37	Drago d'argento	1	14	14
38-39	Drago d'oro	1	15	15
40-41	Drago di bronzo, adulto	1	14	14
42-44	Falcofreccia	1d4+1	7	11
45-47	Formian, capitano	1	10	10
48-52	Formian, guerriero	3d6	3	10
53-56	Formian, lavoratore	4d6	1/2	5
57-60	Formian, sorvegliante	1d4	7	9
61	Githyanki	Squadra*	-	14
62	Githzerai	Setta*	-	13
63-67	Kolyarut	1	10	10
68-70	Leonal	2	12	14
71-72	Marut	1	15	15
73-74	Missione commerciale mercane	Compagnia*	-	12
75-79	Planetar	1	16	16
80-83	Pseudodrago	1	1	1
84-86	Solar	1	19	19
87-90	Supplicante**	1d4	1	2
91	Titano	1	21	21
92-94	Xill	1d4	6	8
95-97	Zelekhut	1d4	9	11
98	Creatura di archetipo celestiale; tirare sulla sottotabella			
01-20	Leone	3d6	3	9
21-40	Vespa gigante	3d6	3	9
41-60	Rinoceronte	1d6	6	9
61-80	Elefante	1	10	10
81-100	Orso polare	2	5	7
99	Creatura di archetipo mezzo-celestiale; tirare sulla sottotabella			
01-20	Unicorno	2d6	4	9
21-40	Aquila gigante	2d6	4	9
41-60	Grifone	1d6	5	8
61-80	Efreeti	1	9	9
81-100	Gigante delle tempeste	1	14	14
100	Creatura di archetipo assiomatico; tirare sulla sottotabella			
01-20	Bulette	2	9	11
21-40	Basilisco	1	7	7
41-60	Orso mannaro	2	7	9
61-80	Tigre crudele	2	10	12
81-100	Gigante delle nuvole	1	13	13

*Vedi la voce relativa all'"Organizzazione" alla voce del mostro (*Manuale dei Mostri*, o nel Capitolo 9) per ulteriori informazioni.
** Il tipo di supplicante incontrato dipende dal piano in cui avviene l'incontro.

tipi di incontri che un viaggiatore potrebbe fare quando attraversa i Piani Esterni.

Le possibilità di un incontro vengono considerate come in una zona di "terre selvagge", come descritto in "Incontri nelle terre selvagge" nel Capitolo 4 della *Guida del Dungeon Master*.

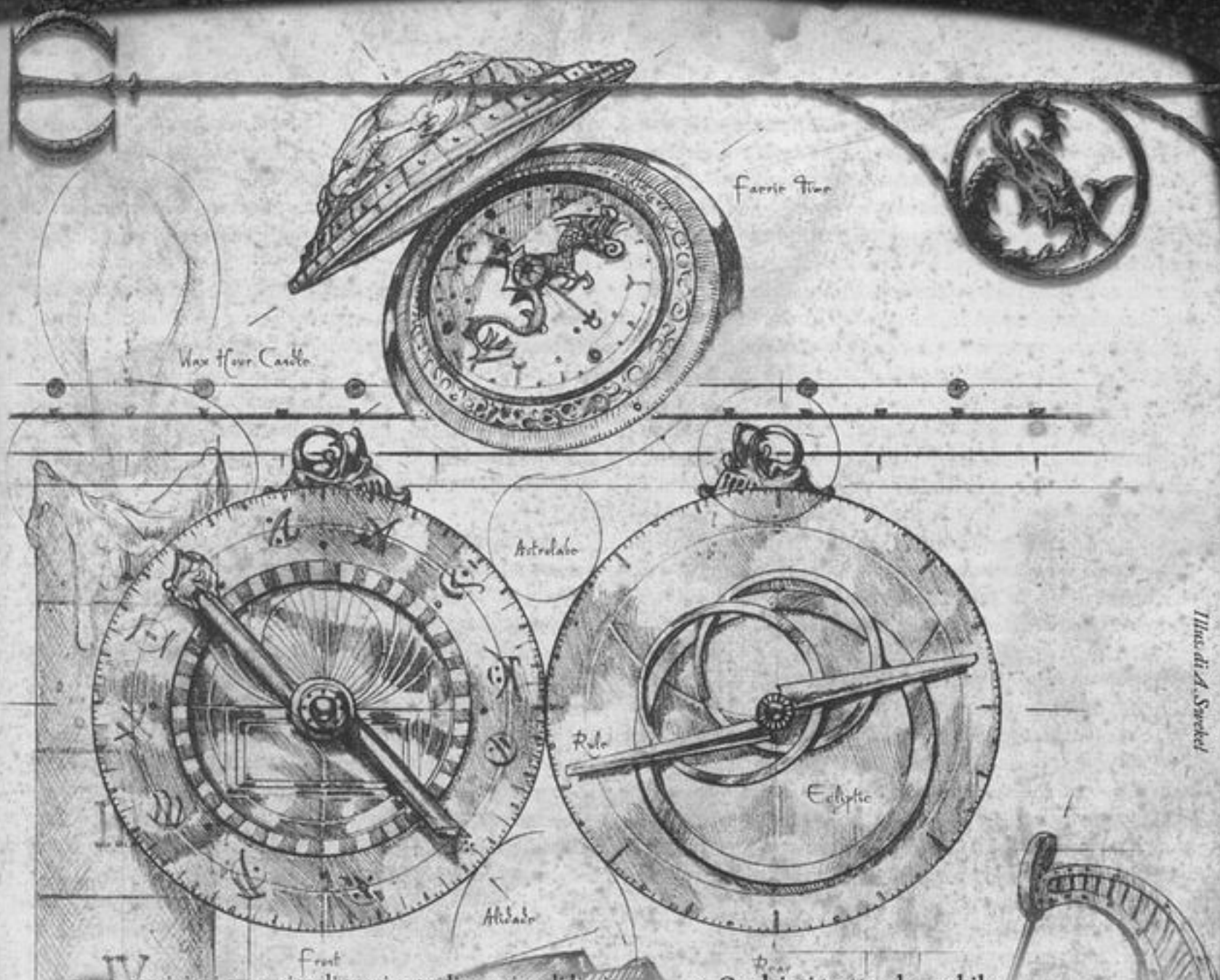
I Piani Esterni che fanno uso di ogni tabella vengono indicati di seguito.

Tabella 7-6: Pandemonium, Abisso, Carceri
Tabella 7-6 o Tabella 7-7: Ade
Tabella 7-6 o Tabella 7-9: Limbo
Tabella 7-7: Gehenna, Nove Inferi, Acheronte
Tabella 7-7 o Tabella 7-8: Mechanus
Tabella 7-8: Arcadia, Celestia, Bytopia
Tabella 7-8 o Tabella 7-9: Elysium
Tabella 7-9: Terre Bestiali, Arborea, Ysgard

Tabella 7-9: Incontri beati

d%	Incontro	Numero	GS	LI
01-04	Arconte lanterna	1d6	2	5
05-08	Arconte tromba	1	14	14
09-13	Avoral	1d6	9	12
14-19	Bariaur	branco*	-	12
20-26	Deva astrale	1	14	14
27-28	Drago d'argento	1	14	14
29-30	Drago d'ottone, vecchio	1	16	16
31-32	Drago di rame, adulto	1	13	13
33-35	Falcofreccia	1d4+1	7	11
36-42	Firre	2	10	12
43-49	Ghaele	1	13	13
50-52	Gigante delle tempeste	2	13	15
53	Githyanki	squadra*	-	14
54	Githzerai	setta*	-	13
55-59	Leonal	2	12	14
60-68	Lillend	1d6	7	10
69-70	Missione commerciale mercane	compagnia*	-	12
71-75	Planetar	1	16	16
76-79	Pseudodrago	1	1	1
80-82	Solar	1	19	19
83-90	Supplicante**	1d4	1	2
91	Titano	1	21	21
92-94	Xill	1d4	6	8
95-96	Creatura di archetipo celestiale; tirare sulla sottotabella			
01-20	Leone	3d6	3	9
21-40	Vespa gigante	3d6	3	9
41-60	Rinoceronte	1d6	6	9
61-80	Elefante	1	10	10
81-100	Orso polare	2	5	7
97-98	Creatura di archetipo mezzo-celestiale; tirare sulla sottotabella			
01-20	Unicorno	2d6	4	9
21-40	Aquila gigante	2d6	4	9
41-60	Grifone	1d6	5	8
61-80	Efreeti	1	9	9
81-100	Gigante delle tempeste	1	14	14
99-100	Creatura di archetipo anarchico; tirare sulla sottotabella			
01-20	Gigante delle tempeste	1	15	15
21-40	Leone crudele	2d4	6	10
41-60	Girallon	2d4	6	10
61-80	Basilisco	1	6	6
81-100	Titano	1	23	23

*Vedi la voce relativa all'"Organizzazione" alla voce del mostro (*Manuale dei Mostri*, o nel Capitolo 9) per ulteriori informazioni.
** Il tipo di supplicante incontrato dipende dal piano in cui avviene l'incontro.



Illus. di A. Swekel

I semipiani sono piccoli spazi extradimensionali limitati dotati di regole personali. Sono frammenti di realtà che non sembrano appartenere a nessun'altra categoria. Per questo motivo, possono essere dotati di numerosissimi tratti. I semipiani possono esistere per qualsiasi motivo. Possono essere stati creati da incantesimi arcani o divini. Possono essere stati generati dal volere di una potente divinità o da qualche altra forza. Potrebbero esistere semplicemente per cause naturali, in quanto pieghe della realtà esistente isolate dal resto dell'universo, oppure potrebbero essere un universo neonato che sta crescendo in potenza.

I semipiani sono normalmente adiacenti ai piani più grandi, ma possiedono un loro tipo di terreno personale e dei tratti planari personali. Le creature che vivono su un semipiano di solito sono radicalmente diverse dai nativi del piano più grande attaccato al semipiano.

Questo capitolo pone le basi per poter costruire i propri semipiani, e offre tre esempi di semipiani: Neth, il Piano Vivente, l'Observatorium e Territorio Comune.

TRATTI DEI SEMIPIANI

I semipiani possono essere dotati di numerosi tratti, ed è praticamente impossibile generalizzare le loro caratteristiche.

- **Qualsiasi tratto di gravità.**
- **Qualsiasi tratto di tempo.**
- **Dimensioni finite:** Anche se possono essere incredibilmente grandi, i semipiani devono avere una fine. Molti semipiani sono autocontenuti, e i loro margini si ripiegano su se stessi, in modo che un viaggiatore che si sposta in una direzione prima o poi ritorna dove era partito.
- **Qualsiasi tratto plasmabile.**
- **Qualsiasi tratto elementale o di energia:** Oppure nessun tratto elementale o di energia.
- **Qualsiasi tratto di allineamento:** Analogamente, i semipiani possono anche non essere dotati di alcun tratto di allineamento.
- **Qualsiasi tratto magico.**

COLLEGAMENTI AI SEMIPIANI

I semipiani sono quasi sempre piani adiacenti ancorati a un altro piano più grande in una singola locazione. Solitamente il piano più grande è il Piano Materiale, ma è possibile trovare portali che si aprono su un semipiano anche sul Piano Astrale, il Piano Etereo e uno qualunque dei Piani Interni o Esterni.

Dal momento che sono così piccoli, i semipiani hanno diverse restrizioni che delimitano l'accesso. Innanzitutto, è possibile accedervi solo da un punto specifico del piano maggiore. Un semipiano di solito è dotato di un portale a una locazione stazionaria sul piano maggiore. Alcuni semipiani sono adiacenti a più piani, e tali semipiani si collegano a un punto specifico su ognuno dei piani rispetto ai quali sono adiacenti. Questi semipiani di solito diventano le vie di transito tra quei piani che altrimenti non sarebbero collegati tra loro, oppure potrebbero servire come luoghi di incontro per particolari cosmologie. Se viene creata una cosmologia in cui le divinità rivali necessitano di

un modo per incontrarsi (come il Monte Olimpo della mitologia greca) o una "terra dei morti" condivisa da più divinità, queste locazioni, probabilmente, sono dei semipiani.

Inoltre, i personaggi non possono usare *spostamento planare* o incantesimi simili per raggiungere o abbandonare un semipiano, tranne che in quelle locazioni specifiche in cui il semipiano è vicino al suo piano adiacente. Queste locazioni di solito dispongono di un portale o di un vortice naturale. Ma alcuni semipiani non sono dotati nemmeno di un portale: tali luoghi di solito vengono usati come prigioni per le creature più potenti.

I semipiani non sono coesistenti con il Piano Etereo o con altri Piani di Transizione, quindi gli incantesimi che necessitano dell'accesso al Piano Astrale, al Piano Etereo o al Piano delle Ombre non funzionano (vedi il Capitolo 3 per una lista di questi incantesimi). Alcune locazioni limitate potrebbero ancora disporre di un tenue collegamento al Piano Astrale anche su un semipiano prigione. Quegli incantesimi che utilizzano il Piano Astrale funzionano solo entro 30 metri da tali punti deboli, e anche in quel caso, tali incantesimi vengono considerati ostacolati (come definito dal tratto di magia ostacolata).

La maggior parte dei collegamenti verso i semipiani assume la forma di portali stabili. Tuttavia esistono altri tipi di collegamento, specialmente i confini mutevoli. Alcuni semipiani adiacenti al Piano Materiale hanno dei confini che svaniscono nella nebbia, ad esempio, e quei viaggiatori che attraversano la nebbia una notte potrebbero trovarsi su un semipiano diverso.

GENERATORE CASUALE DI SEMIPIANI

Le tabelle nella pagina seguente possono essere utilizzate per creare un semipiano e i suoi abitanti nel giro di poco tempo. Queste tabelle non produrranno semipiani estremamente originali, ma sono utili quando c'è poco tempo a disposizione o c'è bisogno di idee per iniziare a creare un semipiano da zero.

Per usare le tabelle, è sufficiente tirare o scegliere una voce su ognuna delle Tabelle dalla 8-1 alla 8-10 in ordine, segnando ogni aspetto del semipiano man mano che si procede. Alcuni aspetti del semipiano vengono discussi più sotto.

Tratti elementali e di energia (Tabella 8-6): Alcuni domini particolari sono più probabili se il semipiano è adiacente a un Piano Interno. Ad esempio, un semipiano collegato al Piano Elementale del Fuoco probabilmente è dotato del tratto di fuoco dominante, e non di acqua dominante.

Tratti di allineamento (Tabella 8-7): Quei semipiani che non sono di allineamento neutrale tendono ad avvicinarsi, e prima poi a diventare adiacenti ai piani più grandi di allineamento simile.

Tratti magici (Tabella 8-8): I semipiani più pericolosi sono quelli dotati del tratto di magia morta: il solo modo per uscire è attraverso un portale stabile.

Abitanti: Gli abitanti di un semipiano dotato di tratti elementali sarebbero, con ogni probabilità, creature dell'archetipo di creatura dell'elemento, mezzo-elementale, elementale o esterno. Gli abitanti di un semipiano dotato di un tratto elementale o di energia probabilmente sono immuni ai danni inferti da quel tratto.

Gli abitanti dei semipiani dotati di un tratto di allineamento sono probabilmente esterni di allineamento adeguato o mostri di un archetipo appropriato (anarchico, assiomatico, celestiale o immondo). I semipiani dotati di due tratti di allineamento sono popolati da creature archetipo di entrambi i tipi.

La Tabella 8-9 fornisce archetipi casuali da applicare alle creature sui semipiani senza tratti elementali, di energia o di allineamento forte.

Accesso: La maggior parte dei semipiani è dotata solo di un portale di accesso, oppure di un punto debole dove gli incantesimi come *proiezione astrale* funzionano.

NETH, IL PIANO VIVENTE

Il suo nome è Neth.

È un reame di materia senziente.

È vivo.

Su un piano normale, il tessuto della realtà è composto da materia inerte, disseminata qua e là di frammenti di vita. Ma Neth, il Piano Vivente, è un'unica entità pensante e viva. Il semipiano vivente è stato la sventura di molti sfortunati viaggiatori che vi si sono imbattuti, sia per caso che attirati dalle intenzioni di Neth. Neth, un essere spinto da un'immensa curiosità, apprende conoscenze riguardo agli altri piani semplicemente assorbendo i corpi dei visitatori e incorporando le loro memorie al suo interno.

Nessuno sa come un semipiano possa avere ottenuto consapevolezza, tanto meno il semipiano stesso. Scoprire il motivo della propria esistenza è l'obiettivo più importante di Neth, ed è ciò che alimenta la sua curiosità. A tutti gli effetti, il piano vivente è di gran lunga meno potente di una vera divinità. Ma come tutte le creature viventi, Neth continua a crescere.

TRATTI DI NETH

Il Piano Vivente è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale soggettiva:** La forza di gravità è la stessa del mondo materiale, ma Neth sceglie la direzione da applicare alla gravità. Neth può cambiare la direzione della gravità a proprio piacimento come azione gratuita.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni finite:** Neth è una membrana vivente della massa pari a quella di un continente ripiegata su se stessa come un foglio di carta appallottolato in una sfera del raggio di circa 40 km. Lo spazio tra le pieghe della membrana può variare da uno spazio sottile non più largo di un braccio a una caverna grande quanto una città. Questi spazi sono riempiti di un fluido saturo d'aria che alimenta le funzioni vitali del semipiano. Se completamente disteso, Neth misurerebbe circa 800 km di diametro e avrebbe uno spessore medio di 9 metri.
- **Senziente:** Neth può piegare e contrarre la sua membrana interiore in base ai suoi desideri, creando o distruggendo spazi colmi di fluido a suo piacimento.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento neutrale leggero:** Nessun allineamento viene penalizzato su Neth, che a sua volta è neutrale.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI A NETH

Neth possiede solo un accesso limitato a tutto il resto dell'universo, una singola pozza di colore sul Piano Astrale.

Quei viaggiatori che si avvicinano al portale che si apre su Neth vedono una pozza color pesca, tinta di una tonalità metallica. Quei personaggi che superano una prova di Osserva-

Tabella 8-1: Dimensioni

d%	Dimensioni
01-10	Molto piccolo (3d10 x 27 m²)
11-30	Piccolo (3d10 x 270 m²)
31-60	Medio (1d10 x 2,56 km²)
61-90	Grande (1d10 x 5,12 km²)
91-100	Molto grande (1d10 x 25,6 km²)

Tabella 8-2: Forma

d%	Forma e margini
01-50	Autocontenuto (i margini si richiudono)
51-90	Margini rigidi (barriere impenetrabili ai bordi)
91-100	Margini sfumati (nebbie o altri ostacoli ai bordi, ma nulla,o forse solo un confine planare, oltre i margini

Tabella 8-3: Tratto di gravità

d%	Tratto
01-50	Gravità normale
51-60	Gravità inferiore
61-70	Gravità superiore
71-80	Senza gravità
81-90	Gravità direzionale soggettiva
91-100	Gravità direzionale oggettiva

Tabella 8-4: Tratto temporale

d%	Tratto
01-60	Tempo normale
61-70	Scorre più veloce: 1 giorno sul semipiano = 1 ora sul Piano Materiale
71-80	Scorre più lento: 1 giorno sul semipiano = 1 settimana sul Piano Materiale
81-100	Senza tempo

Tabella 8-5: Tratto plasmabile

d%	Tratto
01-50	Alterabile
51-70	Altamente plasmabile
71-90	Statico
91-95	Plasmabile magicamente
96-100	Senziente

Tabella 8-6: Tratto elementale e di energia

d%	Tratto
01-60	Nessun tratto elementale o di energia
61-65	Aria dominante
66-70	Terra dominante
71-75	Fuoco dominante
76-80	Acqua dominante
81-88	Energia negativa minore dominante
89-90	Energia negativa maggiore dominante
91-98	Energia positiva minore dominante
99-100	Energia positiva maggiore dominante

Tabella 8-7: Tratto di allineamento

d%	Tratto
01-50	Allineamento neutrale leggero
51-60	Allineamento neutrale forte
61-65	Allineamento malvagio leggero
66-70	Allineamento buono leggero
71-73	Allineamento malvagio forte
74-76	Allineamento buono forte
77-81	Allineamento caotico leggero
82-86	Allineamento legale leggero
87-89	Allineamento caotico forte
90-92	Allineamento legale forte
93	Allineamento malvagio leggero, caotico leggero
94	Allineamento buono leggero, caotico leggero
95	Allineamento malvagio leggero, legale leggero
96	Allineamento buono leggero, legale leggero
97	Allineamento malvagio forte, caotico forte
98	Allineamento buono forte, caotico forte
99	Allineamento malvagio forte, legale forte
100	Allineamento buono forte, legale forte

Tabella 8-8: Tratto di magia

d%	Tratto
01-40	Magia normale
41-50	Magia ostacolata: 1d4 diversi livelli di incantesimi, scuole, sottoscuole o descrittori a scelta del DM
51-60	Magia potenziata: 1d4 diversi livelli di incantesimi, scuole, sottoscuole o descrittori a scelta del DM. Gli incantesimi così influenzati vengono massimizzati (01-25), estesi (26-50), potenziati (51-75) o prolungati (76-100). Ogni livello, scuola, sottoscuola o descrittore può usufruire di una forma diversa di magia potenziata, oppure a tutti può essere applicato lo stesso tipo di modifica.
61-70	Magia limitata: 1d4 diversi livelli di incantesimi, scuole, sottoscuole o descrittori a scelta del DM
71-100	Magia morta

Tabella 8-9: Abitanti

d%	Archetipo degli abitanti
01-20	Celestiale
21-40	Immondo
41-60	Assiomatico
61-80	Anarchico
81-90	Elementale
91-92	Mezzo-celestiale
93-94	Mezzo-immondo
95-96	Mezzo-elementale
97-100	Il semipiano è deserto

Tabella 8-10: Accesso

d%	Accesso
01-50	Portale regolare
51-75	Portale a chiave di accesso, che si apre solo in un determinato momento (01-25), con un oggetto specifico (26-50), con una parola di comando speciale (51-90), per una particolare classe (91-95), o per un tipo di creatura (96-100)
76-90	Un portale si collega al semipiano, e un secondo portale funge da uscita
91-100	Come sopra, ma ogni portale ha una chiave di accesso distinta

re (CD 35) notano un gigantesco occhio che appare per un attimo sulla superficie della pozza. L'occhio scompare immediatamente, e coloro che hanno notato il fenomeno a volte si chiedono se hanno veramente visto qualcosa oppure no.

ABITANTI DI NETH

Solo il piano stesso è nativo del piano. Molte creature di taglia Media chiamate i Figli di Neth si spostano tra le pieghe dell'essere, ma in realtà sono semplicemente delle sottounità del Piano Vivente. Neth a volte fa germogliare alcuni "figli" per qualche scopo a breve termine prima di riassorbirli.

I Figli di Neth formano degli "avatar" del piano in grado di muoversi liberamente. A meno che non siano stati creati per qualche scopo insolito, i Figli di Neth sono identici a golem di carne, anche se assomigliano a una massa di carne solo vagamente umanoide, non entrano mai in berserk e possiedono una velocità natatoria pari a 9 metri. Ognuno dei Figli di Neth possiede un vago abbozzo della personalità di Neth, e tenta di eseguire qualsiasi compito che gli sia stato installato al momento della creazione. I Figli di Neth non sono veramente senzienti, ma piuttosto reagiscono agli stimoli in base alla volontà che Neth ha programmato in loro.

Neth a volte genera dei figli che fungono da "anticorpi" interni, ma molto più spesso per inviarli su altri piani, con l'ordine di esplorarli e poi ritornare per farsi riassorbire affinché possano condividere tutto ciò che hanno appreso nei loro viaggi.

Neth stesso ha solo una connotazione vivente riconoscibile: il Muro dei Volti, una raccolta di teste che parla con voce di Neth.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Per spostarsi su Neth, i viaggiatori devono nuotare attraverso le sue cavità ricolme di fluido. Un liquido ricco di bolle riempie ogni cavità tra le pieghe della forma di Neth, un liquido saturo di aria in abbondanza, che permette alle creature che respirano aria di sopravvivere a tempo indeterminato. Una proprietà magica del liquido di Neth permette ai visitatori anche di parlare normalmente al suo interno.

Neth può contrarre le sue membrane con rapidità per spingere i viaggiatori in qualsiasi locazione desiderata all'interno di se stesso. Quando Neth nota che sono arrivati dei visitatori, di solito li scaraventa subito all'interno di un'irresistibile corrente che li spinge verso il Muro dei Volti.

Combattimento su Neth

Quei personaggi che tentano di combattere Neth dall'interno colpendo la sua membrana con le armi, la magia o altre energie distruttive possono provocare la morte localizzata del tessuto; un quadrato di membrana del lato di 1,5 metri è dotato di CA 5, durezza 5 e 120 punti ferita. Ma il Piano Vivente è talmente grande che il danno inferto dai personaggi è a malapena un prurito per lui.

Tuttavia, Neth non tollera nessuna impertinenza e interrompe immediatamente gli attacchi spingendo gli aggressori verso il Muro dei Volti, dove può comunicare con loro. Se comunicare si rivela inefficace, Neth genera alcuni Figli di Neth e li invia a fermare il danno, oppure decide semplicemente di incorporare e assorbire il gruppo di aggressori.

Incorporare: Quando la comunicazione non dà frutto o quando Neth diventa troppo curioso o irritato, il semipiano senziente può tentare di incorporare i visitatori. Per incorporare una creatura, due pieghe di membrana si avvicinano per bloccare e avviluppare la vittima. La vittima può nuotare via e sottrarsi alla cattura superando un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17), ma Neth lo segue in fretta ed effettua nuovi tentativi (aumentando la CD del tiro salvezza di 2 ad ogni round successivo) finché il bersaglio non fugge dal semipiano o non viene incorporato. Se una vittima viene incorporata nel semipiano, viene resa immediatamente inerme e non può liberarsi. Coloro che si trovano ancora al di fuori della capsula devono squarciare sua membrana (CA 5, durezza 8, 180 punti ferita) per liberare la vittima incorporata.

Neth può allagare la capsula con due tipi di fluido, conservativo o assorbente. In entrambi i casi, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) ad ogni round. Se la vittima fallisce il tiro salvezza contro il fluido conservativo, viene messa in stasi temporale (come nell'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 20° livello); la vittima può essere riportata alla normalità se il fluido viene fatto uscire. Gli effetti del fluido assorbente sono invece letali: un tiro salvezza fallito significa che la vittima si dissolve e viene assimilata direttamente nella massa di Neth. Quando un essere vivente viene assorbito in questo modo, 1d10 ricordi della vittima vengono assorbiti dal Piano Vivente. In questo modo, Neth apprende lentamente nuove cose sul multiverso attorno a sé.

Dal momento che si tratta di un piano, e non di un oggetto o di una creatura, gli incantesimi di morte o *disintegrazione* sono inutili contro di lui.

CARATTERISTICHE DI NETH

I visitatori che arrivano su Neth si trovano sospesi in un fluido ricco d'aria e fluttuano fra le pieghe enormi di quella che sembra un'unica gigantesca membrana organica. Quegli esseri che respirano aria o acqua non hanno nessun problema a respirare nel fluido. L'unico portale che si apre sul Piano Astrale appare da questa parte come una cavità ampia 6 metri simile a una bocca. Neth può aprire e chiudere questa cavità a volontà, consentendo o impedendo l'accesso al Piano Astrale attraverso il portale.

Quei visitatori che possono nuotare in giro per Neth senza essere notati vedono germogli organici più grandi di un intero quartiere cittadino impegnati in funzioni organiche incomprensibili, strani esseri avviluppati all'interno di capsule di conservazione e anticorpi di dimensioni umane che vagano automaticamente per compiere incarichi incomprensibili.

La visione normale e la scurovisione sul Piano Vivente sono limitate a 9 metri a causa del liquido ricco di bolle che riempie le viscere di Neth. Un bagliore rosato diffuso pervade ogni angolo del semipiano vivente.

Il suono si diffonde all'interno della cavità di Neth come attraverso l'acqua, quindi i suoni sono più profondi e più rimbombanti e rispetto a quelli che è possibile udire nell'aria. La stessa magia che permette alle creature che respirano aria di parlare mentre le loro corde vocali vengono investite dal liquido consente anche di udire normalmente.

Locazioni su Neth

Alcune porzioni specifiche della membrana sono create appositamente per svolgere delle funzioni speciali. Al centro vero e proprio della massa aggrovigliata di Neth la membrana si fa più spessa e forma un nucleo denso largo almeno 1,6 km. Questo grumo, dove tutte le pieghe carnose convergono, funge da "cervello", un tessuto organico che coordina i processi mentali di tutto il semipiano. Altre parti del semipiano svolgono altre funzioni speciali, comprese alcune zone dove la membrana può essere facilmente deformata per scopi di comunicazione, di assimilazione e di generazione dei Figli di Neth.

Neth ha una probabilità del 40% di accorgersi della presenza dei visitatori per ogni 10 minuti che questi passano sul semipiano. Una volta notati, Neth agita le sue gigantesche pieghe membranose come pinne, "scaricando" i visitatori nella zona che preferisce facendoli sospingere da una corrente irresistibile. I visitatori appena scoperti di solito vengono spinti verso il Muro dei Volti.

Muro dei Volti: Un'area speciale della membrana di Neth presenta le sporgenze di alcune migliaia di protuberanze carnose simili a teste. Ogni testa possiede le fattezze di un individuo che è già stato assorbito da Neth. Parlando simultaneamente dalle cinque o sei teste più vicine ai viaggiatori, Neth inizia a interrogare i suoi visitatori con una voce pastosa e sussurrante distorta dal fluido. Se i visitatori si spostano lungo il Muro dei Volti mentre vengono interrogati, nuove teste continuano la conversazione di Neth a metà frase, e le teste rimaste indietro smettono di parlare.

Cosa vuol sapere Neth? Ogni cosa. Se c'è un singolo tratto che caratterizza Neth è la curiosità, unita a un misto di ingenuità. Neth non sa come è nato, e non capisce molto del multiverso intorno a sé. È sempre un po' sorpreso che esista qualcos'altro rispetto a sé. Coloro che dicono a Neth qualcosa di importante che il semipiano non conosce già lo rendono molto felice. Quei personaggi che non sanno nulla di utile corrono il rischio di irritarlo.

OBSERVATORIUM

Osserva ogni cosa in ogni luogo.
Eppure rimane nascosto da tutti.
È l'occhio nel cielo.

L'Observatorium è un mito per molti viaggiatori. La sua posizione rimane ignota, i suoi creatori rimangono un mistero e il modo per raggiungerlo è un segreto gelosamente custodito. I viaggiatori a volte scorgono sul Piano Astrale lo spettro di una dimensione. Coloro che la intravedono dicono che sia visibile solo con la coda dell'occhio, un debole bagliore che emerge dalla foschia del Piano Astrale. Esiste al di fuori della struttura della cosmologia stessa... o forse è la dimensione più basilare attorno alla quale tutti gli altri piani ruotano.

Le conoscenze planari relative all'Observatorium lo dipingono come una grande sfera meccanica all'interno di un'enorme sala cilindrica e dotata di vari strumenti dagli scopi sconosciuti, attaccati sia alla sfera che alla sala cilindrica. Le superfici visibili sono decorate con le sculture di divinità ed esterni morti. Per certi versi, assomiglia vagamente a un sestante dimensionale, ma su una scala più grossa e barocca.

Il semipiano dell'Observatorium è sotto ogni altro aspetto un frammento di nulla che si estende per 1,6 km in ogni direzione, e che termina in un vuoto anonimo e impenetrabile. La sfera dimensionale è vuota, tranne che per l'Observatorium stesso, che ronza sommessamente al suo centro.

TRATTI DELL'OBSERVATORIUM

L'Observatorium è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale soggettiva:** Al di fuori dell'Observatorium, la gravità attira i corpi verso la sfera e la sala cilindrica. All'interno dell'edificio la direzione in basso è verso il pavimento.
- **Senza tempo:** L'Observatorium è senza tempo per ciò che riguarda la guarigione naturale dei punti ferita e il danno ai punteggi di caratteristica. I visitatori provano fame, sete e necessità di dormire normalmente all'interno dell'Observatorium.
- **Dimensioni finite:** Il semipiano in sé e è largo circa 4,8 km da un lato all'altro. Sia il semipiano che l'edificio sono sferici.
- **Statico:** L'Observatorium è praticamente immutabile, e non può essere danneggiato o alterato in altri modi. I meccanismi all'interno dell'Observatorium richiedono una prova di Forza (CD 16) per essere spostati, come anche qualsiasi oggetto non custodito.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento neutrale leggero.**
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi che fanno uso di altri piani di esistenza (vedi la lista nel Capitolo 3) sono potenziati, prolungati e massimizzati. Ma gli incantesimi non possono influenzare nulla che si trovi sul semipiano, a causa del suo tratto statico.

COLLEGAMENTI ALL'OBSERVATORIUM

L'ubicazione dell'Observatorium all'interno della cosmologia di D&D è ignota. Se le storie che si raccontano al riguardo sono vere, l'Observatorium si sposta lungo il Piano Astrale, spingendosi per brevi istanti sul Piano Materiale e sui Piani Interni e Esterni. Rimane raramente nello stesso posto per un periodo di tempo superiore a 1d6 minuti, quindi coloro che lo vedono devono entrare sul semipiano immediatamente. Quei personaggi particolarmente curiosi possono utilizzare incantesimi come *divinazione* e *contattare altri piani* (o stringere un patto adeguato con una divinità o con un esterno potente) per scoprire dove il semipiano apparirà la prossima volta.

L'Observatorium possiede un suo Piano Etereo personale. Quegli incantesimi che utilizzano il Piano Etereo funzionano sull'Observatorium, anche se lo spazio dove recarsi è assai limitato.

L'Observatorium è adiacente al Piano delle Ombre, anche se nessuno è ancora mai riuscito a trovare il modo di raggiungere l'Observatorium attraverso il Piano delle Ombre.

I collegamenti planari più importanti del semipiano sono i meccanismi all'interno dell'edificio stesso dell'Observatorium. L'Observatorium permette ai personaggi di osservare qualsiasi piano Interno o Esterno, e poi di spostarsi laggiù con l'effetto di un *portale* a un senso. Non è possibile fare ritorno all'Observatorium attraverso un simile portale, e gli sforzi per memorizzare la posizione del semipiano si rivelano inutili, dal momento che l'intera dimensione si sposta.

ABITANTI DELL'OBSERVATORIUM

L'Observatorium è raramente deserto, ma gli abitanti non si trattengono mai sul piano a lungo. Alcuni fuggono a causa della natura nociva alla Saggezza del semipiano (vedi "Caratteristiche dell'Observatorium", sotto), mentre altri lasciano il semipiano in quanto usano l'Observatorium solo come stazione di transito tra un piano e l'altro. Finora, coloro che hanno tentato di impadronirsi dell'Observatorium hanno fallito, e sono stati sconfitti da altri viaggiatori ostili o dal danno continuato alla Saggezza.

Tra i visitatori che è possibile trovare spesso all'interno dell'Observatorium vengono segnalati:

- Vari gruppi di mercane. Alcuni dichiarano di essere i creatori originari del semipiano, mentre altri affermano di sapere come guidarlo attraverso le realtà.
- Vari incantatori, pazzi oppure non ancora impazziti, che sperano di poter padroneggiare il potere del luogo.
- Gruppi di razziatori githyanki, in cerca di un particolare nemico.
- Squadre d'assalto di diavoli e di demoni che tentano di attaccare il Piano Materiale.
- Costrutti di fattura sconosciuta che manovrano le leve e le manopole e poi scompaiono con un lampo. I saggi si chiedono se si tratti di schiavi di un potente mago o se siano controllati dall'Observatorium stesso.
- In un'occasione, tre (o più) terrori astrali stavano fluttuando in cerchio attorno all'edificio dell'Observatorium. Perché lo facessero rimane un mistero.

CARATTERISTICHE DELL'OBSERVATORIUM

L'Observatorium, isolato nel nulla, ha un effetto snervante su coloro che si trovano al suo interno. Coloro che si trovano sull'Observatorium devono superare ad ogni ora un tiro salvezza sulla Volontà (CD 30), altrimenti subiscono 1 danno temporaneo al punteggio di Saggezza.

Man mano che il punteggio di Saggezza di un personaggio diminuisce, diventa più facile attraversare per sbaglio uno dei tanti portali che si trovano all'interno dell'Observatorium, ed essere teletrasportati in un luogo a caso su un altro piano. Per capire dove conduce un portale è necessaria una prova di Saggezza con CD 15; i personaggi la cui Saggezza è stata ridotta tentano spesso di fuggire dal piano

e finiscono invece in un luogo a caso.

L'interno dell'Observatorium è pieno di passerelle e meccanismi, portali e sfere di cristallo. Esistono criteri di ordine molto complessi che regolano la sistemazione e le funzioni delle varie macchine. Chi è in grado di comprenderli può fare sì che l'Observatorium lavori per lui. Se qualche pezzo dei macchinari dell'Observatorium si rompe o viene rimosso, diventa inutilizzabile finché non viene riparato dai misteriosi costrutti.

I meccanismi all'interno dell'Observatorium permettono a chi li utilizza di tenere d'occhio quello che sta accadendo in qualunque altro posto della Grande Ruota. Non esiste alcun piano in grado di celarsi all'Observatorium, a prescindere dalle sue protezioni magiche. Anche le dimore stesse degli dei sono visibili dall'Observatorium, e perfino il semipiano di un viandante planare e il nucleo di un piano contraddistinto dalla magia morta.

Una prova di Conoscenze (dei piani) con CD 30 permette a chi ha successo di utilizzare correttamente le camere di visione dell'Observatorium. Una prova fallita significa che la camera non è in grado di focalizzarsi sul luogo desiderato; una prova fallita di più di 5 punti fornisce visioni falsate o richiama un potente esterno o un elementale nell'Observatorium.

Come nel caso dell'incantesimo *scrutare*, l'Observatorium crea un sensore magico all'interno del piano che viene osservato. Chiunque abbia un punteggio di Intelligenza di 12 o superiore può accorgersene con una prova di Scrutare (o una prova di Intelligenza) contro una CD di 20.

TERRITORIO COMUNE

È il luogo in cui vengono stipulate le tregue più nobili e i patti più oscuri.

È sia un luogo di festa che un tribunale.

Nessun mortale lo ha mai visto.

Le divinità sono assai orgogliose della loro forza, delle loro capacità e della loro onniscienza. Quando trattano fra di loro, lo fanno spesso attraverso terzi: chierici, emissari divini, altri servitori o l'occasionale manifestazione di qualche avatar. Ma a volte le divinità sono costrette ad incontrarsi direttamente, senza paura di attacchi o di tradimento. E visto che spesso rappresentano l'incarnazione di allineamenti diametralmente opposti, l'incontro deve necessariamente avvenire in un luogo al sicuro dal loro potere.

Il Territorio Comune serve proprio a questo scopo, visto che si tratta di un semipiano accessibile solo da entità che hanno raggiunto uno status di divinità minore o superiore. All'interno di questo semipiano, gli dei sono ognuno immune ai poteri e alle capacità dell'altro. Ed è questo il luogo in cui gli dei si incontrano in conclave quando gli affari dei mortali meritano di essere discussi faccia a faccia.

TRATTI DEL TERRITORIO COMUNE

Il Territorio Comune possiede i tratti seguenti:

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni finite:** Il semipiano è lungo solo 150 metri. Il confine del piano è segnato dalle pareti dell'enorme camera che costituisce il Territorio Comune.
- **Statico:** L'interno della camera che costituisce il Territorio Comune contiene ben poco, ma i tavoli e le sedie richiedono una prova di Forza (CD 16) per essere spostati. Nessun incantesimo può colpire gli oggetti o le creature su questo piano. Il Territorio Comune porta ancora di più all'estremo questa caratteristica: eventuali attacchi all'interno dei suoi confini sono inefficaci, perché i punti ferita e i punteggi di caratteristica di chi si trova al suo interno non calano mai.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento neutrale leggero.**

COLLEGAMENTI AL TERRITORIO COMUNE

Il Territorio Comune occupa un punto del Piano Astrale che è equidistante dalle varie pozze di colore dei Piani Esterni su cui le divinità costruiscono le proprie dimore. Anche se molti l'hanno cercato, nessuno è mai riuscito a trovare il portale del Territorio Comune.

Il Territorio Comune esiste in corrispondenza di una confluenza di portali che provengono dai Piani Esterni. Questi portali consentono il passaggio solo alle entità che hanno raggiunto uno status di divinità minore o superiore. Nemmeno i mortali più potenti sono in grado di costringere un portale del genere ad aprirsi.

In una cosmologia personale, le divinità potrebbero essere in grado di usare l'incantesimo *transizione planare* per arrivare al Territorio Comune. Ma le divinità che (coscientemente o meno) tentano di portare dei mortali con sé perdono il contatto con essi, e i clandestini si ritrovano su un piano a caso lungo la strada, mentre gli dei arrivano sul piano illesi. A causa di ciò gli dei tendono ad abbandonare il loro seguito di fedeli quando si recano sul Territorio Comune.

ABITANTI DEL TERRITORIO COMUNE

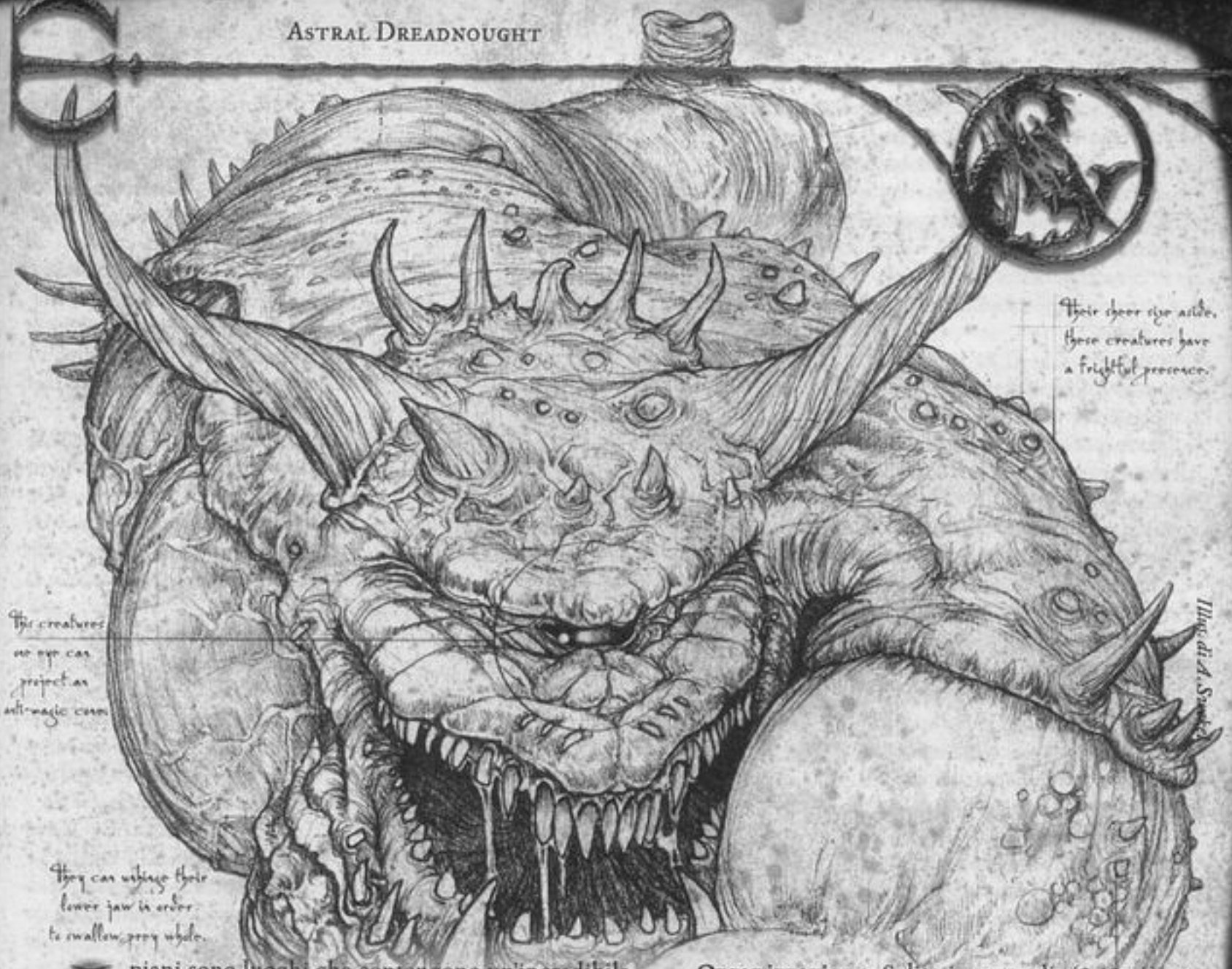
Quanto popolato sia il Territorio Comune dipende dal livello di socialità delle varie divinità. Se tutte le divinità della cosmologia utilizzata abitano già sullo stesso piano, possono avere poche ragioni di recarsi presso il Territorio Comune. Ma i pantheon che sono sparsi su diversi piani potrebbero trovare utile l'esistenza del semipiano, e passare laggiù la maggior parte del proprio tempo.

In un universo in cui tutto è possibile, perfino un mortale potrebbe trovare un modo di accedere a questo piano, magari tramite un cataclisma o un incidente planare. Anche se la possibilità di incontrare delle divinità vere e proprie potrebbe essere eccitante, è anche una situazione estremamente pericolosa. La stasi che contraddistingue questo piano potrebbe non essere applicata ai mortali, e perfino le divinità potrebbero non sapere cosa succederebbe se dei mortali provassero ad attaccare o lanciare incantesimi.

CARATTERISTICHE DEL TERRITORIO COMUNE

L'interno del semipiano è una grande camera circolare coperta da un'enorme volta dorata. Al centro si trova un enorme tavolo di marmo nero con venature dorate, su un pavimento di giada levigata. Attorno al tavolo si trovano numerose sedie nere, sulle quali possono sedere le divinità più formali. Le pareti di questa sala sono piene di portali immersi in una nebbia vorticosa, che conducono ai piani delle varie divinità.

Al centro della tavola si trova una sfera nera. Se una divinità tocca questa sfera, è in grado di trasmettere un *messaggio* ad un'altra divinità; la sfera viene spesso usata per richiedere un incontro di persona. Il *messaggio* può anche essere ignorato dalla divinità che lo riceve.



I piani sono luoghi che contengono un'incredibile quantità di esseri diversi e un numero infinito di creature difficili da immaginare per un abitante del Piano Materiale. Questo capitolo offre una selezione delle creature planari più comuni che potrebbero essere incontrate dagli avventurieri sul Piano Materiale e al di là di esso. Le spiegazioni dettagliate degli attacchi e delle capacità speciali delle varie creature si trovano all'interno dell'Introduzione del *Manuale dei Mostri*.

BARIAUR

Esterno Medio
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (corazza di scaglie); base 12 m
CA: 15 (+4 bardatura di scaglie, +1 buckler)
Attacchi: Scimitarra +2 in mischia, oppure arco potente lungo composito (+1 al bonus di Forza) +2 a distanza
Danni: Scimitarra 1d6+1, arco potente lungo composito 1d8+1
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Carica 2d6+1
Qualità speciali: RI variabile (vedi sotto), tratti del bariaur
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 10, Int 10, Sag 10, Car 8
Abilità: Ascoltare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +2, Osservare +4, Saltare -2
Talenti: Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario, pattuglia (3-12 più un sergente di 3° livello e 1 capo dal 3° al 6° livello) o branco (10-40 non combattenti più 1 sergente di 3° livello per ogni 10 adulti, 2 luogotenenti di 5° livello e 2 capitani di 7° livello)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Spesso caotico buono
Avanzamento: Per classe del personaggio

I bariaur si spostano per i boschi e le colline di Ysgard, proteggendo il piano che loro chiamano casa. Quando il male si scatena, risalgono alla sua fonte, caricano e gli danno battaglia.

Un bariaur somiglia ad un centauro, ma è un misto di uomo e ariete invece che di uomo e cavallo. Dalla vita in giù, un bariaur è identico ad un possente ariete. Dalla vita in su sembra invece perfettamente umano, eccezion fatta per due corna ricurve che emergono dalla sua fronte.

I bariaur parlano il Comune e il Celestiale.

COMBATTIMENTO

I bariaur amano prendere parte a grandi battaglie e per questo caricano in battaglia a testa bassa. Una volta che si sono fatti strada in questo modo tra le prime file dei loro nemici entrano in mischia, mentre gli arcieri bariaur indeboliscono i difensori con una pioggia di frecce.

Carica (Str): Un bariaur la maggior parte delle volte entra in battaglia caricando il

suo avversario a testa bassa nel tentativo di abbatterlo con una cornata. In aggiunta ai normali benefici e svantaggi di una carica, questa azione permette al bariaur di effettuare un singolo attacco di incornata che infligge 2d6+1 danni contundenti.

Tratti del bariaur (Str): I bariaur godono di diversi benefici razziali:

- Resistenza agli incantesimi 11 + livello di classe
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche.
- Quadrupede: Dal momento che hanno quattro zoccoli al posto dei piedi, i bariaur sono più difficili da spingere o sbilanciare (vedere il Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Tuttavia, le loro armature devono essere acquistate come bardature e non come armature vere e proprie. I bariaur inoltre non sono in grado di indossare stivali concepiti per gli umanoidi.

Abilità: I sensi acuti dei bariaur gli garantiscono un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare e Ascoltare.



Illus. di D. Riche

SOCIETÀ DEI BARIAUR

I bariaur sono creature nomadi, e di rado rimangono in un posto molto a lungo. I loro branchi seguono dei capibranco che rimangono in carica fino a che non vengono sconfitti da un avversario nella "battaglia delle corna" (una sequenza di cariche simile ad un torneo di lancia medievale).

I bariaur amano le prove di ogni tipo, sia che si tratti di misurare il proprio ingegno in una gara di cantastorie, di una gara di corsa sui prati di Ysgard o di attraversare un fiume saltando da una roccia all'altra fino a che non rimane asciutto un solo bariaur. Non vedono l'ora di potersi misurare con i nuovi arrivati o i visitatori in occasione di questi eventi, che finiscono più per diventare occasioni di divertimento che vere e proprie prove di forza e forma fisica. È raro che un bariaur prenda queste competizioni troppo sul serio; in questo caso è probabile che verrebbe immediatamente ammonito dagli anziani del gregge.

I bariaur sono erbivori, e mangiano tendenzialmente noci, bacche e foglie. Sono al corrente della presenza di ogni cespuglio di bacche e di ogni albero da frutto nel raggio di molti chilometri. L'unica eccezione a questa dieta è costituita dai ranger, che a volte mangiano carne, e in particolare quella delle creature del bosco che hanno ucciso.

I bariaur venerano Ehlonna, la divinità delle terre boschive.

PERSONAGGI BARIAUR

La classe preferita del bariaur è il ranger. Come regola di base, i bariaur come personaggi giocanti sono bilanciati con le altre classi se sono di un livello inferiore alle razze standard del *Manuale del Giocatore*. Ad esempio, un bariaur di 4° livello sarebbe un personaggio equilibrato in un gruppo di avventurieri di 5° livello.

CELESTIALE

	Firre (Eladrin) Esterno Medio (Caotico, Buono)	Leonal (Guardinal) Esterno Medio (Buono)
Dadi Vita:	8d8+8 (44 pf)	12d8+24 (78 pf)
Iniziativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+3 (Des)
Velocità:	12 m, volare 27 metri (perfetta)	18 m
CA:	24 (+2 Des, +12 naturale)	27 (+3 Des, +14 naturale)
Attacchi:	*Spadone*+3 +16/+11 in mischia (o schianto +13/+8 in mischia);	2 artigli +17 in mischia, morso +12 in mischia
Danni:	*Spadone*+3 2d6+10; schianto 1d6+7 e 1d6 fuoco; *giavellotto*+5 1d6+10	Artigli 1d6+5, morso 1d8+2
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche, incantesimi, sguardo	Ruggito, balzo, afferrare migliorato, sperone 1d6+5, capacità magiche
Qualità speciali:	Riduzione del danno 20/+2, RI 27, canto, cerchio magico contro il male, qualità dei celestiali, forma alternativa	Riduzione del danno 25/+3, RI 28, aura di protezione, qualità dei celestiali
Tiri salvezza:	Temp +7, Rifl +8, Vol +9	Temp +10, Rifl +11, Vol +10
Caratteristiche:	For 20, Des 14, Cos 12, Int 17, Sag 16, Car 18	For 21, Des 17, Cos 15, Int 14, Sag 14, Car 15
Abilità:	Camuffare +15, Concentrazione +12, Conoscenze (dei piani) +14, Diplomazia +19, Intrattenere +17, Percepire Inganni +14, Raggirare +15, Sapienza Magica +14	Ascoltare +17, Conoscenza delle Terre Selvagge +17, Conoscenze (qualsiasi) +17, Equilibrio +22, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi +22, Osservare +17, Percepire Inganni +17
Talenti:	Abilità Focalizzata (Intrattenere), Carica in Volo, Iniziativa Migliorata	Attacco Rapido, Mobilità, Schivare, Seguire Tracce

Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o compagnia (2-5)	Solitario o branco (4-16)
Grado di Sfida:	10	12
Tesoro:	Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard	Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento:	Sempre caotico buono	Sempre neutrale buono
Avanzamento:	1-16 DV (Medio); 17-24 DV (Grande)	13-18 DV (Medio); 19-36 DV (Grande)

I Piani Esterni dove risiedono i celestiali sono abitati da una sorprendente varietà di creature buone. Nonostante la loro grande diversità, tutti i celestiali si uniscono per dare battaglia agli immondi provenienti dai piani infernali o per assistere i viaggiatori sperduti.

I guardinal (neutrali buoni) e gli eladrin (caotici buoni) sono sempre creature di grande bellezza, anche se il loro aspetto può variare. Le creature che hanno ricevuto il loro aiuto sul Piano Materiale a volte li chiamano semplicemente "angeli".

Come tutti i celestiali, i guardinal e gli eladrin qui presentati parlano il Celestiale, l'Infernale e il Draconico.

COMBATTIMENTO

I celestiali, creature di grande bontà, non attaccano se non sono spinte da un motivo per farlo: solitamente è necessario un assalto diretto o una minaccia nei confronti di una vittima indifesa per spingerli alla violenza. Tentano di risparmiare gli innocenti e gli estranei ogni volta che sia possibile farlo, e usano attacchi non letali se esiste la possibilità di vincere il combattimento a quel modo. La loro mobilità e il loro arsenale di capacità magiche li rende avversari difficili. Si prendono il tempo necessario per pianificare attentamente i loro attacchi, e si tuffano nella mischia immediatamente solo se la situazione è estrema.

QUALITÀ DEI CELESTIALI

Linguaggi (Sop): Tutti i celestiali sono in grado di parlare con qualsiasi creatura che faccia uso di un linguaggio, come se usassero l'incantesimo *linguaggi* lanciato da uno stregone di 14° livello. Questa capacità è sempre attiva.

Immunità (Str): Tutti i celestiali sono immuni agli attacchi da elettricità e da pietrificazione.

Resistenze (Str): I guardinal e gli eladrin sono dotati di una resistenza al freddo e all'acido di 20. Tutti i celestiali ricevono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni.

Vista acuta (Str): Tutti i celestiali sono dotati di visione crepuscolare e scurovisione entro 18 metri.



Illus. di M. Carvotta

FIRRE

Gli eladrin firre (pronunciati *firr*) adorano sopra ogni altra cosa una serata passata a danzare e cantare attorno al fuoco, ma questa apparente frivolezza maschera il loro serio impegno di guardiani dell'arte e della bellezza. I firre, adoratori di tutto ciò che è prezioso e gradevole a vedersi, sono pronti a impugnare le armi per proteggere le opere d'arte e gli artisti che le hanno create. Tra gli eladrin sono quelli che viaggiano più a lungo, spostandosi anche per grandi distanze per poter ascoltare un bardo famoso, ammirare un tramonto particolarmente splendido o assistere ad una rappresentazione teatrale ben recitata.

Un firre a prima vista assomiglia a un elfo dai capelli rossi, ma i suoi occhi scintillanti rivelano la sua natura celestiale: gli occhi non possiedono né iride né pupilla, ma solo fiamme ardenti e danzanti. I firre possono anche trasformarsi in colonne fluttuanti di fuoco.

Combattimento

I firre cercano di interrompere una battaglia facendo uso della loro vasta gamma di incantesimi e di capacità magiche prima che il combattimento si faccia serio. Quando è possibile, cercano di proteggere gli innocenti e gli oggetti preziosi nelle vicinanze, prima di rivolgere la loro attenzione al nemico. Quando combattono, si spostano come colonne di fuoco, poi si trasformano in forma umana solida per usare i loro attacchi magici e con lo sguardo, e infine si tuffano nella mischia con i loro *spadoni+3* oppure lanciano i loro *giavellotti+5* (la maggior parte dei firre ne porta quattro).

Capacità magiche: A volontà - *autometamorfosi, immagine persistente, individuazione dei pensieri, invisibilità migliorata, muro di fuoco, palla di fuoco, vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *spruzzo prismatico*. Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi lanciati da uno stregone di 10° livello (CD del tiro salvezza = 14 + il livello dell'incantesimo).

Canto (Sop): Un firre è dotato di una voce accattivante, e può far uso della musica bardica proprio come un bardo, per

infondere coraggio, affascinare, ispirare grandezza ed effettuare suggestioni a coloro che lo sentono (vedi "Musica bardica" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*). A differenza di un bardo, tuttavia, un firre può cantare quanto spesso desidera.

Sguardo (Sop): In forma umanoide, infligge 2d6 danni da fuoco e provoca *cecità* come l'incantesimo omonimo, nel raggio di 18 metri; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 nega l'effetto.

Cerchio magico contro il male (Sop): Un firre è sempre circondato da un effetto di cerchio magico contro il male, pari all'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 8° livello. L'effetto può essere dissolto, ma il firre può crearlo di nuovo al suo turno seguente come azione gratuita. (I benefici difensivi del cerchio non sono inclusi nell'elenco delle statistiche).

Forma alternativa (Sop): Un firre può passare dalla sua forma umanoide alla sua forma infuocata come azione standard. In forma umanoide, non può volare né usare i suoi attacchi da fuoco, ma può usare il suo attacco da sguardo e le sue capacità magiche, effettuare attacchi con le armi, cantare e lanciare incantesimi. In forma di una colonna di fuoco può volare, effettuare attacchi da schianto e usare capacità magiche, ma non può cantare, lanciare incantesimi o usare il suo attacco da sguardo.

Un firre rimane in una forma finché non sceglie di assumere l'altra forma. Il cambiamento di forma non può essere dissolto, e il firre non si ritrasforma in una forma particolare quando viene ucciso. L'incantesimo *visione del vero* rivela entrambe le forme simultaneamente.

LEONAL

I leonal sono tra le forme più potenti di guardinal, tanto regali quanto i leoni del Piano Materiale. E, come avversari, possono essere altrettanto terrificanti, lanciando possenti ruggiti e squartando il nemico con artigli affilati come rasoi.

Un leonal è un umanoide tarchiato e muscoloso coperto da una corta pelliccia bruna. Possiede la testa di un leone, completa di criniera fluente e un muso schiacciato. La sua mascella rivela una lunga fila di denti aguzza.

Combattimento

I leonal amano le battaglie più dirette possibili. Iniziano lo scontro con un ruggito che sbilancia gli avversari, e poi si tuffano in una frenesia di attacchi tramite artigli e morso. Si coordinano attentamente con gli altri del branco, coprendosi i fianchi a vicenda e organizzando attacchi devastanti.

Ruggito (Sop): Un leonal può ruggire per tre volte al giorno. Ogni ruggito emana un impatto in un cono di 18 metri che duplica gli effetti di un incantesimo *parola sacra* e infligge 2d6 danni sonori aggiuntivi (un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 nega quest'effetto).

Balzo (Str): Se un leonal balza su un avversario durante il primo round di combattimento, può effettuare un attacco completo anche se ha già effettuato la sua azione di movimento.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il leonal deve mettere a segno un attacco tramite morso. Se l'attacco va a segno, può attaccare con gli speroni.

Sperone (Str): Un leonal che riesce a stringere la presa su un avversario può effettuare due attacchi con gli speroni (+17 in mischia) con le sue zampe posteriori per 1d6+5 danni ciascuna. Se un leonal riesce a balzare un avversario, può anche attaccare con gli speroni.

Capacità magiche: A volontà - *autometamorfosi, blocca mostri, individuazione dei pensieri, muro di forza, palla di fuoco, rivela bugie*; 3 volte al giorno - *cura ferite gravi, neutralizza veleno, rimuovi malattia*; 1 volta al giorno - *guarigione*. Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi lanciati da uno stregone di 10° livello (tiro salvezza della CD = 12 + livello dell'incantesimo).

Aura di protezione (Sop): Come azione gratuita, un leonal può circondarsi di un alone di luce nel raggio di 6 metri. L'effetto ottenuto è quello di un *cerchio magico contro il male* di forza raddoppiata e di un *globo minore di invulnerabilità*, entrambi lanciati da uno stregone di 12° livello. L'aura può essere dissolta, ma il leonal può crearla di nuovo come azione gratuita nel suo turno seguente.

Abilità: I leonal ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

DEMONE

	Uridezu (Tanar'ri) Esterno Medio (Caotico, Malvagio)	Armanita (Tanar'ri) Esterno Grande (Caotico, Malvagio)	Goristro (Tanar'ri) Esterno Enorme (Caotico, Malvagio)
Dadi Vita:	7d8+7 (38 pf)	5d8+15 (37 pf)	16d8 +96 (168 pf)
Iniziativa:	+3 (Des)	+0	-1 (Des)
Velocità:	12 m	12 m, volare 12 metri (scarsa)	12 m
CA:	15 (+3 Des, +2 naturale)	25 (-1 taglia, +6 naturale, +8 bardatura corazzata completa, +2 scudo grande)	23 (-2 taglia, -1 Des, +16 naturale)
Attacchi:	2 artigli +8 in mischia, morso +6 in mischia; o colpo di coda +10/+5 a distanza	Lancia pesante +9 in mischia (o mazzafrusto pesante +9 in mischia), 2 zoccoli +4 in mischia	2 schianti +23 in mischia; o roccia +13/+8/+3 a distanza
Danni:	Artiglio 1d4+1, morso 1d6; colpo di coda 1d2+1	Lancia pesante 1d8+5, mazzafrusto pesante 1d10+5, zoccoli 1d6+2	Schianto 2d6+13; roccia 2d8+9
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 3 m/1,5 m	3 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Morso paralizzante, coda sferzante, capacità magiche, empatia con i topi, evoca tanar'ri	Carica, evoca tanar'ri	Calpestare, capacità magiche, lanciare rocce
Qualità speciali:	Riduzione del danno 10/+1, RI 17, qualità dei tanar'ri, olfatto acuto	Riduzione del danno 20/+2, RI 18, qualità dei tanar'ri	Guarigione rapida 5, riduzione del danno 20/+2, RI 22, qualità dei tanar'ri
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +8, Vol +7	Temp +7, Rifl +4, Vol +5	Temp +16, Rifl +9, Vol +12

Caratteristiche:	For 13, Des 17, Cos 13, Int 8, Sag 14, Car 14	For 20, Des 11, Cos 17, Int 8, Sag 12, Car 13	For 29, Des 8, Cos 23, Int 5, Sag 15, Car 13
Abilità:	Ascoltare +11, Empatia Animale +12, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +12	Ascoltare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Intimidire +9, Nascondersi -4, Osservare +9	Ascoltare +21, Intimidire +20, Osservare +21, Percepire Inganni +21, Saltare +13
Talenti:	Combattere alla Cieca, Multiattacco	Attacco in Sella, Travolgere	Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, branco (2-5), o compagnia (2-5 più 10-40 topi o 5-8 topi crudeli)	Solitario, compagnia (5-8) o drappello (8-18 più 1 hezrou)	Solitario o in coppia
Grado di Sfida:	6	7	13
Tesoro:	Standard	Standard	Nessuno
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	8-16 DV (Medio); 17-21 DV (Grande)	6-10 DV (Grande); 11-15 DV(Enorme)	17-23 DV (Enorme); 24-48 DV (Mastodontico)

L'Abisso è composto da centinaia di strati, ognuno popolato da un'orda diversa di temibili demoni. I tanar'ri sono i demoni più potenti, quelli che formano il grosso degli eserciti demoniaci.

Gli uridezu, gli armaniti e i goristro hanno invece ben poco in comune, se non il piacere che la violenza distruttiva genera in loro. Sono totalmente depravati, avidi e disgustosi. In altre parole, si adattano perfettamente al piano in cui vivono.

Questi demoni parlano l'Abissale, il Celestiale e il Draconico.



COMBATTIMENTO

I demoni sono combattenti feroci, che non chiedono e non concedono mai pietà (se non per ingannare la vittima in una sorta di perverso divertimento). Spesso "giocano" con gli avversari più deboli prima di divorarli. Contro gli avversari più forti, invece, mettono a segno i loro attacchi migliori e poi fuggono, per evitare di esporsi a rischi superflui.

***Evoca tanar'ri* (Mag):** I tanar'ri possono evocare altri della loro razza come se utilizzassero un incantesimo *evoca mostri*, ma hanno solo una certa possibilità di riuscire. Si tira un d%: se il tiro fallisce, nessun tanar'ri risponde all'evocazione. Le creature evocate rimangono per 1 ora, dopo di che fanno ritorno all'Abisso. Un tanar'ri che è stato evocato non può usare la sua capacità di *evocare* per almeno 1 ora.

Molti tanar'ri odiano usare la loro capacità di *evocare*, in quanto così facendo risultano debitori nei confronti del tanar'ri che evocano. Rischiano tale obbligo solo se l'alternativa è rischiare la vita.

Qualità dei tanar'ri

Immunità (Str): I tanar'ri sono immuni al veleno e all'elettricità.

Resistenze (Str): I tanar'ri possiedono una resistenza all'acido, al freddo e al fuoco pari a 20.

Telepatia (Sop): I tanar'ri possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura in grado di parlare un linguaggio e che si trovi entro 30 metri da loro.

URIDEZU

Questi topi-immondi sono i più comuni tra i demoni che è possibile incontrare fuori dall'Abisso. Spesso vengono inviati sul Piano Materiale a svolgere incarichi per conto dei tanar'ri più potenti. Alcuni sono rimasti intrappolati sul Piano Materiale per secoli, e hanno deciso di fare amicizia con i ratti del luogo e di rendere la vita degli abitanti locali un inferno. Sono creature viscide, che bramano gli elogi dei loro padroni e faranno qualsiasi cosa per ottenerli.

Gli uridezu assomigliano a topi mannari senza peli, eret-

Illus. di W. Reynolds

ti su due gambe ma sempre in grado di annusare l'aria con i loro nasi baffuti. Possiedono lunghe code flessibili e artigli affilati. Sapendo che la maggior parte delle altre creature li considera disgustosi, gli uridezu che rimangono isolati su un altro piano spesso costruiscono il loro covo sottoterra, dove possono riposare non visti. Comandano i topi del luogo e li usano come esploratori e spie, e nel frattempo si procacciano da soli il cibo necessario.

Combattimento

Un uridezu cerca di cogliere il nemico di sorpresa, spesso usando i suoi ratti come avanguardie per fiaccarlo. Poi ricopre l'area con una cortina di *oscurità* per disarmare un avversario con la sua coda e paralizzarlo con il suo morso. Le vittime paralizzate spesso vengono trascinate via e divorate dall'uridezu o dai suoi topi.

Morso paralizzante (Str): Coloro che vengono colpiti dal morso di un uridezu devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14), altrimenti rimangono paralizzati per 2d6 minuti.

Coda sferzante (Str): Un uridezu può utilizzare la sua coda come una frusta, in genere per sbilanciare o disarmare gli avversari. Anche se l'uridezu fallisce il tentativo per disarmare o sbilanciare, non perde la sua coda.

Capacità magiche: A volontà - *dissacrare, individuazione del bene, oscurità*; 1 volta al giorno - *influenza sacrilega*. Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi lanciati da uno stregone di 14° livello (CD del tiro salvezza = 12 + livello dell'incantesimo).

Empatia con i topi (Str): I topi normali e crudeli riconoscono immediatamente un uridezu come loro signore e padrone. Per questo motivo l'uridezu ottiene un bonus razziale di +4 alle prove per influenzare l'attitudine degli animali, e gli consente la possibilità di trasmettere brevi messaggi come "amico", "nemico", "fuggire" e "attaccare".

Evoca tanar'ri **(Mag):** Una volta al giorno, un uridezu può tentare di evocare un altro uridezu con una probabilità di successo del 40%.

ARMANITA

Gli armaniti sono la cavalleria pesante dei demoni, pronti a caricare le fila dei loro nemici in preda alla furia e alla sete di sangue. Emergono dall'Abisso pronti a muovere guerra a tutto ciò che è buono e legale. Sono simili a centauri non morti, dotati di corna da toro, e sono terrificanti a vedersi sul campo di battaglia. Indossano bardature che fungono da armature complete, deformate dalle sporgenze e dalle punte acuminate che spuntano dai loro corpi inumani attraverso i fori delle armature.

Combattimento

Gli armaniti conoscono bene il loro ruolo sul campo di battaglia, e lo svolgono con feroce piacere. Le loro cariche hanno il compito di seminare più panico e distruzione possibile. Una volta entrati in mischia, impugnano i loro mazzafrusti pesanti, che fanno roteare vorticosamente, menano colpi con le loro armi e calci con i loro zoccoli.

Carica (Str): Quando gli armaniti caricano con le loro lance, infliggono danni raddoppiati come se fossero lancieri in sella. Agli scopi di selezione dei talenti, vengono considerati come se fossero dotati del talento di Combattimento in Sella (solo per soddisfare eventuali prerequisiti, e non agli effetti di gioco).

Evoca tanar'ri **(Mag):** Una volta al giorno, un armanita può tentare di evocare 1d10 dretch con una probabilità di successo del 30%.

GORISTRO

I colossali goristro vengono usati come macchine d'assedio distruttive o come animali da compagnia dai signori dei demoni più potenti. Sono creature stupide, che esistono solo per devastare ogni cosa che incontrano sul loro cammino. I secoli passati nelle fosse di allevamento dell'Abisso li hanno resi estremamente efficaci a questo scopo.

Un goristro assomiglia a un incrocio perverso tra un bisonte e un umano, dotato di un corpo massiccio e muscoloso e di ampie spalle che sorreggono una testa cornuta. Le sue braccia sono estremamente lunghe, e permettono al goristro di camminare appoggiato sulle nocche, come fanno i gorilla.

Combattimento

I goristro sono totalmente incapaci di ogni strategia, e hanno una comprensione puramente animalesca delle tattiche di combattimento. Di solito entrano in battaglia caricando e percuotono i nemici con i loro pugni poderosi finché il combattimento non termina. Usano la loro capacità di calpestare se sono sopraffatti in numero da creature più piccole. A differenza degli altri tanar'ri, i goristro non sono in grado di evocare altri tanar'ri.

Calpestare (Str): Battendo i suoi giganteschi piedi sul terreno, un goristro può generare un'onda d'urto in grado di far perdere l'equilibrio ai suoi avversari. L'onda d'urto dura 1 round, nel corso del quale quelle creature entro un raggio di 18 metri dal goristro non sono in grado di muoversi o di attaccare. Quegli incantatori che si trovano all'interno del raggio devono superare prove di Concentrazione (CD 20 + il livello dell'incantesimo), altrimenti perderanno quegli incantesimi che stavano tentando di lanciare. Tutte le creature investite dall'onda d'urto devono superare un tiro salvezza sui Riflessi per non cadere a terra. La maggior parte delle strutture su suolo aperto e le caverne sotterranee franano, infliggendo 8d6 danni a coloro che vengono investiti o seppelliti dai detriti (tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per dimezzare). Il goristro può calpestare in questo modo per tre volte al giorno.

Capacità magiche: A volontà - *paura* come l'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 10° livello (CD del tiro salvezza = 11 + il livello dell'incantesimo). Un goristro può continuamente fare uso di *vedere invisibilità*, che ha lo stesso effetto dell'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 10° livello.

Lanciare rocce (Str): I goristro sono addestrati per lanciare rocce di un peso che può variare dai 27 ai 36 kg. Queste armi da lancio hanno un incremento della gittata pari a 42 metri.

DIAVOLO

I diavoli di Baator cercano di imporre sui piani il dominio del male. I loro servitori oscuri complottano per sbaragliare tutto ciò che è bene, e di fondare una gerarchia tirannica dove loro comandano ai vertici.

Molti degli immondi che abitano a Baator sono baatezu. Dal momento che provengono da un piano rigidamente uniforme, è difficile a volte distinguere i membri di un particolare tipo di baatezu. Tendono tutti a vestirsi e a parlare in modo uguale, in quanto gli spiriti individualisti vengono schiacciati senza pietà.

	Spinagon (Baatezu) Esterno Piccolo (Malvagio, Legale)	Narzugon (Baatezu) Esterno Medio (Malvagio, Legale)
Dadi Vita:	3d8 (13 pf)	10d8+10 (55 pf)
Iniziativa:	+1 (Des)	+2 (Des)
Velocità:	Volare 36 m (normale)	6 m
CA:	16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale)	25 (+2 Des, +4 naturale, +8 armatura completa chiodata, +1 scudo piccolo)
Attacchi:	Artigli +4 in mischia; o 2 spine +5 a distanza	Mazza pesante +14/+9 in mischia; o piccone pesante +14/+9 in mischia
Danni:	Artigli 1d4 e 1d4 da fuoco; spine 1d4+1 e 1d4 da fuoco	Lancia pesante 1d8+4; piccone pesante 1d6+4
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche, evoca baatezu	Sguardo malefico, capacità magiche, evoca baatezu
Qualità speciali:	RI 18, rigenerazione delle spine, qualità dei baatezu	Riduzione del danno 20/+2, RI 23, qualità dei baatezu
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +4, Vol +4	Temp +8, Rifl +9, Vol +8
Caratteristiche:	For 10, Des 13, Cos 11, Int 8, Sag 13, Car 13	For 18, Des 14, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 19
Abilità:	Ascoltare +7, Diplomazia +7, Nascondersi +8, Osservare +7	Cavalcare +15, Cercare +14, Conoscenza delle Terre Selvagge +14, Conoscenze (dei piani) +13, Intimidire +17, Osservare +14, Percepire Inganni +14
Talenti:	Tiro Ravvicinato	Attacco in Sella, Combattere in Sella, Critico Migliorato (piccone pesante)
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitario o branco (2-5)	Solitario (con cavalcatura) o in coppia (con cavalcature)
Grado di Sfida:	4	9
Tesoro:	Nessuno	Standard
Allineamento:	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)	Per classe del personaggio

COMBATTIMENTO

I diavoli preferiscono le battaglie organizzate, e attaccano in piccoli gruppi quando hanno l'opportunità di circondare o attaccare al fianco gli avversari, poi li indeboliscono facendo uso di attacchi a distanza, mentre invece separano i gruppi più numerosi utilizzando le loro capacità magiche prima di aggredirli e ridurli a pezzi.

Evoca baatezu **(Mag)**: I baatezu possono evocare altri della loro razza come se utilizzassero un incantesimo *evoca mostri*, ma hanno solo una certa probabilità di riuscire. Si tira un d%: se il tiro fallisce, nessun baatezu risponde all'evocazione. Le creature evocate rimangono per 1 ora, e non possono fare uso della loro capacità di evocare se sono già stati evocati a loro volta. Nella rigida società ripartita in caste dei baatezu, l'evocatore è sempre obbligato a ripagare il baatezu evocato in qualche modo. Molti diavoli sono restii a sporcarsi le mani.

Qualità dei baatezu

Immunità (Str): I baatezu sono immuni al fuoco e al veleno.

Resistenze (Str): I baatezu possiedono resistenza all'acido e al freddo pari a 20.

Vedere nell'oscurità (Mag): Tutti i diavoli sono in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata dall'incantesimo *oscurità profonda*.

Telepatia (Sop): I baatezu possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura in grado di parlare un linguaggio e che si trovi entro 30 metri da loro.

SPINAGON

Gli spinagon sono diavoli molto piccoli, che si radunano in grossi branchi per torturare crudelmente le vittime che incontrano. Individualmente, fungono da messaggeri e da spie per i loro oscuri signori. Molti baatezu li scherniscono per la loro debolezza in combattimento, ma gli spinagon sono gli oc-

Illus. di W. Reynolds

chi e le orecchie di Baator, e così i signori dei diavoli li trattano con rispetto.

Gli spinagon assomigliano a dei gargoyle ricoperti di spine da capo a piedi. I loro piedi sono dotati di artigli affilati, e i loro occhi risplendono di una luce rossastra. Le loro risa stridule e le loro urla infastidiscono perfino gli altri diavoli.

Combattimento

Gli spinagon raramente si gettano in un combattimento in mischia con i loro nemici, ma preferiscono piuttosto volare in cerchio attorno a loro e sparare raffiche di spine dal loro corpo da quella distanza. Se il combattimento volge al peggio, cercano di chiamare rinforzi o di utilizzare *spaventare* e *nube maleodorante* per coprirsi la fuga.

Capacità magiche: A volontà - *cambiare sembianze, nube maleodorante, produrre fiamma, spaventare*. Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 8° livello (CD del tiro salvezza = 11 + il livello dell'incantesimo).

Rigenerazione delle spine (Sop): Uno spinagon può sparare due spine dal suo corpo ad ogni round. Le spine si rigenerano nel corso di un round, quindi uno spinagon è dotato di munizioni infinite. Le spine hanno un incremento della gittata di 9 metri.

Evoca baatezu **(Mag):** Una volta al giorno, uno spinagon può tentare di evocare 1d3 spinagon aggiuntivi, con una probabilità di successo del 35%.

NARZUGON

I narzugon sono la cavalleria speciale dei diavoli, a cavallo di incubi o altre creature fantastiche pronte a trasportarli attraverso i piani per compiere le loro gesta malvagie. Quando qualcuno fugge da Baator, vengono inviati i narzugon a ricatturare il fuggiasco. E quando c'è bisogno di fare un lavoro sporco sul Piano Materiale in tutta fretta, i narzugon vengono scatenati al galoppo per le campagne di notte.

I narzugon vengono quasi sempre visti bardati della loro tipica armatura chiodata, di fattura perfetta. Dietro i loro visori hanno l'aspetto di umani pallidi e grigiastri i cui occhi trasmettono una profonda tristezza... anche se guardare un narzugon in faccia significa sfidare la morte.

Molti narzugon usano degli incubi come cavalcature quando vengono inviati in missione dai baatezu. Alcuni cavalcano barghest superiori, cinghiali immondi crudeli, o perfino dei draghi.

Combattimento

I narzugon utilizzano le loro cavalcature sfruttandone al massimo i vantaggi, come la manovrabilità, la carica e gli attacchi in sella ogni volta possibile. Ma sono abbastanza prudenti da ritirarsi dal combattimento, se la cavalcatura rischia di soccombere. Un narzugon inizia il combattimento ordinando alla sua cavalcatura di utilizzare le sue capacità speciali, e poi segue portando i suoi attacchi in mischia. Se il risultato della battaglia è incerto, il narzugon alza la visiera del suo elmetto ed effettua un attacco tramite sguardo.

Sguardo malefico (Sop): Coloro che guardano un narzugon a volto scoperto vedono le loro peggiori paure riflesse nei suoi occhi. Se sostengono il suo sguardo, le immagini terrificanti diventano delle allucinazioni finché non si sostituiscono alla realtà. Lo sguardo malefico funziona come un incantesimo *allucinazione mortale* lanciato da uno stregone di 10° livello (CD del tiro salvezza pari a 18) contro tutti coloro che si trovano entro un raggio di 9 metri.

Capacità magiche: A volontà - *blocca persone, devastazione, dissacrare, produrre fiamma, suggestione*; 1 volta al giorno - *ira dell'ordine* o *influenza sacrilega* Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 12° livello.

Evoca baatezu **(Mag):** Una volta al giorno, un narzugon può tentare di evocare 1d3 erinni con una probabilità di successo del 30%.

ENERGON

	Xag-Ya Esterno Medio (Incorporeo)	Xeg-Yi Esterno Medio (Incorporeo)
Dadi Vita:	5d8+5 (27 pf)	5d8+5 (27 pf)
Iniziativa:	+3	+3
Velocità:	Volare 6 m (buona)	Volare 6 m (buona)
CA:	17 (+3 Des, +4 deviare)	17 (+3 Des, +4 deviare)
Attacchi:	4 contatti incorporei +8 in mischia; o raggio di energia positiva +8 di contatto a distanza	4 contatti incorporei +8 in mischia; o raggio di energia negativa +8 di contatto a distanza
Danni:	Contatto incorporeo 1d6 ed energia positiva; raggio di energia positiva 1d8	Contatto incorporeo 1d6 ed energia negativa; raggio di energia negativa 1d8
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali:	Incorporeo, scarica di energia positiva, scacciare non morti, esplosione	Incorporeo, scarica di energia negativa, intrimorire non morti, esplosione
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +7, Vol +4	Temp +5, Rifl +7, Vol +4
Caratteristiche:	For -, Des 17, Cos 12, Int 7, Sag 10, Car 18	For -, Des 17, Cos 12, Int 7, Sag 10, Car 18
Abilità:	Cercare +5, Nascondersi +10, Osservare +8, Percepire Inganni +8	Cercare +5, Nascondersi +10, Osservare +8, Percepire Inganni +8
Talenti:	Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra	Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o branco (2-8)	Solitario o branco (2-8)
Grado di Sfida:	4	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	6-9 DV (Medio); 10-15 DV (Grande)	6-9 DV (Medio); 10-15 DV (Grande)

Gli energon sono nuclei risplendenti di energia animati da un'intelligenza aliena. Sono nativi dei piani di energia, ma vagano anche altrove per soddisfare la loro curiosità o per portare a termine un compito ignoto.

Gli xag-ya provengono dal Piano dell'Energia Positiva, mentre gli xeg-yi provengono dal Piano dell'Energia Negativa. Ogni tipo di energon è un globo traslucido ampio circa 60 centimetri che fluttua e risplende nell'aria, emanando un bagliore caldo (xag-ya) o freddo (xeg-yi). Dalla parte inferiore del globo si protendono alcuni tentacoli, che possono variare da sei a dodici. L'unica altra caratteristica presente sul globo è un paio di macchie sul lato superiore che potrebbero essere degli occhi. Gli xag-ya e gli xeg-yi, in quanto creature incorporee, non tengono in alcun conto porte, pareti o mobili, ma fluttuano silenziosamente da un luogo all'altro per svolgere compiti totalmente ignoti. Spesso si soffermano ad osservare le altre creature, e tendono a preferire quei luoghi dove sta avvenendo una nascita o una morte. Gli energon non scatenano quasi mai un combattimento, ma il loro tocco è pericoloso, quindi molte creature li considerano una minaccia e tentano di scacciarli.



Alcuni potenti chierici e necromanti catturano gli energon e li usano per sorvegliare un luogo, per ottenere assistenza in un rituale o per rafforzare i loro schiavi non morti. Quando vengono liberati, gli xag-ya e gli xeg-yi esprimono la loro gratitudine guarendo i loro soccorritori o combattendo per loro.

Gli xag-ya e gli xeg-yi non parlano, nemmeno tra loro. I loro metodi di nutrimento e di riproduzione rimangono un mistero.

COMBATTIMENTO

Gli energon amano spostarsi in combattimento facendo uso della loro natura incorporea per sfuggire ai loro nemici materiali. Uno xag-ya o un xeg-yi di solito fanno fuoco con il loro raggio di energia e poi si tuffano all'interno di un oggetto solito per evitare di subire un contrattacco. Nel combattimento in mischia, gli energon cercano di assumere una posizione in cui i loro nemici non possono muoversi agevolmente e tentano di usare Riflessi da Combattimento per effettuare attacchi di opportunità extra. Un energon può combattere con solo quattro tentacoli per volta.

Incorporeo: Gli energon possono essere feriti solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o superiori, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno inflitto da un agente corporeo. Sono in grado di passare attraverso gli oggetti corporei a volontà, e i loro attacchi oltrepassano le armature. Si muovono sempre silenziosamente.

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 da un'esplosione di energia positiva o negativa che infligge 1d8+9 danni a chiunque si trovi entro un raggio di 6 metri dall'esplosione (tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 per dimezzare). Se uno xag-ya e uno xeg-yi si scorgono a vicenda, corrono uno verso l'altro alla massima velocità possibile. Quando entrano in contatto, entrambi vengono distrutti e producono un'esplosione che infligge 2d8+18 danni all'interno di un raggio di 9 metri (tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 per dimezzare).

Xag-Ya

Lo xag-ya, in quanto creatura di energia positiva, può guarire i suoi amici e infliggere danni extra ai non morti a suo piacimento.

Scarica di energia positiva (Sop): Uno xag-ya può effettuare un attacco di contatto a distanza o colpire con un attacco di contatto incorporeo per infondere energia positiva in un bersaglio. I nemici non morti (anche quelli incorporei) subiscono 2d8+5 danni aggiuntivi. Uno xag-ya può incanalare questa energia positiva anche nelle creature viventi, curando fino a 2d8+5 punti ferita. Lo xag-ya può controllare la sua energia positiva in modo da evitare di curare eventuali nemici viventi (infliggendo solo il danno di base). Questo potere può essere utilizzato fino a cinque volte al giorno.

Scacciare non morti (Sop): Infondendo energia positiva all'interno di un raggio di 18 metri, uno xag-ya può

Illus. di W. Reynolds

allontanare i non morti. Scaccia i non morti come se fosse un chierico di 5° livello, e può farlo fino a cinque volte al giorno. Non può distruggere i non morti.

Xeg-Yi

Lo xeg-yi, in quanto creatura di energia negativa, può infliggere danni extra alle creature viventi a suo piacimento.

Scarica di energia negativa (Sop): Uno xeg-yi può effettuare un attacco di contatto a distanza o colpire con un attacco di contatto incorporeo per infondere energia negativa in un bersaglio. Questo infligge 2d8+5 danni aggiuntivi ai bersagli viventi ma guarisce le creature non morte dello stesso ammontare di punti ferita. Lo xeg-yi può controllare la sua energia negativa in modo da evitare di curare eventuali nemici non morti (infliggendo solo il danno di base). Questo potere può essere utilizzato fino a cinque volte al giorno.

Intimorire non morti (Sop): Infondendo energia negativa all'interno di un raggio di 18 metri, uno xeg-yi può incutere timore ai non morti. Intimorisce i non morti come se fosse un chierico di 5° livello, e può farlo fino a cinque volte al giorno. Non può comandare i non morti.

EPHEMERA

	Bestia crepuscolare Esterno Medio	Ecalypse Esterno Grande	Umbral banyan Vegetale Enorme
Dadi Vita:	8d8+8 (44 pf)	10d8+40 (85 pf)	15d8+75 (142 pf)
Iniziativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+3 (Des)	-1 (Des)
Velocità:	9 m	12 m, volare 27 m (buona)	0 m
CA:	15 (+2 Des, +3 naturale)	22 (-1 taglia, +3 Des, +10 naturale)	18 (-2 taglia, -1 Des, +11 naturale)
Attacchi:	2 morsi +10, coda spinata +8	2 zoccoli + 15 in mischia	4 viticci +18 in mischia
Danni:	Morso 1d8+2, coda spinata 1d4+1	Zoccolo 1d8+5	Viticci 1d8+9
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 3 m/1,5 m	3 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali:	-	Capacità magiche	Afferrare migliorato, strattonare in alto, danno alla Forza
Qualità speciali:	-	Diventare incorporeo, mimetizzarsi con le ombre	Spostamento planare, mimetismo, vegetale, danni perforanti dimezzati
Tiri salvezza:	Temp +7, Rifl +8, Vol +8	Temp +11, Rifl +10, Vol +7	Temp +14, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche:	For 14, Des 15, Cos 13, Int 8, Sag 15, Car 13	For 20, Des 16, Cos 18, Int 6, Sag 10, Car 15	For 29, Des 8, Cos 21, Int 4, Sag 9, Car 12
Abilità:	Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +17, Orientamento +9, Osservare +13, Scalare +11	Ascoltare +13, Nascondersi +7, Orientamento +13, Osservare +13, Percepire Inganni +8	-
Talenti:	Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi da Combattimento	Arma Focalizzata (zoccoli), Correre, Incantesimo Focalizzato (Illusione)	-
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno	Qualsiasi foresta
Organizzazione:	Solitario o branco (2-5)	Solitario o mandria (4-24)	Solitario
Grado di Sfida:	3	9	10
Tesoro:	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	Nessuno	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente malvagio
Avanzamento:	9-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)	11-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme)	16-30 DV (Enorme); 31-45 DV (Mastodontico)

Gli ephemera, abitanti del Piano delle Ombre, spesso vengono utilizzati sugli altri piani come guardiani, cavalcature o cacciatori. Sono tutti composti di materia d'ombra, il che li rende dei nemici temibili.

BESTIA CREPUSCOLARE

Le bestie crepuscolari traggono le loro forze dai luoghi immersi nelle ombre più fitte, come canyon, foreste e tunnel sotterranei. Disprezzano in egual modo sia la luce forte che l'oscurità totale, in quanto entrambe li condannano alla fame.

Una bestia crepuscolare è simile a una lucertola a due teste di dimensioni umane, composta di materia d'ombra. Si sposta appoggiandosi su quattro arti indistinguibili che sembrano sfumare nel nulla. Le sue teste gemelle sono invece nitide e dettagliate, come anche la sua coda dotata di spine. Sorveglia gelosamente i terreni in cui si ciba (come una cripta fiocamente illuminata), attaccando quegli intrusi che portano con sé lanterne e che dissolvono il suo nutrimento d'ombra.

Combattimento

Le bestie crepuscolari sono mosse innanzi tutto dalla necessità di proteggere le loro zone ombreggiate, specialmente se gli intrusi portano con loro fonti di luce. Una bestia crepuscolare si nasconde tra le ombre più fitte che riesce a trovare, dalle quali poi balza per attaccare più nemici possibile. Dal momento che si tratta di una creatura

fatta di materia d'ombra, una bestia crepuscolare può allungare i suoi colli o la sua coda più di quanto sembri possibile, estendendo la portata dei suoi attacchi. Gli avversari più incauti si ritrovano stretti tra le sue fauci proprio quando pensavano di essere a una distanza sicura.

Abilità: La sua natura oscura e d'ombra conferisce alla bestia crepuscolare un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

ECALYPSE

Gli ecalypse sono creature equine che attraversano al galoppo le pianure del Piano delle Ombre in grossi branchi. Vengono spesso usate come cavalcature da coloro che si dimostrano abbastanza potenti da domarle.



Un ecalypse può essere scambiato per un normale cavallo solo a una grande distanza. La differenza più evidente sono le sue sei zampe, ma esaminandolo più attentamente ne emergono anche altre. Il suo manto è di un colore grigio opaco che sembra quasi inconsistente... e le ombre più scure sotto la sua pelle rivelano la sua cassa toracica, il suo teschio e le sue ossa. Gli zoccoli svaniscono in sbuffi di nebbia, come anche la sua criniera e la sua coda. I suoi occhi sono orbite cave e nere che non riflettono alcuna luce. Gli ecalypse non nitriscono, ma emettono solo ruggiti bassi e profondi e sbuffano. Comunicano telepaticamente tra loro e con i loro cavalieri, ma mai con gli estranei.

Combattimento

Un ecalypse combatte calciando e calpestando con i suoi zoccoli, solidificando le nebbie d'ombra quel tanto che basta per sferrare un colpo micidiale. Se la battaglia volge al peggio, l' ecalypse diventa incorporeo e fugge.

Capacità magiche: A volontà - *camminare nelle ombre, scopri il percorso*; 3 volte al giorno - *repulsione*; 1 volta al giorno - *spostamento planare* (solo per se stesso e per il cavaliere). Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 15° livello (CD del tiro salvezza = 12 + il livello dell'incantesimo).

Diventare incoporeo (Sop): Un ecalypse può diventare incorporeo usando un'azione standard. Quando è in questo stato, può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, o da magie, con la probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno proveniente da una fonte corporea. Può attraversare gli oggetti solidi a volontà e si muove sempre silenziosamente. La sua CA passa a 14 (-1 taglia, +3 Des, +2 deviare). I suoi zoccoli sferrano attacchi di contatto incorporeo che ignorano armatura naturale, armatura e scudi, e attaccano con un bonus di +13, infliggendo 1d8 danni.

Mimetizzarsi con le ombre (Sop): In qualsiasi altra condizione che non sia la piena luce del giorno, un ecalypse può svanire nelle ombre, ottenendo un occultamento pari a nove decimi. Né l'illuminazione artificiale, e nemmeno un incantesimo *luce* o *fiamma perenne* può negare questa capacità. Un incantesimo *luce diurna*, tuttavia, può farlo.

Ecalypse come cavalcature

Un ecalypse detesta le bardature, ma accetta un cavaliere che si dimostri in grado di piegare la sua natura selvaggia. Per riuscirci, l'aspirante cavaliere deve prima salire in groppa alla creatura, sia immobilizzandola con una prova di lotta o utilizzando la magia per bloccarla in qualche modo. Poi il cavaliere deve superare una prova di Cavalcare (CD 30) per rimanere in sella all'ecalypse che si agita violentemente (penalità di -5 alle prove di Cavalcare se si cavalca a pelo). Se la prova fallisce, il cavaliere cade a terra e subisce un attacco di opportunità dall'ecalypse, oltre a subire 1d6 danni e ad atterrare prono nei pressi della bestia. In base alle circostanze, l'ecalypse può diventare incorporeo e fuggire o attaccare.

Se l'ecalypse viene domato da un cavaliere, inizia a comunicare con lui volontariamente e lo serve fedelmente come un normale cavallo. Soltanto per quel cavaliere, la penalità di -5 per cavalcare a pelo svanisce, e la capacità dell'ecalypse di diventare incorporeo viene estesa anche al cavaliere. Un ecalypse può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può combattere a sua volta, a meno che non superi una prova di Cavalcare (vedi "Cavalcare", pagina 66 del *Manuale del Giocatore*). Alcuni cavalieri si limitano a dominare gli ecaplypse magicamente e a cavalcarli con una sella, ma in quel caso le capacità della creatura non si estendono al cavaliere. L'ecalypse resiste al controllo magico con ogni mezzo possibile.

UMBRAL BANYAN

Gli umbral banyan sono alberi oscuri che crescono nel cuore delle foreste più pericolose. Si nascondono in mezzo agli altri alberi per strangolare gli intrusi con liane d'ombra che pendono dal loro fogliame.

Anche se è perennemente immerso nell'ombra, un umbral banyan sembra identico agli altri alberi circostanti, soltanto più grande. Il suo gigantesco intrico di radici e di

Illus. di M. Carvotta

rami può estendersi anche per novanta metri quadrati, e i suoi rami formano un tetto quasi impenetrabile a 6 metri d'altezza dal suolo della foresta. Tra i suoi rami si nascondono viticci neri come l'inchiostro che strisciano fino ad avvilupparsi attorno alle vittime, sollevandole dal terreno e poi stritolandole. Una volta che l'umbral banyan ha strangolato una vittima, i viticci lanciano il suo corpo a terra, in mezzo alle radici, dove si decompone, fertilizzando il terreno attorno all'albero. Gli umbral banyan sono in grado di parlare il Silvano, ma raramente scelgono di farlo.



Illus. di M. Carvotta

Combattimento

Un umbral banyan è abbastanza astuto da capire di dover colpire le sue vittime di sorpresa. Essendo una pianta radicata a terra, non può fuggire se la battaglia volge al peggio, anche se può spostarsi sul Piano delle Ombre e combattere da laggiù. Combatte fino alla morte, a meno che non possa afferrare un prigioniero e usarlo per contrattare e stabilire una tregua.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un umbral banyan deve colpire un avversario di taglia Grande o inferiore con un attacco dei suoi viticci. Ogni prova di lotta riuscita dopo la prima infligge i normali attacchi da viticcio. Se coglie di sorpresa più avversari, l'umbral banyan tenta di afferrarne fino a quattro, nonostante il bonus per colpire ridotto per le prove di lotta in sequenza (il suo bonus più alto per le prove di lotta è +28).

Strattonare in alto (Str): Nel round successivo a quello in cui un umbral banyan entra in lotta con un avversario, può automaticamente strattonare la creatura fino a 6 metri in aria, se la lotta continua con successo. Quegli avversari che sfuggono alla presa subiscono 2d6 danni dalla caduta a terra.

Danno alla Forza (Sop): A partire dal round successivo a quello in cui un umbral banyan ha strattonato una preda verso l'alto, ogni viticcio infligge 1d4 danni temporanei al punteggio di Forza ad ogni round in cui mantiene la lotta (oltre al normale danno da viticcio). Superando un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22) si nega il danno alla Forza per quel round.

Spostamento planare (Sop): Come azione gratuita, un umbral banyan può spostare se stesso ed eventuali vittime afferrate su una foresta del Piano delle Ombre per 5 round, come se facesse uso dell'incantesimo *spostamento planare*. L'umbral banyan ed eventuali creature entro 6 metri da esso fanno ritorno sul punto originario del Piano Materiale alla fine di quel lasso di tempo, a meno che l'umbral banyan non venga distrutto nel frattempo, nel qual caso gli avversari sopravvissuti devono trovare da soli un modo per tornare sul loro piano di provenienza. Gli umbral banyan nativi del Piano delle Ombre possono spostarsi planarmente su una foresta del Piano Materiale allo stesso modo.

Mimetismo (Str): Dal momento che un umbral banyan sembra esattamente un albero normale quando è immobile, è necessario superare una prova di Osservare (CD 25) per notarlo prima che attacchi. Chiunque sia dotato di Conoscenza delle Terre Selvagge o Conoscenze (piante o erbe) può utilizzare queste abilità al posto di Osservare per riconoscere l'umbral banyan.

Vegetale: Immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non è soggetto a colpi critici.

Danni dimezzati da colpi perforanti (Str): Le armi perforanti infliggono solo la metà dei danni all'umbral banyan, per un minimo di 1 danno.

GENIO

Tra tutte le creature che vivono sui Piani Elementali, i geni sono quelli che più interagiscono con il Piano Materiale. Alcuni geni amano vivere nel lusso sfrenato, ma altri vengono attratti dal pericolo e dall'avventura.

Nella loro forma naturale, i geni hanno un aspetto umano, ma alcuni dettagli tradiscono la loro vera natura. I dao, ad esempio, sono robusti e muscolosi, mentre la pelle di un marid di solito rivela una tonalità azzurrognola. Tutti i geni sono maestri di magie di illusione, quindi il loro aspetto raramente conta qualcosa.

Anche il loro comportamento rivela un aspetto del piano da cui provengono. I dao accumulano avidamente oro e gemme, mentre i marid cambiano umore in modo capriccioso proprio come un mare calmo si fa tempestoso all'improvviso. Tutti i geni sono fortemente curiosi, tuttavia, e spesso lasciano i loro palazzi per farsi coinvolgere nelle trame e nei conflitti del Piano Materiale.

	Dao Esterno Grande (Aria, Malvagio)	Marid Esterno Grande (Caotico, Acqua)
Dadi Vita:	8d8+16 (52 pf)	11d8+22 (71 pf)
Iniziativa:	+0	+3 (Des)
Velocità:	6 m	6 m, nuotare 18 m
CA:	17 (-1 taglia, +8 naturale)	19 (-1 taglia, +3 Des, +7 naturale)
Attacchi:	Schianto +13/+8 in mischia	Schianto +16/+11 in mischia
Danni:	Schianto 1d8+9	Schianto 1d8+9
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche, padronanza della terra, spinta	Capacità magiche, padronanza dell'acqua, bagnare, vortice
Qualità speciali:	Spostamento planare, telepatia	RI 27, spostamento planare, telepatia
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +6, Vol +8	Temp +9, Rifl +10, Vol +9
Caratteristiche:	For 22, Des 11, Cos 14, Int 11, Sag 15, Car 15	For 23, Des 16, Cos 14, Int 16, Sag 15, Car 15
Abilità:	Artigianato (qualsiasi) +11, Osservare +13 Percepire Inganni +13, Sapienza Magica +9, Valutare +11, Percepire Inganni +16, Sapienza Magica +17	Artigianato (due qualsiasi) +17, Artista della Fuga +12, Ascoltare +16, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +16,
Talenti:	Attacco Poderoso, Incalzare, Spaccare l'Arma Potenziato	Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, compagnia (2-4), o banda (6-15)	Solitario, compagnia (2-4), o banda (6-15)
Grado di Sfida:	7	9
Tesoro:	Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard	Doppio rispetto allo standard
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre caotico neutrale
Avanzamento:	9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)	12-15 DV (Grande); 16-33 DV (Enorme)

COMBATTIMENTO

Grazie alla loro vasta gamma di capacità magiche, i geni possono affrontare un combattimento in molti modi diversi. Tendono a considerare un combattimento come un enigma, ed effettuano diversi tentativi per trovare soluzioni diverse e cercare punti deboli.

Spostamento planare (Mag): Un genio può raggiungere uno qualsiasi dei Piani Elementali, il Piano Astrale o il Piano Materiale. Questa capacità può trasportare il genio e altre creature fino ad un massimo di sei oltre a lui, purché tutte si tengano in contatto con il genio. Negli altri aspetti, è simile all'incantesimo omonimo.

Telepatia (Sop): Un genio può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura in grado di utilizzare un linguaggio e che si trovi entro un raggio di 30 metri.



DAO

I geni provenienti dal piano Elementale della Terra, i dao, spesso sono a capo di operazioni minerarie per lo scavo di gemme su quel piano o sul Piano Materiale. Adorano contrattare per ottenere potere e ricchezze, ma sono pronti a considerare le creature inferiori come semplice risorse da sfruttare e poi abbandonare.

I dao, che hanno un aspetto di umani muscolosi avvolti in vesti fluenti di seta, amano adornarsi con gioielli di ogni tipo. Nella loro forma naturale sono troppo alti per farsi passare per umani, ma come molti geni, fanno uso di *alterare se stesso* per apparire come umani o nani normali se lo desiderano.

Sul Piano della Terra, molti dao vivono in un grande complesso sotterraneo chiamato il Grande Antro Cupo, dove costringono i loro schiavi elementali a scavare nelle loro miniere di gemme. Il Grande Antro Cupo è grande quanto un continente ed è scosso da continui terremoti, che i dao trovano divertenti. Le rivalità tra i dao che aspirano a diventare il Gran Khan di tutti i dao sono accanite e non hanno mai fine.

Altrove, i dao si organizzano in bande e abitano in complicati labirinti sotterranei guidati da un ataman o da un hetman, che governa con pugno di ferro su tutti gli altri dao e su quegli schiavi che scavano per lui.

I dao parlano il Terran, l'Aquan e il Comune.

Combattimento

In combattimento un dao adatta il campo di battaglia stesso alle proprie esigenze. Usando *muro di pietra*, *passapareti* e *trasmutare roccia in fango* può separare i suoi avversari, sigillare (o creare) vie di fuga e impedire ai nemici di muoversi come vorrebbero. Poi mette volentieri alla prova la sua forza, tuffandosi nel fitto della mischia e facendo volare i pugni.

Illus. di M. Carvotta

Capacità magiche: A volontà - *alterare se stesso, dissimulare, forma gassosa, immagine persistente, individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità, muro di pietra, passapareti*; 3 volte al giorno - *muovere il terreno, trasmutare roccia in fango*; 1 volta al giorno - esaudire fino a tre *desideri limitati* (solo ai non geni). Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 19° livello (CD del tiro salvezza = 12 + il livello dell'incantesimo).

Padronanza della terra (Str): Un dao ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni se sia lui che il suo avversario sono in contatto con il terreno. Se l'avversario è in volo o in acqua, il dao subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e ai danni. (Questi modificatori non sono inclusi nell'elenco delle statistiche).

Spinta (Str): Un dao può iniziare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. Il modificatore di combattimento fornito da padronanza della terra, più sopra, viene applicato anche alle prove contrapposte di Forza del dao.

MARID

I marid sono geni dal carattere fortemente indipendente difficili da controllare quanto l'oceano stesso. Sia che si trovino nei loro palazzi sul Piano Elementale dell'Acqua che nei mari del Piano Materiale, i marid amano andare a caccia nelle profondità marine o in cerca di perle e altri tesori sui fondali. Quelli che vivono sul Piano Materiale si dilettano anche in un altro passatempo: ribaltare le navi e affogare i marinai.

I marid hanno l'aspetto di umani dalla pelle blu alti 4,8 metri. Quando si degnano di indossare degli abiti, indossano qualcosa che non li ostacoli nel nuoto. Alcuni marid indossano delle vesti elaborate interamente fatte di alghe, decorate con coralli e perle.

In gruppo, i marid formano una struttura sociale assai più libera rispetto agli altri geni. Sul Piano Elementale dell'Acqua esiste una vaga forma di impero governata da un pascià, ma molti marid non riconoscono la sua autorità. Ad ogni istante, c'è sempre un gran numero di eredi che lotta per il possesso del Trono di Corallo... molti dei quali non sono disposti ad aspettare che il regno del pascià abbia termine per cause naturali.

Combattimento

Ogni marid sa che all'interno del suo elemento è molto più al sicuro, quindi raramente esce dall'acqua. Ma all'interno delle onde, un marid è una forza terrificante. Le sue tattiche spesso prevedono il rovesciamento delle navi nemiche, che vengono poi risucchiate da un vortice da lui comandato.

Capacità magiche: A volontà - *autometamorfosi, creare acqua, individuazione del bene, individuazione del magico, individuazione del male, invisibilità, purificare cibo e bevande* (solo acqua), *vedere invisibilità*; 5 volte al giorno - *controllare acqua, forma gassosa, nebbia solida, respirare sott'acqua*; 1 volta all'anno - *desiderio limitato* (solo per i non geni).

Padronanza dell'acqua (Str): Un marid ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni se sia lui che il suo avversario sono in contatto con l'acqua. Se l'avversario o il marid si trovano a terra, il marid subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e ai danni. (Questi modificatori non sono inclusi nell'elenco delle statistiche).

Un marid può costituire una seria minaccia per quelle navi che incrociano il suo cammino. È in grado di rovesciare facilmente quelle navi lunghe meno di 16,5 metri e di fermare quei vascelli lunghi fino a 33 metri. Le navi lunghe fino a 66 metri possono essere rallentate a metà velocità.

Bagnare (Str): Il tocco di un marid può estinguere torce, fuochi da campo, lanterne scoperte e altre fiamme aperte di origine non magica, se sono di taglia Grande o inferiore. Il marid può dissolvere quei fuochi magici che tocca con gli stessi effetti che avrebbe un *dissolvi magie* lanciato da uno stregone di 11° livello.

Vortice (Sop): Un marid può trasformarsi in un vortice una volta ogni 10 minuti, purché si trovi sott'acqua, e può rimanere in quella forma per un massimo di 5 round. In forma di vortice, il marid può spostarsi attraverso l'acqua o lungo i fondali alla sua velocità natatoria.

Il vortice è ampio 1,5 metri alla base e fino a 9 metri alla cima, e può variare in altezza dai 3 ai 12 metri. È il marid a deciderne l'altezza, entro questi margini. Le creature di taglia inferiore alla Grande possono subire dei danni quando vengono inghiottite dal vortice, e potrebbero essere spazzate via. Una creatura investita dal vortice deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) quando entra in contatto con il vortice, altrimenti subisce 2d6 danni. Deve inoltre superare un secondo tiro salvezza sui Riflessi, altrimenti verrà sollevata di peso e risucchiata dalla forza delle correnti, subendo automaticamente ulteriori danni a ogni round. Se la creatura è in grado di nuotare ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi ad ogni round per poter sfuggire al vortice. La creatura subisce ancora danni, ma può uscire dal vortice, se supera il tiro. Il marid può espellere dal vortice qualsiasi creatura a suo piacimento, depositandola nel punto in cui il vortice sta passando.

Se la base del vortice tocca il fondale, genera anche una nube turbinante di detriti. La nube è centrata sul marid e ha un diametro pari alla metà dell'altezza del vortice. La nuvola oscura ogni forma di visibilità, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature entro 1,5 metri godono di metà occultamento, mentre quelle oltre 1,5 metri godono di occultamento totale (vedi "Occultamento", pagina 133 del *Manuale del Giocatore*). Coloro che sono immersi nella nuvola devono superare una prova di Concentrazione (CD 19) per lanciare un incantesimo.

GITHYANKI

Esterno Medio (Malvagio)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +1 (Des)
Velocità: 9 m
Classe Armatura: 16 (+1 Des, +5 corazza di piastre)
Attacchi: Spadone perfetto +3 in mischia, o arco lungo composito +2 a distanza
Danni: Spadone perfetto 2d6, o arco lungo composito 1d8
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arti psioniche
Qualità speciali: Arti psioniche, RI variabile (vedi testo)
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +1
Caratteristiche: For 10, Des 12, Cos 13, Int 11, Sag 8, Car 10
Abilità: Artigianato (costruire armature) +2, Artigianato (costruire armi) +2, Cercare +4
Talenti: Arma Focalizzata (spadone)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Compagnia (2-4 guerrieri di 3° livello), squadra (11-20 guerrieri di 3° livello, più 2 sergenti di 7°

livello, 1 capitano di 9° livello e 1 giovane drago rosso), o reggimento (30-100 guerrieri di 3° livello, più 1 sergente di 7° livello per ogni 10 membri, 5 tenenti di 7° livello, 3 capitani di 9° livello, 1 capo supremo di 16° livello e 1 drago rosso adulto per ogni 30 membri)

Grado di Sfida: 1
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: Per classe del personaggio



I githyanki sono un'antica stirpe di creature simili agli uomini che risiedono nel Piano Astrale, allestendo le proprie armerie per il prossimo scontro, saccheggio o guerra.

Sono magri, alti all'incirca 1,87 metri e pesano intorno ai 76,5 kg. Hanno una pelle ruvida e gialla, capelli neri che vengono spesso raccolti in una o più code. I loro occhi hanno riflessi scuri e le loro orecchie sono a punta e rivolte all'indietro. Preferiscono i vestiti e le armature elaborate. Infatti, venerano le proprie armi e armature e non è raro che un githyanki mostri maggior preoccupazione per i propri armamenti che per un compagno.

I githyanki parlano la propria lingua segreta, ma la maggior parte di loro conosce anche il Comune e il Draconico. Come i nani, i githyanki sono maestri artigiani, anche se si concentrano quasi esclusivamente nell'arte della guerra. I loro oggetti sono peculiari, e i non githyanki che ne entrano in possesso rischiano un'immediata vendetta dovessero incontrare un githyanki.

La maggior parte dei githyanki incontrati lontano da casa sono guerrieri; si possono però incontrare anche maghi (chiamati "fattucchieri") e githyanki multiclasse (chiamati *gish*).

COMBATTIMENTO

I githyanki sono esperti combattenti, familiari con le tecniche dell'imboscata, della copertura e degli attacchi psionici da cecchini, da lontano. Essi preferiscono però affrontare i nemici corpo a corpo in modo da utilizzare le loro devastanti armi da mischia. Le armi githyanki sono di solito spadoni, spade bastarde, o altre armi dalla grande lama di squisita manifattura githyanki, tutte perfette e ognuna decorata e battezzata in maniera distintiva. I maghi githyanki dirigono i loro poteri con estrema accuratezza per sostenere i loro compagni in battaglia.

***Arti psioniche* (Mag):** A volontà - *chiaroudienza/chiaroveggenza, mano magica, porta dimensionale, telecinesi.*. Passando all' 8° livello di personaggio, un githyanki può utilizzare *spostamento planare* una volta al giorno. Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi lanciati da un mago di 16° livello.

Resistenza agli incantesimi (Str): Un githyanki possiede una resistenza agli incantesimi pari a 5 + 1 per livello di personaggio.

Spade d'Argento

Queste impressionanti armi vengono portate in battaglia dai githyanki di 7° livello o superiore. Di fattura githyanki, una *spada d'argento* funziona come uno *spadone+3* e sembra molto simile ad una normale arma githyanki. Quando viene sfoderata in battaglia, la lama si trasforma in un colonna di liquido argenteo, alterando l'equilibro dell'arma di round in round mentre la lama scorre e splende. Nelle mani di qualcuno senza l'appropriato talento di Competenza nelle Armi Esotiche, l'arma è ingombrante (penalità di -4 ai tiri per colpire) e possiede solo il suo bonus di potenziamento. Un utilizzatore competente che si trovi sul Piano Astrale, però, è in grado di attaccare il cordone argentato che unisce molti viaggiatori astrali alle loro forme fisiche; il cordone, normalmente privo di sostanza, viene trattato come un oggetto tangibile con la CA del proprietario, durezza 10, e 20 punti ferita (vedi "Attaccare un oggetto", pagina 135 del *Manuale del Giocatore*). Un cordone argentato si estende visibilmente 1,5 metri dietro il viaggiatore astrale prima di svanire nel mezzo astrale. Attaccarlo provoca un attacco di opportunità da parte del viaggiatore astrale.

Quando il cordone viene danneggiata, il viaggiatore astrale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o è costretto a tornare immediatamente nel suo corpo: cosa che potrebbe essere ad ogni modo positiva se il viaggiatore non è preparato a combattere i githyanki nel loro pia-

Illus. di W. Reynolds

no natale. Se il cordone argentato viene completamente reciso, il corpo materiale della creatura (e il suo duplicato astrale) muore all'istante.

Esistono anche *spade d'argento* con un bonus di potenziamento +5 e caratteristiche vorpal, ma si tratta di artefatti minori, molto rari e in possesso solo degli eroi della razza. Se una *spada d'argento* dovesse cadere nelle mani di un'altra creatura, i githyanki, se possono, uccideranno il possessore, rubandola se ne hanno l'occasione, negoziando se devono, o alleandosi con il più potente avversario del ladro, come ultima risorsa.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti*: Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un githyanki; *Prezzo di mercato*: 98.350 mo; *Costo di creazione*: 49.000 mo + 3.920 PE.

SOCIETÀ GITHYANKI

I mind flayer schiavizzarono intere razze compresi gli antenati dei githyanki. Secoli di schiavitù alimentarono l'odio, nutrirono la risolutezza e infine produssero poteri psionici. Dotati di proprie armi mentali e un potente capo dietro cui radunarsi (il leggendario Gith), gli schiavi diedero inizio ad una guerra attraverso i piani che, alla fine, portò alla caduta dell'impero illithid, portando la libertà agli schiavi sopravvissuti. Poco dopo, però, questi si divisero in due gruppi razziali distinti: i githyanki e i loro mortali nemici, i githzerai (vedi "Githzerai", sotto). Ognuno dei due gruppi cercava costantemente l'estinzione dell'altro. Questa animosità è divampata nel corso dei secoli, mutando i githyanki nelle malvagie e militaristiche creature che sono oggi. L'odio di entrambe le razze per i mind flayer non conosce confini, però, e interromperebbero le loro ostilità per annientare degli illithid se se ne presentasse l'opportunità.

I githyanki vivono in enormi fortezze che vagano nel Piano Astrale. Qui commerciano, costruiscono oggetti, coltivano il cibo, e conducono le proprie vite. Non esistono dimore familiari e la maggior parte dei githyanki preferisce la propria casa; i githyanki vengono però spesso incontrati in gruppi, intenti a migliorare le proprie abilità di combattenti. Una fortezza contiene un numero di non combattenti (la maggior parte bambini) uguali al 20% della popolazione combattente. I githyanki maschi e femmine possono rivestire praticamente ogni ruolo o classe.

I githyanki non hanno divinità ma rendono omaggio alla loro regina lich. Sovrano geloso e paranoico, la regina divora l'essenza di qualsiasi githyanki che salga ad un livello di personaggio superiore al 16°. Oltre ad eliminare i potenziali rivali, la regina lich aumenta il proprio potere con l'essenza vitale rubata.

Patto con i draghi rossi: I githyanki hanno stretto un patto razziale con i draghi rossi, che a volte servono i githyanki come destrieri. Da soli, i githyanki ricevono un bonus razziale +4 alle prove di Diplomazia quando hanno a che fare con dei draghi rossi. In grossi gruppi, possono stringere delle temporanee alleanze con i draghi rossi a discrezione del Dungeon Master.

PERSONAGGI GITHYANKI

Un githyanki può scegliere il guerriero come sua classe preferita. I githyanki non sono mai chierici, a meno che non tradiscano la temuta regina lich (scelta pericolosa e in ultimo letale). Alcuni dei più potenti signori della guerra githyanki sono guardie nere.

GITHZERAI

Esterno Medio
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +3 (Des)
Velocità: 9 m
Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 armatura di inerzia)
Attacchi: Pugnale +1 in mischia, o arco lungo composito +4 distanza
Danni: Pugnale 1d4, o arco lungo composito 1d8
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Arti psioniche, armatura di inerzia, RI variabile (vedi testo)
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 16, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 11
Abilità: Cercare +2, Concentrazione +4
Talenti: Arm Focalizzata (pugnale)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Fratellanza (3-12 studenti di 3° livello), setta (12-24 studenti di 3° livello, più 2 insegnanti di 7° livello e 1 mentore di 9° livello), o ordine (30-100 studenti di 3° livello, più 1 insegnante di 7° livello per 10 adulti, 5 mentori di 9° livello, 2 maestri di 13° livello e 1 sensei di 16° livello)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Standard
Allineamento: Qualsiasi neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio

I githzerai sono una popolazione simile agli umani ma dal cuore duro che vive nel piano del Limbo, al sicuro nella protezione offerta dai loro monasteri.

Sono più magri e più alti degli umani, con lineamenti affilati, visi allungati e occhi grigi o gialli. Seri e compassati, i githzerai tendono verso la sobrietà sia nel modo di vestirsi che nella personalità.

Di regola, sono individui silenziosi, che se ne stanno sulle loro, e si fidano di pochi che non siano della loro stessa specie. I githzerai parlano il proprio linguaggio (abbastanza simile alla lingua dei githyanki da far sì che si possano capire gli uni con gli altri se decidessero di parlare invece di combattersi), ma molti parlano anche il Comune.

Molti githzerai sono monaci; tuttavia stregoni, ladri, o multiclasse (chiamati *zerth*) sono anch'essi indispensabili ad un monastero.

COMBATTIMENTO

I githzerai non hanno paura di venir colti disarmati, perché i loro stessi corpi sono le loro armi. I monaci githzerai sono combattenti letali, anche senz'armi e senza armatura, e bramano di condurre la "giusta battaglia" contro i loro nemici, i githyanki e i mind flayer. In mischia, gli stregoni githzerai utilizzano spesso i loro poteri per potenziare i monaci e i ladri.

***Arti psioniche* (Mag):** A volontà - *caduta morbida, frantumare, frastornare*. Quando raggiunge l'11° livello di personaggio, un githzerai può usare *spostamento planare* una volta al giorno. Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi lanciati da uno stregone di 16° livello.

***Armatura di inerzia* (Mag):** I githzerai possono utilizzare la loro forza psichica per bloccare i colpi degli avversari.

Questo permette loro di beneficiare di un bonus di armatura +4 fintanto che rimangono coscienti.

Resistenza agli incantesimi (Str): Un githzerai ha una resistenza agli incantesimi pari a 5 + 1 per livello di personaggio.

SOCIETÀ GITHZERAI

Gli antenati dei githzerai si unirono sotto il comando del ribelle Gith (vedi "Githyanki", sopra) e abbatterono l'antico impero planare dei mind flayer. Una volta liberi, gli ex schiavi si divisero prima ideologicamente e poi in razze distinte, divenendo i githzerai e i loro nemici, i githyanki. La storia della prigionia dei githzerai fu il fondamento per il loro stile di vita monastico, nel quale tutti i githzerai apprendono fin dall'infanzia come eliminare i potenziali oppressori e i nemici della specie (ossia chiunque non sia un githzerai).

I githzerai vivono all'interno di monasteri simili a fortezze autosufficienti, nelle profondità del caos errante del Limbo. Sebbene all'esterno sia il disordine a regnare, all'interno di questi edifici domina la stabilità. Ogni monastero è sotto il totale controllo di un sensei, un monaco di almeno 16° livello, e segue una rigida programmazione di litanie, pranzi, addestramenti nelle arti marziali e preghiere, a seconda della particolare filosofia monastica del sensei. Un monastero contiene una popolazione di non combattenti (perlopiù bambini) uguale al 15% della popolazione combattente. I githzerai maschi e femmine possono ricoprire qualsiasi ruolo o classe.

Rrakkma: Come segno di particolare devozione, i githzerai a volte organizzano gruppi di caccia ai mind flayer chiamati *rrakkma*. Un *rrakkma* consiste in 4-5 githzerai di 8° livello e 1-2 di 11° livello, perlopiù monaci, ma che comprende perlomeno uno stregone e possibilmente un ladro.

Un *rrakkma* non farà ritorno a casa fino a quando non avrà ucciso un numero di illithid pari almeno al numero dei suoi membri.

PERSONAGGI GITHZERAI

La classe preferita dai githzerai è il monaco (questi personaggi sono di allineamento legale neutrale).

INEVITABILE

Gli inevitabili, provenienti dal piano legale neutrale di Mechanus, sono costrutti il cui unico scopo è quello di far rispettare le leggi naturali dell'universo. Ogni tipo di inevitabile è progettato per trovare e punire un particolare tipo di trasgressore, e per dare la caccia a una persona o a un gruppo di persone che ha violato un principio fondamentale come "Il colpevole deve essere punito", "I patti devono essere rispettati" o "Tutti muoiono, prima o poi."

Quando un inevitabile viene creato, riceve la sua prima missione, trova i trasgressori ed esegue la sentenza adeguata. La sentenza in questione di solito è la morte, anche se alcuni inevitabili scelgono invece di imporre la correzione del torto in nome di coloro che lo hanno subito, usando *costrizione* o *sigillo di giustizia* per assicurarsi che il colpevole faccia ammenda. Fin dal suo primo passo, un inevitabile si concentra completamente sul suo obiettivo.

	Zelekhut Costrutto Grande (Legale)	Kolyarut Costrutto Medio (Legale)	Marut Costrutto Grande (Legale)
Dadi Vita:	8d10 (44 pf)	13d10 (71 pf)	15d10 (82 pf)
Iniziativa:	+0	+1 (Des)	+1 (Des)
Velocità:	15 m, volare 18 m (normale)	9 m	12 m
CA:	27 (-1 taglia, +10 naturale, +8 bardatura completa)	26 (+10 naturale, +6 corazza di bande)	28 (-1 taglia, +11 naturale, +8 armatura completa)
Attacchi:	2 catene chiodate +10 in mischia	Tocco del vampiro +11/+6 in mischia; o *debilitazione* di contatto a distanza	2 schianti +17 in mischia
Danni:	Catena chiodata 2d4+5 e 1d6 elettricità	Tocco del vampiro 5d6; raggio di *debilitazione* come l'incantesimo	Schianto 2d6+7 e 3d6 sonoro o 3d6 elettricità
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche	Capacità magiche, tocco del vampiro, raggio di *debilitazione*	Capacità magiche, pugni del tuono e del fulmine
Qualità speciali:	Riduzione del danno 30/+3, RI 20, guarigione rapida 5	Riduzione del danno 30/+3, RI 22, guarigione rapida 5	Riduzione del danno 40/+4, RI 25, guarigione rapida 10
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +2, Vol +5	Temp +4, Rifl +5, Vol +7	Temp +5, Rifl +6, Vol +8
Caratteristiche:	For 21, Des 11, Cos -, Int 8, Sag 17, Car 15	For 14, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 17, Car 16	For 25, Des 13, Cos -, Int 12, Sag 17, Car 18
Abilità:	-	-	-
Talenti:	-	-	-
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	9	12	15
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre legale neutrale	Sempre legale neutrale	Sempre legale neutrale
Avanzamento:	9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)	14-22 DV (Medio); 23-39 DV(Grande)	16-28 DV (Grande); 29-45 DV (Enorme)

Prosegue nella sua missione indipendentemente da quanto possa essere debole la traccia o disperata la sua riuscita. Alcuni inevitabili, non avendo modo di attraversare un oceano, si sono gettati tra le onde e hanno camminato sul fondo del mare, attraversandolo, per riemergere su un altro continente vari mesi dopo.

Gli inevitabili sono ossessionati dal dovere di inseguire le loro prede, ma hanno l'ordine di non coinvolgere gli innocenti. I complici dei trasgressori, invece, sono bersagli colpibili, il che a volte genera un conflitto nella loro programmazione. Anche gli inevitabili più efficaci vengono di tanto in tanto richiamati a Mechanus per essere riprogrammati.



Illus. di W. Reynolds

Gli inevitabili si sacrificano volentieri per portare a termine la propria missione, ma non sono suicidi. Di fronte a una sconfitta imminente, sono pronti a ritirarsi e a cercare un modo per pareggiare le forze con gli avversari. Sono pronti ad allearsi con altri, se questo può aiutarli a compiere la loro missione, ma non rimangono mai alleati a lungo. Chiunque abbia passato molto tempo con un inevitabile sa bene che l'inevitabile è pronto a sacrificare un alleato su due piedi, se ciò gli permette di realizzare il suo scopo.

Quando un inevitabile completa la sua impresa, inizia a vagare per l'ambiente circostante e a contemplare passivamente la vita attorno a sé. Quando scorge una nuova trasgressione al principio a cui è asservito, intraprende una nuova missione. Gli inevitabili risaltano spiccatamente quando sono in modalità d'osservazione in mezzo a una folla. Chi viene a sapere di una statua di metallo dorato alta 3,6 metri che vaga per il paese potrebbe decidere di raggiungerla e di esporle il suo caso, nella speranza che l'inevitabile decida di punire il trasgressore. La decisione dipende dalle idiosincrasie della programmazione dell'inevitabile, quindi non è affatto scontata.

Anche se possono assumere varie forme, tutti gli inevitabili sono creature composte da ingranaggi d'oro e d'argento, dotati di leve e pistoni là dove le creature in carne e ossa avrebbero dei muscoli. I loro occhi emanano un bagliore dorato. Gli inevitabili parlano Abissale, Celestiale, Infernale e il linguaggio nativo del loro primo bersaglio.

A differenza di molti altri costrutti, gli inevitabili possiedono un punteggio di Intelligenza e sono in grado di pensare, imparare e ricordare.

COMBATTIMENTO

A meno che la loro stessa esistenza non venga minacciata, gli inevitabili si concentrano esclusivamente sul trasgressore a cui sono stati assegnati, ignorando completamente gli altri combattenti. Un inevitabile potrebbe attaccare chiunque ostacoli la sua avanzata, ma tornerà subito ad ignorarlo non appena avrà la possibilità di concentrarsi di nuovo sulla sua preda. Gli inevitabili hanno a cuore la propria autodifesa; chiunque attacchi un inevitabile con quella che a loro appare come una forza letale, vengono immediatamente contrattaccati con una forza di pari intensità.

Costrutto: Immune agli effetti di influenza mentale, veleno, malattia ed effetti simili. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danni massicci.

Guarigione rapida (Str): Un inevitabile guarisce di un certo ammontare di energia ad ogni round, fintanto che è dotato di almeno 1 punto ferita. Tuttavia, i danni inflitti da armi caotiche e benedette guariscono a ritmo normale.

ZELEKHUT

Gli zelekhut hanno l'incarico di dare la caccia a coloro che vorrebbero sottrarsi alla giustizia, specialmente coloro che vorrebbero sottrarsi alla punizione. Fanno uso di una combinazione di abilità naturali e di magia per trovare i fuggi-

tivi ovunque essi si nascondano. E una volta che li hanno trovati, applicano la loro sentenza personale.

Uno zelekhut è un costrutto ad ingranaggi in forma di centauro, dotato di una pelle di alabastro ricoperta da armatura dorata. Impugna due catene chiodate che si allungano dai suoi avambracci. Sulla sua schiena, a comando, possono aprirsi due ali metalliche dorate.

Combattimento

Una volta che uno zelekhut ha trovato il suo fuggitivo, fa uso della sua manovrabilità e delle sue capacità magiche per coprire le eventuali vie di fuga. Poi immobilizza eventuali suoi difensori e nel frattempo protegge eventuali passanti innocenti. Infine, cattura il fuggitivo con la sua catena chiodata, sbilanciandolo e disarmandolo se necessario. Se la sentenza è morte, lo zelekhut la applica senza troppa confusione o retorica.

Capacità magiche: A volontà - *ancora dimensionale, blocca persone, chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, localizza creatura, paura, visione del vero*; 3 volte al giorno - *blocca mostri, sigillo di giustizia*; 1 volta alla settimana - *costrizione inferiore*. Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 8° livello (CD del tiro salvezza = 12 + il livello dell'incantesimo).

KOLYARUT

I kolyarut rappresentano la clausola deterrente definitiva di qualsiasi forma di contratto: applicano le loro punizioni su coloro che infrangono patti e giuramenti. In origine vengono inviati da Mechanus per vendicare i più gravi tradimenti, ma una volta sul Piano Materiale danno la caccia a tutti i traditori, dai mercanti disonesti ai disertori militari. Chiunque infranga un patto potrebbe suscitare l'ira di un kolyarut, anche se di solito la creatura ignora i patti insignificanti e i giuramenti formulati avventatamente.

Prima di partire in una missione contro uno spergiuro, il kolyarut apprende quanto gli è possibile sul contratto o sul giuramento. Non è interessato a coloro che infrangono i patti involontariamente o contro la loro volontà: solo chi infrange un patto volontariamente viola il principio che i kolyarut hanno il compito di far rispettare. Se viene violato un contratto scritto, il kolyarut di solito porta una copia del contratto. I kolyarut sono gli inevitabili di aspetto più simile a quello umano, e appaiono come umanoidi vestiti in tuniche rosse fluenti e ricoperti di armature dorate fregiate. Sono anche i più loquaci, e fanno anche qualche tentativo di risultare piacevoli socialmente, come rivolgere un saluto adeguato prima di iniziare a discutere del problema. Fanno uso di *alterare se stesso* per apparire come degli umanoidi normali... una soluzione utile quando devono agire in incognito per catturare la loro preda.

Combattimento

Come tutti gli inevitabili, i kolyarut sono abbastanza pazienti da studiare il loro bersaglio prima di attaccare. Si fanno un'idea adeguata delle difese e delle capacità del violatore della legge prima di entrare in battaglia. Quando combattono, cercano di porre fine al conflitto prima possibile, tenendo al minimo gli spargimenti di sangue e la confusione. Ma non lasciano che la preoccupazione per gli innocenti ostacoli o metta in pericolo la loro missione.

La tattica preferita di un kolyarut consiste nel fare uso di *invisibilità* o *alterare se stesso* per avvicinarsi furtivamente, per poi eliminare la preda facendo uso del suo tocco del vampiro prima che la preda possa reagire. I kolyarut non hanno alcuna remora a usare il loro tocco del vampiro sui propri alleati per aumentare i propri poteri, se questo può servire a portare a termine la loro missione.

Capacità magiche: A volontà - *alterare se stesso, blocca persone, invisibilità, localizza creatura, paura, rivela bugie, suggestione*; 1 volta al giorno - *blocca mostri, sigillo di giustizia*; 1 volta alla settimana - *costrizione/cerca*. Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 11° livello (CD del tiro salvezza = 13 + il livello dell'incantesimo).

Tocco del vampiro (Sop): Un kolyarut, usando un attacco di contatto a distanza, può risucchiare energia vitale da un avversario, come per l'incantesimo *tocco del vampiro* lanciato da uno stregone di 10° livello.

Raggio di debilitazione (Sop): Il kolyarut può proiettare un raggio nero di debilitazione su quei bersagli che si trovino entro 60 metri da lui. L'effetto è identico a quello dell'incantesimo *debilitazione* lanciato da uno stregone di 10° livello.

MARUT

I marut rappresentano l'ineluttabilità della morte. Perseguitano coloro che tentano di sfuggire per sempre alla tomba.

Chiunque tenti di utilizzare metodi innaturali per prolungare la propria vita (come un lich) potrebbe diventare il bersaglio di un marut. Coloro che arrivano a utilizzare misure drastiche per ingannare la morte in altri modi (come sacrificare centinaia di altri per non essere toccato da un'epidemia) potrebbero essere considerati a loro volta trasgressori. Coloro che fanno uso di magia per annullare una morte (come gli incantesimi *rianimare morti*, ad esempio) non sono degni dell'attenzione di un marut, a meno che non lo facciano ripetutamente, o su larga scala.

Un marut ha l'aspetto di una statua d'onice protetta da un'armatura dorata. Non fa uso di armi o altro equipaggiamento, e si limita ad avanzare con passo fermo e ineluttabile verso il suo bersaglio, senza fermarsi mai.

Combattimento

Una volta che un marut ha individuato il suo bersaglio, gli infligge la morte che costui ha cercato di evitare. Coloro che sono sfuggiti alla morte attraverso la necromanzia potrebbero invece ricevere una *costrizione* e/o un *sigillo di giustizia* per essere riportati all'ordine. Un marut di solito usa *muro di forza* per bloccare eventuali vie di fuga, poi fa partire *catena di fulmini* mentre si avvicina per entrare in mischia. Una volta arrivato, colpisce con i suoi giganteschi pugni, utilizzando *cerchio di morte* se è assalito da numerosi difensori. Colpisce eventuali incantatori avversari con continui *dissolvere superiore* e fa uso di *porta dimensionale* e *localizza creatura* per rintracciare coloro che fuggono.

Capacità magiche: A volontà - *cerchio di devastazione, dissolvere superiore, dominare persone, localizza creatura, paura, porta dimensionale, visione del vero*; 1 volta al giorno - *catena di fulmini, cerchio di morte, muro di forza, sigillo di giustizia*; 1 volta alla settimana - *costrizione/cerca, spostamento planare, terremoto*. Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 14° livello (CD del tiro salvezza = 14 + il livello dell'incantesimo).

Pugni del tuono e del fulmine (Sop): Il pugno sinistro del marut emette un boato tonante ogni volta che col-

pisce qualcuno, infliggendo 3d6 danni sonori aggiuntivi e assordendo il bersaglio per 2d6 round (un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 nega la sordità). Il pugno destro trasmette una scarica elettrica per 3d6 danni da elettricità aggiuntivi, e il bagliore del fulmine acceca il bersaglio per 2d6 round (un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 nega la cecità).

MERCANE

Esterno Grande (Legale)
Dadi Vita: 7d8 +21 (52 pf)
Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: 9 m
CA: 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale)
Attacchi: Falchion perfetto +9/+4 in mischia
Danni: Falchion 2d4+3
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Qualità speciali: RI 25, capacità magiche, telepatia
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos 16, Int 20, Sag 17, Car 15
Abilità: Comunicazione Segreta +15, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (dei piani) +15, Diplomazia +16, Intimidire +9, Osservare +9, Percepire Inganni +13, Raccogliere Informazioni +12, Raggirare +12, Valutare +19
Talenti: Disarmare Migliorato, Maestria

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Compagnia (1-4 mercane e 3-18 guerrieri di 5° livello guardie del corpo)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio



I mercane sono mercanti extraplanari che vendono armi, magie e altri tesori spostandosi da un piano all'altro.

Dichiarano di essere neutrali rispetto alle varie rivalità e conflitti dei piani, e preferiscono sbrigare i loro affari e poi ripartire. Ma al di sotto delle dichiarazioni di imparzialità, i mercane sono spinti da scopi personali, e spesso ingaggiano avventurieri per portare a compimento i loro piani.

Un mercane è una figura che risalta anche nel bazar più affollato. Sono creature alte 3,6 metri, dalla pelle blu e vestite di abiti ricchi e sfarzosi, che si muovono lentamente e languidamente. Le loro mani sono scheletriche e delicate, e sono dotate di una falange aggiuntiva su ogni dito.

Ogni mercane parla Abissale, Celestiale, Draconico, Infernale e almeno altri due linguaggi.

COMBATTIMENTO

I mercane lasciano che siano i loro servitori e le loro guardie del corpo a combattere: sanno che la loro specialità è il tavolo delle trattative, non il campo di battaglia. Quando vengono messi alle strette, tentando di disarmare i loro avversari, o di utilizzare *invisibilità* o *porta dimensionale* per scappare. Un mercane possiede sempre almeno uno *scrigno segreto di Leomund* pieno di tesori e di magie, e non esiterà a richiamare a sé lo scrigno e a impugnare una potente bacchetta... o, più semplicemente, a tentare di corrompere un avversario pericoloso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *invisibilità*, *porta dimensionale*; 1 volta al giorno - *scrigno segreto di Leomund*, *spostamento planare*. Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 14° livello.

Telepatia (Sop): Un mercane può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura in grado di utilizzare un linguaggio e che si trovi entro un raggio di 30 metri.

Abilità: Dal momento che sono cresciuti all'interno di una cultura commerciale, i mercane ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Valutare.

SOCIETÀ MERCANE

I mercane, nomadi di natura, viaggiano in lungo e in largo per poter vendere i loro beni. Amano l'opulenza, quindi spesso affittano o prendono in prestito ville o palazzi in quei luoghi in cui intendono trattenersi un po' più a lungo. Dal momento che hanno la fama di essere mercanti ricchi, i mercane sono sempre accompagnati da una schiera di guardie del corpo. Attirano ladri e banditi, quindi tendono ad essere cauti con ogni straniero con cui entrano in contatto.

I mercane dimostrano un carattere paziente ed elegante quando si tratta di questioni commerciali. Non discutono mai tra loro, e se un rivale insulta un altro mercane, spesso finisce per essere malvisto anche dagli altri membri della razza. La struttura familiare e il metodo di riproduzione dei mercane è ignoto, dal momento che non si incontrano mai i giovani e gli anziani della razza.

Una squadra di guerrieri di 5° livello forma la tipica guardia del corpo di un mercane, ma a volte vengono ingaggiati altri mercenari per scopi più specifici. Se una compagnia di mercane intende fare affari nell'Abisso, ad esempio, probabilmente si farà accompagnare da alcuni tiefling o alcuni demoni. Le missioni più pericolose, ov-

Illus. di D. Riche

viamente, necessitano di ulteriore aiuto, e quindi a volte una compagnia di mercane decide di ingaggiare un gruppo di avventurieri.

La divinità patrona dei mercane è Boccob.

PERSONAGGI MERCANE

La classe preferita di un mercane è il mago; il mercane più anziano all'interno di una compagnia di solito è un mago. Quei mercane che scelgono di diventare chierici venerano Boccob.

PARAELEMENTALE

Un paraelemental è una sintesi di due forze elementali all'interno di un'unica creatura elementale. Dal momento che i paraelementali sono animati da due forze primordiali della natura, sono imprevedili e assai pericolosi.

COMBATTIMENTO

I paraelementali seguono diverse tattiche di combattimento e fanno uso di diverse capacità, ma tutti fanno uso della loro natura elementale.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetto a colpi critici.

PARAELEMENTALE DEL GHIACCIO

Questi monoliti ghiacciati sono animati dall'intenzione di avviluppare i piani in un abbraccio di gelo.

Vivono sul Piano Elementale dell'Aria e sul Piano Elementale dell'Acqua, ma nessuno dei due posti sembra freddo a sufficienza per i loro gusti. Un paraelemental del ghiaccio assomiglia a una statua di ghiaccio rozzamente scolpita, con la testa ricoperta di ghiaccioli appuntiti. Il bagliore di luce riflessa dà l'impressione che la statua sia dotata di occhi ammiccanti e maliziosi.



I paraelementali del ghiaccio parlano Aquan e Auran. Le loro voci hanno un suono sereno e limpido che contrasta con il loro aspetto spaventoso.

Combattimento

I paraelementali del ghiaccio sono combattenti pazienti, che aspettano che i nemici vengano a loro. Gli esemplari più grossi fingono di essere colti di sorpresa, ritardando le loro azioni nella speranza di attirare gli avversari entro la portata dei loro molti attacchi di opportunità (tutti i paraelementali del ghiaccio sono dotati del talento Riflessi da Combattimento). In ogni caso, i paraelementali del ghiaccio si spostano per poter portare quanti più avversari possibile entro il raggio del loro attacco di gelare il metallo, e poi si muovono per finire il nemico (che probabilmente ha già subito danni dalle armi e dall'armatura congelata).

Gelare il metallo (Sop): Il potere di gelare il metallo dei paraelementali funziona come l'incantesimo druidico dello stesso nome, tranne per il fatto che influenza ogni oggetto entro il raggio indicato. Come nel caso dell'incantesimo, sono necessari 3 round affinché il metallo raggiunga lo stadio ghiacciato. Una volta che questo è avvenuto, rimane in quello stato finché il paraelementale del ghiaccio non usa un'azione standard per porre fine all'effetto. Il metallo torna alla sua temperatura normale dopo 2 round, come nel caso dell'incantesimo.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo; danni raddoppiati dal fuoco se fallisce il tiro salvezza.

PARAELEMENTALE DEL MAGMA

I paraelementali del magma, generati nel cuore dei vulcani extraplanari, possono scatenare la loro violenza senza alcun preavviso. Un paraelemental del magma è una figura umanoide torreggiante composta interamente di lava. È di aspetto roccioso attorno al torace, alle braccia e alle gambe, dove la lava si è relativamente raffreddata, mentre le mani e i piedi sono color rosso fuoco. Due tizzoni ardenti brillano al posto degli occhi, e la bocca è una fornace fiammeggiante.

I paraelementali del magma vivono sui Piani Elementali del Fuoco e della Terra. Parlano quindi sia Ignan che Terran, con voci profonde e cavernose.

Taglia dei Paraelementali del Ghiaccio

Paraelementale	Altezza	Peso	CD del tiro salvezza contro Gelare il Metallo	Raggio
Piccolo	1,2 m	14,4 kg	11	1,5 m
Medio	2,4 m	117 kg	12	3 m
Grande	4,8 m	945 kg	14	4,5 m
Enorme	9,6 m	7.650 kg	18	6 m
Maggiore	10,8 m	9.000 kg	20	7,5 m
Anziano	12 m	9.900 kg	22	9 m

Taglia dei Paraelementali del Magma

Paraelementale	Altezza	Peso	CD del tiro salvezza contro Bruciare
Piccolo	1,2 m	36 kg	10
Medio	2,4 m	337,5 kg	11
Grande	4,8 m	2.700 kg	13
Enorme	9,6 m	21.600 kg	17
Maggiore	10,8 m	24.300 kg	19
Anziano	12 m	27.000 kg	21

Illus. di W. Reynolds

	Paraelementale del ghiaccio, Piccolo **Elementale Piccolo (Aria, Freddo)**	**Paraelementale del ghiaccio, Medio** **Elementale Medio (Aria, Freddo)**	**Paraelementale del ghiaccio, Grande** **Elementale Grande (Aria, Freddo)**
Dadi Vita:	2d8 (9 pf)	4d8+8 (26 pf)	8d8+24 (60 pf)
Iniziativa:	+1 (Des)	+3 (Des)	+5 (Des)
Velocità:	9 m	9 m	9 m
CA:	16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale)	17 (+3 Des, +4 naturale)	19 (-1 taglia, +5 Des, +5 naturale)
Attacchi:	Ghiacciolo +3 in mischia	Ghiacciolo +6 in mischia	Ghiacciolo +10/+5 in mischia
Danni:	Ghiacciolo 1d4 e 1d4 da freddo	Ghiacciolo 1d6+1 e 1d6 da freddo	Ghiacciolo 2d6+2 e 2d6 da freddo
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Gelare il metallo	Gelare il metallo	Gelare il metallo
Qualità speciali:	Elementale, sottotipo del freddo	Elementale, sottotipo del freddo	Elementale, riduzione del danno 10/+1, sottotipo del freddo
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +4, Vol +0	Temp +3, Rifl +7, Vol +1	Temp +5, Rifl +11, Vol +2
Caratteristiche:	For 10, Des 13, Cos 10, Int 4, Sag 11, Car 11	For 12, Des 17, Cos 14, Int 4, Sag 11, Car 11	For 14, Des 21, Cos 16, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +5, Osservare +5	Ascoltare +7, Osservare +7	Ascoltare +12, Osservare +12
Talenti:	Arma Preferita (ghiacciolo), Riflessi da Combattimento	Arma Preferita (ghiacciolo) Riflessi da Combattimento,	Arma Preferita (ghiacciolo), Riflessi da Combattimento, Schivare

	Paraelementale del ghiaccio, Enorme **Elementale Enorme (Aria, Freddo)**	**Paraelementale del ghiaccio, Maggiore** **Elementale Enorme (Aria, Freddo)**	**Paraelementale del ghiaccio, Anziano** **Elementale Enorme (Aria, Freddo)**
Dadi Vita:	16d8+64 (136 pf)	21d8+84 (178 pf)	24d8+96 (204 pf)
Iniziativa:	+7 (Des)	+8 (Des)	+9 (Des)
Velocità:	9 m	9 m	9 m
CA:	20 (-2 taglia, +7 Des, +5 naturale)	25 (-2 taglia, +8 Des, +9 naturale)	26 (-2 taglia, +9 Des, +9 naturale)
Attacchi:	Ghiacciolo +17/+12/+7 in mischia	Ghiacciolo +19/+14/+9 in mischia	Ghiacciolo +23/+18/+13/+8 in mischia
Danni:	Ghiacciolo 2d8+4 e 2d8 da freddo	Ghiacciolo 2d8+5 e 2d8 da freddo	Ghiacciolo 2d8+5 e 2d8 da freddo
Faccia/Portata:	3 m per 1,5 m/4,5 m	3 m per 1,5 m/4,5 m	3 m per 1,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Gelare il metallo	Gelare il metallo	Gelare il metallo
Qualità speciali:	Elementale, riduzione del danno 10/+2, sottotipo del freddo	Elementale, riduzione del danno 10/+2, sottotipo del freddo	Elementale, riduzione del danno 15/+3, sottotipo del freddo
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +17, Vol +5	Temp +11, Rifl +20, Vol +7	Temp +12, Rifl +23, Vol +8
Caratteristiche:	For 18, Des 25, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11	For 20, Des 27, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11	For 22, Des 29, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +18, Osservare +18	Ascoltare +23, Osservare +23	Ascoltare +26, Osservare +26
Talenti:	Arma Preferita (ghiacciolo), Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare	Arma Preferita (ghiacciolo), Attacco Rapido, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare	Arma Preferita (ghiacciolo), Attacco Rapido, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare

	Paraelementale del magma, Piccolo **Elementale Piccolo (Terra, Fuoco)**	**Paraelementale del magma, Medio** **Elementale Medio (Terra, Fuoco)**	**Paraelementale del magma, Grande** **Elementale Grande (Terra, Fuoco)**
Dadi Vita:	2d8+2 (11 pf)	4d8+12 (30 pf)	8d8+32 (68 pf)
Iniziativa:	-1 (Des)	-1 (Des)	-1 (Des)
Velocità:	9 m	9 m	9 m
CA:	16 (+1 taglia, -1 Des, +6 naturale)	17 (-1 Des, +8 naturale)	17 (-1 taglia, -1 Des, +9 naturale)
Attacchi:	Schianto +5 in mischia	Schianto +8 in mischia	Schianto +12/+7 in mischia
Danni:	Schianto 1d6+4	Schianto 1d8+7	Schianto 2d8+10
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Bruciare	Bruciare	Bruciare
Qualità speciali:	Elementale, sottotipo del fuoco	Elementale, sottotipo del fuoco	Elementale, riduzione del danno 10/+1, sottotipo del fuoco
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl -1, Vol +0	Temp +7, Rifl +0, Vol +1	Temp +10, Rifl +1, Vol +2
Caratteristiche:	For 17, Des 8, Cos 13, Int 4, Sag 11, Car 11	For 21, Des 8, Cos 17, Int 4, Sag 11, Car 11	For 25, Des 8, Cos 19, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +5, Osservare +5	Ascoltare +7, Osservare +7	Ascoltare +12, Osservare +12
Talenti:	Attacco Poderoso	Attacco Poderoso	Attacco Poderoso, Incalzare

	Paraelementale del magma, Enorme, Elementale Enorme (Terra, Fuoco)	Paraelementale del magma, Maggiore, Elementale Enorme (Terra, Fuoco)	Paraelementale del magma, Anziano, Elementale Enorme (Terra, Fuoco)
Dadi Vita:	16d8+80 (152 pf)	21d8+105 (199 pf)	24d8+120 (228 pf)
Iniziativa:	-1 (Des)	-1 (Des)	-1 (Des)
Velocità:	9 m	9 m	9 m
CA:	17 (-2 taglia, -1 Des, +10 naturale)	19 (-2 taglia, -1 Des, +12 naturale)	21 (-2 taglia, -1 Des, +14 naturale)
Attacchi:	Schianto +19/+14/+9 in mischia	Schianto +23/+18/+13 in mischia	Schianto +27/+22/+17/+12 in mischia
Danni:	Schianto 2d10+13	Schianto 2d10+15	Schianto 2d10+16
Faccia/Portata:	3 m per 1,5 m/4,5 m	3 m per 1,5 m/4,5 m	3 m per 1,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Bruciare	Bruciare	Bruciare
Qualità speciali:	Elementale, riduzione del danno 10/+2, sottotipo del fuoco	Elementale, riduzione del danno 10/+2, sottotipo del fuoco	Elementale, riduzione del danno 15/+3, sottotipo del fuoco
Tiri salvezza:	Temp +15, Rifl +4, Vol +5	Temp +17, Rifl +6, Vol +7	Temp +19, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche:	For 29, Des 8, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11	For 31, Des 8, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11	For 33, Des 8, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +14, Osservare +14	Ascoltare +23, Osservare +23	Ascoltare +26, Osservare +26
Talenti:	Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spinta Migliorata	Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto) Incalzare, Incalzare Potenziato, Spinta Migliorata	Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto) Incalzare, Incalzare Potenziato, Spinta Migliorata

	Paraelementale della melma, Piccolo, Elementale Piccolo (Terra, Acqua)	Paraelementale della melma, Medio, Elementale Medio (Terra, Acqua)	Paraelementale della melma, Grande, Elementale Grande (Terra, Acqua)
Dadi Vita:	2d8+2 (11 pf)	4d8+12 (30 pf)	8d8+32 (68 pf)
Iniziativa:	+0	+1 (Des)	+2 (Des)
Velocità:	6 m, nuotare 15 m	6 m, nuotare 15 m	6 m, nuotare 15 m
CA:	17 (+1 taglia, +6 naturale)	18 (+1 Des, +7 naturale)	20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale)
Attacchi:	Schianto +4 in mischia	Schianto +6 in mischia	Schianto +10/+5 in mischia
Danni:	Schianto 1d6+3 e 1d4 da acido	Schianto 1d8+4 e 1d6 da acido	Schianto 2d8+7 e 1d6 da acido
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Acido	Acido	Acido
Qualità speciali:	Elementale	Elementale	Elementale, riduzione del danno 10/+1
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +0, Vol +0	Temp +7, Rifl +2, Vol +1	Temp +10, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche:	For 14, Des 10, Cos 13, Int 4, Sag 11, Car 11	For 16, Des 12, Cos 17, Int 4, Sag 11, Car 11	For 20, Des 14, Cos 19, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +5, Osservare +5	Ascoltare +7, Osservare +7	Ascoltare +12, Osservare +12
Talenti:	Attacco Poderoso	Attacco Poderoso	Attacco Poderoso, Spaccare l'Arma Potenziato

	Paraelementale della melma, Enorme, Elementale Enorme (Terra, Acqua)	Paraelementale della melma, Maggiore, Elementale Enorme (Terra, Acqua)	Paraelementale della melma, Anziano, Elementale Enorme (Terra, Acqua)
Dadi Vita:	16d8+80 (152 pf)	21d8+105 (199 pf)	24d8+120 (228 pf)
Iniziativa:	+4 (Des)	+5 (Des)	+6 (Des)
Velocità:	6 m, nuotare 15 m	6 m, nuotare 15 m	6 m, nuotare 15 m
CA:	21 (-2 taglia, +4 Des, +9 naturale)	22 (-2 taglia, +5 Des, +9 naturale)	23 (-2 taglia, +6 Des, +9 naturale)
Attacchi:	Schianto +17/+12/+7 in mischia	Schianto +21/+16/+11 in mischia	Schianto +25/+20/+15/+10 in mischia
Danni:	Schianto 2d10+10 e 1d6 da acido	Schianto 2d10+12 e 2d6 da acido	Schianto 2d10+13 e 2d6 da acido
Faccia/Portata:	3 m per 1,5 m/4,5 m	3 m per 1,5 m/4,5 m	3 m per 1,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Acido	Acido	Acido
Qualità speciali:	Elementale, riduzione del danno 10/+2, immunità al fuoco	Elementale, riduzione del danno 10/+2, immunità al fuoco	Elementale, riduzione del danno 15/+3, immunità al fuoco
Tiri salvezza:	Temp +15, Rifl +9, Vol +5	Temp +17, Rifl +12, Vol +7	Temp +19, Rifl +13, Vol +8
Caratteristiche:	For 24, Des 18, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11	For 26, Des 20, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11	For 28, Des 22, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +18, Osservare +18	Ascoltare +23, Osservare +23	Ascoltare +26, Osservare +26
Talenti:	Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato	Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto) Incalzare, Incalzare Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato	Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto) Incalzare, Incalzare Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato

	Paraelementale del fumo, Piccolo Elementale Piccolo (Aria, Fuoco)	Paraelementale del fumo, Medio Elementale Medio (Aria, Fuoco)	Paraelementale del fumo, Grande Elementale Grande (Aria, Fuoco)
Dadi Vita:	2d8 (9 pf)	4d8+8 (26 pf)	8d8+24 (60 pf)
Iniziativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+9 (+5 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità:	Volare 27 m (buona)	Volare 27 m (buona)	Volare 27 m (buona)
CA:	17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale)	18 (+5 Des, +3 naturale)	20 (-1 taglia, +7 Des, +4 naturale)
Attacchi:	Artigli +5 in mischia	Artigli +8 in mischia	Artigli +12/+7 in mischia
Danni:	Artigli 1d3	Artigli 1d4+1	Artigli 1d6+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Artigli di fumo	Artigli di fumo	Artigli di fumo
Qualità speciali:	Elementale	Elementale	Elementale, riduzione del danno 10/+1
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +6, Vol +0	Temp +3, Rifl +8, Vol +1	Temp +5, Rifl +13, Vol +2
Caratteristiche:	For 10, Des 17, Cos 10, Int 4, Sag 11, Car 11	For 12, Des 21, Cos 14, Int 4, Sag 11, Car 11	For 14, Des 25, Cos 16, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +5, Osservare +5	Ascoltare +7, Osservare +7	Ascoltare +12, Osservare +12
Talenti:	Arma Preferita (artiglio) Iniziativa Migliorata, Schivare	Arma Preferita (artiglio) Iniziativa Migliorata, Schivare	Arma Preferita (artiglio) Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare

Combattimento

I paraelementali del magma amano caricare quando entrano in combattimento. Se ne hanno l'opportunità, tentano di afferrare le creature più piccole di loro.

Bruciare (Str): Coloro che vengono afferrati da un paraelementale del magma o vengono colpiti da un suo attacco di schianto devono superare un tiro salvezza sui Riflessi, altrimenti prenderanno fuoco. Il fuoco brucia per 1d4 round (vedi "Prendere fuoco", pagina 86 della *Guida del* DUNGEON MASTER). La CD del tiro salvezza varia in base alla taglia del paraelementale. Una creatura incendiata può eseguire un'azione equivalente al movimento per spegnere le fiamme.

Le creature che colpiscono un paraelementale del magma con armi naturali o attacchi senz'armi devono analogamente superare un tiro salvezza sui Riflessi per evitare di prendere fuoco.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco; danni raddoppiati dagli attacchi da freddo, se non supera il tiro salvezza.

PARAELEMENTALE DELLA MELMA

I paraelementali della melma strisciano e sgusciano sui Piani Elementali della Terra e dell'Acqua, dove solitamente vivono.

Un paraelementale della melma di solito ha l'aspetto di un torace umano dotato di testa e braccia che emerge da una pozza di melma. Man mano che la pozza si sposta lungo il piano, il paraelementale si muove assieme a lei. Presenta degli incavi neri là dove dovrebbe avere gli occhi e la bocca.

I paraelementali della melma parlano Terran e Aquan, con voci gorgoglianti.



Illust. di W. Reynolds

TAGLIA DEI PARAELEMENTALI DELLA MELMA

Paraelementale	Altezza	Peso	CD del tiro salvezza contro Acido
Piccolo	1,2 m	15,3 kg	11
Medio	2,4 m	126 kg	13
Grande	4,8 m	1.012,5 kg	16
Enorme	9,6 m	8.100 kg	22
Maggiore	10,8 m	9.450 kg	25
Anziano	12 m	10.800 kg	28

Combattimento

I paraelementali della melma si cimentano volentieri in combattimento contro avversari umanoidi, in quanto il loro acido è in grado di corrodere le armi.

Acido (Str): Il muco di un paraelementale della melma è

	Paraelementale del fumo, Enorme Elementale Enorme (Aria, Fuoco)	Paraelementale del fumo, Maggiore Elementale Enorme (Aria, Fuoco)	Paraelementale del fumo, Anziano Elementale Enorme (Aria, Fuoco)
Dadi Vita:	16d8+64 (136 pf)	21d8+84 (179 pf)	24d8+96 (204 pf)
Iniziativa:	+13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+14 (+10 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+15 (+11 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità:	Volare 27 m (buona)	Volare 27 m (buona)	Volare 27 m (buona)
CA:	21 (-2 taglia, +9 Des, +4 naturale)	26 (-2 taglia, +10 Des, +8 naturale)	27 (-2 taglia, +11 Des, +8 naturale)
Attacchi:	Artigli +17/+12/+7 in mischia	Artigli +23/+28/+13 in mischia	Artigli +27/+22/+17/+12 in mischia
Danni:	Artigli 2d4+6	Artigli 2d4+7	Artigli 2d4+9
Faccia/Portata:	3 m per 1,5 m/4,5 m	3 m per 1,5 m/4,5 m	3 m per 1,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Artigli di fumo	Artigli di fumo	Artigli di fumo
Qualità speciali:	Elementale, riduzione del danno 10/+2	Elementale, riduzione del danno 10/+2	Elementale, riduzione del danno 15/+3
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +19, Vol +5	Temp +11, Rifl +22, Vol +7	Temp +12, Rifl +25, Vol +8
Caratteristiche:	For 18, Des 29, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11	For 20, Des 31, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11	For 22, Des 33, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +18, Osservare +18	Ascoltare +23, Osservare +23	Ascoltare +26, Osservare +26
Talenti:	Arma Preferita (artiglio) Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare	Arma Preferita (artiglio), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare	Arma Preferita (artiglio), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare

estremamente acido, ed è in grado di dissolvere rapidamente la materia organica e il metallo. Qualsiasi colpo in mischia andato a segno infligge danni da acido. L'acido del paraelementale infligge 40 danni per round al metallo o agli oggetti di legno. L'armatura e i vestiti si dissolvono e diventano inutilizzabili immediatamente, a meno che non si superi un tiro salvezza sui Riflessi (la CD varia in base alla taglia del paraelementale). Anche un'arma di metallo o di legno che colpisca un paraelementale della melma si dissolve immediatamente, a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi.

Se un paraelementale della melma riesce a effettuare una prova di lotta su un avversario, l'armatura dell'avversario deve a sua volta superare un tiro salvezza sui Riflessi con una penalità di -4, altrimenti si dissolverà nel nulla.

PARAELEMENTALE DEL FUMO

I paraelementali del fumo risiedono sui Piani dell'Aria e del Fuoco, e cercano di unificare i due elementi ogniqualvolta possibile.

La presenza di un paraelementale del fumo è indicata da una colonna di fumo nero dalla quale emergono due occhi rossi che brillano come tizzoni ardenti. Il paraelementale possiede due gigantesche braccia che terminano con artigli a forma di falce pronte a colpire i suoi nemici.

I paraelementali del fumo parlano Ignan e Auran, con voci sibilanti e crepitanti.

Taglia dei Paraelementali del Fumo

Paraelementale	Altezza	Peso	CD del tiro salvezza contro Artigli di Fumo
Piccolo	1,2 m	0,45 kg	11
Medio	2,4 m	0,9 kg	13
Grande	4,8 m	1,8 kg	17
Enorme	9,6 m	3,6 kg	22
Maggiore	10,8 m	4,5 kg	26
Anziano	12 m	5,4 kg	29

Combattimento

I paraelementali del fumo utilizzano la loro grande velocità al meglio in combattimento, volando in cerchio attorno ai loro nemici costretti a terra.

Artigli di fumo (Str): Un paraelementale del fumo può avviluppare i suoi avversari spostandosi sopra di essi. Si sposta riempiendo l'aria attorno a un avversario più piccolo di lui senza provocare un attacco di opportunità. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti inala parte della creatura. Il fumo all'interno della vittima si solidifica assumendo la forma di uno sperone o di un artiglio, iniziando a lacerare gli organi interni del nemico e infliggendo il doppio dei danni da artiglio del paraelementale automaticamente. La creatura così attaccata può tentare un altro tiro salvezza ad ogni round successivo per tossire e sputare via la minaccia vaporosa. La CD del tiro salvezza varia in base alla taglia del paraelementale.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: Piccolo 1; medio 3; grande 5; enorme 7; maggiore 9; anziano 11
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Piccolo 3 DV (Piccolo); medio 5-7 DV (Medio); grande 9-15 DV (Grande); enorme 17-20 DV (Enorme); maggiore 22-23 DV (Enorme); anziano 25+ DV (Enorme)

TERRORE ASTRALE

Esterno Mastodontico
Dadi Vita: 18d8+234 (315 pf)
Iniziativa: +2 (-2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: Volare 54 metri (scarsa)
CA: 20 (-4 taglia, -2 Des, +16 naturale)
Attacchi: 2 artigli, +30 in mischia, morso +28 in mischia
Danni: Artigli 2d6+16, morso 2d8+8
Faccia/Portata: 6 m per 12 m/3 m
Attacchi speciali: Recidere cordone argentato, afferrare migliorato, ingoiare, squartare 4d6+24
Qualità speciali: RI 28, cono antimagia, presenza terrificante

Tiri salvezza: Temp +24, Rifl +8, Vol +13
Caratteristiche: For 42, Des 7, Cos 37, Int 5, Sag 14, Car 18
Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +15, Orientamento +23, Osservare +23
Talenti: Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Multiattacco

---

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 17
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 19-32 DV (Mastodontico); 33-54 DV (Colossale)



Illus. di M. Carvalho

Vola silenzioso tra le nebbie del Piano Astrale, predandosi delle anime di chi lo attraversa. Il terrore astrale dà la caccia ai corpi astrali, facendoli a pezzi e poi ingoiandoli. Un terrore astrale ha le stesse dimensioni di un gigante delle tempeste, ed è coperto dalla testa ai piedi di placche spesse e puntute. Ha due arti nodosi che finiscono con degli artigli affilati, e un singolo occhio che riflette infinite costellazioni al suo interno. Al di sotto del busto il corpo finisce in una coda simile a quella di un serpente, che sembra allungarsi all'infinito.

Un terrore astrale non parla né comunica in alcun modo. Si limita a consumare la sua preda, per poi continuare a vagare per il Piano Astrale in cerca di prede.

COMBATTIMENTO

In combattimento, un terrore astrale è un nemico spaventoso. Sa bene quanto possano essere pericolosi gli incantatori, e si muove in modo da tenere il maggior numero di avversari possibile all'interno del suo cono antimagia mentre carica. Tenta di ingoiare i nemici all'interno del cono mentre colpisce con gli artigli e squarta quelli ai lati e dietro di lui. Se ne ha la possibilità, recide il cordone argentato dei viaggiatori astrali.

Recidere cordone argentato (Str): Se il terrore astrale riesce ad attaccare un viaggiatore astrale alle spalle (attaccandolo al fianco, cogliendolo alla sprovvista o inseguendolo mentre fugge terrorizzato), può attaccare il cordone che connette la forma astrale alla sua controparte materiale. Il cordone, che normalmente è immateriale, viene considerato un oggetto tangibile con la CA del suo possessore, durezza 10 e 20 punti ferita (vedi "Attaccare un oggetto" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Un cordone argentato è visibile per 1,5 metri prima che svanisca nelle nebbie astrali. Attaccarlo consente un attacco di opportunità al viaggiatore astrale.

Quando la corda viene danneggiata, il viaggiatore astrale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere immediatamente costretto a tornare nel proprio corpo. Recidere il cordone argentato invece distrugge sia la forma astrale che il corpo sul Piano Materiale.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il terrore astrale deve prima colpire con il morso. Se riesce ad afferrare la preda, infligge automaticamente i danni del morso e può tentare di ingoiare l'avversario.

Un terrore astrale che colpisce con gli artigli può afferrare il nemico come descritto sopra. Se riesce ad afferrarlo, può trasferirlo alla bocca con un'azione parziale, infliggendogli automaticamente i danni del morso come descritto sopra.

Ingoiare (Str): Nel round successivo a quello in cui è riuscito ad afferrare un avversario, un terrore astrale può tentare di ingoiarlo superando una prova di lotta. Una volta all'interno, l'avversario subisce 2d8+16 danni da stritolamento più 2d8 danni da acido ogni round. Una creatura che viene ingoiata può riuscire ad uscire dalla gola con una prova di lotta riuscita. Questo lo riporta in corrispondenza delle mascelle del terrore astrale, per liberarsi dalle quali sarà necessario un'altra prova di lotta. Una creatura ingoiata può anche decidere di aprirsi la strada usando gli artigli o un'arma da taglio Piccola o Minuscola e infliggendo 35 danni alla gola (CA 24). Una volta che la creatura è uscita, il buco viene chiuso dai muscoli del collo della creatura, ed eventualmente, un'altra creatura che venisse ingoiata dovrebbe di nuovo aprirsi la strada verso l'esterno.

La gola di un terrore astrale può contenere due creature Enormi, quattro creature Grandi, otto creature Medie, sedici creature Piccole, o trentadue creature di taglia Minuscola o inferiore.

Squartare (Str): Se un terrore astrale colpisce con entrambi gli artigli, afferra il corpo dell'avversario e comincia a lacerare le sue carni. Questo attacco infligge automaticamente 4d6+24 danni.

Cono antimagia (Sop): L'occhio di un terrore astrale

produce costantemente un cono di antimagia lungo 45 metri che si estende in linea retta a partire dalla fronte. Funziona come un *campo anti-magia* lanciato da uno stregone di 18° livello, con le eccezioni spiegate sotto. Una volta per round, durante il suo turno, il terrore astrale può decidere in che punto il suo occhio sta guardando. Il terrore astrale può attaccare con il morso solo le creature in quella direzione.

Tutti gli effetti magici e soprannaturali all'interno del cono vengono annullati, con l'eccezione di quelli che hanno portato i soggetti sul Piano Astrale per la prima volta (l'incantesimo *proiezione astrale*, ad esempio). Questo genere di effetti viene invece "bloccato"; di conseguenza i bersagli si trovano intrappolati sul Piano Astrale finché si trovano all'interno del cono.

Presenza terrificante (Str): La sola vista di un terrore astrale può far tremare o addirittura mettere in fuga i suoi avversari. Questa capacità ha effetto automaticamente quando il terrore astrale attacca o si muove entro 60 metri da un nemico. Chi si trova all'interno del raggio di azione deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) o essere colpito dai suoi effetti. Le creature con 4 DV o meno entrano in panico per 4d6 round, e quelle con 5 DV o più rimangono scosse per 4d6 round. Chi supera il tiro salvezza diventa immune alla presenza terrificante del terrore astrale per un giorno.

YUGOLOTH

	Canoloth Esterno Medio (Malvagio)	Mezzoloth Esterno Medio (Malvagio)
Dadi Vita:	5d8 (22 pf)	8d8+8 (44 pf)
Iniziativa:	+4 (Iniziativa Migliorata)	+4 (Iniziativa Migliorata)
Velocità:	15 m	12 m
CA:	20 (+10 naturale)	18 (+8 naturale)
Attacchi:	Lingua +8 in mischia, morso +6 in mischia	2 artigli +11 in mischia (o tridente +12/+7 mischia); oppure tridente +12 a distanza
Danni:	Lingua 1d4+3, morso 2d6+1	Artigli 1d4+3; tridente 1d8+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m (lingua 6 m)	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche, vista cieca, afferrare migliorato, paralisi, evoca yugoloth	Capacità magiche, evoca yugoloth
Qualità speciali:	Riduzione del danno 10/+1, RI 18, immunità, qualità yugoloth, olfatto acuto	Riduzione del danno 10/+1, RI 22, qualità yugoloth
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +4, Vol +7	Temp +7, Rifl +6, Vol +6
Caratteristiche:	For 17, Des 10, Cos 11, Int 5, Sag 17, Car 12	For 16, Des 11, Cos 13, Int 7, Sag 10, Car 14
Abilità:	Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +5, Osservare +11	Ascoltare +11, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +11
Talenti:	Iniziativa Migliorata, Multiattacco	Arma Focalizzata (tridente), Critico Migliorato (tridente), Iniziativa Migliorata
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o branco (3-7)	Solitario, squadra (4-8) o plotone (10-18 più 1 ultroloth)
Grado di Sfida:	6	7
Tesoro:	Nessuno	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	6-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)	9-18 DV (Medio); 19-24 DV (Grande)

	Nycaloth Esterno Grande (Malvagio)	Ultroloth Esterno Medio (Malvagio)
Dadi Vita:	11d8+33 (82 pf)	13d8 +13 (71 pf)
Iniziativa:	+2 (Des)	+3 (Des)
Velocità:	12 m, volare 27 m (buona)	9 m
CA:	17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale)	21 (+3 Des, +8 naturale)
Attacchi:	2 artigli +15 in mischia; o ascia grande Enorme +15/+10 in mischia	Spada lunga +14/+9/+4 in mischia; o raggio di *debilitazione* +17 a distanza
Danni:	Artigli 1d6+5; ascia grande Enorme 2d8+7	Spada lunga 1d8+1; raggio di *debilitazione* come l'incantesimo
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche, afferrare migliorato, sperone 1d6+5, ferite profonde, evoca yugoloth	Capacità magiche, sguardo ipnotico, evoca yugoloth
Qualità speciali:	Riduzione del danno 20/+2, RI 24, qualità yugoloth	Riduzione del danno 30/+3, RI 25, qualità yugoloth
Tiri salvezza:	Temp +10, Rifl +9, Vol +7	Temp +9, Rifl +11, Vol +10
Caratteristiche:	For 20, Des 14, Cos 17, Int 13, Sag 10, Car 16	For 13, Des 16, Cos 13, Int 16, Sag 15, Car 19

Abilità:	Ascoltare +14, Concentrazione +11, Conoscenze (dei piani) +8, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +12, Osservare +14, Percepire Inganni +14	Ascoltare +18, Cercare +19, Concentrazione +16, Muoversi Silenziosamente +19, Osservare +18, Percepire Inganni +18, Raggirare +20, Sapienza Magica +19, Scrutare +19
Talenti:	Attacco in Volo, Mobilità, Schivare	Arma Focalizzata (raggio), Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o squadra (4-8)	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	13	16
Tesoro:	50% monete; 50% beni; doppio degli oggetti	Doppio dello standard
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	12-24 DV (Grande); 25-33 DV (Enorme)	14-30 DV (Medio); 31-39 DV (Grande)

Gli yugoloth, forse gli esseri più avidi ed egoisti dei Piani Esterni, regnano incontrastati tra gli esterni malvagi della Gehenna.

Gli yugoloth di solito lavorano come mercenari per i diavoli, i demoni e le altre potenze planari. Sono guardie del corpo e soldati eccellenti, in quanto provano piacere nel far soffrire gli altri, ma possono tranquillamente rivoltarsi contro i loro padroni, se il nemico fa loro un'offerta migliore. Sono anche ottimi torturatori, in quanto adorano il dolore altrui.

Gli yugoloth sono guidati da un ultroloth di incredibile potere conosciuto con il nome di Generale della Gehenna, che governa con pugno di ferro... il che segna anche letteralmente la portata della sua influenza. Non esiste nessuna opposizione organizzata alla sua supremazia, ma gli yugoloth al di fuori della sua diretta sfera d'influenza non si fanno scrupoli ad agire in modo indipendente. Il Generale governa dalla Città Strisciante, una grande metropoli sorretta da migliaia di gambe semoventi che striscia lentamente lungo i pendii vulcanici della Gehenna.

In qualunque forma appaiano, gli yugoloth tendono a emanare un odore sulfureo. Nella loro forma naturale, lasciano una sottile scia di polvere dietro di loro, a meno che non decidano volontariamente di non farlo.

Gli yugoloth parlano Abissale, Draconico e Infernale.

COMBATTIMENTO

In generale, gli yugoloth sono combattenti molto concentrati. Scelgono un avversario in mezzo a un gruppo e lo attaccano finché non cade, dopo di che passano all'avversario successivo. Combattono a un ritmo freneticamente veloce, usando i loro attacchi e le loro capacità magiche immediatamente, anche se non sono sicuri di chi stanno affrontando.

***Evoca yugoloth* (Mag)**: Gli yugoloth possono evocare altri della loro razza come se utilizzassero un incantesimo *evoca mostri*, ma hanno solo una certa possibilità di riuscire. Si tira un d%: se il tiro fallisce, nessuno yugoloth risponde all'evocazione. Le creature evocate rimangono per 1 ora, e non possono fare uso della loro capacità di evocare se sono state evocate a loro volta.

Evocare uno yugoloth è sempre un'impresa rischiosa. Esiste una possibilità del 25% che uno yugoloth evocato si rivolti contro l'evocatore e lo attacchi immediatamente (per poi sperare in una ricompensa da chiunque stesse attaccando il primo yugoloth).

Qualità degli yugoloth

Immunità (Str): Gli yugoloth sono immuni al veleno e all'acido.

Resistenze (Str): Gli yugoloth sono dotati di resistenza al freddo, al fuoco e all'elettricità pari a 20.

Telepatia (Sop): Uno yugoloth può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura in grado di utilizzare un linguaggio e che si trovi entro un raggio di 30 metri.



CANOLOTH

I canoloth sono le avanguardie e gli incursori degli eserciti yugoloth, ma fungono anche da guardiani e da guardie del corpo per i loro oscuri padroni. I loro sensi acuti sono in grado di individuare anche gli avversari più furtivi, che poi avvinghiano nelle loro lingue lunghe e spinose.

Un canoloth ha l'aspetto di un bulldog corazzato di taglia umana, con due file di mascelle: una verticale inserita all'interno di una orizzontale. Non ha occhi, e fa affida-

Illus. di W. Reynolds

mento esclusivamente sull'udito e sull'olfatto per individuare gli intrusi. La sua caratteristica principale è una lingua spinosa spessa vari centimetri che può guizzare verso un bersaglio fino a 6 metri di distanza.

Combattimento

La strategia di combattimento dei canoloth è semplice: usano l'olfatto e l'udito per localizzare un avversario, poi lo afferrano con la lingua, lo trascinano verso la bocca e lo masticano finché, da nemico, non diventa un semplice pasto.

Capacità magiche: A volontà - *dissacrare, incuti paura, individuazione del bene, individuazione del magico*. Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 5° livello (CD del tiro salvezza = 11 + il livello dell'incantesimo).

Vista cieca (Str): I canoloth possono percepire la presenza di tutti i nemici che si trovano nel raggio 12 metri come farebbe una creatura dotata di vista. Oltre quella distanza, tutti i bersagli vengono considerati sotto occultamento completo (vedi "Occultamento" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).



I canoloth sono suscettibili a quegli attacchi che agiscono attraverso rumori forti o incantesimi sonori (come *silenzio* o *suono fantasma*) e agli odori estremi (come *nube maleodorante, nube mortale* o a una zona in cui l'aria è impregnata d'incenso). Annullando il senso dell'odorato o del suono, questa capacità del canoloth diventa un normale Combattere alla Cieca (come l'omonimo talento). Se entrambi i sensi vengono in qualche modo annullati, il canoloth viene considerato cieco a tutti gli effetti.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il canoloth deve mettere a segno un attacco con la sua lingua. Può attirare un avversario afferrato di taglia Media o inferiore fino alla sua bocca ed effettuare un attacco tramite morso. Il canoloth può afferrare un bersaglio mettendo a segno un attacco anche se la vittima non è paralizzata (vedi sotto).

Paralisi (Str): coloro che vengono colpiti dalla lingua del canoloth devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12), altrimenti verranno paralizzati per 1d6+2 minuti.

Evoca yugoloth (Str): Una volta al giorno, un canoloth può tentare di evocare un mezzoloth o 1d3 canoloth con una probabilità di successo del 40%.

Immunità (Str): I canoloth sono immuni agli attacchi da sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e alle altre forme di attacco basate sulla vista.

MEZZOLOTH

I mezzoloth formano il grosso dell'esercito delle armate degli yugoloth. Capiscono ben poco oltre il combattimento, ma la loro abilità in battaglia è temibile. Quando non combattono, passano il loro tempo a immaginare nuovi modi per ferire i nemici e ad addestrarsi nell'uso delle arti combattive.

Un mezzoloth ha l'aspetto di un insetto di taglia umana dotato di uno spesso guscio e di quattro arti che terminano con artigli affilati. I suoi grossi occhi risplendono di rosso quando il mezzoloth è arrabbiato (e cioè quasi sempre). Quando scendono in battaglia, i mezzoloth impugnano un tridente e si proteggono con uno scudo.

Combattimento

Quando ricevono l'ordine di attaccare un avversario, i mezzoloth prima tentano di indebolirlo utilizzando *nube mortale*, poi si avvicinano e attaccano con i loro tridenti. Se il nemico sembra fare uso di magie di potenziamento come *forza straordinaria* o *pelle di pietra*, alcuni mezzoloth tentano di lanciare un *dissolvi magie* sull'area prima di entrare in mischia. Se la battaglia volge al peggio, i mezzoloth utilizzano *oscurità* e *teletrasporto senza errore* per aprirsi una via di fuga.

Le loro tattiche in una battaglia su larga scala sono simili. Le squadre di mezzoloth armati di tridente sono la spina dorsale di un esercito yugoloth. Si teletrasportano in battaglia, lanciano *nube mortale* sul nemico, e poi caricano nella nebbia giallastra impugnando i loro tridenti.

Illus. di W. Reynolds

Capacità magiche: A volontà - *incuti paura, oscurità, produrre fiamma, vedere invisibilità*. 2 volte al giorno - *dissolvi magie, nube mortale*. Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 8° livello (CD del tiro salvezza = 12 + il livello dell'incantesimo).

Per due volte al giorno, un mezzoloth può utilizzare *teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di soli oggetti), con gli effetti dell'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 12° livello.

Evoca yugoloth (Str): Una volta al giorno, un mezzoloth può tentare di evocare un altro mezzoloth con una probabilità di successo del 40%.

NYCALOTH

I nycaloth sono la cavalleria scelta dell'esercito yugoloth, pronti a piombare in corsa sui fianchi dell'esercito nemico e a squartare le truppe colte di sorpresa. Sono estremamente fieri della loro capacità di colpire senza preavviso, per poi scomparire prima che il nemico possa lanciare una rappresaglia.

Un nycaloth assomiglia a un grosso gargoyle dotato di enormi ali da pipistrello e di una spessa pelle verde. Tutti e quattro i suoi arti terminano con artigli affilati. La testa ha una forma vagamente canina, le orecchie sono palmate e dalla fronte spuntano due piccole corna. Alcuni nycaloth impugnano asce grandi Enormi in battaglia.

Combattimento

La tattica preferita di un nycaloth è quella di usare *invisibilità* per avvicinarsi al nemico che si trova a terra, per poi tuffarsi in picchiata con gli artigli sguainati. Se l'avversario sopravvive all'attacco, il nycaloth lo afferra e decolla, afferrando il nemico per poi lasciarlo cadere da una grande altezza.

Capacità magiche: A volontà - *dissacrare, immagine speculare, invisibilità, oscurità profonda, paura, vedere invisibilità.* Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 11° livello (CD del tiro salvezza = 13 + il livello dell'incantesimo).

Un nycaloth può usare a volontà *teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di soli oggetti), con gli effetti dell'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 12° livello.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il nycaloth deve colpire il bersaglio con entrambi gli artigli. Se riesce a mantenere la presa, può attaccare con gli speroni. Il nycaloth può usare questa capacità soltanto in volo. Se stringe la presa su un avversario a terra di taglia Media o inferiore, il nycaloth può alzarsi in volo con la creatura afferrata. Quando il nycaloth trasporta una creatura di un peso superiore a 103,5 kg, la sua velocità di volo scende a 18 metri, e subisce una penalità di -3 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Il nycaloth non può trasportare un peso superiore a 223,2 kg.

Sperone (Str): Un nycaloth che mantiene una presa può effettuare due attacchi con gli speroni (+15 in mischia) con le sue gambe posteriori, infliggendo 1d6+5 danni con ogni attacco.

Ferite profonde (Str): Gli attacchi inferti dagli artigli di un nycaloth continuano a sanguinare per diverso tempo dopo che la ferita è stata inflitta. Ogni ferita sanguina provocando la perdita di 1 punto ferita ad ogni round successivo. Eventuali ferite multiple provocano una perdita da sanguinamento multipla (due ferite provocano la perdita di 2 punti ferita a round, e così via). Il sanguinamento può essere arrestato solo superando una prova di Guarigione (CD 15) o applicando un incantesimo *curare* o un altro incantesimo di guarigione (*guarigione, cerchio di guarigione* e così via).

Evoca yugoloth (Str): Una volta al giorno, un nycaloth può tentare di evocare un altro nycaloth o 1d3 mezzoloth con una probabilità di successo del 30%.

ULTROLOTH

Gli ultroloth sono gli ufficiali degli eserciti yugoloth, specializzati nel guidare le truppe e nel contrastare i piani nemici. Nell'ambiente altamente competitivo della Gehenna, di solito sono ai ferri corti tra loro, e complottano in continuazione per migliorare il loro potere.

Gli ultroloth hanno una reputazione, ben peritata, di esseri crudeli. Spesso infieriscono sui nemici caduti, sbeffeggiandoli e torturandoli, piuttosto che finirli rapidamente. Molti si adornano con le dita recise dei nemici caduti, disposte in una macabra collana. Tuttavia, raramente entrano in combattimento diretto di persona, lasciando tale compito ai loro servitori.

Un ultroloth ha l'aspetto di un umanoide avvolto in una tunica, con una testa allungata priva di altre caratteristiche al di fuori di due grossi occhi infiammati di colore. La sua pelle è color grigio scuro, ed è opaca.

Combattimento

Gli ultroloth preferiscono agire da dietro le fila dei mezzoloth o dei nycaloth, usando le loro capacità magiche per cogliere di sorpresa gli avversari. Un capitano ultroloth di solito erige un *muro di fuoco* per assistere le truppe in prima linea. Se l'esito della battaglia è incerto, utilizza *simbolo* per confondere il nemico. Se un ultroloth viene impegnato in combattimento in mischia, cerca quasi sempre di ritirarsi, convinto del fatto che la battaglia a quel punto sia già persa.

In teoria, gli ultroloth non dovrebbero mai combattere. Utilizzano *invisibilità* o *alterare se stesso* per avvicinarsi ai loro nemici, per poi utilizzare il loro sguardo ipnotico. Una volta ipnotizzati, gli avversari sono facili prede per le altre capacità degli ultroloth.

Capacità magiche: A volontà - *alterare se stesso, dissacrare, forma gassosa, invisibilità, muro di fuoco, occhi indagatori, oscurità profonda, paura, scrutare, suggestione, vedere invisibilità.* 3 volte al giorno - *costrizione/cerca, legame, suggestione di massa*; 1 volta al giorno - *simbolo.* Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da uno stregone di 13° livello (CD del tiro salvezza = 14 + il livello dell'incantesimo; per le capacità di potenziamento la CD del tiro salvezza è 16 + il livello dell'incantesimo).

Un ultroloth può usare a volontà *teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di soli oggetti), con gli effetti dell'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 13° livello.

Sguardo ipnotico (Sop): Funziona come *trama ipnotica* lanciato da uno stregone di 13° livello, senza limite di DV, 9 metri, un tiro salvezza su Volontà con CD 20 nega gli effetti.

Evoca yugoloth (Str): Una volta al giorno, un ultroloth può tentare di evocare 1d4 nycaloth, 1d6 mezzoloth o un altro ultroloth con una probabilità di successo del 30%.

ARCHETIPI

Certe creature non appartengono ad una specifica categoria. Sono create piuttosto aggiungendo un "archetipo" ad una creatura già esistente. Le regole di seguito descritte fissano i parametri per generare una creatura archetipica.

MEZZO-ELEMENTALE

I mezzo-elementali, molto più rari dei mezzo-celestiali o dei mezzo-immondi, sono il risultato dell'unione tra elementali e creature mortali, e sono generati da un qualche tipo di infusione magica del potere elementale in un mortale al momento della nascita (di solito nel corso di riti strani e spiacevoli). Tali creature di solito vengono abbandonate tra i comuni mortali, e completamente dimenticate dai loro genitori extraplanari.

I mezzo-elementali rivelano sempre in qualche lineamento e in qualche aspetto del loro carattere la loro natura elementale.

I mezzo-elementali dell'aria spesso hanno i capelli perennemente mossi da una misteriosa brezza e una voce sussurrante. A volte la gente li descrive come distratti, in quanto è difficile per loro concentrarsi per troppo tempo sulla stessa cosa.

I mezzo-elementali della terra hanno la pelle di un colo-

re ombreggiato roccioso, sono lenti ad agire ma estremamente testardi una volta che entrano in azione.

I mezzo-elementali del fuoco hanno i capelli, la pelle o gli occhi di colore rossastro. Sono di carattere irruento, e saltano facilmente alle conclusioni.

I mezzo-elementali dell'acqua hanno la pelle o i capelli di una tonalità bluastra. Di solito sono generosi e amichevoli, ma quando si arrabbiano sono terribili.

Generare un mezzo-elementale

Il "mezzo-elementale" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea con un punteggio di Intelligenza di 4 o superiore (da qui in avanti indicato con il nome di "creatura base"). Dal momento che il mezzo-elementale è per la maggior parte ancora fatto di carne, non può essere considerato una creatura di tipo elementale. Il tipo di creatura diventa invece "esterno". Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne le eccezioni qui sotto riportate.

CA: L'armatura naturale migliora di +1 o di +3 per un mezzo-elementale della terra.

Attacchi speciali: Un mezzo-elementale conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base. I mezzo-elementali dotati di un punteggio di Intelligenza o di Carisma di 8 o superiore possiedono le seguenti capacità magiche e utilizzano il loro livello del personaggio come livello dell'incantatore, come indicato nella tabella. Ogni capacità è utilizzabile una volta al giorno.

Qualità speciali: Un mezzo-elementale possiede tutte le qualità speciali della creatura base. I mezzo-elementali sono immuni alle malattie e agli effetti del loro stesso elemento (si usa il freddo per l'aria) e ottengono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Vengono cambiate rispetto a quelle della creatura base nel modo seguente:

Aria: For +0, Des +2, Cos +2, Int +2, Sag +2, Car +2.
Terra: For +4, Des -2, Cos +4, Int +0, Sag +0, Car +0.
Fuoco: For +0, Des +4, Cos +0, Int +2, Sag +0, Car +2.
Acqua: For +2, Des +0, Cos +2, Int +2, Sag +2, Car +2.

Abilità: Un mezzo-elementale possiede 8 punti abilità, più il suo bonus di Intelligenza, per Dado Vita. Le abilità della lista della creatura base vengono considerate abilità di classe, mentre le altre abilità sono considerate di classe incrociata. Se la creatura appartiene a una classe, guadagna le abilità dei suoi livelli di classe normalmente. Eventuali bonus razziali che influenzano la creatura base influenzano anche il mezzo-elementale.

Talenti: I mezzo-elementali sono dotati di un talento per ogni quattro livelli, oppure del totale dei talenti della creatura base, scegliendo il numero maggiore.

Clima/Terreno: Lo stesso della creatura base o dell'elementale.

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Lo stesso della creatura base.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Personaggi mezzo-elementali

Gli umanoidi mezzo-elementali di solito possiedono almeno una classe di personaggio. I mezzo-elementali dell'aria prediligono i bardi e i ladri, i mezzo-elementali della terra prediligono i guerrieri, i mezzo-elementali del fuoco prediligono i maghi e gli stregoni, e i mezzo-elementali dell'acqua prediligono i chierici e i druidi. I mezzo-elementali chierici venerano una divinità adeguata al loro elemento di appartenenza.

Mezzo-elementale dell'aria

Livello	Capacità	Livello	Capacità
1-2	*Foschia occultante*	13-14	*Controllare tempo atmosferico*
3-4	*Muro di vento*	15-16	*Turbine*
5-6	*Forma gassosa*	17-18	*Sciame elementale**
7-8	*Camminare nell'aria*	19+	*Spostamento planare*
9-10	*Controllare venti*		
11-12	*Catena di fulmini*		

* Lanciato solo come incantesimo d'aria

Mezzo-elementale della terra

Livello	Capacità	Livello	Capacità
1-2	*Pietra magica*	11-12	*Pelle di pietra*
3-4	*Ammorbidire terra e pietra*	13-14	*Terremoto*
		15-16	*Corpo di ferro*
5-6	*Scolpire pietra*	17-18	*Sciame elementale**
7-8	*Rocce aguzze*	19+	*Spostamento planare*
9-10	*Muro di pietra*		

* Lanciato solo come incantesimo di terra

Mezzo-elementale del fuoco

Livello	Capacità	Livello	Capacità
1-2	*Mani brucianti*	11-12	Semi di fuoco
3-4	*Produrre fiamma*	13-14	*Tempesta di fuoco*
5-6	*Sfera infuocata*	15-16	*Nube incendiaria*
7-8	*Muro di fuoco*	17-18	*Sciame elementale**
9-10	*Scudo di fuoco*	19+	*Spostamento planare*

* Lanciato solo come incantesimo di fuoco

Mezzo-elementale dell'acqua

Livello	Capacità	Livello	Capacità
1-2	*Foschia occultante*	11-12	*Cono di freddo*
3-4	*Nube di nebbia*	13-14	*Nebbia acida*
5-6	*Respirare sott'acqua*	15-16	*Orrido avvizzimento*
7-8	*Controllare acqua*	17-18	*Sciame elementale**
9-10	*Tempesta di ghiaccio*	19+	*Spostamento planare*

* Lanciato solo come incantesimo di acqua

Esempio di mezzo-elementale

Minotauro mezzo-elementale della terra
Esterno Grande (Terra)
Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m
CA: 16 (-1 taglia, -1 Des, +8 naturale)
Attacchi: Ascia grande Enorme +11/+6 in mischia; incornata +6 in mischia
Danni: Ascia grande Enorme 2d8+9; incornata 1d8+3
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Carica 4d6+9, capacità magiche
Qualità speciali: Olfatto acuto, astuzia innata, immune a malattie e a effetti della terra, bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro il veleno
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 23, Des 8, Cos 19, Int 7, Sag 10, Car 8
Abilità: Ascoltare +12, Cercare +11, Intimidire +8, Osservare +12, Saltare +8
Talenti: Attacco Poderoso, Tempra Possente

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitaria o banda (2-4)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Combattimento

Carica (Str): Un minotauro mezzo-elementale della terra di solito inizia la battaglia caricando un avversario, abbassando la testa e utilizzando le sue possenti corna. Oltre ai normali vantaggi e svantaggi di una carica, questa azione consente alla bestia di effettuare un singolo attacco da incornata che infligge 4d6+9 danni.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *ammorbidire terra e pietra, pietra magica, scolpire pietra*. Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi lanciati da un chierico di 6° livello.

Astuzia innata (Str): Anche se i minotauri mezzo-elementali non sono particolarmente intelligenti, possiedono un'astuzia innata e buone capacità logiche. Questo li rende immuni agli incantesimi *labirinto*, impedisce loro di smarrirsi e permette loro di seguire le tracce dei nemici. Inoltre, non vengono mai colti alla sprovvista.

Abilità: I minotauri mezzo-elementali della terra ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare, Osservare e Ascoltare.

CREATURE D'OMBRA

Le creature d'ombra vivono sul Piano delle Ombre, e a volte raggiungono gli altri piani, là dove la barriera tra le dimensioni si fa più debole. Così come le zone del Piano delle Ombre assomigliano a versioni strane e contorte del Piano Materiale, così anche le creature d'ombra rassomigliano in modo superficiale alle creature corrispondenti del Piano Materiale. Le creature d'ombra sono più oscure, più sfuggenti e più spettrali rispetto alle loro controparti materiali. Il grigio e il nero sono i loro colori più comuni, mentre il giallo e il bianco sono più rari. Non vanno confusi con le ombre (creature non morte che spesso popolano il Piano delle Ombre). Esistono altre creature native del Piano delle Ombre che sono collegati in modo più o meno forte alle energie di quel posto (come il mastino ombra), che non seguono questo archetipo.

Generare una creatura d'ombra

L'"Ombra" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura (da qui in avanti indicata con il nome di "creatura base"). Il tipo di creatura diventa "bestia magica". Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne le eccezioni qui sotto riportate.

Velocità: Come la creatura base x 1 1/2.

Qualità speciali: Una creatura d'ombra mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e inoltre ottiene le seguenti:

- Resistenza al freddo di 5 +1 per DV, fino a un massimo di 20.
- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Visione crepuscolare.
- *Mimetizzarsi con le ombre* (*Sop*): In qualsiasi altra condizione che non sia la piena luce del giorno, una creatura d'ombra può svanire nelle ombre, ottenendo un occultamento pari a nove decimi. Né l'illuminazione artificiale, e nemmeno un incantesimo *luce* o *fiamma perenne* può negare questa capacità. Un incantesimo *luce diurna*, tuttavia, può farlo.

Le creature d'ombra sono dotate anche di una capacità soprannaturale aggiuntiva per ogni 4 DV posseduti (per un minimo di una), scelte dalla lista seguente:

- Bonus di fortuna +2 a tutti i tiri salvezza.
- *Incuti paura* una volta al giorno.
- Riduzione del danno 5/+1.
- *Immagine speculare* una volta al giorno.
- *Spostamento planare* su se stessa per o dal Piano delle Ombre una volta al giorno.
- Rigenerazione di 2 punti ferita per round (uccisa se scende a 0 punti ferita).

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si usa la versione migliore.

Abilità: Le stesse della creatura base, più Muoversi Silenziosamente +6.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Lo stesso della creatura base.
Organizzazione: La stessa della creatura base.
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Lo stesso della creatura base, anche se raramente buono.
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di creatura d'ombra

Wight d'ombra
Bestia magica Media
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +1 (Des)
Velocità: 13,5 m
CA: 15 (+1 Des, +4 naturale)
Attacchi: Schianto +3 in mischia
Danni: Schianto 1d4+1 più risucchio di energia
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di energia, creare progenie
Qualità speciali: Non morto, resistenza al freddo 9, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, mimetizzarsi con le ombre, spostamento planare
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +2, Vol +5
Caratteristiche: For 12, Des 12, Cos -, Int 11, Sag 13, Car 15
Abilità: Ascoltare +8, Cercare +7, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +8, Osservare +8, Scalare +5
Talenti: Combattere alla Cieca

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, banda (2-4) o branco (6-11)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuni
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 5-8 DV (Medio)

Combattimento

Risucchio di energia (Sop):: Le creature viventi toccate da un attacco di schianto di un wight d'ombra ricevono un livello negativo. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere il livello negativo ha una CD di 14.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da

un wight d'ombra diventa un wight in 1d4 round. Le progenie sono comandate dal wight d'ombra che le ha create e rimangono a lui asservite fino alla sua morte. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita.

Non morto: Immune agli effetti di influenza mentale, veleno, paralisi, stordimento e malattia. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.

Mimetizzarsi con le ombre (Sop): In qualsiasi altra condizione che non sia la piena luce del giorno, un wight d'ombra può svanire nelle ombre, ottenendo un occultamento pari a nove decimi. Né l'illuminazione artificiale, e nemmeno un incantesimo *luce* o *fiamma perenne* può negare questa capacità. Un incantesimo *luce diurna*, tuttavia, può farlo.

Spostamento planare (Sop): Una volta al giorno, come azione gratuita, il wight d'ombra può spostarsi da o verso il Piano delle Ombre, con gli stessi effetti dell'incantesimo *spostamento planare*.

Abilità: I wight d'ombra ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

CREATURE DEGLI ELEMENTI

I vari Piani Elementali ospitano creature composte interamente del materiale elementale del piano in questione. L'archetipo qui sotto offre esempi per ognuno dei Piani Interni, oltre che a un paio di piani alternativi.

Creature dell'elemento aria

Le creature dell'elemento aria vivono sul Piano Elementale dell'Aria. Hanno l'aspetto di nuvole sfuggenti dalla forma vagamente umana, con cumuli di nebbia più scura al posto degli occhi e della bocca.

Generare una creatura dell'elemento aria

L'"elemento aria" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea dei seguenti tipi base: aberrazione, animale, bestia, bestia magica, parassita o vegetale. Il tipo di creatura diventa "elementale (aria)". Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne le eccezioni qui sotto riportate.

Dadi Vita: Diventano d8.

Velocità: Una creatura dell'elemento aria ha una velocità di volo di 30 metri, a meno che la creatura base non possieda una velocità di volo superiore, con manovrabilità perfetta.

Attacchi speciali: Una creatura dell'elemento aria mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e inoltre ottiene i seguenti.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro una creatura dell'elemento aria.

Qualità speciali: La creatura dell'elemento aria mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e inoltre ottiene le seguenti:

- *Elementale:* Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetta ai colpi critici.
- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Riduzione del danno (vedi la tabella sottostante).

Dadi Vita	Riduzione del danno
1-7	-
8-11	5/+1
12+	10/+1

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si usa la versione migliore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Cambiano rispetto alla creatura base come segue: Des +6

Abilità: Le stesse della creatura base. Se una creatura dell'elemento aria possiede Intelligenza pari a 4 o superiore, sa parlare l'Auran.

Talenti: Gli stessi della creatura base, con l'aggiunta del talento Attacco in Volo.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.
Organizzazione: La stessa della creatura base.
Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base.
Da 3 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +1.
Da 8+ DV, lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Generalmente neutrale.
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di creatura dell'elemento aria

Seppia dell'elemento aria
Elementale Medio (Aria)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +6 (Des)
Velocità: Volare 30 m (perfetta)
CA: 18 (+5 Des, +3 naturale)
Attacchi: 10 braccia +4 in mischia, morso -1 in mischia
Danni: Braccia 0, morso 1d6+1
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, padronanza dell'aria
Qualità speciali: Elementale, nube d'inchiostro, spinta, scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +9, Vol +2
Caratteristiche: For 14, Des 20, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7
Talenti: Attacco in Volo

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o branco (6-11)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-11 DV (Grande)

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la seppia dell'elemento aria deve colpire con un suo attacco tramite braccia. Se riesce a trattenere la preda, può automaticamente infliggere danni da morso per ogni round in cui mantiene la presa.

Padronanza dell'aria: (Str) Le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro una creatura dell'elemento aria.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetto ai colpi critici.

Nube d'inchiostro (Str): Una seppia dell'elemento aria è in grado di generare una nube di inchiostro nero alta 3 metri, larga 3 metri e profonda 3 metri una volta al minuto come azione gratuita. La nube può offrire occultamento totale, che la seppia può sfruttare per fuggire da un com-

battimento perso. Le creature all'interno della nube subiscono gli effetti dell'oscurità totale.

Spinta (Str): Una seppia dell'elemento aria può darsi una spinta propulsiva all'indietro una volta per round come azione di movimento doppio, alla velocità di 72 metri.

Creature dell'elemento terra

Le creature dell'elemento terra vivono sul Piano Elementale della Terra. Hanno l'aspetto di colossi semoventi della stessa forma generica degli esseri materiali a loro simili, ma sono fatti interamente di pietra e di terra. I loro occhi sono cristalli sfaccettati.

Generare una creatura dell'elemento terra

L'"elemento terra" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea dei seguenti tipi base: aberrazione, animale, bestia, bestia magica, parassita o vegetale. Il tipo di creatura diventa "elementale (terra)". Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne le eccezioni qui sotto riportate.

Dadi Vita: Diventano d8.

Velocità: Ottiene scavare alla velocità base normale della creatura o a 6 metri, il minore dei due casi, e in aggiunta alla normale velocità della creatura base.

CA: L'armatura naturale migliora di +3.

Attacchi speciali: Una creatura dell'elemento terra mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e inoltre ottiene i seguenti.

Padronanza della terra (Str): Una creatura dell'elemento terra ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni se sia lei che il suo avversario sono in contatto con il terreno. Se un avversario è in volo o in acqua, la creatura dell'elemento terra subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire e ai danni.

Scavare (Str): Una creatura dell'elemento terra è in grado di attraversare la roccia, i detriti o qualunque tipo di materiale basato sulla terra eccetto i metalli alla velocità di un pesce che nuota nell'acqua, in modo simile a quello di uno xorn.

Qualità speciali: Una creatura dell'elemento terra mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e inoltre ottiene le seguenti:

- *Elementale:* Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetta ai colpi critici.
- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
  Riduzione del danno (vedi la tabella sottostante).

Dadi Vita	Riduzione del danno
1-7	-
8-11	5/+1
12+	10/+1

- *Percezione tellurica (Str):* Le creature dell'elemento terra possono avvertire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che stia toccando il terreno.

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si usa la versione migliore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Cambiano rispetto a quelle della creatura base come segue: For +2, Des -2.

Abilità: Le stesse della creatura base. Se una creatura dell'elemento terra possiede un'Intelligenza pari a 4 o superiore, sa parlare il Terran.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.
Organizzazione: La stessa della creatura base.
Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base.
Da 3 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +1.
Da 8+ DV, lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Generalmente neutrale.
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di creatura dell'elemento terra

Rinoceronte dell'elemento terra
Elementale Grande (Terra)
Dadi Vita: 8d8+40 (76 pf)
Iniziativa: -1 (Des)
Velocità: 9 m, scavare 6 m
CA: 18 (-1 taglia, +10 naturale, -1 Des)
Attacchi: Incornata +14 in mischia
Danni: Incornata 2d6+13
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Padronanza della terra
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/+1, elementale, percezione tellurica, scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche: For 28, Des 8, Cos 21, Int 2, Sag 13, Car 2
Abilità: Ascoltare +11
Talenti: Nessuno

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o branco (2-12)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)

Combattimento

Padronanza della terra (Str): Un rinoceronte dell'elemento terra ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni se sia lui che il suo avversario sono in contatto con il terreno. Se un avversario è in volo o in acqua, il rinoceronte dell'elemento terra subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire e ai danni.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetto ai colpi critici.

Percezione tellurica (Str): Un rinoceronte dell'elemento terra può avvertire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che stia toccando il terreno.

Creature dell'elemento fuoco

Le creature dell'elemento fuoco vivono sul Piano Elementale del Fuoco. Hanno la stessa forma generica dei corrispondenti esseri materiali, ma sono avvolti nel fuoco, al posto dei capelli e del pelo guizzano lingue di fiamma ed eventuali scaglie o armature sono sostituite da croste annerite e carboni. I loro occhi risplendono di una fiamma azzurra.

Generare una creatura dell'elemento fuoco

L'"elemento fuoco" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea dei seguenti tipi base: aberrazione, animale, bestia, bestia magica, parassita o vegetale. Il tipo di creatura diventa "elementale (fuoco)". Utilizza

tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne le eccezioni qui sotto riportate.

Dadi Vita: Diventano d8.

Attacchi speciali: Una creatura dell'elemento fuoco mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e inoltre ottiene i seguenti.

Calore (*Str*): Oltre ai danni dei suoi attacchi, una creatura dell'elemento fuoco infligge 1d4 danni da fuoco aggiuntivi con le sue armi naturali (compresi artigli, morso, schianto, attacchi con la coda). L'ammontare dei danni dipende dal totale dei DV della creatura (vedi tabella sottostante).

Bruciare (*Str*): Coloro che vengono colpiti dalle armi naturali di una creatura dell'elemento fuoco devono superare un tiro salvezza sui Riflessi altrimenti prendono fuoco. Le fiamme bruciano per 1d4 round (vedi "Prendere fuoco", nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER). La CD del tiro salvezza è pari a 7 + il totale dei DV della creatura dell'elemento fuoco.

Le creature che attaccano la creatura dell'elemento fuoco con armi naturali o attacchi senz'armi subiscono danni da fuoco come se colpite dai suoi attacchi, e prendono anche fuoco, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi.

Qualità speciali: Una creatura dell'elemento fuoco mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e inoltre ottiene le seguenti:

- *Elementale*: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetta ai colpi critici.
- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Riduzione del danno (vedi la tabella sottostante).

Dadi Vita	Riduzione del danno	Danni da fuoco aggiuntivi
1-3	-	-
4-7	-	1d4
8-11	5/+1	1d6
12+	10/+1	2d6

- *Sottotipo del fuoco* (*Str*): Immunità al fuoco, danni raddoppiati dal freddo, a meno che non superi il relativo tiro salvezza.

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si usa la versione migliore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base.

Abilità: Le stesse della creatura base. Se una creatura dell'elemento fuoco possiede un'Intelligenza pari a 4 o superiore, sa parlare l'Ignan.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.
Organizzazione: La stessa della creatura base.
Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base. Da 3 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +1. Da 8+ DV, lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Generalmente neutrale.
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di creatura dell'elemento fuoco

Gorilla dell'elemento fuoco
Elementale Grande (Fuoco)
Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)
Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: 9 m, scalare 9 m
CA: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale)
Attacchi: 2 artigli +7 in mischia, morso +2 in mischia
Danni: Artiglio 1d6+5 più 1d4 da fuoco, morso 1d6+2 più 1d4 fuoco
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Calore, bruciare
Qualità speciali: Elementale, sottotipo del fuoco, olfatto acuto, scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +2
Caratteristiche: For 21, Des 15, Cos 14, Int 2, Sag 12, Car 7
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +18
Talenti: Nessuno

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o compagnia (2-5)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 5-8 DV (Grande)

Combattimento

Calore (Str): Oltre ai danni dei suoi attacchi un gorilla dell'elemento fuoco infligge 1d4 danni da fuoco aggiuntivi con i suoi attacchi da artigli e da morso.

Bruciare (Str): Coloro che vengono colpiti dagli attacchi tramite artigli o morso del gorilla dell'elemento fuoco devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 11 altrimenti prendono fuoco. Le fiamme bruciano per 1d4 round (vedi "Prendere fuoco", nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

Le creature che attaccano il gorilla dell'elemento fuoco con armi naturali o attacchi senz'armi subiscono danni da fuoco come se colpite dai suoi attacchi, e prendono anche fuoco, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetto ai colpi critici.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati dal freddo, a meno che non superi il relativo tiro salvezza.

Creature dell'elemento acqua

Le creature dell'elemento acqua vivono sul Piano Elementale dell'Acqua. Hanno corpi fluidi e viscosi della stessa forma generica delle creature materiali a cui assomigliano. Hanno orbite risplendenti di verde al posto degli occhi e una concavità da cui spuntano schegge di corallo al posto della bocca.

Generare una creatura dell'elemento acqua

L'"elemento acqua" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea dei seguenti tipi base: aberrazione, animale, bestia, bestia magica, parassita o vegetale. Il tipo di creatura diventa "elementale (acqua)". Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne le eccezioni qui sotto riportate.

Dadi Vita: Diventano d8.

Velocità: Ottiene Nuotare a 27 metri in aggiunta alla velocità base della creatura.

Attacchi speciali: Una creatura dell'elemento acqua

mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene anche quanto segue.

Padronanza dell'acqua (Str): Una creatura dell'elemento acqua ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni se sia lei che l'avversario sono in contatto con l'acqua. Se l'avversario o la creatura dell'elemento acqua si trovano a terra, la creatura dell'elemento acqua subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e ai danni.

Bagnare (Str): Il tocco della creatura dell'elemento acqua estingue torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. La creatura è in grado di dissolvere fuochi magici con il tocco come se facesse uso di *dissolvi magie* lanciato da uno stregone di livello pari al numero di Dadi Vita della creatura dell'elemento acqua. Non ottiene alcun vantaggio o svantaggio contro le creature del Piano Elementale del Fuoco.

Qualità speciali: Una creatura dell'elemento acqua mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e inoltre ottiene le seguenti:

- *Elementale*: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetta ai colpi critici.
- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Riduzione del danno (vedi la tabella sottostante).

Dadi Vita	Riduzione del danno
1-7	-
8-11	5/+1
12+	10/+1

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si usa la versione migliore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.
Caratteristiche: Le stesse della creatura base.
Abilità: Le stesse della creatura base. Se una creatura dell'elemento acqua possiede un'Intelligenza pari a 4 o superiore, sa parlare l'Aquan.
Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.
Organizzazione: La stessa della creatura base.
Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base.
Da 3 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +1.
Da 8+ DV, lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Generalmente neutrale.
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di creatura dell'elemento acqua

Tigre dell'elemento acqua
Elementale Grande (Acqua)
Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: 12 m, nuotare 27 m
CA: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale)
Attacchi: 2 artigli +9 in mischia, morso +4 in mischia
Danni: Artiglio 1d8+6, morso 2d6+3
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Balzo, afferrare migliorato, sperone 1d8+3, padronanza dell'acqua, bagnare
Qualità speciali: Elementale, scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +5*, Osservare +3
Talenti: Nessuno

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

Combattimento

Balzo (Str): Se una tigre dell'elemento acqua balza addosso a un avversario durate il primo round di combattimento, può effettuare un attacco completo anche se ha già intrapreso un'azione di movimento.

Afferrare migliorato: (Str) Per usare questa capacità, la tigre dell'elemento acqua deve colpire con il suo attacco con il morso. Se riesce a trattenere la preda, può attaccarla con gli speroni.

Sperone (Str): Una tigre dell'elemento acqua che riesce a trattenere la sua preda può effettuare due attacchi con gli speroni (+9 in mischia) con le zampe posteriori per 1d8+3 danni ciascuna. Se la tigre dell'elemento acqua balza addosso alla sua vittima, può anche attaccarla con gli speroni.

Padronanza dell'acqua (Str): Una tigre dell'elemento acqua ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni se sia lei che l'avversario sono in contatto con l'acqua. Se l'avversario o la tigre dell'elemento acqua si trovano a terra, la tigre dell'elemento acqua subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e ai danni.

Bagnare (Str): Il tocco della tigre dell'elemento acqua estingue torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. La tigre è in grado di dissolvere fuochi magici con il tocco come se facesse uso di *dissolvi magie* lanciato da uno stregone di 6° livello. Non ottiene alcun vantaggio o svantaggio contro le creature del Piano Elementale del Fuoco.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetto ai colpi critici.

Abilità: Le tigri dell'elemento acqua ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle aree d'erba alta, nel sottobosco fitto o nelle zone acquatiche, il bonus di Nascondersi sale a +8.

Creature dell'elemento freddo

Le creature dell'elemento freddo vivono sul Piano Elementale del Freddo, oppure in quelle zone per loro più ospitali di alcuni Piani Elementali, come il Piano Elementale dell'Aria o dell'Acqua. Hanno una forma generica simile a quella delle creature materiali a cui assomigliano, ma sono interamente composte da neve, ghiaccio e brina. Delle lastre rilucenti di ghiaccio rossastro formano gli occhi e le loro bocche rivelano file di ghiaccioli aguzzi.

Generare una creatura dell'elemento freddo

L'"elemento freddo" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea dei seguenti tipi base: aberrazione, animale, bestia, bestia magica, parassita o vegetale. Il tipo di creatura diventa "elementale (freddo)". Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne le eccezioni qui sotto riportate.

Dadi Vita: Diventano d8.

Classe Armatura: L'armatura naturale migliora di +3.

Attacchi Speciali: Una creatura dell'elemento freddo mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e inoltre ottiene i seguenti.

Gelo (*Str*): Oltre ai danni dei suoi attacchi, una creatura dell'elemento freddo infligge 1d4 danni da freddo aggiuntivi con le sue armi naturali (compresi artigli, morso, schianto o attacco con la coda). L'ammontare dei danni dipende dal totale dei DV della creatura (vedi tabella sottostante).

Qualità speciali: Una creatura dell'elemento freddo mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e inoltre ottiene le seguenti:

- *Elementale*: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetta ai colpi critici.
- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Riduzione del danno (vedi la tabella sottostante).

Dadi Vita	Riduzione del danno	Danni da freddo aggiuntivi
1-3	-	-
4-7	-	1d4
8-11	5/+1	1d6
12+	10/+1	1d8

- *Sottotipo del freddo* (*Str*): Immunità al freddo, danni raddoppiati dal fuoco, a meno che non superi il relativo tiro salvezza.
- *Camminare sul ghiaccio* (*Str*): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno* ma viene utilizzato sulle superfici gelate. Quando una creatura dell'elemento freddo si trova sul Piano Elementale del Freddo, può muoversi normalmente.

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si usa la versione migliore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.
Caratteristiche: Le stesse della creatura base.
Abilità: Le stesse della creatura base. Se una creatura dell'elemento freddo possiede un'Intelligenza pari a 4 o superiore, sa parlare l'Aquan o l'Auran.
Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.
Organizzazione: La stessa della creatura base.
Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base.
Da 3 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +1.
Da 8+ DV, lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Generalmente neutrale.
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di creatura dell'elemento freddo

Cumulo strisciante dell'elemento freddo ("Cumulo della tundra")
Elementale Grande (Freddo)
Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m
CA: 23 (-1 taglia, +14 naturale)
Attacchi: 2 schianti +10 in mischia
Danni: Schianto 2d6+5 più 1d6 da freddo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stritolamento 2d6+7 e 1d6 da freddo
Qualità speciali: Elementale, vegetale, immunità all'elettricità, resistenza al fuoco 30, riduzione del danno 5/+1, scurovisione 18 m, sottotipo del freddo, camminare sul ghiaccio
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 17, Int 7, Sag 10, Car 9
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +0*

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 8
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il cumulo della tundra deve colpire un avversario di taglia Grande o inferiore con entrambi i suoi attacchi tramite braccia. Se riesce a trattenere la preda, può stritolarla.

Stritolamento (Str): Un cumulo della tundra infligge 2d6+7 danni, oltre ai danni da freddo, se supera una prova di lotta contro creature Grandi o di taglia inferiore. Il cumulo rimane in grado di muoversi, ma non può condurre altri attacchi mentre sta stritolando.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento.



Non è soggetto ai colpi critici.

Immunità all'elettricità (Str): I cumuli della tundra non subiscono danni dall'elettricità. Ogni attacco elettrico (come *stretta folgorante* o *fulmine*) portato contro un cumulo gli conferisce invece 1d4 punti temporanei alla Costituzione. Il cumulo perde questi punti al ritmo di 1 ogni ora.

Abilità: I cumuli della tundra ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Ricevono inoltre un bonus di +12 alle prove di Nascondersi quando si trovano in zone innevate o ghiacciate.

Creature dell'elemento legno

Le creature dell'elemento legno vivono sul Piano Elementale del Legno o in simili domini a loro congeniali, compreso il Piano Materiale. Hanno la stessa forma degli esseri normali, ma sono completamente fatti di legno, rami e foglie. Hanno sfere d'ebano opalino al posto degli occhi, e le loro mani simili ad artigli terminano in schegge acuminate.

Generare una creatura dell'elemento legno

L'"elemento legno" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura corporea dei seguenti tipi base: aberrazione, animale, bestia, bestia magica o parassita. Il tipo di creatura diventa "elementale (legno)", se la campagna in cui si gioca possiede un Piano Elementale del Legno. Altrimenti il suo tipo diventa "vegetale". Fa uso di tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne che per le eccezioni qui sotto riportate.

Dadi Vita: Diventano d8.

Classe Armatura: L'armatura naturale migliora di +2.

Velocità: La velocità normale (a terra) è dimezzata. Gli altri tipi di movimento (nuotare, volare, scalare) rimangono invariati.

Attacchi speciali: Una creatura dell'elemento legno conserva tutti gli attacchi della creatura base e ottiene i seguenti.

Spine (Str): Una creatura dell'elemento legno può sparare raffiche di schegge, spunzoni o frammenti fino a quattro spine per sound, come azione standard. L'attacco ha una portata di 36 metri senza alcun incremento della gittata. I danni sono pari a 1d6+ il bonus di Forza. La creatura dell'elemento legno può lanciare un numero massimo di spine nell'arco della stessa giornata pari ai suoi DV.

Qualità speciali: Una creatura dell'elemento legno mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene anche le seguenti:

- *Elementale:* Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetta ai colpi critici.
- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Riduzione del danno (vedi tabella sottostante).

Dadi Vita	Riduzione del danno
1-7	-
8-11	5/+1
12+	10/+1

- *Vegetale:* anche se appartenente al tipo elementale, una creatura dell'elemento legno è comunque simile a un vegetale. Oltre ai benefici concessi dal suo tipo elementale, la creatura dell'elemento legno ottiene immunità alla metamorfosi e non è soggetta agli effetti di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazione, mascheramento ed effetti al morale).
- *Percezione del legno (Str):* Una creatura dell'elemento legno può percepire automaticamente l'ubicazione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia in contatto con della vegetazione, anche se la creatura dell'elemento legno non è in contatto con la stessa vegetazione.

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, viene usata quella migliore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base
Caratteristiche: Le stesse della creatura base
Abilità: Le stesse della creatura base. Se la creatura dell'elemento legno possiede un'Intelligenza pari a 4 o superiore, può parlare il Silvano e il linguaggio dei treant
Talenti: Gli stessi della creatura base

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: La stessa della creatura base
Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base
Da 3 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +1
Da 8+ DV, lo stesso della creatura base +2
Tesoro: Lo stesso della creatura base
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Lo stesso della creatura base

Esempio di creatura dell'elemento legno

Leopardo dell'elemento legno
Elementale Medio (Legno)
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +4 (Des)
Velocità: 6 m, scalare 6 m
CA: 17 (+4 Des, +3 naturale)
Attacchi: Morso +6 in mischia, 2 artigli +1 in mischia; o 3 spine +6 a distanza
Danni: Morso 1d6+3, artiglio 1d3+1; spine 1d6+1
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Balzo, afferrare migliorato, sperone 1d3+1
Qualità speciali: Olfatto acuto, elementale, vegetale, percezione del legno, scurovisione fino a 18 m
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 19, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +6, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9*, Osservare +6, Scalare +11
Talenti: Arma Preferita (morso, artigli)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-5 DV (Medio)

Combattimento

Balzo (Str): Se un leopardo dell'elemento legno balza addosso a un avversario durate il primo round di combattimento, può effettuare un attacco completo anche se ha già intrapreso un'azione di movimento.

Afferrare migliorato: (Str) Per usare questa capacità, il leopardo dell'elemento legno deve colpire con il suo attacco con il morso. Se riesce a trattenere la preda, può attaccarla con gli speroni.

Sperone (Str): Un leopardo dell'elemento legno che riesce a trattenere la sua preda può effettuare due attacchi con gli speroni (+6 in mischia) con le zampe posteriori per 1d3+1 danni ciascuna. Se il leopardo dell'elemento legno balza addosso alla sua vittima, può anche attaccarla con gli speroni.

Elementale: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetto a colpi critici.

Vegetale: Immune alla metamorfosi, non è soggetto agli effetti di influenza mentale.

Percezione del legno (Str): Il leopardo dell'elemento legno può percepire automaticamente l'ubicazione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia in contatto con della vegetazione, anche se il leopardo dell'elemento legno non è in contatto con la stessa vegetazione.

Abilità: Il leopardo dell'elemento legno riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. * Nelle zone d'erba alta o nel sottobosco fitto, il bonus di Nascondersi sale a +8.



Illus. di M. Carvalho

Dadi Vita	Resistenza al fuoco, all'elettricità, al freddo e al suono
1-3	5
4-7	10
8-11	15
12+	20

CREATURE ASSIOMATICHE

Le creature assiomatiche vivono sui piani legali, i domini dell'ordine. Anche se assomigliano alle creature del Piano Materiale, hanno una forma più regolare, i loro lineamenti sono più nitidi e precisi, le loro penne o il loro pelo sono più risplendenti e il loro aspetto è più fulgido e nobile. Vengono spesso chiamate creature "perfette", e alcuni dicono che le versioni assiomatiche delle creature siano i modelli veri e gli ideali originali; tutte le altre creature dello stesso tipo sarebbero solo delle imitazioni.

Generare una creatura assiomatica

"Assiomatico" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura corporea di allineamento legale o neutrale che sia nativa del Piano Materiale. Le bestie e gli animali dotati di questo archetipo diventano bestie magiche, ma altrimenti il loro tipo rimane lo stesso. Questo archetipo fa uso di tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne che per le eccezioni qui sotto riportate.

Attacchi speciali: Una creatura assiomatica conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e inoltre ottiene i seguenti.

Punire il caos (*Sop*): Una volta al giorno, la creatura può effettuare un attacco normale per infliggere un danno aggiuntivo pari al totale dei suoi DV (fino a un massimo di +20) contro un avversario caotico.

Qualità speciali: Una creatura assiomatica mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre acquisisce le seguenti:

- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Resistenza al fuoco, all'elettricità, al freddo e al suono (vedi la tabella seguente).
- Resistenza agli incantesimi pari al doppio dei DV della creatura (fino a un massimo di 25).
- *Menti collegate* (*Str*): Le creature assiomatiche di un tipo specifico a meno di 90 metri l'una dall'altra rimangono in comunicazione costante. Se una nel gruppo è cosciente di qualche pericolo, lo diventano tutte. Se una all'interno del gruppo non è colta alla sprovvista, nessuna di loro lo è. Nessuna creatura assiomatica nel gruppo viene considerata attaccata ai fianchi a meno che non lo siano tutte.

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, viene usata quella migliore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma l'Intelligenza deve essere pari almeno a 3.

Abilità: Le stesse della creatura base.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base. Da 3 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +1. Da 8+ DV, lo stesso della creatura base +2.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Sempre legale (qualsiasi).

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di creatura assiomatica

Bulette assiomatico ("Squalo terrestre perfetto")
Bestia magica Enorme
Dadi Vita: 9d10+45 (94 pf)

Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: 12 m, scavare 3 m
CA: 22 (-2 taglia, +2 Des, +12 naturale)
Attacchi: Morso +12 in mischia, 2 artigli +7 in mischia
Danni: Morso 2d8+8, artigli 2d6+4
Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m
Attacchi speciali: Salto, punire il caos
Qualità speciali: RI 18, olfatto acuto, percezione tellurica, menti collegate, scurovisione 18 m; resistenza al freddo, all'elettricità, al fuoco e al suono 5
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Vol +4
Caratteristiche: For 27, Des 15, Cos 20, Int 3, Sag 13, Car 6
Abilità: Ascoltare +6, Saltare +12

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: 10-16 DV (Enorme); 17-27 DV (Mastodontico)

Combattimento

Salto (Str): Un bulette assiomatico può saltare in alto durante il combattimento. Ciò gli permette di eseguire quattro attacchi con gli artigli invece di due, ma non può mordere. Il bonus di attacco è +12.

Punire il caos (Sop): Una volta al giorno, il bulette assiomatico può effettuare un attacco normale per infliggere un danno aggiuntivo pari a +9 contro un avversario caotico.

Percezione tellurica (Str): I bulette possono avvertire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa entro 18 metri che stia toccando il terreno.

Menti collegate (Str): I bulette assiomatici a meno di 90 metri l'uno dall'altro rimangono in comunicazione costante. Se uno nel gruppo è cosciente di qualche pericolo, lo diventano tutti. Se uno all'interno del gruppo non è colto alla sprovvista, nessuno di loro lo è. Nessun bulette assiomatico nel gruppo viene considerato attaccato ai fianchi a meno che non lo siano tutti.

CREATURE ANARCHICHE

Le creature anarchiche vivono sui piani caotici, dove regna il disordine. Anche se assomigliano alle creature del Piano Materiale, hanno una forma che sembra incompleta, i loro lineamenti sono più rozzi e imprecisi, le loro penne o il loro pelo sono chiazzati arruffati e il loro aspetto è più disordinato e orribile. Vengono spesso chiamati gli "Incompleti", e alcuni dicono che si tratti dei primi tentativi di creazione, abbandonati sui piani turbinanti del caos e dimenticati dai loro creatori.

Generare una creatura anarchica

"Anarchico" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura corporea di allineamento caotico o neutrale che sia nativa del Piano Materiale. Le bestie e gli animali dotati di questo archetipo diventano bestie magiche, ma altrimenti il loro tipo rimane lo stesso. Questo archetipo fa uso di tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne che per le eccezioni qui sotto riportate.

Attacchi speciali: Una creatura anarchica conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e inoltre ottiene i seguenti.

Punire la legge (Sop): Una volta al giorno, la creatura può effettuare un attacco normale per infliggere un danno aggiuntivo pari al totale dei suoi DV (fino a un massimo di +20) contro un avversario legale.

Qualità speciali: Una creatura anarchica mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre acquisisce le seguenti:

- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Resistenza al fuoco, all'elettricità, al freddo e al suono 5.
- Immunità alla metamorfosi e alla pietrificazione.
- Guarigione rapida (vedi la tabella seguente).
- Riduzione del danno (vedi la tabella seguente).

Dadi Vita	Riduzione del danno	Guarigione rapida
1-3	-	
4-7	-	1
8-11	-	3
12+	5/+1	5

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, viene usata quella maggiore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.
Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma l'Intelligenza deve essere pari almeno a 3.
Abilità: Le stesse della creatura base.
Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.
Organizzazione: La stessa della creatura base.
Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base.
Da 3 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +1.
Da 8+ DV, lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Sempre caotico (qualsiasi).
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Esempio di creatura anarchica

Athach anarchico
Aberrazione Enorme
Dadi Vita: 14d8+70 (133 pf)
Iniziativa: +1 (Des)
Velocità: 15 m
CA: 20 (-2 taglia, +1 Des, +8 naturale, +3 nascondersi)
Attacchi: Randello Enorme +12/+7 in mischia, 2 randelli Enormi +12 in mischia, morso +14 in mischia; o pietra +5/+0 a distanza, 2 pietre +5 a distanza
Danni: Randello Enorme 2d6+8, 2 randelli Enormi 2d6+4, morso 2d8+4 e veleno; o pietra 2d6+8, 2 pietre 2d6
Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali: Veleno, punire il caos
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/+1, guarigione rapida 5, scurovisione 18 m, immune a metamorfosi e pietrificazione; resistenza ad acido, freddo, elettricità, fuoco e suono 5
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +10
Caratteristiche: For 27, Des 12, Cos 21, Int 7, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7, Saltare +16, Scalare +16
Talenti: Combattere con Più Armi, Multiattacco, Multidestrezza

---

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o tribù (7-12)
Grado di Sfida: 9

Tesoro: 50% monete; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 15-28 DV (Enorme)

Combattimento

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 22); danno iniziale 1d6 temporanei alla Forza, danno secondario 2d6 temporanei alla Forza.

Punire la legge (Sop): Una volta al giorno, un athach anarchico può effettuare un attacco normale per infliggere un danno aggiuntivo pari a +9 contro un avversario legale.

SUPPLICANTE

I supplicanti sono le anime dei morti, reincarnatesi una volta giunte sui Piani Esterni. Risiedono laggiù, e ottengono la loro ricompensa eterna (o la loro punizione eterna) adeguata alla loro vita passata, in qualità di guerrieri e servitori di creature più potenti, di vittime per il piacere sadico dei demoni o come materia grezza dalla quale estrapolare nuove creazioni. Spesso fungono da attendenti, scorte, lancieri e guide per i viaggiatori planari.

L'aspetto di un supplicante dipende dalla cosmologia. Una versione idealizzata del supplicante è quella del servitore calmo, instancabile, privo di volontà che esiste nella gloria della sua divinità e che non avverte più alcun bisogno. Un'altra è quella dello schiavo che brucia tra le fiamme dell'inferno per peccati veri o immaginari, torturato e infine trasformato in uno strumento del male più potente. Una terza è quella del guerriero che combatte tutto il giorno e che passa a bere e a fare bagordi tutte le sere nei saloni dei banchetti, in preparazione per l'ultima battaglia dell'universo.

In genere, i supplicanti assumono la stessa forma che avevano al momento della morte, anche se potrebbero essere riplasmati dai piani o dai poteri che risiedono su quei piani per adattarli alla natura di quella particolare oltretomba: in una cosmologia dove tutte le divinità sono dei draghi, ad esempio, i supplicanti potrebbero assumere forma di drago. Nella cosmologia di base, la maggior parte dei supplicanti ha un aspetto umanoide (ma esistono delle eccezioni anche in quel caso).

Chi va in paradiso? È il DM a deciderlo. Quali creature diventino dei supplicanti, spetta ancora al DM deciderlo. Nella cosmologia di base, questo è un destino riservato a quelle creature dotate di un punteggio di Intelligenza e di Saggezza pari almeno a 1. I seguenti tipi di creature possono diventare supplicanti: aberrazioni, animali, bestie, bestie magiche, umanoidi mostruosi, anche mutaforma, e perfino quei vegetali, melme e parassiti dotati di punteggi di caratteristica adeguati (i treant sono inclusi, le liane assassine no). I non morti e i costrutti di solito non vengono trasformati in supplicanti, ma alle anime delle loro forme originali potrebbe benissimo essere accaduto. Gli elementali e gli esterni tendono a fondersi con i loro piani nativi, e come tali non diventano supplicanti (le loro anime potrebbero comunque essere riportate in vita).

La regola in base alla quale chi, individualmente, diventa un supplicante, varia in ogni cosmologia. In alcune cosmologie, chiunque sia morto si reincarna nell'aldilà. In altre, solo a chi è stato scelto dagli dei viene riservata questa sorte, mentre le energie dei morti rimanenti vengono dissolte per i Piani Esterni. In altre, le anime si reincarnano in creature celestiali, immonde, assiomatiche o anarchiche.



Illust. di D. Roach

Altre cosmologie ancora dispongono di tutte queste opzioni: gli spiriti diventano supplicanti fin tanto che qualcuno sul Piano Materiale li ricorda. Una volta che sono stati dimenticati, I supplicanti si fondono con la materia del piano, per poi rinascere come esseri planari. Il DM può scegliere qualsiasi opzione per la sua cosmologia.

In termini di gioco, I supplicanti di solito non sono figure centrali. Può essere utile far sì che i personaggi giocanti incontrino di tanto in tanto personaggi familiari defunti da tempo, ma per la maggior parte dei casi questo archetipo è riservato ai personaggi non giocanti. I PG morti possono essere riportati in vita, ma in quel caso dimenticano qualsiasi esperienza fatta in forma di supplicanti.

Generare un supplicante

"Supplicante" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura nei modi definiti dalla natura della campagna (la creatura in questione sarà definita d'ora in poi come "creatura base"). Il tipo di creatura diventa "esterno".

Utilizzare tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che per le eccezioni che seguono.

Dadi Vita: Diventano 2d8. La creatura mantiene eventuali bonus ai punti ferita dei suoi DV originali.

CA: Vengono applicati solo i modificatori della taglia, della Destrezza e dell'armatura naturale. I bonus di armatura non vengono applicati.

Attacchi: Il bonus di attacco base viene ridotto a +2, ed è soggetto alle modifiche della taglia e della Forza. Se il bonus di attacco base della creatura è inferiore a +2, si usa il valore inferiore.

Attacchi speciali: Un supplicante perde tutte le sue capacità soprannaturali e magiche, ma conserva i suoi attacchi speciali e le sue capacità straordinarie.

Qualità speciali: Un supplicante perde tutte le sue capacità soprannaturali e magiche, ma conserva le sue capacità straordinarie. Inoltre, acquisisce le seguenti qualità.

- *Immunità mentale (Str):* Tutti i supplicanti sono immuni agli effetti di influenza mentale. Questo può essere dovuto alla loro esistenza priva di consapevolezza, alla devozione verso le loro divinità o dall'essere circondati da un piano di allineamento simile.
- *Immunità (Str):* In base alla natura del piano nativo, un supplicante acquisisce l'immunità a due dei seguenti effetti: acido, elettricità, freddo, fuoco, metamorfosi, pietrificazione, veleno. Queste immunità vengono applicate analogamente a tutti i supplicanti di un piano o di una divinità particolare. Vedi il Capitolo 7: "Piani Esterni" per ulteriori dettagli.
- *Resistenze (Str):* In base alla natura del piano nativo, il supplicante ottiene resistenza 20 a due dei seguenti effetti: acido, elettricità, freddo e fuoco. Il Capitolo 7 descrive in dettaglio quali supplicanti possiedono le rispettive immunità.
- *Appartenenza planare (Str):* I supplicanti non possono abbandonare il piano in cui risiedono. Se si tenta di costringerli a farlo, vengono teletrasportati in una direzione casuale entro un raggio di 160 km.
- *Qualità speciali aggiuntive:* Alcuni piani particolari offrono benefici aggiuntivi ai supplicanti che vi abitano. Le qualità speciali tipiche dei supplicanti possono essere, tra le molte, anche le seguenti:

- Riduzione del danno 5/argento e RI 5
- *Cerchio magico contro il male* perenne
- Guarigione rapida 1
- Riduzione del danno 10/+1
- Resistenza agli incantesimi 10
- 2d8 DV aggiuntivi
- Rimozione di tutte le immunità e le resistenze tranne l'immunità alle influenze mentali. Aggiunta di resistenza all'acido, al caldo, al freddo all'elettricità e al fuoco pari a 5.

Tiri salvezza: I bonus di base ai tiri salvezza aumentano di +3

Capacità: Le stesse della creatura base. Alcune cosmologie o alcune divinità particolarmente insicure limitano I punteggi di caratteristica dei supplicanti a un massimo di 18. Eventuali caratteristiche superiori vengono ridotte al massimo consentito.

Abilità: I supplicanti non possiedono abilità. Eventuali abilità possedute vanno perdute.

Talenti: I supplicanti non possiedono talenti. Eventuali talenti posseduti vanno perduti.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo (all'interno del piano di appartenenza).

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: 1.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Lo stesso del piano di appartenenza.

Avanzamento: Nessuno.

Supplicanti eccezionali

Le divinità potrebbero scegliere alcuni servitori particolari, in grado di ricordare qualcosa delle loro vite passate, per compiere un'impresa specifica. Questi supplicanti eccezionali mantengono le abilità e i talenti che avevano posseduto in vita, ma altrimenti subiscono le stesse limitazioni riservate agli altri supplicanti di quel piano.

Esempio di supplicante

Questo è un esempio di supplicante proveniente da un piano caotico malvagio. Un piano specifico della cosmologia (come l'Abisso) potrebbe assegnare ulteriori qualità speciali. Vedi il Capitolo 7 per ulteriori dettagli.

Supplicante Ogre
Esterno Grande (Caotico, Malvagio)
Dadi Vita: 2d8+8 (17 pf)
Iniziativa: -1 (Des)
Velocità: 9 m
CA: 13 (-1 taglia, -1 Des, +5 naturale)
Attacchi: Schianto +6
Danni: Schianto 1d4+7
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Qualità speciali: Immunità mentali, immunità all'elettricità e ai veleni, resistenza al fuoco e all'acido 20
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +2, Vol +3
Caratteristiche: For 21, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 7

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (2-4) o banda (5-8)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: Nessuno

Appendice: Piani e Cosmologie Alternative

Nessuno dei piani che seguono è situato all'interno della Grande Ruota, ma è possibile utilizzarli all'interno di una cosmologia personale. Questo capitolo include anche alcune cosmologie alternative da usare o adattare per la propria ambientazione.

REGIONE DEI SOGNI

La Regione dei Sogni, a volte chiamata anche semplicemente Sogno, è il luogo dove prendono forma i sogni, che rivelano una vita propria rispetto al mondo di chi veglia. I sogni, una volta sognati, svaniscono nell'oscurità, ma i loro echi riverberano per sempre attraverso Sogno. I resti di quei sogni particolarmente brutti e carichi di emozioni oscure a volte devastano le terre del sogno dando luogo a terrificanti incubi.

I viaggiatori si recano nella Regione dei Sogni, che lo vogliano o meno, ogni volta che si addormentano. Le loro menti prendono il volo per la Regione dei Sogni. I confini di Sogno si allargano e si restringono con nuove terre del sogno ogni volta che i viaggiatori di tutti i piani si addormentano o si svegliano. Sogno, tuttavia, esisterebbe anche se non ci fosse più nessun sognatore.

I molti sogni creati dai sognatori durano per breve tempo, e raramente si ostacolano l'uno con l'altro casualmente. Tuttavia, esiste chi è in grado di attraversare le varie terre del sogno a piacimento. A volte tali viaggiatori lucidi si spingono fin nel cuore del Sogno, dove i sogni normali non arrivano.

TRATTI DI SOGNO

La Regione dei Sogni è dotata dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale soggettiva:** All'interno della maggior parte delle terre del sogno, la forza di gravità è la stessa del Piano Materiale, ma ogni terra del sogno può essere orientata in una direzione diversa. La gravità soggettiva della maggior parte delle terre del sogno sembra adattarsi alla gravità normale, ma altre terre potrebbero disporre di tratti di gravità assai diversi. Quei visitatori in grado di padroneggiare l'abilità Sogno Lucido possono scegliere come vengono influenzati dalla gravità di una particolare terra del sogno.
- **Tempo alterato:** Per ogni dieci minuti passati su Sogno, solo un minuto passa sul Piano Materiale. Ma la natura del piano rende il tempo passato al suo interno meno reale. Indipendentemente da ciò che hanno sperimentato, i visitatori, quando lasciano Sogno, ne conservano soltanto i ricordi. Gli incantesimi non possono essere effettivamente lanciati o imparati, gli oggetti non possono essere vinti o perduti e nessun punto esperienza può essere guadagnato nel corso di un sogno.
- **Dimensioni infinite:** Sogno è infinito, anche se le terre dei sogni individuali sono finite. Tuttavia, anche un'unica terra del sogno può sembrare molto grande, in base alla natura del sogno individuale.
- **Altamente plasmabile:** Le terre del sogno nascono dalla materia incontrollata del sogno nel momento in cui la mente di un sognatore entra in Sogno. Lasciata a se stessa su Sogno, la materia del sogno è effimera quanto il pensiero. Ma una volta che una terra del sogno prende forma, acquista un tratto plasmabile alterabile simile a quello del Piano Materiale. Quei visitatori in grado di padroneggiare l'abilità Sogno Lucido possono riuscire a plasmare una terra del sogno a loro piacimento.
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento neutrale leggero.**
- **Magia normale:** Gli incantesimi possano essere lanciati normalmente, ma quando i viaggiatori lasciano Sogno scoprono che quegli incantesimi usati sul piano non sono stati davvero lanciati (sono ancora presenti come incantesimi preparati o come slot di incantesimi disponibili). Analogamente, qualsiasi incantesimo ancora attivo nel momento in cui un viaggiatore lascia Sogno scompare come se non fosse mai stato lanciato.

COLLEGAMENTI A SOGNO

La Regione dei Sogni è adiacente al Piano Materiale e a qualsiasi Piano di Transizione, Interno o Esterno si desideri. Il metodo più facile di raggiungere Sogno è attraverso il Portale del Sonno, che tutte le creature viventi del multiverso attraversano senza volerlo consciamente quando cadono addormentate.

Quando il sonno si impadronisce di una mente vivente, la coscienza del dormiente passa nella Regione dei Sogni, e il sognatore entra nella sua terra del sogno personale. Il corpo rimane sul Piano Materiale, ma la mente vaga come entità indisturbata all'interno di una terra del sogno. Quando il sognatore si sveglia, la mente fa ritorno al corpo e la terra del sogno di solito si dissolve in materia di sogno senza forma. A volte le terre del sogno permangono e passano nel Cuore del Sogno, acquistando una realtà più stabile.

I viandanti del sogno (coloro che visitano frequentemente la Regione dei Sogni) possono entrare su Sogno attraverso il Portale del Sonno come tutti i sognatori, oppure possono passare nei sogni con il loro corpo attraverso i portali fisici che si aprono su Sogno lanciando l'incantesimo *viaggio nel sogno*.

ABITANTI DI SOGNO

È possibile trovare creature di ogni tipo su Sogno, che variano da piccoli animali a incubi abominevoli. Anche i sognatori sono moltissimi, sebbene le terre del sogno delle creature simili di solito tendono a raggrupparsi assieme come arcipelaghi in un mare di materia di sogno senza forma.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento all'interno di una terra del sogno spesso è simile a quello sul Piano Materiale. Ma le regole cambiano da una terra del sogno all'altra. In una terra del sogno, ogni creatura può volare da un posto all'altro, ma in quella seguente volare potrebbe essere l'unico modo di muoversi.

Spostarsi da una terra del sogno all'altra di solito viene fatto intenzionalmente dai viandanti del sogno che sono entrati in sogno usando *viaggio nel sogno* o che fanno uso dell'abilità Sogno Lucido. Un viaggiatore può saltare da una terra del sogno all'altra o puntare dritto al Cuore del Sogno. Anche se le terre del sogno di solito non si sovrappongono, i viandanti del sogno possono trovare alcune zone in cui i confini sono sufficientemente sottili da poter passare alla terra del sogno seguente con un semplice passo.

Il passaggio da una terra del sogno all'altra è sempre un cambiamento graduale, e mai improvviso. Man mano che

il viaggiatore si avvicina al confine della terra del sogno, i dintorni si fanno sempre più simili a quelli della terra del sogno vicina, mentre i dintorni di quella precedente si fanno sempre più soffusi. Dopo poco tempo, il viandante del sogno è passato totalmente nella nuova terra del sogno. Un viandante del sogno, come tutti i sognatori, può "svegliarsi" per uscire da Sogno definitivamente.

Svegliarsi: Un sognatore o un viandante del sogno possono tentare di svegliarsi da una terra del sogno minacciosa con un'azione equivalente al movimento superando una prova di Saggezza (CD 10). Quando il sognatore che ha creato la terra del sogno si risveglia, la terra del sogno scompare. Tutti gli altri visitatori vengono scaraventati nella terra del sogno più vicina. Quando un viandante del sogno si sveglia, invece, la terra del sogno e il sognatore originale non vengono influenzati.

CARATTERISTICHE DELLA REGIONE DEI SOGNI

In una cosmologia dotata della Regione dei Sogni, i sogni possono davvero ferire. Naturalmente, la maggior parte dei mortali passa tutta la vita senza subire mai alcun danno delle grandi regioni selvagge di Sogno, ma alcuni non sono così fortunati.

Quando un sognatore medio arriva su Sogno, mantiene tutte le sue caratteristiche e ottiene perfino l'equivalente degli oggetti indossati o trasportati fatti di materia di sogno. Analogamente, i suoi punti ferita, i suoi punteggi di caratteristica e tutti gli altri suoi valori sono esattamente quelli che erano nel momento in cui si è addormentato. Ad esempio, un mago di 5° livello con una *bacchetta del fulmine* può usare sia i suoi incantesimi che la sua bacchetta su Sogno. Quando si sveglia, scopre che non ha lanciato nessuno dei suoi incantesimi preparati e non ha speso nessuna carica della sua bacchetta.

Se un sognatore o viandante del sogno muore in una terra del sogno, si risveglia all'improvviso con il cuore che batte all'impazzata, ma altrimenti non subisce alcun danno. Un sognatore o un viandante del sogno ucciso nel Cuore del Sogno, invece, muore anche sul Piano Materiale. Ma quel che è peggio è che il suo spirito viene intrappolato per sempre nel Cuore del Sogno, quindi né l'incantesimo *rianimare morti* né *resurrezione* funzioneranno.

Terre del sogno

Molte terre del sogno sono piccole: poco più di due o tre stanze in un modesto edificio, una piccola radura in una foresta percossa da una tempesta, o un incrocio di due strade di campagna avvolto nella nebbia. Altre terre del sogno si estendono per chilometri e contengono abitanti, edifici e stranezze di ogni tipo. Tuttavia, tutte le terre del sogno hanno una caratteristica in comune: il sognatore.

La mente inconscia del sognatore dà forma alla terra del sogno, che il sognatore stesso poi attraversa, in genere completamente ignaro del fatto che sta sognando. Il sognatore altera aspetti piccoli o grandi della sua terra del sogno personale, anche se non lo fa mai consapevolmente, a meno che non sia stato addestrato nell'uso di Sogno Lucido. Le terre del sogno di solito si dissolvono quando il sognatore si risveglia, anche se di tanto in tanto una terra del sogno permane o sopravvive per sempre quando si verificano circostanze insolite o magiche.

Nei casi più estremi, una terra del sogno straripa, spingendo alcuni suoi frammenti dei visitatori su altre terre del sogno o sul Piano Materiale. Gli oggetti provenienti dalle terre del sogno straripate di solito durano 1d% ore sul Piano Materiale, ma l'1% di esse acquistano una realtà permanente. Un esempio di terra del sogno permanente viene descritto di seguito.

Anavaree: Questa terra del sogno permanente è un paesaggio idilliaco illuminato da un sole dorato. L'erba, gli alberi e alcuni piccoli laghi sono visibili all'interno del pe-

VIAGGIO NEL SOGNO

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore e una creatura toccata per ogni livello
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore e qualsiasi creatura tocchi vengono trascinati lungo un arcobaleno cristallino di reminiscenze fino ai confini dei pensieri coscienti e dentro la Regione dei Sogni. L'incantatore può portare più di una creatura con sé (soggetto ai suoi limiti di livello), ma devono essere tutti in contatto tra di loro. Essi entrano fisicamente nel mondo dei sogni non lasciando nulla dietro di sé.

Su Sogno, l'incantatore si muove attraverso una serie di pensieri, desideri e fantasmi creati dalle menti dei sognatori di ogni dove. Per ogni minuto di movimento attraverso Sogno (che è pari a un singolo round sul Piano Materiale), l'incantatore può poi "svegliarsi" a 8 km rispetto a dove si trovava prima nel mondo reale. Così, un personaggio può utilizzare questo potere per viaggiare rapidamente entrando fisicamente nel luogo in cui si muovono solo i sogni, spostandosi della distanza desiderata, e poi rientrando nel mondo reale. L'incantatore sa dove ricomparirà nel mondo reale.

Viaggio nel sogno può essere anche utilizzato per viaggiare attraverso i piani che contengono creature che sognano, ma in questo caso è necessario attraversare il Cuore del Sogno, dove l'incantatore è soggetto ai vari pericoli delle diverse realtà del sogno. Trasferirsi in un altro piano di esistenza richiede 1d4 ore su Sogno (il che corrisponde a 1d4 x 6 minuti nel modo in cui viene misurato il tempo sulla maggior parte dei piani).

Qualsiasi creatura toccata dall'incantatore quando viene lanciato *viaggio nel sogno* compie anch'essa la transizione verso i confini del pensiero cosciente. I viaggiatori possono decidere di seguire l'incantatore, vagare attraverso i sogni degli altri, o ritornare nel mondo reale (50% di una delle due ultime cose se si sono perse o sono state abbandonate dall'incantatore). Le creature che non vogliono accompagnare l'incantatore nella Regione dei Sogni possono compiere un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti.

Nota: A differenza delle normali regole per sognare, gli oggetti usati, gli incantesimi lanciati e gli altri beni consumabili vengono effettivamente consumati quando l'incantatore fa ritorno nel mondo reale dopo essere stato sotto l'effetto di questo incantesimo. Analogamente, gli oggetti acquisiti e l'esperienza accumulata durante l'effetto dell'incantesimo, permangono nell'incantatore.



rimetro di una natura boschiva. Gli uccelli volano da un ramo all'altro degli alberi, intonando splendide canzoni. Al centro della natura sorge una collina che funge da campo di gioco. Attorno alla collina, un gigantesco drago di bronzo dorme tranquillamente. Ana, la sognatrice, gioca sulla collina.

Quando Ana sorride, il sole si fa più luminoso. Quando ride, si forma un arcobaleno. D'altra parte, quando si rattrista il cielo si fa nuvoloso e quando piange cade la pioggia. Nel peggiore dei casi, quando si arrabbia, cadono dei fulmini. Ana non si rende conto che sta sognando. Non pensa alla situazione in cui si trova, una situazione comune per molti sognatori nelle loro terre del sogno. Il drago, "Brontolone", dorme sempre, a meno che Ana non sia minacciata.

In realtà il corpo fisico di Ana è stato posto in stasi sulla superficie di un mondo rosso privo di vita dove non è possibile respirare. È la sola sopravvissuta di un tentativo di colonizzazione proveniente da un altro mondo, la cui spedizione è caduta dal cielo distruggendosi e bruciando sulle sabbie rosse. Nelle profondità di un grosso cratere, ormai spento da tempo, è situata la camera di stasi di Ana. Per qualche miracolo del caso o del destino, è rimasta e intatta e funzionante. Ma la donna al suo interno ha subito un trauma, e ora la sua mente è quella di una ragazzina: una ragazzina soggetta a un sonno imposto, che continua a sognare. Ana non è cosciente del suo corpo fisico o del destino degli altri coloni; continua a giocare senza alcuna

SOGNO LUCIDO (SAG; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Un viaggiatore utilizza questa abilità per capire che sta sognando, per controllare direttamente gli elementi di un sogno e per spostarsi su altre terre del sogno.

Prova: Superare una prova di Sogno Lucido è un'azione standard che provoca un attacco di opportunità.

Azione	CD
Capire che si sta sognando	5
Cambiare un aspetto della propria terra del sogno	15
Cambiare un aspetto di una terra del sogno altrui	20
Cambiare le proprie sembianze	20
Lasciare una terra del sogno e raggiungerne un'altra	15
Lasciare una terra del sogno e raggiungere il Cuore del Sogno	25
Portare un'altra persona con sé nel Cuore del Sogno	*
Uscire dal Cuore del Sogno	20

* Prima è necessario vincere una prova di lotta con il proprio avversario. Quindi, invece di tentare di immobilizzarlo, si effettua una prova di Sogno Lucido (CD 25) nell'azione seguente. Se la prova riesce, il viaggiatore e il suo avversario finiscono nel Cuore del Sogno.

Cambiare aspetto: Un aspetto della terra del sogno può essere una caratteristica del paesaggio come l'illuminazione, il terreno, l'architettura di un edificio, la vegetazione (o l'assenza di vegetazione) e altre caratteristiche relativamente innocue di una terra del sogno. É impossibile usare Sogno Lucido per generare un fulmine che colpisca un avversario o aprire un baratro sotto i piedi di un nemico.

Cambiare sembianze: È possibile adottare l'aspetto esterno di un'altra creatura di una taglia diversa fino a due gradi dalla propria. Non cambia nessuna delle proprie caratteristiche, solo il proprio aspetto.

Ritentare: È possibile effettuare una prova di Sogno Lucido una volta per round.

preoccupazione nella terra del sogno da anni. Il drago, tuttavia, conosce la verità.

Cuore del Sogno

Le terre del sogno, per quanto infinite, sono solo la periferia di Sogno. Confinano con il Cuore del Sogno, un reame dove i sognatori possono morire.

Il Cuore del Sogno è una tumultuosa mescolanza di varie terre del sogno che si fondono, bruciano, crescono e si dissolvono senza alcuna regolarità e senza alcun motivo. Palle di fuoco, sacche d'aria, frammenti di terra e onde d'acqua si danno battaglia tra loro. Nel mezzo di questo caos fluttuano i resti di terre del sogno semidistrutte: laghi, palazzi, strade, strane creature e piccole isole. Alcune offrono riparo dalla tempesta, ma altre subiscono in pieno i suoi effetti mortali. Queste sono le terre che sono state risucchiate dal Cuore del Sogno, di solito dopo che i loro sognatori si sono svegliati.

Raggiungere il Cuore del Sogno è molto difficile, e richiede una prova di Saggezza (CD 18). Nel Cuore del Sogno, una scarica casuale di fuoco, di elettricità o di acqua può spegnere la vita di un sognatore in qualsiasi momento. Analogamente, una creatura generata dal sogno può saltare fuori dal caos e divorare un sognatore inesperto. Quando la morte avviene nel Cuore del Sogno, ha effetto anche sul corpo fisico.

Tempesta del Cuore del Sogno: A meno che una terra del sogno solida non offra riparo dai suoi effetti, la tempesta infligge 25 danni per round: 5 per ogni tipo di danno da fuoco, freddo, elettricità, suono e acido.

Come ogni tempesta, anche la tempesta nel Cuore del Sogno ha un suo occhio del ciclone. Se esiste una mente, una divinità o un volere nella regione del sogno, deve trovarsi nell'Occhio della Tempesta del Cuore del Sogno. Ma ogni personaggio che riesce a raggiungerlo esce con un'idea completamente diversa di ciò che ha visto nell'occhio: alcuni incontrano delle divinità, altre trovano persone amate morte da tempo, e altre ancora ottengono poteri e conoscenze personali illimitate. Nessuno è in grado di descrivere in pieno il Cuore del Sogno, così come nessun sognatore può sperare di capire completamente tutti i sogni.

PIANO DEGLI SPECCHI

Il Piano degli Specchi è un piano di transizione alternativo, o più precisamente una raccolta di piani di transizione, che esiste in uno spazio dietro le superfici riflettenti. La teoria che uno specchio che riflette alcune immagini quando viene colpito dalla luce è errata; gli specchi sono dotati di una magia personale che permette ai personaggi di vedere una realtà che esiste parallelamente a quella che conoscono. Con l'incantesimo adeguato, un viaggiatore può trasformare questa finestra in una porta e spostarsi nello spazio tra gli specchi, un luogo di potere e di pericolo.

Una volta attraverso lo specchio e nello spazio oltre ad esso, il viaggiatore si ritrova in un lungo corridoio che conduce a destra e a sinistra. Dietro di lui, il Piano Materiale è chiaramente visibile attraverso lo specchio, anche se gli altri sul Piano Materiale non vedranno nulla nello specchio se non i loro stessi riflessi.

Spostandosi lungo il corridoio, il viaggiatore vede altri specchi: il retro di altri specchi su altri piani. Esistono di solito 5d4 altri specchi collegati a un singolo Piano degli Specchi, e possono aprirsi ovunque: Piani Interni, Piani Esterni, Piani Materiali alternativi o perfino su altre locazioni diverse dello stesso Piano Materiale. Il corridoio in pietra e malta che collega gli specchi tra loro è tortuoso e complesso. I viaggiatori di solito incontrano un nuovo specchio ogni 2d6 x 6 metri.

Il Piano degli Specchi è un luogo segreto, sconosciuto alla maggior parte degli abitanti del Piano Materiale con cui confina. Gli unici visitatori del Piano degli Specchi sono coloro che cercano segreti o passaggi verso altre regioni. La sua esistenza potrebbe permettere ad alcuni individui di oltrepassare aree altrimenti inaccessibili a causa della mancanza di una connessione al Piano Astrale.

TRATTI DEGLI SPECCHI

Il Piano degli Specchi è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità normale.**
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni finite.**
- **Statico.**
- **Nessun tratto elementale o di energia:** È possibile trovare ogni forma di elementi o di energia e quaggiù.
- **Allineamento neutrale leggero:** Un gruppo particolare di specchi, tuttavia, potrebbe avere un allineamento diverso.
- **Magia normale.**

COLLEGAMENTI AGLI SPECCHI

Il Piano degli Specchi è adiacente al Piano Materiale e a qualsiasi altro piano dotato di specchi di collegamento. Un unico piano potrebbe avere vari Piani degli Specchi collegati ad esso. Ogni specchio è collegato a un gruppo di 5d4 altri specchi che forma con essi una "costellazione".

Tutti gli specchi di una costellazione hanno qualcosa in comune tra loro. Potrebbero essere stati costruiti dallo stesso creatore, appartenere allo stesso proprietario, essere stati fatti con lo stesso tipo di materiale o essere stati creati nello stesso luogo. Questa affinità reciproca collega gli specchi in una piccola serie di ingressi. Se uno specchio viene portato su un altro piano, mantiene comunque il suo collegamento ad altri specchi della costellazione, e continuerà sempre a occupare lo stesso posto nel corridoio del Piano degli Specchi.

Gli specchi usati per raggiungere gli altri piani non possiedono alcuna capacità speciale e potrebbero essere rotti proprio come uno specchio normale. Il suono del vetro che si infrange echeggia su tutto il Piano degli Specchi, avvertendo i viaggiatori che almeno uno dei portali non esiste più. Se si infrangono tutti portali di una particolare costellazione di specchi, chiunque si trovi su quel Piano degli Specchi rimarrà intrappolato laggiù a tempo indefinito. Il Piano degli Specchi non è collegato al Piano Etereo, al Piano Astrale o al Piano delle Ombre. Quegli incantesimi che utilizzano questi piani non funzionano sul Piano degli Specchi.

ABITANTI DEGLI SPECCHI

Il Piano degli Specchi è scarsamente popolato. Tuttavia, quando un viaggiatore attraversa uno specchio, la popolazione del Piano degli Specchi aumenta di due, e non di uno.

Quando una creatura attraversa uno specchio per entrare sul Piano degli Specchi, in qualche altro punto del Piano degli Specchi viene creato un sosia speculare. Que-

sto sosia speculare è identico in ogni dettaglio al personaggio originale, con le seguenti eccezioni:

- Il sosia speculare possiede un allineamento opposto a quello originale. Ad esempio, se un personaggio di allineamento legale buono attraversa uno specchio, genera un sosia speculare caotico malvagio (un viaggiatore degli specchi neutrale puro genera un sosia speculare neutrale).
- Se il personaggio originale portava con sé uno specchio tra l'equipaggiamento, lo specchio non viene duplicato sul sosia speculare. Tutti gli altri oggetti indossati, impugnati o trasportati dall'originale vengono duplicati sul sosia speculare.
- Il sosia speculare conosce l'ubicazione del suo io originale, ma non viceversa, finché i due non si incontrano. Il sosia speculare possiede anche i ricordi dell'originale fino al momento della sua creazione, compreso quale specchio l'originale ha utilizzato per entrare sul Piano degli Specchi.
- Il sosia speculare è un esterno, e quindi non può essere riportato in vita o fatto risorgere se ucciso.
- Il sosia speculare è dotato di scurovisione fino a 18 metri, indipendentemente dal fatto che l'originale possieda questa capacità o meno.
- I sosia speculari sono in grado di identificarsi tra loro automaticamente, a vista.
- I sosia speculari sono più abili nell'uso della mano opposta. Un viaggiatore ambidestro genera un sosia speculare ambidestro.
- Il sosia speculare non può uscire dal Piano degli Specchi a meno che non uccida il suo originale.

Esistono ben poche cose sul Piano degli Specchi, quindi i sosia speculari iniziano subito a inseguire i loro originali nella speranza di ucciderli. Se un sosia speculare ci riesce, tenterà di fuggire attraverso uno specchio-portale e di impadronirsi della vita del suo originale. L'originale può ancora essere salvato e riportato in vita, ma poi dovrà affrontare il caos che il sosia speculare ha portato sul suo piano nativo. Se un sosia speculare viene ucciso, si infrange in mille pezzi assieme a tutti gli oggetti che possiede.

Un sosia speculare svanisce nel nulla se il suo originale attraversa un altro specchio prima che il sosia speculare riesca ad ucciderlo. Di solito sono necessari 2d20 round affinché un sosia speculare possa percorrere i corridoi tortuosi del Piano degli Specchi e trovare il suo originale. Se il sosia speculare viene ucciso, allora l'originale sarà per sempre al sicuro dagli attacchi dei sosia speculari quando attraversa il Piano degli Specchi. Tuttavia, un altro Piano degli Specchi che collega una serie diversa di specchi genererà un nuovo sosia speculare.

Il pericolo di incontrare il proprio sosia speculare oscuro (o luminoso) aumenta quando è un gruppo a viaggiare attraverso il Piano degli Specchi, in quanto il gruppo viene assalito da un gruppo di sosia speculari. Una volta che il combattimento inizia, è difficile per un viaggiatore degli specchi capire quale dei combattenti è il suo vero amico e quale il suo sosia speculare. Quei personaggi che inseguono un nemico sul Piano degli Specchi dovrebbero tenere conto del fatto che da qualche parte lungo il corridoio esiste un possibile alleato speculare che ha il volto del loro nemico.

SOPRAVVIVENZA TRA GLI SPECCHI

A parte il fatto di dover combattere fino all'ultimo sangue con se stessi, non esistono altri pericoli sul Piano degli Specchi. I viaggiatori possono respirare normalmente sul piano. I viaggiatori che si trattengono a lungo devono portare con loro cibo e acqua, in quanto non esistono fonti naturali di sostentamento sul Piano degli Specchi. La visibilità sul Piano degli Specchi è simile a quella in qualsiasi corridoio interno di un castello. I vari specchi-portale possono produrre luce, se c'è luce sui piani sui quali si aprono.

COME ARRIVARE SUL PIANO DEGLI SPECCHI

Coloro che tentano di attraversare gli specchi senza il metodo giusto ottengono soltanto un bernoccolo sulla fronte come ricompensa. É necessario un incantesimo per poter accedere al Piano degli Specchi.

Attraversare specchi

Trasmutazione
Livello: Chr 5, Mag/Str 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata, e vedi testo
Durata: Speciale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore o colui che viene toccato dall'incantatore può attraversare qualsiasi specchio o superficie riflettente di dimensioni sufficienti per raggiungere il Piano degli Specchi. Lo specchio deve essere abbastanza grande da consentire alla creatura toccata di poterlo attraversare, come se fosse una finestra o un'altra apertura. L'incantesimo dura finché il soggetto non passa di nuovo attraverso uno specchio, che può essere lo stesso o un altro ad esso correlato.

Sul Piano degli Specchi, il viaggiatore scoprirà altre finestre che rappresentano specchi simili connessi da un forte legame di qualche tipo. Di solito sono stati tutti costruiti dallo stesso artigiano, ma esistono anche specchi collegati dalla forte volontà di un unico proprietario o costruiti in un particolare momento storico.

Quando il viaggiatore raggiunge il Piano degli Specchi, può vedere attraverso gli altri specchi senza essere visto, e spiare gli altri. È possibile allungare la mano oltre lo specchio per afferrare quegli oggetti entro portata, oppure entrare in lotta con qualcuno entro la distanza di un braccio dallo specchio. Un individuo afferrato in lotta viene trascinato sul Piano degli Specchi e diventa un nuovo soggetto dell'incantesimo *attraversare specchi*. Per ogni soggetto, l'incantesimo *attraversare specchi* ha termine quando viene attraversato un secondo specchio. Gli altri viaggiatori degli specchi non sono influenzati.

Usare l'incantesimo *attraversare specchi* non è privo di pericoli. Quando un viaggiatore raggiunge il Piano degli Specchi, crea un sosia speculare che tenterà di ucciderlo e di fuggire oltre lo specchio per impadronirsi della sua vita.

Focus: Uno specchio o un'altra superficie riflettente di dimensioni sufficienti da poter essere attraversato.

MONDO DEGLI SPIRITI

Il Mondo degli Spiriti è une reame estremamente nitido e focalizzato. I colori sono più luminosi, i suoni sono più distinti e ogni senso è assai più consapevole di ciò che esiste attorno. Alcuni dei suoi abitanti dicono che il Piano Materiale è solo un pallido riflesso dell'energia del Mondo degli Spiriti. È una dimensione di energie estreme.

Il Mondo degli Spiriti appartiene a una cosmologia fondamentalmente diversa da quella della Grande Ruota. In questa cosmologia esistono spiriti per ogni cosa, dalla montagna più alta al fiore più piccolo, oltre agli spiriti degli antenati e degli oggetti scomparsi da tempo. Il Mondo degli Spiriti è il piano dove risiedono gli spiriti di tutte le cose, viventi e non viventi.

Il Mondo degli Spiriti e un Piano di Transizione che sostituisce il Piano Astrale della cosmologia di D&D. A differenza di quel piano, il Mondo degli Spiriti è sia coesistente che adiacente al Piano Materiale, che si sovrappone al suo terreno. Una vallata del Mondo degli Spiriti corrisponde a una vallata sul Piano Materiale, e là dove esiste una cascata sul primo, esiste una cascata anche sull'altro. Nel caso del Mondo degli Spiriti, tuttavia, la cascata è più alta, la sua acqua è più pura e il suo suono è più piacevole rispetto alla stessa cascata sul Piano Materiale. La cascata del Mondo degli Spiriti sarebbe con ogni probabilità la dimora di un elementale dell'acqua che funge da spirito della cascata.

Le creature viventi e le loro strutture, dalle dighe dei castori e ai palazzi, non devono necessariamente avere un corrispondente diretto. Tuttavia, là dove una cittadella si erge sul Piano Materiale, una cittadella simile (ma più grande e più forte) potrebbe sorgere sul Mondo degli Spiriti, occupata dagli spiriti dei riveriti antenati del sovrano della cittadella del Piano Materiale.

TRATTI DEL MONDO DEGLI SPIRITI

Il Mondo degli Spiriti è dotato dei seguenti tratti:

- **Gravità normale.**
- **Senza tempo:** Nel Mondo degli Spiriti, le creature non hanno fame e sete, e non invecchiano. I giorni e le notti passano nel Mondo degli Spiriti come sul Piano Materiale. Tuttavia le notti sono nere come la pece e illuminate da stelle scintillanti, mentre il cielo diurno è di un azzurro cristallino striato da grandi nuvole bianche.
- **Dimensioni infinite:** A meno che il Piano Materiale non sia dotato del tratto dimensioni finite, nel qual caso anche il Mondo degli Spiriti lo è.
- **Plasmabile alterabile:** Cambiare le cose del Mondo degli Spiriti non ha un'influenza diretta sul Piano Materiale, e i cambiamenti sul Piano Materiale non hanno necessariamente un effetto immediato nel Mondo degli Spiriti.
- **Nessun tratto elementale o di energia:** Tuttavia, alcune locazioni all'interno del piano potrebbero disporre di questi tratti. La forgia di un fabbro sul Piano Materiale, ad esempio, potrebbe avere una forgia equivalente nel Mondo degli Spiriti dotata del tratto di fuoco dominante.
- **Allineamento neutrale leggero:** Alcune locazioni specifiche potrebbero essere adottate di altri allineamenti; l'equivalente di un cimitero infestato del Mondo degli Spiriti potrebbe essere di allineamento malvagio leggero, ad esempio.
- **Magia potenziata:** Tutti gli incantesimi divini sono prolungati e potenziati nel Mondo degli Spiriti. La magia arcana, che proviene dalla conoscenza invece che dalla venerazione vera e propria, non viene influenzata.

COLLEGAMENTI AL MONDO DEGLI SPIRITI

Il Mondo degli Spiriti è coesistente con il Piano Materiale, e il movimento sul primo equivale al movimento sul secondo. Se un viaggiatore entra nel Mondo degli Spiriti, cammina per cinque chilometri verso nord e poi ritorna sul Piano Materiale, ricompare a cinque chilometri a nord dal punto di partenza.

I viaggiatori possono raggiungere il Mondo degli Spiriti attraverso il Piano Etereo, che forma una regione di confine tra il Piano Materiale e il Mondo degli Spiriti. Un personaggio che si trova sul Piano Etereo può vedere sia il Piano Materiale che il Mondo degli Spiriti: il Piano Materiale è visibile nitidamente, mentre il Mondo degli Spiriti è solo una debole eco. Concentrandosi sull'eco, un viaggiatore può spostarsi verso il lato più lontano del Piano Etereo ed entrare nel Mondo degli Spiriti.

Dal momento che il Mondo degli Spiriti sostituisce il Piano Astrale, gli incantesimi che consentono l'accesso al Piano Astrale fanno uso del Mondo degli Spiriti al suo posto.

Il Piano delle Ombre non è collegato al Mondo degli Spiriti, quindi quegli incantesimi che fanno uso del Piano delle Ombre non funzionano sul Mondo degli Spiriti.

Il Mondo degli Spiriti conduce verso altri piani, e in particolare verso le dimore dei grandi poteri che governano il funzionamento dell'universo conosciuto. Un viaggiatore del Mondo degli Spiriti può trovare portali verso i grandi palazzi delle divinità, oltre che verso i vari paradisi e inferni. Un viaggiatore in cerca del Duca delle Tempeste, ad esempio, troverà un portale verso il suo palazzo che occupa la stessa locazione generica di un picco avvolto dalle tempeste sul Piano Materiale.

ABITANTI DEL MONDO DEGLI SPIRITI

Il Mondo degli Spiriti ospita una grande varietà di creature, tra cui folletti, elementali, non morti, esterni e draghi. Quelle che hanno accesso all'incantesimo *spostamento planare* visitano il Piano Materiale di loro volontà, gli incantatori usano incantesimi di evocazione per portare altre creature del Mondo degli Spiriti sul Piano Materiale. Altre creature del Mondo degli Spiriti vanno in cerca di portali naturali tra i due piani.

CARATTERISTICHE DEL MONDO DEGLI SPIRITI

Le aree abitate del Piano Materiale sono particolarmente pericolose nel Mondo degli Spiriti, in quanto in questi posti risiedono gli spiriti degli antenati. Questi spiriti sono estremamente protettivi dei loro discendenti; se un assassino si infiltra nel Mondo degli Spiriti per raggiungere la sala delle udienze di un duca, verrà affrontato da uno o più fantasmi degli antenati del duca. Questo è il motivo per cui i sovrani vivono nello stesso palazzo per molte generazioni: per godere della protezione dei loro antenati.

PIANO ELEMENTALE DEL FREDDO

Il Piano Elementale del Freddo è una dimensione avvolta nei ghiacci. É un luogo di tempeste ghiacciate, di nevi perenni e di lastre di ghiaccio mobile che galleggiano su ge-

lidi oceani. É un territorio grigio e gelido, più aspro del peggiore dei ghiacciai sul Piano Materiale.

Il Piano Elementale del Freddo è utile in una cosmologia dove i Piani Interni sono piani separati tra loro. In una cosmologia in cui i Piani Interni sono adiacenti (vale a dire, dotati di confini), il Piano Elementale del Freddo sorge nel punto in cui si sovrappongono il Piano Elementale dell'Acqua e il Piano Elementale dell'Aria.

TRATTI DEL PIANO ELEMENTALE DEL FREDDO

Il Piano Elementale del Freddo è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità normale:** Il basso è verso il terreno, e il terreno può rivelarsi pericoloso per i viaggiatori, essendo ghiaccio ricoperto di neve.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Nessun tratto elementale.**
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi e quelle capacità speciali dotate del descrittore del freddo vengono potenziati (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Massimizzati, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Un incantesimo *cono di freddo* lanciato sul Piano Elementale del Freddo infliggerebbe il massimo dei danni, cioè 6 danni per il livello dell'incantatore. Tuttavia, molti degli abitanti del piano sono resistenti o immuni ai danni da freddo.

  Inoltre, quegli incantesimi che utilizzano l'acqua (compresi quelli del dominio dell'Acqua) sono prolungati (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Prolungati, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono stati già massimizzati o prolungati non vengono influenzati da questo vantaggio.
- **Magia ostacolata:** Quegli incantesimi e quelle capacità magiche dotate del descrittore del fuoco vengono ostacolati. Questi incantesimi possono sempre essere lanciati, ma una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) deve essere effettuata con successo per poterlo fare.

ABITANTI DEL FREDDO

Il Piano Elementale del Freddo è un paradiso per le creature immuni alle basse temperature. Il piano ospita alcune creature elementali particolari, oltre alle creature dei climi freddi del Piano Materiale. In genere, tali creature tendono ad essere carnivore.

I paraelementali del ghiaccio, frammenti senzienti del piano stesso, vagano per la superficie del piano, assieme ai mephit del ghiaccio e alle versioni dell'elemento freddo delle creature del Piano Materiale (vedi il Capitolo 9 per l'archetipo di creatura dell'elemento freddo).

Anche le creature del Piano Materiale resistenti o immuni al freddo vivono su questo piano. Tra queste sono inclusi i giganti del gelo, i vermi del gelo, i draghi bianchi, i lupi invernali, le crioidre e quei mostri artici come i remorhaz. Una grossa colonia di giganti del gelo ha fondato un avamposto commerciale su questo piano e conduce regolarmente affari con i dao.

Non esiste alcun linguaggio comune del freddo. I nativi parlano il Gigante, il Draconico o il Comune quando devono parlare con gli altri.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Spostarsi lungo il Piano Elementale del Freddo è un'esperienza logorante, a causa dell'asprezza del terreno. Le distese innevate vengono considerate come superficie sfavorevole ai fini del movimento, dimezzando la velocità dei personaggi, e i banchi ghiacciati più aspri la riducono a un quarto. È necessaria una prova di Equilibrio (CD 15) ad ogni round per evitare di cadere a terra nelle zone gelate (se si fa uso del movimento locale, è richiesta una prova ad ogni minuto). Il ghiaccio riduce il movimento via terra a tre quarti.

Il combattimento, sul Piano Elementale del Freddo, si svolge normalmente.

CARATTERISTICHE DEL PIANO ELEMENTALE DEL FREDDO

Il più grande pericolo sul Piano Elementale del Freddo è costituito dalla temperatura. La temperatura media è di -18° C. Un viaggiatore privo di protezioni deve superare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 10 minuti con CD 15 + 1 per ogni prova precedente, altrimenti subisce 1d6 danni debilitanti, che non possono essere recuperati finché il personaggio non si mette al riparo dal freddo. Quei personaggi che indossano protezioni adatte al freddo devono superare il tiro salvezza sulla Tempra solo una volta ogni ora.

Il Piano Elementale del Freddo è caratterizzato da continue condizioni atmosferiche estreme come neve, grandine e nevischio (vedi "Rischi del tempo atmosferico" nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*). In un qualsiasi giorno esiste una possibilità del 50% che le condizioni atmosferiche siano estreme. L'atmosfera è respirabile sul Piano Elementale del Freddo, anche se gelida. Esiste acqua in abbondanza, se i personaggi riescono a sciogliere il ghiaccio, ed è possibile cacciare le creature del piano per procurarsi il cibo. Il problema più grave che il viaggiatore deve risolvere è trovare una fonte di calore, in quanto sul piano esiste ben poco che possa essere bruciato.

La visibilità è normale, ma viene spesso oscurata dal cattivo tempo. L'intero piano è illuminato da una luce fredda e bluastra che risplende in cielo durante il giorno. Non sono visibili né stelle né luna nel cielo notturno.

PIANO ELEMENTALE DEL LEGNO

Una cosmologia alternativa potrebbe disporre di cinque piani elementali: Vento (Aria), Onde (Acqua), Metallo (Terra), Fiamma (Fuoco) e Legno. Quest'ultimo è un piano dove domina la vita vegetale, una foresta senza fine oltre la portata della maggior parte delle creature di carne.

Il piano stesso è un gigantesco albero banyan senza né radici né chioma. Dal suo tronco invece crescono rami grandi quanto sequoie del Piano Materiale che si innalzano e si intrecciano nello spazio, e che ospitano altre forme di vita vegetale tra i loro rami giganteschi. I rami del Grande Albero sono pieni d'acqua e alimentano foreste di mangrovie, mentre altre porzioni più curate ospitano raccolti curati e ordinati. Foreste di pini e di querce formano grandi spirali attorno ai rami più grossi. Distese sterminate di fiori selvaggi crescono sui fianchi del

Grande Albero, e all'interno delle sue enormi cavità crescono varie muffe e funghi. Non esiste nessuna forma di vita animale nativa al di fuori degli insetti necessari per l'inseminazione del polline. Gli animali in genere e gli esseri senzienti in particolare non sono i benvenuti.

Il Grande Albero continua all'infinito, e le sue foglie ricoprono ogni cosa. Non esiste nulla all'infuori del Grande Albero che offra rifugio e solidità nel resto del piano.

Il Piano Elementale del Legno funziona bene in una cosmologia in cui i Piani Interni sono separati e scollegati tra loro. Se si usa una cosmologia in cui i Piani Interni hanno confini, il Piano Elementale del Legno è collegato a tutti i Piani Elementali, e assume i tratti di quei piani nei punti più vicini ai confini. È collegato a tutti e quattro i Piani Elementali in modo analogo al modo in cui le Terre Esterne nella Grande Ruota sono collegate a tutti i Piani Esterni.

TRATTI DEL PIANO ELEMENTALE DEL LEGNO

Il Piano Elementale del Legno è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale oggettiva:** Il basso è verso la parte più vicina del Grande Albero. É possibile camminare a testa in giù lungo i rami e sui fianchi dei tronchi più grandi, proprio come fanno le formiche.
- **Tempo normale.**
- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Nessun tratto elementale o di energia:** Il Piano Elementale del Legno è composto da un equilibrio di fuoco (attraverso la luce), aria (attraverso i venti), terra (attraverso gli elementi nutrizionali) e acqua (attraverso la pioggia), che combinati assieme formano il Grande Albero.
- **Magia potenziata:** Gli incantesimi e le capacità magiche che utilizzano o creano acqua (compresi quelli del dominio dei Vegetali) sono sia prolungati che massimizzati. Un incantesimo *intralciare* lanciato su questo piano dura 2 minuti per livello dell'incantatore a differenza dell'unico minuto sul Piano Materiale. Gli incantesimi e le capacità magiche che sono già prolungati o massimizzati non vengono influenzati da questo tratto.

ABITANTI DEL LEGNO

Il Grande Albero del Piano Elementale del Legno è una comunità che pulsa di vita propria. Non esistono elementali del legno conosciuti, ma esistono molte creature dell'elemento legno che sono analoghe a molte creature del Piano Materiale. Tali creature svolgono il ruolo di guardiani del Piano Elementale del Legno.

Il Piano Elementale del Legno ospita anche numerose creature vegetali, compresi molti treant, cumuli striscianti, liane assassine, tendriculos e varie forme di funghi (compresi funghi fantasma). Anche alcune melme vivono su questo piano, specialmente alcune amebe paglierine, che non influenzano il legno.

Tutte le forme di vita vegetali sul piano condividono un legame empatico, quindi ogni genere di distruzione gratuita mette in allarme le altre creature del piano. Tale comunicazione è limitata alle emozioni di base e ha una portata di 60 metri. Se i vegetali hanno bisogno di comunicare con le creature di carne, parlano il Comune o il Treant.

CARATTERISTICHE DEL PIANO ELEMENTALE DEL LEGNO

Il Piano Elementale del Legno non è apertamente ostile, anche se i suoi abitanti spesso lo sono. Fin tanto che i viaggiatori non distruggono le forme di vita vegetali, le creature dell'elemento legno li lasciano stare. Tuttavia, chi abbatte alberi, raccoglie grano o frutta o attacca il Grande Albero attira su di sé legioni di guardiani infuriati. Nonostante l'abbondanza locale, i viaggiatori farebbero bene a portarsi dietro del cibo o a raccogliere semi e noci già caduti.

Quei personaggi che rimangono sul Piano Elementale del Legno devono continuare a muoversi. Le liane cominciano a crescere attorno a quei personaggi che rimangono fermi sullo stesso punto per più di un'ora. Dopo 4 ore, il personaggio viene intrappolato come per gli effetti di un incantesimo *intralciare*.

Anche se il piano stesso è composto principalmente da forme di vita vegetali, il territorio verde e rigoglioso non brucia facilmente. Quelle creature vegetali che sono particolarmente vulnerabili al fuoco non possiedono questa debolezza sul Piano Elementale del Legno.

La visibilità, inclusa la scurovisione e la visione crepuscolare, non è influenzata sul Piano Elementale del Legno. Come sugli altri piani elementali, l'atmosfera stessa sembra essere dotata di una sua luminescenza. Tuttavia, cresce e cala dall'intensità della luce del giorno a quella di una notte di luna piena. Le notti e i giorni equivalgono a quelle del Piano Materiale.

PIANO DELL'ENERGIA TEMPORALE

Il Piano dell'Energia Temporale è, come si addice al tempo, perennemente in movimento. È una tempesta di vento grigia senza né una cima né un fondo, che travolge e spazza via i viaggiatori che finiscono al suo interno. Tutto ciò che arriva sul piano viene sbattuto e spazzato via in continuazione finché non rimane soltanto polvere: sabbia del tempo sospinta dal vento che va a erodere nuovi oggetti. Il Piano dell'Energia Temporale, chiamato anche il Piano del Tempo, è una distesa sterminata simile al Piano Elementale dell'Aria. Tuttavia, il Piano dell'Energia Temporale è in perenne movimento, turbolento e mutevole come uno scirocco.

La natura tempestosa del Piano dell'Energia Temporale costituisce un problema fisico, ma il pericolo più grande è costituito dalla natura del tempo stesso. Coloro che si trovano all'interno della tempesta di sabbia possono essere trasportati mesi o anni nel futuro, rimanendo a tutti gli effetti esiliati dal loro piano nativo. Alcune civiltà del Piano Materiale consideravano questo piano una punizione adeguata per i criminali più indesiderati. Ma alcune culture che sono sopravvissute abbastanza a lungo se ne sono pentite amaramente quando gli esuli sono ritornati vari secoli dopo il loro esilio, e invecchiati solo di pochi giorni.

TRATTI TEMPORALI

Il Piano dell'Energia Temporale è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità direzionale soggettiva:** I viaggiatori scelgono la loro direzione in basso come farebbero sul Piano Elementale dell'Aria, anche se questo serve a ben poco quando vengono investiti da una tempesta di sabbia.

- **Tempo erratico e senza tempo:** Il Piano dell'Energia Temporale è senza tempo riguardo a tutti i fattori pratici come fame, sete e sonno. È dotato del tratto di tempo erratico se comparato al Piano Materiale, tuttavia. Quando i personaggi lasciano il Piano del Tempo, è necessario controllare quanto tempo è passato sul Piano Materiale durante il loro soggiorno, usando la tabella seguente.

d%	Tempo sul Piano Materiale	Tempo sul Piano dell'Energia Temporale
01-10	1 giorno	1 round
11-40	1 giorno	1 ora
41-60	1 giorno	1 giorno
61-90	1 ora	1 giorno
91-100	1 round	1 giorno

Anche alcune ore sul Piano dell'Energia Temporale possono diventare settimane rispetto al Piano Materiale, e i viaggiatori (o i prigionieri) a lungo termine potrebbero scoprire di essere stati esiliati per sempre dalla loro linea temporale natale e di non poter mai più tornare.

- **Dimensioni infinite.**
- **Plasmabile alterabile.**
- **Nessun tratto elementale o di energia:** Il Piano dell'Energia Temporale non è dotato di energia positiva dominante né di energia negativa dominante. Tuttavia, alcune zone della sua tempesta eterna potrebbero essere caratterizzate dal tratto di energia positiva minore dominante o di energia negativa minore dominante.
- **Magia potenziata:** Quegli incantesimi e capacità magiche che hanno effetti basati sul tempo, inclusi gli incantesimi come *velocità* e *fermare il tempo* sono prolungati (come se sotto l'effetto del talento Incantesimi Prolungati). Gli incantesimi e le capacità magiche che sono già prolungati non vengono influenzati da questo tratto. Un incantesimo *fermare il tempo* è particolarmente utile sul Piano dell'Energia Temporale, in quanto crea una bolla attorno all'incantatore che lo protegge dagli effetti dei venti carichi di polvere. Tale bolla fluttua attraverso il piano.
- **Magia limitata:** Quegli incantesimi che influenzano il vento o il tempo atmosferico non hanno effetto sui venti del Piano dell'Energia Temporale. Questi venti non sono mossi da cause naturali, ma dall'avanzata inesorabile dell'entropia attraverso il cosmo.

ABITANTI TEMPORALI

I Piani di Energia sono privi delle tradizionali forme di vita elementali degli altri Piani Interni, o, se ne hanno, sono talmente diverse da quelle del Piano Materiale che non interagiscono in alcun modo con i viaggiatori.

Ma perfino per gli standard di un Piano di Energia, il Piano del Tempo è particolarmente privo di creature viventi, sia che si tratti di visitatori che di nativi. La maggior parte delle creature che si incontrano quaggiù sembrano essere rimaste intrappolate da qualche errore di magia o da qualche tentativo fallito di padroneggiare il potere del tempo.

A volte è possibile incontrare alcuni costrutti metallici simili a golem o a inevitabili sul Piano dell'Energia Temporale. Molti di loro sono creature antiche, i cui corpi sono stati levigati dalla sabbia fino a farli diventare splendenti. Queste creature, un tempo inviate qui da incantatori di ere perdute, sono rimaste intrappolate all'interno del piano. Molti costrutti tentano di distruggere "per pietà" i nuovi intrusi per risparmiarli dalla follia eterna della tempesta circostante.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Tutte le creature sul Piano dell'Energia Temporale vengono considerate in volo, che siano capaci o meno di volare normalmente. Le creature di grossa taglia o particolarmente robuste possono tentare di lottare contro il flusso della tempesta temporale, ma la maggior parte di esse di solito viene spazzata via come una piuma al vento.

Anche le forme di volo magico, sia tramite incantesimo che tramite capacità magiche, devono cercare di contrastare il potere dei venti temporali. Le creature di taglia Piccola o inferiore devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) ad ogni round, altrimenti verranno spazzate via per 2d6 x 3 metri e subiranno 2d6 danni debilitanti. Le creature di taglia Media devono superare un tiro salvezza analogo ogni round, altrimenti verranno spazzate via per 1d6 x 3 metri. Le creature Grandi ed Enormi devono superare un tiro salvezza analogo altrimenti verranno spazzate via per 1d6 x 1,5 metri. Le creature Mastodontiche e Colossali non sono influenzate dal vento, ma la polvere spinta dal vento agisce comunque su di loro.

Combattimento temporale: Il combattimento a distanza è praticamente impossibile sul Piano del Tempo: il vento spazza via le frecce, che si perdono nel vuoto. Per il resto, il combattimento è simile a quello sul Piano Elementale dell'Aria.

CARATTERISTICHE DEL PIANO DELL'ENERGIA TEMPORALE

Il più grande pericolo immediato sul Piano dell'Energia Temporale è costituito dal vento perenne che lo attraversa, carico della polvere di ciò che un tempo era una struttura, un mondo o addirittura altri viaggiatori corrosi dal potere del tempo stesso.

Esiste una specie di atmosfera sul Piano dell'Energia Temporale: frammenti e detriti e di materia così sottili da essere leggeri quanto l'aria. La polvere può soffocare quei personaggi privi di protezione (vedi "Tempesta di polvere" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Quei personaggi che vengono colti impreparati possono trattenere il fiato per un numero di round pari al doppio del loro punteggio di Costituzione, mentre quelli riparati da una sciarpa o da altre protezioni sulla bocca e sul naso possono reggere per un numero di round pari a dieci volte il loro punteggio di Costituzione. Quelle creature che non respirano (come i non morti e i costrutti) non devono sottostare a questa necessità.

Le tempeste del Piano dell'Energia Temporale sono assai più pericolose della peggior tempesta di polvere sul Piano Materiale, in quanto la polvere del piano è una polvere corrosiva che squarcia la carne con frammenti di energia temporale. La polvere infligge 1d6 danni debilitanti per ogni round in cui un personaggio rimane sul piano.

La polvere oscura la visibilità, inclusa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Gli oggetti lontani fino a 3 metri sono sagome indistinte (occultate per nove decimi) e oltre i 3 metri nulla è visibile. L'ululato dei venti impone una penalità di -8 alle prove di Ascoltare.

Turbini temporali

All'interno della tempesta esistono dei turbini, dei gorghi turbinanti di polvere. Coloro che vengono risucchiati dal-

le loro spire subiscono 1d12 danni (non debilitanti) per 1d10 round prima che il turbine li risputi fuori nella tempesta. Alla base del turbine, il 60% delle volte si apre un portale su un piano casuale.

Controvento

I saggi affermano che una creatura volante forte e resistente a sufficienza che sia in grado di tuffarsi controcorrente potrebbe spostarsi all'indietro nel tempo volando controvento, invertendo lo scorrere del tempo e prima o poi arrivando alla fonte desiderata. Questa tecnica non è dimostrata; coloro che dichiarano di aver viaggiato controvento hanno comunque visto il tempo sul Piano Materiale trascorrere normalmente all'interno del loro periodo di riferimento.

Cicli temporali

Alcuni frammenti di altri piani a volte fluttuano e avanzano attraverso la tempesta, immuni agli effetti dei venti del tempo. Questi luoghi vengono chiamati cicli temporali, frammenti di vari piani che si sono separati dai loro reami originali. I cicli temporali hanno lo stesso aspetto che avevano sui loro piani originali, tranne per il fatto che i loro abitanti eseguono sempre le stesse azioni in continuazione, ripetendosi all'infinito. Un ciclo temporale non è quasi mai più largo di un'area di poche centinaia di metri quadri.

Sul Piano dell'Energia Temporale, i cicli temporali possono essere un rifugio per coloro che hanno subito danni dalle tempeste, e uno dei modi possibili per abbandonare il Piano del Tempo. Se un nuovo arrivato sul ciclo temporale riesce a interrompere una sequenza di eventi in modo significativo o a completare un'impresa che gli abitanti del ciclo temporale non hanno mai completato, il ciclo temporale fa ritorno al suo piano originale. Questa può essere una benedizione o una maledizione per gli abitanti originari del ciclo temporale, che hanno vissuto su un piano dotato del tratto di tempo erratico per anni, se non addirittura per secoli.

Cittadella dell'Eternità

Una leggenda assai diffusa narra che tutti i venti del Piano dell'Energia Temporale orbitino attorno a un unico punto: la Cittadella dell'Eternità. La natura della cittadella è ignota. Forse racchiude il vero segreto dell'immortalità, la fontana dell'eterna giovinezza, o il creatore originale di tutto il cosmo.

Altre storie affermano che la Cittadella dell'Eternità potrebbe essere l'incarnazione fisica della fine del tempo... o del suo inizio. Entrando nella cittadella ci si sposta al di fuori del flusso del tempo stesso. È difficile immaginare cosa possa esistere oltre il tempo. Forse la cittadella conduce soltanto alla dissoluzione totale, o, come suggeriscono alcuni studiosi, la cittadella dell'eternità è la porta verso un luogo di follia assoluta chiamato il Reame Remoto.

L'area entro il raggio di un centinaio di metri dalla cittadella è pervasa da un'estrema accelerazione temporale. Per ogni minuto trascorso laggiù, passa un anno sul Piano Materiale.

PIANO DI FAERIE

Il Piano Esterno di Faerie è una terra di luci soffuse e di desideri spietati, popolata da creature simili a elfi che si curano poco dei mortali se non per farsi gioco di loro o per usarli come prede. É una terra di piccole creature animate da grandi desideri. È un luogo di musica e di morte.

Faerie è una stranezza nella maggior parte delle cosmologie: un Piano Esterno coesistente. Funziona come un Piano Esterno, ma è collegato strettamente al Piano Materiale, e ad ogni locazione sul Piano Materiale corrisponde un duplicato a Faerie. Faerie si sovrappone al Piano Materiale in modo tale che non è necessario il Piano Astrale per passare da un piano all'altro. Spostarsi da Faerie su alcune vecchie rovine sul Piano Materiale, ad esempio, significa solo uscire dalla porta del castello di un signore di Faerie.

Il Piano di Faerie è un reame di perpetuo tramonto, dalle tante lanterne che oscillano lentamente cullate da una brezza gentile e dalle enormi lucciole che volano pigramente sui campi e nei boschi. Il cielo è illuminato dai colori infiammati del tramonto... o forse dell'alba. Ma di fatto il sole non sorge o non tramonta mai; rimane stazionario, fermo sull'orizzonte. Lontano dalle aree popolate dalla Corte dei Benevoli, la terra è un groviglio di roveti spinosi e di aspri crepacci: il territorio di caccia perfetto per i Malevoli in cerca di prede.

TRATTI DI FAERIE

Il Piano di Faerie è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità inferiore.**
- **Dimensioni infinite:** Il Piano di Faerie è grande almeno quanto il Piano Materiale.
- **Plasmabile alterabile.**
- **Nessun tratto elementale o di energia.** Alcune sezioni del piano possono essere dotate del tratto di energia positiva minore dominante o di energia negativa minore dominante, ma nel complesso Faerie non è dotato di alcun tratto di energia.
- **Allineamento neutrale leggero.**
- **Magia potenziata:** Il Piano di Faerie è altamente magico, e tutti gli incantesimi lanciati quaggiù sono massimizzati, potenziati e prolungati (come se fossero preparati o lanciati con l'uso dei rispettivi talenti). Il popolo fatato non si interessa molto ai devoti di qualsiasi fede, quindi la magia divina non viene influenzata.
- **Tempo alterato:** Ad ogni giorno passato sul Piano di Faerie corrisponde una settimana sul Piano Materiale. Ma a differenza di molti piani dotati del tratto di tempo alterato, il tempo trascorso sul Piano Materiale mentre il viaggiatore si trovava sul Piano di Faerie si "rimette in pari" con il viaggiatore. I non nativi che passano del tempo sul Piano di Faerie e poi fanno ritorno su un piano dotato del tratto di tempo normale improvvisamente "tornano in pari". Coloro che subiscono questo effetto potrebbero diventare affamati se non hanno mangiato per settimane in base al trascorrere del tempo sul Piano Materiale. Se un visitatore è rimasto per molto tempo sul Piano di Faerie, potrebbe morire se "rimettendosi in pari" col tempo trascorso sul Piano Materiale supera il suo normale arco di vita (le età massime per ogni razza vengono fornite nella Tabella 6-5 del Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*. I nativi di Faerie non sono influenzati da questo fenomeno, e solo i nativi più scaltri ne fanno parola ai visitatori provenienti dal Piano Materiale.

COLLEGAMENTI A FAERIE

Il Piano di Faerie è coesistente con il Piano Materiale e può essere raggiunto senza dover attraversare il Piano Astrale. É un piano separato dai Piani di Transizione, i Piani Interni e i Piani Esterni. Aderisce strettamente alla to-

pografia del Piano Materiale; se due portali sono lontani un chilometro sul Piano Materiale, saranno analogamente distanti un chilometro sul Piano di Faerie.

I portali che si aprono sul Piano di Faerie appaiono solo in alcuni momenti, come durante una luna nuova, agli equinozi o ogni novanta giorni. Tali portali spesso sono delimitati da pietre verticali o da pozze d'acqua sul Piano Materiale.

Dal momento che il Piano di Faerie non è collegato al Piano Astrale, al Piano Etereo o al Piano delle Ombre, gli incantesimi che fanno uso di quei piani non funzionano sul Piano di Faerie.

ABITANTI DI FAERIE

Il Piano di Faerie ospita le potenti creature simili agli elfi chiamate sidhe (pronunciate *scii*). I sidhe sono divisi in due corti, la Corte dei Benevoli e la Corte dei Malevoli. I Benevoli vengono considerati buoni e i Malevoli malvagi, ma entrambi si curano ben poco dei desideri, delle ambizioni e dei bisogni delle creature del Piano Materiale.

Per generare una creatura Benevola si applica l'archetipo del mezzo-celestiale a un personaggio elfico. Per generare una creatura Malevola, viene applicato a un elfo l'archetipo del mezzo-immondo.

È possibile incontrare molte altre creature oltre ai mezzo-celestiali e ai mezzo-immondi su Faerie. Molte sono le versioni Benevole e Malevole di creature fatate come satiri, spiritelli e grig. I membri più potenti della Corte dei Malevoli galoppano a cavallo di incubi nel corso delle loro Cacce Selvagge e si fanno precedere da un'orda di segugi yeth. Queste battute di caccia sono comuni sul Piano di Faerie, ma a volte si spingono fin sul Piano Materiale, quando alcune particolari stelle si allineano e i confini tra i due mondi si assottigliano.

I membri della Corte dei Benevoli di solito sono caotici buoni; si dice che spesso abbiano adescato o rapito creature del Piano Materiale e le abbiano portate nel loro reame per festeggiare o perché ne erano innamorati. Anche i membri della Corte dei Malevoli sono interessati ad avere qualcuno del Piano Materiale alle loro feste, ma più come portate che come ospiti. Nessuno dei due gruppi si preoccupa troppo del tempo che i loro ospiti perdono lontani dal Piano Materiale.

REAME REMOTO

Il Reame Remoto, chiamato anche Altrove, è un piano (o forse uno spazio oltre i piani) terribilmente diverso dalla normale geometria planare. Le entità che risiedono nel Reame Remoto sono troppo brutali, troppo diverse e troppo aliene perché una mente normale possa accettarle senza venirne devastata. Là dove qualche frammento vagante proveniente dal Reame Remoto giunge su un altro piano, la materia si deforma, mossa da forze inesplicabili, prima di bruciare e diventare cenere.

Ma nel Reame Remoto stesso, creature titaniche fluttuano attraverso il nulla pervaso dalla follia. Creature indescrivibili sussurrano verità terribili a coloro che osano ascoltarle. Per i mortali, la conoscenza del reame remoto è un trionfo della mente sui rozzi confini della materia, dello spazio e anche della sanità.

Il Reame Remoto è composto da un numero imprecisato di strati. Ogni strato è leggermente fuori fase rispetto agli altri, e per passare da uno strato all'altro è sufficiente un pensiero. È possibile fermarsi su uno strato e vederne dozzine, tutti sovrapposti, eppure in qualche modo diversi.

TRATTI DEL REAME REMOTO

Il Reame Remoto è dotato dei seguenti tratti.

- **Senza gravità:** Le entità del Reame Remoto fluttuano in un nulla oscuro. Il solo tipo di movimento è il passaggio da uno strato all'altro, che richiede soltanto un pensiero.
- **Tempo alterato:** Un minuto nel Reame Remoto non equivale a nessun tempo sul Piano Materiale. Il Reame Remoto è al di fuori del tempo, esiste sia prima che dopo il dominio del tempo, sé le parole "prima" e "dopo" hanno un qualsiasi significato laggiù.
- **Dimensioni infinite:** Il Reame Remoto è formato da strati infiniti, anche se gli strati stessi, singolarmente,

TRATTI DI UN FAERIE PIÙ OSTILE

Il Piano di Faerie è basato sulle leggende popolari che parlano di signori immortali e di battute di caccia selvagge. In questi racconti, quei mortali che si imbattono nei signori di Faerie di solito muoiono alla fine della storia, a volte facendo ritorno alle loro terre native soltanto per sbriciolarsi in polvere a causa della vecchiaia. Il Piano di Faerie qui sopra descritto non è così crudele, ma se il DM desidera un Piano di Faerie più accurato e mortale, è sufficiente effettuare i seguenti cambiamenti ai tratti del piano.

- **Tempo alterato:** Ad ogni ora passata sul Piano di Faerie corrispondono due settimane sul Piano Materiale.
- **Intrappolamento:** Il Piano di Faerie possiede un tratto di intrappolamento simile a quello dell'Elysium e dell'Ade. Alla conclusione di ogni giorno passato sul Piano di Faerie, qualsiasi non nativo deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il numero di giorni consecutivi passati sul piano). Fallire il tiro significa che il visitatore è caduto completamente sotto il controllo del piano, non è più in grado e non desidera lasciare il piano di sua volontà. I ricordi della vita passata svaniscono nel nulla, ed è necessario un incantesimo *desiderio* o *miracolo* per riportare un tale personaggio alla normalità. Tuttavia, quei viandanti che non hanno accettato cibo, bevande o altri doni dai nativi di Faerie nel corso della loro visita non devono effettuare il tiro salvezza.

UN FAERIE PIÙ ACCESSIBILE

In una cosmologia personale, Faerie potrebbe essere un luogo più facile da raggiungere. Forse i portali verso il Piano di Faerie funzionano dal Piano Etereo anche se non è il momento giusto per farli aprire sul Piano Materiale. Sul Piano Etereo, tali portali appaiono come sipari d'ottone scintillante. In questo caso Faerie può essere dotato del suo Piano Etereo, e gli incantesimi che fanno uso del Piano Etereo funzionano anche al suo interno.

Forse i viaggiatori possono raggiungere il Piano di Faerie attraverso il Piano delle Ombre, in modo analogo a quello in cui si userebbero le ombre per raggiungere qualsiasi altro piano. In questo caso, le creature Malevole vagano anche per il Piano delle Ombre.

Il Piano di Faerie potrebbe essere dotato anche di portali che conducono verso i Piani Esterni. Tali portali si aprirebbero su aree naturali dove la popolazione elfica è più numerosa, come le Terre Bestiali, Arvandor o lo strato di Lolth nell'Abisso.

non sono infiniti.

- **Altamente plasmabile:** Gli strati si dissolvono, si dividono, si moltiplicano e si ampliano in continuazione, in base agli oscuri voleri delle entità aliene che li attraversano.
- **Tratti elementali e di energia sporadici:** Le condizioni sono perennemente mutevoli nel Reame Remoto, ed è possibile che uno strato improvvisamente prenda fuoco e acquisisca il tratto di fuoco dominante. Di solito, i cambiamenti nei tratti elementali e di energia di uno strato sono percepibili da lontano, in quanto si spostano da uno strato all'altro così come una tempesta avanza sulla superficie del mondo normale. Anche i nativi sono soggetti a questo cambiamento di condizioni, ma sanno come sfuggire o come prepararsi quando sentono una tempesta in arrivo.
- **Nessun tratto di allineamento:** Il Reame Remoto non ha nulla a che vedere con l'etica o morale.
- **Magia selvaggia:** Gli incantatori devono superare una prova di livello (CD 15 + il livello dell'incantesimo tentato). Una prova fallita genera un risultato sulla Tabella 1-1: "Effetti della magia selvaggia".
- **Follia:** Attraversare il Reame Remoto significa vedere, sentire e pensare in un modo per il quale il cervello mortale non è stato creato. I viaggiatori potrebbero vedere occhi spuntare sulle loro mani, rivivere centinaia di infanzie simultaneamente in cui i loro genitori erano in realtà wight del Reame Remoto, o iniziare a parlare al contrario. Entrare nel Reame Remoto richiede ai non nativi di superare un tiro salvezza sulla volontà (CD 20) per resistere alla follia (come nell'incantesimo *demenza*). I visitatori devono superare il tiro salvezza sulla Volontà quando entrano nel Reame Remoto e ad ogni ora in cui rimangono.

COLLEGAMENTI AL REAME REMOTO

Non esistono portali conosciuti verso il Reame Remoto, o almeno nessuno che sia ancora utilizzabile. Gli elfi dei tempi antichi un tempo oltrepassarono i confini inesplorati da eoni facendo uso di un grande portale verso il Reame Remoto, ma la loro civiltà venne distrutta immediatamente in un bagno di sangue e di terrore e la locazione del portale si perse nel tempo. Tuttavia altri portali potrebbero ancora esistere.

Altri metodi per raggiungere il Reame Remoto potrebbero essere viaggiando all'inizio o alla fine del tempo o trovando il vero Cuore del Sogno oltre il Portale del Sonno. Fortunatamente per il Piano Materiale, per le entità del Reame Remoto è altrettanto difficile trovare un modo per uscire dal loro piano nativo, anche se alcuni rari incantesimi permettono la loro evocazione.

ABITANTI DEL REAME REMOTO

Le entità del Reame Remoto sfidano le normali categorie di classificazione. Di sicuro sono infiniti i tipi di creature che strisciano attraverso gli innumerevoli strati del piano. Alcune sono simili a animali, altre vagamente insettoidi, molte altre sono senzienti e altre ancora sono potenti come le divinità (certo, stabilire se alcune entità divine del Reame Remoto siano senzienti è tutta un'altra questione). Quando un'entità del Reame Remoto deve affrontare un essere del Piano Materiale o anche soltanto una creatura normalmente associata ai Piani Interni o Esterni, assume la forma di una creatura vagamente familiare all'osservatore.

Creature pseudonaturali

I nativi più semplici del Reame Remoto sono le creature pseudonaturali che variano per gli strati del piano impegnati in folli e misteriosi compiti. Si nascondono oltre gli eoni al di là delle stelle, oltre i piani come noi li conosciamo, e si annidano in reame remoti di follia. Quando vengono evocate sul Piano Materiale, spesso prendono la forma e simulano le capacità di creature più familiari, anche se di aspetto più orribile rispetto a quelle delle loro controparti terrestri. Oppure, possono anche manifestarsi sotto un aspetto più fedele alle loro origini: una massa di tentacoli brulicanti è una scelta comune, ma sono possibili molte altre forme terribili.

Generare una creatura pseudonaturale

"Pseudonaturale" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (da qui in avanti indicata come "creatura base"). Il tipo di creatura diventa "esterno". Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne le eccezioni qui sotto riportate.

Attacchi speciali: Una creatura pseudonaturale mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e inoltre ottiene i seguenti.

Colpo accurato (*Sop*): Una volta al giorno, la creatura può effettuare un attacco normale con un bonus cognitivo di +20 su un unico tiro per colpire. Soltanto per questo attacco, la creatura ignora le possibilità di andare a vuoto che vengono applicate quando si attacca un bersaglio occultato.

Qualità speciali: Una creatura pseudonaturale mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e inoltre ottiene le seguenti:

- Resistenza all'elettricità e all'acido (vedi la tabella sottostante).
- Riduzione del danno (vedi la tabella sottostante).
- Resistenza agli incantesimi pari al doppio dei DV della creatura (fino a un massimo di 25).

Dadi Vita	Resistenza all'elettricità e all'acido	Riduzione del danno
1-3	5	-
4-7	10	5/+1
8-11	15	5/+2
12+	20	10/+3

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si usa la versione migliore.

Forma alternativa (*Sop*): Una creatura pseudonaturale è in grado, a volontà, di assumere la forma di una grottesca massa tentacolare o di un'altra forma adeguatamente orribile stabilita dal Dungeon Master. Tutte le sue capacità rimangono immutate nonostante l'aspetto alieno. Mutare forma è un'azione standard. Le altre creature subiscono una penalità al morale di -1 ai loro tiri per colpire contro quelle creature pseudonaturali che assumono la loro forma alternativa.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma l'Intelligenza deve essere almeno pari a 3.

Abilità: Le stesse della creatura base.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: La stessa della creatura base.



Illus. di W. Reynolds

impugnasse un mazzo di fogli di carta trasparenti controluce. Di solito è possibile vedere fino a 20 strati in entrambe le direzioni, anche se ogni strato si fa più nebuloso man mano che si allontana.

Le creature del territorio del Reame Remoto sono multidimensionali e potrebbero esistere su più di uno strato simultaneamente. Se gli strati del Reame Remoto sono come una pila di fogli di carta trasparenti, le creature multistrato sono come un singolo punto che contrassegna ogni foglio. Individualmente, i punti sembrano insignificanti, ma visti attraverso il mazzo di fogli trasparenti, prendono la forma di un oggetto tridimensionale. È così che esiste ogni cosa, dalla vegetazione tentacolata che striscia attraverso il Reame Remoto fino alle enormi entità fluttuanti la cui esistenza è talmente vasta che la presenza di quei visitatori che occupano un singolo strato è insignificante per loro.

Quei visitatori che non perdono la ragione non appena entrano nel piano possono contemplare gli strati trasparenti che sfumano verso l'orizzonte, attraversati da fiumi volanti di liquido color bianco latte che a volte scorrono lungo il margine di uno strato per pochi metri prima di tuffarsi nel seguente. Piogge di sfere azzurre scendono da altezze impensabili, e i globi esplodono quando colpiscono un oggetto, liberando pulci della dimensione di un cavallo che strisciano via affamate in cerca di sangue. Vermi gelatinosi strisciano da uno strato all'altro, facendosi strada tra la vegetazione tentacolata e ricoperta di muschio arancione, sospesa sopra un mare di amebe.

Enormi forme multiple fluttuano al margine della vista attraverso gli strati, ricordando vagamente le creature più orribili degli abissi marini del Piano Materiale. Ma ognuna delle forme nebulose è grande quanto una città... e quelle sono le forme più piccole.

Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base. Da 4 DV a 7 DV, lo stesso della creatura di base +1. Da 8+ DV, lo stesso della creatura di base +2.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Lo stesso della creatura base.
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Il movimento nel Reame Remoto è simile al nuoto. Non esiste gravità, ma l'aria è densa e viscosa come lo sciroppo, e sono necessarie potenti bracciate per poterla attraversare. Spostarsi da uno strato all'altro è facile tanto quanto desiderare di farlo. I non nativi esistono solo su uno strato alla volta, ma le entità più grosse del Reame Remoto spesso esistono su vari strati simultaneamente.

Combattimento: Oltre ai tratti sporadici elementali o di energia e la natura folle del piano stesso, il combattimento avviene sempre in modo normale nel Reame Remoto. Contro quelle entità che governano il piano, il combattimento è anche terribilmente breve.

CARATTERISTICHE DEL REAME REMOTO

Il Reame Remoto è composto da un numero infinito di strati, ma a differenza di molti altri Piani Esterni, gli strati sono assai sottili. Uno strato del Reame Remoto può cambiare da uno spessore di pochi centimetri a quello oltre un chilometro, anche se di solito ogni strato è separato dall'altro da uno spazio di almeno 3 metri. I viaggiatori possono vedere attraverso molti strati simultaneamente, come se si

Xaxox

Oltre i confini della realtà sorge una reliquia proveniente dal Piano Materiale: una fortezza in pietra legata saldamente al tronco di un albero essiccato del diametro di 1,6 km. Questo un tempo era un avamposto di alcuni maghi talmente desiderosi di scoprire conoscenze proibite da non temere per la loro sanità. Ora non temono più la follia, in quanto ogni pensiero razionale ha abbandonato coloro che sono ancora vivi.

Tra i resti di un laboratorio, un alloggio, una cucina, una piccola biblioteca e alcune celle per l'allevamento di creature, vagano ancora alcuni maghi potenti e i loro servitori. Daruth Winterwood, un elfo mago, era colui che guidava la spedizione, ma ora la sua testa è piena soltanto di ragni... in senso letterale.

Tuttavia, è intenzionato a riportare Xaxox sul Piano Materiale in un unico pezzo. Di tanto in tanto riesce a costringere un piccolo portale ad aprirsi, permettendo all'essenza del Reame Remoto di riversarsi su altri piani casuali, turbando i sogni di coloro che li abitano. Se mai Daruth potesse ottenere l'aiuto da qualcun altro dall'altro lato del portale o se riuscisse da solo a trasportare Xaxox, potrebbe aprire un portale permanente tra il Reame Remoto e il Piano Materiale. Il delizioso pensiero dell'ondata di follia che dilagherebbe nella realtà è ciò che spinge Daruth a continuare a tentare con un'ossessione maniacale.

COSMOLOGIA DELLA MIRIADE DI PIANI

Là dove la cosmologia di D&D definisce rigidamente la collocazione del Piano Materiale in rapporto ai Piani Interni, Esterni e di Transizione, la cosmologia della Miriade di Piani ha una disposizione più libera. Nella cosmologia della Miriade di Piani, ogni piano è come il Piano Materiale. All'interno di ogni piano specifico, i piani "vicini" sono coesistenti ad esso allo stesso modo in cui il Piano Materiale è coesistente con il Piano Etereo. Nella cosmologia della Miriade di Piani, i piani sono veramente coesistenti.

Ogni piano può essere considerato come una bolla di sapone in una nuvola di bolle analoghe. Ogni singola bolla tocca almeno un'altra bolla, ma di solito ne tocca quattro o cinque simultaneamente. Utilizzando questo modello, un piano singolo può toccare (cioè essere coesistente con) cinque altri piani. Se un viaggiatore lascia il suo piano di partenza e passa su uno dei piani coesistenti, scopre che anche il nuovo piano possiede altri piani coesistenti. Alcuni si ricollegano anche con il piano da cui il viaggiatore è partito, ma altri conducono altrove.

Le bolle ruotano e si muovono lentamente all'interno della nuvola, quindi, con il passare dei secoli, quei piani che erano coesistenti diventano separati e nuovi piani in precedenza separati diventano coesistenti. Forse il movimento dei piani è casuale, o forse segue un complesso percorso planare.

Nella cosmologia della Miriade di Piani, ogni piano è finito. I piani abitati crescono lentamente, mentre quelli abbandonati svaniscono lentamente nel nulla. A volte due piani si fondono in un piano più grosso, mescolando e condividendo i tratti di entrambi. Quei piani dotati di tratti palesemente opposti raramente si mescolano in questo modo.

I nativi di un certo piano sono consapevoli dell'esistenza di un piano coesistente, proprio come le creature della cosmologia di D&D sono al corrente dell'esistenza del Piano Etereo. Ma mentre un viaggiatore nella cosmologia di D&D considera il Piano Etereo un luogo spettrale, un viaggiatore nella cosmologia della Miriade di Piani scopre che, una volta oltrepassata la barriera planare, il piano oltre ad essa sembra tanto reale quanto il proprio piano nativo. Ragni-fase, saccheggiatori eterei e molte altre creature di questo genere sono presenti in ogni piano della cosmologia della Miriade di Piani. Invece che rifugiarsi sul Piano Etereo, queste creature si rifugiano su uno dei tanti piani coesistenti dove risiedono.

Le divinità hanno una loro dimora all'interno della cosmologia della Miriade di Piani. Ma una divinità vive sul suo piano personale, coesistente a quello in cui vivono i suoi adoratori, invece di essere relegata su un Piano Esterno. Man mano che la posizione relativa dei piani ruota lentamente, alcune divinità si spostano sempre più lontano dal piano degli adoratori, finché, con il passare dei millenni, non spariscono anche dai loro ricordi. Le divinità non devono necessariamente possedere un piano personale: un pantheon potrebbe condividere un piano più grande, oppure più divinità contrapposte potrebbero essere impegnate in una lotta perenne su un piano devastato dalla guerra.

Analogamente, non esiste un unico Piano Elementale del Fuoco, bensì vari piani del fuoco leggermente diversi. Anche gli altri elementi principali hanno più piani, e perfino gli elementi meno classici come il legno, il ferro, il sangue e altri ancora. Se due o più Piani Elementali dello stesso tipo diventano coesistenti, a volte si fondono tra loro. Se due o più Piani Elementali di tipo contrapposto diventano coesistenti, potrebbero generare un nuovo piano lungo i loro confini.

Su quei piani che sono stati coesistenti per millenni, può accadere che alcune connotazioni del territorio e della cultura sviluppino dei tratti in parallelo. Un potente eroe leggendario potrebbe rivelarsi la stessa persona su più piani coesistenti, ma i dettagli delle sue imprese potrebbero variare di piano in piano. Potrebbe anche essere possibile che un eroe su un piano coesistente diventi un personaggio terrificante su un altro.

TRATTI DELLA MIRIADE DI PIANI

Molti piani della cosmologia della Miriade di Piani sono dotati degli stessi tratti del Piano Materiale della cosmologia di D&D. Tuttavia, tutti i piani sono di dimensioni finite, anche se alcuni potrebbero essere incredibilmente vasti. In alternativa, alcuni piani potrebbero essere simili ai Piani Interni o ad alcuni strati dei Piani Esterni, e quindi dotati di gravità, tempo, forma, tratti plasmabili, variazioni magiche, tratti elementali, di energia o di allineamento diversi.

COLLEGAMENTI ALLA MIRIADE DI PIANI

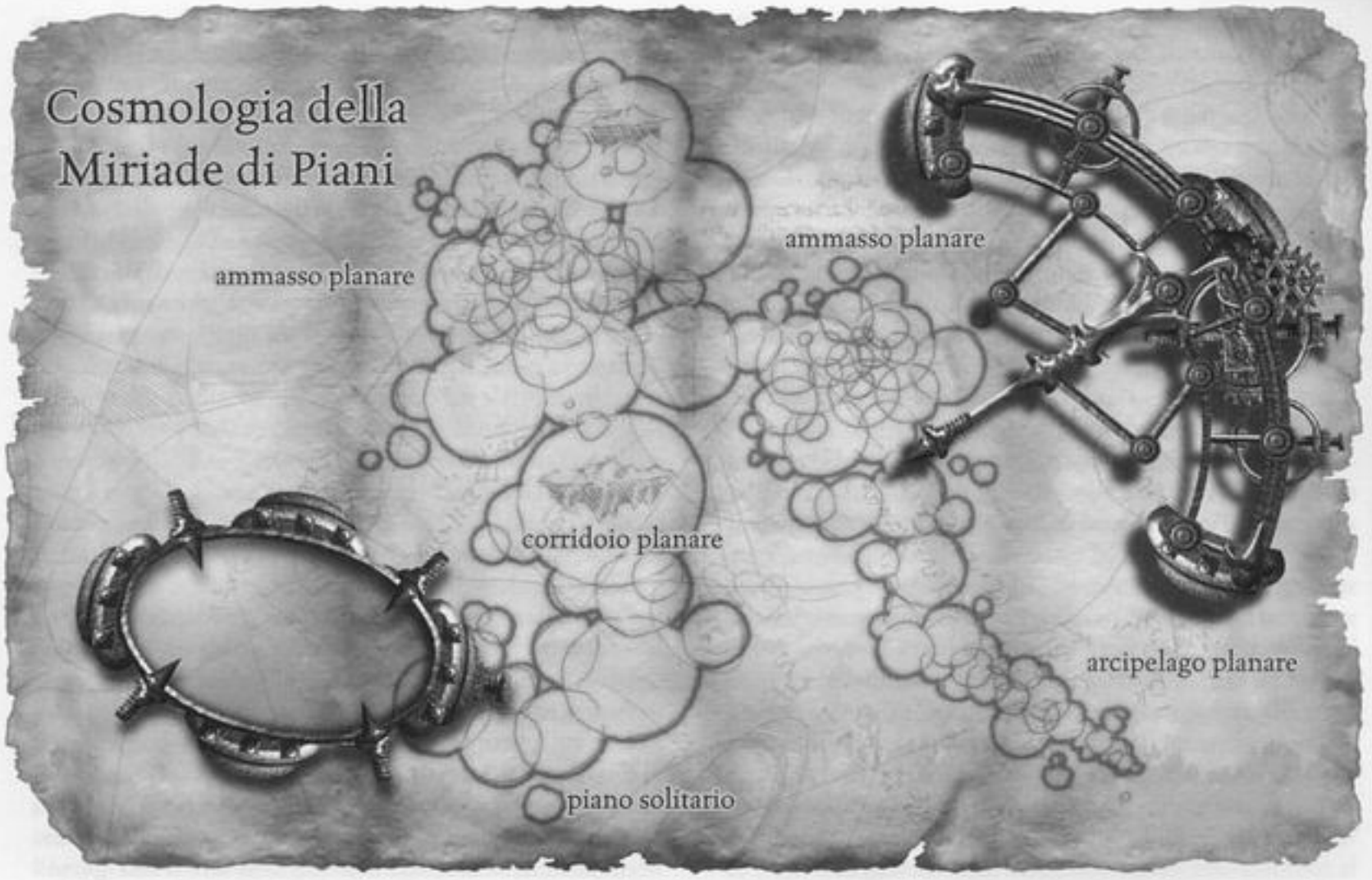
Alcuni portali possono collegare due punti diversi sullo stesso piano, mentre i portali tra due piani che non siano coesistenti sono quanto meno rari o del tutto inesistenti. Per spostarsi tra i piani è necessario fare uso della versione di *transizione eterea* o *forma eterea* della cosmologia della Miriade di Piani. Quegli incantesimi come *proiezione astrale* non esistono, in quanto questa cosmologia non possiede alcun Piano Astrale, sebbene potrebbe esistere un piano molto grande coesistente con molti altri piani in modo analogo al Piano Astrale. Gli incantesimi di spostamento planare istantaneo come *spostamento planare* sono, per gli stessi motivi, inaccessibili o severamente limitati.

CARATTERISTICHE DELLA MIRIADE DI PIANI

Dal momento che la cosmologia della Miriade di Piani è in realtà solo un paradigma diverso di un universo multiplanare, le locazioni, le culture e perfino gli individui esistono con le stesse probabilità della cosmologia di D&D. Cambia soltanto il modo in cui queste creature interagiscono fra loro.

Piani magici: Anche se in questa cosmologia la loro esistenza non è obbligatoria, è possibile che alcuni piani agiscano come fonti di magia. Quando i piani magici sono nelle vicinanze (non necessariamente coesistenti, ma non più distanti di qualche piano), i piani più vicini si caricano di magia, consentendo alle creature magiche e agli incantesimi di ogni tipo di sviluppare al massimo i loro poteri. Ma se un piano magico si allontana troppo, la magia su questi piani si indebolisce lentamente. Quelle creature la cui esistenza dipende dalla magia (bestie magiche, costrutti e non morti) si indeboliscono e possono anche scomparire.

Portando questa opzione a un grado superiore, a ogni scuola di magia viene assegnato un piano diverso. Quando alcuni di questi piani si allontanano troppo da altri piani, altri ancora si avvicinano al loro posto. Quando un piano magico si trova vicino, gli incantatori ottengono il potere di lanciare incantesimi fino al 9° livello. Tuttavia, quando un piano magico si allontana, è possibile che rimangano disponibili soltanto gli incantesimi dell'8°, del 7° o addirittura del 1° li-



vello. Man mano che i piani magici delle specifiche scuole di magia si allontanano in gruppo, anche il numero massimo dei DV delle creature magiche decresce lentamente.

Potrebbero esistere piani che un tempo erano ricchi di magia, ma che con il passare del tempo si sono allontanati, e che ora considerano gli incantesimi e i draghi soltanto una leggenda. Questi posti potrebbero rivelarsi assai interessanti in cui vivere se mai i piani magici perduti da tempo tornassero a riavvicinarsi.

E i piani magici stessi? Come sarebbero? Potrebbero essere simili ai Piani Esterni della cosmologia di D&D. Oppure potrebbero assomigliare ai piani di energia, sfere di puro potere che emanano la loro particolare scuola o tipo di magia.

COSMOLOGIA DOPPIA

La Cosmologia Doppia è composta da due Piani Materiali, ognuno dei quali si considera il "vero" centro dell'universo e considera l'altro soltanto un Piano Materiale alternativo (se non ne ignora direttamente l'esistenza). I due Piani Materiali sono separati da un Piano delle Ombre, quindi il cuore della Cosmologia Doppia sembra un sandwich: due strati di realtà che racchiudono uno strato di Ombra tra loro. I due Piani Materiali sono quasi identici. Le caratteristiche fisiche di uno sono riprodotte fedelmente sull'altro, e le nazioni, i mostri e i personaggi di un piano possiedono delle versioni alternative su un altro.

La differenza principale tra i due Piani Materiali è che uno tende al bene e l'altro al male. I Piani Materiali non possiedono il tratto di allineamento buono o malvagio, ma ciò che è buono su un piano è malvagio sull'altro. Il mago benevolo di un mondo è un diabolico necromante nell'altro mondo, mentre il gemello opposto di un barbaro selvaggio è un tiranno freddo e calcolatore.

Chi viaggia da un mondo all'altro scopre che i suoi vecchi alleati ora sono suoi nemici, mentre i suoi vecchi nemici ora condividono il suo punto di vista. Ma ciò che più conta è che coloro di cui il viaggiatore si fida istintivamente sono ora suoi rivali o acerrimi nemici, e che lo tratteranno di conseguenza. I personaggi di allineamento neutrale sono quelli che vengono meno influenzati, e che agiscono in modo familiare.

RAPPORTI PLANARI DOPPI

Una porzione del Piano delle Ombre separa i due Piani Materiali, e funge da Piano di Transizione principale tra loro. Ogni Piano Materiale è dotato di un suo Piano Etereo. I due Piani Materiali, i loro relativi Piani Eterei e il Piano

MODIFICARE GLI INCANTESIMI DI ACCESSO ETEREO

Quei viaggiatori che utilizzano *transizione eterea* e *forma eterea* nella cosmologia della Miriade di Piani possono vedere il loro piano nativo oltre la nebbia, proprio come se fossero sul Piano Etereo. In realtà, si trovano su un altro Piano Materiale coesistente e possono interagire con le creature e gli elementi di laggiù normalmente. Dal momento che ogni piano è coesistente con molti altri piani, un viaggiatore può continuare a spostarsi di mondo coesistente in mondo, spingendosi sempre più oltre e più lontano dal mondo nativo fintanto che l'incantesimo dura.

Quando *transizione eterea* si esaurisce, i viaggiatori vengono riportati sul piano nativo. Ma quando si esaurisce *forma eterea*, i personaggi possono rimanere sul nuovo piano, se lo desiderano.

delle Ombre che li separa fluttuano al centro di un miscuglio turbinante di elementi e di energie, un unico Piano Interno. Le varie locazioni di questo piano possiedono tratti elementali o di energia, di solito minore dominante, con alcune sacche di maggiore dominante. Il Piano Interno circonda i Piani Materiali, e le sacche elementali o di energia al suo interno spuntano dalla distesa planare come giganteschi soli o buchi neri.

Il Piano Astrale è formato esclusivamente da condotti che attraversano il Piano Materiale. Solo là dove più condotti convergono un personaggio trova il familiare spazio aperto e nebbioso tipico del Piano Astrale. L'energia turbinante e colorata del Piano Interno vicino pervade il Piano Astrale in questi punti di convergenza.

I Piani Esterni sono composti da diversi piani dominati dalle varie divinità e collocati oltre il Piano Interno. Sono separati dal Piano Interno da uno strato del Piano Astrale. I Piani Esterni tendono ad essere di allineamento forte, buono o malvagio che sia. Anche se le divinità vengono adorate su entrambi i Piani Materiali, uno dei Piani Materiali è più ben disposto verso i Piani Esterni del bene, mentre l'altro è più vicino ai Piani Esterni di allineamento malvagio.

Su entrambi i mondi esistono leggende di "età d'oro" ed "età oscure" in cui il mondo era più buono o più malvagio rispetto ad oggi. Il fulcro centrale dei Piani Materiali collegati tra loro ruota lentamente rispetto ai Piani Esterni allineati, e le divinità cercano in continuazione di invertire la rotazione dei Piani Materiali a loro vantaggio.

TRATTI DOPPI

A meno che non sia specificato diversamente, tutti i piani possiedono i tratti tipici del loro tipo. I Piani di Transizione della Cosmologia Doppia si comportano come i Piani di Transizione della cosmologia di D&D, i Piani Esterni della Cosmologia Doppia si comportano come i Piani Esterni della Cosmologia di D&D e così via. Gli unici cambiamenti ai tratti sono quelli che seguono:

Piani Materiali: Nessun cambiamento, tranne il fatto che esistono due Piani Materiali, che i nativi di ciascun Piano Materiale credono che l'altro piano sia un Piano Materiale alternativo e una distorsione perversa del "vero" Piano Materiale.

Piani di Transizione: Il Piano Astrale è limitato ai condotti che attraversano il Piano Interno e alla fascia che separa i Piani Interni da quelli Esterni. Esistono due Piani Eterei, ognuno connesso al suo rispettivo Piano Materiale. Il Piano delle Ombre collega entrambi i Piani Materiali.

Piani Interni: Un unico Piano Interno che racchiude tutti i tipi elementali e di energia e funge da barriera tra i Piani Materiali e i Piani Esterni. Qualsiasi locazione particolare all'interno del Piano Interno è dotata di un tratto elementale o di energia. Il Piano Interno è dotato di gravità direzionale soggettiva.

Piani Esterni: Numerosi Piani Esterni fluttuano nel Piano Astrale oltre il Piano Interno. Questi Piani Esterni tendono ad essere di allineamento forte, buono o malvagio che sia. I Piani Esterni sono plasmabili divini, e ogni Piano Esterno individuale possiede altri tratti aggiuntivi in base alla sua natura e ai suoi abitanti.

COLLEGAMENTI DOPPI

Esistono solo alcuni portali permanenti tra i due Piani Materiali. La maggior parte dei portali di superficie è stata individuata e distrutta, e quelli che rimangono sono sepolti nelle viscere della terra. Tali portali potrebbero avere un aspetto ingannevole, o perfino essere sottili come un confine planare, e i personaggi potrebbero attraversarli senza rendersene conto.

Il collegamento più comune tra i due Piani Materiali è il Piano delle Ombre. L'attraversamento tra i due Piani Materiali è raro, a causa del pericolo dei Guardiani dell'Ombra (vedi sotto).

È possibile spostarsi da un Piano Materiale all'altro attraverso il Piano Astrale, passando prima ad uno dei Piani Esterni e poi spostandosi da laggiù all'altro Piano Materiale. Le divinità più beffarde, sia buone che malvagie, a volte inviano un mortale sul Piano Materiale sbagliato, soltanto per seminare discordia e sconvolgere l'ordine precostituito.

CARATTERISTICHE DELLA COSMOLOGIA DOPPIA

La vera natura delle caratteristiche sui due Piani Materiali è varia quanto quella delle cosmologie dotate di un singolo Piano Materiale. Ma nella Cosmologia Doppia, ciò che è buono su un piano è malvagio sull'altro.

I due Piani Materiali inoltre condividono la stessa storia passata. Ciò che accade su un Piano Materiale tende ad accadere sull'altro. La caduta di un impero malvagio su un Piano Materiale corrisponde alla caduta di un impero benevolo sull'altro. Perfino gli eventi più piccoli tendono ad assomigliarsi. Un personaggio proveniente da un Piano Materiale che si reca sull'altro per uccidere il suo "gemello" potrebbe scoprire al suo ritorno che la sua stessa vita è in pericolo (anche questo non equivale a una condanna di morte certa). La cosmologia doppia tende a equilibrarsi da sola, spingendo gli eventi in modo da risolvere eventuali contraddizioni e a conservare l'equilibrio tra i due Piani Materiali.

Il Segreto dell'Altro Universo: La maggior parte degli abitanti dei due Piani Materiali gemelli ignora che esiste un universo uguale e contrario dall'altro lato del Piano delle Ombre. Ma i personaggi più potenti e colti di entrambi i Piani Materiali conoscono la verità, e spesso osservano attentamente ciò che accade sull'altro piano... specialmente i propri sosia.

Guardiani dell'Ombra: Il Piano delle Ombre è un luogo mortale, popolato da giganteschi draghi composti di materia d'ombra conosciuti come i Guardiani dell'Ombra. I guardiani sono implacabili, e inseguono chiunque sembri trovarsi sul lato "sbagliato" del Piano delle Ombre. Per creare un guardiano, si applica l'archetipo della creatura d'ombra a un drago rosso di età che può variare da molto vecchia a grande dragone. Mantiene il sottotipo del fuoco, e acquisisce resistenza al freddo dall'archetipo dell'ombra (si sottrae la resistenza al freddo dal danno da fuoco base e si raddoppia l'eventuale danno rimanente). La sua arma da soffio è un cono di fiamme nere tinte di violaceo.

Trasferimento Planare Esplosivo: Quelle azioni che potrebbero inviare un personaggio su un altro piano (come usare un *buco portatile* con una *borsa conservante*) di solito scaraventa il personaggio sul Piano Materiale opposto. A differenza di altre cosmologie, la Cosmologia Doppia invia simultaneamente il sosia del personaggio dall'altro Piano Materiale sul Piano Materiale originale. Un gruppo di personaggi di allineamento buono non dovrà affrontare solo un mondo improvvisamente diventato malvagio, ma anche fare i conti con il gruppo dei loro alter ego che imperversa nel loro mondo nativo.

COSMOLOGIA PLANETARIO

In questa cosmologia, i vari Piani Interni e Esterni orbitano l'uno attorno all'altro, e ogni piano influenza gli altri così come la gravità influenza i pianeti. Così come un modello meccanico del sistema solare mostra i pianeti che si muovono attorno al sole, così i piani della cosmologia Planetario ruotano l'uno attorno all'altro.

All'interno della cosmologia Planetario, ad ogni momento alcuni piani sono più vicini di altri al Piano Materiale, e quindi più potenti. Questi piani ascendenti rendono alcuni incantesimi più potenti sul Piano Materiale.

RAPPORTI PLANARI DEL PLANETARIO

I rapporti del Piano Materiale con i tre Piani di Transizione principali (Piano Astrale, Piano Etereo e Piano delle Ombre) sono identici a quelli della cosmologia di D&D. I Piani Interni sono organizzati allo stesso modo della cosmologia di D&D, ma il Piano Materiale è sfasato rispetto al centro e rispetto ad essi, e non esistono Piani di Energia (anche se l'energia positiva e l'energia negativa esistono comunque). Ad ogni momento il Piano Materiale è sempre più vicino a uno dei Piani Interni rispetto agli altri. Quel piano viene chiamato piano ascendente.

Ogni Piano Elementale è ascendente nel corso di una determinata stagione: il Fuoco nel corso del caldo dell'estate, la Terra nel corso dei ricchi raccolti dell'autunno, l'Acqua nel corso delle precipitazioni del freddo dell'inverno, e l'Aria nel corso delle raffiche di vento improvvise della primavera. Man mano che le stagioni cambiano, così cambia il tratto di magia potenziata del Piano Materiale (spiegato più sotto).

I Piani Esterni non formano il perimetro della Grande Ruota. Sono invece piani separati, individuali, collegati soltanto al Piano Astrale. Questi Piani Esterni si spostano seguendo un complicato sistema di rotazioni e di orbite che li porta in contatto con gli altri Piani Esterni, i Piani Interni e il Piano Materiale. I piani non collidono tra loro in quanto esistono su livelli armonici diversi di realtà. Tuttavia, per breve tempo possono diventare adiacenti. Alcune creature possono passare facilmente da un piano all'altro quando due piani si fanno molto vicini.

Inoltre, il numero dei piani nella cosmologia Planetario cambia con il passare dei secoli, man mano che alcuni piani fluttuano via e altri si avvicinano. A volte un piano fluttua talmente lontano che viene perso per sempre, anche se le sue divinità possono spostarsi su un altro piano piuttosto che rimanere esiliate. Analogamente, un Piano Esterno completamente nuovo potrebbe apparire e sfrecciare attraverso i piani, scalzando gli altri piani fuori dalle loro orbite.

Piani Esterni Ascendenti: Il Planetario possiede quattro Piani Esterni principali, uno per ogni allineamento non neutrale. Il piano legale buono, le Sale Dorate, diventa ascendente nei tre giorni attorno al solstizio d'inverno. Il piano caotico buono, la Scelta del Dio, diventa ascendente nei tre giorni attorno all'equinozio di primavera. Il piano caotico malvagio, la Paura in Agguato, diventa ascendente nei tre giorni attorno al solstizio d'estate. Il piano legale malvagio, la Conquista del Terrore, diventa ascendente nei tre giorni attorno all'equinozio d'autunno.

Inoltre, esistono piani minori dedicati agli altri poteri e agli altri allineamenti, e i loro movimenti vengono studiati da potenti maestri del sapere dotati di grande sapienza sia nel campo delle Conoscenze (dei piani) che delle Conoscenze (natura).

All'interno di questo complicato ingranaggio di piani esiste un piano particolarmente maligno chiamato Nemesi che appare soltanto una volta ogni mille anni. I suoi abitanti ammassano interi eserciti in attesa del giorno in cui il tessuto della realtà tra i mondi si fa più sottile e le loro armate possono riversarsi per devastare le civiltà degli altri piani. La data esatta del ritorno di Nemesi è una questione su cui discutono tutti gli studiosi, ma l'ultima invasione si è verificata più di novecento anni fa.

TRATTI DEL PLANETARIO

Il Piano Etereo, il Piano Astrale e il Piano delle Ombre vengono descritti, assieme loro tratti, nel Capitolo 5. Questi piani non vengono influenzati dal movimento degli altri piani. Tuttavia gli altri piani hanno un preciso effetto sul Piano Materiale.

All'interno di questa cosmologia, alcuni incantesimi sono influenzati dal Piano Esterno che è attualmente in ascendenza sul Piano Materiale. Inoltre, ognuno dei quattro Piani Esterni principali diventa ascendente per tre giorni all'anno, e il tratto di allineamento del piano ascendente influenza il Piano Materiale. Durante questi giorni, il transito tra i Piani Esterni del Piano Materiale si fa più facile (vedi "Collegamenti del Planetario", più sotto).

I Piani Interni vengono descritti in dettaglio assieme loro tratti della cosmologia di D&D nel Capitolo 6.

Magia potenziata: Quando un particolare Piano Elementale diventa dominante, quegli incantesimi che fanno uso dell'elemento in questione (o che hanno il descrittore del fuoco durante l'estate) vengono estesi e prolungati (come se sotto l'effetto dei talenti Incantesimi Estesi e Incantesimi Prolungati). Quegli incantesimi già estesi o prolungati non vengono influenzati.

Quando uno dei quattro Piani Esterni diventa ascendente (per un periodo di tre giorni attorno a ogni equinozio e solstizio), il Piano Materiale acquisisce i due tratti relativi di allineamento leggero. Ad esempio, il Piano Materiale diventa di allineamento buono leggero e legale leggero nel corso del solstizio d'inverno.

I Piani Esterni di questa cosmologia possono utilizzare Celestia, Baator, l'Abisso e Arborea come modelli, oppure è possibile creare delle versioni personali di questi piani.

COLLEGAMENTI DEL PLANETARIO

I collegamenti planari all'interno della cosmologia Planetario funzionano come nella cosmologia di D&D: gli incantesimi *proiezione astrale* e *forma eterea*, ad esempio, funzionano normalmente. Ma è più facile viaggiare tra il Piano Materiale e i Piani Esterni nel corso degli equinozi e nei solstizi.

Nei periodi di tre giorni di ogni ricorrenza, un individuo dotato dell'incantesimo o della capacità magica *teletrasporto*, può spostarsi tra il Piano Materiale e il Piano Esterno dominante come se i due piani fossero la stessa cosa. Tuttavia, un personaggio poco prudente può rimanere isolato sull'altro piano una volta che il periodo di ascendenza di tre giorni si è concluso.

Inoltre, quelle aree che sono sacre o sacrileghe spesso contengono portali intermittenti che permettono ai personaggi di spostarsi tra i piani al momento dell'equinozio o del solstizio giusto. Viaggiare fino alla Conquista del Terrore potrebbe facilmente avvenire camminando in una sa-

la delle torture abbandonata da tempo nel corso dell'equinozio d'autunno, o forse i demoni provenienti dalla Paura in Agguato possono invadere il Piano Materiale da un particolare cimitero infestato ad ogni solstizio d'estate.

CARATTERISTICHE DELLA COSMOLOGIA PLANETARIO

La natura fisica di questa cosmologia, più di ogni altra, esercita una forte influenza sui nativi del Piano Materiale. Oltre ad alcuni particolari elementi che favoriscono una particolare stagione, anche i quattro Piani Esterni influenzano le ricorrenze dell'anno. Le quattro grandi ricorrenze svolgono un ruolo importante nelle vite degli abitanti del Piano Materiale; il nome di ogni ricorrenza è tratto dal nome del relativo Piano Esterno.

Il solstizio d'inverno, il momento in cui predominano le Sale Dorate, viene chiamato Oro ed è un periodo di scambi di doni e di celebrazioni. Gli arconti compaiono nei luoghi più sacri, e una sensazione benevola pervade tutte le creature. Le creature selvagge e malvagie si nascondono nel corso di questo periodo.

L'equinozio di primavera, quando la Scelta del Dio diventa dominante, viene chiamato Scelta, ed è un periodo di scherzi e burle, di celebrazioni festose e di decisioni da prendere per l'anno a venire, oltre che il tempo della semina.

Il solstizio d'estate, quando la Paura in Agguato diventa dominante, viene chiamato Paura. Nelle sue notti calde, gli uomini e le donne rimangono chiusi in casa per paura delle creature selvagge che vagano nell'oscurità. Il suono di corni da caccia soffiati da creature inumane echeggia per le campagne nel corso di questa ricorrenza, e la maggior parte delle razze civilizzate si mette al riparo all'interno delle città.

L'equinozio d'autunno, quando la Conquista del Terrore incombe sulla terra, è chiamato Terrore, ed è un momento di preparazione. Le comunità si assicurano che il raccolto sia sufficiente per passare l'inverno, che le mura siano abbastanza solide da poter respingere le invasioni e che la famiglia e i vicini siano in salute a sufficienza da affrontare i mesi bui in arrivo. È una ricorrenza seria, segnata dal duro lavoro, da un tempo di giudizio e di vendetta, in cui vengono valutati i peccati e vengono assegnate le penitenze adeguate.

Observatorium

All'interno della cosmologia Planetario, il semipiano noto come l'Observatorium ha la caratteristica aggiuntiva di essere il fulcro centrale dell'universo, il perno attorno al quale ruota tutto il resto dell'universo. Controllando l'Observatorium, un personaggio può controllare i movimenti dei piani stessi. L'ubicazione dell'Observatorium rimane un mistero, forse anche per le stesse divinità.

VARIANTE: ASCENDENZA ELEMENTALE PIÙ FORTE

Quando un Piano Elementale diventa ascendente e i suoi relativi incantesimi vengono potenziati, viene applicato il tratto di magia ostacolata agli incantesimi dell'elemento opposto. Fuoco e Acqua sono opposti, come anche Aria e Terra.

Nel corso dell'inverno, ad esempio, gli incantesimi che fanno uso di acqua sono estesi e prolungati, ma gli incantesimi dotati di descrittore del fuoco sono ostacolati. Per usare un incantesimo del fuoco in inverno, un incantatore deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo).

COSMOLOGIA DELLA STRADA TORTUOSA

In questa cosmologia alternativa, l'universo non è una Grande Ruota, ma piuttosto una strada senza né inizio né fine. Ogni piano conduce al seguente, formando una spirale che avanza senza fine all'interno del Piano Astrale. I viaggiatori si spostano da un piano all'altro lungo questa strada, attraversando una moltitudine di piani.

Nella cosmologia della Strada Tortuosa, la definizione di un piano come Piano Materiale, Piano Esterno o Piano Interno diventa inutile. Ogni piano è dotato invece dei suoi tratti personali che indicano la tipologia a cui appartiene. Ad esempio, gli dei tendono a vivere sui piani dotati del tratto plasmabile divino, ma quei piani non sono Piani Esterni, ma solo ulteriori tappe sulla Strada Tortuosa. A differenza della cosmologia di D&D, non esiste un piano centrale. Il Piano Materiale che la maggior parte dei viaggiatori conosce meglio è solo una fermata tra le tante lungo questa strada senza fine.

RAPPORTI PLANARI DELLA STRADA TORTUOSA

Ogni piano confina con altri due piani, oltre che con il Piano Astrale e con il Piano delle Ombre. Ogni piano è dotato di un suo Piano Etereo, ma i Piani Eterei di due diversi piani non sono collegati tra loro. I sipari eterei permettono tuttavia a un personaggio di passare da un Piano Etereo al piano seguente sulla Strada Tortuosa.

I due piani da entrambi i "lati" di un piano possono essere simili oppure totalmente diversi. Non sembra esserci nessun ordine riguardo ai tratti planari sulla Strada Tortuosa.

Un unico Piano delle Ombre si estende lungo la strada, collegando ogni piano come le perle di una collana. Il Piano delle Ombre, chiamato anche la Strada Oscura, permette ai viaggiatori di spostarsi sui piani adiacenti, se sono abbastanza coraggiosi da sfidare le terre oscure selvagge tra un piano e l'altro.

Esiste un unico Piano Astrale che permette lo spostamento verso qualsiasi piano lungo la Strada Tortuosa utilizzando *proiezione astrale* e *spostamento planare*. Ma i portali permanenti collegano solo i piani adiacenti; non esistono scorciatoie.

Non esistono piani elementali o di energia sulla Strada Tortuosa, anche se gli elementi e le energie esistono comunque.

TRATTI DELLA STRADA TORTUOSA

I tratti dei Piani di Transizione sono gli stessi delle loro controparti nella cosmologia di D&D. É possibile scegliere i tratti degli altri piani lungo la Strada Tortuosa liberamente o determinarli casualmente utilizzando la tabella sottostante. Tutti i piani della Strada Tortuosa sono dotati del tratto di dimensioni infinite.

COLLEGAMENTI DELLA STRADA TORTUOSA

I viaggiatori planari possono passare attraverso i piani adiacenti usando i sipari eterei del Piano Etereo, sfidando la strada oscura del Piano delle Ombre o utilizzando i por-

tali permanenti tra due piani adiacenti. Tali portali spesso necessitano di un oggetto di comando o sono portali intermittenti regolati a tempo, che funzionano solo in certi momenti dell'anno. Nella cosmologia della Strada Tortuosa, i mercane conoscono tutti i portali permanenti tra i mondi e guidano le carovane da un piano all'altro.

È possibile saltare oltre più piani facendo uso di un incantesimo *proiezione astrale* o *spostamento planare*. I portali permanenti tra due piani non adiacenti non durano a lungo. I venti del Piano Astrale li annientano nel giro di 1d6 ore.

CARATTERISTICHE DELLA STRADA TORTUOSA

Sebbene un'avventura sulla Strada Tortuosa possa avere inizio su qualsiasi piano, di solito è una buona idea far partire una campagna dal Piano Materiale, come descritto nel Capitolo 4. Il Piano Materiale della Strada Tortuosa, chiamato Ireth, possiede i tratti di una tipica ambientazione di campagna per D&D.

Ireth è delimitato direttamente da due piani, uno di allineamento legale e l'altro di allineamento caotico. Il piano legale è chiamato Uno, ed è dotato dei seguenti tratti.

- **Gravità inferiore.**
- **Tempo normale.**
- **Statico.**
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento legale leggero.**
- **Magia normale.**

Dal lato opposto si trova Xato, che possiede i tratti seguenti.

- **Gravità superiore.**
- **Tempo normale.**
- **Altamente plasmabile.**
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento caotico leggero.**
- **Magia normale.**

Sia Uno che Xato sono abitati da potenti creature di natura legale e caotica. Su Xato vivono gli slaadi e i githzerai,

Tratti di Gravità della Strada Tortuosa

d%	Tratto di gravità
01-50	Gravità normale
51-60	Gravità inferiore
61-70	Gravità superiore
71-80	Senza gravità
81-90	Gravità direzionale soggettiva
91-100	Gravità direzionale oggettiva

Tratti Temporali della Strada Tortuosa

d%	Tratto temporale
01-70	Tempo normale
71-75	Tempo accelerato: Un giorno su questo piano = 1 ora sul piano originale
76-80	Tempo rallentato: Un giorno su questo piano = 1 settimana sul piano originale
81-90	Erratico
91-100	Senza tempo (riguardo alla fame e alla sete, forse anche ad altri aspetti)

Tratti Plasmabili della Strada Tortuosa

d%	Tratto plasmabile
01-50	Alterabile
51-60	Altamente plasmabile
61-85	Plasmabile divino
86-90	Statico
91-100	Plasmabile magicamente

Tratti Elementali o di Energia della Strada Tortuosa

d%	Tratto
01-77	Nessun tratto elementale o di energia
78-80	Terra dominante
81-83	Aria dominante
84-86	Fuoco dominante
87-89	Acqua dominante
90-91	Energia negativa minore dominante
92	Energia negativa maggiore dominante
93-94	Energia positiva minore dominante
95	Energia positiva maggiore dominante
96-100	Tratto elementale e di energia (tirare 1d4 per scegliere un elemento e 1d4 per scegliere un'energia e la sua intensità)

Tratti di Allineamento della Strada Tortuosa

d%	Tratto di allineamento
01-50	Allineamento neutrale leggero
51-60	Allineamento neutrale forte
61-65	Allineamento malvagio leggero
66-70	Allineamento buono leggero
71-73	Allineamento malvagio forte
74-76	Allineamento buono forte
77-81	Allineamento caotico leggero
82-86	Allineamento legale leggero
87-89	Allineamento caotico forte
90-92	Allineamento legale forte
93	Allineamento malvagio leggero, caotico leggero
94	Allineamento buono leggero, caotico leggero
95	Allineamento malvagio leggero, legale leggero
96	Allineamento buono leggero, legale leggero
97	Allineamento malvagio forte, caotico forte
98	Allineamento buono forte, caotico forte
99	Allineamento malvagio forte, legale forte
100	Allineamento buono forte, legale forte

Tratti Magici della Strada Tortuosa

d%	Tratto magico
01-70	Tratto di magia normale
71-80	Magia ostacolata: un livello, scuola, sottoscuola o descrittore particolare di incantesimo a scelta del DM viene influenzato
81-85	Magia potenziata: un livello, scuola, sottoscuola o descrittore particolare di incantesimo a scelta del DM viene massimizzato (01-25), esteso (26-50), potenziato (51-75) o prolungato (76-100)
86-95	Magia limitata: un livello, scuola, sottoscuola o descrittore particolare di incantesimo a scelta del DM viene influenzato
96-100	Tratto di magia morta

mentre gli inevitabili e i formian vivono su Uno.

Oltre Uno si trova il piano di Divinia, dove i palazzi di cristallo delle divinità di allineamento buono fluttuano sospesi in un'atmosfera dorata. I suoi tratti sono i seguenti.

- **Gravità normale.**
- **Senza tempo:** Gli abitanti non provano fame e sete e non invecchiano.
- **Plasmabile divino.**
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento buono forte.**
- **Magia normale.**

Oltre Xato sorge un piano di allineamento malvagio conosciuto come la Cittadella del Terrore, una fortezza ardente sospesa sopra una terra vulcanica. I tratti della Cittadella del Terrore sono i seguenti.

- **Gravità normale.**
- **Senza tempo:** Gli abitanti non recuperano punti ferita o punteggi delle caratteristiche se non attraverso la magia.
- **Plasmabile divino.**
- **Nessun tratto elementale o di energia.**
- **Allineamento malvagio forte.**
- **Magia normale.**

Oltre Divinia si trova un piano completamente fatto d'acqua, mentre oltre la Cittadella del Terrore si trova un muro di solida terra, attraversato dai tunnel scavati dagli schiavi degli oscuri signori della Cittadella.

Le divinità di Ireth risiedono su Divinia e nella Cittadella del Terrore. Spesso inviano i loro emissari, oltre ad altri agenti come i mercane e i geni, per far rispettare la loro volontà su Ireth. I djinn e i marid servono Divinia, mentre gli efreet e i dao lavorano come agenti indipendenti per la Cittadella del Terrore.

Divinia e la Cittadella del Terrore cercano di distruggersi a vicenda, e i tre piani che li separano sono un vasto campo di battaglia. Di solito si danno battaglia tramite i loro rispettivi adoratori su Ireth, ma se l'equilibrio dei poteri su quel piano si sposta troppo oltre, l'altro lato attraversa i piani intermedi e lo invade. Per questo motivo le strade carovaniere dei mercane sono assai preziose per entrambe le parti, come anche gli incantatori in grado di attraversare i piani.

ANOMALIE PLANARI

Il tessuto della realtà, attraversato dai vari piani, viene sottoposto a una tensione tremenda. A volte questa tensione cosmica distorce e logora le regole che determinano il funzionamento dei piani. Queste anomalie, anche se piccole se comparate a un unico piano infinito, possono cambiare il territorio locale in modo drastico.

Sacche esterne: A volte i confini planari si rigonfiano e si espandono, formando una sacca esterna, un rigonfiamento su un altro piano. Le sacche esterne sono aree di discrete dimensioni, dall'aspetto di pareti o bolle trasparenti sul piano influenzato. In un certo senso, una sacca esterna è simile a un portale, soltanto più grossa. Un viaggiatore all'interno di una sacca esterna può osservare ciò che si trova al di fuori di essa, ma vede in modo sfocato e indistinto, come se lo vedesse attraverso un getto d'acqua corrente. Alcune sacche planari sono stabili, altre si rimpiccioliscono o crescono con il passare del tempo.

I personaggi possono attraversare la parete di una sacca esterna; la parete oppone una resistenza pari soltanto alla forza di un vento moderato. Una volta oltre la parete, vengono applicate le condizioni del nuovo piano. Le sacche esterne di solito si formano solo quando i piani sono adiacenti o coesistenti, anche se alcune sacche esterne si rivelano essere rigonfiamenti di versioni parallele del piano originale. Tali sacche possono rivelare possibili futuri, passati lontani e presenti a malapena riconoscibili.

Nidi di sacche: A volte le sacche si formano a gruppi, e ogni sacca viene generata all'interno di un'altra e si collega a un piano diverso. Per questo, a volte vengono chiamate nidi di sacche o nidi di realtà. Le pareti dei nidi di sacche possono sembrare le pareti di normali sacche esterne,oppure possono essere invisibili. In ogni caso, attraversarle è facile quanto camminare controvento. In questo modo, un semplice boschetto potrebbe racchiudere un nido di realtà: mondi interi raggiungibili solo attraverso sacche sempre più profonde.

Fuoriuscita planare minore: A volte i tratti di un piano possono influenzare una piccola regione di un altro piano, anche se non esiste un portale o un vortice che collega i due piani. Questo accade prevalentemente tra due piani coesistenti, ma è possibile anche tra due piani adiacenti. Le fuoriuscite planari di solito hanno effetto solo su una singola stanza, una struttura o una caverna, al massimo ampia alcuni chilometri quadrati.

Le fuoriuscite planari minori sovrappongono un tratto appartenente a un piano su un altro piano. Ad esempio, un piano dotato di gravità normale, in un'area toccata da una fuoriuscita planare minore, potrebbe rivelarsi senza gravità a causa di un piano coesistente dotato di quel tratto. Tali fuoriuscite planari possono essere pericolose, in quanto l'area della fuoriuscita planare non diventa evidente finché un personaggio non la attraversa.

Alcune fuoriuscite planari minori sono ancora più sottili; hanno effetto soltanto sui sogni di coloro che dormono nelle vicinanze. Ad esempio, alcuni personaggi che viaggiano lungo il fondale di un mare prosciugato potrebbero accamparsi in una gola per la notte e sognare un oceano ampio e scintillante. I sogni sono innocui, semplicemente il risultato di una fuoriuscita planare minore proveniente da un Piano Materiale alternativo coesistente su cui il mare non si è mai prosciugato.

Fuoriuscita planare maggiore: È simile alla fuoriuscita planare minore, e riguarda anch'essa il riversamento di un piano su un altro in assenza di un vortice o di un portale. Le fuoriuscite planari maggiori di solito si espandono in una regione larga al massimo alcuni chilometri quadrati. Possiedono tutti gli effetti di una fuoriuscita planare minore, compresa la sovrapposizione di un tratto planare. Ma, di fatto, anche le creature e gli oggetti si riversano da un piano all'altro, nonostante l'assenza di un portale o di un vortice. Perfino le strutture, le piccole città e i paesaggi possono riversarsi da un piano all'altro.

Thar: La leggendaria città mercantile di Thar si sposta costantemente da un piano all'altro. Riesce a farlo provocando magicamente una fuoriuscita planare maggiore attorno alla città a intervalli regolari, seguendo alcuni punti deboli planari accuratamente cartografati dove è necessario meno potere per provocare la fuoriuscita. Thar contiene i cittadini provenienti da qualsiasi razza e da qualsiasi piano, e le sue architetture sono molte e variegate, e riflettono la sua composizione mista. La città, governata da tre

gilde di mercanti rivali, prospera grazie al commercio interplanare. Quei viaggiatori che si trattengono troppo a lungo su Thar rischiano di venire spazzati via quando la città si riversa su un altro piano.

Squarci planari: Gli squarci planari sono fori nel tessuto dell'esistenza... fori che cercano di essere riempiti. Uno squarcio planare logora il tessuto dei piani adiacenti e coesistenti, e il buco comincia a consumare i margini del piano. Col tempo, uno squarcio planare può inghiottire definitivamente intere porzioni di un piano. Una volta che uno squarcio planare inizia a espandersi, è difficile invertire l'inghiottimento di un piano coesistente, mentre, nel caso di un piano adiacente, solo una parte ne verrà influenzata. Su un piano coesistente minacciato da uno squarcio planare, tempeste di intensità sempre crescente sono comuni nel raggio di 80 km dallo squarcio. Nel raggio di 1,6 km, diventa visibile anche una manifestazione fisica dello squarcio planare: un turbine che risucchia la realtà stessa e i frammenti volanti di materia circostante all'interno di un varco nero del diametro di alcune centinaia di metri.

Alcuni squarci planari si formano quando un piano deve sopportare enormi energie concentrate in una piccola area. I piani sono strutture robuste, e in pratica qualsiasi quantità di grande energia o magia utilizzata dovrebbe lasciarli nello stato in cui sono sempre esistiti. Tuttavia, a volte un piano si infrange, e il risultato è uno squarcio planare. Altri squarci planari potrebbero essere formati da collegamenti permanenti al Piano dell'Energia Negativa, e altri ancora dai resti di linee temporali negate da un paradosso temporale o da un mortale che stava sperimentando un viaggio nel tempo. Gli squarci planari possono essere lapidi che indicano un piano scomparso, oppure varchi verso nuove cosmologie tutte da scoprire.

Il varco verso ciò che poteva essere: Il destino innegabile dei malvagi illithid, stando al loro punto di vista, era quello di controllare il multiverso e tutti coloro che lo popolavano. Un tempo possedevano un simile impero, ma è sgusciato via tra le loro dita molti secoli fa, e ora non rimane altro che cenere.

O forse no? Gli illithid hanno costruito una struttura ampia interi chilometri attorno a un lontano squarcio planare. Alcune potenti scariche di magia che convogliano l'energia di interi soli ruotano attorno all'anello prima di scomparire nelle fauci del nulla. Gli illithid sembrano intenzionati a rovesciare lo squarcio planare, invertendo la sua polarità e riportando alla gloria il loro impero. I ricercatori illithid hanno identificato una cosmologia ipotetica in cui il loro impero interplanare non è mai crollato. Finora, i mind flayer non sono riusciti a invertire lo squarcio planare. Ma gli illithid sono di sicuro una razza tenace.

Cicli temporali: I cicli temporali sono rari... fortunatamente, in quanto essere catturati all'interno di un ciclo temporale significa scomparire dal resto dell'universo. All'interno di un ciclo temporale, la storia di una certa struttura, una certa nave o una certa regione si ripete all'infinito, tornando in continuazione allo stesso punto precedente ogni volta. Le creature prigioniere di un ciclo temporale non si rendono conto quasi mai del loro destino o del fatto che stanno ripetendo le loro azioni in continuazione. Dal loro punto di vista, ogni volta che eseguono un ciclo temporale è la prima volta.

Quando si forma un ciclo temporale, la struttura influenzata o la regione in questione viene in qualche modo separata dal piano circostante, formando un suo piccolo semipiano o una sacca esterna. Alcuni cicli temporali possono rivelarsi totalmente impenetrabili, senza entrata o uscita, ma altri consentono ai visitatori di entrare attraverso una barriera planare translucida. Tuttavia, se i visitatori non sono in grado di risalire all'origine del ciclo temporale, verranno anche loro incorporati al suo interno e condannati a ripetere il loro ingresso all'infinito.

I cicli temporali si formano quando una quantità concentrata di energia magica o di altro tipo viene liberata in modo selvaggio e privo di controllo, ma in una maniera particolare. E anche in questo caso, i cicli temporali si verificano così raramente che alcuni saggi le considerano soltanto leggende. Ma in un multiverso infinito, tali cicli prima o poi capitano.

Il solo modo per porre fine a un ciclo temporale e restituire l'area al suo piano di origine è impedire l'emissione dell'energia priva di controllo che ha provocato la formazione del ciclo temporale la prima volta. I visitatori hanno una possibilità di farlo, in quanto entrano all'interno di un ciclo temporale con un minimo di conoscenza di ciò che le aspetta. Ma a volte anche gli abitanti del ciclo stesso riescono a conservare un frammento di memoria tra una ripetizione e l'altra, riuscendo ad alterare il loro comportamento gradualmente ad ogni ripetizione successiva e finalmente a scongiurare la catastrofe.

Piega temporale: Quando il tessuto di un piano viene esteso o compresso localmente, può diventare una "piega". Una piega temporale di solito influenza solo una piccola porzione del piano, come un lago, un edificio o una caverna, anche se può estendersi anche in una regione più grande.

Una piega temporale è una zona dove il tempo passa a un ritmo diverso rispetto al resto del piano. Molto spesso, il tempo passa più lentamente in una piega temporale rispetto al piano circostante. Gli abitanti di una regione dotata di una piega temporale la considerano una caratteristica naturale, e la evitano così come si eviterebbe una catena montuosa pericolosa. Attraversare i confini di una piega temporale potrebbe costare a un viaggiatore diverse ore o diversi giorni, mentre attraversarne il cuore potrebbe costare anni rispetto al resto del piano circostante.

Questo non vuol dire che le aree influenzate da una piega temporale siano prive di vita. Forme di vita animali e vegetali che prosperavano milioni di anni fa potrebbero essere ancora diffuse all'interno di una piega temporale. Razze perdute, mostri e intere civiltà potrebbero ancora essere vive all'interno di una piega temporale. Ma quegli esploratori che volessero visitare il passato dovrebbero dimenticarsi del presente e rinunciare al futuro: tornerebbero dal loro viaggio per scoprire che le loro vite sono solo un ricordo lontano.

Indice analitico

Nota: Per le voci menzionate in più di una pagina, il numero di pagina in **grassetto** indica dove si trova la descrizione principale.

azsimar 23, 130, 133
Abellio 131
abissali, incontri 149
Abisso 48, 57, 87, 90, 99, 123, 136, 148, 163
Abriymoch 119
Abysm 103
achaierai, 124
Acheronte 48, 57, 87, 123, 149
acqua dominante, tratto 12
Ade 34, 48, 57, 86, 108, 112, 121, 149
Aerdrie Faenya 145
Agathion 99
Agathys 107
Alfheim 91
allineamento neutrale, tratto 13
allineamento buono, tratto 13
allineamento caotico, tratto 13
allineamento forte 13
allineamento legale, tratto 13
allineamento leggero 13
allineamento malvagio, tratto 13
altamente plasmabile, tratto 11
Alzrius 100
amanita 162
Athoria 139
anarch 94
Anavaree 202
anomalie planari 220
Aquallor 145
arazzo etereo 59
Arborea 48, 57, 87, **144**, 149
Arcadia 48, 57, 87, **130**, 149
Archetipi 188
archetipo di creatura anarchica 198
archetipo di creatura assiomatica 197
archetipo di creatura elemento 191
archetipo mezzo-celestiale 211
archetipo mezzo-elementale 188
archetipo mezzo-immondo 211
Arconte 122, 133, 134, 136, 137
arconte lanterna 132
aria dominante, tratto 12
Arvandor **145**, 146
Asmodeus 115, 116, 117, 122, **123**
attraversare specchi 205
auto-contenuto (tratto di dimensione) 10
Automata 149
Avalas 87, 124
Avamposto Infranto 101
Avernus 116
avoral 139, 140
Azzagrat 100
Baatezu 165
Baccanti 145
Baervan Wildwanderer 136
Bahamut 133
Bahgtru 125
banchi di fumo 69
Baphomet 100
Baraonda 149
Baravar Cloakshadow 136
Barbazu 115
bariaur 24, 143, **159**
Basilica di St. Cuthbert 131
Bastione dell'Ultima Speranza 105
beati, incontri 152
Bel 117
Belial 119
Belierin 140
Belker 67
Belzebù 122
bestia crepuscolare 168
Biblioteca del Sapere 150
Blibdoolpoolp 100
Boccob 147, 150
Boschetto degli Unicorni 143
Bosco Nascosto di Obad-Hai 149
Brux 143
Buxenùs 131
Bytopia 48, 57, 87, **136**, 149
Cabala Macabra 126
Callarduran Smoothhands 136
campi animanti 83
Campi Verdi, i 134
campione planare 24
Cania 36, 38, 115, 122
canoloth 24, 185
caracca astrale 52
Carceri 48, 57, 87, **104**
Casa di Guarigione, la 84
castelli perigliosi 82
castelli volanti 69
Castello Malhevik 134
Cathrys 105
Celestia 48, 57, 87, **132**, 149
celestiali, incontri 151
celle di prigionia 84
Chamada 113
chiavi dei portali 21
Chronias 136
cicli temporali 210, 221
cicloni eterei 56
Città di Ottone 75
Città di Vetro 80
città portale 148
Città Strisciante, la 113
Cittadella del Massacro 99
Cittadella dell'Eternità 210
Cittadella di Bronzo, la 116
Cittadella Splendente, la 64
Clangeddin Silverbeard 131
Clangor 124
Cocito 98
Colline Dorate, le 137
Colonna dei Teschi 117
Colothys 106
combattimento in tre dimensioni 9
confini (tra i piani) 19
Contessa Strega, la 121
cordone argentato 49
Corellon Larethian 125, 145
Cornugon 115
cosmologia della Miriade di Piani 214
cosmologia di D&D 16
cosmologia Doppia 215
cosmologia Planetario 217
cosmologia Strada Tortuosa 218
cosmologia, esempio 17
costruire una cosmologia 16
creatura anarchica 144, 145, 149, 198
creatura assiomatica 197
creatura celestiale 16, **160**, 134, 135, 137, 138, 139, 142, 144, 145
creatura d'ombra, archetipo 190
creatura dell'elemento acqua 194
creatura dell'elemento aria 191
creatura dell'elemento freddo 194
creatura dell'elemento fuoco 192
creatura dell'elemento legno 196
creatura dell'elemento terra 191
creatura pseudonaturale, tratto 212
creature elementali 191
Cronus 105
Cuore del Sogno, il 204
Cuore della Morte 81
dao 71, 73, 74, 79, **171**
Deep Sashelas 145
Delon-Estin Oti 129
Demogorgon 100, 102
Demone 100, 103, 106, 115, **162**
Desolazione 114
desolazione grigia 110
destinazioni planari casuali 37
deva 91, 122, 130, 133
diavolo 17, 74, 90, 100, 104, 108, 113, 115, 117, 119, 121, 122, 124, **164**
diavolo della fossa 115, 116, 117, 119, 121
Diirinka 100
Dis 117
Dispater 117
Disperazione 149
Distese Ghiacciate 102
divinità 88, 90
divoratore 58
Djinn 68, 69, 70, 139
Dothion 137
drago 118, 133, 174
eclipse 168
Ecstasy 149
Ehlonna 143
Einheriar 130
eladrin 91, 142, 144, **160**
Eldanoth 100
elementale ed energia, tratti 11
Eletti di Arvandor 145
Elysium 48, 57, 87, **138**, 147
emissario divino 26
Empyrea 135
energon 166
ephemera 168
Erackinor 135
Erevan Ilesere 145
erinni 115
Eronia 140
Erythnul 97
Esiliati, gli 97, 99
esplosione di energia 83
Excelsior 148
falcofreccia 70
fantasma 53, 58
Faunel 149
Fenmarel Mestarine 145
Ferrug 100
Fierna 119
finito (tratto di dimensione) 10
firre 160
fisici, tratti 8
Fiume Oceanus 21, 77, **86**, 138, 139, 140, 142, 146
Fiume Stige 21, 77, **86**, 100, 104, 108, 111, 113, 115, 121, 123, 124, 126
Flandal Steelskin 136
Flegesto 119
Flegetonte 99
fomorian 124
forma e dimensione, tratti 10
Forteflagello 125
Fortezza del Sole 141
Fortezza dell'Illuminazione Disciplinata 129
Fortezza dell'Indifferenza 103
Fossa, la 122
Fosse delle Fanghiglie 103
Fosse delle Ragnatele Demoniache 103
Fraz Urblu 100
fuoco dominante, tratto 12
fuoriuscita planare maggiore 220
fuoriuscita planare minore 220
Gabbiadossa 149
Gaerdal Ironhand 136
Garl Glittergold 137
gatto infernale 115
Gehenna 48, 57, 87, 111, 188
gelugon 115
genio 71, 73, 170
ghaele 91, 144
Giardino della Malizia 106
githyanki 49, 52, **172**
githzerai 95, 174
Glorium 149
gnomi 137
goristro 162
Grande Antro Cupo 73
Grande Madre, la 100, 102
Grande Ruota, la 16
gravità direzionale oggettiva, tratto 9
gravità direzionale soggettiva, tratto 9
gravità inferiore, tratto 9
gravità normale, tratto 8
gravità superiore, tratto 8
gravità, tratto 16
Graz'zt 100, 101, 102
Grenpoli 122
grigi, i 109
Gruumsh 100, 123, 125
guardinal 136, 137
Guerra Sanguinosa, la 90, 105, 116
gusci delle anime 115
hamatula 115
Hanali Celanil 146
Harmonica 99
Heironeous 132
Hextor 123, 125
Hruggek 100
Illithid 49, 111, 173, 174
Ilneval 125
Imp 115, 117, 124
incantesimi, nuovi 33
incorporare 156
incubo 108, 115
inevitabile 127, 128, 129, **175**
infernali, incontri 151
infinito (tratto di dimensione) 85
Jangling Hiter 119
Jovar 135
Juiblex 100, 103
Karasuthra 144
Khalas 113
Khin-Oin la Torre Desolata 109
Kolyarut 175
Kord 90, 91
Kostchtchie 100
Krangath 114
Krigala 142
kyton 115
Labelas Enoreth 134
Lago di Vetro, il 134
larva 108, 109
lemure 13
leonal 139, 140, 160
LEP 23, 24
Levistus 121
lillend 142, 145
Limbo 48, 57, 87, **92**, 149, 176
Limbo controllato 93
Limbo selvaggio 93
Limbo stabilizzato 93
Lissa'aera 100
livello effettivo del personaggio 24
Lolth 100, 103
Lunia 134
Lupercio 100
Luthic 125
Lynkhab 100
Maggoth Thyg 121
magia limitata, tratto 14
magia morta, tratto 13
magia normale, tratto 13
magia ostacolata, tratto 14
magia potenziata, tratto 14
magia selvaggia, tratto 13
magia sui piani 32
magici, tratti 13
Maglubiyet 125
magmin 67
Malabolgia 121
Maladomini 121
Malagard 121
Maledetta 149
Malsheem 123
Mammon 119
Mandible 131
Mane 100
Manicomio, il 98
marid 77, 79, **171**
marut 175
mastino d'ombra 60, 190
Mechanus 48, 57, 87, **126**, 130, 132, 149, 176, 177, 178
Mefistofele 122
Menausus 132
Mephistar 122
mephit 66, 71, 77
mercane 178
Mercantilia 149
Mercuria 134
Merrshaulk 100, 103
Mertion 135
Mescitoria del Peccato 105
mezzo-celestiale 211
mezzo-elementale 68
mezzo-immondo 211
Mezzoloth 185
Minauros 119
mind flayer 49, 111, 173, 174
Minethys 106
miraggi oscuri 63
Mithardir 146
modificatori di livello 23
modron 128

Mondo degli Spiriti 206
Mondo dei Morti 111
Monte Clangeddin 131
Monte Orthrys 105
Moradin 135
Morte dell'Innocenza 110
mostri come razze 23
Mungoth 114
Muro dei Volti 156
Muspelheim 92
Naratyr 102
Narzugon 165
Nave dei Cento 107
navi del caos 100
nebelun 136
Necromanteion 107
negativo dominante, tratto 12
Nerull 104, 107
Nessus 122
Neth 154
Neumannus 128
Nidavellir 92
nidi di sacche 220
Niflheim 110
Nimicri 113
Nishrek 125
Nove Inferi 48, 57, 75, 87, 114, 127, 149
nycaloth 185
Obad-Hai 143, 147
Observatorium 218
Ocanthus 126
Oerth 42
Oinos 109
Olidammara 90, 92
ombra notturna 60
Ombre, Piano delle 28, 35, 38, 40, 44, 59, 169
Omniverso, l' 18
Orcus 103
Oroeterno 146
Orthrys 105
osyluth 115
Otto Oscuri, gli 115, 116, 117
Palazzo delle Lacrime 113
Palazzo di Bahamut 124
Pallida Notte 100
Pandemonium 38, 48, 57, 87, 98, 146
Pandesmos 98
Paraelementale 179
paraelementale del fumo 68, 183
paraelementale del ghiaccio 68, 79, 179
paraelementale del magma 179
paraelementale della melma 182
Pazuzu 100
Pelor 141
personaggi morti 89
piaga temporale 221
piani a più strati 86
piani adiacenti 15
piani coesistenti 15
Piani di Transizione 17, 45, 89
Piani Esterni 7, 12, 17, 21, 42, 55, 62, 85, 151, 216
Piani Interni 6, 17, 39, 42, 55, 62, 65, 154, 216, 217, 218
Piani Materiali alternativi 43
piani separati 15
Piano Astrale 5, 15, 18, 19, 21, 22, 30, 32, 35, 37, 46, 57, 66, 71, 83, 86, 88, 108, 137, 154, 156, 157, 206, 210, 216, 217, 219
Piano degli Specchi 204
Piano del Tempo 85
Piano dell'Energia Negativa 48, 57, 80, 168
Piano dell'Energia Positiva 48, 57, 82, 168
Piano dell'Energia Temporale 208
Piano delle Ombre 28, 35, 38, 40, 44, 59, 169
Piano di Faerie 210
Piano Elementale del Freddo 206
Piano Elementale del Fuoco 28, 30, 48, 57, 73, 75, 138
Piano Elementale del Legno 207
Piano Elementale dell'Acqua 38, 48, 57, 76, 146
Piano Elementale dell'Aria 9, 38, 42, 48, 57, 67, 77, 97, 191, 207
Piano Elementale della Terra 34, 38, 48, 57, 70, 138
Piano Etereo 15, 21, 48, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 46, 49, 53, 206, 211, 215, 218
Piano Materiale 17, 41, 44, 46, 48, 53, 54, 55, 57, 59, 60, 61, 63, 66, 68, 76, 79, 88, 89, 89, 93, 172, 204, 207, 210, 211, 217
Pianura dei Portali Infiniti 100
Pianura di Ida 91
pietra del vuoto 81
Pietra Procreatrice, la 96
Plague-Mort 100, 101, 148, 149
planari, tratti 7
planetar 132, 136, 141, 142, 143
plasmabile divino, tratto 11
plasmabile magicamente, tratto 11
plasmabili, tratti 10
Plutone 112
Porphatys 106
portali, magici 21
positivo dominante, tratto 12
pozze di colore 48
predatore etereo 54
Profondo Etereo 55
ragno-fase 54
rakshasa 115, 124
ravid 83
Re delle Tempeste, i 131
Reame Remoto 211
Regione dei Sogni 201
Regulus 128
Rupe dell'Ululato 99
sabotatore di portali 28
sacche esterne 220
saccheggiatore etereo 54
Sala dell'Inverno 98
Scalinata Infinita, la 86
Seggio Malizioso 109
Segojan Earthcaller 137
segugio infernale 115
Sehanine Moonbow 145
Seldarine, i 145
Semipiani 17, 44, 48, 57
semipiani casuali 154, 155
sentieri planari 21
senza gravità, tratto 9
senza tempo, tratto 10
senziente, tratto 12
sestante dimensionale 22
Sheyruushk 121
Shra'kr'lor 95
Shurrock 138
Sigil 151
Signora del Dolore, la 151
sipari eterei 56
Skerrit 143
slaad 93, 94, 96, 108
Smargard 103
Sogno 201
Sogno Lucido 203
Solania 135
solar 132, 133, 135, 136, 137, 141, 142
spada d'argento 173
spinagon 24, 115, 165
Spire di Serpente 123
spostarsi tra i piani 45
squarci planari 221
St. Cuthbert 130, 131
statico, tratto 11
strega notturna 108
Stygia 120
supplicante, archetipo 199
Svartalfheim 92
Sylvania 149
tanar'ri 100, 162, 163, 164
Tantlin 121
tempeste di vento su Pandemonium 97
tempeste psichiche 51
tempo alterato, tratto 9
tempo erratico, tratto 10
tempo normale, tratto 9
tempo, tratto 9
Tempra 149
terra dominante, tratto 12
Terre Bestiali 48, 57, 87, 141, 150
terre del sogno 202
Terre Esterne 21, 48, 57, 115, 146
terre oscure 63
terremoti d'ombra 63
Territorio Comune 158
terrore astrale 189
Tetrovento 99
Thalasia 141
Thanatos 102
thoqqua 67
Thuldanin 125, 126
Tiamat 117
tiefling 23, 24, 102, 103
Tintibulus 125
tojanida 77
Tombe di Sabbia di Payratheon 106
Torcia 149
Torre Arcana, la 114
Torre di Ferro, la 117
tratti di allineamento 13
tratti fisici (dei piani) 7
tratti planari 7
tratto plasmabile alterabile 10
tritone 79
Tu'narath 52
turbini temporali 209
Ultroloth 185
umbral banyan 168
Urdlen 136
Uridezu 162
Vallata Rumorosa 103
Valle dei Rinnegati 114
Vecna 88
Vendicatore 80
Venya 134
Verin 100
viaggio nel sogno 202
viandante planare 30
Vucarik 100
Wee Jas 123, 126
xag-ya 166
Xaos 149
xeg-yi 166
Yeenoghu
Yetsira, la Città Celestiale 135
Yondalla 132
Ysgard 48, 57, 87, 90, 149
Yugoloth 104, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 124, 185
Zelatar 102
Zelekhut 175
Zerth'Ad'lun, Monastero di 95
zone di margine 83
zone di stasi 81
Zuggtmoy 103

INDICE DELLE TABELLE

1–1: Effetti della Magia Selvaggia 14
3–1: Modificatori di livello 24
3–2: Esperienza necessaria per il LEP 24
3–3: Campione Planare 25
3–4: Emissario Divino 27
3–5: Sabotatore di Portali 29
3–6: Viandante Planare 31
3–7: Destinazioni Planari Casuali 40
5–1: Pozze di Colore casuali nella Cosmologia di D&D 49
5–2: Tempeste Psichiche 51
5–3: Incontri Astrali 53
5–4: Sipari Eterei Casuali nella Cosmologia di D&D 57
5–5: Cicloni Eterei 58
5–6: Incontri Eterei 58
5–7: Incontri sul Piano delle Ombre 64
6–1: Incontri sul Piano Elementale dell'Aria 70
6–2: Incontri sul Piano Elementale della Terra 73
6–3: Incontri sul Piano Elementale del Fuoco 76
6–4: Incontri sul Piano Elementale dell'Acqua 80
6–5: Incontri sul Piano dell'Energia Negativa 82
6–6: Incontri sul Piano dell'Energia Positiva 84
7–1: Limbo non controllato 93
7–2: Limbo controllato 94
7–3: Tempeste di vento sul Pandemonium 97
7–4: Effetti delle Terre Esterne sugli incantesimi e le capacità 147
7–5: Città Portale e Piani Associati 149
7–6: Incontri Abissali 149
7–7: Incontri Infernali 151
7–8: Incontri Celestiali 152
7–9: Incontri Beati 152
8–1: Dimensioni 155
8–2: Forma 155
8–3: Tratto di Gravità 155
8–4: Tratto Temporale 155
8–5: Tratto Plasmabile 155
8–6: Tratto Elementale e di Energia 155
8–7: Tratto di allineamento 155
8–8: Tratto di Magia 155
8–9: Abitanti 155
8–10: Accesso 155

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Brave New Planes**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

Sfidare Nuovi Piani

Piani Varianti nelle tua Campagna: un supplemento internet al Manuale dei Piani

by Jeff Grubb

Additional Credits
Traduttore:
Leabhar Gabhàla
Grafica a cura di:
Leabhar Gabhàla

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

Il nuovo *Manuale dei Piani* non è solo una scatola di giochi riempita con freschi e completi giocattoli. E' anche un scatola degli attrezzi che puoi usare per creare il tuo piano personale. Come la prima edizione, questa riporta la cosmologia dettagliata dell'universo del gioco D&D. Diversamente dalla previa edizione, però, questo libro include un numero di piani varianti che puoi usare in aggiunta (o al posto) dei Piani Essenziali. In questo modo, tu puoi creare un unico universo fantastico di tua sponte, modellato per venire incontro alle esigenze della tua campagna. Il tuo universo non deve essere lo stesso di quello di un altro DM, non più di quanto due dungeon nella tua am-bientazione necessitano di essere identici, sebbene contengano gli stessi componenti.

I vari piani sono classificati in cinque gruppi generali. I Piani Materiali sono le diverse ambientazioni nelle quali i personaggi vanno all'avventura. I Piani Esterni sono le case delle divinità e di altri grandi poteri, come il "luogo del riposo finale" per gli spiriti dei morti. I Piani Interni sono sorgenti di forze elementali e di energia pura – i blocchi di costruzione della cosmologia. I Semipiani sono piani finiti con accesso limitato, spesso creati da forze magiche e sforzi mortali. A fare da collante tra tutti questi ci sono i Piani Transienti, che consentono il movimento lungo e spesso tra altri piani. Nella cosmologia essenziale, il Piano Astrale, il Piano Etereo, ed il Piano delle Ombre, sono tutti Piani Transienti. La Taverna del Mondo Serpente (descritta in dettaglio sotto) è anch'essa un Piano Transiente. La puoi usare in aggiunta ai Piani Transienti essenziali, o come sostituto di uno di essi.

Taverna del Mondo Serpente: Un diverso Piano Transiente

La Taverna del Mondo Serpente è sia un luogo sia un non-luogo, che esiste simulta-neamente in molti piani ed in nessuno affatto. E' un luogo di raccolta per razze morte, divinità non nate, eroi dimenticati, fantasmi senza riposo, e ingegneri di mondi non ancora creati.

Quasi tutti gli abitanti della Taverna sono viaggiatori, o per scelta o per puro caso. Molti si sono semplicemente fermati qui durante i loro viaggi verso altri posti, mentre altri giungono alla Taverna fortuitamente, e successivamente realizzano che non possono tornare a casa.

La stanza centrale della Taverne del Mondo Serpente ricorda niente più che un'antica taverna, con pavimenti di assi sotto i piedi ed antiche travi di legno sopra la testa. Questa "stanza comune" è una stanza grande, rettangolare dominata da una coppia di caminetti in pietra lastricata, uno ad ogni fondo. Grandi tavoli e pesanti sedie di quercia riempiono lo spazio, ed i clienti si raccolgono attorno a questi tavoli in gruppi di due o tre per chiacchierare. Una balconata con più tavoli, accessibile tramite una scala chiocciola in un angolo, forma un secondo piano parziale della stanza. Non ci sono finestre, né al piano terra né sulla balconata. Corridoi conducono, da entrambe le stanze, verso altre parti della Taverna del Mondo Serpente (vedi Caratteristiche della Taverna del Mondo Serpente, sotto).

La Taverna del Mondo Serpente è un Piano Transiente che può rimpiazzare il Piano Astrale nella cosmologia essenziale di D&D, o in cosmologie che rifiutano il Piano Astrale. Mentre il Piano Astrale è solitamente accessibile da qualsiasi punti degli altri piani, la Taverna del Mondo Serpente è limitata ad (connessa con) un dato altro piano soltanto in un particolare punto della linea del tempo, ed alle volte neanche quello. (vedi Collegamenti della Taverna del Mondo Serpente, sotto).

Peculiarità della Taverna del Mondo Serpente

Ogni piani ha attributi conosciuti come peculiarità, che definiscono le leggi basilari che operano entro quella parte particolare dell'universo. Queste peculiarità includono la natura della gravità e del tempo, le dimensioni ed alle volte la forma del piano, e quanto stabile sia. (cioè, le sue caratteristiche sono abbastanza fisse, o possono essere alterate dalla magia, da poteri mentali, decreti divini, o una forza chiaramente animale?). Le peculiarità Elementali o di energia, solitamente di competenza dei Piani Interni, rappresentano le affinità con un particolare elemento o tipo di energia. Le peculiarità di allineamento, che spesso definiscono i Piani Esterni, indicano lo schieramento del piano e dei suoi abitanti verso uno o più degli allineamenti classici. Un piano può anche avere peculiarità magiche, che influenzano il modo di funzionare della magia sul piano. Per esempio, alcune peculiarità magiche accrescono gli incante-simi e le capacità magiche, modificando il loro funzionamento come se fosse sotto l'effetto di talenti di metamagia (come Incantesimi Rapidi, Incantesimi Estesi, o simili). Altri ostacolano la magia, solitamente rendendo più difficoltoso lanciare incantesimi ed utilizzare capacità magiche, ma non negandoli completamente. Infine, un piano può avere le proprie peculiarità uniche. Una di tali peculiarità potrebbe portare a far funzionare un particolare incantesimo o capacità magica in un certo modo, mentre un'altra potrebbe fornire capacità speciali agli abitanti e, allo stesso modo, ai clienti di passaggio mentre si trovano all'interno dei confini del piano.

La Taverna del Mondo Serpente ha le seguenti peculiarità.

Gravità Normale: La gravità è la stessa che usi nella tua campagna.

Senza Tempo: Nella Taverna del Mondo Serpente, le creature non hanno età. Provano comunque la fame e la sete, così che il cibo è fornito da una cucina accanto alla stanza comune. Questa cucina, a turno, comunica con ampie catacombe e magazzini.

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia ed il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Brave New Planes**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

ampie catacombe e magazzini.
Dimensione Infinita: Sebbene la Taverna del Mondo Serpente sia limitata da mura, pavimenti, e soffitti, si estende all'infinito. I visitatori possono vagare attraverso i passaggi del retro e le stanze per sempre, o fino a che non si ritrovano nella stanza comune.
Tratti Morfologici Alterabili: Gli oggetti ed il terreno nativi del piano possono essere influenzati da normali azioni (forza bruta, magia, e simili).
Nessuna Peculiarità Elementale e di Allineamento: La Taverna del Mondo Serpente non ha tendenze a favorire un particolare elemento o allineamento nei confronti di un altro.
Peculiarità di Dominio Minore dell'Energia Positiva: La Taverna del Mondo Serpente ha una mite affinità con l'energia positiva, che lo fa sembrare più vibrante della maggior parte degli altri piani. Tutti gli individui nella Taverna ottengono guarigione rapida 2 e possono anche veder ricrescere arti persi durante il tempo.
Magia Ostacolata: Tutti gli incantesimi e le capacità magiche, sia di natura arcane che divina, sono ostacolate all'interno della Taverna del Mondo Serpente. Per lanciare un incantesimo o per usare una capacità magica, una creatura deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo).
Riduzione del Danno: Mentre si trovano all'interno della stanza comune della Taverna, tutti gli individui ottengono un riduzione del danno pari a 10/–. Lasciare la stanza comune nega questo beneficio.
Visibilità: Questa peculiarità unica della Taverna del Mondo Serpente garantisce a tutti coloro che si trovano al suo interno la capacità di vedere l'invisibilità fino al loro normale limite di vista come se fossero sotto l'effetto dell'incantesimo *vedere invisibilità*. Come risultato, le creature eteree od invisibili sono pienamente visibili a chiunque abbia una sorta di capacità visiva, sebbene le creature eteree restano incorporee. Pozioni di *invisibilità* e anelli di *invisibilità* semplicemente non funzionano qui.

Collegamenti della Taverna del Mondo Serpente

Il portale principale della Taverna (chiamato Entrata Principale) connette la stanza comune con la prima destinazione, poi un'altra, apparentemente a caso. Sul piano connesso, il portale solitamente prende delle forme appropriate con l'ambiente circostanze, come l'ingresso di un negozio mai notato prima in una città, una taverna lungo la strada convenientemente messa per fornire riparo da una tempesta, o una caverna rivelata da una frana. Sembianze anacro-nistiche sono possibili, ma rare.

Spesso, sembra che la Taverna del Mondo Serpente stia aspettando che un particolare individuo o gruppo varchino la sua soglia. Una volta che ciò avviene, il portale svanisce, solo per aprirsi di nuovo da un'altra parte – o sullo stesso piano o su un altro. Tira sulla tabella sotto riportata per determinare la nuova locazione del portale.

Il portale, a dispetto delle sue sembianze, è sempre contrassegnato da un simbolo che rappresenta un serpente arrotolato nella figura dell'otto orizzontale (che indica l'infinito), mentre si morde la coda. La porta, se c'è qualcuno, non è mai chiusa a chiave, e la sua apertura conduce direttamente nella stanza comune della Taverna del Mondo Serpente.

Tabella della comparsa casuale di Portali
Entrata Principale, Taverna del Mondo Serpente

d%	Piano Connesso
01–50	Piano Materiali (se prima sul Piano Materiale, allora qui una nuova locazione)
51–60	Piano Materiale Alternativo
61–62	I Sette Paradisi (Mounting) di Celestia
63–64	I Paradisi Gemelli di Bytopia
65–66	I Campi Santi di Elysium
67–68	Le Terre Selvagge di Beastlands
69–70	Le Radure Olimpiche di Arborea
71–72	I Domini Eroici di Ysgard
73–74	Il Mutevole Caos del Limbo
75–76	Le Profondità spazzate dal vento di Pandemonium
77–78	I Letti Infiniti dell'Abisso
79–80	Le Profondità Tarteriane di Carceri
81–82	Il Grigio Deserto dell'Ade
83–84	La Fredda Eternità di Gehenna
85–86	I Nove Inferni di Baator
87–88	L'Infernale Campo di Battaglia di Acheron
89–90	Il Meccanismo Nirvana di Mechanus
91–92	Il Regno Pacifico di Arcadia
93–94	L'Armonioso Dominio delle Outlands
95	Piano Elementale del Fuoco
96	Piano Elementale della Terra
97	Piano Elementale dell'Aria
98	Piano Elementale dell'Acqua
99	Piano di Energia Positiva o Negativa (tira il d% ancora; un risultato da 1–50 indica il piano di energia positiva, e 51–00 indica il piano di energia negativa)
00	Semipiano (Scelta del DM)

Questa entrata principale è un portale a due vie, sebbene come fatto notare sopra, la sua destinazione cambia frequentemente. La Taverna ha anche centinaia di uscite, che sono accessibili tramite un labirinto di passaggi che conducono fuori dalla stanza comune verso tutte le direzioni. La maggior parte di queste alter uscite sono portali ad una via, e sono solitamente) sebbene non sempre) chiaramente segnalate. Alcune conducono sempre allo stesso piano, ma le altre conducono in luoghi sempre differenti.

La Taverna del Mondo Serpente ha un suo proprio Piano etereo, che non è connesso con il Piano Etereo che coesiste con il Piano Materiale. Come al sua controparte, questo Piano Etereo è casa di creature come ladruncoli eterei e fantasmi. Il Piano Etereo della Taverna coesiste principalmente con il suo retro ed i suoi corridoi, ma la presenza di un potente fantasma può causare un viticcio tale da far sempre, di volta in volta, giungere alla stanza comune. Data la peculiare visibilità della Taverna, le creature eteree sono visibili a tutti coloro si trovano nella Taverna.

La Taverna del Mondo Serpente è limitrofo anche al Piano delle Ombre, ma, ancora, i punti di connessione si trovano principalmente nel retro e nei corridoi. Tali portali solitamente conducono alle selvagge e desolate distese dell'Ombra Profonda.

Abitanti della Taverna del Mondo Serpente

Una mutevole varietà di personaggi, compresi githyanki, illithid, esterni, stirpeplanari, mezzi elementali, umani, ed umanoidi, possono essere incontrati alla Taverne del Mondo Serpente. In

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia ed il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Brave New Planes**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

ogni dato momento, oziano nella stanza comune un numero di viaggiatori compreso tra una e due dozzine. Alcuni vivono nella Taverna ormai da anni e non ricordano di aver avuto un'altra vita. Altri stanno aspettando che il portale si apra verso una locazione particolare così che possano trovare il posto dei loro sogni, completare una ricerca, o solamente tornare a casa.

Le peculiarità di dominio minore dell'energia positiva e di riduzione del danno riducono di molto il rischio di morte nella stanza comune, sebbene non lo eliminino del tutto. Risse sono molto frequenti lì, in particolar modo tra acerrimi nemici (come celestiali e demoni, o githyanki ed illithid).

L'unico abitante permanente della Taverna del Mondo Serpente è l'oste, Mitchifer. Egli appare sempre come un grande maschio umano barbuto ma le sue caratteristiche (ed anche la sua classe di personaggio) sembrano cambiare a seconda della situazione. A prescindere dalle sue caratteristiche specifiche, è sempre un personaggio di 20° livello o superiore, e molto spesso sembra essere un guerriero. L'ipotesi che comunemente circola riferisce che Mitchifer sia un rifugiato di una o dell'altra fazione cosmica, o forse anche una divinità presente o passata nel suo diritto. Ci sono stati resoconti circa la sua morte negli anni, ma egli è sempre tornato.

Mitchifer accoglie i nuovi arrivati con informazioni basilari riguardanti la Taverna. ("Il pasto è omaggio della casa. Andatevene quando siete pronti. La direzione non è responsabile della perdita di proprietà o di vita nel retro"). A parte questo, egli giura di essere ignorante, sebbene spesso agganci persone che appaiono intelligenti nella stanza comune o suggerisce un fonte di informazioni particolari che qualcuno cerca. Mitchifer impiega una squadra mutevole di camerieri e cuochi, alcuni dei quali prima erano viaggiatori che hanno scelto di restare e di servire. Lui non dovrebbe essere presente, uno di questi assunti o un' altro viaggiatore accoglie i nuovi arrivati e spiega loro le regole della Taverna.

Mitchifer può o meno essere una divinità o una forza simile ad una divinità, ma il suo superiore (conosciuto solamente come "Il Proprietario") probabilmente è una divinità – forse anche dello status di Dio-Uber. La natura e l'identità del Proprietario è un comune argomento di conversazione attorno al camino. La maggior parte dei viaggiatori crede che questo essere possa determinare dove il portale si aprirà la prossima volta, e Mitchifer conferisce verità a questa teoria richiedendo occasionalmente la destinazione desiderata dai clienti. Alle volte, queste richieste sono esaudite, sebbene sembra che non ci sia un motivo logico che collega quelle esaudite ed il tempo necessario ad esaudirle.

Caratteristiche della Taverna del Mondo Serpente

Aldilà della stanza comune, la Taverna del Mondo Serpente è una massa di corridoi serpeggianti e passaggi, spezzati da numerose porte e scale che conducono ad altri livelli. Alcune di queste porte sono portali per altri piani, mentre altre conducono a biblioteche, studi, magazzini, e stanze per i diversi abitanti.

Usa la seguente tabella per determinare le caratteristiche del retro incontrate da ognuno che si muova a caso nel retro stesso.

Natura dei Corridoi e del Retro della Taverna del Mondo Serpente

d%	Tipo di caratteristica
01–10	Scale
11–30	Corridoio Aggiuntivo
31–60	Porta alle Stanze da Letto/Ambienti Vitali
61–70	Porta alla Biblioteca/Studio
71–80	Porta al Magazzino
81–90	Portale per un Semipiano
91–00	Portale per un'altra locazione o piano

Scale: Le scale danno accesso ad un altro livello della Taverna che includi ulteriori passaggi. Tira un d% per determinare la direzione della scale. Da 1 a 50 vanno verso l'alto; altrimenti verso il basso.

Corridio Aggiuntivo: Qualsiasi di questi corridoi ha 1d4 porte, messe dal DM. Queste possono includere porte segrete come anche porte normali.

Stanze da Letto/Ambienti Vitali: Queste stanze contengono grande mobilia – letti, armadi, divani, poltrone, e simili. Ogni stanza ha il 50% di possedere una seconda porta. Ogni ambiente vitale o studio (50% di possibilità) può essere abitato da uno o più esseri dello stesso livello dei visitatori. Una stanza abitata ha solo il 10% di contenere un tesoro.

Biblioteca/Studio: Biblioteche e studi di solito contengono scrivanie, sedie, vetrine, scaffali, e simili. Qualsiasi stanza può (25% di possibilità) essere abitata da uno o più esseri dello stesso livello dei visitatori, è c'è il 20% di possibilità di trovarvi un tesoro. La selezione dei libri dello studio o della biblioteca spesso include volumi rari e fantastici, i contenuti dei quali può essere o meno valido per il corrente piano limitrofo. C'è la possibilità del 25% che una tale stanza abbia una seconda porta.

Magazzino: Queste stanze sono piccole e riempite di armadi che contengono vettovaglie, mobilio in disuso, cibo e tesori riposti qui da viaggiatori che non hanno mai ritrovato la via. Tira il d % per determinare l'esatto contenuto della stanza. Un risultato 1–40 indica cibo, 41–80 indica biancheria, 81–95 indica mobilia vecchia, and 95–00 indica tesoro. Qualsiasi tesoro nel magazzino è appropriato per un incontro di 6° livello ed ha l'89% di possibilità di essere rubato (messo in trappola) in qualche modo.

Semipiano: Questo portale a due vie è l'unico accesso per un semipiano casuale. Effettivamente, questo è un pezzo di qualche altra realtà che è rimasta attaccata alla Taverna del Mondo serpente durante le sue passeggiati planari.

Portale: La porta si apre verso un'altro piano. Tira casualmente sulla Tabella della Comparsa Casuale dei Portali per l'Entrata Principale Questo è un portale ad una via che scompare quando l'entrata principale cambia la sua destinazione.

Fare una mappa del retro e dei passaggi è possibile, ma tale mappa resta valida fintantoché l'entrata principale della Taverna resta confinante con un dato piano. Quando cambia il piano a cui è collegata, il retro ed i corridoi si mescolano anch'essi, imponendo una nuova mappatura.

Alle volte il movimento delle pareti causato da un tale spostamento taglia fuori completamente dalla Taverna del Mondo Serpente alcune stanze e corridoi. Se queste aree sono inabitate, tendono a scomparire. Se sono abitate, coloro che vi si trovano dentro possono rompere le pareti di legno per ritrovarsi nella Taverna. (In alternativa, a discrezione del DM, la rottura di una parete può causare che una porzione della Taverna del Mondo Serpente sia persa per sempre e getti coloro che vi sono dentro in

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia ed il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

Questa è una versione NON Ufficiale della traduzione del **Web Enhancement: Brave New Planes**, che verrà tradotto in via ufficiale dalla 25 Edition nel prossimo futuro. Al momento dell'uscita della traduzione ufficiale questo file verrà rimosso e sostituito dal collegamento al file pubblicato dalla 25 Edition e si prega l'utente di fare altrettanto, eliminando il file e scaricando la versione ufficiale. Il materiale contenuto in questo file è copyright della Wizards of the Coast e la sua pubblicazione non intende essere una violazione dei suoi diritti sul suddetto materiale.

un piano casuale). I personaggi possono usare l'incantesimo *Scopi il Percorso* per localizzare ambienti particolari all'interno della Taverna del Mondo Serpente – come ad esempio l'armadio dove hanno riposto la spada vorpal prima che la connessione dell'entrata principale cambiasse.

Perdersi veramente nel retro è difficile. Un viaggiatore che desideri tornare alla stanza comune deve soltanto farlo per ritrovarsi lì. Dopo di che, ogni nuova porta ha il 10% di possibilità di portarlo in un'area familiare (come uno dei corridoi che conducono alla stanza comune, la balconata, o il magazzino vicino alla cucina).

Sebbene uccidere un avversario sia difficile, data la peculiarità di guarigione rapida, i danni debilitanti funzionano normalmente. Come risultato, ci sono storie di rapitori che vagano nel retro – in particolare, una banda di vampiri che catturano e tengono i viaggiatori per il loro sangue.

Poche strutture, tra stanze e corridoi, hanno finestre. Queste sono sempre portali ad una via che funzionano come osservatori verso altri piani. Un viaggiatore che tenti di scappare dalla Taverna del Mondo Serpente può alle volte trovare un piano che lo ispiri, aprire la finestra a battenti, e semplicemente saltare fuori.

Note sull'Autore

Jeff Grubb è un talentuoso veterano della progettazione di giochi, con almeno 20 anni di esperienza alle spalle. E' stato uno dei co-fondatori di *Dragonlance®* ed un co-creatore dell'ambientazione originale *Forgotten Realms®*. Tra i suoi molti crediti si ricorda l'originale *Manuale dei Piani* negli anni ottanta, così ha deciso di tornare ai Piani Esterni come tornare ad una riunione di compagni della scuola superiore. (Hey, avete visto quanto è ingrassato Orcus?). Attualmente gira libero nell'universo di Star Wars. L'Impero è stato allertato.

Questo file è stato scaricato da: Dungeons&Dragons Italia
Dungeons&Dragons Italia ed il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.
Indirizzo internet: http://www.gdritalia.org — E-mail: info@gdritalia.org

COSMOLOGIA DEL MANUALE DEI PIANI E DI FORGOTTEN REALMS
Domande e risposte

Ho notato che nel Manuale dei Piani la cosmologia della Grande Ruota ha sedici Piani Esterni. Questi piani rispecchiano in qualche modo la cosmologia del Faerûn, a parte le corrispondenze evidenti come Baator (Nove Inferi) e l'Abisso?

Il Faerûn è dotato di una cosmologia unica, sebbene i suoi vari piani possiedano i tratti descritti nel *Manuale dei Piani*. Ad esempio, i Piani Esterni del Faerûn sono plasmabili divini. Inoltre, la cosmologia presentata nell'*Ambientazione di* Forgotten Realms presuppone che non esista alcuna altra cosmologia. Perciò, il manuale presume che la Grande Ruota non esista.

Qual è l'equivalente Faerûniano dei Sette Cieli (ora chiamati Celestia)? Dove si trovano i Campi Verdi e il Riposo del Guerriero in relazione all'Elysium e ad Ysgard, rispettivamente? Le Distese della Rovina e della Disperazione fanno parte dell'Ade? Pensavo che Cyric avesse la propria dimora sul Pandemonium, ma nell'*Ambientazione di* Forgotten Realms il reame di Cyric è chiamato il "Trono Supremo". Il Trono Supremo fa parte del Pandemonium?

Come spiegato nella risposta precedente, la cosmologia dell'*Ambientazione di* Forgotten Realms è completamente distinta dalla cosmologia standard di D&D (la Grande Ruota). Niente della cosmologia di Forgotten Realms fa parte della Grande Ruota.

Non esiste proprio alcun collegamento tra la cosmologia di Forgotten Realms e la Grande Ruota?

Si può ipotizzare che la cosmologia di Forgotten Realms sia connessa ad altre cosmologie attraverso il Piano delle Ombre (come suggerito a pagina 62 del *Manuale dei Piani*). Tutto ciò è strettamente opzionale, tuttavia; si veda la prossima domanda.

Come posso utilizzare il Manuale dei Piani con la mia campagna di Forgotten Realms? Come posso fare per collegare la cosmologia di Forgotten Realms con la Grande Ruota? È possibile utilizzare il Piano Astrale per andare ovunque nelle due cosmologie? E come funzionano il Piano Etereo e il Piano delle Ombre?

In generale, si dispone di due opzioni per utilizzare il *Manuale dei Piani* in una campagna di Forgotten Realms. Con la prima opzione, si può presumere che la cosmologia di Forgotten Realms sia l'unica esistente, che è anche il presupposto base per le campagne di Forgotten Realms. Oppure, si può presumere che la cosmologia di Forgotten Realms faccia parte di un multiverso più esteso che contiene due o più cosmologie. Se si sceglie questa opzione, occorre supporre che il Piano delle Ombre fornisca l'unico collegamento tra la cosmologia di Forgotten Realms e le altre cosmologie. Si possono ovviamente scegliere altre opzioni, ma le due presentate consentono di effettuare un minor numero di conversioni, e di fare pienamente uso del futuro materiale di gioco per Forgotten Realms .

Se si sceglie la prima opzione, è possibile utilizzare tutte le regole menzionate nel *Manuale dei Piani* che hanno a che fare con i tratti planari e il viaggio interplanare. I piani di transizione nella cosmologia di Forgotten Realms funzionano in modo leggermente diverso da quanto descritto nel Manuale dei Piani, tuttavia:

Piano Astrale: Nella cosmologia di Forgotten Realms il Piano Astrale è un piano di transizione, ma è di dimensioni finite, non infinite, e le sue varie diramazioni e propaggini forniscono alla cosmologia la sagoma di un albero. Il diagramma a pagina 253 dell'*Ambientazione di* Forgotten Realms mostra la struttura ramificata del Piano Astrale. Il Piano Astrale è adiacente (vedi pagina 17 del *Manuale dei Piani*) con qualsiasi altro piano nella cosmologia, ma siccome il piano non è infinito, il viaggio interplanare nella cosmologia di Forgotten Realms è possibile solo attraverso le varie diramazioni astrali. I collegamenti segnati con linee più marcate sul diagramma mostrano queste diramazioni astrali. Si noti che non è possibile viaggiare da un piano all'altro senza passare per Toril (il Piano Materiale). Alcune delle divinità di Forgotten Realms hanno tuttavia creato alcuni collegamenti astrali minori, attraverso alcuni Piani Esterni e semipiani; questi collegamenti sono segnati con linee più sottili sul diagramma (per esempio tra Arvandor e Acquelucenti). Il Piano Astrale della cosmologia di Forgotten Realms non fornisce alcun collegamento con altre cosmologie, e nemmeno con i Piani Astrali di altre cosmologie. Per tutti gli altri aspetti, il Piano Astrale è identico alla descrizione fornita nel *Manuale dei Piani*.

Piano Etereo: Il Piano Etereo è coesistente con Toril, ma non fornisce alcun collegamento o accesso a nessun altro piano. Per il resto è identico al Piano Etereo descritto nel *Manuale dei Piani*. È anche un piano di transizione, sebbene non possa portare ovunque.

Piano delle Ombre: Il Piano delle Ombre è coesistente con Toril, ma non fornisce alcun collegamento o accesso a nessun altro piano. Se si decide di dirigere una campagna di Forgotten Realms nella quale esistano altre cosmologie, il Piano delle Ombre è il collegamento che conduce ad esse. Shar e Mask hanno i loro reami qui, ed è piuttosto probabile che siano dotati del tratto di allineamento malvagio leggero, e che funzionino con il tratto plasmabile divino. Va ricordato che una campagna che sia dotata sia della Grande Ruota che della Cosmologia Faerûniana può fare emergere alcuni problemi minori. Per esempio, esistono alcune divinità, come Bahamut, Corellon Larethian e Lolth, che sono presenti in entrambe le cosmologie. Si può presumere che queste divinità abbiano copie analoghe che esistono simultaneamente in entrambe le cosmologie, oppure si può presumere che queste divinità trascorrano il loro tempo in entrambe le cosmologie viaggiando attraverso il Piano delle Ombre.

Piani Esterni: I Piani Esterni di Forgotten Realms sono plasmabili divini, così come lo sono i Piani Esterni descritti nel *Manuale dei Piani*. Fino ad ora, nessuno degli altri loro tratti planari è stato rivelato, ma è possibile ipotizzare quali siano questi tratti semplicemente basandosi sulle divinità che dimorano su ogni piano.

L'Abisso: Allineamento caotico e malvagio leggero. L'Abisso della cosmologia di Forgotten Realms è praticamente identico a quello descritto nel *Manuale dei Piani*, tranne per il fatto che l'unico collegamento planare è la diramazione verso Toril.

Acquelucenti: Allineamento buono leggero; simile al pri-

mo strato di Arborea, ma meno di Arvandor.

Arvandor: Allineamento caotico e buono leggero. Questo piano è simile al primo strato di Arborea.

Campi Verdi: Allineamento buono leggero; vagamente simile a Venya (uno strato di Celestia).

Casa della Conoscenza: Allineamento neutrale leggero senza tratti di energia; simile alle Terre Esterne.

Casa dei Nani: Allineamento legale e buono leggero. Il piano è simile ad Erackinor, che fa parte di Celestia, ma la Casa dei Nani è un piano completamente a sé stante.

Casa della Natura: Allineamento neutrale leggero senza tratti di energia; simile alle Terre Bestiali, ma senza il Fiume Oceanus.

Casa della Triade: Allineamento legale leggero; simile al primo strato di Ysgard, ma un piano a sé stante e legato alla legge.

Le Colline Dorate: Allineamento buono leggero; simile alla regione delle Colline Dorate di Dothion (parte di Bytopia), ma un piano a sé stante.

Covo dei Draghi: Allineamenti e tratti elementali misti. I vari tratti prevalenti del piano dipendono inevitabilmente dal reame del tipo di divinità in cui si è capitati.

Cuore del Dweomer: Nessun tratto di allineamento, tratti magici misti.

Cuore della Furia: Allineamento caotico e malvagio leggero. Il piano è simile sia a Orthrys che a Cathrys (entrambi strati di Carceri), ma senza il Fiume Stige.

Cynosure: Un semipiano adibito a luogo di ritrovo per le divinità. Come territorio neutrale, Cynosure non ha tratti di allineamento o di energia. Sebbene sia un semipiano di dimensioni finite, qualsiasi divinità può raggiungerlo. Quando la divinità se ne va, tuttavia, deve ritornare nel piano dal quale è arrivata.

Le Distese della Rovina e della Disperazione: Allineamento legale e malvagio leggero. Questo piano è simile alla Gehenna, ma senza il Fiume Stige.

Fosse delle Ragnatele Demoniache: Allineamento caotico e malvagio leggero. Le Fosse delle Ragnatele Demoniache sono simili alla descrizione fornita nel Manuale dei Piani, tranne per il fatto che si tratta di un piano separato, non di una locazione dell'Abisso.

Hammergrim: Allineamento legale e malvagio leggero; simile alla Casa dei Nani, ma corrotto e malvagio.

Heliopolis: Allineamenti e tratti elementali misti. I vari tratti prevalenti del piano dipendono inevitabilmente dal reame del tipo di divinità in cui si è capitati.

Nishrek: Allineamento caotico e malvagio leggero. Nishrek è simile al primo strato di Ysgard, ma è pericoloso e malvagio.

I Nove Inferi (Baator): Allineamento legale e malvagio leggero. Gli Inferi della Cosmologia di FORGOTTEN REALMS sono praticamente identici a quelli descritti nel *Manuale dei Piani*, con l'eccezione che l'unico collegamento planare è con la diramazione verso Toril.

Il Piano del Fato: Un semipiano adibito a luogo di adunanza per le anime dei morti. Come Cynosure, il Piano del Fato è un territorio neutrale privo di allineamento e di tratti di energia. (I reami personali di Jergal e Kelemvor probabilmente hanno tratti di allineamento appropriati per queste divinità). Sebbene si tratti di un semipiano di dimensioni finite, le anime dei morti possono giungervi da qualsiasi luogo della cosmologia.

Portali della Luna: Allineamento caotico leggero.

Riposo del Guerriero: Allineamento caotico leggero; simile al primo strato di Ysgard, ma un piano a sé stante e legato al caos.

Il Trono Supremo: Allineamento caotico e malvagio leggero; simile ad una cavità chiusa su Agathion (uno strato del Pandemonium), ma un piano a sé stante.

Piani Interni: I Piani Interni della cosmologia di FORGOTTEN REALMS sono plasmabili divini, proprio come i Piani Esterni. L'unico collegamento planare sono le diramazioni astrali che portano a Toril. Per il resto sono simili ai Piani Interni descritti nel *Manuale dei Piani*.

(*tratto da Wizards of the Coasts official D&D FAQ 65 - 12/04/2002*)
- Traduzione di MASSIMO BIANCHINI