

PLANE



SCAPE™

AMBIENTAZIONE



UNA
GUIDA
AI
PIANI
PER IL
GIOCATORE

♦UNA♦ GUIDA AI PIANI PER I GIOCATORI

SOMMARIO

BENVENUTO NEI PIANI	2	Bariaur	11
Cosa è Cosa e Cosa è Dove	3	Githzerai	11
Il Centro del Multiverso	4	Tiefling	12
L'Unità degli Anelli	4	Classi di Personaggio Giocante	13
La Regola del Tre	4	FAZIONI DEI PIANI	14
Il Grande Disegno	4	Gli Athar	16
Il Piano Maeriale Primario	4	Seguaci della Fonte	17
I Piani Interni	5	La Cabala Macabra	8
I Piani Eserni	5	I Custodi del Fato	19
Il Piani fra i Piani	6	I Polverosi	20
Il Piano Etereo	6	I Predestinati	21
Il Piano Astrale	6	La Fratellanza dell'Ordine	22
Le Terre Esterne	6	La Lega Libertaria	23
Sigil	7	L'Harmonium	24
ABITANTI DEI PIANI	8	I Giustizieri	25
Primari	8	La Lega Rivoluzionaria	26
Planari	8	Il Segno del Singolo	27
Supplicanti	9	La Società del Sensismo	28
Delegati	10	L'Ordine Trascendente	29
Potenze	10	Gli Xaositect	30
Creare un Personaggio Giocante	11	I Forestieri	31
Razze di Personaggio Giocante	11	Benefici Generici della Fazione	32

CREDITI

Progettista: David "Zeb" Cook ♦ Editore: David Wise ♦ Coordinatore di Progetto: Dori Jean Hein
Grafica di Copertina: Robh Ruppel ♦ Grafica Concettuale: Dana Knutson
Grafica Interna: Tony DiTerlizzi ♦ Coordinatore Grafico: Sarah Feggstad
Coordinatore Artistico: Peggy Cooper ♦ Coordinatore Prestampa Elettronica: Tim Coumbe
Tipografia: Angelilka Lokotz ♦ Cartografia: Rob Lazzaretti ♦ Grafica dei Bordi: Robert Repp
Progettista Grafico: Dee Barnett, Dawn Murin
Lettori: James M. Ward, Skip Williams, Michele Carter, Bill Slavicsek
Revisione Progetto: Brian Kowal
Traduzione: Stefano Mattioli

Benvenuto, sciocco individuo! Benvenuto nei mondi al di là del tuo mondo, la grande ruota del cosmo. Questo è un posto fantastico! In quale altro posto una povera canaglia può unirsi ai possenti seguaci delle grandi potenze, o navigare l'oceano astrale, oppure visitare la corte fiammeggiante della Città di Ottone, o perfino combattere contro demoni sul loro stesso tappeto di casa? Hey, ben venuto nella terra dei vivi e dei morti!

BENVENUTO NEI PIANI

Allora, da dove cominciare? Sigil, naturalmente — non c'è altro luogo da cui valga la pena cominciare. Sigil: la Città delle Porte. Questa città è il cancello per qualsiasi cosa e qualsiasi luogo che conta. Fai un passo in una porta e entra nelle sale di Ysgard, oppure gira in un particolare corridoio e scopri l'Abisso. Ci sono più cancelli in Sigil di quanti se ne possono immaginare; con tutte quelle porte Sigil è un luogo molto utile — e così alcuni.

Vuoi bere qualcosa con un demone, oppure discutere di filosofia con un deva?

Qui può accadere lo stesso giorno, lo stesso pomeriggio, perfino allo stesso tavolo — niente è troppo impossibile in Sigil. Qui la strana gente abbonda, e ognuna di loro può rivelarsi un amico o un nemico. In quale altro luogo umani, elfi, nani, githzerai, bariaur e tiefling formano un gruppo di avventurieri? Dove tranne che in Sigil un abbiente cutter può assoldare una nave githyanki o una legione di mercenari yugoloth? Questo è il luogo dove vivere. . . o morire.

*COSÌ CE L'HAI FATTA, EH?
E ORA PENSI DI ESSERE UN
DURO PERCHÉ PUOI
LANCIARE QUALCHE
INCANTESIMO E VOLARE DI
QUA E DI LÀ CON IL TUO
CORDONE D'ARGENTO?
BENE, HO NOVITÀ PER TE.
BABBE. IO SONO NATA E
VISSUTA QUA FUORI E
SONO UN ASSO DURO,
QUINDI PERCHÉ NON +E NE
VOLI SEMPLICEMENTE A
CASA, EH?*

*— TAVIS IL REAVER
RENDE GLI OMAGGI AD UN
VIAGGIATORE ASTRALE IN
SIGIL*

Non c'è da stupirsi se ogni spaccone là fuori vuole Sigil! La Gabbia sarebbe una perla per qualsiasi principe tanar'ri o signore baatezu. Naturalmente, ci sono stati alcuni grandi tentativi per conquistare la città, ma Sigil non è senza difese. Quella gabbia per uccelli ha più modi per bloccare i suoi cancelli di quanto la gente conosca. Poi ci sono i Labirinti, piccoli luoghi sgradevoli che Sigil crea per gli aspiranti dittatori. Coloro che vengono catturati all'interno danno i numeri, povero babbeo — delle volte urlano così tanto che un corpo può difficilmente sopportarlo.

Ma là fuori c'è molto di più che solo Sigil. Esci dalla città e ci sono i piani stessi: il trono degli dei, il campo di battaglia dell'eterna Guerra Sanguinosa, e la casa di più orrori e meraviglie di quanti ne siano mai esistiti in un qualsiasi mondo primario. Ci sono abbastanza crociate, occasioni, tesori e misteri per tenere occupata una banda di avventurieri per secoli a venire (sebbene il motivo per cui un corpo voglia recarsi in uno di questi luoghi sia al di là della ragione). Ad ogni modo, tutto ciò che serve è la porta giusta, quindi entraci dentro!

TU++⊕
DIPENDE DA D⊕VE
+I +R⊕VI.

- MARA+-+H⊕N, SING⊕LARE

COSA È COSA, E COSA È DOVE?

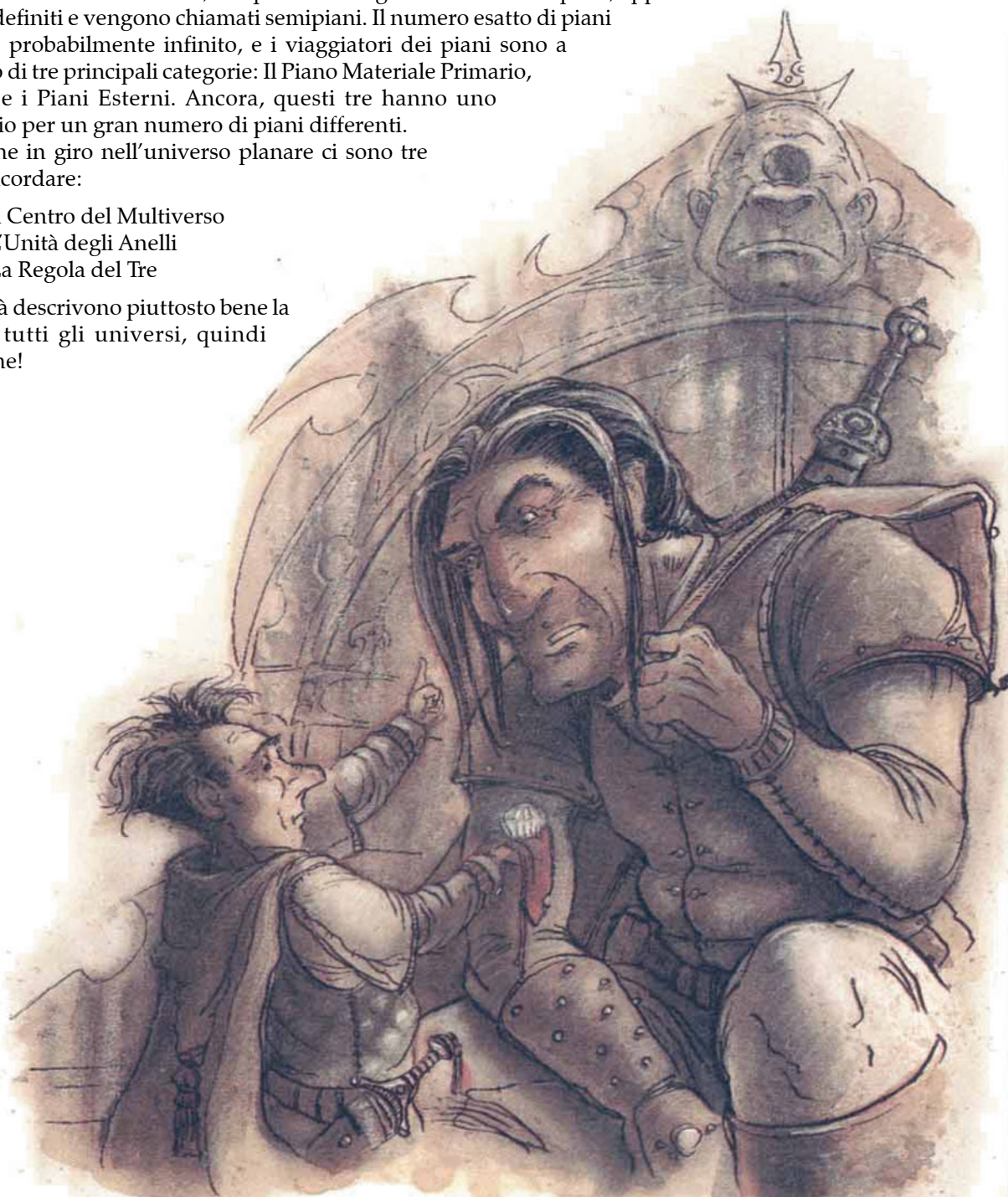
Prima di entrare in una porta, un corpo dovrebbe seguire una breve lezione di cosmologia — come altro uno spaccone potrebbe conoscere dove e come sono le cose? Primo, è importante sapere cosa è un *piano*. Per le persone filosofiche, un piano è un mondo, o una collezione di mondi, che opera in accordo con le proprie particolari leggi, incluse quelle che influenzano la magia, la gravità e perfino il morale del luogo. In alcuni di questi piani, le leggi si “su” e “giù” non sono le stesse; in altri, l’evocazione della magia porta a diversi risultati; e in altri ancora, comportarsi anche solo leggermente non in linea con le potenze del luogo può portare a risultati sgradevoli.

I piani sono sia immensi ed infiniti, nel qual caso vengono solo chiamati piani, oppure hanno confini definiti e vengono chiamati semipiani. Il numero esatto di piani è sconosciuto e probabilmente infinito, e i viaggiatori dei piani sono a conoscenza solo di tre principali categorie: Il Piano Materiale Primario, i Piani Interni e i Piani Esterni. Ancora, questi tre hanno uno sufficiente spazio per un gran numero di piani differenti.

Per andarsene in giro nell’universo planare ci sono tre regole basi da ricordare:

- ◆ Il Centro del Multiverso
- ◆ L’Unità degli Anelli
- ◆ La Regola del Tre

Queste verità descrivono piuttosto bene la struttura di tutti gli universi, quindi imparale bene!



IL CENTRO DEL MULTIVERSO

Per uno spaccone del Materiale Primario è sconcertante sentirsi dire che il loro piccolo mondo non si trova al centro dell'universo, questo è il motivo per cui essi sono conosciuti dai planari come gli *Ignari* (vedi pagina 31). I membri di



una fazione chiamata i *Singolari* (vedi pagina 27) potrebbero arguire diversamente, ma la gente sveglia dice che non c'è un particolare centro nell'universo planare. Piuttosto, tutto dipende da dove ci si trova. La gente in Sigil vede la Città delle Porte come il centro del multiverso, la gente nel Piano Primario Materiale dice che il loro mondo si trova al centro dell'universo, e i boriosi efreet che la Città di Ottone è il centro di tutto. La questione è, forse hanno tutti ragione e forse hanno tutti torto.

Forse hanno tutti ragione perché —essendo il multiverso infinito per molti aspetti— non importa dove ci si trovi, *quello* è il centro di tutte le cose. I Singolari hanno trasformato quest'idea in un'intera filosofia: "Sono sempre al centro dell'universo; quindi, il centro dell'universo devo essere io," dicono. Naturalmente i Singolari non hanno proprio ragione, perché con questa logica *chiunque* si troverebbe al centro del multiverso. (I Singolari risolvono questo piccolo paradosso ignorandolo.)

In parole spicce, il fatto è che non c'è nessun luogo nell'intero multiverso che sia più importante di un qualsiasi altro. Per esempio, Mystara nel Piano Materiale Primario non è il più potente, influente e importante punto del multiverso; non è la sola ragione per il quale esistono tutti gli altri piani e le potenze. Hey, gli indefiniti livelli dell'Abisso puzzano di Male di per sé stesso, ma nessuno degli altri Piani Esterni si inchina davanti a questi, nonostante quello che dichiarino i demoni.

Alcuni luoghi — come Sigil — sono più *utili* di altri, comunque. Solo perché non è il centro dell'universo, non pensare che non sia importante, babbeo.

L'UNITÀ DEGLI ANELLI

Un anello è una cosa senza un inizio e senza una fine. Ricordalo, perché gli anelli sono la seconda chiave per comprendere i piani. Tutto si presenta in anelli. Sigil è un anello, le Terre Esterne sono molti anelli, i piani Esterni formano un anello, i Piani Elementali formano un anello — questo è l'essenza del multiverso, capisci?

Nei Piani Esterni, la *Grande Strada* è la fascia dell'anello, e tutti gli altri piani sono le sue gemme. Seguendo la Grande Strada, Mechanus conduce ad Acheronte. Acheronte conduce a Baator. Baator conduce a Ghenna, e così via. Seguendo la strada, l'ordine non cambia mai.

Dall'altro lato, anche le potenze pensano in cerchi — circoli di logica uno sull'altro che non portano da nessuna parte. Un corpo deve sempre prestare attenzione alle loro infinite spire.

LA REGOLA DEL TRE

"Le cose buone arrivano sempre in tre," dicono. Bene, così è anche per le cose cattive. Il numero 3 è importante — alcuni sostengono che abbia potere. Le cose qui fuori tendono ad esistere in tre, come i Piani Materiale Primario, Interni ed Esterni; Bene, Male e Neutralità; Legge, Caos e Neutralità; perfino primari, planari e supplicanti (vedi pagina 5). Se vedi due cose chiediti, "Dov'è la terza?"

IL GRANDE DISEGNO

Va bene, abbastanza filosofia. La prossima questione è, "In che modo il multiverso sta assieme?" Bene, questo dipende a chi viene chiesto. Un *Tetro* (vedi pagina 18) direbbe che non esiste uno schema, mentre *Divino* (vedi pagina 17) direbbe che è l'innata gloria celeste e così via. Nessuno di loro risponderà alla domanda in modo diretto. Forse la miglior cosa da fare andare dai *Governari* (vedi pagina 22) e chiederglielo. (Il fatto è che non risponderanno meglio di qualsiasi altro, ma gli piace porre le cose in categorie ben definite, e almeno forniranno una visione chiara.) La loro risposta sarebbe simile a questa:

Ci sono tre (ricordi la *Regola del Tre*?) suddivisioni di base del multiverso: il Piano Materiale Primario, i Piani Interni e i Piani Esterni. Sebbene siano tutti connessi l'uno all'altro in una varietà di modi, è facile raffigurarsi ognuno come separato dagli altri.

IL PIANO MATERIALE PRIMARIO

Il Materiale Primario è solo un piano, ma contiene molti mondi individuali. Un mondo può essere solo un piccolo pianeta o potrebbe essere un sistema complesso di pianeti, lune, asteroidi, comete, stelle e altro. Ogni mondo è racchiuso come una bolla nella propria *sfera di cristallo*, e questa sfera è sospesa all'interno di un fiume d'ambra chiamato *flogiston*. (Quelli che lo sanno sono in grado di viaggiare da sfera a sfera attraverso il flogiston tramite un processo chiamato "disturbo temporale".)

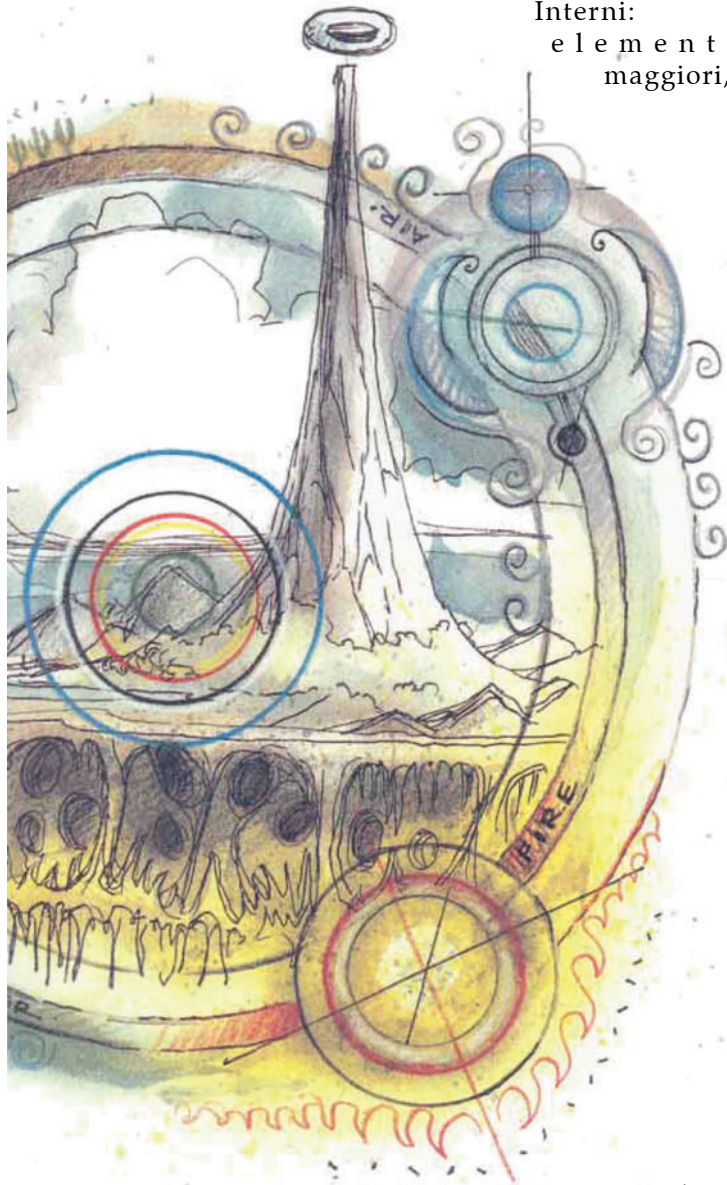
Alcuni dei mondi più conosciuti del Piano Materiale Primario sono Toril con le sue Lacrime di Selune e Krynn



con le sue tre lune e le stelle che svaniscono. Quelli e tutti gli altri sono luoghi unici con culture e topografie celesti differenti, ma sono tutti chiamati semplicemente "mondi". Invero, qualsiasi mondo che non sia un piano può essere trovato da qualche parte nel Piano materiale Primario, sempre che tu sappia dove guardare. I mondi e gli occupanti del Materiale Primario differiscono per l'attuale cultura, scienza, magia e evoluzione naturale.

I PIANI IN+ERNI

Questi sono gli anelli degli elementi, la materia costituente del Piano Materiale Primario. Esistono — puoi indovinarlo — tre categorie all'interno dei Piani Interni: Gli elementari, i maggiori, i



paraelementali
e i quasiaelementali.

I Piani Elementali consistono in sei universi dominanti: Fuoco, Aria, Terra, Acqua, Energia Positiva ed Energia Negativa. Dove queste forme si incontrano esistono i Piani Paraelementali e Quasiaelementali. I Piani Paraelementali esistono dove Terra, Aria, Fuoco e Acqua si incontrano l'uno con l'altro. I Piani Quasiaelementali si creano ai confini dei Piani Positivo e Negativo, con gli elementi base Terra, Aria, Fuoco e Acqua.

E' bene descrivere i Piani Elementali come estremamente interessati ad una singola linea di pensiero. Ogni piano è basato sul quel particolare elemento, con la quasi esclusione di tutti gli altri — il piano del Fuoco contiene fuoco e creature di fiamma, il piano della Terra contiene terra ed esseri simili a roccia, e così via. Per molti primari e planari, viaggiare e sopravvivere in un Piano Elementale non è facile.

I PIANI ES+ERNI

I Piani Esterni comprendono il più grande di tutti gli anelli, almeno in accordo con quanto dicono molti planari. I primari e gli elementari tendono a essere in disaccordo, ma semplicemente non vogliono ammettere la gloria di questi reami. I Piani Esterni sono la casa delle potenze, delle divinità che per qualche ragione si interessano alle vite dei mortali. Qui fuori si possono incontrare dei, semidei e demoni, assieme a supplicanti, planari e ospiti di altre creature.

Come detto, i Piani Esterni sono organizzati in un immenso anello, e ogni piano è il suo proprio universo. Alcuni hanno limiti, altri sono infiniti. Ogni piano è connesso al suo adiacente mediante cancelli fissi — la gente chiama il sentiero fra questi cancelli la Grande Strada. Con una mappa dei cancelli, un corpo può viaggiare l'intera circonferenza dei Piani Esterni. Naturalmente, sempre che i demoni non lo prendano prima. . . .

Dove i mondi materiali primari variano per natura, tecnica e gestione della magia, e i Piani Elementari differiscono per la sostanza, i Piani Esterni differiscono per *moralità*. Ognuno è legato ad un particolare allineamento, e i bambocci e i terrestri all'interno di esso segretamente o apertamente riflettono quell'allineamento. Le potenze scelgono le loro case all'interno dei piani con il proprio allineamento. Limbo è caotico e sempre in cambiamento. Mechanus è rigido ed organizzato, Monte Celestia è pacifico, e l'Abisso è mortale e brutale.

I Piani Esterni sono divisi in (naturalmente) tre gruppi principali: i Piani Superiori del Bene, i Piani Inferiori del Male e i Piani di Confine della Neutralità. Questo è un buon momento per dare un avviso: i Piani Inferiori sono il sito dell'eterna Guerra Sanguinosa, il conflitto senza regole che infuria per l'eternità tra i tanar'ri ed i baatezu. Non è un luogo in cui gli stupidi ci passano attraverso e restano vivi.



S+ERILE? SÌ, MA NESSUNO
A++RAVERSA IL VUOT+O
ARGEN+E+O A NOS+RA INSAPU+A.

- SIVISK IMCHAL,
GI+HYANKI

I PIANI FRA I PIANI

C'è molto di più là fuori che i soli tre gruppi di piani, comunque. Non disposti



l'uno contro l'altro. Ci sono strade e fiumi fra di loro che collegano assieme il multiverso. Dopo tutto, come un corpo se ne può andare in giro senza un sentiero? Il fatto è che ci sono tre modi per muoversi fra i piani (senza includere il passaggio attraverso le porte di Sigil, che può trasportarti istantaneamente ovunque tu voglia). Tutti e tre i metodi di viaggio hanno il loro uso, perché non tutti e tre i modi sono sempre a disposizione.

IL PIANO E+TEREO

Il Piano Etereo è il condotto tra il Piano Materiale Primario e i Piani Interni. Ogni luogo nel Primario è toccato dai vapori dell'Etereo, e ogni punto dei Piani Interni è parte della ragnatela evanescente. Il solo sapere che questa si trovi lì, non serve a niente, comunque — ci vuole dell'energia per rompere le pareti fra i piani. Incantesimi e oggetti magici possono farlo, se un babbeo li trova. Poi ancora, i *vortici* — rari luoghi in cui i Piani Elementari toccano direttamente il Materiale Primario — possono accorciare l'intero viaggio, trasportando una canaglia direttamente dal Primario in uno dei Piani Interni, o perfino di nuovo indietro. (Un vulcano è un tipico luogo per cercare un vortice verso il piano del Fuoco, per esempio.)

Qualcuno dice che il Piano Etereo è un grande luogo nebbioso in cui non c'è nulla. Non sono altro che dei bugiardi, perché l'Etereo è in effetti un luogo affollato.



Lungo i suoi confini (è infinito e tocca qualsiasi luogo, ma ha comunque confini), una

persona può guardare nei piani adiacenti. Spostati dai confini del tuo piano, nel Profondo Etereo,

ed è come un oceano. Un corpo può nuotare per chilometri senza toccare niente e poi, all'improvviso, c'è un'isola che fluttua tra le nebbie. Questi sono semipiani, piccoli mondi con regole e realtà tutte proprie. Qualche volta Sigil genera uno di questi per volere della Signora del Dolore — prigionieri speciali chiamate *Labirinti* per gli aspiranti conquistatori — e alcuni semipiani vengono "creati" dagli stregoni. Molti di loro sono abbastanza sicuri, ma ci sono voci di uno che sia un luogo di assoluto terrore — pochi sono tornati indietro da questo.

IL PIANO A+STRALE

L'Astrale è ciò che serve per andare dal materiale Primario ai Piani Esterni. Nel Primario tocca ogni luogo, come il Piano Etereo, anche se questi due piani — l'Astrale e l'Etereo — non si incontrano *mai*. Il Piano Astrale connette inoltre i Piani Esterni l'uno con l'altro, sempre che un corpo sappia dove trovare una porta.

Qualcuno dice che il viaggio attraverso il Piano Astrale è il più difficile di tutti. Molta di questa gente sono primari, che hanno a che fare con le corde d'argento che lega il loro corpo al Primario. I planari non hanno questo problema, naturalmente, ma non è comunque semplice attraversare il confine del regno Astrale. Il modo migliore è l'*incantesimo astrale*, fornito dalle potenze ai loro fedeli servitori. Gli stregoni favoriscono oggetti magici. La via più diretta sono i *condotti* e le *pozze di colore*, che trasportano un corpo dal Materiale Primario in uno dei Piani Esterni.

Sebbene appaia vuoti, il Piano Astrale è un luogo affollato. I viaggiatori devono essere pronti ad imbattersi nei githyanki, perché il vuoto argento è la loro casa. Enormi fortezze pieni della loro razza navigano del fiume argento, e si sono viste navi githyanki solcare il Piano Astrale. I githyanki non sono soli, comunque. C'è dell'altro, peggiore o migliore, come i *dreadnought astrali*, le balene astrali, e isole formate dai corpi in decadimento di antiche potenze. Molti viaggiatori trattano questo piano come un luogo da cui andarsene in fretta.

LE TERRE E+TERNE

Con Sigil al centro, le Terre Esterne sono l'ultimo sentiero prima dei Piani Esterni. Le Terre Esterne sono un Piano Esterno, ma questo differisce da tutti gli altri. Non è parte dell'anello — è il centro dell'anello. Viaggiando attraverso le Terre Esterne (o la Landa, come lo chiamano alcuni) un corpo può ritrovarsi da un'altra parte — non da qualche altra parte nel piano, ma interamente in un altro piano. Più un corpo si sposta verso un piano nell'anello, più la Landa è simile a quel piano, finché alla fine raggiunge un cancello tra qui e lì.

Fuori, nella Landa i cancelli sono fissi. Se un corpo conosce la strada, allora sarà sempre in grado di trovare la porta. Molti dei portali hanno piccole città poste vicino, dove si incontrano i mercanti e i mercenari che hanno affari con gli abitanti al di là del cancello — come città Glorium (vicino Ysgard), Plague-Mort (vicino Abisso), e Gabbiadossa (vicino Baator). Alcuni sono calmi e sicuri

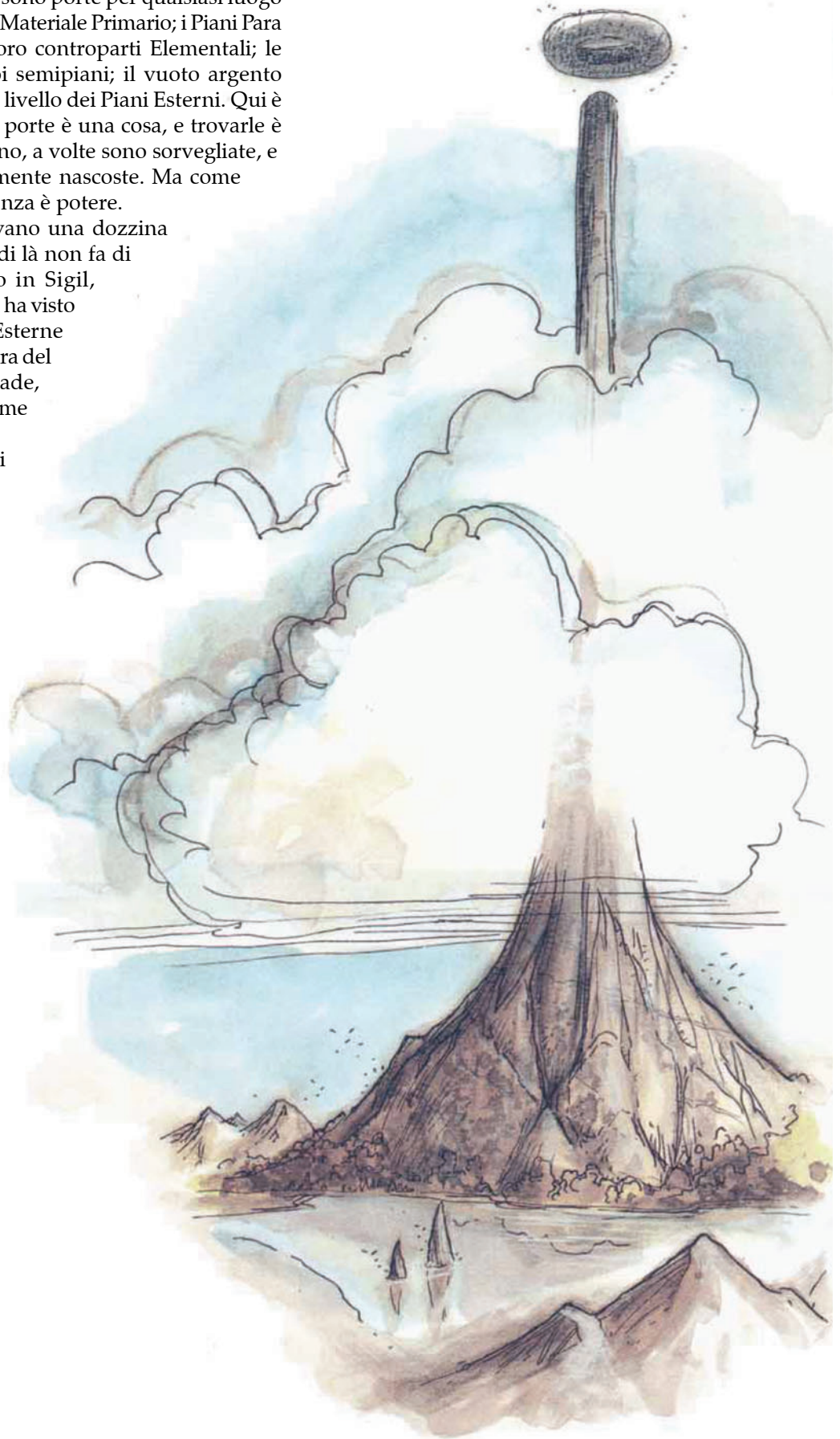
piccoli borghi, mentre altri sono orribili quasi come il piano a cui sono legate.

SIGIL

Vale la pena di ripeterlo: Sigil è come nessun altro posto, ovunque! In questa città ci sono porte per qualsiasi luogo nel multiverso: i mondi del Materiale Primario; i Piani Para e Quasi Elementari e le loro controparti Elementali; le nebbie dell'Etereo e i suoi semipiani; il vuoto argento dell'Astrale; e ogni piano e livello dei Piani Esterni. Qui è l'importante: conoscere le porte è una cosa, e trovarle è un'altra. A volte si muovono, a volte sono sorvegliate, e altre volte sono semplicemente nascoste. Ma come ogni fazione sa, la conoscenza è potere.

Conoscere dove si trovano una dozzina di porte e cosa vi giace al di là non fa di un cutter un uomo ricco in Sigil, comunque. Un babbeo non ha visto il vero potere delle Terre Esterne finché non ha visto la Signora del Dolore fluttuare per le strade, circondata da smaglianti lame affilate.

Lei è il motivo per cui Sigil è sicura, il motivo per cui perfino lo spaccone più potente mantiene modi rispettosi in città, il motivo per cui la Guerra Sanguinosa non arriva fino ai cancelli della città. Non parla a nessuno, e nessuno le parla, perché coloro che lo fanno finiscono per dare i numeri.



Molte canaglie dal Materiale Primario sono sorpresi di vedere quanta gente ci sia qua fuori. Poveri bambocci, non hanno ancora imparato che non sono il centro dell'universo.

Ovviamente ci sono un sacco popoli nei piani, perché questa è la loro casa! Chiunque è classificato secondo le categorie *primari*, *planari*, *supplicants*, *delegati* e *potenze*, e il solo fatto di chi è chi fa una grossa differenza. Non è certo d'aiuto confondere un planare con un supplicante.

ABITANTI DEI PIANI

PRIMARI

"Primari" è un termine educato per identificarli — più spesso vengono chiamati Forestieri o Ignari (vedi pagina 31). I primari sono viaggiatori mortali nati in uno qualsiasi dei mondi del Piano Materiale Primario che si sono avventurati al di fuori del loro piccolo mondo. Di solito

sono umani, elfi, nani e simili, ma non siate affrettati nell'etichettare come primario uno di questi che

incontrate. (Povero quel babbeo che chiama primario un githzerai!) Molti primari sono semplici visitatori che si trovano nei piani per uno scopo particolare, ma alcuni sono dei tipi avventurosi che hanno instaurato un negozio permanente nei piani, molto spesso in Sigil. Fra i Piani Esterni si trovano pochi e sparsi insediamenti di primari (la maggior parte fra i livelli superiori), e i primari stregoni preferiscono costruirsi dei semipiani nell'Etereo, ma non è molto comune.

I Primari hanno un grosso vantaggio rispetto agli abitanti locali: non sono soggetti alle restrizioni magiche dipendenti dai piani. Sembra che mentre il popolo planare sia sensibile agli incantesimi che proteggono, evocano e bandiscono, i primari ne siano completamente immuni. Un *attirare mostri*

non trascinerà mai via un primario in un momento inaspettato. E

una *parola sacra* non li ricaccerà mai indietro nel loro mondo materiale primario. Perfino un incantesimo *protezione dal male* non li considera creature extraplanari.

E' buona cosa trattare un primario con rispetto, anche se hanno un sacco di idee precise. Per arrivare nei piani occorre potere, e più di qualche primario può far bollire il

sangue di una canaglia solo per averlo guardato storto. Naturalmente, non tutti i primari sono potenti, ma il problema è, a causa delle loro strane abitudini, che non c'è modo di saperlo in anticipo. Ricorda, molti primari non conoscono la disposizione del territorio. Per la maggior parte pensano che il loro piccolo mondo sia il centro dell'universo, e non hanno mai sentito parlare della Regola del tre o dell'Unità degli Anelli. Per loro è facile pensare che il solo fatto che uno abbia le corna indica che sia malvagio. Possono essere semplici conigli per i cannisti, ma molto tosti se comprendono ciò che sono, quindi fai attenzione con i primari, almeno fino a quando non ti mostra quello che ha.

PLANARI

Gran parte della gente qui fuori sono planari, nati e cresciuti nei piani. I planari non sono tutti orribili mostri; è un errore che molti primari in erba sono soliti commettere. I planari comprendono ogni sorta di creature: umani, mezz'elfi, githzerai, e simili, in aggiunta a qualche tipo più esotico. Un pensiero comune nei primari è che quegli stessi umani e mezz'elfi non possano essere nativi dei Piani Esterni. Alcuni primari pensano che la loro razza sia unica per Piano Materiale Primario. Bene,

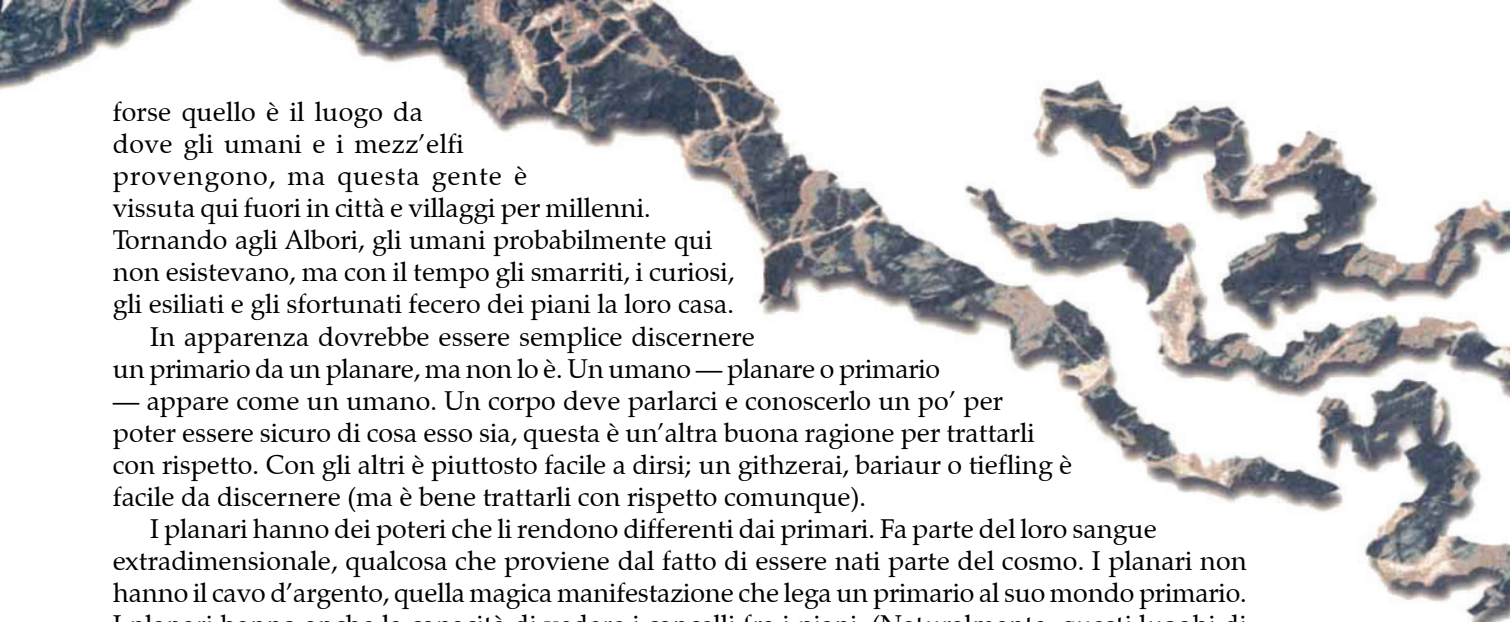
WA+ERDEEP?

MAI SENTI+I+O NOMINARE.

- FAC+OL PENTAR, GUARDIA DEL
DEST+INO

MECHANUS? LA MIA CASA
È UN BEL PØSTO -
OGNUNO CØNOSCE IL
PRØPRIØ RUØLO.

- FAC+OL HASHKAR,
GOVERNARI



forse quello è il luogo da dove gli umani e i mezz'elfi provengono, ma questa gente è vissuta qui fuori in città e villaggi per millenni. Tornando agli Albori, gli umani probabilmente qui non esistevano, ma con il tempo gli smarriti, i curiosi, gli esiliati e gli sfortunati fecero dei piani la loro casa.

In apparenza dovrebbe essere semplice discernere un primario da un planare, ma non lo è. Un umano — planare o primario — appare come un umano. Un corpo deve parlarci e conoscerlo un po' per poter essere sicuro di cosa esso sia, questa è un'altra buona ragione per trattarli con rispetto. Con gli altri è piuttosto facile a dirsi; un githzerai, bariaur o tiefling è facile da discernere (ma è bene trattarli con rispetto comunque).

I planari hanno dei poteri che li rendono differenti dai primari. Fa parte del loro sangue extradimensionale, qualcosa che proviene dal fatto di essere nati parte del cosmo. I planari non hanno il cavo d'argento, quella magica manifestazione che lega un primario al suo mondo primario. I planari hanno anche la capacità di vedere i cancelli fra i piani. (Naturalmente, questi luoghi di attraversamento sono limitati alle locazioni precise. Un planare non può semplicemente *volere* di essere nel Piano Astrale. Deve viaggiare fino al luogo in cui si trova il cancello.) Questi attraversamenti tra i piani sono chiari a qualsiasi planare. Un primario non vedrebbe niente, ma un planare vedrebbe il contorno pulsante di un portale.

I planari hanno anche le loro debolezze. Sono, di fatto, extraplanari e subiscono gli effetti di incantesimi come *protezione dal male*, *parola sacra* e *esazione*. Come peggio, i planari possono essere richiamati nel Piano Materiale Primario senza preavviso da incantesimi come *attirare mostri* e similari.

SUPPLICANTI

La maggioranza dei copri nei piani sono supplicanti, i quali sono gli spiriti dei primari e planari defunti i quali corpi si riformano nei piani che corrispondono al loro precedente allineamento o devozione. Un istante mantiene i modi, il linguaggio, perfino gli interessi generali della propria forma, ma tutte le memorie del passato vengono completamente cancellate. Al meglio, un istante ha un vago ricordo di una vita passata, ma niente di utile può essere ricavato da queste immagini evanescenti. I supplicanti in gran parte desiderano ottenere una qualche sorta di unione finale con le potenze del loro piano. Ciò può essere ottenuto in una varietà di modi: il buon lavoro, la serena contemplazione, la fede incrollabile o la vile notorietà, in relazione con l'allineamento dell'istante.

I supplicanti *odiano* lasciare il loro piano casa, in quanto la "morte" al di fuori di esso determina l'oblio. Di fatto, non possono essere resuscitati se uccisi nel piano casa; una volta morti, l'essenza dell'istante si fonde con il piano, ma pensano che ciò sia meglio della non esistenza. Ancora, se una potenza deve raccogliere un esercito per una qualche ragione, i supplicanti possono far parte delle sue file, ma questo è il *solo* modo in cui acconsentono di lasciare la soglia casa — agli ordini del proprio capo. I supplicanti



tendono a vedere ogni cosa come un test per il carattere. Non hanno fretta di morire, ma si prenderanno il rischio per portare a termine i propri scopi. Per esempio, un istante guerriero di Ysgard si getterà nella battaglia senza paura, in quanto il combattimento è la cosa giusta e gloriosa da fare per lui.

GLI DEI CI
PROTEGGANO DALLA
NOIA QUALE È
MECHANUS.
- FACIL KARAN,
CAOTICO

I supplicanti non sono mai personaggi giocanti, ma spesso si presentano come personaggi non giocanti di 0 o 1° livello. Non possono ottenere livelli ulteriori o abilità a meno che elevati allo stato di delegato. In una campagna di PLANESCAPE, i supplicanti coprono il ruolo della gente comune dei

mondi primari materiali; proprietari terrieri, stallieri, spie, agricoltori, guardie, ecc. Comunque, i supplicanti non sono identici alla gente comune, hanno sempre in mente un grande scopo (esempio: fondersi con il piano al quale appartengono).

DELEGATI

Alcuni Forestieri pensano che ogni planare sia un delegato, ma questo non è vero. I delegati sono quegli esseri — primari e planari, e perfino supplicanti — scelti per agire come agenti delle potenze. Di solito, il corpo scelto viene trasformato in una creatura favorita dalla divinità — in un malvagio rutterkin o in un buon deva, per esempio. In rare occasioni, l'essere non viene trasformato, ma gli vengono concessi poteri speciali. I delegati non sono servitori assoluti, obbediscono ai voleri della propria divinità tanto appieno quanto gli è permesso dal proprio allineamento. Quelli di potenze buone sono sempre leali ed obbedienti, e quelli delle potenze malvagie sono difficolto e ingannevoli, perfino per i propri padroni. Nei Piani Superiori un delegato sa di poter salire di prestigio attraverso il buon lavoro. Nei Piani Inferiori, un delegato di solito prospera trovando qualche modo astuto e spregevole per crearsi un'apertura nella gerarchia.

I delegati non sono mai personaggi giocanti a meno che una potenza non lo faccia diventare intenzionalmente. Normalmente sono personaggi non giocanti d'élite che servono le potenze. Le loro abilità vengono concesse dalle divinità che creano il delegato, quindi tali competenze variano in accordo con lo scopo a loro assegnato. I delegati possono unirsi a un gruppo di personaggi giocanti per un periodo di tempo, oppure vi si possono opporre.

POTENZE

In fine ci sono le potenze. Le *Potenze* sono le divinità che presiedono il piano. Ora, gli Athar (vedi pagina 16) dichiarano che non ci sono dei, ma non importa se hanno ragione o torto perché le potenze esistono. Inoltre, hanno più potere loro nel pollice (quelle che hanno un pollice) di quanto un mortale mai potrebbe avere, quindi fai attenzione a richiamarne l'attenzione, babbeo, in quanto le potenze hanno un temperamento volubile. Potrebbero

rivoltare il copro di un uomo e lasciarlo ancora vivo, oppure lasciarlo cadere nel più profondo livello dell'Abisso senza neanche una mappa.

In effetti le potenze prestano poca attenzione a quanto accade nei Piani Esterni rispetto a quanta ne prestino al Materiale Primario (eccetto che per la Guerra del Sangue). Sembra che ottengano il loro potere principalmente dai mondi di quel piano, ottenendo energia dai loro seguaci. Senza questa energia, esse morirebbero — per quanto un immortale *possa* morire. Uccidere un dio non è cosa semplice, in quanto prima non deve più esserci un solo seguace in nessuno di mondi del Materiale Primario. (Un compito non facile, eh?) Prima che una potenza muoia, il suo potere si indebolisce fino al punto in cui il suo corpo viene espulso dai Piani Esterni e fluisce nel Piano Astrale. Potrebbe aggrapparsi alla vita per sempre oppure cadere in un deperimento immortale. Non è certo il destino di cui le potenze vanno in cerca, se possono evitarlo. (Sono i pesci più grossi nel mare, quindi, chi può biasimarli?)

Non è che le potenze ignorino i seguaci dei Piani Esterni. Una divinità deve proteggersi dai complotti dei propri compagni, così i propri chierici erranti nel proprio piano ottengono incantesimi e poteri, e possono perfino essere chiamati per una speciale missione. Si suppone sia un grande onore essere scelti per una rapida incursione in Baator, solo per recuperare un fiore o qualsiasi altra cosa che sembra non avere senso. Ancora, dire “No” ha un prezzo, quindi è un onore per molti sacerdoti non rifiutare.

CREARE UN PERSONAGGIO GIOCANTE

Prima di cominciare con la creazione di un personaggio giocante, chiedi al tuo DM che tipo di campagna ha intenzione di intraprendere, in quanto il tipo di campagna influisce sulla scelta della razza e del tipo. Le scelte per una campagna di PLANESCAPE sono:

♦ **SIA PERSONAGGI PRIMARI CHE PLANARI.** Questa è l'opzione più ampia, permettendo al DM di svolgere le avventure in qualsiasi parte del multiverso. Tutti i prodotti di PLANESCAPE sono pensati in questo stile. Con questa opzione i giocatori possono scegliere le razze, le classi e i tipi permessi sia nell'ambientazione di PLANESCAPE che di uno qualsiasi dei mondi primari materiali (sempre che il DM lo permetta). Comunque, i giocatori devono scegliere di essere o un primario o un planare. In questo tipo di campagna un personaggio potrebbe essere un mezz'elfo ranger di Toril, un altro un paladino bariaur dalle Terre Bestiali, un terzo uno gnomo maldestro di Krynn, e così via. In Sigil, cancello fra i piani, sono presenti tutte le razze.

♦ **SOLO PERSONAGGI PRIMARI.** In questo caso il DM intende usare l'ambientazione di PLANESCAPE solo per una singola avventura. I personaggi e le fazioni presentate in questo libro non possono essere usate per creare personaggi dei mondi materiali primari. I personaggi possono essere di qualsiasi razza, classe e tipo permessi nella campagna del mondo primario materiale da cui provengono. Per esempio, i personaggi che usino l'ambientazione DARK SUN® come base possono essere gladiatori mezzogiganti o umani “preservers”, ma non

sacerdoti githzerai o guerrieri bariaur della fazione dei Polverosi (vedi pagina 20).

♦ **SOLO PERSONAGGI PLANARI.** Qui il DM intende usare l'ambientazione PLANESCAPE in modo esclusivo, così i personaggi sono limitati alle razze planari.

RAZZE DI PERSONAGGI GIGANTE

Una volta che il DM ha indicato il particolare stile di campagna che intende svolgere, i giocatori possono procedere con la scelta della classe del proprio personaggio. Di seguito sono elencate le razze disponibili. Segue poi la descrizione delle nuove razze (indicate in corsivo).

TABELLA DELLE RAZZE DI PERSONAGGI PLANARI

PLANARI	PRIMARI
<i>Bariaur</i>	Elfo
<i>Githzerai</i>	Gnomo
<i>Mezzelfo*</i>	Halfling
<i>Tiefling</i>	Mezzelfo
Umano	Nano
	Umano
	Qualsiasi razza opzionale dalla campagna del mondo materiale primario

* I mezz'elfi planari sono il risultato dell'unione di un umano planare e un elfo primario (come se non soffrissero già di crisi d'identità!).

BARIAUR

Il bariaur è un essere simile ad un centauro proveniente dai Piani Superiori, ma non è davvero un centauro. L'aspetto è la combinazione di un uomo e di un ariete o di una donna e di una pecora. Più o meno di taglia umana, ha il corpo di una grossa capra e il torso e le braccia di un umano. La testa è un miscuglio fra l'umano e l'animale. I maschi hanno un paio di corna d'ariete, ma le femmine ne sono prive.

I bariaur tendono ad essere esigenti riguardo il loro aspetto. Di solito indossano camicie, giacche senza maniche, bluse, vesti e cinture di cuoio, ma questa è solo una questione di gusto piuttosto che di decoro. Inoltre tingono, tagliano e radono la pelle ed il pelo per rendersi più attraenti, almeno fra di loro. L'aspetto è completato con gioielli appesi alle corna oppure intrecciati ai loro capelli lanosi.

I bariaur sono molto spensierati. Per alcuni essi appaiono irresponsabili, ma è solo una forte bramosia e curiosità delle meraviglie che li fa sembrare senza dimora. Non esiste alcuna città di bariaur, e pochi bariaur posseggono qualcosa come una casa permanente. Si congregano in greggi della propria razza, ma i più "dauntless" vagano in lungo e in largo per proprio conto o con un gruppo di avventurieri. I bariaur sedentari prediligono una vita pastorale ad accudire greggi di pecore, accudire radure e come guardiani della natura. Questo non vuol dire che essi non si possano trovare in

città, ma **MEGLIO LOTTARE CON**
queste **UN GIGANTE CHE**
canaglie vi **INCRUCIARE LE CORNA**
si trovano di **CON UN BARIAUR**
solito in visita per
curiosità o per affari.

La gran parte dei bariaur **- PROVERBIO**
si trovano nelle pianure di **YSGARDIAN**
Ysgard, e in numero minore nelle
Terre Bestiali, in Elysium e Arborea. Il grosso
della razza è caotico buono, ma i personaggi giocanti
bariaur possono essere di qualsiasi allineamento non
malvagio. I bariaur sono socievoli ed espansivi, amichevoli
con gli stranieri, ma non creduloni. Sono noti per essere
feroci guerrieri, e odiano particolarmente i giganti, spesso
deviando dalla propria strada per attaccare queste
creature.

Tutti i bariaur posseggono l'infravisione (18 metri) e hanno un fattore movimento di 15. Di solito eseguono un attacco per round, ma i militari possono superare tale limitazione quando aumentano di livello. Tutti i bariaur sono erbivori e per molti di loro perfino il pensiero di mangiare carne è per loro rivoltante.

I bariaur posseggono abilità speciali che varia in accordo al loro sesso. I maschi ottengono un bonus di +1 alla loro punteggio di Forza e Costituzione, ma subiscono una penalità di -1 al punteggio di Saggezza e Destrezza. Dall'adolescenza i maschi non sono mai disarmati, in quanto è in quel periodo che le corna cominciano a crescere. Un bariaur maschio può dare un'incornata infliggendo 1d8 punti-ferita (più il bonus derivato dalla Forza), triplicando il risultato a seguito di una carica di almeno 9 metri in linea retta. Comunque, se il colpo ha successo il bariaur deve effettuare un tiro-salvezza contro soffio o subire lo stesso danno del bersaglio. La creatura caricata cade a terra nel 50% delle volte, se la taglia è M o più piccola.

Le femmine ottengono un bonus di +1 al loro punteggio di Intelligenza e Saggezza, ma subiscono una penalità di -1 al punteggio di Forza e Destrezza. Mancando delle corna non hanno l'abilità speciale di combattimento dei maschi, ma hanno i sensi acuti e una resistenza alla magia derivante dall'intuito. I loro sviluppati sensi dell'olfatto e dell'udito gli permettono di avere un bonus di +2 al tiro per la sorpresa, sempre che l'avversario abbia un odore e faccia rumori, e ottengono un bonus di +3 ai tiri-salvezza contro incantesimi.

I bariaur maschi possono essere guerrieri, ranger, paladini o sacerdoti. I bariaur femmina possono essere guerrieri, sacerdoti o stregoni. Un bariaur può arrivare fino al 13° livello in ogni classe.

GI+HZERAI

Questa razza di misteriosi umanoidi ora provengono dal piano del Limbo, ma i githzerai sono originari del Materiale Primario, da un luogo chiamato Gith. La loro storia è quasi dimenticata, ma alle sue radici c'è un odio di lunga durata per i mind flayer e i loro cugini, i githyanki. Una volta, i githzerai e i githyanki erano la stessa cosa, ma le differenze di sangue li divisero in due specie. La causa di questa scissione è perduta da tempo, ma le faide di sangue e le vendette continuano in arrestate.

I githzerai appaiono quasi esattamente simili umani (ma sventurata la canaglia che suggerisce siano della stessa razza!), tranne per il fatto che sono leggermente più snelli e più alti. Inoltre, i loro lineamenti sono più affilati e le loro facce sono più allungate, ma la differenza più evidente sono gli occhi, che variano dal grigio al giallo come quello dei gatti. I githzerai sono un popolo serio che non veste in abiti sgargianti colori e non indossano gioielli, e non sorridono, almeno in pubblico. Non disprezzano le altre razze (a parte i mind flayer e i githyanki), ma nemmeno tendono a viverci assieme; dicono quello che c'è da dire e poco di più. I bardi reputano i githzerai un pubblico pessimo — sembra non abbiano il senso dell'arte.

Comunque, o githzerai hanno feroci passioni che bruciano pericolosamente. Primo, come menzionato, i githzerai odiano i githyanki. I nemici di vecchia data non cooperano mai volontariamente e piuttosto cercheranno di intralciarsi l'uno con l'altro. (Quest'odio non porta comunque ad azioni suicide!) Secondo, i githzerai hanno una dedizione profonda per la sicurezza della propria

GI+HZERAI, GI+HYANKI,
CHE IMPOR+A?
SΘNΘ +U++IUGUALI.
- L'UL+IMΘ YFAN LIS

razza, senza dubbio il risultato dell'infinita guerra con i githyanki. I githzerai parlano poco delle loro roccaforti in Limbo, e ancora meno delle loro attività. In fine, i githzerai hanno uno sport, è la caccia all'illithid. Organizzati in gruppi chiamati *rrakkma*, i loro giovani attraversano i piani, a caccia delle prede mind flayer.

I personaggi githzerai ottengono un bonus di +1 ai punteggi di Intelligenza e Destrezza, ma subiscono una penalità ai punteggi di Forza e Saggezza. I personaggi giocanti possono essere di qualsiasi allineamento non legale. I personaggi sono limitati alle classi di guerriero (massimo 9° livello), guerriero/stregone (massimo 9°/12° livello rispettivamente), stregone (massimo 12° livello), o ladro (massimo 15° livello). I githzerai venerano un antico re-stregone come loro dio, e non hanno sacerdoti.

I githzerai posseggono un'infravisione di 18 metri. Più significativo, i githzerai guerrieri e ladri posseggono un'innata resistenza alla magia del 5% per livello (massimo 95%). Questa resistenza magica ha *sempre* effetto; un personaggio non può abbassare volontariamente questa resistenza per beneficiare degli incantesimi. Inoltre, questa resistenza alla magia ha effetto anche sugli oggetti magici che essi usano. Ogni volta che un oggetto magico è usato per la prima volta da un personaggio githzerai, esso ha la probabilità menzionata prima di diventare un oggetto inerte quando è in possesso di tale personaggio. Questo controllo viene effettuato una sola volta per oggetto, e una volta determinato il risultato è valido per sempre. Un oggetto che ha fallito il controllo risulta sempre magico all'individuazione, ma il personaggio non può fare uso dei poteri di quell'oggetto. Per esempio, un guerriero githzerai di 5° livello trova una corazza di piastre +1. Quando il personaggio indossa l'armatura, il DM ne controlla il funzionamento. Il risultato del tiro è 24, appena sotto il 25% di probabilità



per rendere l'oggetto inattivo (5° livello x 5%). Da ora in poi, quella particolare armatura non sarà altro che una normale corazza di piastre per *quel* personaggio. Gli stregoni githzerai non hanno nessuna resistenza magica innata, in quanto devono purificarsi di tale abilità per diventare stregoni. I guerrieri/stregoni possono scegliere di avere tale resistenza (con le sue penalità) oppure no, decidendolo alla creazione del personaggio.

TIEFLING

Nel multiverso poche creature sono di lignaggio puro, e perfino meno sono quello che sembrano essere. Questa è la più grande verità dell'esistenza dei tiefling. Non è consigliabile chiedere ad un tiefling riguardo i suoi antenati, in quanto la risposta potrebbe non essere piacevole. In parte umani ed in parte *qualcos'altro*, i tiefling sono gli orfani dei piani. Possono essere descritti come umani modificati dai piani stessi. L'ombra di una cicatrice sui loro volti, un po' troppo fuoco negli occhi, un odore di cenere nella loro presenza — tutte queste cose e di più descrivono un tiefling. Nessun planare confonderebbe un tiefling con un umano, e molti primari fanno questo errore una volta sola. I tiefling vivono con contemporaneamente con l'orgoglio e la vergogna di ciò che sono. Non hanno una cultura propria, e molti sono dei solitari, che si accorda con il loro background. Alcuni si intrufolano ai bordi della società umana, diventando poeti e artisti che descrivono la "fringe" corrotta dei mondi rispettabili. I tipi avventurosi spesso passano gli anni ad esplorare i confini inesplorati del multiverso, voglia questo dire sopravvivere a strane terre o esperimenti nelle dimenticate nicchie della scienza magica.

Gli umani non si fidano dei tiefling (e nel loro profondo li temono), ma allo stesso tempo ne sono affascinati. I tiefling sono spesso accusati di complotti segreti e alleanze terribili — spesso senza lo straccio di una prova — a causa di chi sono e di cosa sono. Un tiefling apprende presto che la vita è ingiusta e dura. La sua reazione è di combatterla e di non lasciare mai che i nemici ne vedano il dolore. Altre persone, perfino altri tiefling, non vengono visti come alleati e vengono automaticamente considerati dei nemici. Un tiefling non considera un amico qualcuno finché non lo conosce a fondo, e anche allora non si fiderà mai completamente. "Mi guardo le spalle da solo" è un vecchio detto tiefling. Non mantengono l'eredità di faide familiari, ma i tiefling si prendono cura di loro stessi senza badare ai problemi degli altri.

I personaggi tiefling ottengono un bonus di +1 ai loro punteggi di Intelligenza e Carisma, ma subiscono una penalità di -1 ai punteggi in Forza e Saggezza. I tiefling possono essere di qualsiasi allineamento tranne che il legale buono. Inoltre ottengono un certo numero di abilità speciali, basate sulla loro misteriosa natura: posseggono l'infravisione fino a 18 metri e hanno labilità di creare il buio, raggio 4,5 metri una volta al giorno. I tiefling

subiscono solo la metà dei danni dagli attacchi basati sul freddo, e ottengono un bonus di +2 a tutti i tiri-salvezza contro il fuoco, l'elettricità e il veleno.

I tiefling possono essere guerrieri, ranger, stregoni (compresi maghi specialisti), sacerdoti, ladri o bardi. Possono anche intraprendere carriere multiclasse, guerriero/stregone, guerriero/sacerdote guerriero/ladro, stregone/ladro e sacerdote/ladro.

I ladri tiefling ottengono le seguenti modifiche razziali alle abilità da ladro:

ST	SS	S/RT	MS	NO	SR	SP	LL
—	—	+5%	+10%	+10%	—	—	+5%

CLASSI DI PERSONAGGI GIOCANTE

Le classi disponibili ai personaggi giocanti dipendono dalla campagna in corso: quelle che comprendono personaggi primari permettono qualsiasi classe del mondo materiale primario della campagna del DM. I personaggi planari possono essere di qualsiasi classe descritta nel *Manuale del Giocatore*, sempre che la razza lo permetta.

In una campagna di PLANESCAPE, i guerrieri ed i ranger sono visti come lo sarebbero in una qualsiasi altra ambientazione. Dato che i paladini sono legati ad una specifica potenza, potrebbero provocare reazioni estreme. Quelli che condividono la fede del paladino trattano il guerriero sacro con rispetto più grande del normale. Quelli con i punti di vista opposti li considerano poco più di agenti segreti, e li tratteranno di conseguenza.

Gli stregoni, siano essi maghi o specialisti, non sono visti con lo stesso grado di rispetto solito delle altre ambientazioni. I piani sono fortemente magici loro stessi e gli stregoni sono solo una parte del tutto.

I sacerdoti sono trattati con qualche precauzione. Molti planari immaginano che i sacerdoti, così vicini alle rispettive divinità, debbano avere poteri speciali. Questo non è necessariamente vero, ma è un pensiero che è saggio tenere a mente. Non di meno, i sacerdoti tendono ad attrarre guai nei piani di allineamento contrastante. Per esempio, i demoni amano fornire ai sacerdoti di allineamento buono qualsiasi tipo di sofferenza. I sacerdoti che vivono a lungo sono quelli che hanno imparato ad essere o scaltri o forti oppure tutte e due.

I ladri sono sia eroi che mascalzoni. Le creature dei Piani Inferiori gli conferiscono un rispetto carico di odio — per loro un buon ladro è degno di sfiducia, ingannevole e spregevole (tutte buone qualità dal loro punto di vista, a meno che praticate su di loro). Gli esseri dei Piani Superiori hanno la stessa opinione di un personaggio ladro, ma non trovano nulla da lodare nelle loro qualità. I bardi sono molto rispettati nei Piani Superiori in quanto le loro abilità, anche se occasionalmente sfortunate, rappresentano l'arte e la chiarezza della mente. Una

creatura dei Piani Inferiori considera un bardo utile sono per cantare le sue gesta.

Le opinioni e gli atteggiamenti riguardo le altre classi del Piano Materiale Primario sono meno articolate. Gli psionici sono visti semplicemente come

un altro tipo di stregone. Gli stregoni Neri, Rossi e Grigi di Krynn sono visti come dei deboli, in quanto il loro potere proviene dalle distanti lune del loro mondo. I maldestri gnomi sono considerati abominazioni, meglio se evitate od eliminate in fretta.

I corruttori e i conservatori di Athas (vedi il mondo campagna di DARK SUN) hanno uno stato speciale. Ai demoni piace il potere distruttivo dei corruttori, gli esseri buoni lo odiano, e la relazione con i conservatori è esattamente l'opposto. Molti planari considerano i chierici elementari di Athas completamente ignoranti riguardo la realtà del multiverso. I gladiatori sono semplicemente un altro tipo di guerriero. I bardi Athasiani sono i soli bardi ben visti dai Piani Inferiori.

Ma ciò che importa veramente è questo: I nomi contano meno delle azioni. Vuoi rispetto in Sigil? Allora vai e guadagnatelo!



Nei piani la razza e la classe non definiscono completamente una persona. Un corpo deve avere una filosofia, una visione del multiverso e di quel che tutto significa. Di sicuro, non si può continuare senza averne una, ma come si fa ad percepire un senso del tutto e trovare un proprio “centro del multiverso”? Come si fa a distinguere un amico da un nemico in luoghi in cui dove si risiede può significare *tutto*? Un corpo deve avere un luogo in cui risiedere per comprendere la magnificenza di tutte le

FAZIONI DEI PIANI

cose. Nelle strade di Sigil e al di là le filosofie sono poco più di idee. Sono gruppi — fazioni con capi, ideali, poteri e atteggiamenti. Ogni fazione ha il proprio punto di vista del multiverso e ha le proprie potenze corrispondenti. Alcune di loro progrediscono, altre no, e ad altre invece non interessa il resto del multiverso.

Le fazioni sono un po' come i tipi di classi di personaggi (vedi i vari PHBR, manuali di *Regole Supplemento* per i giocatori), ma a differenza di quelli, alle fazioni non interessa la razza o la classe di un personaggio. La sola cosa che importa è l'allineamento, e perfino quello a volte non importa. Le fazioni offrono ad uno spacccone un modo per comprendere i piani. Non è come l'allineamento ma ci è vicino. Inoltre, a differenza dei tipi, le fazioni sono effettive organizzazioni, con benefici e restrizioni. Ogni fazione ha un capo, conosciuto come *factol*, la cui posizione è dipendente dalle dedizione alla filosofia, non al livello o alla classe. Alcune fazioni sono più organizzate di altre, e almeno una — Indip (vedi pagina 23) — non è per niente una fazione.

Ogni personaggio giocatore deve cominciare in una fazione, e una volta che la fazione è scelta, il cutter è molto legato ad essa, quindi si dovrà scegliere con cautela. Quelli che passano da una fazione all'altra ispirano tanta fiducia quanto Benedetto Arnoldo — sono odiati dai vecchi compagni e non degno di fiducia dai nuovi.

I personaggi primari non iniziano automaticamente con una fazione. Se il DM sta svolgendo una campagna mista con Sigil come base, può lasciare che il personaggio primario cominci appartenendo ad una fazione. In questo caso si assume

che il personaggio sia già stato nei piani (come apprendista o altro) abbastanza a lungo per conoscere le

filosofie. Se i personaggi primari si stanno avventurando qui provenendo dal mondo materiale primario, non apparterranno a nessuna fazione e saranno automaticamente considerati Forestieri. Queste persone possono appartenere a qualche tipo se il DM lo permette.

Ogni fazione descritta nelle pagine seguenti è organizzata come segue:

- ◆ **TITOLO UFFICIALE DELLA FAZIONE.** I nomi alternativi p informali, non tutti “complimentare, sono indicati fra parentesi.
- ◆ **FILOSOFIA DELLA FAZIONE.** E’ un breve riassunto di ciò in cui crede la fazione.
- ◆ **PRINCIPALE PIANO D’INFLUENZA.** Questo è il piano in cui la fazione ha il maggior potere. Generalmente, questo luogo è il piano con l’allineamento più simile alla filosofia della fazione. Inoltre è qui indicato il quartier generale della fazione in Sigil.
- ◆ **ALLEATI E NEMICI.** Le fazioni non sono indipendenti le une dalle altre. Alcune vedono la propria filosofia mutuamente favorevole, mentre altre detengono credenze avverse rispetto ad altre. Anche se le fazioni raramente combattono le une contro le altre direttamente, quelle rivali non sempre sono cooperative.
- ◆ **ELEGGIBILITÀ.** Qui sono indicati i requisiti di gioco che un personaggio deve avere per unirsi alla fazione. Questi sono molto spesso una restrizione nell’allineamento del personaggio.
- ◆ **BENEFICI DI GIOCO.** Queste sono le abilità speciali, ricompense e risorse disponibili ai membri della fazione. Alcuni sono applicabili immediatamente altri entrano in gioco quando il personaggio sale di livello.
- ◆ **RESTRIZIONI DI GIOCO.**
Tutte le fazioni hanno delle limitazioni che il personaggio deve accettare come parte del tipo.



GLI ATHAR

(Sfidanti, i Perduti)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Secondo questa fazione le grandi e temute potenze sono dei bugiardi! Quelli che dichiarano di essere le “divinità” dei piani sono in realtà dei mortali come noi. Sì, sono incredibilmente potenti, ma non sono *dei*. Dopotutto, possono morire, devono mantenere felici i propri seguaci, e spesso si combattono fra loro come bambini. Thor, Zeus, e gli altri — sono tutti impostori.

Certo, ci *può* essere un vero dio, o forse più di uno, ma tale potere è al di là del comprensibile. Questi esseri non possono essere visti oppure compresi dai mortali e non ci si può parlare. Dove sono le prove? Guarda gli incantesimi e i poteri conferiti ai sacerdoti. Da dove provengono *realmente* queste abilità? Perché non potrebbero provenire dall'inconoscibile, dal vero dio che è al di là di tutto, e le potenze non essere altro che canali della sua volontà. Gli stupidi mortali credono che le potenze siano la fonte di tutto il potere, e perché le potenze dovrebbero fare qualcosa per correggere questo errore?

Ysgard, Mechanus, Baator e i loro simili sono tutte bugie. Questi piani non sono le dimore degli esseri supremi, ma solamente delle terre modellate dalla volontà delle potenze. Chiunque potrebbe farlo se avesse sufficiente esperienza. Tutto il sudore e la preoccupazione dei *supplicanti* non è solo per unirsi alla fine col proprio piano — è per una grande ricompensa, se ce n'è una. I prozie sono solo trasformazioni magiche o bio-magiche, il risultato della naturale magia del piano.

Naturalmente, gli Athar non sono stupidi. “Lascia che le potenze si dichiarino dei”, dicono, “non vale la pena nemmeno riderci, perché non ci sono motivi per irritare le potenze”. Con tutto quel potere, una potenza arrabbiata è un nemico pericoloso. Tutto ciò che gli Athar vogliono è dipanare il velo, scoprire il

segreto dietro tutto questo, e vedere il viso dell'inconoscibile.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. L'Astrale, dove gli Athar additano i corpi delle potenze morenti come prova delle proprie credenze. Il quartier generale degli Athar in Sigil è il Tempio in Rovina, luogo una volta dedicato all'ora morto e dimenticato dio Aoskar.

ALLEATI E NEMICI. La filosofia degli Athar è simile a quella dei Credenti della Sorgente. Ne sono spesso alleati, ma non sempre.

ELEGGIBILITÀ. Gli Athar sono una delle poche fazioni con restrizioni nelle classi. I sacerdoti di divinità specifiche non sono mai membri di questa fazione, in quanto è impossibile avere fede in una divinità “ciarlatana”. I chierici generici (coloro che credono in un potere più grande) possono esserne membri, comunque. I membri possono essere di qualsiasi razza o allineamento.

BENEFICI. I seguaci della fazione di Athar sono immuni a questi incantesimi: *ammaliare, augurio, divinazione, dominio, esazione, infliggi maledizione, maledizione, parola sacra e scongiurazione*.

RESTRIZIONI. A causa del fatto che i seguaci della fazione Athar negano la validità delle potenze, i sacerdoti di divinità specifiche non possono offrire aiuto agli Athar in forma di incantesimi e oggetti magici, soprattutto quelli di guarigione. Solo le circostanze più tremende possono costringere un sacerdote a violare questa restrizione.

Naturalmente, nessun Athar che abbia rispetto di sé stesso si farebbe toccare da un lacché di una *p o t e n z a*, comunque...



HEY, BABBEΘ! SE GLI DEI FΘSSERΘ
DAVVERΘ VIVI E GLIE NE
IMPΘR+ASSE. PENSI CHE
SARESTI QUI?
- FAC+ΘL TERRANCE
DEGLI A+THAR

SEGUACI DELLA FONTE (Divini)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Per questi personaggi, tutte le cose sono divine. Tutte le cose possono ascendere a una gloria più grande — se non in questa vita, allora nella prossima. Pazienza, è tutto quello che ci vuole. Vedi, ecco il canto: Ogni cosa — primari, planari, **supplicanti**, delegati, l'intero tutto — è messa alla prova. Sopravvivi, abbi successo, e ascendi — questo è lo scopo di ogni essere. Fallisci e verrai reincarnato per provare di nuovo. E' piuttosto semplice e franco.

Naturalmente, non è d'altronde così facile. Prima di tutto, nessuno sa veramente quali siano le prove. Un corpo deve essere buono, cattivo, o cosa? I Divini stanno cercando di capirlo. Secondo, un seguace potrebbe andare all'incontrario — torni indietro come primario o qualcosa di peggio nella prossima vita. Potrebbe addirittura succedere che coloro che agiscono veramente male ritornino come demoni. In fine, c'è un passaggio che nessuno può perfino comprendere. Diventare una potenza non è la fine del ciclo. C'è qualcosa al di là di questo, qualcosa che le potenze, loro stesse, vi ascenderanno.

Ora, c'è un numero fisso di esseri là fuori, e presto o tardi accadrà che non ce ne saranno più, quando tutti saranno ascesi. Molti dei mondi in quello che noi chiamiamo "infinito" Piano Materiale Primario sono già scarsamente popolati. Quando un primario ascende al livello superiore, allora c'è un primario in meno in tutto il multiverso — a meno che, naturalmente, non fallisca e torni indietro di classe. Ma prima o poi, tutti quanti arriveremo a ottenere lo scopo finale, l'ascensione finale, e quando accadrà, il multiverso finirà — chiude i battenti, svanisce dall'esistenza.

Così vedi, i Divini considerano questo l'interno scopo del multiverso. Il Materiale Primario, i Piani Interni ed Esterni — esistono per mettere alla prova e purificare. E' solo una questione di individuare cosa viene messo alla prova e come.

Quando questo accade, i Divini possono accelerare la fine del multiverso e andare avanti con una nuova esistenza.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. L'Etereo. I semipiani dell'Etereo, formati da potenti stregoni e simili, sono l'evidenza per i Divini che la loro filosofia è corretta. In

Sigil, i Divini mantengono il loro quartier generale alla Grande Fonderia, la forgia simbolica dei piani.

ALLEATI E NEMICI. Dato che il centro del credo dei Divini e degli Athar è che esista qualcosa di più grande delle potenze, queste due fazioni si ritrovano alleate. Similmente, il credere nella fine ultima del multiverso si sposa bene con i Custodi del Fato, sebbene l'alleanza tra questi due gruppi sia sempre temporanea. Sia la Cabala Macabra che i Polverosi hanno da ridire sulla filosofia dei Divini, e sono considerati nemici della causa dei Divini.

ELEGGIBILITÀ. I Divini sono aperti a qualsiasi razza, qualsiasi classe, e qualsiasi allineamento. Ad ogni modo, i sacerdoti di divinità specifiche subiscono una penalità di -1 a tutti i tiri-salvezza, per la mancanza della massima fede nei loro devote persone.

BENEFICI. Per il fatto di credere che tutte le cose hanno un potenziale, i Divini sono generalmente ricevuti in tutti i piani. Ottengono un bonus di +2 (o del 10%) a tutte le reazioni negli incontri con esseri planari.

RESTRIZIONI. Oltre alle restrizioni riguardanti i sacerdoti descritte prima, i Divini non possono essere resuscitati o resuscitare in nessun modo. Comunque, possono essere *reincarnati* automaticamente in una razza di personaggio giocante (a scelta del DM).



SIAMΘ +U++'UNΘ — DEI,
MΘR+ALI, PERFINΘ I DEMΘNI
PROVENGΘNΘ DALLA S+ESSA
SΘRGENT+E. CHISSÀ? FΘRSE
LA PROSSIMA VΘL+Α
SARAI UNA LARVA.

- FAC+ΘL AMBRA
DEI DIVINI



LA CABALA MACABRA

(Macabri, la Cabala, Pazzi)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. “Non c’è un significato per tutto,” dicono i membri di questa fazione, “quindi lascia perdere, povero rompiscatole. Chi mai ha detto la realtà deve avere un senso?” Per questa gente, il multiverso non è nemmeno uno scherzo crudele, perché gli darebbe un significato. Guarda tutte le persone nelle loro fazioni, girovago, cercando di scoprire il significato di qualcosa che è senza senso. Vi sprecano le loro vite. E chiamano folle la Cabala Macabra — hah!

Ecco il credo dei Macabri: “Il multiverso non ha senso, e non si suppone lo abbia”. Tutto qui, puro e semplice. Non dicono nemmeno “Il multiverso non ha senso,” perché questa risposta avrebbe da sola un senso.

Guarda, i primari, i **supplicanti**, i delegati e perfino le potenze non hanno La Risposta. Nessuno è qui per uno scopo più elevato. Le cose esistono semplicemente, e qualsiasi significato ci sia nel multiverso è ciò che ogni essere immagina nel vuoto. La parte triste della Cabala è che così tanti rifiutano di vedere questo. Cercando la “verità”, questa gente non se ne accorge. Una volta che un rompiscatole comprende che il tutto significa nulla, tutto comincia ad avere senso. E’ per questo che molti impazziscono — a caccia dell’affare che non c’è. Naturalmente, alcuni non sono in grado di trattare con la verità. Sono coloro che ululano e s’infuriano, che gibber nell’angolo, e supplicano le potenze, come se potessero aiutarli. Bene, peggio per loro. I Macabri conoscono la dura verità, e se le altre persone non possono affrontare questo, non è cosa che li riguardi.

Per unirsi alla Cabala, si devono fare tre cose: smettere di cercare spiegazioni, accettare quello che accade, e essere introspettivi. Non c’è significato nell’esterno, quindi, la questione è, “C’è un qualche significato dentro di noi?”

PRINCIPALE PIANO D’INFLUENZA. Pandemonium. Questo piano, la Landa Ululante, deve la sua esistenza a nessuno e a niente. I suoi “passaggi” infuriano dell’urlante vento

della follia, il luogo perfetto dove risiedere per la Cabala Macabra. In Sigil, la Cabala mantiene il quartier generale a La Porta, il manicomio di fronte all’Alveare.

Alleati e Nemici. La Cabala Macabra non è un gruppo visto dagli altri con indifferenza. I Custodi del Fato, i Polverosi, la Lega Rivoluzionaria e gli Xaositect vedono la Cabala Macabra con comprensione. La Fratellanza dell’Ordine, gli Harmonium ed i Giustizieri hanno grande difficoltà con il punto di vista nichilista della Cabala, e quindi vanno enumerati fra i suoi nemici.

ELEGGIBILITÀ. La Cabala Macabra è aperta a personaggi di ogni classe, razza o allineamento tranne il Legale. Per la loro natura, i personaggi legali non possono accettare le premesse di base della Cabala — che la vita esiste senza significato — perché senza significato non c’è ordine.

BENEFICI. Considerati dei folli da molti, i devoti della Cabala Macabra sono immuni agli incantesimi che provocano follia o infermità mentale, compresi *caos, confusione, occulta allineamento, infermità mentale, danza irresistibile di Otto e risata incontenibile di Tasha*. Inoltre, ai Macabri è permesso un tiro-salvezza contro Incantesimi contro gli incantesimi ESP indirizzati su di loro.

RESTRIZIONI. I Macabri sono soggetti a cadere in una profonda malinconia quando riflettono sull’inconcludenza della vita. All’inizio di ogni giorno di gioco, il giocatore deve tirare 1d20. Su un risultato di 20, il personaggio è soverchiato dalla futilità delle sue certezze. Lo spaccone non farà niente a meno che filosoficamente convinto da un’altra persona di rilevanza filosofica. Nota che l’assistere ad un mostro che mangia un membro del gruppo non è una giustificazione sufficiente. (Per i Macabri, la vita o la morte del povero rompiscatole è comunque senza significato.)

LI SENTI GLI SVAMPI+I ULULARE NEL
LABIRIN+O? SE SEI QUI PER
APPRENDERE I SEGRE+I DEL
MUL+IVERSO, PUOI ANCHE RISERVAR+I
UN PØ’ DI +EMPØ
E UNIR+I A LØRØ,
CHÉ +U++Ø CIØ CHE
CON+À — QUELLØ E NIENTE AL+RØ.
- FAC+ØL L HAR
DELLA CABALA MACABRA



I CUSTODI DEL FATO

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Mai sentito parlare dell'entropia, babbeo? Dai un'occhiata in giro: ogni cosa se ne va giù per il cesso, disgregandosi, interrompendosi. La gente muore, la roccia si erode, le stelle si spengono, i piani si liquefano. Questa è l'entropia, il fato del multiverso. Molta gente pensa che sia una cosa terribile, ma non i Custodi del Fato. Essi sono piuttosto convinti che nulla dura per sempre, perfino i piani. E' come si suppone che vadano le cose, suppongono, il fine di tutto. Prima o poi, l'ultima briciola del multiverso decadrà, e allora non ci sarà rimasto nulla-pensa a questo come il sollievo ultimo dell'esistenza dalle fatiche e dal dolore.

Ora, i rompiscatole che cercano di sistemare le cose-fermare il decadimento e rimettere tutto al proprio posto-hanno capito tutto nel verso sbagliato. Stanno combattendo contro il fine ultimo del multiverso, cercando di fare qualcosa di innaturale. Non è giusto.

Così guarda, i Custodi del Fato sono qui per fare in modo che il multiverso faccia il suo corso. Si suppone che le cose si sgretolino, ed è compito dei Custodi del Fato fare in modo che i ficcanaso non rovinino troppo le cose. Che diritto hanno i mortali di negare la naturale esistenza delle cose? E qualcuno deve controllare che le potenze e i delegati non mettano il naso nel processo. Non si può permettere alle potenze di ripristinare le cose o di farle finire troppo in fretta, sai.

Non fraintendere questa fazione. Non è che qualcuno costruisce una casa e loro la abbattono. Quella costruzione è parte dell'intero decadimento: il tagliatore di pietre creai blocchi di roccia, il taglialegna abbatte l'albero, e poi le termiti masticano le travi finché l'intera costruzione cade a pezzi da sola. C'è lungimiranza in questo. Il rompiscatole che non è in grado di vedere il grande schema darebbe i numeri cercando di abbattere ogni cosa che viene costruita. Così, ognuno ha una parte in questo. I primari consumano lentamente i propri mondi, e i planari fanno lo stesso. Guarda i supplicanti-l'entropia raggiunge la perfezione quando essi svaniscono. Tutto avverrà col tempo.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. I Custodi del Fato mantengono una grande cittadella in ogni quasi-piano

negativo: Cenere, Vuoto, Sale e Polvere. Il Piano dell'Energia Negativa rappresenta l'idea del fato ultimo del multiverso per i Custodi del Fato, così le cittadelle dei Custodi del Fato sono costruite il più praticamente vicino possibile a tale piano sia permesso. In Sigil, il loro quartier generale è l'Armeria principale della città.

ALLEATI E NEMICI. Sia la Cabala Macabra che i Polverosi trovano l'entropica visione della Guardai del Destino ben conforme alla loro filosofia, sebbene la Cabala sogghigni all'idea che l'entropia sia il "fine" del multiverso. I Divini sono d'accordo con l'idea che il multiverso sia destinato ad una fine, ma non possono accettare l'idea che la distruzione ne sia lo scopo in sé. La Fratellanza dell'Ordine e gli Harmonium rifiutano totalmente la filosofia dei Custodi del Fato.

ELEGGIBILITÀ. I Custodi del Fato sono aperti a tutte le razze e allineamenti. I sacerdoti con accesso alle sfere di guarigione e creazione non possono mai appartenere ai Custodi del Fato.

BENEFICI. I Custodi del Fato hanno un aspetto ed un'organizzazione molto militareschi. Tutti i membri sono addestrati al combattimento con la spada, ottenendo un bonus di +1 ai tiri per colpire quando ne impugnano una. A quegli spacsoni a cui normalmente è vietato l'uso della spada, ne possono usare una senza penalità, ma devono rispettare tutte le altre restrizioni della loro classe.

RESTRIZIONI. I Custodi del Fato sono naturalmente resistenti alla guarigione e alle cure. Affinché tali incantesimi o oggetti magici possano avere effetto, una Guardia del Destino deve prima fallire un tiro-salvezza contro incantesimi. Se il tiro-salvezza ha successo, la magia non funziona.

TU++⊕ DEPERISCE.

ESIS+IAM⊕ QUI S⊕L⊕ PER

FARE IN M⊕D⊕ CHE SI REALIZZI.

- FACT⊕L PENTAR

DEI CUST⊕DI DEL FATO



I POLVEROSI

(i Morti)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Questi ragazzi dicono che la vita è uno scherzo, un grande trucco. Nessuno è vivo; infatti, non esiste una cosa come la Vita. Sicuro, i supplicanti sono morti in confronto al resto di noi, ma chiunque altro è morto, anche solo che non lo sanno ancora. Allora qual è lo slogan? Semplice: "Tutti questi mondi e tutti questi universi sono solo ombre di un'altra esistenza." Questo multiverso-il Materiale Primario, i Piani Interni ed Esterni-è dove gli esseri finiscono *dopo* la loro morte.

Guarda, se le cose fossero veramente vive, ci sarebbe una tale pena e miseria nel multiverso? Naturalmente no! Si suppone che la Vita sia celebrazione e sentimenti positivi. L'esistenza qui è in sordina, monotona, dolorosa, e contorta dai dispiaceri. Che celebrazione è mai questa? Questa esistenza è una parodia della vita vera.

Il fatto è, ognuno è morto-primari, planari, delegati, supplicanti, tutti loro-è solo che alcuni sono più morti di altri. I primari hanno appena cominciato il cammino, i planari sono poco più avanti e i supplicanti, beh, sono quasi alla fine. Poi ci sono i morti viventi. Hanno ottenuto la purezza in questo mondo-purificandosi dalle passioni e dai sensi. Lo scopo finale non è di fondersi con i piani come pensano i supplicanti: è purificarsi per diventare uno dei veri morti.

Questo è importante: per poter apprezzare la Morte al modo proprio dei Polverosi, un rompiscatole deve esplorare la sua cosiddetta "vita" nella sua completezza e comprendere il suo stato attuale di esistenza con tutte le sue prove prima di salire sulla scala della Verità. Lo sciocco che senza posa cerca di affrettare le cose morirà da stupido, e probabilmente sarà forzato a ricominciare l'intero processo di nuovo-questa è una *reale* perdita di tempo! E questo è lo slogan: Rispetta la Morte, e non trattarla come un servitore.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. Il Piano dell'Energia Negativa. Attraverso grandi sforzi, i Polverosi

mantengono una cittadella nell'insospitale oscurità di tale piano. In Sigil, il loro quartier generale è la Camera Ardente, il luogo dove vengono inviati i corpi di tutti coloro che muoiono nella città.

ALLEATI E NEMICI. La vista dei Polverosi tende a provocare forti reazioni. La Cabala Macabra favorisce il loro tetro punto di vista, come anche i Custodi del Fato. I

Predestinati trovano alcuni punti in comune nelle visioni deterministiche di gran parte dei Polverosi. D'altra parte, il fatalistico rifiuto della vita da parte dei Polverosi contrasta con gli insegnamenti del Segno del Singolo. Di tutte le fazioni, la Società del Sensismo è la più avversa agli insegnamenti dei Polverosi. Inoltre, molti primari hanno una grande difficoltà a confrontarsi con i Polverosi, per il fatto che le visioni della vita e della morte dei Polverosi sono troppo estreme.

ELEGGIBILITÀ. Tutte le razze, le classi e gli allineamenti sono i benvenuti come membri dei Polverosi. I sacerdoti di divinità defunte sono particolarmente comuni in questa fazione.

BENEFICI. I Polverosi posseggono abilità fra le più uniche di tutte le fazioni, imbevute della Tregua Mortale. Questa tregua è un patto, raggiunto in tempi più antichi della memoria stessa, tra i Polverosi e gli esseri dei reami non morti. L'effetto di questa tregua è che i non morti ignorano un Polveroso, fintanto che

il Polveroso non fa nulla per danneggiare la creatura non morta. Se il Polveroso infrange il patto, il non morto e i suoi compagni tratteranno il rompiscatole come qualsiasi altro essere vivente. Questo patto si applica *solo* ai Polverosi. Se qualcuno di questa fazione si trova con altri spacconi, il non morto reagirà verso il resto del gruppo normalmente (attaccando, per esempio) mentre continuerà ad ignorare il Polveroso. Dovesse il Polveroso aiutare i suoi compagni, quei non morti saranno liberi dal patto. A causa di questa possibilità, è più comune vedere un Polveroso lavorare a fianco di zombi e simili.

RESTRIZIONI. La probabilità di resurrezione di un Polveroso è la metà del normale per quel personaggio. Il concetto di animazione e resurrezione è contrario alla filosofia della fazione, e così non è qualcosa che viene accettata di buon grado da molti dei Polverosi.



I PREDESTINATI

(Avidi, i Senzacuore)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Questa fazione dice che il multiverso appartiene a coloro che possono gestirlo. Ogni rompiscatole si crea il proprio destino, e non c'è nessun altro da incolpare per questo. Coloro che rimpiangono la loro fortuna sono soltanto dei deboli; se volevano avere successo, lo potevano ottenere. Così è come funziona il multiverso, in accordo con gli Avidi: ognuno possiede le potenzialità per essere grande, ma ciò non significa che questo avverrà. Ci vuole lavoro e sudore affinché le cose si avverino, non solo la speranza. Coloro che lavorano sodo ottengono ciò che si meritano. Nulla è gratuito-non in questa vita o in qualsiasi altra.

Prove? Guarda i poveri supplicanti. Possono semplicemente sedersi e attendere la loro ricompensa? No, le potenze li hanno messi sulle macine con tutti i tipi di prove. Molti di loro falliscono e subiscono un'insignificante morte permanente, ma coloro che hanno la forza e la volontà raggiungono la ricompensa. Non c'è motivo di dispiacersi per gli sciocchi che non fanno niente di buono-la debolezza è soltanto colpa loro. La gente dal cuore debole la definisce una filosofia crudele, dicendo che non vi è compassione. Bene, questa è solo una scusa per la debolezza. Certo, c'è compassione, ma un corpo deve comunque guadagnarsela. Il miglior modo per non essere feriti è quello di essere abbastanza forti da ferire a propria volta.

Molta gente pensa che per i Predestinati tutto si possa prendere, ma gli Avidi rispondo allo sciocco dicendo che c'è ben più di questo. Ci sono un sacco di cose che un essere può imparare, e non può ottenerle tutte con la forza. Un corpo deve anche avere del rispetto, e questo è qualcosa che non può essere ottenuto con la forza. C'è anche la felicità. Uno spaccone deve uscire e dare felicità, e non c'è quantità di persone colpite che possa farti ottenere ciò. Ci vuole gentilezza senza debolezza, compassione senza codardia.

"La prossima volta che qualcuno piagnucola riguardo la sua vita," dicono gli Avidi, "ricorda che le potenze gli hanno dato i mezzi per continuare con la propria vita. Non è colpa di nessuno se non arrivano ad usarla."

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. La filosofia dei Predestinati si adatta bene all'attitudine belligerante delle potenze che si trovano in Ysgard, così sorprende che tale fazione sia

forte in quel piano. Il quartier generale in Sigil è la Sala dei Registri, dove è registrata la proprietà di tutte le cose.

ALLEATI E NEMICI. Di tutte le filosofie, quella dei Predestinati è la più vicina alla filosofia "lascia stare" della Lega Libertaria, e le due spesso cooperano. I Giustizieri condividono alcuni dei sentimenti dei Predestinati-in particolare l'attitudine verso la compassione e la pietà-anche se non accettano l'attitudine "il fine giustifica i mezzi" degli Avidi, così i due gruppi sono sempre freddi alleati. Gli Harmonium vedono i Predestinati come pericolosi e sbagliati, e i due devono essere considerate fazioni nemiche.

ELEGGIBILITÀ. L'appartenenza ai Predestinati è aperta a qualsiasi razza o classe. Comunque, i personaggi di allineamento Legale Buono non possono unirsi alla fazione.

BENEFICI. I Predestinati credono molto nell'auto sufficienza. Partono con un numero doppio di capacità non relative alle armi, e sono disponibili tutte le categorie, anche quelle normalmente di altre classi senza alcun costo maggiorato. Quindi, un guerriero può imparare una capacità non relativa alle armi della categoria per gli esperti di magia senza spendere punti aggiuntivi.

RESTRIZIONI. Coloro che aderiscono a questa filosofia non possono accettare o fare la carità.

Ogni cosa che ricevono deve essere guadagnata in un modo o nell'altro, e il servizio deve essere svolto prima che sia effettuato il pagamento.



LA FRATELLANZA DELL'ORDINE

(Governari)

I PIANI SONO GOVERNATI DALLE LEGGI.

LE LEGGI SI POSSONO

APPRENDERE. APPRENDI LE LEGGI E

DOMINERAI IL MULTIVERSO.

QUESTO È IL NOSTRO SCOPPO.

- **FACOL HASKAR DEI GOVERNARI**

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Questa gente è sicura che *ogni cosa* abbia le sue leggi. Perfino i Piani Inferiori hanno le loro leggi. Ora, una volta che un corpo ha imparato le leggi, se la cava piuttosto bene, giusto? Sa come usarle proprio vantaggio, e come infrangerle senza essere scoperto. Se ogni cosa ha le proprie leggi, allora ci sono leggi per l'intera gabbia-i piani e tutto il resto. E se ogni cosa ha le proprie leggi allora queste possono essere apprese. Vedi dove questo conduce? Imparare le leggi dei piani e imparare come infrangerle, come usarle a miglior vantaggio. Essere un sanguigno, un delegato e uno spaccone avrebbe un potere reale.

Pensa alle cose che un corpo potrebbe fare che le leggi del multiverso nelle sue mani. Potrebbe manipolare la vera essenza delle cose! Potrebbe far sembrare la magia un o schifoso complotto, rendere un tipo che poco conosce del mondo un uomo autoritario. Potrebbe trovare le scappatoie del multiverso, i piccoli luoghi non coinvolti dalle leggi, dove poter fare ciò che desidera. Sarebbe più tosto delle potenze stesse!

Naturalmente, ciò non è facile. Il multiverso mantiene le sue leggi nascoste, dove non è facile per un corpo scoprirle. Non pochi cutter si sono ritrovati a finire nel libro dei morti cercando di impararle. E poi ci sono le potenze-non gli va a genio che un qualsiasi rompiscatole apprenda il segreto di maggior potere rispetto a loro.

Quindi lascia che tutti gli altri mocciosi se ne vadano in giro, in cerca del significato del multiverso. Poco importa, perché non è questo che farà capire ad un corpo come esso funziona. Conoscere il funzionamento delle cose-questo è importante. Cosa importa del *significato* quando un sanguigno può fare ciò che *desidera*?

Quindi, in che modo scoprirlo? Conoscenza-la conoscenza è il potere. Ci vuole studio, ci vogliono ricerche. Qualche volta un corpo dovrà avventurarsi fra i piani e cercare delle risposte. Qualche altra volta ci vuole la scienza, lo studio e la ricerca. Ci sono milioni di leggi che fanno funzionare le cose, è più un corpo sa e più è in grado di fare.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. Il piano di ruote dentate di Mechanus, dove ogni cosa aspira all'ordine perfetto, è il quartier generale dei Governari. In Sigil, il loro quartier generale sono le Corti della Città.

ALLEATI E NEMICI. Con la loro conoscenza delle leggi, i Governari sono considerati utili da molti. Sono forti alleati dei Giustizieri, che sostengono le leggi, e sono vicini agli Harmonium. All'altro estremo, gli Xaositect e la Lega Rivoluzionaria sono entrambi opposti ai Governari. I Custodi del Fato, anche se non sono un nemico, rimangono sospettosi sul fatto che i Governari stiano cercando di prolungare la vita del multiverso.

ELEGGIBILITÀ. La Fratellanza dell'Ordine è aperta a tutte le classi e razze, ma a causa della sua visione della vita altamente strutturata, tutti i membri devono essere di allineamento Legale.

BENEFICI. Con la loro incessante ricerca dell'ordine in tutte le cose, i Governari hanno un senso degli schemi altamente fine. Possono comprendere i linguaggi automaticamente una volta al giorno. Raggiunto il 7° livello nella classe scelta, i Governari ottengono la conoscenza dal multiverso per usare *rimpicciolire* una volta al giorno, indipendentemente dalla classe. Diversamente dall'incantesimo, l'effetto ha una durata massima di 24 ore.

RESTRIZIONI. I Governari credono nelle leggi, sebbene che siano giuste o sbagliate faccia poca differenza. Un Governaro non infrangerà mai consenzientemente una legge, a meno che non possa trovare una scappatoia realistica per evitarne le penalità.



LA LEGA LIBERTARIA

(Indipi)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Questa non è un'azione e *nessuno* dice loro cosa fare. L'idea che qualsiasi babbeo conosca la verità e gli altri stiano sbagliando-bene, è una probabilità che un corpo non dovrebbe scegliere. Chi ha ragione i Governari? I Giustizieri? I Caoticisti? Quando mai un giocatore d'azzardo gioca tutti i suoi averi in una sola puntata?

La ragione di questo è semplice: non c'è nessuno che possa dire di avere la chiave della verità, così paga per mantenere le opzioni aperte. Forse il multiverso è come dicono i Perduti, ma potrebbe essere anche come dicono i Divini. Seguendo un punto di vista e poi si scopre che è errato e, beh, un poveretto diventa un perdente. Non c'è saggezza in tutto ciò!

Però, un corpo deve appartenere a *qualcosa*, se vuole restare vivo. La tipologia della Lega Libertaria, un gruppo informale di pensatori. Condividono notizie, si passano lavori, e si guardano le spalle l'un l'altro. Hey, in un luogo come i piani, un corpo non è mai troppo cauto.

Non c'è nessuno che possa dire ad un Indipe cosa fare. Si mettono al soldo di chi desiderano, insultano chi gli pare, e brindano con il resto. Ogni creatura è libera di trovare la propria strada, il proprio significato del multiverso, e ciò che funziona per uno probabilmente non è la risposta per un altro. Il dato di fatto è che ci sono molte verità là fuori.

Alcuni dicono degli Indipi che sono codardi, paurosi di scegliere una verità, ma gli Indipi si vedono come liberi pensatori, rifiutando di essere ammanettati ad una cieca ideologia. La verità è, che ci sono alcuni che non vogliono compiere una scelta, per paura di offendere questa o quell'altra potenza. Ancora, c'è un sacco di gente in cerca di farsi la propria verità-forse perfino in cerca di formare una nuova fazione per proprio conto.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. Gli Indipi hanno gran potere nelle Terre Esterne, il Cuore del Grande Anello. Non ci si sorprende che in Sigil il loro quartier generale si trovi nel Gran Bazar, dove ognuno si occupa di sé stesso.

ALLEATI E NEMICI. A causa del fatto che gli Indipi si mantengono liberi da tutte le altre filosofie, molte delle altre fazioni vedono la Lega Libertaria con cinica neutralità. Gli Indipi non sono come tutti gli altri ai loro occhi: utili mercenari, potenziali reclute o spie pericolose.

Le fazioni rivali usano gli Indipi nei loro vari piani, ma pochi di loro se ne fidano. Solo gli Harmonium, con le loro rigide credenze, tengono un gran distacco dagli Indipi.

ELEGGIBILITÀ. Chiunque voglia chiamare sé stesso un Indipi. Razza, classe e allineamento non fanno differenze per questo gruppo.

BENEFICI. Essendo dei corpi che contano solo su loro stessi, gli Indipi sono molto testardi, difficili da persuadere. Questo gli conferisce una naturale resistenza allo *hcarne*, sia esso prodotto da un incantesimo, da una creatura o da un oggetto magico. Gli Indipi ottengono un bonus di +2 sui tiri-salvezza contro lo *hcarne*. Contro *hcarne* che non permetterebbero normalmente un tiro-salvezza, gli Indipi possono eseguire un normale tiro-salvezza (senza bonus).

RESTRIZIONI. Essendo indipendenti, la Lega Libertaria non ha un *factol* e quindi non è rappresentata in nessun affare della città. Gli Indipi

non hanno giudici a corte, e nemmeno sedie al consiglio. Non sorprendentemente, in Sigil gli Indipi i loro diritti sono poco protetti.

SMAMMA!

NON HOGGI BISOGNO

DEI TUOI

PAROLONI.

- KARRIS UN INDIPE



GLI HARMONIUM

(le Testedure)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Il segreto del multiverso? E' semplice, e ogni cutter nell'Harmonium sa qual è: "L'Harmonium ha sempre ragione." Guarda, il fine ultimo di ogni essere illuminato nel multiverso è di vivere in perfetta armonia con tutti gli altri. Guardati attorno: pace o guerra-questi sono gli unici veri stati del multiverso. Se un essere e i suoi vicini hanno lo stesso punto di vista, allora c'è pace fra loro. Quando sono in disaccordo, ciò causa conflitto; un corpo si rende conto che può usare i pugni per convincere l'altro. Ora, ci sono alcune potenze che direbbero altrimenti, ma l'Harmonium crede che la pace sia una fine migliore della guerra. Come prima cosa, l'operato di un corpo non viene distrutto durante i periodi di pace. Le famiglie non vengono uccise, i re possono davvero spendere il proprio tempo governando sulla gente, gli studenti possono studiare, e i supplicanti possono crescere il loro grano. Tutti, perfino i diavoli dei Piani Inferiori, possono prosperare.

D'altra parte, l'Harmonium dice che c'è un solo modo per ottenere la pace: il *loro* modo. Guerra o pace-bisticciare l'uno con l'altro o unirsi agli Harmonium-queste sono le due scelte. L'Harmonium crede che il fine ultimo del multiverso sia l'armonia universale, ed è pronto a diffondere queste credenze a tutti gli altri rompiscatole in tutti i piani. Se dovranno saltare delle teste per diffondere la verità, bene, l'Harmonium è pronto a farle saltare. Sicuro, potrebbe non esserci comunque pace, ma ogni volta che l'Harmonium si libera di un nemico, il multiverso si avvicina all'armonia universale che dovrebbe avere.

⊕ A M⊕D⊕ N⊕S+R⊕ ⊕ M⊕I.
RIESCI A CAPIRL⊕,
BABBE⊕?
- FAC+⊕L SARIN DEGLI
HARMONIUM



E cosa succede una volta che l'Harmonium avrà successo? (E *avrà* successo, questo è certo-chiedeteglielo.) Questa parte è semplice. Quando tutti saranno d'accordo con l'Harmonium, comincerà una nuova età dell'oro. Questo è il motivo per il quale l'Harmonium si dà da fare così duramente affinché la gente si conformi-è tutto per il proprio bene.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. L'Harmonium è più forte nel piano di Arcadia, dove l'ideale del bene armonioso si trova in tutte le cose. All'interno della città di Sigil, l'Harmonium dichiara suo quartier generale le Caserme della Città.

ALLEATI E NEMICI. A causa della loro feroce devozione all'ordine (il *loro* ordine), l'Harmonium coopera spesso con i Governari e i Giustizieri. In verità, all'interno di Sigil il trio forma gli ingranaggi della giustizia: l'Harmonium esegue gli arresti, i Governari conducono i processi e i Giustizieri eseguono le sentenze.

Con le loro attitudini inflessibili, l'Harmonium ha anche molti nemici. Gli Indipi, la Lega Rivoluzionaria e gli Xaositect hanno veramente poca pazienza riguardo i rigidi punti di vista dell'Harmonium.

ELEGGIBILITÀ. Tutte le razze e tutte le classi sono i benvenuti ad unirsi all'Harmonium, ma i praticanti devono essere di allineamenti Legale.

BENEFICI. I membri dell'Harmonium ottengono benefici dalle loro credenze e dalla feroce dedizione ad esse. Tutti i membri dell'Harmonium sono in grado di usare *charme* una volta al giorno, indipendentemente dalla classe o livello.

RESTRIZIONI. Le loro rigide credenze espongono anche diverse debolezze nella filosofia dell'Harmonium. Qualsiasi variazione dagli ordini dei superiori dell'Harmonium richiede un'*espiazione* da parte del personaggio prima che possa ricongiungersi ai ranghi della fazione. I membri che "voltano faccia"-tradiscono al fazione-vengono automaticamente condannati a morte dal factol. Perfino rifiutarsi di rientrare nei ranghi della fazione è considerato tradimento.



I GIUSTIZIERI

(Morte Rossa)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Per quanto concerne questa fazione, la giustizia è tutto, e non c'è rompicapo che se ne possa fare beffe. Questi cutter che ci provano avranno i Giustizieri alle calcagna, così la cosa intelligente da fare è non provarci. E' la sola ragione per il quale le leggi esistono-per fare in modo che la giustizia venga perpetrata. La giustizia ripulisce la gente dal male e la rende migliore, adatta ad appartenere al multiverso. Quando tutti saranno ripuliti, allora il multiverso raggiungerà la sua perfezione, e la perfezione è lo scopo del multiverso.

La giustizia è assoluta e perfetta, ma deve essere applicata correttamente. Un corpo deve conoscere i cavalieri preposti, i criminali dagli innocenti. Così non farà errori. La pietà è una scusa creata dai deboli e dai criminali. Pensano di poter uccidere o rubare e poi sfuggire alle loro colpe implorando pietà. I Giustizieri non sono così deboli. Ogni crimine deve essere punito a rigor di legge. Non ci sono cose come le "circostanti attenuanti."

Ci fosse il caso in cui alcuni cutter scaltri realizzino di poter impiccare i Giustizieri dal proprio pulpito accusandoli di alcuni dei loro crimini. Bene, la Morte Rossa semplicemente sorriderà e dirà che essa risponde ad una legge più grande. Incaricati di proteggere la giustizia, possono fare cose che gli altri non possono-tutto in nome della giustizia. Come altro potrebbero sopravvivere ai loro stessi ideali?

Naturalmente, il resto della gente non è d'accordo con la logica della Morte Rossa. Per loro, i Giustizieri non sono al di sopra delle leggi in quello che fanno. Ai Giustizieri non piacciono le attitudini di questa gente, ma non possono impiccare un essere per le sue opinioni-almeno non in molti casi. Vedi, i Giustizieri dicono di non essere loro a fare le leggi, le fanno solamente rispettare. Dopotutto, non sono migliori degli altri, ma non peggio di pochi.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. I Giustizieri sono più potenti nel piano Acheronte. All'interno di Sigil il loro quartier generale è la Prigione.

ALLEATI E NEMICI. L'Harmonium, i Governari e i Giustizieri formano una naturale triade per l'arresto, il processo e la punizione. Come in Sigil, vengono spesso incontrati assieme nelle altre città delle Terre Esterne, servendo come sistema giudiziario locale. I Custodi del Fato sono comprensivi con gli scopi dei Giustizieri, vedendo gli scopi l'entropia nel processo di punizione.

Senza sorpresa, i Giustizieri sono ai ferri corti con quei gruppi che pongono l'individualismo sopra ogni altra cosa. I Singolari, i Sensisti, e gli

Anarchici in particolare sembrano avere battibecchi costanti con la Morte Rossa. Ci si aspetterebbe che anche gli Indipi siano propensi alla sfida, ma questo gruppo ha il buon senso di starsene per conto suo.

ELEGGIBILITÀ. I Giustizieri sono un gruppo ristretto, permettendo di unirsi a loro solo coloro di allineamento Legale. I ladri e i criminali riconosciuti sono assolutamente malvoluti.

BENEFICI. Grazie alla loro passione per la punizione, ogni Giustiziere può usare individuazione delle bugie su una singola domanda una volta al giorno.

RESTRIZIONI. I Giustizieri considerano loro stessi innocenti dei crimini quando sono commessi nel perseguire la punizione di un criminale riconosciuto. Dovesse un Giustiziere commettere un crimine per altre ragioni, egli verrebbe soggetto alla completa punizione secondo la legge. Inoltre, sebbene i Giustizieri possano accettare la resa di un individuo (in modo che tale persona possa essere adeguatamente punita), non può mai rilasciare un fuorilegge finché la sentenza appropriata non venga portata a termine.



LA LEGA RIVOLUZIONARIA

(Anarchici)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. “Questi universi, queste potenze, sono tutti corrotti!” esclama questa fazione. “Stanno guidando la gente nella direzione sbagliata, mantenendoli schiavi e prigionieri dei più potenti. Le vecchie credenze sono bugie.” Questi rompiscatole dichiarano che i Governari, i Caoticisti, i Giustizieri, gli Athar-perfino l’ultimo di costoro-non tengono più conto della verità. I loro factol hanno proprietà, guardie del corpo, sotterfugi e influenze. Non stanno cercando la verità; vogliono solo restare aggrappati a ciò che possiedono.

Bene, gli Anarchici dicono che è ora di cambiare. E’ ora di liberarsi dalle catene e cercare la reale verità. E questo può avvenire solo un corpo si libera dai legami con le altre fazioni. Un essere deve poter fare le proprie scelte, ma c’è una qualsiasi delle fazioni che glielo permetterebbe? Pensa l’Harmonium che dica, “Certo, ammettiamo di poter sbagliare. Va’ e cerca la tua strada.” Nemmeno per sogno! Il solo modo che un essere ha per ottenere la libertà è abbattere le vecchie fazioni. Distruggerle, sbriciolarle, eliminare il loro potere-ecco ciò che deve essere fatto! Quando le vecchie fazioni saranno schiacciate, un rompiscatole ha la possibilità di apprendere la reale verità.

Naturalmente, un corpo deve prestare attenzione. I plutocrati non vogliono concedere nemmeno il più piccolo granello del proprio potere, così cercheranno di spezzare lo spirito della rivoluzione-se riescono ad afferrarlo. Un sanguigno deve stare attento e mantenersi nascosto dai factol o scomparirà in un vicolo una di queste notti, così la cosa migliore da fare è spingere le fazioni una contro l’altra. Un cutter non ha bisogno di fronteggiarle frontalmente a meno che non voglia finire nel libro dei morti.

Una volta che le fazioni saranno scomparse, al gente potrà scoprire la reale verità. Qual è la verità? Nessuno lo sa e non c’è modo di scoprirlo. Non c’è motivo di pensarci adesso, non finché ciò che vi si para davanti non sia abbattuto. Fallo crollare e ricostruire con i pezzi rimasti-questo è il solo piano.

PRINCIPALE PIANO D’INFLUENZA. La Lega Rivoluzionaria è ben rappresentata nel tetro esilio di Carceri, sempre impegnata in complotti per spodestare i nemici. In Sigil, la fazione rifiuta l’idea di un quartier generale fisso. Invece, si muove di luogo in luogo nella città, per evitare di essere scoperta da chi ci si vuol tenere nascosti. Gli Anarchici non hanno factol.

ALLEATI E NEMICI. Sebbene il loro scopo sia di spodestare tutti gli altri, gli Anarchici hanno alleati. I Custodi del Fato e gli Xaositect trovano entrambe del merito nelle azioni degli Anarchici, anche se non concordano con la loro filosofia. Dall’altro estremo, gli Harmonium e i Governari considerano la Lega Rivoluzionaria un’aberrazione.

ELEGGIBILITÀ. Agli Anarchici non importano razze o classi e perfino gli allineamenti. Comunque, la loro dottrina di rivoluzionari fa in modo che i Legali si uniscano alla fazione.

BENEFICI. Il potere degli Anarchici è limitato ma astuto. Possono farsi scambiare automaticamente per un membro di una qualsiasi altra fazione senza essere individuato. Non ottengono abilità speciali che sono propri della fazione impersonata (come il *balbettare* degli Xaositect o il bonus sull’iniziativa dei Cifrati), ma possono beneficiare dalle abilità derivanti dalla posizione o dal titolo, compreso l’accesso ai quartier generali delle fazioni.

RESTRIZIONI. Gli Anarchici non possono mai ottenere cariche pubbliche o titoli nobiliari, possedere un’azienda o prendere parte a qualsiasi cosa che li legherebbe nella struttura di potere dei paini. Il 90% di tutti i tesori ottenuti da questi spaconi devono essere distribuiti per la causa o donati agli oppressi. In nessun caso possono essere dati ad un altro personaggio giocante o ad un personaggio non giocante sotto il controllo di un giocatore.



IL SEGNO DEL SINGOLO

(Singolari)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Ogni persona, ogni individuo, è unico. Questa è la grande gloria dell'universo-che ogni creatura vivente (e morta) è diversa da tutte le altre. E' ovvio, quindi, che il multiverso pone il suo centro su sé stessi, o così vuol far credere a tutti questa fazione. "E' abbastanza semplice, sciocco," potrebbe dire uno di questi rompiscatole, "Il mondo esiste perché la mente lo immagina. Senza l'individuo, il multiverso cessa di esistere." Quindi, ogni Singolare è la persona più importante del multiverso. Senza almeno un Singolare ad immaginarle, il resto delle fazioni cesserebbe di esistere.

Meglio essere gentili con i Singolari dunque, babbeo, perché potrebbero decidere di non immaginare più un corpo privandolo dell'esistenza. Pensi che non sia possibile? Forse no, ma uno spaccone sarebbe stupido a prendersene il rischio. Molta gente scompare senza lasciare tracce, e più di qualcuno sono nemici dei Singolari. Induce un corpo a pensarci, non credi?

Così, dirà un furbo cutter, cosa accade se due Singolari non concordano? Che succede se entrambi pensano cose differenti? Cosa accade? Dopo tutto, il multiverso è lo stesso per tutti. La risposta è semplice per un Singolare. Siccome egli è il centro del multiverso, allora ovviamente tutto il resto è frutto della sua immaginazione-è semplice. Nessun'altro esiste realmente se egli non pensa che esista, quindi naturalmente per il multiverso è lo stesso. Come altro potrebbe essere?

Molta gente non accetta quest'idea. Dopo tutto, puntano ai loro sentimenti ed emozioni, le proprie, come prova che i Singolari sono nel torto. E i Singolari semplicemente dichiarano di averle immaginate loro. Ciò che gli altri sentono e pensano non è reale; solo ciò che sentono i Singolari lo è.

Quindi *chi* esattamente immagina il multiverso? Questa è una parte su cui nemmeno i Singolari sono sicuri. Uno di loro di sicuro, ma non riescono a mettersi d'accordo su chi. La miglior giocata è quella di lasciarsi cadere nella fazione, perché ogni Singolare potrebbe essere la fonte di tutto. Ricordalo, babbeo.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. I Singolari sono più forti nel piano delle Terre Bestiali. All'interno di Sigil, il quartier generale è la Sala degli Oratori.

ALLEATI E NEMICI. I Singolari ed i Sensisti condividono un punto di vista comune nella loro filosofia, rendendo i due alleati naturali. I Singolari ottengono anche frequenti reclute fra i Forestieri, che spesso sono confortati dall'essere posti al centro dell'attenzione. L'Harmonium trova i Singolari più che disturbanti, e al Cabala Macabra è l'oppositore più accanito di tutti.

ELEGGIBILITÀ. Il Segno del Singolo è aperto a tutte le classi, razze allineamenti. Comunque, i personaggi Legali Buoni e Legali Neutrali potrebbero trovare l'adesione alle credenze del Singolo difficile, al meglio.

BENEFICI. Per il fatto di credere che tutto il mondo è creato dall'interno, i Singolari sono difficili ingannare con illusioni di ogni tipo. Un Singolare ottiene automaticamente un tiro-salvezza contro Incantesimi quando si confronta con una illusione magica.

RESTRIZIONI. Forse a causa del loro immenso ego, i Singolari hanno difficoltà a capire le ragioni e i sentimenti degli altri. Quindi, subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per le reazioni e i controlli di fedeltà dei personaggi non giocanti.

DØV'È IL CENTRØ

DEL MØL+IVERSØ?

IØ —

IØ SONØ IL CENTRØ DEL
MØL+IVERSØ.

- FAC+ØL DARIUS DEI
SINGØLARI



LA SOCIETÀ DEL SENSISMO

(I Sensisti)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Secondo questa gente, il multiverso è percepito dai sensi-la sola prova dell'esistenza. Senza l'esperienza, senza sensazione, una cosa non esiste. Se un rompiscatole non può gustare una zuppa, allora non c'è zuppa. Il solo modo di conoscere tutte le cose davvero è con l'uso dei sensi.

Guarda, non è così difficile da comprendere. Cos'è reale, una descrizione di una rosa o la rosa stessa? Solo uno svampito sceglierebbe al descrizione, che non è reale. Non ha profumo, né spine, né colore. Cogliere una rosa, questo è reale, e il modo che un corpo ha di conoscerla e farne l'esperienza. I sensi sono il solo modo di conoscere l'universo.

Qualche babbeo chiederebbe, "Cos'ha a che fare questo con la Verità universale, il significato del multiverso?" Bene, lo slogan è che nessuno può conoscere il grande mistero prima di aver fatto l'esperienza di tutto-tutti i gusti, i colori, i profumi e le strutture di tutti i mondi. Solo quando un corpo avrà fatto l'esperienza dell'interno universo gli sarà svelato il grande mistero di esso. Potrebbe sembrare un compito praticamente impossibile, ma ciò è solo un modo per evitare il problema-tradisci il multiverso, così com'era. Potrebbe essere che il multiverso non esiste al di là di ciò che un corpo può percepire. La risposta a ciò che si trova dietro la prossima collina potrebbe essere "nulla."

Dato questo, il multiverso ha limiti, e un corpo può cercare di provarli tutti. Un essere può assaporarne l'intensità, esplorarne la complessità. Non solo ingurgitare il vino-scoprire tutti i gusti all'interno di esso. Prima che un rompiscatole sia completamente finito, imparerà la differenza fra il vino di Arborea e di Ysgard, conoscerli per annata e perfino il viticoltore specifico. Solo allora i segreti del multiverso cominceranno a farsi più chiari.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. I Sensisti sono più forti in Arborea, un piano di grande bellezza in tutte le cose. In Sigil, il quartier generale è ovviamente la splendente Sala delle Feste Cittadine.

ALLEATI E NEMICI. I Sensisti ed i Singolari, entrambe fazioni egocentriche, condividono punti in comune riguardo le loro filosofie, e cooperano spesso nelle loro attività. I Sensisti sono cordiali con i Governari e gli Indipi, intrigati dalla loro descrizione delle cose. Comunque, sono oppositori delle filosofie dei Custodi del Fato, che vede i mondi come oggetti decadenti.

ELEGGIBILITÀ. La Società del Sensismo è una delle fazioni più liberali. Chiunque, di qualsiasi razza, classe o allineamento, può farne parte.

BENEFICI. Tutti i Sensisti hanno i sensi molto affinati. Hanno un'infravisione di 18 metri, indipendentemente dalla classe e ottengono un bonus di +1 contro tutti i tiri-salvezza contro Veleno e i tiri per la sorpresa.

RESTRIZIONI. Sebbene non fino al punto della stupidità, i Sensisti sono affascinati da qualsiasi nuovo gusto, odore e così via. Ogni volta che sia possibile, cercheranno nuove esperienze. In pratica, non potranno rifiutare le offerte che conducono a questo-un vino nuovo, un sapore esotico, o quant'altro. Solo quando fronteggiano un pericolo palesemente mortale resisteranno a tale tentazione.

TCCAL, ANNUSAL, ASSAGGIAL, GUARDAL, COLPISCIL.
- FACTOL ERIN DEI SENSISTI



L'ORDINE TRASCENDENTE

(Cifrati)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Questi tipi dicono che affinché un corpo possa diventare tutt'uno col multiverso, deve smettere di pensare e poi agire. L'azione senza il pensiero è la più pura forma di pensare. Quando un cutter è in grado di sapere cosa fare senza nemmeno pensarci, allora sarà tutt'uno con il multiverso.

Funziona così. Ogni babbeo è parte del multiverso, e niente non ne fa parte. Così viene fuori che ogni essere conosce l'azione giusta al momento giusto. Il problema è che la gente pensa è rovina tutto. Il pensiero aggiunge esitazione e dubbio. Sovverte l'istinto e separa un rompiscatole dal multiverso. Nel momento in cui un povero rompiscatole pensa a qualcosa, il momento giusto per la giusta azione è già passato.

Così, tutto ciò che un babbeo deve fare è smettere di pensare, giusto? Naturalmente non è facile. Qualsiasi sciocco può buttare lì un'azione senza pensare, ma questo non è lo scopo. Un corpo deve lavorare sodo e comprendere *sé stesso*-comprendere la sua mente e i suoi istinti fino a che l'azione giusta avviene automaticamente. A ciò si arriva allenando il corpo e la mente. Proprio come i ladri allenano le loro abilità, un Cifrato allena la propria mente (la fonte delle azioni) e il corpo (l'esecutore) ad essere una cosa sola. Non c'è differenza fra i due, non c'è separazione fra il pensiero e il movimento. La mente ed il corpo agiscono come un tutt'uno-la mano si muove prima che il pensiero al raggiunga.

A cosa porta tutto questo, allora? Quando il corpo e la mente sono in armonia, lo spirito diventa in armonia con il multiverso. Un sanguigno comprende lo scopo del multiverso e conosce semplicemente dove e come dovrebbe essere.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. L'Ordine è più forte in Elysium, il piano del bene armonioso. In Sigil, il quartier generale dell'Ordine si trova nel Gran Ginnasio.

NEL MOMENTO IN CUI
CI AVRAI PENSATO,
+1 AVRÒ GIÀ UCCISO.
COSÌ DIVENTA UNA QUESTIONE
DEL TIPO "AGIRE O MORIRE".
- FACTOL RHYS DEI CIFRATI



ALLEATI E NEMICI. Credere che tutta la verità di trovi dentro di sé, porta i Cifrati a non cercare amici o nemici fra le fazioni. Molti degli altri gruppi gli offrono un tiepido benvenuto, sebbene l'Harmonium sospetti sempre che i Cifrati ospitino pensieri contrari all'armonia universale.

ELEGGIBILITÀ. L'Ordine Trascendente è aperto a qualsiasi personaggio di allineamento Neutrale.

BENEFICI. L'addestramento di un Cifrato impone un'azione veloce e senza esitazione. Quindi, tutti i Cifrati ottengono un bonus di +1 sul tiro per l'iniziativa.

RESTRIZIONI. Per il fatto che i Cifrati agiscono senza esitazione, subiscono un'unica restrizione: durante il gioco, appena comincia un'azione di un personaggio giocante Cifrato, il cutter è implicato nell'azione. Il giocatore non può dire, "Oh, aspetta, ho cambiato idea!" Gli spaccioni che si fermano per considerare o dibattere lasciando le azioni in sospeso falliscono nel aderire alla filosofia.



GLI XAOSITECT

(Caoticisti)

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Per come questi rompiscatole la vedono, il multiverso non è nato dal Caos-il multiverso è il Caos. Non c'è ordine, né pattern né nient'altro. Questo è il significato del multiverso, il grande segreto per il quale tutti quanti gli altri sono troppo tardivi e codardi per ammetterlo! Guardati attorno. C'è un qualche schema nell'esistenza? Un qualsiasi ordine che possieda tutti i significati?

Nessuno, nemmeno uno. Il solo ordine è quello che gli sciocchi Governari e Harmonium cercano di imporre. Il loro ordine non è naturale per il multiverso. Perché, l'attimo dopo che se ne sono andati, il multiverso torna al suo stato naturale di disorganizzazione e caos.,

Quindi perché combatterlo se il Caos è come le cose devono essere? Ha una sua bellezza di per sé. Stando ad osservare il Caos, imparando ad apprezzare la sua casualità e comprendendo le sue sublimi complicatezze, gli Xaositect imparano i segreti del multiverso. Vogliono giocare all'interno del Caos senza forma, e essere parte delle sue incontrollabili energie.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. Il Limbo è il cuore e l'anima dei Caoticisti, perché è qui che le selvagge energie della creazione infuriano nella loro completezza. In Sigil, i Caoticisti tengono il loro quartier generale al centro dell'Alveare, una topaia turbolenta.

ALLEATI E NEMICI. I Caoticisti, i Custodi del Fato, e alcuni elementi della Cabala Macabra si trovano bene a lavorare assieme, per quanto lo possano fare coloro legati al Caos. Con poca sorpresa, gli Harmonium e i Governari sono diametralmente opposti alla teoria dei Caoticisti.

ELEGGIBILITÀ. Gli Xaositect sono aperti a tutte le razze e classi, ma solo quelli di allineamento Caotico possono unirsi alla fazione.

BENEFICI. Come credenti al potere assoluto del Caos, gli Xaositect possono usare *balbettare* (l'inverso di *lingue*) una volta alla settimana, indipendentemente dalla razza e dalla classe

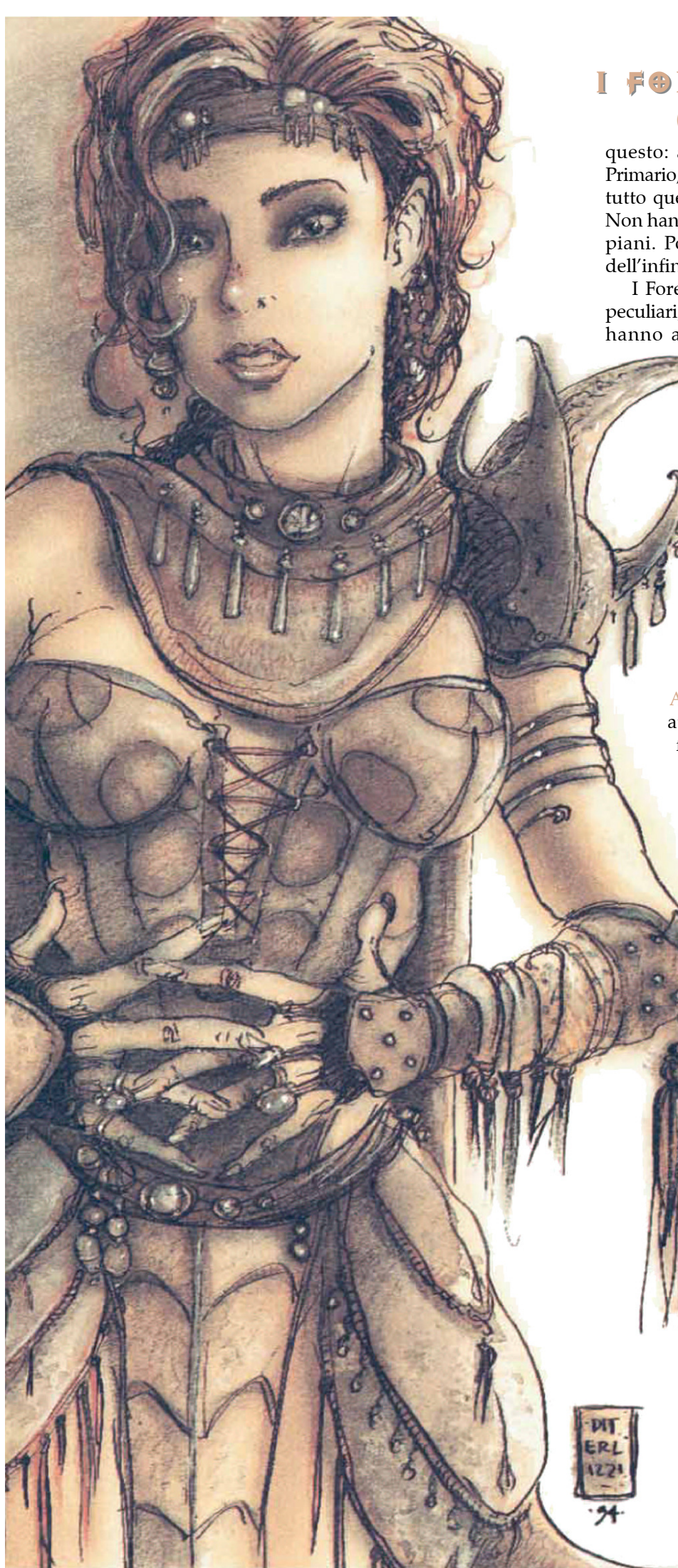
RESTRIZIONI. I Caoticisti sono legati strettamente al Caos. Come tali, non potranno mai fare affari, costruire fortezze, creare eserciti, o intraprendere una qualsiasi azione che richiede una organizzazione e disciplina a lungo termine. In effetti, riesco a mala pena tenere insieme la loro fazione così com'è.

FILOSOFIA DELLA FAZIONE. Nulla-nessuna fazione, nessuna filosofia. Gli stranieri non sono altro che



MERAVIGLIOSO È!
ANCHE OFFUSCA
IL MULTIVERSO IL CAOS.
ALLA DI NOI
MAGGIOR PARTE RENDERSENE
CONTENTA.
- FACTOL KARAN
DEI
CAOTICISTI





I FORESTIERI

(Gli Ignari)

questo: avventurieri capitati qui dal Piano Materiale Primario, gente che non è parte dei piani e non comprende tutto questo affare delle fazioni, filosofie e quant'altro. Non hanno nessun guadagno nel sapere il significato dei piani. Possono esserne curiosi, ma non fanno parte dell'infinito dibattito che infuria attraverso i piani.

I Forestieri portano con sé una moltitudine di idee peculiari, almeno per gli standard planari. Molte di queste hanno a

che fare con le nozioni che il loro mondo sia il centro del multi verso, che il loro regno è la più grande meraviglia del multi verso, o che il loro dio è il più potente di tutti. I

planari spesso si fanno beffe dei Forestieri per le loro credenze bislacche, ma i primari hanno il loro modo di vendicarsi contro coloro che gli danno pena.

PRINCIPALE PIANO D'INFLUENZA. I Forestieri sono chiaramente più forte nel Piano Materiale Primario, e specialmente nel loro mondo di origine all'interno di quel piano. I Forestieri non hanno un quartier generale in Sigil.

ALLEATI E NEMICI. I Forestieri non hanno automaticamente alleati e nemici. Molte altre fazioni li vedono come ambivalenti. La loro libertà dalle filosofie dei piani li rende sia possibili reclute che potenziali nemici. La reazione più forte dei Forestieri è una generale pietà per la loro vita non illuminata.

ELEGGIBILITÀ. Qualsiasi rompiscatole di un mondo campagna del Materiale Primario è considerato automaticamente un Forestiero.

BENEFICI. I Forestieri ottengono i benefici per i personaggi primari, descritti in precedenza (vedi pagina 8). Inoltre, in Sigil, i Forestieri sono assoldati di frequente come lavoratori mercenari, perché la loro mancanza di alleanza con una fazione è vista come un beneficio.

RESTRIZIONI. I Forestieri non sono soggetti alle restrizioni generali dei tipi delle altre fazioni.

Oltre ai benefici specifici descritti in ognuna delle fazioni, tutte le fazioni hanno dei benefici in comune, conferite dall'appartenenza ad un gruppo. Essere

HEY, QUESTO È WATERDEEP?

- R KING DI FAERUN



BENEFICI GENERICI DELLA FAZIONE

parte di una fazione ha ricompense che si sposano con la filosofia. Alcune di queste sono particolari al modo di vivere di uno spaccone, come il patto con la morte dei Polverosi, ma quasi tutte le fazioni hanno dei benefici in comune. Il più ovvio di questi benefici sono l'amicizia e il rifugio presso il quartier generale della fazione. Questo è più di una semplice sala di ritrovo, anche se viene usata pure per questo. Molti dei quartier generali delle fazioni forniscono servizi per il bisogno dei propri seguaci.

INFORMAZIONI. C'è molto mistero riguardo i piani. Dove si trovano i portali in Sigil, dove questi portali conducono e gli incantesimi chiave per i differenti piani sono solo poche delle cose che un cutter ha bisogno di sapere prima di prepararsi per un'avventura. Alcuni di questi, un corpo può prenderlo dagli slogan per le strade, oppure comprarlo da un viaggiatore in una taverna ombrosa, ma un babbeo non saprà mai quando qualcuno di astuto cerchi di gabbarlo con informazioni false. E' molto meglio andare in uno dei quartier generali della propria fazione per trovare quanto un corpo ha bisogno di sapere. Certo può costare-nulla è gratuito-ma non tradiscono i propri compagni.

IMPIEGO. Molti dei factol capiscono che non è bene che un membro della propria fazione sia senza impiego troppo a lungo. Apparire trasandato e povero non attrae molti nuovi seguaci, e i partigiani senza lavoro, possono creare svariati problemi. E' piuttosto comune, quindi, che il quartier generale della fazione tenga le orecchie aperte per potenziali impegni.

I planari sanno che i problemi possono spesso essere risolti presentandoli alla giusta fazione. Hai un problema con un non morto? I Polverosi sono probabilmente i migliori per questo lavoro. Qualcuno è fuggito dai scivolosi artigiani della giustizia? Racconta il fatto ai Giustizieri. Per una fetta del profitto o qualche anticipo, un tipo può essere messo in contatto con un potenziale datore di lavoro attraverso il proprio

quartier generale della fazione.

GUARIGIONE.

Un'altra pratica comune delle fazioni è tenere alcuni chierici con le stesse idee della fazione nel proprio quartier generale.

Molte fazioni credono che sia utile prendersi cura dei propri membri, così i chierici sono a disposizione per fornire guarigione, togliere maledizioni, curare malattie, divinare segreti e svolgere altri compiti non avventurosi nelle proprie capacità. Costa-e può costare molto-ma almeno il servizio è affidabile.

VARIE. Oltre a questi servizi, ci sono piccole altre piccole cose che l'ospitalità di una fazione può fornire. Ci sono gli avvisi, la compagnia, letti a disposizione e pasti caldi occasionali. Un quartier generale non è una locanda, quindi non aspettarti di poterti sistemare stabilmente. Una notte o due sono tollerate, ma dopo questo un babbeo deve trovarsi un posto consono dove stare.

Ci sono anche altre cose che non succedono in un quartier generale di una fazione. Non ci sono prestiti di denaro o di strumenti, specialmente per i non avventurieri. Oh, molte fazioni sono ricche, e alcuni mantengono notabili armerie, ma esse sono solo per emergenza.

S+AI CERCANDO IL
QUARTIER GENERALE
DELLA FAZIONE DEGLI
XAOSITECT, IGNARΘ?
SEGUIMI - SEI IN
ARRES+Θ.
- MINNI+H,
UN UFFICIALE
DI HARMONIUM

Non attaccano nemmeno le altre fazioni-almeno non direttamente. Molti factol non sono molto propensi a vedere spargimenti di sangue infuriare per le strade di Sigil, eccetto forse gli Xaositect o i Custodi del Fato. Le fazioni non interferiscono con il governo di Sigil. Di fatto, alcune di loro sono parte del governo, ma un corpo può sempre trovare avvisi su chi ungere e quanto offrire. In fine, le fazioni non inviano gruppi di salvataggio. Se sei nei guai fuori nei piani, caro babbeo devi cavartela da solo-a meno che, naturalmente, tu non abbia qualcosa che la fazione vuole veramente.