



LEGGI PLANARI

“Espansione per il *Manuale dei Piani*”

Autore: *Alessandro Pacifico Paladino*

Impaginazione: *Manshoon*

Revisione Finale: *Manshoon*

Il 5° Clone

D&D 3ed-3.5ed community italiana;

<http://www.zaxarius.altervista.org>

Direttore *Lorenzo-Manshoon-Guarnieri*

Co.Direttore

Erica-Dees-Faverio

Il 5° Clone

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker e Peter Adikson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONS MASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.

- Perché gli immondi non aprono un portale permanente e si riversano in grandi quantità sul Piano Materiale?
- Perché i celestiali non scendono sul Mare della Luna e sterminano tutti i culti malvagi presenti in gran numero in quelle terre?
- Perché gli esterni malvagi amano così tanto recarsi sul Piano Materiale?
- Perché gli esterni buoni spesso non possono rivelare la loro vera identità a noi mortali?
- Perché le divinità sembrano distaccate dai propri fedeli?

Introduzione alle leggi planari

Queste sono solo alcune delle domande più frequenti che molti DM e giocatori spesso si pongono.

Il motivo che crea dei limiti molto netti tra il Piano di Esistenza dei mortali e i Piani di Esistenza degli esterni sono le **leggi planari**.

Le leggi planari sono dei limiti imposti agli esterni e alle divinità di interferire troppo con il Piano Materiale. Si suppone che a stabilire le leggi planari sia stata la divinità cosmica (come Lord Ao dei *Forgotten Realms*), e questo lascia facilmente comprendere il perché nessuno può sottrarsi ad esse, neanche le potenti divinità.

Una delle pecche più gravi di D&D è di aver dato per scontate le leggi planari. Le leggi planari sono spesso citate in modo indiretto nei *Forgotten Realms* (tra cui soprattutto nei romanzi di R.A. Salvatore) e ancor più spesso descritte nel vecchio Planescape, ma non vengono minimamente descritte in nessun manuale della terza edizione. Il *Manuale dei Piani* da qualche accenno a riguardo, ma non fornisce spiegazioni chiare per i DM poco esperti.

Per rimediare a ciò ecco qui di seguito alcune delle leggi planari più importanti, a cui ogni buon DM deve fare riferimento.

Leggi planari

1) Sia le divinità che gli esterni possono **interagire con i mortali solo tramite sistemi indiretti**.

2) **Nessuna divinità** (compresi gli avatar) **è libera di recarsi sul Piano Materiale di propria iniziativa**. Le uniche eccezioni che prevedono la manifestazione diretta di una divinità sul Piano Materiale è tramite l'evocazione (con l'uso d'incantesimi come *portale* e simili), da parte dei suoi fedeli, per una necessità estremamente disperata, come una crisi del culto o una guerra apocalittica.

3) **Nessun esterno è libero di recarsi sul Piano Materiale di propria iniziativa**. Un esterno può recarsi sul Piano Materiale solo se evocato da un mortale o tramite un portale aperto in modo permanente da qualche creatura mortale.

4) **Ogni divinità ha un certo potere sui propri fedeli**, e può quindi interagire con essi, influenzandone la vita come meglio crede e indirizzandoli nelle loro scelte tramite sistemi indiretti. Il potere che una divinità ha su un mortale varia in base alla fede e alle preghiere che quest'ultimo riversa su di essa. I fedeli più devoti permettono un'interazione maggiormente diretta ai propri dei, e quindi possono essere sia puniti con terribili punizioni (come Lolth che trasforma alcuni dei suoi seguaci in drider) o ricompensati con grandi doni (come Mystra che conferisce lo status da eletto ad alcuni dei suoi fedeli più eccezionali).

Una divinità perde ogni potere nei confronti di un fedele che smette di venerarla o di omaggiarla.

Bestemmia in modo continuo una divinità può scatenare un potere opposto di tipo negativo.

5) **Un esterno a cui i mortali prestano particolare attenzione**, tramite: contemplazioni, studi, preghiere o adorazioni, è libero di superare alcuni dei limiti planari, ottenendo alle lunghe l'interazione diretta.

6) Sotto le numerose preghiere di un mortale **una divinità può permettere a un esterno alleato di interagire in modo diretto con i mortali** per un breve periodo. Spesso, sotto ordine divino, i celestiali e gli immondi usano mentite spoglie, comparando magari in forma umana, per interagire in modo diretto con i mortali.

7) **Un esterno che riuscisse a infrangere i limiti planari imposti dalle leggi planari, riuscendo a raggiungere il Piano Materiale di sua iniziativa, se fosse scoperto permetterebbe alle fazioni nemiche di ottenere lo stesso vantaggio** tramite l'interazione diretta. Se per un'assurda ragione un balor riuscisse a recarsi sul Piano Materiale tramite le proprie forze, provocando morte e distruzione nel suo cammino, provocherebbe l'intervento diretto di qualche esterno nemico, come un solar, che avrebbe quindi il permesso a sua volta di recarsi sul Piano Materiale per fermare il trasgressore.

8) **Un esterno sconfitto su di un Piano di Esistenza, che non sia il suo Piano di Natio, viene bandito da tale Piano per la durata di cento anni.** Al termine dei cento anni l'esterno potrà far ritorno al Piano in cui era stato bandito. Se la creatura che ha sconfitto (e quindi bandito) l'esterno volesse evocare quest'ultimo di sua spontanea volontà, darebbe termine all'esilio dei cento anni. Una creatura evocata con incantesimi come *evoca mostri*, sotto il completo controllo di un incantatore, se sconfitta in un piano di esistenza che non sia il suo non è soggetta ai cento anni di esilio.

9) **L'anima di un mortale appartiene di diritto alla divinità che venerava in vita.** Se un mortale non venerava nessuna divinità viene consegnato alla divinità dei morti per essere assegnato al destino che maggiormente si merita, in genere una sorte mai troppo positiva, che conduce nel piano di esistenza di allineamento più adatto. Le anime dei fedeli eccessivamente peccatrici nei confronti della propria divinità spesso vengono assegnate alla divinità dei morti.

10) **Gli esterni possono aggiudicarsi le anime dei mortali solo tramite contratti e leggi ben accordate con le divinità.** Un esterno che infranga tale regola, aggiudicandosi un'anima mortale tramite un modo non convenzionale viene punito dagli altri esterni rivali o da una divinità nemica.

Il piano etereo

Perché spesso il Piano Etereo è largamente frequentato dagli esterni di tutti i tipi? Una delle ragioni risiede nel fatto che il Piano Etereo, essendo la dimensione parallela e spettrale del Piano Materiale, è un utile sistema per poter interagire in modo indiretto con i mortali. Tramite il Piano Etereo è facile controllare i mortali e spostarsi per il Piano Materiale senza essere visti e senza infrangere i limiti delle leggi planari.

Sistemi Indiretti

Per sistemi indiretti si indica tutti quei modi d'interagire con i mortali e con il Piano Materiale senza infrangere il libero arbitrio e senza compiere azioni dirette che i mortali possano facilmente riconoscere come lampanti interventi divini o interazioni chiare degli esterni.

Viene considerata un'interazione diretta se una divinità decide di lanciare un fulmine sul proprio fedele, uccidendolo di punto in bianco, oppure se un esterno buono decide di salvare la vita ad un mortale comparandogli davanti e uccidendo i suoi nemici a colpi di spada.

Esempi di azioni indirette possono essere un sogno profetico che la divinità lascia fare al proprio fedele durante la notte per guidarlo nei giorni a venire, oppure un solar che manifesta la propria aura di potenza dal Piano Etereo al Piano Materiale, mettendo in fuga un gruppo di lupi che stava aggredendo un povero umano che si era perso per il bosco. Quindi se una zona del Piano Materiale è invasa

da immondi è molto probabile che da qualche parte ci sia un portale aperto in modo permanente, o un culto malvagio che evoca esterni malvagi senza riguardi. Per ogni interazione diretta degli esterni, buoni o cattivi che siano, c'è sempre un motivo che permette loro di interagire liberamente senza infrangere le leggi planari.

Immortalità degli esterni

Anche se non riportato nel Manuale dei Mostri e nel Manuale dei Piani, è ben risaputo che gli esterni sono delle creature immortali. Sia nel vecchio Planescape che in molti romanzi dei Forgotten Realms viene spesso rammentata l'immortalità degli esterni.

Un esterno non può essere annientato in alcun modo. Se un esterno venisse sconfitto su di un Piano che non sia il suo Piano Natio verrebbe solo rimandato su quest'ultimo, e sarebbe bandito per un secolo dal Piano in cui è stato sconfitto. Solo se l'esterno fosse sconfitto nel suo stesso Piano Natio la sua forza verrebbe repressa e sconfitta veramente, ma questo comunque non permetterebbe all'esterno di cessare di esistere, ma tornerebbe soltanto a un dado vita come debole spirito invisibile, fuso con il suo Piano Natio, per poi riformarsi in seguito come esterno da 1 o 2 dadi vita, e iniziare di nuovo la scala gerarchica secoli dopo. Ovviamente, come Planescape insegna, molti potenti esterni unici hanno imparato degli ottimi stratagemmi per ritornare a pieno potere anche dopo essere stati sconfitti nel proprio Piano di Origine.

Si dice che l'unico modo sicuro per sbarazzarsi di un esterno sia quello di sigillarlo. Per tali ragioni molti potenti esterni spesso, dopo essere stati sconfitti dalle divinità, vengono sigillati in qualche sperduta prigione.

Altra cosa importante è che nessun esterno può morire per invecchiamento.

Gli esterni come i celestiali e gli immondi si alimentano con l'energia positiva o negativa del proprio Piano di Origine, e quindi non necessitano ne di cibo e ne di acqua.

Nessuno esterno sente il bisogno di dormire e quindi non sono mai soggetti agli effetti di affaticamento e stanchezza.

La lotta per le anime

Tutte le leggi planari nascono intorno al concetto che sia gli esterni che le divinità combattono tra loro per aggiudicarsi le anime dei mortali.

Le anime dei mortali sono l'energia necessaria che alimenta i diversi Piani di Esistenza e che fornisce ulteriore potere agli esterni e alle divinità. Più un Piano di Esistenza si riempie di anime e più ottiene nuova linfa vitale per se stesso e le creature che lo abitano.

La maggior parte delle anime che giungono in un piano di esistenza tendono a modificarsi nell'aspetto e nell'allineamento per adattarsi ad esso, divenendo spesso dei **supplicanti**.

Un supplicante dei Piani Inferiori tende ad assumere fattezze immonde, mentre un supplicante dei Piani Superiori tende assumere fattezze celestiali.

- Gli **esterni buoni** vedono le anime dei mortali come persone da salvare, e si sforzano come possono per farle giungere in un piano di esistenza sicuro, dove possano trovare la pace o unirsi alla causa del bene per incrementare la riuscita di vittoria contro le forze del male. Non è infatti raro vedere un mortale diventare un potente delegato divino di qualche divinità buona o rinascere come arconte lanterna.

- Per gli **esterni malvagi** le anime possono essere: potenziale divertimento per soddisfare la propria sete di tortura e odio, cibo di cui alimentarsi solo per piacere, nuove reclute da fare unire alla loro causa malvagia, schiavi da sfruttare per l'eternità, o semplicemente linfa vitale per alimentare i loro orribili mondi.

- Per le **divinità** le anime sono: un metodo pratico per accumulare potere divino, nuovi servi o delegati da usare per il proprio reame divino, e nuove creature da far unire alla propria causa.

Ovviamente le divinità buone hanno una visione molto altruistica per quanto riguarda l'acquisizione delle anime dei mortali, mentre le divinità malvagie si limitano a vedere i mortali come semplici giocattoli d'acquisire e controllare a proprio piacimento.

La lotta per i mortali

I mortali contano sia da morti, come nuove risorse da usare per i propri obiettivi, ma contano ancora di più da vivi, dato che più fedeli sul Piano Materiale una divinità acquisisce e più i suoi poteri divini aumentano e si rafforzano, ottenendo maggiore vantaggio contro il potere degli dei avversari.

Anche gli esterni danno grande importanza ai mortali che dimorano sul Piano Materiale. Se infatti il numero dei mortali buoni si incrementa, a ottenerne profitto sono tutte le creature esterne buone, che in questo modo ottengono maggiore libertà d'interazione con gli abitanti del Piano Materiale. Un mondo dove non esistono più incantatori malvagi disposti ad evocare gli esterni malvagi non va molto a genio agl'immondi.

Si può concludere dicendo che in linea di massima gli esterni buoni hanno lo stesso fine delle divinità buone, mentre gli esterni malvagi traggono notevoli vantaggi nell'appoggiare le divinità malvagie.

Inutile dire che se la divinità buona Torm riesce a convertire numerosi mortali al proprio culto anche i celestiali ne traggono notevole vantaggio, ottenendo la salvezza di molte anime, così come gli abitanti dell'Abisso traggono notevoli vantaggi se Lolth porta a se numerose schiere di drow verso la causa del caos.

Informazioni addizionali

Descrizione: Questo documento è una utile espansione per il *Manuale dei Piani* e per *Dei e Semidei*, con la spiegazione delle leggi planari, che hanno lo scopo di aiutare il DM nell'utilizzo di: esterni, piani di esistenza, divinità e supplicanti.

Versione: 2.0

Ultimo aggiornamento: 22/09/2004

Note dell'autore

Questo documento dedicato alle leggi planari è stato ricavato dal vecchio materiale di Planescape, e in particolare modo da: il *Campaign Setting* (una scatola base di Planescape), *Planes of Chaos* (manuale dedicato ai piani del caos), *Planes of Conflict* (scatola di manuali dedicata ai piani neutrali), *Planes of Law* (scatola di manuali dedicata ai piani della legge), e *A Player's Primer to the Outlands* (scatola dedicata alle Terre Esterne e alla città di Sigil). Altre fonti utili da cui ho ricavato le leggi planari sono: i romanzi dei *Forgotten Realms* (in particolare modo i libri di R.A. Salvatore) e alcune vecchie campagne di AD&D.

Questo file è stato scaricato da: Il 5° Clone <http://www.zaxarius.altervista.org>.

Questo file non può essere pubblicato su nessun sito al di fuori de Il 5° Clone a meno che non si abbia ricevuto l'espressa autorizzazione da parte del traduttore-autore. E' vietata la sua modifica senza l'autorizzazione del traduttore-autore. Per utilizzare questo file è necessario avere il Manuale del Giocatore 3.5ed, il Manuale dei Mostri 3.5ed, il Manuale del Dungeon Master 3.5ed editi dalla Wizards of the Coast. Semmai venga pubblicata una traduzione ufficiale al documento in inglese originale vi preghiamo di cancellare questo file. Il presente documento non vuole in nessuna maniera ledere i diritti di autore della Wizards of the Coast ma solo essere di aiuto per quanti utilizzano il sistema d20 system di D&D 3-3.5 ed.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.