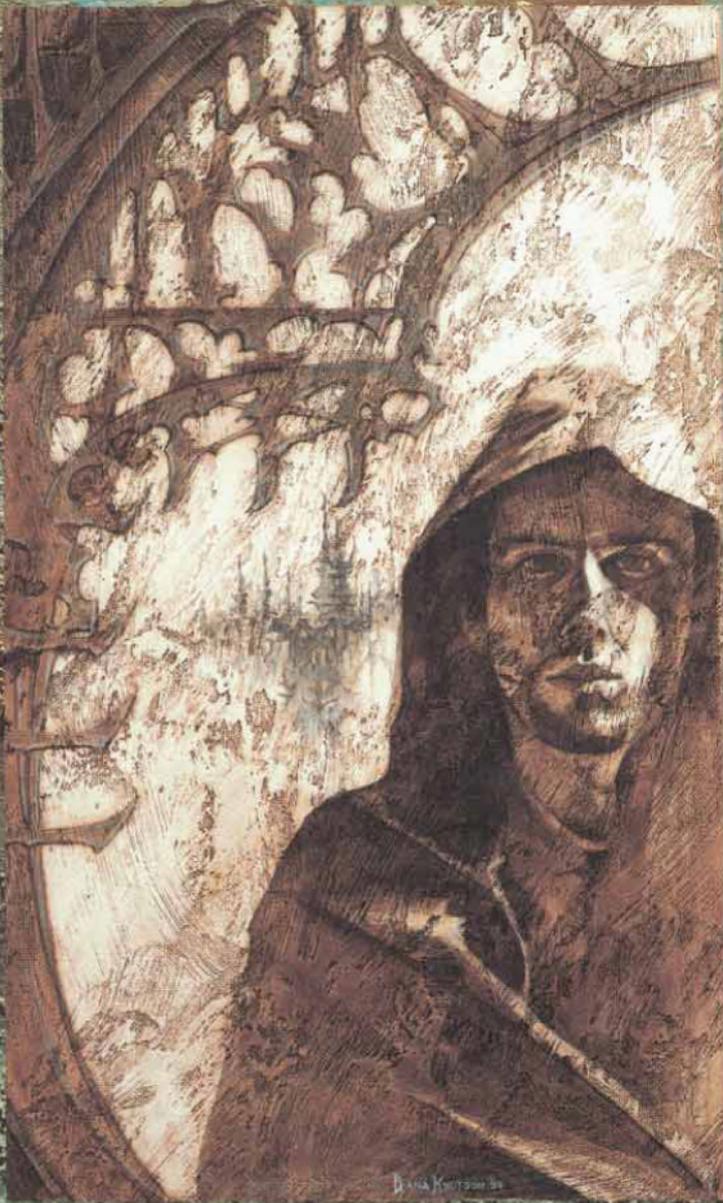


PLANET



SCAPE™

AMBIENTAZIONE



UNA
GUIDA
AI
PIANI
PER IL DIII





◆UNA◆
GUIDA AI PIANI
PER IL DM™

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 Feggestad
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

SOMMARIO

INTRODUZIONE	2	I PIANI ESTERNI.....	14
Lo Scopo dei Piani	3	Condizioni Generali e Caratteristiche	16
MAGIA E PIANI	8	Strati e Regni	17
Effetti sugli Incantesimi	8	Muoversi nei Piani Esterni	8
Figli Nativi	8	La Magia nei Piani Esterni	19
Piani Connessi	9	Cristalli da Incantesimo	20
Dimensioni Extra	10	Le Vie del del Grande Anello	21
Alterazioni Categoriche	10	Il Fiume Oceanus	11
Chiavi di incantesimo	11	Il Fiume Stige	11
I Sacerdoti e le Loro Divinità	11	Yggdrasil, la Cenere del Mondo	11
Chiavi di Potere	11	Monte Olympus	11
Oggetti Magici	11	Avere a che fare con le Potenze	11
Armi ed Aramture Magiche	12	La Signora del Dolore	11
VIAGGIARE PER I PIANI.....	14	La Guerra Sanguinosa	11
Mantenere il Controllo	16	L'Abisso	11
Verso il Primario e Viceversa	17	Acheronte	11
Vortici Elementali	8	Arborea	11
Condotti Astrali	19	Arcadia	11
Portali	20	Baator	11
La Grande Strada	21	Le Terre BEstiali	11
Il Piano Etereo.....	22	Bytopia	11
Il Piano Astrale.....	23	Carceri	11
I PIANI INTERNI.....	14	Elysium	11
Condizioni Generali	16	Gehenna	11
Il Piano dell'Aria	17	Le Grigie Distese	11
Il Piano della Terra	8	Limbo	11
Il Piano del Fuoco	19	Mechanus	11
Il Piano dell'Acqua	20	Monte Celestia	11
Il Piano Paraelementale del Fumo	21	Pandemonium	11
Il Piano Paraelementale del Magma	22	Ysgard	11
Il Piano Paraelementale della Lava	23	TABELLA I: INCANTESIMI	
Il Piano Paraelementale del Ghiaccio	17	CON SENTIERI PLANARI	11
Il Piano Quasielementale del Fulmine.....	8	TABELLA II: ALTERAZIONI DELLA SCUOLA	
Il Piano Quasielementale		A SECONDA DEL PIANO	11
della Radiazione	19	TABELLA III: SCUOLA DI MAGIA	
Il Piano Quasielementale del Minerale ...	20	EQUIVALENTI AGLI OGGETTI MAGICI	11
Il Piano Quasielementale del Vapore.....	22		
Il Piano Quasielementale del Vuoto	8		
Il Piano Quasielementale della Cenere ...	19		
Il Piano Quasielementale della Polvere ...	20		
Il Piano Quasielementale del Sale	22		
Il Piano dell'Energia Positiva	22		
Il Piano dell'Energia Negativa	22		

Il multi verso è un ambiente vasto e non si basa sulle "regole normali," qualsiasi esse siano, ma imparare il lato oscuro di esse è ciò che la vita richiede. Un essere deve diventare un sanguigno per conoscere tutti i differenti modi in cui la magia funziona nel Grande Anello, e a nessun spaccone dovrebbe essere permesso di mettere le mani sulla mappa di tutti i portali fra i piani. Ci sono cose che a un rompiscatole non è dato sapere e altre cose che invece impara con l'esperienza. (Un corpo può descrivere le sue fattezze nelle fornaci di Carceri, ma non può fare lo stesso su come ci è arrivato.) Di sicuro, una parte del multi verso è

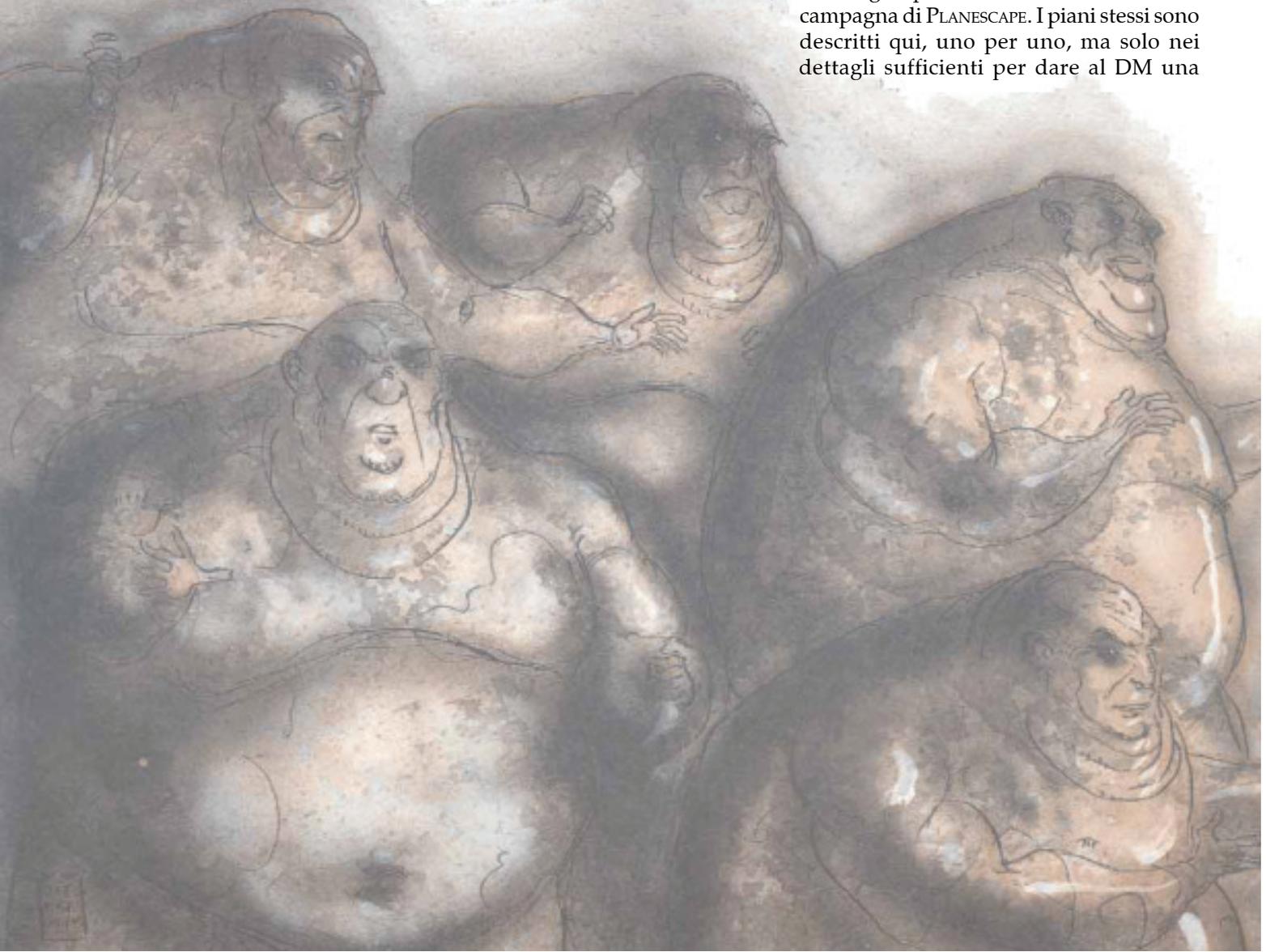
INTRODUZIONE

così semplice che perfino uno spaccone di un bariaur capirebbe, ma c'è qualcosa di esso che è veramente oscuro, e così deve essere. Così la gente i cui affari non sono conoscere queste cose dovrebbero tenerne il naso fuori - capito?

Ma c'è sempre un cutter – quell'essere è il Dungeon Master (DM) – al quale è permessa la conoscenza, è ciò che è qui è per lui o lei solamente. Così, per quelli a cui sono dati sapere tutti i segreti del multi verso, continuate a leggere.

Senza dubbio alcuni lettori a questo punto si stanno domandando, "Ma che cos'è questo PLANESCAPE™ e cosa deve farne il DM?" Giusta domanda. Come primo passo, coloro che vogliono avere una risposta, dovrebbero leggere *Una Guida ai Piani per il Giocatore*, che comprende uno schema dei mondi e dei personaggi nell'ambientazione PLANESCAPE. Prima di iniziare una partita, quel libro deve essere letto anche dai giocatori così da diventare pratici con le strane e meravigliose possibilità dei piani.

Questo libro contiene le regole e le informazioni del quale il DM ha bisogno per iniziare a lavorare su una campagna di PLANESCAPE. I piani stessi sono descritti qui, uno per uno, ma solo nei dettagli sufficienti per dare al DM una



sbirciata a questi luoghi. (I piani sono così vasti e intricati che non possono essere esplorati in modo proprio in un singolo prodotto. Per esempio, la TSR Inc. pubblicherà Piani del Caos alla fine del 1994. Altre espansioni si concentreranno sui Piani della Legge, i Piani della Neutralità, i Piani Elementali e i Semipiani.) I dettagli riguardo l'alterazione della magia, i sacerdoti e le loro divinità e il viaggio da un piano all'altro sono anche questi presentati qui.

Il manuale di 96 pagine *Sigil e Non Solo*, descrive la dimensionalmente impossibile città di Sigil e le Terre Esterne, insieme ad una serie di brevi avventure che usano entrambe i luoghi. Sigil e i territori circostanti forniscono al DM una base per iniziare un'intera campagna-un luogo dove i tenaci avventurieri possono mischiarsi con essere di versi da loro e riposare fra un'incursione e l'altra nelle Terre Esterne.

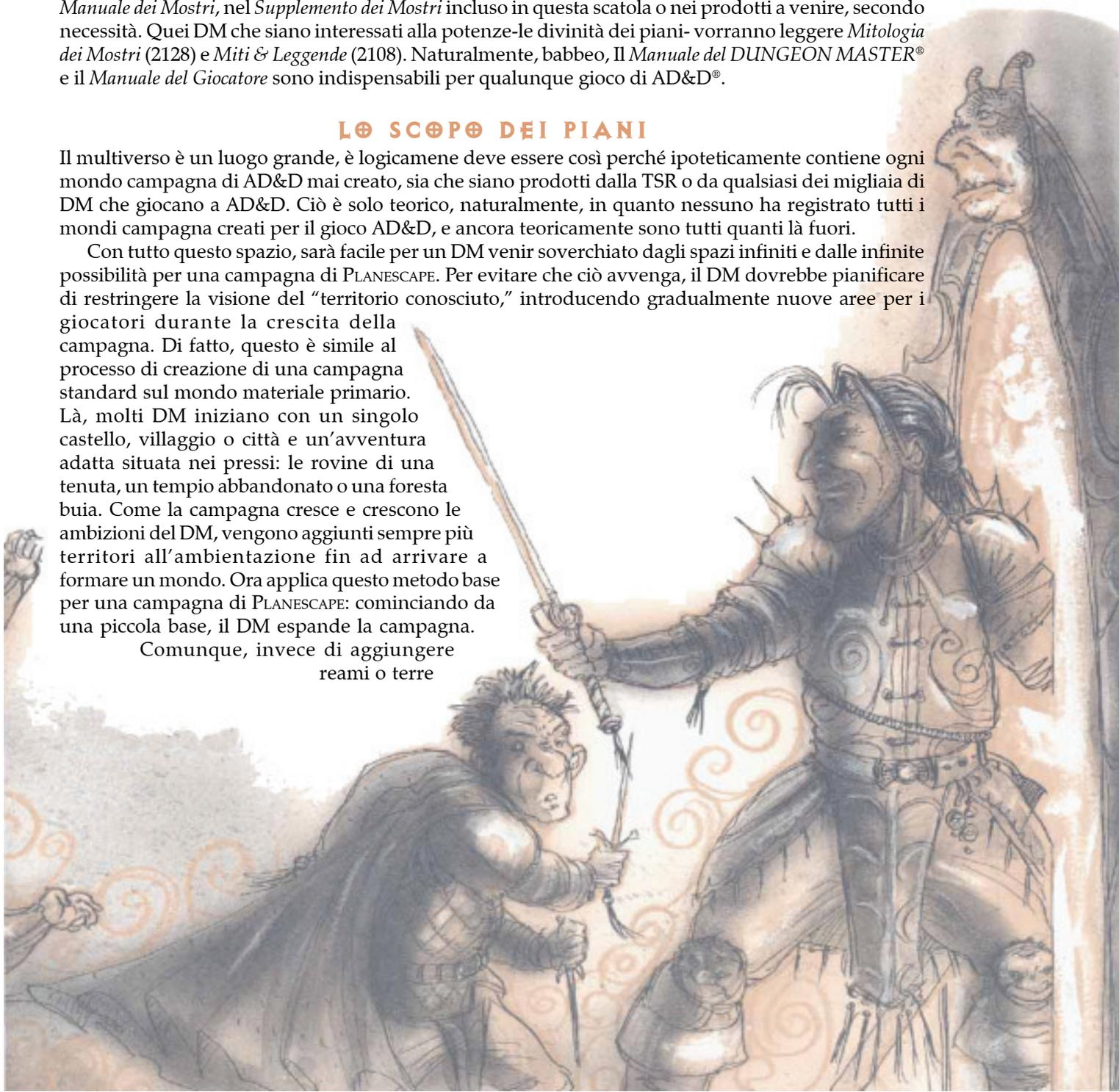
Oltre ai manuali, la scatola dell'ambientazione di PLANESCAPE contiene quattro mappe, un Supplemento dei Mostri e lo schermo del DM. Per usare a pieno l'ambientazione di PLANESCAPE il DM ha bisogno di una copia dell'appendice dei *Piani Esterni del Manuale dei Mostri*[®], che contiene molte delle creature, sia demoniache che amichevoli, che si incontrano nei piani. Nota che molti mostri verranno nominati solo di sfuggita in questo libro; le descrizioni complete compaiono nel *Manuale dei Mostri*, nel *Supplemento dei Mostri* incluso in questa scatola o nei prodotti a venire, secondo necessità. Quei DM che siano interessati alla potenze-le divinità dei piani- vorranno leggere *Mitologia dei Mostri* (2128) e *Miti & Leggende* (2108). Naturalmente, babbeo, *Il Manuale del DUNGEON MASTER*[®] e il *Manuale del Giocatore* sono indispensabili per qualunque gioco di AD&D[®].

LO SCOPO DEI PIANI

Il multiverso è un luogo grande, è logicamente deve essere così perché ipoteticamente contiene ogni mondo campagna di AD&D mai creato, sia che siano prodotti dalla TSR o da qualsiasi dei migliaia di DM che giocano a AD&D. Ciò è solo teorico, naturalmente, in quanto nessuno ha registrato tutti i mondi campagna creati per il gioco AD&D, e ancora teoricamente sono tutti quanti là fuori.

Con tutto questo spazio, sarà facile per un DM venir soverchiato dagli spazi infiniti e dalle infinite possibilità per una campagna di PLANESCAPE. Per evitare che ciò avvenga, il DM dovrebbe pianificare di restringere la visione del "territorio conosciuto," introducendo gradualmente nuove aree per i giocatori durante la crescita della campagna. Di fatto, questo è simile al processo di creazione di una campagna standard sul mondo materiale primario. Là, molti DM iniziano con un singolo castello, villaggio o città e un'avventura adatta situata nei pressi: le rovine di una tenuta, un tempio abbandonato o una foresta buia. Come la campagna cresce e crescono le ambizioni del DM, vengono aggiunti sempre più territori all'ambientazione fin ad arrivare a formare un mondo. Ora applica questo metodo base per una campagna di PLANESCAPE: cominciando da una piccola base, il DM espande la campagna.

Comunque, invece di aggiungere reami o terre





selvagge, il DM
fornirà ai
personaggi
più cancelli
planari e portali
fra cui scegliere.

Ogni apertura
conduce ad un luogo
particolare all'interno di un

piano, sebbene selezionato e definito dal DM. In questo modo, controllare la crescita della campagna planare non è differente dall'evitare che un gruppo di personaggi gironzoli per direzioni inaspettate in una campagna nelle terre selvagge di un mondo primario materiale.

In una campagna di PLANESCAPE™ la città di Sigil e i territori circostanti delle Terre Esterne sono sufficienti per l'inizio



d i
u n a
campagna.

Di tutti i
mondi planari e le
possibilità, queste

aree sono descritte in dettaglio nella scatola base. Come menzionato, gli altri piani nel quale i giocatori si avventureranno in seguito sono descritti con meno dettagli, ma nei prodotti futuri verranno descritti meglio. Nel frattempo, ci sono sufficienti agganci per avventure e bettole da esplorare in questa scatola da portare uno spaccone dal 1° livello al 3° livello di esperienza. Nemmeno i cutter di medio e alto livello non avranno tempo per rimanere in ozio, se il DM li tiene in tensione.

Questa ambientazione assume che il DM voglia svolgere una campagna *planare*, una nel quale Sigil è il luogo d'origine dei personaggi giocanti-la loro "città natale", per capirci. Questo approccio può essere vero

ME++I+EL⊕ IN +ES+A BABBE⊕!
S⊕N⊕ UN DELEGA+⊕ DI TH⊕R
E LE +UE LEGGI
N⊕N VALG⊕N⊕
PER ME..

- UL+IME PAR⊕LE DI
FRAN⊕K HEIDEN, A UN
GIUS+IZIERE

perfino se i personaggi son una mistura di primari e planari, in quanto i primari saranno semplicemente quei personaggi che hanno trovato la loro strada per Sigil e vi hanno impiantato un negozio.

Se desiderato, comunque, il DM può usare l'ambientazione PLANESCAPE come aggiunta temporanea in una campagna nel primo piano materiale. I personaggi

possono viaggiare tra Sigil e il loro mondo nel materiale primario mediante l'uso di incantesimi, oggetti magici e portali speciali. Mentre questo permette a Sigil e agli altri piani di essere semplicemente visitati dai personaggi da una regolare campagna, alla fine l'ambientazione PLANESCAPE perderà alcune delle sue uniche caratteristiche e mistero con questo stile di campagna. I personaggi giocanti diventeranno senza dubbio distratti da altre problematiche nel loro minuscolo mondo nel primario materiale, e non esploreranno mai pienamente le meraviglie di questa strana ambientazione. D'altra parte, alcuni giocatori sono veri "primari," e preferiranno solo un breve soggiorno nei

piani.

Un'altra opzione è di integrare completamente l'ambientazione PLANESCAPE in una campagna in corso. Un portale temporaneo o permanente tra il vecchio mondo campagna e Sigil potrebbe apparire al desiderio del DM. I personaggi potrebbero passare attraverso Sigil e dirigersi verso i piani e potrebbero essere creati nuovi personaggi planari secondo i desideri dei giocatori. Invece di vedere Sigil e i piani come mondi separati, diventerebbero parte del mondo campagna del DM.

Il miglior modo di vedere una campagna PLANESCAPE è il modo in cui chiunque vede qualsiasi altra campagna di AD&D nel materiale primario. Ha una base centrale per i personaggi (Sigil), un'area relativamente abitata attorno ad essa (le Terre Esterne), un confine (il cancello delle città ai confini con gli altri piani), e i territori selvaggi (i piani stessi). Sparsi dappertutto ci sono le tradizionali opportunità di avventura-sotterranei, rovine, castelli, fortezze-ma i piani sono pieni delle loro speciali meraviglie ti tutti i tipi.

Una cosa non è di certo l'ambientazione di PLANESCAPE: non è solo u insieme di regole per andare da qui a lì. Invero, viaggiare da piano a piano è ridicolosamente facile, una volta che un corpo sa come fare. E' solo questione di conoscere il giusto incantesimo, avere l'oggetto magico giusto o (più frequentemente) passare attraverso la porta giusta. Viaggiare in un altro piano non richiede giorni o settimane; avviene quasi istantaneamente. Non si perde tempo nell'arrivare, e non sono necessarie preparazioni speciali-solo di sopravvivere alla destinazione.

Il puro fatto è, il gioco di PLANESCAPE è tutt'altro che tradizionale. Un sotterraneo da esplorare potrebbe essere il teschio di un dio morto nel Piano Astrale, e la fortezza di un principe efreeti potrebbe essere un vulcano attivo, per nominare solo due delle eccellenti e virtualmente infinite possibilità. Il multiverso dei piani può essere ordinario, orripilante, incantevole, surreale o impossibile. Con l'immaginazione del DM, non ci sono letteralmente limiti a ciò che si può fare!

L'A+M⊕SFERA DEI PIANI

Le buone campagne hanno un sapore e un sentimento tutto proprio, qualcosa che le rende diverse da tutte le altre campagne. Krynn della saga di DRAGONLANCE® ha i suoi epici tormenti, la scura malinconia dell'ambientazione di

RAVENLOFT® è ricca di cupi orrori, la terra natia di Elminster, FORGOTTEN REALMS®, ha la vasta espansione di antichi imperi, e Athas del mondo di DARK SUN® odora di sabbia. Anche l'ambientazione di PLANESCAPE ha il suo stile e tonocualcosa per catturare l'immaginazione dei giocatori mentre esplorano questo strano mondo. Gli parla con una voce particolare e imposta il tono dei mondi.

L'ambientazione di PLANESCAPE si basa sulle idee e le filosofie, riguarda il "significato del multiverso." Non si tratta delle asciutte e accademiche lezioni di vecchi professori, citando cose che poco hanno a che fare con il mondo reale. Un planare vive in un mondo dove il significato del multiverso non è solo un dibattito, è un modo di essere. Un planare non fa solo domande, egli *vive* le risposte. Dai un'altra occhiata ad alcune delle fazioni descritte in *Una Guida ai Piani per il Giocatore* per avere un'idea di come si svolgono le cose. Questa è una campagna dove le idee sono seguite dalle azioni e vice versa-spade, pugni, magia e ideologia secondo necessità. Contaci: i planari sono tenaci perché vivere la filosofia non è affare per i deboli!

La campagna è impostata su un mondo dove i viventi si mescolano con i morti. Un corpo può vedere la ricompensa o la punizione ultime perché può viaggiare nel luogo dove andrà dopo morto, e quella conoscenza influenza il suo punto di vista. I planari sanno quali sono le ricompense della pietà, della bontà, del terrore e del tradimento. Sono resistenti perché conoscono al conseguenza di essere deboli.

L'ambientazione di PLANESCAPE è un mondo dove l'astratto è reale e potente. I sacerdoti non pregano per ottenere gli incantesimi da divinità astratte, ma da potenze "reali" che possono vedere o visitare. I maghi inalano la magia del multiverso con una sola boccata, perché esplorano luoghi in cui non dovrebbero-potrebbero-esistere le leggi comuni. I guerrieri possono vedere l'assoluta perfezione delle loro abilità in piani dove tutte le cose acquisiscono perfezione. I ladri hanno la possibilità ottenere tesori al di là dell'immaginazione, perché esistono tutte le cose che possono essere immaginate. I planari sono forti perché vivono in un mondo dove il potere grezzo giace nelle loro mani.

L'ambientazione di PLANESCAPE è cosmopolita, anche. Questo è il luogo che i demoni, i deva, i githyanki e gli slaad chiamano casa. Gli umani e i loro simili qui non sono spesso coloro che governano. I planari si fanno beffe delle attitudini provinciali dei primari, che sono spesso sorpresi di trovare un generale tanar'ri o un saggio githzerai seduti al tavolo a fianco a svolgere i propri affari. Un planare cresce con l'idea che chiunque e qualsiasi cosa può diventare potente e importante. Le conseguenze? I planari sono resistenti perché I nemici lo sono di più.

Tutte questo genera una cinica mondanità. I planari hanno visto di tutto e sono sopravvissuti a molto. I planari non si aspettano molta comprensione dagli altri perché ognuno ha la propria zolla da zappare. La gente buona si raccoglie assieme e si aiuta l'una con l'altra, ma piangere sulla propria sfortuna non porta da nessuna parte.



Quando svolge una campagna di PLANESCAPE il DM dovrebbe tenere a mente tutto questo. E' importante per un'avventura di PLANESCAPE come lo son le mappe, i mostri e i tesori. I planari pensano, agiscono e perfino appaiono differenti dai primari, e il DM deve far vivere queste differenze nel gioco. Ricorda che i planari credono nelle filosofie delle proprie fazioni. Fanno in modo che le azioni siano motivate da quelle filosofie e portate avanti con una nauseante *laissez faire* riguardo le azioni degli altri. Quando giocate di ruolo, dai ai planari una voce distintiva. Dai sentimento al gergo che permea i manuali di questa scatola. Usa la lista dei dialetti planari forniti e creane di più (si chiama Gergo-vedi pagina 95 in *Sigil e Non Solo*). All'inizio potrebbe sembrare innaturale, ma il *patos* dei piani diventerà piuttosto naturale in fretta per l'entusiasmo del DM e dei giocatori.

NΘN SΘNΘ S+RAMPALA+Θ!
NΘN PERME++ER+I
DI CHIAMARMI S+RAMBΘ
Θ +I SBA++Θ IN GALERA -
HAI CAPI+Θ?

- UN CI++ADINΘ DI
PANDEMΘNIUM



MAGIA E PIANI

Solo un ignaro primario o un mago testa di legno crederebbe che la sua magia funzioni allo stesso modo in ogni piano. Semplicemente non è così, babbeo-non quando il multiverso ha dei piani le cui vere essenze sono fuoco vivo, l'assoluta perfezione, la disperazione, la completa decadenza o cose perfino peggiori. Alcune di loro dovrebbero essere ovvie-usare una *parola sacra* contro un demone dell'abisso sul suo piano casa non funziona, come altri spacconi rompiscatole hanno imparato troppo tardi. Altre invece non sono così chiare, come fa un cutter convocare un djinni in Ysgard?

Alcuni dicono che l'esperienza è la migliore maestra, è uno stupido può imparare molto dai piani in questo modo, ma è doloroso. Un buon sanguigno sa che non c'è ragione di rischiare il proprio collo quando si può imparare dagli altri. Perché scoprire a proprio rischio e pericolo il fatto che una *palla di fuoco* nel Limbo non funziona quando un cutter può chiedere in giro in Sigil e venirlo a sapere?

Il DM non dovrebbe negare le seguenti informazioni ai personaggi giocanti, finché abbiano voglia di cercare nel posto giusto.

EFFETTI SUGLI INCANTESIMI

Molti primari non comprendono il perché la magia cambi così tanto da piano a piano. Non avviene nei loro mondi-possono viaggiare da un capo all'altro del mondo in luoghi come Krynn, e ancora la magia funziona allo stesso modo in ogni paese che visitano. Bene, andare in un altro piano è un po' più complicato che viaggiare di paese in paese. I saggi stanno discutendo le cause e le ragioni del perché ogni piano sia magicamente differente fin da quando hanno cominciato a pensarci. Naturalmente, ogni fazione ha le sue risposte. Un Divino dice che sia a causa delle proprietà divine di ogni piano. Un Governaro fornirà una lunga analisi su come le differenze di ogni piano siano correlate fra loro in un solo grande ordine che segue certe leggi logiche che potrebbero aver o non aver già scoperto. Uno Xaosita farebbe un cenno con la mano dicendo, "E' il caos, babbeo. Che problema c'è?"

Alla fine, *perché* è veramente importante-e in che *modo*. Qualsiasi sia la causa, ogni piano influenza gli



incantesimi in modo consistente, e un corpo può farci conto o meno. Ma per un mago le cui abilità dipendono da questo, egli deve imparare quali sono questi cambiamenti.

Non sorprendentemente, ci sono tre cose che un incantatore deve sempre tenere a mente, non importa dove il suo incantesimo venga pronunciato: 1) l'effetto della magia su una creatura nel proprio piano casa, 2) la posizione relativa di altri piani coinvolti nell'incantesimo, 3) La disponibilità di spazio extradimensionale. Questi punti sono facili da ricordare. Sono i cambiamenti che influenzano i singoli incantesimi delle scuole di magie in uno specifico piano che possono iscrivere un rompiscatole nel libro dei morti prima di averlo espresso completamente nella propria mente. Fortunatamente, bastano solo una o due spiacevoli sorprese prima che un mago si ravveda e cominci a prendere appunti.

FIGLI NATIVI

Alcune regole restano vere indipendentemente dal piano in cui un essere si trova, che sia il Materiale Primario, l'Astrale, un Piano Interno od Esterno. La più universale di queste ha a che fare con il piano casa di un essere. Tutti hanno un piano casa, e non è detto che sia il piano in cui abiti ora. Un primario che vive in Sigil si riferisce ancora al Piano Materiale Primario come al suo piano casa. Non è dove vive un essere



che è importante; ma è dove è nato, dove si è schiuso o germogliato. I piani casa sono importanti perché molti incantesimi funzionano solo sulle creature all'interno o all'esterno del proprio piano casa.

Gli incantesimi influenzati maggiormente dal piano casa di un essere appartengono alle scuole di Scongiorazione e Attrazione.

Molte scongiurazioni proteggono dalle creature provenienti da un altro piano, e poche (come *parola sacra*) possono rispedire una creatura nel suo piano casa. In entrambi i casi, una scongiurazione non può avere effetto su creature del proprio piano casa. Per esempio, alcuni primari potrebbero usare una *protezione dal male* per proteggersi dagli efreet mentre si trovano nella Città di Ottone. Sanno che l'incantesimo funziona a casa loro, così dovrebbe funzionare anche nel piano del Fuoco, ma non è così. La Città di Ottone si trova nel piano casa degli efreet, così i geni non son creature extraplanari qui e l'incantesimo di *protezione* non funziona. Qui, l'unico che è stato convocato, qui, è lo stupido primario.

Il piano casa ha gli l'effetto inverso degli incantesimi di attrazione. Nello specifico, a meno che sia un incantesimo che attrae creature di un altro piano (come *evocare elementali* o *cancello*), un'evocazione deve attirare qualcosa a portata di mano. Un *attirare mostri I* può attirare solo mostri dello stesso piano. Per esempio, pronunciare *attirare mostri* non farà apparire un succubus in Ysgard; non è il piano casa del demone, e nemmeno un piano dove lo si può incontrare normalmente.

PIANI CONNESSI

Quando un mago primario pronuncia evocare elementali, di solito non si domanda da dove proviene l'elementale. La creatura appare e questo è tutto. Gli incantesimi sono causa molti più viaggi planari di quanta gente sospetti. Prendi per esempio l'incantesimo evocare elementali: Deve (ovviamente) raggiungere il Piano Elementale per poter funzionare. Taglia questa connessione e l'incantesimo non può funzionare. Ora, i primari tendono a non notare nulla di questo perché il Piano Materiale Primario è connesso a tutti gli altri piani, che sia mediante l'Etereo o l'Astrale. Lo stesso non è vero per i Piani Interni ed Esterni. I Piani Interni sono tagliati fuori dal Piano Astrale (e quindi dai Piani Esterni) mentre i Piani Esterni sono tagliati fuori dall'Etereo (e quindi dai Piani Interni).

Cosa significa questo? Significa che quando un mago o un sacerdote si trova in un Piano Interno non può usare normalmente cose come *magia astrale* o *rianimare i morti*. E nei Piani Esterni, al stessa persona avrebbe difficoltà con *evocare elementali* e *servitore invisibile*, in quanto essi attraggono cose che si trovano nei Piani Interni. In alcuni casi, un incantesimo raggiunge il Piano Etereo o l'Astrale. Per esempio, *contattare altri piani* passa attraverso il Piano Astrale per raggiungere le potenze dei Piani Esterni e attraverso il Piano Etereo per raggiungere i signori elementali, ma un lanciatore di incantesimi non può raggiungere Arborea dall'Etereo e non può contattare il piano dell'Aria dal Piano Astrale-capisci?

Nella Tabella I viene fornita una lista degli incantesimi che hanno un sentiero planare (gli incantesimi che devono avere accesso ad un piano o ad un gruppo di piani

TABELLA I:
INCANTESIMI CON SENTIERI PLANARI

ASTRALE

Bidimensionalità
*Divinazione**
*Finestra Astrale**
Identificazione
*Magia Astrale**
*Parlare con i morti**
*Parlare con i viaggiatori astrali**
Reincarnazione
*Resurrezione**
Rianimare i morti
*Trovare familiare***
*Unirsi con i viaggiatori astrali**

DUALE

Attrazione istantanea
*Augurio**
*Comunicazione**
*Consacrare**
Contattare altri piani
Espulsione di Drawmij
Intrappolare
Invocare la potenza divina
*Ispirazione divina**
Spostamento casuale di Hornung
Visione

ETEREO

Attirare ombre
Cacciatore invisibile
Camminare fra le ombre
*Cocchio di Sustarre**
Creazione maggiore
Creazione minore
Distorsione
Evocare elementali
Gatto d'ombra
*Macchinari d'assedio d'ombra**
*Materializzare elementali della terra**
*Materializzare elementali del fuoco**
Mostri dell'ombra
Ombra strisciante di Lorloveim
Ombre
Ombre magiche
Ottenimento di Khazid
*Protezione dal Piano Negativo**
*Ristorazione**
Risucchio di energia
*Sciami di elementali**
Scrigno segreto di Leomund
*Servitore invisibile**
Simulacri di mostri
Simulacri magici
*Specchio d'acqua**
Svanire
Trasferire la dimora
Trasformazione in ombra di Lorloveim
*Viaggiare nel confine etereo**

EXTRADIMENSIONALE

Corda magica
*Individuazione extradimensionale**
Labirinto
*Manipolazione extradimensionale**
*Mutamento**
Scrigno segreto di Leomund
Splendida dimora di Mordenkainen
*Tasca extradimensionale**
*Segregazione**
Tasche speciali



* Può oppure no attraversare un sentiero planare, dipende dalla creatura chiamata.

** Magia sacerdotale con sentieri planari-alterato solo se usato mediante una pergamena o altro oggetto magico.

specifici). Sebbene gli incantesimi dei sacerdoti non siano influenzati dai sentieri planari (vedi pagina 13), nella Tabella 1 vengono elencati quelli che attraversano dimensioni perché gli oggetti magici che hanno effetti simili a incantesimi sacerdotali *subiscono* l'impatto dei confini planari.

DIMENSIONI EXTRA

Una manciata di incantesimi e oggetti magici creano strane piccole tasche conosciute come spazi extradimensionali. Usare questi incantesimi non è normalmente un problema a meno che un copro non sia nel Piano Astrale, dove non ci sono dimensioni extra. Prova ad usare lì un incantesimo corda magica e non succederà niente. Ora, il motivo per menzionare questo fatto è che i piani non sono completamente mappati, specialmente tutti quei piccoli semipiani nell'Etereo. C'è una possibilità che uno qualsiasi di essi sia come l'Astrale-completamente tagliato fuori dal mondo extradimensionale. Se questo è il caso, sarà annotato nella descrizione specifica di quel luogo, così tieni d'occhio le descrizioni.

ALTERAZIONI CATEGORICHE

Oltre alle considerazioni già esposte, molti dei cambiamenti degli incantesimi sono raggruppati per scuole. Tutti gli incantesimi di una data scuola di magia sono influenzati allo stesso modo. I possibili effetti su una scuola sono anch'essi suddivisi in *potenziato* (+), *alterato* (♦), *indebolito* (>) e *nullo* (:.). Vedi la Tabella II a pagina 12 per una lista delle scuole di magia e il loro stato in ognuno dei piani.

POTENZIATO (+) indica che il potere degli incantesimi della scuola indicata è aumentato. L'effetto è probabilmente dovuto alla similitudine della magia con le proprietà del piano stesso. Gli incantesimi potenziati funzionano come se chi li lancia fosse di un livello più alto del normale. Quindi, una *palla di fuoco* pronunciata da un mago di 8° livello nel Piano Elementale del Fuoco infligge 9 dadi di danno. I tiri-salvezza contro gli incantesimi potenziati che causano danni sono eseguiti con una penalità di -1, mentre i tiri-salvezza contro incantesimi che conferiscono protezione sono eseguiti con un bonus di +1.

ALTERATO (♦) è l'effetto più comune, causando per incantesimi differenti incantesimi risultati basati sulla filosofia o sulle proprietà fisiche del piano. Il risultato **s p e c i f i c o**

dell'alterazione varia da incantesimo a incantesimo all'interno di una scuola, ma si applica lo stesso principio generale a tutti gli incantesimi dello stesso tipo. Quindi, gli incantesimi basati sul fuoco nel Piano Paraelementale del Ghiaccio produce una esplosione di vapore bollente piuttosto che di fuoco.

INDEBOLITO (>) vuol dire che gli incantesimi della scuola hanno gli effetti ridotti, a causa di qualche opposizione tra la scuola e la natura del piano. Gli incantesimi indeboliti funzionano come se lanciati da una persona di un livello inferiore del normale. Per esempio, un incantesimo basato sull'aria usato nel piano dell'Acqua viene automaticamente indebolito dalla natura dell'elemento del piano. Inoltre, l'*indebolimento* comporta il fatto che è impossibile lanciare incantesimi di alto livello. Per il fatto che il potere di questa magia è più di quanto possa essere tollerato dalle forze del piano, gli incantesimi superiori al 4° livello non possono essere lanciati.

NULLO (:.) indica che gli incantesimi della scuola indicata sono semplicemente indisponibili finché il mago si trova all'interno del piano. La magia dell'incantesimo è opposta alla natura del piano, così gli incantesimi di quella scuola non funzionano all'interno del piano. Pronuncia quell'incantesimo, è l'avrai perso, babbeo.

CHIAVI DI INCANTESIMI

Con tutte queste alterazioni e restrizioni, la vita di un incantatore dei piani potrebbe essere quasi impossibile. Immagina alcuni poveri rompiscatole di maghi elementalisti là fuori in, in Gehenna, tagliato fuori



TABELLA II: ALTERAZIONE DELLE SCUOLE A SECONDA DEL PIANO

PIANO	ALT.	DIV.	EVOC./		ILL./		INC./		INV./		— ELEMENTALE —			
			ATTR.	VIS.	CHAR.	APP.	NEGR.	SCO.	SELV.	AC	AR	F	T	
Astrale	◆	-	>	◆	-	-	-	-	-	+	◆	◆	◆	◆
Etereo	-	∴	◆	+	-	-	-	-	>	-	◆	-	-	◆
Elementale: Acqua	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	+	>	∴	>
Elementale: Aria	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	>	+	>	>
Elementale: Fuoco	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	∴	>	+	>
Elementale: Terra	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	>	>	>	+
PE: Fumo	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	>	-	-	>
PE: Ghiaccio	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	-	-	>	>
PE: Lava	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	-	>	>	-
PE: Magma	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	>	>	-	-
QE: Fulmine	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	-	+	-	>
QE: Minerale	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	◆	>	>	+
QE: Radianza	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	>	-	+	-
QE: Vapore	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	+	-	◆	-
Energia Positiva	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	+	◆	-	+	◆
Energia Negativa	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	>	◆	>	>	◆
QE: Cenere	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	◆	◆	∴	+
QE: Polvere	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	>	◆	-	-
QE: Sale	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	∴	-	-	-
QE: Vuoto	-	-	◆	-	-	-	◆	-	-	-	-	∴	∴	-
Abisso	◆	◆	◆	+	-	-	◆	-	-	+	◆	◆	◆	◆
Acheronte	-	◆	◆	-	-	-	◆	-	-	>	◆	◆	◆	◆
Arborea	-	◆	◆	-	◆	-	◆	-	-	-	◆	◆	◆	◆
Arcadia	-	◆	◆	◆	◆	-	◆	-	-	>	◆	◆	◆	◆
Baator	-	◆	◆	-	-	-	◆	-	-	>	◆	◆	◆	◆
Bytopia	-	◆	◆	-	-	-	◆	-	-	-	◆	◆	◆	◆
Carceri	◆	◆	◆	-	-	-	◆	-	-	-	◆	◆	◆	◆
Elysium	-	◆	◆	-	-	-	◆	-	-	-	◆	◆	◆	◆
Gehenna	-	◆	◆	-	>	+	◆	-	-	-	◆	◆	◆	◆
Grigie Distese	-	◆	◆	-	◆	-	◆	-	-	-	◆	◆	◆	◆
Limbo	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Mechanus	-	◆	◆	∴	-	-	◆	-	-	∴	◆	◆	◆	◆
Monte Celestia	-	◆	◆	-	-	-	◆	-	-	>	◆	◆	◆	◆
Pandemonium	◆	◆	◆	-	-	-	◆	-	-	+	◆	◆	◆	◆
Terre Bestiali	◆	◆	◆	-	◆	-	◆	-	-	-	◆	◆	◆	◆
Terre Esterne	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Ysgard	◆	◆	◆	-	-	-	◆	-	-	+	◆	◆	◆	◆

- Nessuna alterazione alla scuola

◆ Avviene un'alterazione alla scuola; vedi la descrizione del piano per i dettagli

> La scuola è indebolita nel piano

+ La scuola è potenziata nel piano

∴ La scuola è nulla nel piano

Abbreviazioni: Ar Aria (elementale); Sco. Scongiurazione; Alt. Alterazione; Evoc./Attr. Evocazione/Attrazione; Div. Divinazione; T Terra (elementale); Inc./Char. Incantamento/Charme; F Fuoco (elementale); Ill./Vis. Illusione/Visione; Inv./App. Invocazione/Apparizione; Negr. Negromanzia; PE Piano Paraelementale; QE Piano Quasielementale; Ac Acqua (elementale); Selv. Magia Selvaggia

dall'Etereo e incapace di pronunciare i più potenti fra i suoi incantesimi. Fa preferire ad un mago di starsene semplicemente a casa sua, eh?

E' buona cosa, quindi, che ci sia un modo di aggirare il problema: per ogni piano, c'è una *chiave di incantesimo* segreta che conforma il mago alla vibrazione magica del piano. Una volta che il lanciatore si trova in armonia con l'essenza del piano, alcuni o addirittura tutti i suoi incantesimi funzioneranno di nuovo normalmente. Non è un vero e proprio mistero, dato che la maggior parte dei maghi sanno dell'esistenza delle chiavi, perfino se non conoscono le chiavi per ogni piano. E' l'incantatore proveniente dal Materiale Primario che tende ad essere più all'oscuro riguardo tali cose, con il generale divertimento delle loro controparti planari.

Molte chiavi, indipendentemente da cosa siano, aggiungono 1 all'iniziativa o al tempo di lancio degli incantesimi.

Le chiavi di incantesimo assumono una gran varietà di forme, che non sono mai le stesse fra piano e piano. In Ysgard le chiavi di incantesimo sono per la maggior parte rune-tracciate nell'aria, pronunciate, gettate o quant'altro invocate mentre l'incantesimo viene pronunciato. In Mechanus le chiavi prendono la forma di equazioni—formule matematiche che alterano, appena, la natura dell'universo. In Limbo, il cuore del Caos, le chiavi cambiano costantemente, così un povero incantatore non è mai completamente sicuro che cosa funzionerà la prossima volta.

Chiavi differenti hanno differenti raggi d'azione sui poteri. Il più comune è la *chiave generica*. In questo caso, un singola chiave influenza tutti gli incantesimi dello stesso tipo. Per esempio, una chiave generica può ripristinare gli incantesimi di una scuola alterata o riattivare tutta la magia basata sul fuoco. Altre chiavi non sono così generose e sono conosciute come *chiavi specifiche*. Queste potenziano un incantesimo singolo e specifico. In Monte Celestia, un cutter necessita di una chiave specifica per fare in modo che *paura* funzioni in maniera consona.

Un'altra chiave specifica permette a un mago di pronunciare *evocare elementali* in un Piano Esterno, ma dovrebbe essere fatto chiaro che la cosa che apparirà sarà composta di elementi presenti nel piano dove l'incantesimo viene lanciato, e che anche lo spirito della creatura è risucchiato dall'essenza dello stesso piano. Tali elementali non sono come "veri" elementali, e il rompiscatole evocatore che no prende in considerazione questo fatto avrà una lunga giornata. (Vedi pagina 42, "La Magia nei Piani Esterni," per i dettagli.)

PENSI CHE UNA SPADA È UNA
MANCIA+A DI INCAN+ESIMI
+I RENDAN⊕ F⊕R+E? N⊕N È
CI⊕ CHE HAI CHE C⊕N+A,
BABBE⊕, MA CI⊕ CHE SAI.

- FAIRVEN UN CIFRA+⊕

Non ci vuole molto a capire che le chiavi hanno dei limiti, e solo un mago testa di legno arriverebbe a pensare che esse risolvano ogni problema. Alcune scuole e alcuni incantesimi semplicemente non hanno chiavi-gran parte delle volte è a causa del fatto che il piano è troppo incompatibile con la magia dell'incantesimo. Non importa cosa si faccia, una *palla di fuoco* non funziona nel piano dell'Acqua, e la magia selvaggia on funzionerà mai nell'ordine rigoroso dell'universo di Mechanus.

I SACERD⊕TI E LE LOR⊕ DIVINITÀ

Tutti questi cambiamenti degli effetti degli incantesimi non sono solo per i maghi-la magia cambia anche per i sacerdoti. I sacerdoti hanno le loro stesse riflessioni che influenzano il lancio degli incantesimi, ed è tutto legato alle loro persone altolocate, le loro divinità. Il fatto più importante con i sacerdoti è che non ottengono i loro poteri dalla scienza e dallo studio, ma dalle loro divinità. Ora, siccome quasi tutte le potenze (eccetto per pochi di tipo elementale) vivono nei Piani Esterni, alcuni saggi direbbero che molti sacerdoti nei Piani Interni sono sfortunati. Dopo tutto, per la logica appena esposta, i Piani Interni sono tagliati fuori dai Piani Esterni. Bene, questi presupposti saggi avrebbero torto. Questo è quel che accade quando un babbeo cerca di usare la logica qui.

E qui c'è il mistero di tutto: se le potenze non potessero raggiungere i loro seguaci ovunque nel multiverso, non sarebbero poi così terribili, no? Pensaci. Le potenze sono insondabili, misteriose e magnificenti. Il modo in cui superano il problema logico che lega il resto degli usufruttori di magia del multiverso non è cosa da mortali. Naturalmente, i factol ci dibattono: i Divini dicono che i mortali non hanno acquisito la comprensione interna e gli Athar usano questo fatto come l'evidenza dell'esistenza di un universo più grande al di là di questo. Hanno ragione? Hanno torto? Ciò che importa ciò che pensa un povero rompiscatole? Il fatto è semplice: i sacerdoti pregano ed ottengono i loro incantesimi.

Il problema per i sacerdoti non è contattare i propri dei per imparare gli incantesimi-lo è però avventurarsi in un territorio nemico. Questo è lo slogan: i piani-Interni, Esterni e perfino alcuni semipiani-sono territori specifici appartenenti ad un gruppo di potenze o ad un altro, potenze che non vedono di buon occhio gli intrusi, specialmente non i provocatori di qualche altro piano. Alcune potenze, specialmente quelle dei Piani Inferiori, hanno già abbastanza problemi a mantenere una tregua con i rivali del loro stesso piano, pensa te con dei di altri piani che differiscono per moralmente e fisicamente. Tutti quei sacerdoti rompiscatole che cercassero di impressionare i propri altolocati potrebbero rendere i Piani Esterni un luogo piuttosto sanguinoso. Ancora però, mettere tutti i nemici del sacerdote nel libro dei morti sarà solo un problema per una divinità, e siccome è impossibile sigillare tutte le porte di un piano, le potenze troveranno altri modi per sopprimere l'agente intromesso dei propri rivali.

Alla fine di tutto, ci sono due cose che impediscono al multiverso dalla guerra totale. Primo, gli dei,



semplicemente non inviano legioni dei propri fedeli seguaci l'uno nel piano dell'altro. Non è una buona formalità e né buona regola, perfino per un tanar'ri e un baatezu, che hanno le loro mani già piene le une delle altre.

Secondo, e più importante, *quando un sacerdote di trova in un Piano Esterno diverso da quello dove risiede la propria divinità, funziona come se avesse un livello d'esperienza in meno per ogni singolo piano che si trova fra sé stesso e il piano della sua divinità.*

Per esempio, Nayla il Giusto è un sacerdote di 10° livello che guida una banda di fedeli guerrieri nel cuore di Pandemonium. Il piano casa della divinità di Nayla è Bytopia. Muovendosi lungo il Grande Anello (vedi la mappa poster dei piani), Elysium, le

DUBI+I?

**NΘN DΘMANDIAMΘ, NΘI
FACCIAMΘ.**

- MΘDRΘN TRICALUS

Terre Bestiali, Ar b o r e a , Ysgard e Limbo giacciono tutti tra Bytopia e

Pandemonium. Quindi, finché si trova su Pandemonium, Nayla è in effetti un sacerdote di 5° livello, e tutti gli incantesimi dei sacerdoti di alto livello gli sono negati finché non si avvicina almeno un poco a casa.

La perdita di incantesimi è istantanea e temporanea, e ha luogo nel momento in cui si entra in un piano. Se il personaggio ha attualmente memorizzato più incantesimi e livelli di incantesimo di quanto gli sia permesso, quelli extra (a scelta del *giocatore*) vengono istantaneamente cancellati dalla sua mente. Appena si attraversa un confine che lo porto più vicino al piano casa della sua divinità, i livelli di incantesimo del sacerdote vengono istantaneamente ripristinati, gli incantesimi del sacerdote vengono immediatamente recuperati. Comunque, la conoscenza degli incantesimi persi non torna immediatamente; il personaggio deve riposare e pregare per ottenere gli incantesimi come sempre.

Nota che il "condotto di potere" di Nayla non traccia la strada più corta verso il suo piano casa, come fanno gli oggetti magici (vedi sotto). Perché? Perché le divinità stesse non vogliono che sia così! Non c'è ragione per il quale un sacerdote di Bytopia debba avere più difficoltà a lanciare un incantesimo in Pandemonium piuttosto che da Limbo non tutto ciò che le potenza fanno è insondabile, babbeo. D'altra parte, se la divinità di un sacerdote risiede in un Piano *Interno*, egli perderà tre livelli effettivi in un Piano Esterno, perché l'Astrale, il Primario e l'Etereo giacciono fra lui e la sua sorgente di potere. La stessa limitazione di applica a quei chierici dei Piani Esterni che visitano i Piani Interni, ma in questo caso la magia dei sacerdoti *funziona* come quella degli oggetti magici. (La logica è circolare? Ricordi la regola dell'*Unità degli Anelli*?)

In qualsiasi

modo, la morale della storia è: se non puoi portare tutti i tuoi incantesimi con te, portati molte pergamene-non son influenzate da nessuna di queste faccende di rivalità di potente o piani.

CHIAVI DI PΘ+ERE

Un sacerdote, per il fatto che un piano è la casa della sua persona alto locata, è in grado di scoprire le chiavi di potere. Una chiave di potere non ripristina soltanto l'incantesimo allo stato normale (come fa una chiave di incantesimo), fa in modo che l'incantesimo funzioni in modo migliore di prima. Per esempio, un chierico che possiede la chiave giusta può lanciare un incantesimo *cura ferite leggere* ed ottenere il massimo effetto ogni volta. Le chiavi di potere sono rare, *molto rare*, ed il sacerdote che ne conosce una dovrebbe enumerarsi fra le anime fortunate. Mentre le chiavi generiche e specifiche sono semplicemente parte del territorio planare, le chiavi di potere (come dice il loro nome) sono create dalle potenze stesse.

Una chiave di potere può cambiare ogni volta che la divinità lo vuole, così non c'è la certezza che il sacerdote possa usare la stessa chiave per sempre. Odino potrebbe insegnare a uno dei suoi sacerdoti una runa che è una chiave di potere per incrementare tutte le divinazioni. Se quel sacerdote dovesse stupidamente insegnarla a tutti i suoi discepoli, Odino potrebbe esserne offeso e cambiare il potere della chiave in modo che la runa del sacerdote non funzioni più.

Gli dei usano le chiavi di potere per ricompensare i servitori fedeli o come maggior potere per un'impresa particolarmente pericolosa, e le offrono solo a coloro che le meritano. Un sacerdote non può richiedere una chiave di potere e nemmeno scoprirla in un tesoro. La migliore ipotesi del perché le chiavi di potere sono così attentamente sorvegliate è che ognuna costa un minuscola parte della forza della divinità. Non tutte le divinità sono tranquille all'idea di indebolirsi, così le chiavi di potere sono piuttosto rare.

C'è un rischio nell'usare le chiavi di potere che dovrebbe essere menzionato, in particolare per i sacerdoti dei Piani Inferiori. Non poche delle potenze malvagie si divertono a creare chiavi di potere false. Si divertono

LE CHIAVI DI INCAN+ESIMΘ

**SΘNΘ CΘME LE CICA+RICI-
NΘN SI PERDΘNΘ MAI.**

- MEG DEL LABIRIN+Θ



moltissimo a far credere che intonare uno slogan stando su un piede solo mentre si pronuncia un incantesimo o spillare le piume da un pollo funzioni come chiavi di potere per un ampio gruppo di incantesimi. Se un sacerdote è fortunato, questo umorismo non provoca niente di peggio rispetto a non avere la chiave stessa. Molto più facilmente, la chiave di potere altera l'incantesimo in un modo che di sicuro non piacerà al sacerdote. In altre parole, quando un babbeo ottiene una chiave, farebbe meglio ad assicurarsi che provenga dalla sua divinità e non da una rivale.

OGGETTI MAGICI

Molti oggetti magici sono legati dalle stesse regole e limiti degli incantesimi dei maghi e vengono attivati nei piani. Porta una *bacchetta del fuoco* nel piano dell'Acqua e tutto è davvero splendido perché produrrà delle innocue bolle di vapore. Una *bacchetta delle meraviglie*, che usa magia selvaggia, è un bastoncino inutile dell'ordinato Mechanus. E diversamente dagli incantesimi, non ci sono chiavi per far funzionare un oggetto magico in modo proprio. La Tabella III elenca gli oggetti magici e la scuola di magia equivalente in cui sono classificati. Fai riferimento alla Tabella II per le alterazioni degli effetti specifiche sugli oggetti magici.

ARMI ED ARMATURE MAGICHE

Quando le armi e le armature magiche vengono create, diventano sintonizzate alle energie del piano specifico dove sono state forgiate. Muovi tale oggetti distante da quel piano e la connessione con quelle energie magiche s'indeboliscono. Più lontano si muove da quel piano, e più si indebolisce, perdendo istantaneamente un più per ogni piano di distanza dal piano casa. Per esempio, porta una *spada +2* creata nel Materiale Primario nel Piano Astrale o Etereo e diventerà una *spada +1*. Portala ancora più in là, nei Piani Interi o sterni, e diventerà una *spada +0*, senza alcun bonus. Le armature magiche subiscono lo stesso destino. Nonostante siano inerti, questi oggetti vengono ancora individuati come magici da un incantesimo *individuazione del magico* o da altri strumenti di individuazione.

Gli oggetti magici ridotti a +0 sono effettivamente inerti (finché non vengono spostati più vicino al proprio piano casa). A questo punto, le abilità extra-parola, poteri simili a incantesimi, e così via-non possono essere usati. (Le armi con bonus multipli, come una *spada +1, +4 contro licanthropi*, non vengono rese inerti finché non viene perduto l'intero bonus di +4.) Nota che una *spada +2* allontanata per una distanza di tre piani non diventa una *spada -1*. Il minimo assoluto è 0.

Per tenere traccia di questo cambiamento durante il gioco, le armi influenzate possono essere segnate nell'avventura mettendo il bonus modificato tra parentesi- per esempio: *spada +2 (+1)*. Una lama inerte verrà indicata come una *spada +2 (0)*. Un oggetto inerte non è completamente inutile, perché può essere usato contro le creature che possono essere colpite da qualsiasi arma magica. Se viene indicato anche solo un +1, comunque, la

POZIONI E OLI: generalmente ricadono nella scuola di Alterazione, perché cambiano l'utilizzatore in qualche maniera.

FILTRI: sono di solito di Incantamento/Charme.

ANELLI: ricadono in diverse categorie, a seconda della funzione. Molti sono di alterazione (*anello di intermittenza, anello resistenza al fuoco, anello controllo dei mammiferi*). Gli anelli che proiettano energia (*anello dell'ariete*) sono di Invocazione/Apparizione. Quelli che richiamano esseri sono di Evocazione/Attrazione. Un *anello di protezione* o un *anello di riflessione* usa magia di Scongiorazione. Gli anelli con diversi usi dipendono "dall'incantesimo" lanciato in quel momento.

BACCHETTE: sono genericamente della scuola di Invocazione/Apparizione.

BASTONI: sono influenzati in base all'incantesimo lanciato. Le funzioni simili ad ami usano magia di Alterazione.

VERGHE: o dipende potere simile a incantesimo usato al momento o usa magia di Alterazione per le abilità simili ad armi. Diverse verghe (*verga del dominio, verga dell'inganno, verga dello splendore e verga del terrore*) usa magia di Incantamento/charme.

OGGETTI MAGICI VARI: può usare l'intera gamma di scuole di magia. Il migliore approccio è di confrontare gli effetti dell'oggetto a un incantesimo esistente. *I bracciali della scimmia* usano magia di Alterazione. *Borsellino sempre pieno di Bucknard* è di Evocazione/Attrazione, e *il libro della giovevole conoscenza* è di Negromanzia (in quanto aggiunge energia vitale in forma di un nuovo livello).

ARTEFATTI: non sono influenzati dai piani. A meno che non specificato diversamente, un artefatto funziona normalmente in tutti i piani, sebbene perfino gli effetti di un artefatto sono soggetti alle leggi naturali del piano. Quindi, un artefatto che crea una grande *palla di fuoco* non può ignorare il problema che delle palle di fuoco si trovano a affrontare nell'oceano solido del piano dell'Acqua.

* Quando determini gli effetti planari di uno specifico oggetto magico, confrontalo con gli incantesimi esistenti-una *pozione di guarigione* potrebbe essere classificata nella stessa scuola di magia dell'incantesimo *cura ferite leggere*, e un *anello del volo* sarebbe della stessa scuola dell'incantesimo *volare*. Quando non ci sono corrispondenze chiare per un oggetto magico, il tipo di oggetto può essere usato per determinare qualsiasi alterazione, come determinato nella Tabella III.





spada deve
recuperare
almeno tale
bonus per poter
essere efficace.

Quei sanguigni che
pensano che le armi
maledette siano
influenzate allo stesso
modo, dovranno
usarle per provare la
loro teoria. Un'arma

*maledetta interagisce direttamente con il suo
possessore, non importa dove si trovi, e nessun cambiamento di
piano nel multiverso non cambierà la cosa.*

Quando si calcola la distanza tra l'attuale piano ed il piano casa, il DM dovrebbe ricordare che il Piano Astrale connette ad ogni Piano Esterno e che l'Etereo connette ad ogni Piano Interno. Così, se il personaggio in Pandemonium usa una spada magica forgiata in Gehenna, la spada perde 2 dei suoi più perché la strada più breve per Pandemonium si *traccia attraverso* l'Astrale (o le Terre Esterne). Se il piano casa della spada fosse stato Limbo, avrebbe perso solo 1 più, in quanto Limbo e Pandemonium sono direttamente adiacenti (vedi la mappa dei piani). Lo stesso schema si applica per i Piani Interni, dove l'Etereo serve da legame. Il più grande numero di piani che può separare due punti è quattro. Se uno qualsiasi dei Piani Interni è il piano casa di un'arma, il tragitto più lungo sarebbe verso l'Etereo, poi verso il Materiale Primario, poi verso l'Astrale e in fine verso un Esterno.

Quando calcoli le distanze, i semipiani, gli spazi extradimensionali, i condotti, le pozze di colore, i vortici e qualsiasi altra cosa, non hanno effetto. Un semipiano nell'Etereo non conta come piano separato; allo stesso modo, un condotto fra il Materiale Primario e un Piano Esterno non riduce il numero di piani che separano i due.

Fortunatamente, la varietà di sorgenti planari non è così vasta, in quanto gran parte delle armi ed armature che i personaggi usano è facile che provengano da soltanto poche fonti. Con l'eccezione di quelle poche divinità devote alla forgia, le potenze scoraggiano la gente della loro zona alla creazione di oggetti magici volenti o nolenti.

Nemmeno ai loro agenti è consentito creare oggetti magici senza permesso, specialmente sotto gli occhi di qualche principe-demone dei Piani Inferiori. I supplicanti per regola non creano beni



magici, in quanto questo non li porta di certo più vicino alla grande ricompensa che stanno ricercando.

Il lavoro in fucina non è bandito dappertutto, naturalmente, o non ci sarebbe per niente magia nei piani. A parte per i pochi oggetti di creazione divina-qualcosa in cui nessun rompiscatole avrà mai la possibilità di incapparci-Sigil è ben conosciuta per il suo armamentario magico. Il Gran Bazar (vedi *Sigil e Non Solo*) in particolare è ricco di bancarelle dove un mastro forgiatore mago prenderebbe un ordine per un po' di lavoro personalizzato. Naturalmente, al cutter costerà un bel po' di grana, ma c'è denaro a sufficienza nei piani per tenere occupati una dozzina di maghi.

La ragione primaria per il quale in Sigil si trova molto di questo lavoro più che in ogni altro posto è che gli dei qui non possono interferire con gli affari-non al centro delle Terre Esterne, e non nella zona della Signora del Dolore. Senza nulla che fermi le loro mani, i nani emigrati, gli astuti tiefling e gli umani pratici hanno avviato dei

SIAMO STATI ABBANDONATI IN BAZAR,
HAI PERSO LA CHIAVE DEL CANCELLI,
UNA DOZZINA DI DEMONI DELL'ABISSO
SI STANNO DIRIGENDO QUI,
E IL PALADINO È ABBA+U+O
E POTREBBE ESSERE MORTO,
E LA TUA CHIAVE DI POTERE È UN FALSO-
E ALLORA?

- HORIZ DELLA CABALA MACABRA

negozi in relativa sicurezza. *Relativa* sicurezza, ricorda, perché c'è sempre la minaccia che qualche divinità offesa invii un delegato per porre un corpo nel libro dei morti. Inoltre, ci sono sempre i ladri che praticano il contrabbando a fini lucrativi.

C'è un'altra ragione per il quale l'armeria di Sigil è sempre richiesta, una ragione pratica che tiene gli affari sempre attivi. Le armi prodotte in Sigil perdono un solo più nel Grande Anello, in quanto le Terre Esterne sono adiacenti a tutti i Piani Esterne. Per un planare è il miglior luogo per creare un'arma, al di fuori dell'Astrale, e quello è un piano troppo pieno di pericoli.

Un'altra fonte di armi comune è il Piano Materiale Primario.

Naturalmente, le armi basate sul piano Primario subiscono la perdita di 2 più sia sui Piani Interni che Esterne. Questo significa che molti apparati del Materiale Primario sono solo di poco più deboli di quanto una planare potrebbe essere. Oltre a questo, la cosa migliore che si può dire di un'arma



primaria è che sono svantaggiate in modo uguale sia nei Piani Interni che Esterni.

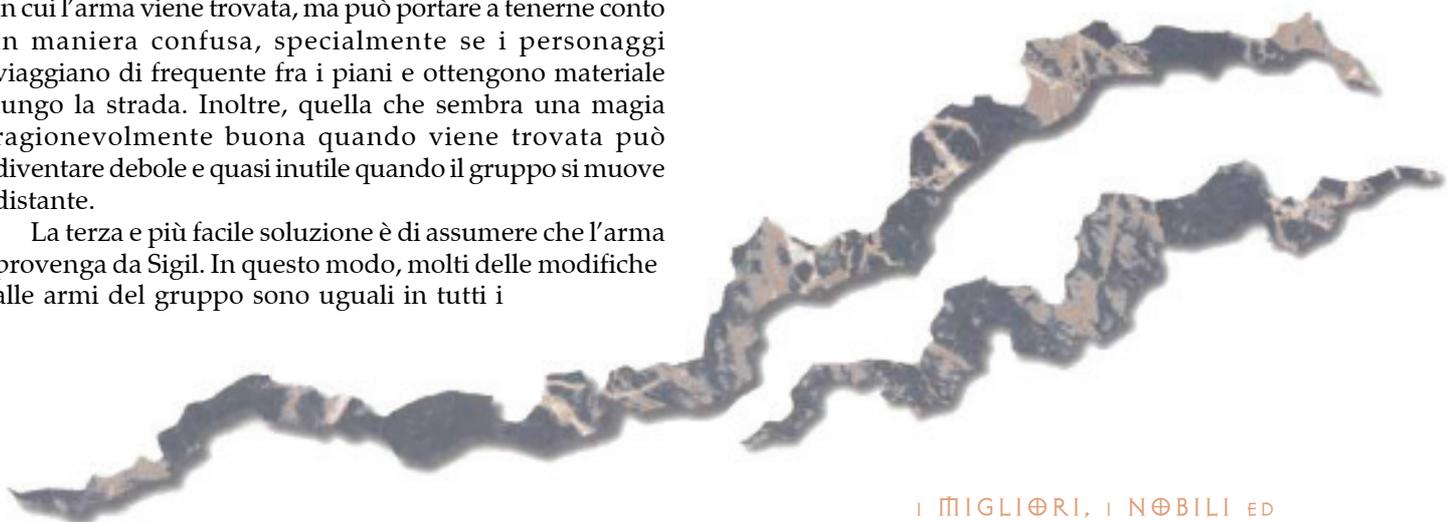
Grazie alla sua importanza per la campagna di PLANESCAPE, il DM e i giocatori dovrebbero tenere conto del piano casa delle armi magiche- ma non serve che sia un processo difficile e segreto. La provenienza di molte armi create nei panni è semplice da determinare: una spada fatta nell'Abisso non ha lo stesso aspetto di una proveniente da Monte Celestia. Se uno spaccone non è in grado di identificarne la provenienza, ci sono esperti in un luogo come Sigil che lo faranno con piacere (a un prezzo, naturalmente).

Quando un'arma magica viene trovata, il DM dovrebbe scegliere una delle tre opzioni per la sua origine. Primo, può dargli un piano di provenienza specifico, scelto attentamente ai fini dell'avventura. Questa scelta è la migliore per quegli oggetti veramente *rari* creati dai delegati. Prendere e usare un oggetto di questo tipo è di solito un modo per sottolineare una grande avventura: scorrazzando per il 50° strato dell'Abisso, i giocatori scoprono l'armatura e la spada dell'ultimo Imperious il Fedele, che sono state specificamente create e inviate per la stessa impresa che i personaggi stanno cercando di portare a termine. Questo darà ai giocatori una tregua.

Secondo, il piano casa dell'arma può essere lo stesso del piano attuale. Ciò è rapido e conveniente nel momento in cui l'arma viene trovata, ma può portare a tenerne conto in maniera confusa, specialmente se i personaggi viaggiano di frequente fra i piani e ottengono materiale lungo la strada. Inoltre, quella che sembra una magia ragionevolmente buona quando viene trovata può diventare debole e quasi inutile quando il gruppo si muove distante.

La terza e più facile soluzione è di assumere che l'arma provenga da Sigil. In questo modo, molti delle modifiche alle armi del gruppo sono uguali in tutti i

Piani Esterni, semplificando il compito di tenerne conto per il giocatore e il DM. Questa scelta dovrebbe essere usata per definizione a meno che non serva altrimenti. In questo modo funziona da protezione, se il DM dovesse dimenticare, i giocatori perdano i loro appunti, o accada qualche altra calamità simile.



I MIGLIORI, I NOBILI ED
I VERI SUPPLICANTI IN SIGIL
SONO COLORO CHE SI GIRANO
AD ASCOLTARE
QUANDO SENTONO
UN DOLCE RISUONARE DI TRONBE.

- DEVA ISAB
DELL'ALA PIEGATA

Un cutter che voglia avventurarsi nei panni, deve sapere come farlo velocemente. Non basta se un rompiscatole conosce il modo di avventurarsi in Gehenna e le Grigie Distese perché non conosce la via più rapida per Carceri. E' un dato di fatto: nessun planare si vuole affidare agli incantatori solo per attraversare

VIAGGIARE FRA I PIANI

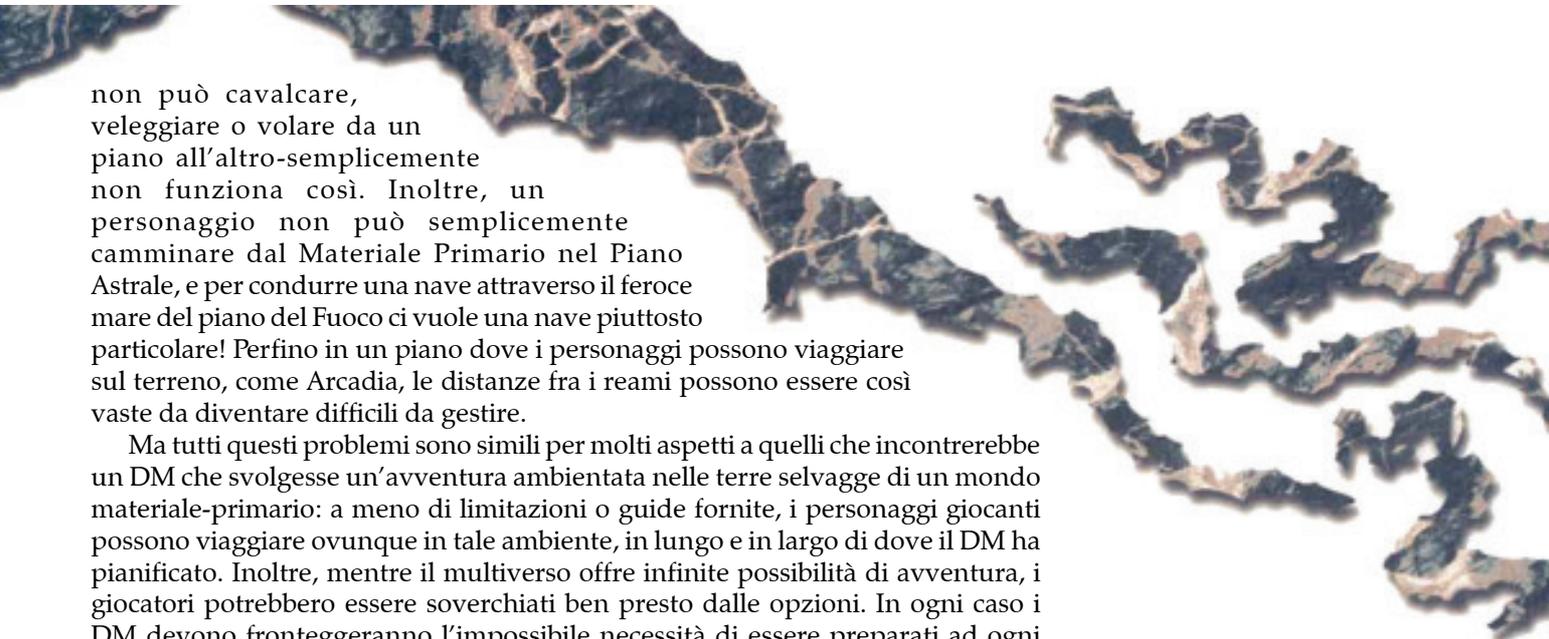
l'Etereo. Affinché un sanguigno sopravviva nei panni, deve imparare gli oscuri portali, le porte, i condotti, i vortici e gli altri sentieri planari. Solo allora sarà sicuro avventurarsi nei panni. Naturalmente, nessuno all'inizio sa tutto questo-è un qualcosa che

ogni spaccone impara con il tempo.

MAN+ENERE IL C+ONT+R+OLLO

Un problema pratico di ogni campagna PLANESCAPE è quello del come i personaggi viaggiano attraverso la vasta distesa dei panni. Usare il normale movimento per le terre selvagge, quando si viaggia da un infinito universo al successivo, è impossibile. Eccetto che nell'anello dei Panni Esterni, un corpo





non può cavalcare, veleggiare o volare da un piano all'altro-semplicemente non funziona così. Inoltre, un personaggio non può semplicemente camminare dal Materiale Primario nel Piano Astrale, e per condurre una nave attraverso il feroce mare del piano del Fuoco ci vuole una nave piuttosto particolare! Perfino in un piano dove i personaggi possono viaggiare sul terreno, come Arcadia, le distanze fra i reami possono essere così vaste da diventare difficili da gestire.

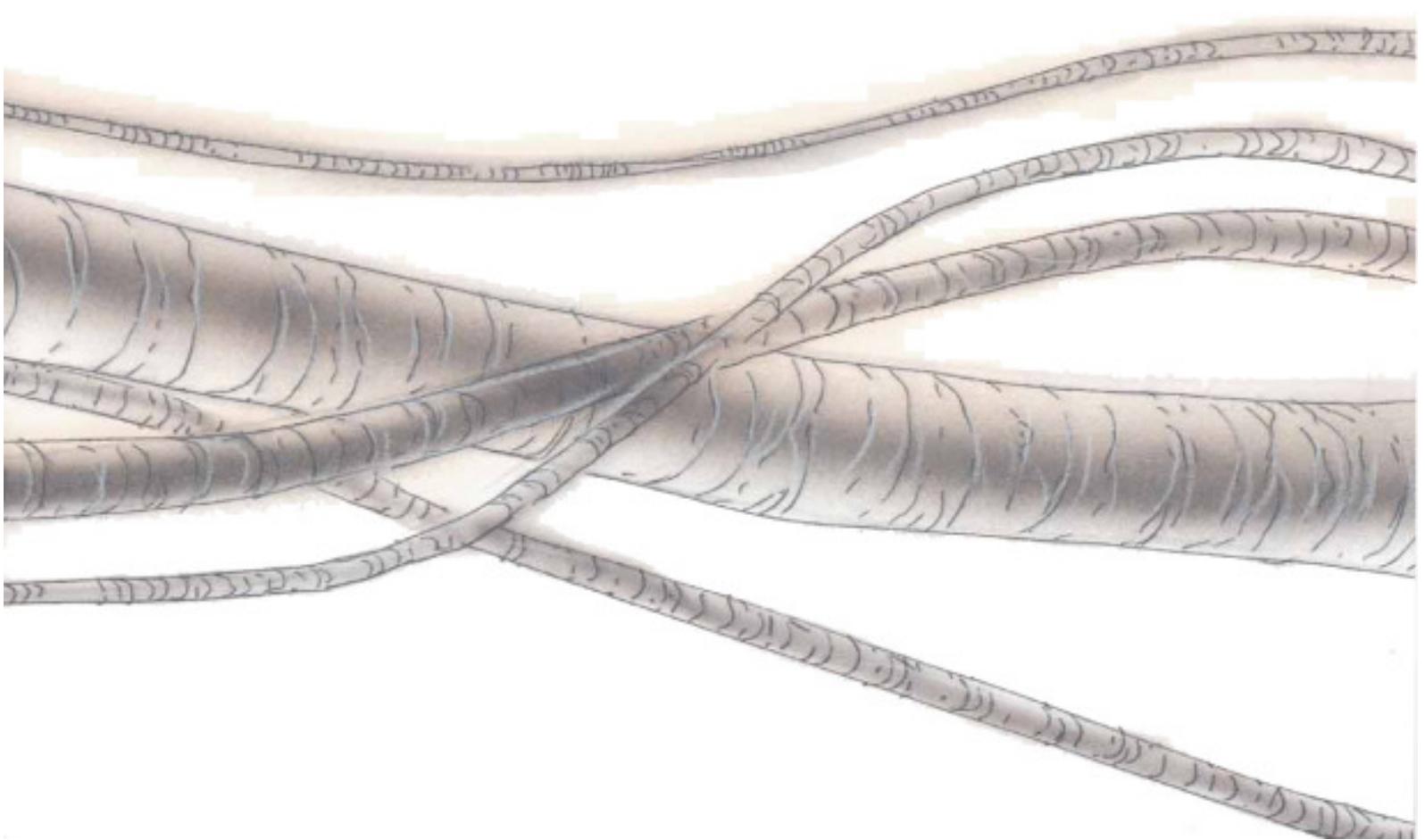
Ma tutti questi problemi sono simili per molti aspetti a quelli che incontrerebbe un DM che svolgesse un'avventura ambientata nelle terre selvagge di un mondo materiale-primario: a meno di limitazioni o guide fornite, i personaggi giocanti possono viaggiare ovunque in tale ambiente, in lungo e in largo di dove il DM ha pianificato. Inoltre, mentre il multiverso offre infinite possibilità di avventura, i giocatori potrebbero essere soverchiati ben presto dalle opzioni. In ogni caso i DM devono fronteggiare l'impossibile necessità di essere preparati ad ogni prospettiva. Pochi sono subito pronti quando i giocatori decidono che i loro personaggi vogliono andare *là* invece di *qui*.

Quindi, incantesimi, oggetti magici, portali, pozze, condotti e vortici sono solo strumenti per aiutare il DM a mantenere i piani gestibili. Sopra tutto questo il DM ha l'assoluto controllo. I personaggi per conto proprio non possono aprire un nuovo portale in Sigil o dirigere il flusso di un vortice. In modo analogo, il DM sceglie quali oggetti magici vengono trovati e dove conducono le pozze di colore. Con questi mezzi, il DM può evitare che i personaggi giocanti dal raggiungere certi piani.

Ma bloccare i personaggi dall'intraprendere tangenti non autorizzate è solo metà della soluzione. Se i personaggi non vogliono esplorare l'ultima creazione del DM, allora bloccargli tutte le altre scelte potrebbe condurre alla frustrazione. I giocatori interessati no hanno certamente bisogno si essere spinti, e probabilmente parleranno di dove vorrebbero andare molto prima di sapere il modo per arrivarci. I bravi DM osservano questi indizi e li usano.

TU+++ VA IN RØVINA.
SIAMØ QUI SOLØ
PER AIUTARE IL PRØCESSØ.

- FACTØL PENTAR DEI
CUSTØDI DEL FATØ



VERSÒ IL PRIMARIO E VICEVERSA

Sebbene molti planari non lo ammettano, un primario che dichiara che il proprio mondo casa sia il fulcro per il multiverso ha in effetti senso. E' il solo piano dove sia il Piano Astrale che l'Etereo si intersecano, così è una specie di crocevia per il multiverso.

Ma per certe ragioni, il Piano Materiale Primario non è molto comodo per il viaggio planare. La gente dei Piani Esterni sono sempre sorpresi dagli sforzi necessari a un gruppo di primari per passare da un piano all'altro. Questo è principalmente perché i primari mancano nella naturale abilità di passare fra i piani, un potere che molti planari danno per scontato. Il viaggio planare verso e dal Materiale Primario richiede di solito incantesimi o oggetti magici speciali per poter effettuare il viaggio. Oh, ci sono alcuni vortici o condotti, ma non molti e sono poco conosciuti. Inoltre, pochi dei portali di Sigil si aprono nei mondi del Piano Materiale Primario.

Cionondimeno, gli incantesimi *magia astrale* e *viaggi interplanare* sono gli incantesimi più comuni per muoversi dal Materiale Primario. Il primo trasporta il lanciatore (e coloro che viaggiano con lui) solo nel Piano Astrale. Un incantesimo *viaggio interplanare* è un metodo veloce per raggiungere un piano distante, in quanto permette al lanciatore di saltare il tedioso processo di viaggiare attraverso tutti i piani frapposti. Ha comunque molti rischi, in quanto il corpo si trova lì "anima e corpo," e se il lanciatore viene ucciso, è morto come se fosse stato ucciso nel Piano Materiale Primario. La *magia astrale*, d'altra parte, crea un nuovo corpo per il lanciatore, e questo gli permette di correre più rischi nei Piani Esterni. Quando un corpo astrale viene ucciso, lo spirito del personaggio ritorna immediatamente nel suo corpo nel Piano Materiale Primario. (si dice che gli effetti peggiori di questo avvenimento siano un brutto attacco di panico e un forte mal di testa.

Curiosamente, sebbene il Piano Materiale Primario sia un punto di legame con l'Etereo, i maghi e i sacerdoti non sono ancora arrivati alla creazione della versione eterea dell'incantesimo *magia astrale*. La ragione più riconosciuta per questo fatto è che senza il cordone d'argento-qualcosa di unico del Piano Astrale-è impossibile fare in modo che una versione di questo incantesimo funzioni nel Piano Etereo. Di sicuro i maghi non sono stati in grado di creare un qualsiasi incantesimo che dia loro accesso al Piano Etereo, sebbene questo non sia un problema per gli oggetti magici.

Gli oggetti elencati di seguito forniscono altri modi comuni per i primari di raggiungere i piani. Questi hanno il vantaggio che il DM può controllare cosa dare o non dare ai giocatori (e quando).

- ◆ *Amuleto dei piani*
- ◆ *Bastone dei magi*
- ◆ *Catalogo di Trimia degli artefatti dei Piani Esterni*
- ◆ *Corazza di maglie d'etereità*
- ◆ *Cubo-cancello*
- ◆ *Olio di etereità*
- ◆ *Specchio dell'intelligenza*
- ◆ *Tunica stellata*
- ◆ *Verga del passaggio*
- ◆ *Pozzo dei mondi*

Dovrebbe essere detto che ci sono diversi problemi nel dipendere dagli oggetti magici per portare in giro uno spaccone. Primo, molti di questi oggetti fanno di più che aprire un sentiero per i piani. Dare a un cutter un bastone dei magi significa dargli una gran quantità di potere di fuoco, forse più di quanto il DM desideri. Secondo, un certo numero di questi oggetti può essere usato solo dagli esperti di magia. Questo significa che chiunque nel gruppo dovrà dipendere da un solo personaggio-un altro potenziale problema e conflitto. Terzo, altri oggetti come l'olio di etereità hanno un uso limitato, così alcuni personaggi potrebbero ritrovarsi bloccati in un piano senza un modo per tornare a casa. In fine, c'è il problema di dare troppo facilmente oggetti magici. Se possibile, gli avventurieri dovrebbero guadagnarsi gli oggetti magici, non riceverli facilmente.

Ciò che molti primari non sanno è che ci sono modi che chiunque può usare per andarsene in giro per il multiverso. Questi sono alcuni motivi per muovere i personaggi giocanti per i piani che non dipendono da incantesimi o oggetti magici. Sono i passaggi simili a cancelli conosciuti come vortici elementali, condotti astrali e portali. Le pozze di colore sono accessibili, ma solo attraverso il Piano Astrale.

VORTICI ELEMENTALI

I vortici sono aperture dirette fra uno dei quattro Piani Elementali (Terra, Aria, Fuoco e Acqua) e il Piano Materiale Primario. Non sono la cosa più facile da usare, in quanto i vortici si trovano solo nel cuore di una grande concentrazione di materia elementale nel Piano Materiale Primario. Questo significa che i vortici si aprono al centro di cose tipo calderoni di vulcani, fosse oceaniche, aspri picchi montani o profonde miniere. I vortici sono, comunque, molto stabili-tali concentrazioni di materia difficilmente si spostano nel corso di una vita umana.

Ci possono essere vortici che portano anche ai piani Quasielementali e Paraelementali. Nessuno ne ha mai fatto una mappa, e se esistono sono probabilmente solo temporanei, venuti all'esistenza a causa di eventi passeggeri. Un vortice verso il Piano Quasielementale del Fulmine potrebbe trovarsi al centro di un furioso temporale, ed un altro verso la Radiazione potrebbe trovarsi nel turbinoso braccio di un'eruzione solare.

Un vortice appare come una pozza scintillante o una parete di materia elementale-il fuoco turbinosa e si mescola al magma fiammeggiante, l'acqua s'increspa con colori cerulei, l'aria luccica come onde di calore e la terra macina e si sposta come le rocce tremano durante un terremoto.



Quando uno spaccone sa cosa cercare, no è così difficile trovarlo.

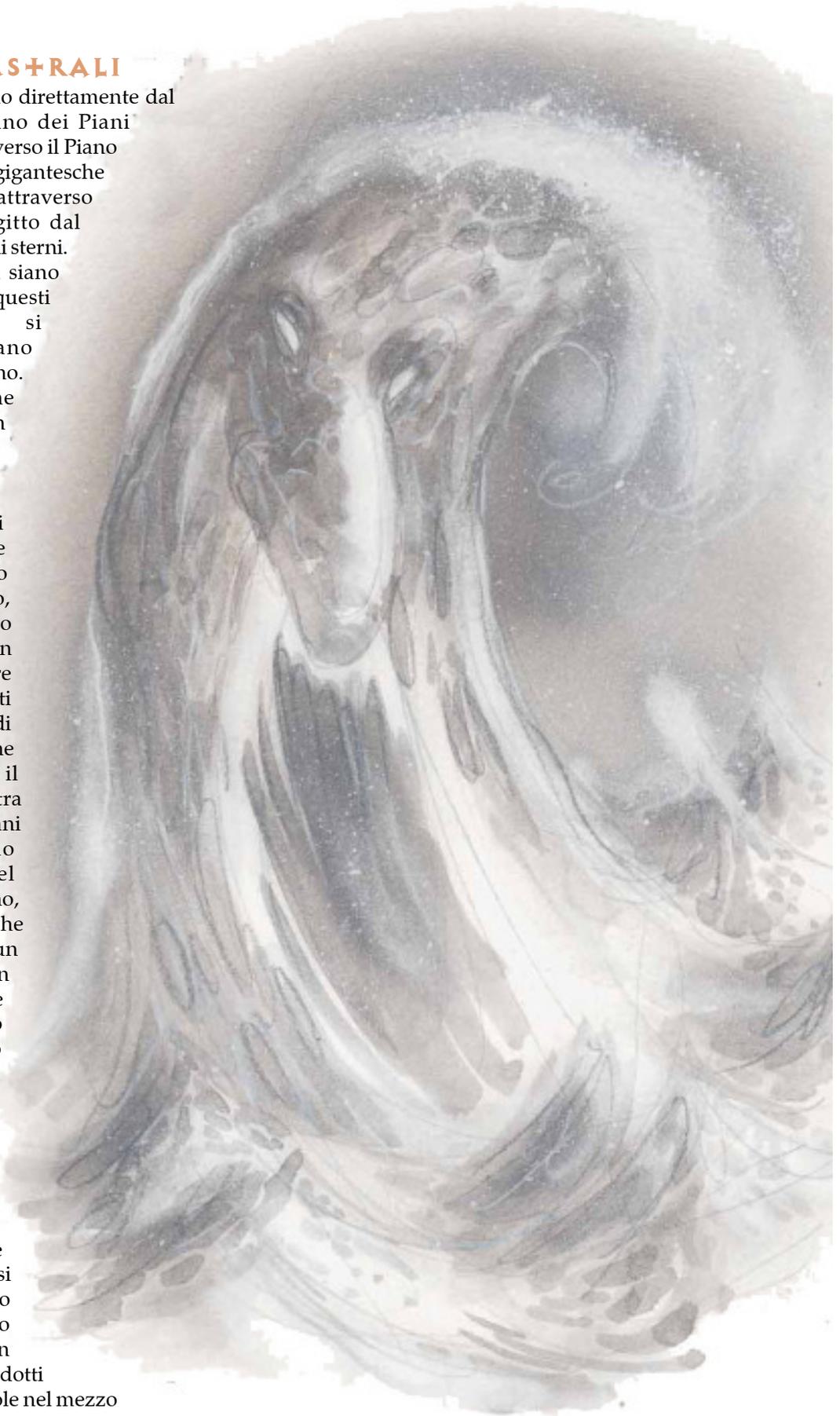
Non è conosciuta l'esistenza di vortici verso i Piani di Energia. Sebbene entrambi siano forze di vita (e morte) fondamentali, i saggi sanguigni non li classificano fra i Piani Elementali.

CONDOTTI ASTRALI

I condotti sono tunnel che vanno direttamente dal Piano Materiale Primario a uno dei Piani Esterni. I condotti passano attraverso il Piano Astrale e lì hanno l'aspetto di gigantesche arterie argentee. Serpeggiano attraverso quel piano lungo tutto il tragitto dal Materiale Primario a uno dei Piani esterni. Sebbene sembra che i condotti siano fermi, per i viaggiatori astrali questi condotti si contorcono, si avviluppano e si snodano costantemente attorno a quel piano. Fortunatamente, la fine rimane piuttosto stabile, e rilasciando un babbeo quasi sempre nello stesso posto ogni volta che passi attraverso uno.

In linguaggio tecnico dei maghi, i condotti possono essere *giovani* o *maturi*. Un condotto giovane funziona solo in un senso, così è possibile per un povero rompiscatole fare un passo in un condotto verso Baator e non avere la strada per il ritorno. I condotti maturi permettono ad un cutter di entrarci in entrambe i sensi, il che può essere utile fintanto che il demone inseguitore non ci entra dentro pure lui. Che siano giovani o maturi, i condotti possono portare un essere soltanto nel livello più alto qualsiasi sia il piano, sebbene ci siano altri condotti che possono andare da un livello di un piano ad un altro. Un babbeo non può andare dal Piano Materiale Primario direttamente al settimo strato di Monte Celestia o direttamente giù nello strato più gelato di Baator attraverso *qualsiasi* condotto astrale (sebbene il motivo per il quale un babbeo volesse andare in quest'ultimo è al di là di ogni comprensione).

Un tipo non può sapere dove atterrerà. La prima volta che si attraversa un condotto è un salto nel buio. Tutti gli spacconi sanno che sarà un qualche luogo in un qualche piano. Di fatto, molti condotti tendono a lasciare un rompiscatole nel mezzo



del nulla. Questo no è necessariamente così male come sembra, in quanto un demone non è così generoso verso un visitatore non annunciato nella sua malevole casa.

La bocca di un condotto è invisibile alla vista normale. Sotto un incantesimo *visione del vero*, appare come una foschia riflettente-uno specchio nebuloso è il miglior modo per descriverlo. La foschia è opaca, e non si vede certamente dove esso porta o cosa ci sia al di là. I condotti hanno il grande vantaggio di essere veloci. Spingono un corpo attraverso il Piano Astrale nel tempo di un cenno del capo o di una strizzata d'occhio, così un cutter non deve perdere tempo prezioso a viaggiare. Comunque, visto che sono più spesso bidirezionali, c'è più di una possibilità che qualcosa di spiacevole esca dai Piani Esterni come lo è per un primario infilarsi nei Piani Primari per una rapida avventura.

I condotti sono sempre ben ancorati, c'è un mercato oscuro riguardo alla mappatura dei loro ingressi e uscite. Bisogna essere molto cauti nel comprare queste cose, comunque, perché c'è più di un cacciatore di conigli là fuori che fabbrica dei falsi con astuzia, pronto a beffare qualche primario credulone.

PORTALI

I portali sono i passaggi per e da Sigil, e non hanno molti vantaggi rispetto ai vortici e i condotti! Primo, un portale può connettere a un qualsiasi strato di un qualsiasi piano in un qualsiasi punto-è solo che un'estremità è sempre ancorata a Sigil. Un passo attraverso un'arcata in Sigil e un rompiscatole potrebbe ritrovarsi nel 447° strato dell'Abisso o nel sesto livello di Monte Celestia. Secondo, i portali non passano attraverso alcun piano. Non è come per i condotti, dove i viaggiatori devono passare attraverso il Piano Astrale (sebbene in pochi secondi). I portali connettono due luoghi direttamente. Terzo, i portali non sono ostili come i vortici. Un cutter non deve preoccuparsi di trovare il centro di un vulcano o il fondo di un oceano per usare un portale. Molti di essi sono facili da raggiungere e passarci attraverso-sempre che un corpo sappia dove guardare.

Un portale può essere facilmente raggiunto, ma per farlo un rompiscatole deve prima trovarlo, e questo è un tutt'altro affare. I portali generalmente non danno mostra di sé. Non brillano di strani colori, e un essere non ci può guardare attraverso e vedere la destinazione dall'altra parte. Non vengono individuati come magici, ma la loro presenza può essere rivelata da un incantesimo *visione del vero*, anche se nemmeno questo rivelerà dove esso porta. Uno spaccone può anche camminare attraverso un portale senza che succeda nulla, perché per ognuno di essi ci vuole una chiave speciale.

Questa chiave non è come quella usata per aprire una normale serratura e non è nemmeno una chiave di incantesimo o di potere. Questa chiave è un qualcosa di particolare per ogni portale-una parola, un'azione o un oggetto trasportato attraverso la soglia, per esempio. Solo quando la chiave viene usata il portale prenderà vita. Poi, il portale s'illumina con un breve lampo di luce-oro, rosso, infernale o quant'altro-e si sente un crepitio elettrico quando il viaggiatore ci passa attraverso. Coloro che osservano *potrebbero* avere una fugace visione della

HAI MAI PERCORSO
LA GRANDE STRADA
E VISITATO LA FOLLIA CHE
C'È IN GIRO, +ES+A DI LEGNO?
PROVACI, E POI DIMMI
SE SIGNIFICA QUALCOSA.

- CAPO CAROVANA PHAAL
DELLA CABALA
MACABRA

destinazione, se sono rapidi a guardare prima che la brillantezza sparisca.

Alcuni portali sono stabili, altri temporanei, e altri sembrano spostarsi di luogo con schema casuale. I portali terminano sempre in qualche tipo di arco. In Sigil, questi sono spesso porte o cancelli. Nei piani potrebbe essere qualsiasi cosa-la porta di un palazzo, l'ingresso di una caverna, l'arco di un ponte, e perfino una tettoia fatta di rami. A causa di questo, i portali sono rari in Limbo o nel Piano Astrale, dove trovare dei passaggi a forma di arco è piuttosto difficile. I portali per il Piano Etereo conducono principalmente a semipiani di materia solida. I Portali verso il Piano Astrale hanno la spiacevole abitudine di terminare nelle fortezze dei githyanki. In Limbo, i portali si spostano costantemente e si muovono quando si creano nuovi archi e i vecchi collassano nel tumulto di quel piano.

I saggi no sono sicuri di cosa siano i portali e del perché abbiano sempre un'estremità in Sigil. Le teorie abbondano, ed è una specie di sport cercare di proporre una risposta. E' un mistero che fa diventare pazzi i Governari-possano uscirsene con le regole per quello che fa un portale, ma non con il perché. Le risposte spaziano tra calcoli complicati riguardo che rappresentano Sigil come il punto focale del multiverso all'incredibile ma forse accurato suggerimento che i portali siano cose viventi che si cibano delle energie di Sigil e i suoi viaggiatori.

Chi conosce la reale verità? Non importa gran che-i portali funzionano.

LA GRANDE STRADA

...non è una vera e propria strada e no è poi così grande, ma la gente la chiama così; la Grande Strada, l'Anello. Il fatto è, è più un'idea che una cosa. In effetti in qualche piano c'è una strada, ma in gran parte è il pensiero dell'Anello, la grande unione di tutti i Piani Esterni, che i poeti cantano. Quello che veramente è, è una serie di portali, permanenti e slegati, che collegano ogni Piano Esterno al suo adiacente compagno. Ora, se un babbeo ha gli anni di tempo e la compiacenza dei demoni sul suo cammino, sarebbe in grado di camminare lungo l'intera cosa in sedici vite, ma, allora, chi lo vorrebbe?

Ogni portale della Grande Strada esiste in forma di arco, come i portali in Sigil. Comunque, guardando attraverso uno di questi archi dell'Anello, un essere può vedere la sua destinazione dall'altra parte. Passarci

attraverso non richiede una chiave. Tutti gli esseri possono passare attraverso l'arco.

Città, fortezze, accampamenti e perfino le barricate sbocciano attorno ai portali della Grande Ruota. Nei Piani Superiori, essi sono di solito usati per scambi e commercio, ma nei Piani Inferiori queste città sono luoghi per le linee di attestamento della Guerra Sanguinosa. Sono luoghi pericolosi da attraversare-uno straniero potrebbe essere abbattuto come spia o costretti con la forza fra le file dei demoni. Molta gente non vi si avventura senza una buonissima ragione.

Ogni Piano Esterno ha anche un portale permanente verso le Terre Esterne. Le città spuntano qua e là sul confine delle Terre Esterne, come Plague-Mort, Gabbiadossa, Glorium e Automata. Ma anche se questi borghi risiedono nelle Terre Esterne, le loro caratteristiche sono molto più simili al piano a cui fanno la guardia. Gabbiadossa, che giace come portale per Baator, è denso di pestilenza ed orrore, e Glorium, vicino ad Ysgard, è colmo di nobile virtù, e così via. Questi sono luoghi dove gli avventurieri di basso livello possono assaggiare i piani correndo pochi rischi. Vedi *Sigil e Non Solo* per idee e ulteriori informazioni.

IL PIANO ⊕ ETEREO ⊕

Il bozzolo dei Piani Interni, il Piano Etereo è, in Marinj le parole del Poeta, "La grandiosa e nebbiosa spiaggia." Per un corpo che l'ha visto, la descrizione ha senso, perché l'Etereo è come un grande regno legato dalla nebbia con foschie verdi, rosse, argento, blu e quant'altro nel mezzo. In mezzo a questa, un cutter può a volte individuare delle forme: finestre su altri piani o globi di protomateria alla deriva, il materiale di semipiani futuri.

L'Etereo è un oceano più di quanto Marinj sappia, e ha le sue spiagge e le sue profondità. Quando un babbeo attraversa il suo confine per la prima volta, si trova alla sua estremità meno profonda, chiamata il Confine Etereo. Mentre viaggia in questa regione, uno spaccone non si trova veramente qui o lì-non è nell'Etereo o nel suo piano di partenza; nel Confine si trova in entrambe. Può vedere nei piani adiacenti, ma è invisibile a molta della gente lì. Il limite tra il Confine Etereo e il Profondo Etereo è facile da individuare. E' un grande e brillante muro di colore, come le "luci settentrionali" del quale alcuni primari parlano. Il Profondo Etereo è come l'oceano, vasto e senza fondo.

La nebbia eterea non è completamente vuota. Forme emergono e svaniscono in questo vuoto come stranieri nella nebbia. Il puro fatto è che c'è molta vita, sia cose amichevoli che pericolose. Ci sono creature che vivono nell'Etereo ma cacciano nel Materiale Primario. Ci sono altre che fanno dei viaggiatori dell'etereo le loro prede, attendendo di sorprenderli nella nebbia...

Poi ci sono i semipiani. Ci sono delle isole di materia nelle profondità dell'Etereo. I semipiani sono come i normali piani, solo che sono più piccoli e hanno confini definiti. I saggi suppongono, in alcuni millenni, questi semipiani potrebbero diventare dei veri e propri piani essi stessi, ma questa è solo una teoria in quanto non è mai successo (che i saggi sappiano, comunque). Nessuno spaccone sa quanti semipiani esistono. I maghi del Materiale Primario ne fanno di nuovi in tutti i momenti, sembra. Alcuni di loro sono ben conosciuti, ma altri sono

a p p e n a
conosciuti.

Dei due più
conosciuti, il
Semipiano delle
Ombre è il più grande,
ed è sufficientemente potente per
estendere la sua essenza anche negli altri
piani. Là, si ciba di creature come l'ombra lenta del drago
delle ombre. E' possibile che il Semipiano delle Ombre sia
vicino a diventare un Piano Interno vero e proprio.

Un altro semipiano è uno misterioso, conosciuto solo
come il Semipiano del Terrore, che è perduto per sempre
nelle profondità delle nebbie. Quegli sfortunati che vi
entrano, molti non possono tornare indietro, e i pochi che
possono raccontano storie di orrori che avvisano a ragione
veduta altri. Quei rompiscatole parlano di terre di oscurità
e disperazione, dove il male gioca coi mortali come un
bambino gioca con i suoi giocattoli.

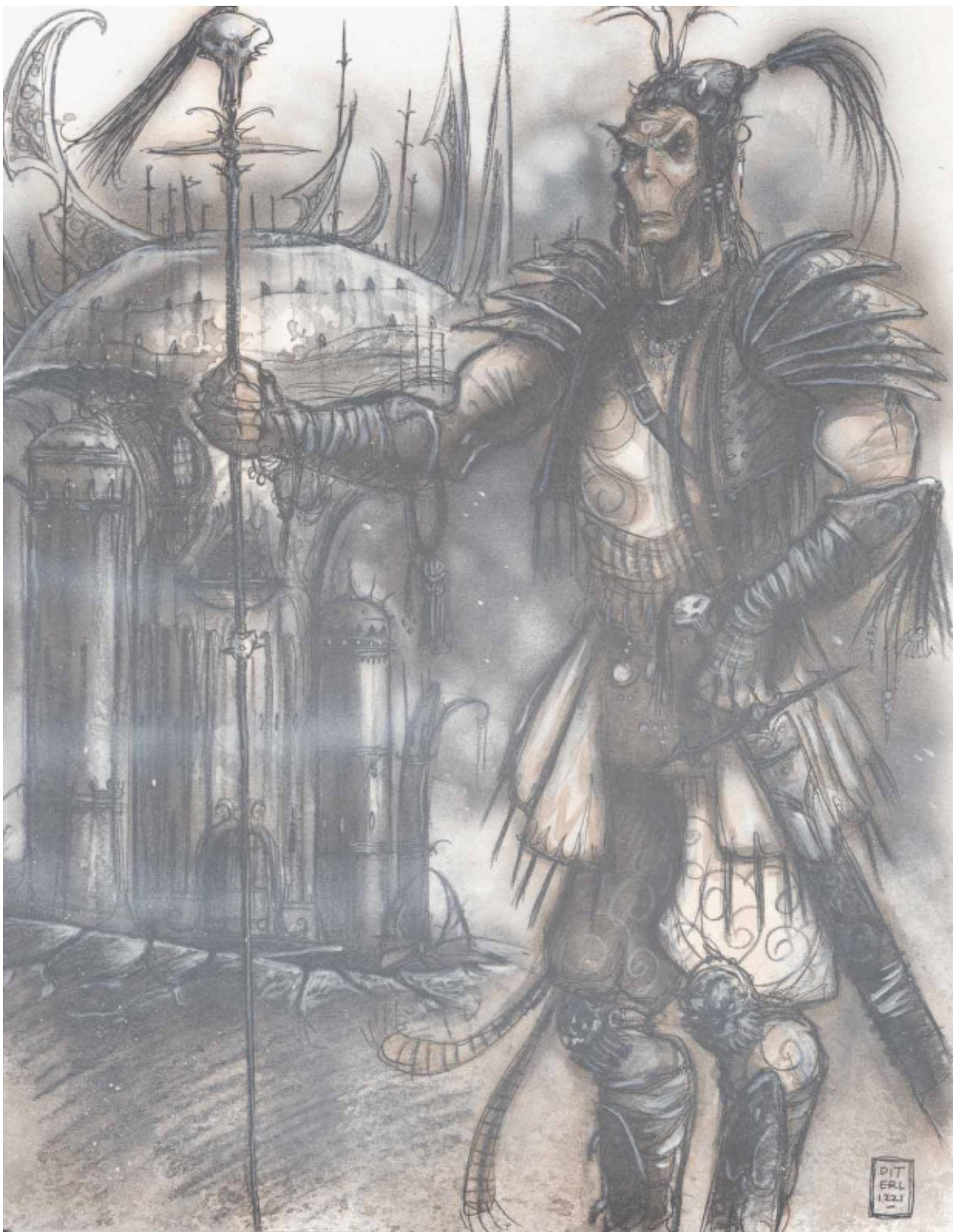
CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Nel Confine Etereo, una
persona può vedere la sagoma ombrosa di qualsiasi piano
a cui sia adiacente. Il terreno sotto i propri piedi è il terreno
indistinto del piano. I viaggiatori non possono toccare,
muovere o parlare a qualsiasi cosa nell'altro piano. Le
azioni e le comunicazioni verbali sono impossibili senza
oggetti magici o incantesimi. Nella sua forma eterea, un
viaggiatore può camminare attraverso qualsiasi oggetto
solido nell'altro piano che non sia racchiuso da metallo
denso o dalla magia. I viaggiatori eterei sono gente
invisibile nell'altro piano a meno che non si usino
incantesimi come *individuazione dell'invisibile* o un
incantesimo speciale ricercato *individuazione dell'etereo*.

Nel Profondo Etereo il terreno svanisce, ma i viaggiatori
si muovono ancora come se stessero camminando,
correndo, volando o quant'altro. Invece, si muovono
inconsapevolmente con la forza del pensiero. Le distanze non
hanno significato. Ci vuole sempre "un certo tempo" per
raggiungere una destinazione. Più chiaro è il pensiero e il
desiderio, meno tempo ci vuole per raggiungere una
destinazione voluta.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Molti incantesimi
funzionano normalmente in questo piano. (Naturalmente,
quegli incantesimi che accedono al Piano Astrale e ai Piani
Esterni sono proibiti.) La materia solida creata qui può
essere mossa facilmente, in quanto è virtualmente senza
peso. Le Illusioni/Visioni create qui persistono senza
concentrazione, poi gradualmente svaniscono nel nulla.
C'è il 5% di probabilità che ogni illusione prenda vita e
diventi reale per conto suo, fuori dal controllo del
lanciatore.

D ⊕ V E V A D ⊕
P E R V E D E R E L A G U E R R A S A N G U I N ⊕ S A ?

- I G N A R ⊕ A N ⊕ N I M ⊕



DIT
ERL
1221

INDIGENI E PERICOLI. Cronogiglio, creatura foo, gingwatzim, gk'lok-lok, ragno intermittente, terithran e mangiapensieri abitano il Piano Etereo. Molte altre creature cacciano o possono vedere in questo piano. Coloro capaci di vedere nel Piano Etereo possono influire sugli esseri nel piano con incantesimi e attacchi basati sullo sguardo. In aggiunta, c'è il rischio (a piacere del DM) che un ciclone etereo si abbatta sui viaggiatori e li scagli in un piano casuale toccato dall'Etereo.

IL PIANO AS+RALE

Per alcuni è il piano più terribile, un'uniforme distesa argentea, peggiore della nebbia del Piano Etereo. Per altri, il Vuoto Argenteo (come viene anche chiamato) è un luogo di subdole meraviglie, con schemi nell'ombra che danno l'indizio di cose più grandiose. Il Piano Astrale sembra vuoto, ma ci sono molte cose alla deriva.

La cosa più comune che uno spaccone di solito incontra sono le pozze di colore-cancelli per i Piani Esterni. Queste sono appese nel vuoto, scintillanti di colori prismatici come la superficie di una polla d'acqua. Alcuni primari hanno diffuso la notizia che le pozze hanno un codice di colore, in modo che un corpo possa capire dove essa porta, ma come al solito sbagliano. Una cosa intelligente da sapere, comunque, è che un rompiscatole può usare una pozza di colore come una finestra, per vedere dove essa porta, se guarda attraverso il lato colorato e si concentra su cosa si trova al di là. E' triste sapere quante teste di legno non siano a conoscenza di questo trucco.

Le pozze di colore sono uni laterali, e un essere può andare a sbattere contro il lato posteriore senza vederlo. Passare attraverso una pozza di colore-dall'altra parte sputa un viaggiatore nel livello più alto del piano di quel piano. Il muoversi attraverso una pozza di colore è stato descritto come spingersi attraverso la melassa calda-la pozza circonda il corpo quando si spinge contro di essa.

I condotti astrali che portano ai Piani Esterni sono un'altra caratteristica di questo piano. Appaiono come imbuto roteanti, tranne per il fatto che non hanno una fine. Non importa quanto si viaggi lontano, questi condotti sembrano sempre continuare oltre. I condotti sono pericolosi, anche, perché tendono a muoversi in giro e possono risucchiare un viaggiatore e sputarlo in qualche luogo in cui non vorrebbe andare (a piacere del DM).

Più pericolosi dei condotti sono i githyanki, i quali in men che non si dica iscrivono un corpo nel libro dei morti mentre gli parlano. Le loro dimore sono costruite su grandi isole di materia risucchiata da altri piani a causa della creazione di un nuovo condotto. Gli insediamenti più grandi di githyanki sono a volte datti di cadaveri alla deriva di potenze da molto tempo dimenticate. Indebolite fino all'incoscienza, queste potenze sono state espulse dai piani per vagabondare alla deriva inermi del vuoto argenteo. Non ancora morte ma nemmeno vive,

queste cosiddette "isole-divinità" si



sgretolano

in un eterno decadimento.

Occasionalmente uno spiraglio di coscienza smuove la potenza, e qualche volta i suoi pensieri e i suoi sogni invadono gli occupati sopra di essa. Ci sono anche le navi githyanki-bizzarri vascelli spinti dal solo pensiero, usati per cacciare le balene astrali e i dreadnought di questo universo.

Nel Piano Astrale si trovano anche altre numerose piccole cose, come le innumerevoli frecce di una volata senza fine, nemici esiliati alla deriva nel vuoto, e perfino magia pericolosa provata in questi luoghi per la sicurezza di tutti.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. I visitatori, che abbiano un cordone argenteo oppure no, assumono una versione solida di loro stessi (sebbene translucida e pallida). I corpi e gli oggetti sono senza peso, ma possono essere mossi normalmente. Il mondo non ha alto né basso, su o giù, nord o sud. Le creature non respirano, e mangiano e bevono raramente. Si muovono spingendo via le cose o col pensiero. Per quest'ultimo metodo, il personaggio semplicemente pensa la sua destinazione ed egli si muove. Per i personaggi giocanti, Il punteggio di Intelligenza moltiplicato 9 è il numero di metri che il personaggio può spostarsi in un round. In questo ambiente senza peso, l'Intelligenza determina il bonus per colpire e per i danni come se fosse la Forza, mentre la Saggezza ha gli stessi effetti sulla CA e il tiro per colpire con le armi da lancio come fa la Destrezza. Tutte le gittate dei proiettili (non gittate magiche) sono raddoppiate, sebbene le creature non native subiscano una penalità di -2.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. L'Astrale non ha legami con l'Etereo e non ci sono spazi extradimensionali. In questo piano ogni cosa irradia magia, così l'incantesimo *individuazione del magico* è inutile.

INDIGENI E PERICOLI. Il dreadnought astrale, il vento astrale, creature foo e gli githyanki risiedono qui. I venti astrali possono spingere i viaggiatori in luoghi lontani del piano senza un momento di preavviso.



I Piani Interni sono i reami degli elementali. Ci sono luoghi di estremi ottusi, luoghi in cui l'intera esistenza è e devota ad una singola sostanza. Di tutti i piani nel multiverso, probabilmente nessuno sono così ostili alla vita mortale come questi.

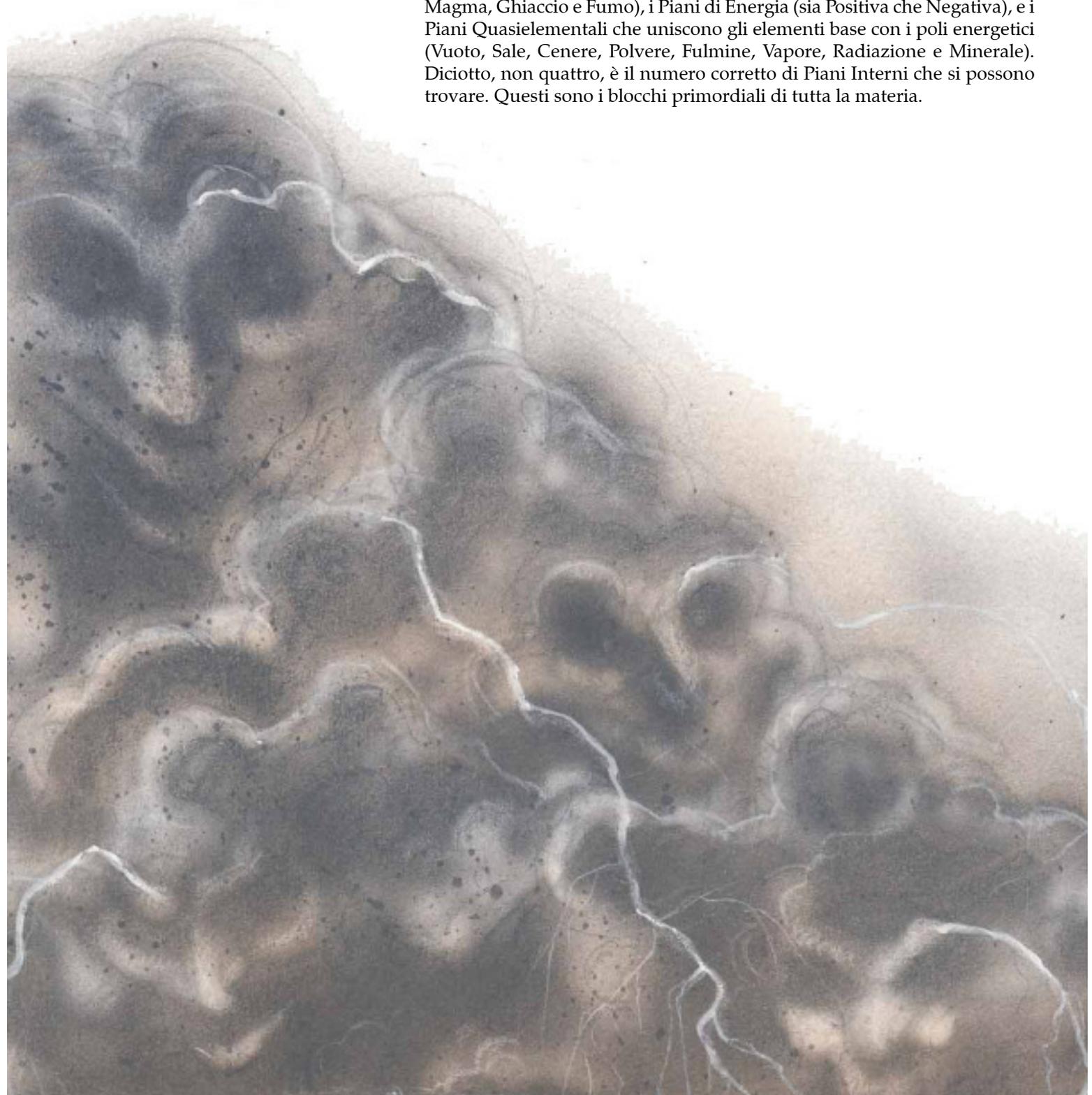
Chiedi ad un ignaro primario di enumerare i Piani Elementali e probabilmente risponderà quattro Terra, Arai, Fuoco e Acqua. In

verità, ce ne sono più di quattro.

I Piani Interni comprendono un'intera gamma di possibilità elementali non solo i piani fondamentali di Terra, Arai, Fuoco e Acqua, ma i Piani Paraelementali che si creano dall'unione di questi (Melma,

Magma, Ghiaccio e Fumo), i Piani di Energia (sia Positiva che Negativa), e i Piani Quasielementali che uniscono gli elementi base con i poli energetici (Vuoto, Sale, Cenere, Polvere, Fulmine, Vapore, Radiazione e Minerale). Diciotto, non quattro, è il numero corretto di Piani Interni che si possono trovare. Questi sono i blocchi primordiali di tutta la materia.

I PIANI INTERNI



CONDIZIONI GENERALI

Sebbene ognuno dei Piani Interni è singolare di per sé stesso, tutti quanti hanno delle caratteristiche in comune. Vengono presentate qui di seguito.

CONDIZIONI FISICHE. Eccetto che per il piano dell'Aria, del Fulmine e del Vapore, i mortali non possono respirare normalmente nei Piani Elementali. Nel piano del Fuoco, l'aria è surriscaldata al di là della tolleranza e colma di gas velenosi. Il piano della Terra e dell'Acqua non hanno nemmeno aria da respirare; i Piani Paraelementali del Fumo soffocano l'aria che vi è con fumi densi; e i Piani di Energia non hanno alcuna atmosfera.

Virtualmente in ogni piano, i viaggiatori farebbero bene a fare scorta di cibo e acqua. Nei Piani Interni non ci sono locande, fattorie, piante o luoghi adatti a qualcuno che non sia parte degli abitanti elementali. Sicuro, uno xorn insisterà che il cibo abbonda nel piano della Terra, ma ciò è vero solo per coloro che si nutrono di roccia e gemme; qualsiasi povero rompiscatole farebbe bene a mettersi in zaino il proprio pasto. Almeno nel piano dell'Acqua un corpo può trovare qualcosa da bere...

CONDIZIONI MAGICHE. I Piani Interni non hanno connessioni con il Piano Astrale, così gli incantesimi dei maghi che necessitano del contatto dei piani esterni non funzionano senza una chiave di incantesimo. Gli incantesimi elementali *acqua in aria*, *respirare sott'acqua*, *tramutare roccia in fango*, e così via possono essere modificati da un incantatore per poter essere usati in ognuno dei piani. Per esempio, si può eseguire una ricerca per l'incantesimo *acqua in aria* e modificarlo in *acqua in terra*, mentre un incantesimo *respirare sott'acqua* può essere modificato in *respirare nel fuoco*, e *tramutare roccia in fango* diventa *tramutare fuoco in fumo* (l'equivalente paraelementale). Ricercare gli incantesimi modificati richiede 1d6 di settimane e un costo di 1d6 x 100 mo. La nuova versione è da contare per il massimo numero di incantesimi che può conoscere un mago.

DIREZIONI. I Piani Interni non hanno né nord, né sud, est oppure ovest, ed alcuni non hanno nemmeno un alto o un basso. "Su" è qualsiasi direzione un essere decida. Con questa condizione, le bussole normali sono inutili, così un cutter ha bisogno di una *bussola elementale*. Senza uno di questi oggetti magici o e non sperateci un punto cospicuo come riferimento, uno spaccone si perderà ben presto.

Il miglior modo per viaggiare nei Piani Interni è di prendere una guida, in quanto i nativi dei Piani Interni non si perdono mai nel proprio piano casa. Perfino il più semplice degli harginn conosce la direzione per la Città di Ottone. Un saggio sanguigno sa che assoldare un nativo ripaga,

SACCHE. Nessuno dei Piani Interni è completamente puro di un solo elemento. Da sempre piccoli pezzi di elementi alla deriva attraversano i confini fra i piani, così ora ci sono sacche di molti tipi di elemento che si possono trovare in tutti gli altri. Le isole simili a ciottoli di Terra vagano alla deriva nel piano dell'Aria, pozze di Acqua vengono tenute come piccoli stagni nel piano della Terra, chiazze di lava sulla Terra galleggiano sugli oceani d'acqua. Le sacche possono essere utili ai viaggiatori, forniscono un luogo dove stare, aria da respirare e acqua da bere tutti i bisogni di base. La taglia e la durata varia ampiamente, ma si sa anche che le sacche sostengono anche grandi città di tanto in tanto.

LA BELLEZZA DI UNA CHIAVE D'INCANTESIMO
È CHE È UN SEGRETO
DEL MULTIVERSO
CHE TI STA IN TASCA.

- PAGRETE L'APPRENDISTA



IL PIANO DELL'ARIA

Immagina di essere a oltre 3.000 metri di quota così alto che il terreno non è visibile. Così è come appare il piano dell'Aria: nient'altro che aria. E' un mondo blu intenso, come il cielo visto dalla cima della più alta montagna. Non è senza caratteristiche, comunque. Le creature volano attraverso la grande volta di un cielo infinito, e altri esseri principalmente blocchi di materia proveniente da altri piani vanno innocui alla deriva. I venti possono variare dalla brezza gentile a furiosi uragani in pochi secondi, e poi scomparire così come sono venuti. Più terribili di tutto sono le tempeste soffiate qui dagli altri piani terribili fulmini, enormi grandinate, afe roventi, polveri soffocanti e turbinosi maelstrom a forma di tornado che si mangiano la loro stessa coda.

Gli esseri del piano dell'aria si dividono in due classi. Ci sono i nativi djinn ed elementali dell'aria di tutti i tipi che stanno nel cielo, che non mettono quasi mai piede sulle sacche di altro materiale che va alla deriva. Poi, siccome il piano non è ostile (e per qualcuno è pure meraviglioso), c'è anche un discreto numero di rompiscatole extraplanari qui, a visitare o a insediare degli avamposti. Coloro che non possiedono la naturale abilità del volo o che sono elementali di altri piani tendono ad aggrapparsi alle isole pietrosi fluttuanti nel cielo infinito. Su queste, i djinn a volte costruiscono palazzi e città. Il più grande di questi è la Cittadella di Ghiaccio e Acciaio. Non distante c'è un vortice chiamato Sgorgacqua, che porta al piano dell'Acqua. Altri luoghi di nota comprendono Borealis e Taifun, il Palazzo delle Tempeste.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Nord, sud, est ed ovest no hanno significato qui, così Fumo, Vuoto, Tempesta e Ghiaccio vengono forniti come direzioni. Muovendosi nella direzione di questi piani l'aria cambia gradualmente per uniformarsi, diventando, più calda, più rarefatta, più ventosa e più fredda. Naturalmente senza una guida locale uno spaccone non ha possibilità di capire quale direzione sai quale. Su e giù sono puro divertimento il piano sembra tendere ad orientarsi rispetto alle cose che contiene. La pioggia "cade" in accordo al su giù. Un cutter che si trovi su una roccia sa che il giù è sotto i suoi piedi e un roc nel cielo sa che il giù è sotto di lui. Il solo reale problema è che credere che ci sia un giù significa che un babbeo può cadere. Se un povero rompiscatole scivola dalla sella del suo ippogrifo, comincerà a cadere all'infinito (a meno che, naturalmente, non colpisca una roccia durante la caduta). I nativi di questo piano non hanno questo problema su e giù sono solo delle pure idee. Quegli essere si muovono attraverso il piano sia con navi volanti, grandi sacche di gas costruite dai non nativi per veleggiare fra i differenti insediamenti del piano.

D'altra parte, perfino uno sciocco dovrebbe rendersi conto che le cose inanimate non si preoccupano dell'alto

e basso, così no ne vengono influenzate. Le frecce non cadono mai, ma viaggiano in linea retta, rallentando sempre più fino a fermarsi a mezz'aria. Le sacche del piano tendono a formarsi in sfere globi d'acqua simili a un gioiello, lampade di magma in raffreddamento, palle di ghiaccio giganti, perfino delle masse cristalline di sale che alla deriva come semi nel vento.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione possono attirare solo creature dei piani dell'Aria, Fumo, Ghiaccio, Fulmine e Vuoto. Oltre agli elementali dell'aria standard, questo include genericamente silfidi, servitori aerei, mefiti, elettrosi e tempeste. Nota che tutti gli esseri nativi del piano dell'Aria non sono automaticamente legati all'evocazione. Il lanciatore deve usare un altro modo per forzarli alla propria volontà, come impiegando un *anello di comando sugli elementali*.

INDIGENI E PERICOLI. Cacciatore invisibile, il djinni, l'elementale dell'aria, il fluttuante nel vento, l'ildriss, il mefite dell'aria, il servitore aereo, la silfide, lo skriaxit e la tempesta sono tutti presenti in questo piano. Il piano è anche dimora di un numero di potenze, compresi Akadi (la regina elementale) e Califfo Husam al-Balil ben Hafhat al-Yugayyim (Il Maestro delle Nuvole e Figlio delle Brezze, Comandante dei Quattro Venti, Signore di tutti i djinn, Difensore dei paradisi, Principe degli Uccelli, Furia dei Virtuosi e così via). I pericoli naturali più grandi sono i maelstrom. Chiunque si trovi a meno di 100 metri da essi deve superare un tiro-salvezza contro paralisi per non venirne catturato, subendo poi 1d10 punti-ferita per round. La fuga è possibile solo con un tiro andato a buon fine piegare/sollevarlo sbarre o mediante aiuto esterno. Pronunciare incantesimi è impossibile mentre si è intrappolati in un maelstrom.

E L'OSPITALITÀ GEDITI, VIAGGIATORE
MI! BENVENUTO SEI

UN XASITA DI NOME
SIVAL . . . PER OGGI

IL PIANO DELLA TERRA

Schiacciato contro una solida parete di pietra così è come appare il piano della Terra. Solido e rigido, questo piano è uno dei Piani Interni meno accessibili ai viaggiatori. Un cutter non può volare come farebbe nel piano dell'Aria, nuotare attraverso di esso come nel piano dell'Acqua o navigare su di esso come nel piano del Fuoco. E' un universo di roccia senza brecce.

Ma lo stesso, ci sono ragioni per andarci. Armaioli e fabbri pagano un alto prezzo per il ferro proveniente dal cuore di questo piano, e i gioielli adornano le pietra divelte da esso. Ma ci sono anche molti pericoli. Un essere può essere perduto senza nemmeno muoversi, in quanto non ci sono punti cospicui nelle paesaggi o spazi liberi per guidarti lungo la strada. Inoltre, avventurati lontano dal cuore del piano e la Terra diventa Polvere, Magma, o Lava tutti quasi egualmente pericolosi e mortali quanto basta.

Ci sono *pochi* posti dove andare in questo piano. Il Grande Scavo Lugubre è un immensa serie di caverne dove il khan del dao risiede nel Labirinto Settepieghe. Non è raccomandabile visitare quel posto, comunque, visto che i dao sono noti per essere schiavisti. I viaggiatori possono trovare qui il Fiume Pallido e il Crogiolo di Ferro, vortici per i piani dell'Acqua e del Fuoco. Ci sono anche le fortezze nascoste die maghi e gli avamposti di commercio, magicamente ripiegate in sacche nel nucleo profondo del piano. Il piano della Terra è famoso per essere un luogo dove gli imperatori bandiscono i propri nemici, dove i maghi immagazzinano i loro tesori, e perfino dove i paladini nascondono artefatti malvagi.

Poi ci sono i cittadini del piano. Forse sono stati assorbiti troppo da ciò che li circonda, perché la loro natura è lenta, arcigna e testarda. Più bizzarri di molti planari, gli elementali della Terra condividono poco dell'aspetto o della compassione con chiunque salvo forse per i nani più ossessivi. Sembra che le uniche cose a cui si interessano queste abitanti sia la terra e scavare.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Muoversi è il problema più grosso da affrontare, per un viaggiatore, in questo piano, ovunque c'è solida pietra, interrotta solo dalle sacche e dai tunnel. I viaggiatori necessitano di un modo per penetrare la roccia, come gli incantesimi *passapareti* e *modellare la pietra* o una *bacchetta dei corridoi*. Un tipo particolarmente determinato potrebbe cercare di scavarsi la strada attraverso il piano, ma solo alla velocità di 30 cm

per turno. Agire in questo modo richiede costanti deviazioni per aggirare filoni impenetrabili di pura pietra elementale. Ogni tipo di tunnel si "cura" (richiude) in 1d6 giorni, come il terreno richiude la ferita, così scavare un passaggio sembra doppiamente futile.

Perfino con un mezzo per attraversare la terra, un viaggiatore deve avere una guida o



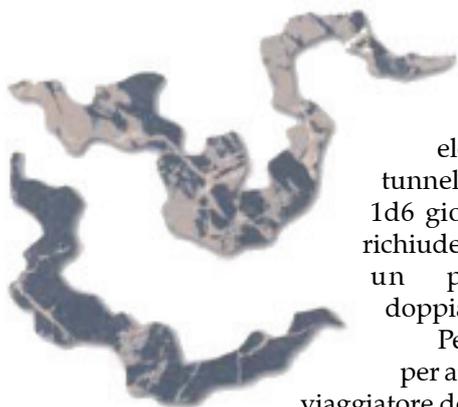
una bussola elementale.

Perfino quest'ultima è inutile senza qualche conoscenza di dove si trovi la destinazione. Diversamente dagli altri Piani Elementali, qui ci sono punti cospicui nel territorio su cui un corpo può fare affidamento. Non ci sono direzioni, e l'alto e il basso sono determinati dal viaggiatore i piedi puntano in basso, la testa in alto. E' perfettamente possibile per due viaggiatori incontrarsi stando ognuno su pareti differenti. Questo di solito dura solo per un momento, comunque, perché uno dei due cadrà per uniformarsi al "basso" dell'altro (prevale la Saggezza più alta, e un eventuale pareggio è risolto dall'Intelligenza). Naturalmente, le cose che fanno di questo luogo la propria casa no hanno difficoltà in materia.

Oltre al muoversi, respirare, bere e mangiare sono anch'essi problemi. L'interno del piano non ha riserve d'aria naturali, così un rompiscatole o se la porta con sé oppure deve trovare un modo per crearla. Si possono trovare delle sacche di elementale di Aria e Acqua, oltre a poche caverne ricoperte di funghi, ma solo un testa di legno farebbe conto solo su queste risorse. L'incantesimo *terra in aria* rende il suolo respirabile e *creare cibo e acqua* può soddisfare altri bisogni.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione possono attirare solo creature che si trovano nel piano della Terra, Lava, Minerale, Magma e Polvere.

INDIGENI E PERICOLI. Chaggrin, dao, elementale della terra, mefite della terra, galeb duhr, khargha, mefite di lava, pech, sandling, xaren e xorn sono tutti indigeni. Pochissime potenze fanno di questo luogo la loro dimora i più famosi sono Kabril Ali al-Sara al Zalazil (Gran Khan dei Dao, i Fondatore del Benessere, la Bussola Perfetta, Atamen delle Radici dei Monti, e così via). E Grumbar (un signore elementale). I terremoti sono sempre un rischio, durano 1d10 round e infliggono 6d6 punti-ferita ogni round (senza tiro-salvezza). Un altro rischio risiede in tutte le sacche di altri elementi nascoste qui. I minatori si sono ritrovati fritti a causa di un flusso di lava espanso, annegati in un'alluvione d'acqua, e soffocati a morte in nubi di cenere, tutti nella loro avida ricerca di gemme.



IL PIANO DEL FUOCO

Di tutti i Piani Interni, è il piano del Fuoco che ispira la vera paura in tutti i viaggiatori. Sicuro, ci sono piani peggiori, come il Piano dell'Energia Negativa che succhia la vita o l'inattraversabile piano della Terra, ma questi non hanno il sottile orrore teatrale e il sentore di malvagio che ha il piano del Fuoco. Con le sue fiamme improvvise, il calore bruciante e i soffocanti fumi sulfurei, non ci si sorprende che i primari creduloni lo scambino per uno degli stradi di Baator o Carceri. Ancora, pochi dubitano che il piano del Fuoco sia il più malvagio di tutti i Piani Elementali, seppure sia solo una questione di giudizio. Quello del Fuoco è forse il più potente dei Piani Elementali, perché attacca e consuma i suoni nemici, solo perché si trovano lì.

Gli efreet sono i signori di questo dominio, governando dalla Città di Ottone, che fluttua in un mare di fuoco. Qui si possono trovare regni come il Palazzo





di Carbone, i
Campi di Ossidiana,
la Fornace e Scorie.

Come i dao, gli efreet hanno
molti schiavi. La rivolta e la
fuga sono impossibili, perché
solo la magia degli efreet
protegge gli schiavi dall'elemento

fiammeggiante (chi mai vorrebbe fuggire nel Fuoco?).

A 12 km dalla Città di Ottone c'è Jabal Turab, un vortice
che porta al piano dell'Aria. Ovunque in tutto il resto del
piano ci sono avamposti di efreet, piccoli palazzi che
fluttuano nel mare infuocato.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Il piano del Fuoco appare
come un panorama normale con una sola grande
differenza: Ogni cosa è avvolta dalle fiamme. La gran parte
del piano è un oceano fiammeggiante, ma
occasionalmente vi fluttuano delle sacche di solida "terra."
Tutte le cose bruciano e si seccano senza pietà. Anche l'aria
brucerà e ucciderà coloro senza protezioni. Gli efreet sono
capaci di conferire a chiunque desiderino per di più i loro
schiavi una temporanea immunità alla terra; altrimenti,
un viaggiatore deve usare incantesimi o oggetti magici per
proteggersi. Senza un tale aiuto, un essere deve superare
un tiro-salvezza contro Soffio per non morire
immediatamente. Coloro che superano il tiro-salvezza
subiscono 5d10 punti-ferita ogni round.

Il piano ha un "alto" e "basso" definito, logicamente
perché le fiamme salgono verso l'alto, così il movimento
in questo piano è relativamente normale. Il cibo e l'acqua
devono anche loro essere importati e protetti il calore è
così intenso che distrugge questi beni in pochi istanti. Un
incantesimo creare cibo e acqua pronunciato senza
precauzioni non produce niente più di uno sbuffo di
vapore e un immangiabile grumo di carbone e cenere. Le
pozioni bollono nelle loro fiale ed esplodono. Un
viaggiatore deve pianificare attentamente il proprio
viaggio avventuroso in questo elemento.

Le sacche degli altri elementi sono rare, perché
l'intensità del piano le distrugge con lo stesso ritmo con il
quale si formano. Le più comuni solo le pozze di Magma,
una volta sacche di Terra. Le sacche di Cenere e Fumo
turbano nell'aria. Quando appare una sacca d'Acqua,
scompare quasi immediatamente in un'esplosione di
vapore. Le sacche di vera Acqua sono rare al di là
dell'immaginazione, e le sacche di Ghiaccio hanno la
proverbiale probabilità di esistere di una "palla di neve
all'inferno."

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Il piano del Fuoco ha più
effetti sulla magia di molti altri, e tanti possono essere
aggirati con le chiavi. Molti effetti magici non sono in rado
di sopportare il calore bruciante del piano. L'acqua e il
ghiaccio bollono e svaniscono istantaneamente, il metallo
si scioglie, perfino la terra è scossa e alla fine si trasforma
in magma. La scuola di Evocazione/Attrazione raggiunge
solo i piani del Fuoco, del Magma, del Fumo, della
Radiazione e della Cenere e perfino allora alcuni esseri
convocati no saranno in grado di resistere alla fornace.

INDIGENI E PERICOLI. Azer, efreeti, elementale del fuoco,
mefite del fuoco, adulatore del fuoco, serpente di fuoco,
coda di fuoco, spirito delle fiamme, harginn, segugio
infernale, cacciatore fantasma, salamandra e tshala, tutti
loro chiamano questo piano, casa. Il piano del Fuoco ha
più creature pericolose che in qualsiasi altro piano
Elementale. Forse è perché ci sono pochi esseri di riguardo
ad interferire. Qui vivono solo due potenze: Kossuth (il
re-tiranno di tutti gli elementali) e il Sultano Marrake al-
Sidan al-Hariq ben Lazan (il Signore delle Fiamme, il
Sovrano Incandescente, l'Irascibile ed Eterna Fiamma della
Verità, l'Ardente Dittatore, e così via). Entrambe sono
grandi potenze. Il re elementale ha il suo palazzo nel punto
più caldo del piano così caldo che perfino le creature del
fuoco subiscono 1-2 punti-ferita ogni turno mentre si
trovano lì. Il signore degli efreet vive nel Palazzo di
Carbone. I pericoli non viventi contengono le improvvise
fontane di fiamma (3d10 punti-ferita, tiro-salvezza contro
Soffio per dimezzare), pioggia di braci (2d6 punti-ferita
per round a chiunque ne sia esposto), e le eruzioni
vulcaniche che possono bloccare il cammino
improvvisamente.

IL PIANO ⊕ DELL'ACQUA

Verde mare e omogeneo, il piano dell'Acqua sarebbe un
paradiso se solo uno spaccone trova il modo di respirare.
Dopo l'infernale violenza del Fuoco, la schiacciante
oppressione della Terra, e gli infiniti abissi dell'Aria, questo
piano abbraccia gentilmente un corpo trasportandolo in
sicurezza attraverso i pericoli. Sicuro a meno che un
rompiscatole venga immediatamente trascinato via da una
corrente di bolle di vapore, risucchiato in un vortice,
scioccato da una sacca di fulmini, catturato dai tritoni o
attaccato da un serpente d'acqua. Il blu-verde senza fine,
il soffice abbraccio dell'acqua è tutto fuorviante. Il fatto è
che il piano dell'Acqua non è più sicuro per un testa di
legno di vagabondo di quanto lo possa essere uno degli
altri Piani Elementali.

Il piano dell'Acqua è solo questo: acqua a perdita
d'occhio. Non c'è superficie né fondale. Occasionalmente,
barriere coralline si estendono dalle profondità, supportate
da sottili rami che si estendono all'infinito nelle
incommensurabili profondità. In queste immense caverne
ci sono i palazzi dei nobili marid. Il più grande fra questi è
la Cittadella delle Diecimila Perle, ricavato naturalmente
da una scintillante barriera corallina. E' un palazzo di pesci
sgargianti, perle perfette, coralli a ventaglio oscillanti ed
esotici sapori portati qui da lontane correnti. Non distante
da questo c'è un vortice verso il piano dell'Aria, conosciuto
col nome di Rete Bolla.

Ovunque il piano cambia, diventando gradualmente
più freddo e gelato in una direzione (Ghiaccio), bollente e
vaporoso in un'altra (Vapore), spesso e viscoso in
una terza (Melma), e amaro nell'ultima (Sale).
Poco altro si trova qui in giro,
perché gli abitanti di
questo





piano hanno scarso interesse negli affari o nelle offerte degli stranieri.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Questo piano è veramente senza forma, in quanto non esiste alto, né basso, né cima e né fondo. Un essere può andare alla deriva in qualsiasi direzione, a qualsiasi angolazione, senza sentirsi disorientato. Anche se nulla lo richiede, è buona educazione fare in modo di fronteggiarsi con lo stesso orientamento. Per esempio, le sale della corte marid sono costruite con un ovvio alto e basso così nessuno si imbarazza. La navigazione da parte degli extraplanari è impossibile, e andare in giro con una guida è assolutamente necessario.

Qui c'è molto più che solo acqua. Ci sono delle sacche elementale, sebbene poche mantengano la loro forma a lungo. Pezzi di Terra si librano nei torrenti, bolle d'Aria vagano senza metà, strisce di Lava fluttuano negli oceani senza fine, il Magma si indurisce in pietra, è un'amara brina segna le sacche di Sale. Solo le sacche di Fuoco sono veramente rare, molte di queste soffocano l'istante in cui appaiono.

Per sopravvivere qui, un cutter deve riuscire a respirare. *Acqua in aria* e *respirare sott'acqua* funzionano. I Marid possono donare l'abilità di respirare acqua per periodi di un giorno o più. Il più utile di tutti è *l'anello per respirare sott'acqua*, in quanto il potere non si esaurisce mai.

A meno che uno spaccone non abbia un *anello della libertà di movimento* o qualcosa di simile, in questo piano combatterà con tutte le limitazioni del combattimento subacqueo.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione raggiungono solo il piano dell'Acqua, della Melma, del Vapore, del Ghiaccio e del Sale. L'Acqua è seconda solo al Fuoco riguardo la difficoltà di lanciare incantesimi e, come il Fuoco, molti dei problemi sono legati alla natura di questo elemento. Questi non può essere risolti dalle chiavi. Una *palla di fuoco* lanciata qui è inutile a meno che non sia rilasciata all'interno di una bolla. Una *tempesta di ghiaccio* fluttua semplicemente nell'oceano, non cade e non si solleva senza provocare danno. Un *fulmine* provoca un globo di elettricità, o una *palla di fuoco* sott'acqua così com'è, che infligge danno ma si scarica appena tocca qualsiasi oggetto.

INDIGENI E PERICOLI. Mefite del ghiaccio, marid, nereide, tritone, varrdig, elementale dell'acqua, mefite d'acqua e serpente d'acqua risiedono tutti qui. Qui ci sono due grandi potenze. La prima è Istishia, la regina degli elementali dell'acqua. E' immensa, grande quanto un tratto di mare o più, e non ha corte. La seconda è Kalbari al-Durart al-Amwaj ibn Jari (Padishah dei Marid, la Perla del Mare, la Madre della Spuma, Padrona dei Fiumi, Salvatore dei Pesci, Patrona delle Sorgenti e così via), Le minacce non viventi comprendono le inaspettate correnti

di vapore (4d6 punti-ferita) e gli abbassamenti di marea che possono risucchiare un nuotatore in regioni completamente differenti del piano.

IL PIANO PARAELEMENTALE DEL FUMO

Poco visitato e ancora meno conosciuto, il parapiano del Fumo giace tra i piani dell'Aria e del Fuoco. Non ha un terreno, come Aria ed è caldo come Fuoco, sebbene non bruci. L'aria è pervasa da nuvole turbinanti di fumo soffocante, avvelenata dallo zolfo e dai gas, impossibile respirare senza un qualche tipo di aiuto. Verso il piano dell'Aria i veleni di purificano un poco (un tiro-salvezza contro Veleno *ogni round* permette di subire solo 1d10 punti-ferita; il fallimento indica il soffocamento immediato).

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Le direzioni e il movimento nel parapiano del Fumo hanno le stesse limitazioni di quelle nel piano dell'Aria. L'alto si orienta da solo per un gruppo di persone, e gli esseri devono volare per andare da un posto all'altro. Le sacche elementali che si trovano qui sono bolle di pura aria o fluenti fiumi di Fuoco elementale. Le sacche di terra sono estremamente rare, così c'è poco materiale da costruzione qui, salvo un occasionale pezzo di carbone sovradimensionato proveniente dal piano paraelementale della Cenere. Senza punti di riferimento, un viaggiatore solitario sarà perduto sicuramente.

Diversamente dagli esseri del piano dell'Aria, dove un cutter può respirare senza problemi, un tipo in questo parapiano soffoca in poco tempo. La cosa migliore è avere un incantesimo modificato respirare il fumo, se un babbeo vuole vivere; senza un appropriato apparato respiratore, quanto un babbeo vive dipende da quanto è in grado di trattenere il respiro inalare il fumo porta inevitabilmente alla morte. Nella parte più vicina al piano del Fuoco, le temperature diventano più alte di quanto un corpo possa sostenere. Senza varcare il confine fra i due piani, un essere subisce lo stesso 1d10 punti-ferita ogni turno (nessun tiro-salvezza).

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione sono limitati ai piani del Fumo, dell'Aria, del Fuoco, della Radiazione, del Fulmine, del Vuoto e della Cenere.

INDIGENI E PERICOLI. C'è poca vita in questo piano inospitale, salvo per pochi esseri del fumo ed esalazioni (principalmente il mefite del fumo). La struttura più degna di nota è il Palazzo Soffocante, la corte di Ekhahk, il Duca Fumante. E' un signore paraelementale e l'autoproclamato sovrano dei mefiti del fumo di questa terra. Le altre creature che si trovano qui comunemente sono djinn ed efreet, che usano questo piano come campo di battaglia.

IL PIANO PARAELEMENTALE DEL MAGMA

Confinante con i due piani inospitali della Terra e del Fuoco, non dovrebbe essere una sorpresa che qualsiasi viaggiatore definisca quello del Magma un luogo spiacevole. E' facile immaginarlo come un'eruzione del piano del Fuoco, le quali avvolgenti fiamme scemano fino a un infermale bagliore per poi spargersi in una massa in eterno raffreddamento del piano della Terra. La superficie si muove e mescola costantemente mentre i pezzi scabrosi e indurenti vengono rivoltati di nuovo nel flusso fuso. Vicino al piano del Fuoco, questo paesaggio in subbuglio brucia con geysir occasionali di flusso crioplastico e con la lava che si sparge tutt'attorno. Vicino al piano della Terra fluttuano colonne di solida roccia, portate via dall'incandescente marea.

Pochi extraplanari possono vivere a questa terra ostile, quindi qui ci sono pochi luoghi valevoli di una visita. Il più significativo è Caldera, la fortezza di Chilimba, Primo Generale del Calderone e Padrone di Tutti i Mefiti. Questo signore elementale ha dichiarato la supremazia sull'intero parapiano, e pochi sfidano le sue regole. I soli visitatori sono gli infervorati efreet e gli stolidi dao, che si incontrano qui, in territorio neutrale per commerciare.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Per sopravvivere in questo piano, un sanguigno deve avere le stesse protezioni necessarie per sopravvivere nei piani del Fuoco e del Fumo. L'intenso calore arrostitirà chiunque e qualsiasi cosa fino a ridurla in cenere, se i gas velenosi rilasciati dalla lava non li soffocano prima.

Come il piano del Fuoco, il



Magma ha una superficie definita con alto e basso. Un essere protetto può camminare su di essa, sebbene si muova e si rivolta sotto i suoi piedi.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Le limitazioni degli incantesimi sono le stesse di quelle del piano del Fuoco. Gli effetti magici devono essere in grado di sostenere l'intenso calore. Da questo piano si possono raggiungere i piani del Fuoco, della Terra, della Radiazione, della Polvere e della Cenere.

INDIGENI E PERICOLI. Dao, efreet, mefite del fuoco e mefite del magma abitano qui. Improvvise esplosioni di lava spargono pietre fuse nel raggio di 3 metri (tiro-salvezza contro Soffio per non subire 3d10 punti-ferita). E' insidioso camminare su questo piano, e la crosta spesso si apre per ingoiare gli incauti. Se si fallisce un tiro-salvezza contro Paralisi, lo sfortunato vi cade dentro e muore immediatamente.

IL PIANO PARAELEMENTALE DELLA MELMA

E' tutto fango e liquame, un tremolante oceano di sporcizia difficilmente un luogo dove un cutter vorrebbe andare. E' un luogo di morte per tortura o di esilio. Con un cenno della mano, malvagi maghi-tiranno inviarono i loro nemici ad affondare, soffocati dai polmoni colmi di limo stagnante. Le anime gentili difficilmente imprigionano i propri nemici qui, sigillandoli piuttosto in bolle di pura aria. Oh, qualche volta dimenticano di fornirli di cibo e acqua, lasciando i prigionieri a una lenta morte per fame, ma almeno li salvano dalla morte immediata. Perfino quelli forniti di cibo e acqua per affrontano un destino infelice, in quanto non c'è nulla o niente che si può fare per tenere a bada la pazzia a cui porta la noia. C'è poco da meravigliarsi se il piano è conosciuto come la Casa della Follia.

Poco dà sollievo dall'oceano senza fine di fango. Verso il piano della Terra, il fango diventa più secco, pieno di scaglie abrasive, e verso il piano dell'Acqua si liquefa a tal punto che un cutter può arrivare a nuotarci dentro. Alla deriva all'interno di esso ci sono blocchi di pietra e pozze di acqua pulita. Dopo

tutto non manca di punti di ristoro conosciuti.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Il movimento in questo piano è come quello nel piano dell'Acqua. Non c'è un chiaro alto e basso, e le creature devono essere in grado di nuotare per muoversi. Si può respirare usando qualsiasi apparato che permetta di respirare nel piano dell'Acqua (ma gli incantesimi devono essere ricercati e modificati). Combattere nel piano comporta tutte le restrizioni del combattimento sott'acqua, e la visibilità è ridotta a pochi metri.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. La umida vicinanza della Melma ha effetto sul lancio di incantesimi severamente quasi quanto nel piano dell'Acqua. Le restrizioni di quel piano si applicano anche qui, generalmente. Comunque, a causa del fatto che l'acqua in questo piano piano fluisce con più difficoltà, gli incantesimi basati sul fuoco hanno una funzione limitata, causando solo metà danno invece di non funzionare affatto.

INDIGENI E PERICOLI. La Melma è virtualmente inabitata da creature intelligenti, eccetto per i mefite della Melma. I marid a volte danno al caccia ai viaggiatori per gioco, e i dao vengono qui per lavarsi. Si dice che ci sia un barone in questo piano, Bwimb, ma cosa sia questo barone è un mistero.

IL PIANO PARAELEMENTALE DEL GHIACCIO

Alcuni pensano che l'inferno sia il fuoco, ma altri sono convinti che il ghiaccio lo sia. Se quest'ultima è vera, allora questo piano è il loro inferno. Bianco ghiaccio scintillante, spaccato e graffiato, giace in lastre fin dove l'occhio può arrivare. E' un piano artico infinito, dove solo i monti ripidi gelati e incastonati nel

ghiaccio sparsi fra le distese lisce danno dei lineamenti a questo territorio. Vicino al piano

dell'Acqua, appaiono piccole sacche di acqua, e il ghiaccio si spacca in enormi banchi di ghiaccio. Vicino al piano dell'Aria, le lastre si restringono fino a formare ponti e ghiaccioli che cadono nel nulla.

Scava e non troverai alcun limite nelle profondità delle distese di ghiaccio. E durante gli scavi uno spaccone potrebbe avere fortuna e trovare cavarne piene d'aria pura, o essere sfortunato e colpire un ciottolo grosso come una montagna. Se è veramente sfortunato, un babbeo potrebbe aprire un crepaccio nel ghiaccio e trovare qualcosa di veramente spiacevole...

Il parapiano del Ghiaccio è vuoto, ma non è deserto. Nel suo nucleo più freddo c'è la Residenza Cesellata del Signore Cyronax, il più potente fra gli elementali del ghiaccio. Più ambizioso di tutti i paraelementali, spera di soppiantare tutti gli altri Piani Elementali e diventare la forza più grande dei Piani Interni.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. I viaggiatori possono muoversi sulla superficie normalmente e l'atmosfera qui è respirabile. Comunque, è ferocemente freddo, e a meno che l'aria non venga scaldata (con incantesimi o altri mezzi), un viaggiatore subisce 1d6 punti-ferita per round a causa della morsa del freddo. Coloro che non indossano abiti adatti alle basse temperature subiscono ulteriori 1d6 punti-ferita. Uno spaccone può anche scavarsi la via attraverso il ghiaccio come se si stesse muovendo nel piano della Terra.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi basati sul freddo sono completamente inutili in questo piano, e gli incantesimi basati sul fuoco infliggono solo metà danni a causa dell'intenso freddo. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione raggiungono solo i piani dell'Aria, dell'Acqua, dell'Energia Negativa, del Fulmine, del Vapore, del Sale e del Vuoto. Le altre limitazioni sono quelle del piano dell'Aria.

INDIGENI E PERICOLI. Solo il mefite del ghiaccio abita questo piano. Spesso, comunque, i marid perlustrano il piano nelle loro grandi caccie. Furiose bufere di neve che inibiscono il movimento per 1d10 turni, sono il maggiore pericolo non vivente che il piano offra.

IL PIANO QUASIELEMENTALE DEL FULMINE

E' chiamato il piano dei Temporal, la Terra Vendicativa o la Grande Illuminazione tutto dipende da a chi lo chiedete. Un viaggiatore sa quando sta entrando nel piano,

perché il cielo è nero di nubi che lampeggiano di un fuoco interiore, l'aria pizzica di ozono, e il tocco dell'elettricità gli fa rizzare i capelli. Le saette balzano di nube in nube e il cielo risuona delle risate degli elementali del fulmine. E' un luogo in cui volarci attraverso mette paura un cutter può schivare una saetta frastagliata solo per ritrovarsi sul cammino di una palla di fulmine che rotola. Poi c'è il bagliore, il fuoco di Sant'Elmo, che danza su ogni cosa che arriva in questo piano. La gente e le cose risplendono di una snervante brillantezza elettrica.

I temporal sono più tenui vicino al piano dell'Aria. Vicino al Pano dell'Energia Positiva, le nubi e i temporal cedono il passo a una solita cortina di energia guizzante. Proprio vicino al cancello del Piano dell'Energia Positiva c'è la Torre dei Temporal, un ponte misterioso verso l'Energia Positiva.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Muoversi attraverso questo piano non è differente dal farlo nel piano dell'Aria, e l'atmosfera è piuttosto respirabile. I fulmini sono le cose più pericolose di tutti il quasipiano. Qualsiasi metallo della dimensione di un pugnale o più attraggono le saette elettriche ogni turno; altrimenti, c'è una probabilità del 10% per turno di essere casualmente colpiti da un fulmine. La saetta infligge 1d8 x 10 punti-ferita (tiro-salvezza contro Bacchette per dimezzare), ma un incantesimo *protezione dai fulmini* nega gli effetti. Con ogni saetta, è necessario un secondo tiro-salvezza contro Bacchette per evitare di restare assordati (durata 2d4 ore).

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione raggiungono solo i piani del Fulmine, dell'Aria, del Ghiaccio, del Fumo, del Vapore, della Radiazione e dell'Energia Positiva. L'invisibilità è inutile, in quanto il fuoco di Sant'Elmo profila tutte le cose.

INDIGENI E PERICOLI. Qui si trovano sono il mefite del fulmine e l'elettroso, sebbene qualche i djinn caccino in questo piano.

IL PIANO QUASIELEMENTALE DELLA RADIAZIONE

Cocente e scialbo, questo è più sterile di tutti i piani ed è anche l'impressione della maggior parte della gente riguardo la Radiazione. Non è necessariamente vero però. I viaggiatori che sono stati qui racconteranno di un luogo di una sofferente bellezza. Ogni colore mai immaginato brilla e brucia con splendore doloroso. Ad un anima racconteranno delle cortine di colore che si schiantano l'una contro l'altra come onde sulla battaglia, e mentre ne parlano, scenderanno lacrime dai loro ciechi occhi vitrei.

E' così. E' una gioia e una bellezza che brucerà un babbeo lì dove si trova, che gli mostrerà le glorie più meravigliose che abbia mai visto e le *ultime* che mai vedrà. Che motivo c'è di andare in cerca di qualcosa di più, dopo che un corpo ha già visto tutte le più grandiose luci?

Pochi corpi, comunque, hanno la capacità di andare lì e tornare indietro con i propri occhi. Eppure, ci sono ragioni per andarci. L'acciaio forgiato nella luce della Radiazione acquisisce delle proprietà che non possono essere riprodotte da altre parti. Le lame bruciano della luce del sole, gli specchi riflettono più di quanto si veda, e vengono fatte altre meraviglie che un babbeo non può nemmeno immaginare. Poi c'è il Cuore della Luce, una torre di luce blu che si erge ai confini col Piano dell'Energia Positiva. In questo luogo si suppone possano avvenire le più incredibili guarigioni.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. I movimenti nel piano della Radianza sono simili a quelli nel piano dell'Aria. Comunque, la Radiazione è ferocemente calda come il piano del Fuoco, e i viaggiatori subiscono gli stessi danni a meno che protetti contro il calore. Inoltre, i viaggiatori devono schermarsi con *oscurità perenne* (che qui provoca solo una debole ombra) o delle lenti spesse di vetro affumicato. Altrimenti diventano ciechi immediatamente.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. La scuola Evocazione/Attrazione raggiunge solo i piani della Radiazione, del Fuoco, del Fumo, del Magma, del Fulmine, del Minerale e dell'Energia Positiva. Non ci sono altre condizioni speciali da applicare.

INDIGENI E PERICOLI. Non c'è notizia di creature su questo piano, tranne i mefiti della radiazione.



IL PIANO QUASIELEMENTALE DEL MINERALE

Ecco, cutter. Questo è il tesoro del multiverso, il fine ultimo di ogni nano che abbia mai imparato come attraversare i piani. E' il piano del Minerale. C'è ferro, diamanti, rubini, zaffiri, argento, oro e più, tutto compresso in vene che si avvolgono l'una con l'altra. Tutto ciò che un sanguigno deve fare è prenderselo.

Non fare il un testone babbeo! Se fosse così facile, il piano sarebbe stato saccheggiato molto tempo fa. Arrivarci è solo l'inizio del problema. Poi, un rompiscatole deve trovare il modo di muoversi attraverso questo mondo di cristalli, un mondo pieno di spigoli più taglienti di una *spada vorpal*. Perfino dopo questo, ci son *cose* lì i quali non vogliono che un furfante del mercato nero se ne fugga con il bottino nella sua bettola.

Nel piano c'è di più che solo ricchezze. Al confine ultimo con il Piano dell'Energia Positiva c'è la Torre del Piombo. Si dice che qui sia la più grande forgia di tutto il multiverso. In gran parte il posto è vuoto, ma a volte un maestro artigiano rischia il tutto per tutto per riuscire lavorare qui.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Questo piano usa alcune delle regole per il movimento, direzione e sopravvivenza del piano della Terra. Comunque, è perfino più pericoloso perché tutti i passaggi sono profilati da cristalli taglienti. Si subisce 1d4 punti-ferita ogni round che ci si muove. Ogni punto CA di protezione magica riduce il danno di 1 (1d3, 1-2 e 1 [minimo]).

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. La scuola Evocazione/Attrazione raggiunge i piani della Terra, della Melma, del Magma, della Radiazione, del Vapore e dell'Energia Positiva. In tutti gli altri casi la magia è influenzata come nel piano della Terra.

INDIGENI E PERICOLI. Dao, mefite del minerale, pech, zaren e xorn chiamano questo luogo casa. Queste creature considerano sé stesse come i guardiani dei tesori di questo luogo. Il rischio più grande è la *fossilizzazione* una volta al giorno un viaggiatore deve superare un tiro-salvezza contro Pietrificazione per non essere trasformato in pietra (o possibilmente in una gemma preziosa).



IL PIANO QUASIELEMENTALE DEL VAPORE

A qualcuno piace la sauna, un luogo dove andare per espellere tramite il sudore i problemi della giornata. Bene, sarebbero delusi dal piano del Vapore. Non è proprio come il suo nome può far intendere. Il piano del Vapore è sorprendentemente freddo. Un nome più appropriato sarebbe della Nebbia umido, fitto, stucchevole nebbia che s'infiltra dappertutto. Il pericolo qui non è lessarsi, ma annegare per i polmoni pieni d'acqua.

Vicino al confine col piano dell'Acqua, la nebbia è più come un oceano colmo di bolle. Un nuotatore proveniente dal grande oceano del piano dell'Acqua scopre lentamente il mondo aprirsi davanti a lui, le bolle si mescolano all'acqua formando delle gocce che fluttuano libere. Gradualmente queste diventano sempre più piccole, e s'illuminano grazie all'energia rubata dal Piano dell'Energia Positiva.

Proprio al confine con il Piano dell'Energia Positiva c'è la brillante Torre del Ghiaccio, una scintillante spira che si slancia verso l'alto fin dove l'occhio può arrivare. Chi o cosa abbia costruito questa torre non si sa, ma gli alchimisti vengono talvolta qui per completare passi essenziali nel creare pozioni.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Il movimento nel piano del Vapore è come quello nel piano dell'Aria, sebbene più vicino al piano dell'Acqua sia più simile al nuotare. Respirare è possibile, ma tutti i movimenti sono *rallentati* (come l'incantesimo) dalla nebbia soffocante. Un incantesimo *respirare sott'acqua* rimuove queste difficoltà. La visibilità è limitata a 1d10 metri in ogni momento.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione raggiungono i piani dell'Acqua, del Ghiaccio, della Melma, del Minerale, del Fulmine e dell'Energia Positiva. A causa della elevata condensa di questo piano, gli incantesimi funzionano come nel piano dell'Acqua. Comunque, gli incantesimi basati sul fuoco causano metà danni o nessun danno, invece che non funzionare per niente.

INDIGENI E PERICOLI. Marid, mefite della nebbia e mefite del vapore abitano questo piano. Nessuna potenza risiede in questo piano.



IL PIANO QUASIELEMENTALE DEL VUOTO

Questo piano è il preludio alla morte completa, uno sguardo sul destino del supplicante fallito, perché questo è il piano del Nulla. Abbandonate le sponde dell'Aria, l'atmosfera qui diventa sempre meno fino al nulla nessun respiro, nessuna luce, nessun suono, nessun calore.

Per certi mistici gli asceti dei Custodi del Fato e i danzatori dei Polverosi il piano del Vuoto è il fine ultimo. E' l'ultima porta del mistero, l'atteso bacio finale. Tali saggi passano il loro tempo tracciando le porte di Sigil in cerca del sentiero verso il Vuoto e poi ci passano attraverso, senza mai segnarsi cosa trovano. Dopotutto è il Vuoto, giusto?

Chi può trovare un confine in mezzo al nulla e alla morte? Bene, i Custodi del Fato hanno costruito fra il Vuoto ed il Piano dell'Energia Negativa la Cittadella di Exalus, il Portale dell'Ultimo Respiro. Fluttua attraverso il vuoto del Piano dell'Energia Negativa, appena ancorato alla realtà del nulla

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Il movimento attraverso questo piano è svolto tramite la pura volontà, perché non c'è nulla in cui muoversi attraverso volarci in mezzo o camminarci sopra. Un cutter pensa alla sua destinazione, e se la sua mente è sufficientemente chiara, ci arriva. Respirare è difficoltoso, in quanto gli incantesimi che trasformano, come respirare sott'acqua, non funzionano. Non c'è nulla da trasformare qui. Aria e calore devono entrambe essere portati da fuori.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione raggiungono i piani dell'Aria, del Ghiaccio, del Sale, della Cenere, del Fumo e dell'Energia Negativa. Molte creature evocate moriranno in fretta qui. Gas, nebbie e similari falliscono istantaneamente, dissipandosi troppo velocemente per essere di utilità. Gli incantesimi basati sul fuoco durano solo la frazione di un momento. Una *palla di fuoco* ha ancora effetto, ma un *muto di fuoco* non dura. In breve, qualsiasi magia che richieda uno spazio nel quale funzionare è ridotta o negata.

INDIGENI E PERICOLI. I saggi dicono che possono esserci creature che vivono qui, senza corpi, forma o perfino energia coesiva. Forse sono esseri di puro pensiero. Forse sono tornati in Sigil, i loro pensieri diventati i pensieri di un viaggiatore in questo piano, Chi lo sa?

GLI AR+IS+I SONO GLI INGEGNERI
DELL'ANIMA.
ECCO PERCHÉ
LI METTIAMO SOTTO CHIAVE.
- TAL TALLY
DEI GIUSTIZIERI

IL PIANO QUASIELEMENTALE DELLA CENERE

Cenere, Chilometri e chilometri di cenere soffocante questo è quanto troverà qui un babbeo. Inizia ai confini del piano del Fuoco; le fiamme tremolano e muoiono, e da esse si erge la cenere in raffreddamento. Un po' più avanti l'aria si inspessisce, e più avanti ancora cede il passo a terra bruciata. In un primo momento, la cenere turbinata attorno agli esseri. Poi, prima che se ne accorga, un babbeo si ritrova a nuotare in un oceano di cenere. Il rosso bagliore di fuochi distanti scompare, il calore si trasforma in freddo, e l'aria è soffocata da fuliggine di carbone.

Il piano non è completamente vuoto, comunque. Qui i Custodi del Fato una volta tenevano la Cittadella Cavitius, una massiccia fortezza a forma di teschio posta sul bordo del Piano dell'Energia Negativa. Eoni fa fu presa dal lich Vecna, ed ora è sia fortezza sia prigioniera di questo semidio. I Custodi del Fato da allora ne hanno costruito una nuova, la Cittadella Sgretolosa facendone la propria casa.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Il movimento nel piano della Cenere varia dal movimento normale, vicino al piano del Fuoco, e fino al nuotare quando l'oceano di cenere diventa



troppo grande. Non c'è aria, così la respirazione deve essere mantenuta da incantesimi, trasformare la cenere in qualcos'altro che possa essere inalato. Inoltre, le braci in raffreddamento rubano il calore dai corpi, così a meno che uno spaccone non sia protetto da un incantesimo o da un apparato, subisce 2d6 punti-ferita di danni da freddo ogni turno.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Simile al piano del Vuoto, questo piano risucchia tutto il calore degli effetti magici. L'esplosione di una palla di fuoco prova ancora danni, ma incantesimi più a lungo termine come muto di fuoco o riscaldare il metallo sono inefficaci. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione raggiungono i piani del Fuoco, del Magma, della Polvere, del Vuoto, del Fumo e dell'Energia Negativa. Il tremendo freddo di questo piano fa in modo che le creature basate sul fuoco – e sul magma subiscano 1 DV di danno per r di esposizione. Altre limitazioni solo le stesse di quelle del piano della Terra.

INDIGENI E PERICOLI. Il mefite della cenere è il solo abitante conosciuto di questo piano. La Cittadella Sgretolosa detiene i prigionieri di Lord Vecna, molti dei quali sono non morti. Un altro pericolo risiede nelle sacche del Piano dell'Energia Negativa, ce infligge danni come lo fa il piano (vedi pagina 19).

IL PIANO QUASIELEMENTALE DELLA POLVERE

Questo è lo scopo del multiverso, l'immagine più chiara dell'entropia che c'è così direbbe un Custode del Fato se potesse mostrare a qualcuno l'eterno mare che è il piano della Polvere. E' la fine così come essi credano che debba essere. Forse è la loro visione del paradiso.

Al confine col piano della Terra, questo piano comincia come una distesa polverosa, protundendosi dalle infinite caverne. Un viaggiatore è piuttosto contento di fuggire l'oppressione e fa un passo verso l'oscuro modo aperto. Più avanti, la polvere arriva fino al ginocchio. E' spessa e spinge contro di lui. Vicino al Piano dell'Energia Negativa diventa un mare abrasivo che sfrega un viaggiatore che ci nuoti attraverso i granelli.



Ma un cutter non è da solo qui. Delle cose nuotano nell'oceano di sabbia, e almeno una torre, la Cittadella Alluvius, giace in una sgangherata espansione fuori controllo del confine con il Piano dell'Energia Negativa. Questa è una delle quattro cittadella dei Custodi del Fato, e pure la preferita.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Il movimento e la respirazione sono gestite allo stesso modo del piano della Cenere. Il freddo qui non è così intenso, comunque, così non c'è bisogno di protezione magica. Ciò non di meno, ogni giorno passato in questo piano causa 2d6 punti-ferita, per il fatto che il corpo dell'essere comincia a sfaldarsi. Questo danno non può essere curato mentre ci si trova in questo piano. Se un viaggiatore dovesse perdere tutti i suoi punti-ferita, il suo corpo si dissiperebbe nel nulla.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione raggiungono il piano della Terra, del Magma, della Melma, del Sale, della Cenere e dell'Energia Negativa. Gli oggetti solidi creati in questo piano non durano, trasformandosi in polvere in 1d4 turni a meno che protetti da un incantesimo *muro di forza*, per tenere unito il materiale (come accade nella Cittadella Alluvius). Le altre limitazioni sono come quelle del piano della Terra.

INDIGENI E PERICOLI. Cacciatore delle dune, mefite di polvere, sandling e uomo sabbia tutti appartengono a questo luogo. Il piano della Polvere è uno dei più popolati degli oscuri Piani Quasielementali. Queste creature non traggono piacere dalla propria esistenza, comunque, e molti agognano una forma solida. Questa brama può renderli particolarmente fatali. Come con tutti i piani quasielementali più oscuri, le sacche casuali di Energia Negativa sono sempre un pericolo per i viaggiatori (vedi pagina 39).

IL PIANO QUASIELEMENTALE DEL SALE

Di tutti i Piani Quasielementali, questo potrebbe essere il peggiore, o almeno è così è nell'immaginazione dei viaggiatori. Quale fato è più crudele di sentire la propria linfa vitale interna avvizzire lentamente? La pelle disidratata, le labbra screpolate, al gola soffocata e riarso e gli occhi bene, gli occhi sono la cosa più terribile. Benvenuto nel piano del Sale.

Al suo con
acqua amara CHIUDI IL BECCO, IGNARO,
più profonda SARAI IN
di minerali. I DECOMPOSIZIONE PIU++S+
più piccolo gr PRES+ IN OGNI CASO.possono div
vengono estr
se n'è andata
dura e morta

- CUSTODE DEL FATO ANONIMA
E' in quest
l'ultima delle sue tortezze dalle sacche cave del piano. Cittadella Sealt giace sul confine con il Piano dell'Energia Negativa, ricavata essa stessa da molti minerali.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Muoversi attraverso questo piano è variabile. Può essere come nel piano dell'Acqua, della Melma o della Terra, dipende da quanto profondamente si sia entrati nel piano. Si può respirare mediante un incantesimo, ma un corpo deve trovare il modo di evitare la disidratazione o subire 4d6 punti-ferita al giorno. Questo danno non può essere curato finché ci si trova su questo piano.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Il Sale è legato al piano dell'Acqua, della Melma, del Vuoto, della Polvere, del Ghiaccio e dell'Energia Negativa per gli scopi degli incantesimi di Evocazione/Attrazione. L'acqua e il ghiaccio creato qui dura solo 1d3 round prima di evaporare. L'acqua diventa immediatamente non potabile a contatto con qualsiasi materiale di questo piano. Le creature basata sull'acqua perdono 1 DV per round mentre restano in questo piano.

INDIGENI E PERICOLI. Non ci sono creature in questo piano se non per il mefite del sale. I maggiori rischi per un viaggiatore sono le sacche di Energia Negativa e la disidratazione.

IL PIANO DELL'ENERGIA POSITIVA

Essendo il piano della vita, un corpo potrebbe figurarselo come il più gentile dei piani, che bagni il rompiscatole in morbida e rivitalizzante energia, ma non è così. Il Piano dell'Energia Positiva è mortale perché troppa energia è pericolosa come troppo poca.

Non c'è niente da vedere qui oltre ad un infinito bruciore di bianco brillante, perfino più intenso di quello del piano della Radiazione, e un cutter deve coprirsi gli occhi con una benda solida se mai pensasse di volerli usare di nuovo. Non importa molto, dato che non c'è niente da vedere in ogni caso. A parte questo, non è l'abbaglio il problema. E' la pura intensità dell'energia del piano che è pericolosa. Qualsiasi testa di legno che venga qui senza protezione finirà per bruciare in fretta come una candela Romana per la pura abbondanza di potere. Viaggiare nel Piano dell'Energia Positiva è come nuotare in un oceano di pura elettricità.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Il movimento nel piano della vita si svolge con la forza del pensiero. Non c'è gran che verso cui dirigersi, comunque, in quanto tutti i luoghi del piano sono uguali. Inoltre, il solo stare nel piano riempie un essere di energia vitale. Ogni round un viaggiatore guadagna 2d6 punti-ferita, curando prima le ferite e poi aggiungendoli al totale. Se il totale raggiunge due volte il valore dei suoi punti originali, egli brucia in una fiamma incandescente in quanto al sovrabbondanza lo distrugge dall'interno. Se un viaggiatore lascia il piano prima di raggiungere il punto di combustione, i punti-ferita extra rimangono per 2d10 turni. Un incantesimo di *protezione dal piano positivo* scherma il viaggiatore da questi effetti. In fine, gli incantesimi che trasformano gli elementi in materiale respirabile qui non funzionano, in quanto il piano contiene solo energia l'aria deve essere fornita tramite oggetti.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione raggiungono i piani della Radiazione, del Vapore, del Fulmine e del Minerale. La materia creata qui viene distrutta in 1 round, esplodendo in una vampata di luce inoffensiva. Gli incantesimi che infliggono danni causano solo l'ammontare minimo possibile se lanciati in questo piano.

INDIGENI E PERICOLI. Il solo essere che abiti questo piano è il xag-ya. Il pericolo più grosso è semplicemente sopravvivere alle forse di questo piano.

NA+URALE CHE S⊕ C⊕ME PARLARE C⊕N UN⊕
Z⊕MBI! MA S⊕N⊕ APPENA +⊕RNA+⊕
DAL PIAN⊕ DELL'ENERGIA NEGA+IVA,
E S⊕N⊕ S+UF⊕ DI
PARLARE A GEN+AGLIA FREDDA, VA BENE?

- RAHM, UN BARIAUR ANARCHIC⊕,
MEN+RE SI FA S+RADA A++RAVERS⊕
L'⊕BI+⊕RI⊕

IL PIANO DELL'ENERGIA NEGATIVA

Il piano della Morte, la Nera Barriera, il Grande Vuoto, la Terra Fredda nessuno di questi nomi rende giustizia alla completa desolazione che è il Piano dell'Energia Negativa. Diversamente dal piano del Vuoto, questo non è un nulla desolato. C'è qualcosa qui, qualcosa che succhia la vita dal midollo e risucchia lo spirito da un essere. Divora l'anima più vera.

Mentre il Piano dell'Energia Positiva è di luce bruciante, l'Energia Negativa è l'oscurità più grande che si possa immaginare o evocare. C'è almeno una cittadella qui, La Fortezza dell'Anima, gestita con grande sforzo dai Polverosi. Se ci sono altre torri o fattezze qui, chi può mai vederle nell'oscurità che tutto consuma? Ci sono creature, molte più che nell'Energia Negativa. I non morti indugiano in questo luogo, da avidamente in attesa dell'opportunità di fuggire in piani più fertili, dove possono diffondere l'oscurità che li colma.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Il movimento in questo piano si svolge con la forza del pensiero, come nel Piano dell'Energia Positiva. Di nuovo la questione è, "Dove andrà mai uno in questo vuoto, specialmente se sopravvivere è così difficile?" Il respiro soffre come nell'Energia Positiva. L'assenza di energia di questo piano succhia tutta la forza vitale dalle creature, infliggendo 2d6 punti-ferita ogni round. Quando un essere raggiunge gli 0 punti-ferita, avvizzisce e muore. Il suo spirito è perduto per sempre e non può essere resuscitato in alcun modo, e ciò che rimane del suo involucro diventa una creatura non morta, avida di cibarsi sul mondo vivente. Un incantesimo protezione dal piano negativo evita la perdita di punti-ferita.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Gli incantesimi di Evocazione/Attrazione raggiungono i piani della Cenere, della Polvere, del Vuoto e del Sale. Gli incantesimi che causano danno infliggono il massimo dell'ammontare possibile, mentre gli incantesimi di guarigione curano sempre il minimo. La materia creata qui si sfalda nel nulla in un solo round.

INDIGENI E PERICOLI. In questo piano fluttuano ombre, spettri, wight, wraith e xeg-yi. Ci possono essere altre forme di non morti in agguato in questo piano, compresi i lich.

Rendiamocene conto, i Piani Etereo e Astrale sono poco più che autostrade. Sì certo, ci sono luoghi ed esseri là fuori, ma un cutter difficilmente basa la sua fama e ricchezza su ciò che può trovare lì. I Piani Interni sono anche loro belli e buoni. Ci sono sicuramente cose da vedere e luoghi da visitare, ma per un vero planare i Piani Interni sono, beh, *provinciali*. Questi piani sono troppo focalizzati, fissati sulla mentalità del proprio elemento.

Qualsiasi spaccone sa che ci sono troppe possibilità nella vita per essere intrappolati in una singola idea.

Per un vero planare, parlare di piani si intende parlare dei Piani Esterni, il Grande Anello. Nessun altro luogo possiede le stesse ricchezze o lo stesso brivido di

potere come uno qualsiasi dei Piani Esterni. Un vero planare sa istintivamente quando si

trova in un Piano

Esterno l'odore

di esso è nel

suo stesso

sangue. I Primari

danno nomi

differenti ai piani, questo

a causa della loro particolare percezione del

multiverso nomi come i Paradisi Gemelli, i Nove Inferi, i Sette Paradisi, Tarterus, Olympus, Asgard, Ade e Nirvana. Ma non vi fate frastornare da questo. Inoltre, cercate di non ridere in faccia ai rompiscatole quando usano questi termini; è quasi sicuro che conoscerebbero il nome giusto se si fossero presi la briga di chiedere a chi ne sa di più.

I PIANI ESTERNI

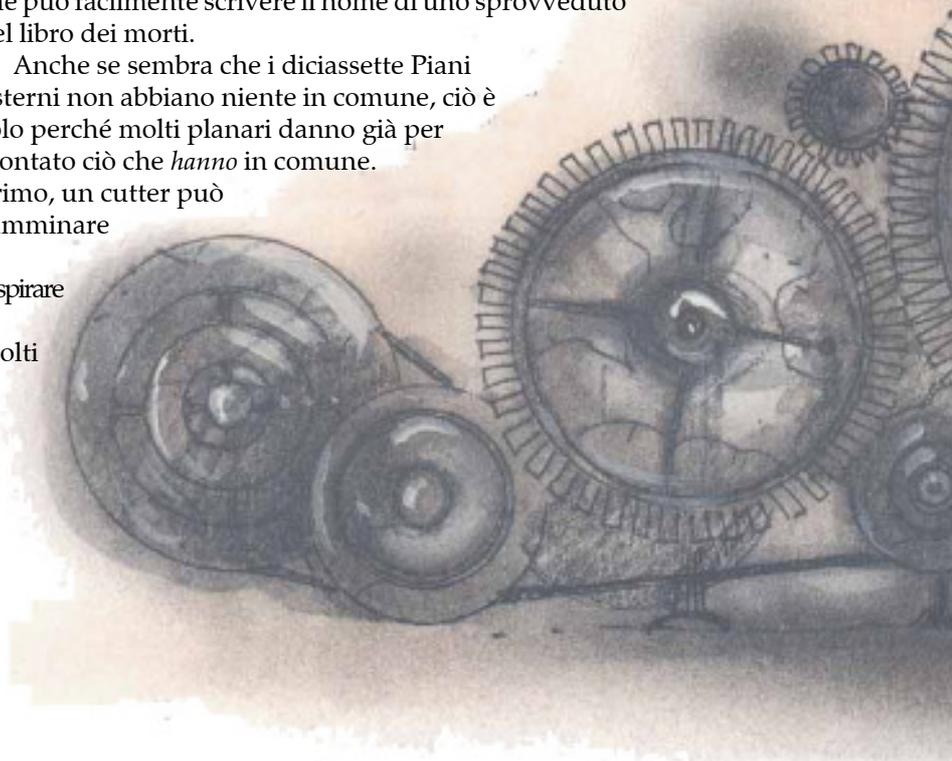


CONDIZIONI GENERALI E CARATTERISTICHE

Dopo aver sperimentato il mistero del Piano Astrale, la nebbiosa noia dell'Etereo ed il mortale abbraccio dei Piani Interni, i Piani Esterni potrebbero sembrare uno scherzo per molti viaggiatori. In generale, l'aria non avvelena un rompiscatole e il terreno non brucia. Nei Piani Esterni non è il paesaggio che è pericoloso mai sono gli indigeni a preoccupare un babbeo. I Piani Esterni sono la casa delle potenze, dei delegati e dei supplicanti, tutta gente che può facilmente scrivere il nome di uno sprovveduto nel libro dei morti.

Anche se sembra che i diciassette Piani Esterni non abbiano niente in comune, ciò è solo perché molti planari danno già per scontato ciò che *hanno* in comune.

Primo, un cutter può camminare e respirare in molti



dei Piani Esterni senza l'uso di incantesimi, oggetti magici o altre protezioni il che è un'ottima cosa dopo rispetto ai Piani Interni. Secondo, la maggior parte dei luoghi hanno un chiaro alto e basso: in basso c'è la terra sotto i piedi dello spaccone e l'alto è il cielo sopra la testa. Terzo, molti piani hanno un nord e un sud. E' diverso da piano a piano, o perfino tra strato e strato, ma è sempre utile per andarsene in giro.

Ad ogni modo, un primario non dovrebbe essere facilone i Piani Esterni sono molto diversi da una mera e debole imitazione di un qualsiasi materiale primario. A confronto del Primario, ogni cosa è più grande qui. Le montagne sono più ampie, i ghiacciai più freddi, i deserti più caldi e perfino i colori hanno delle tinte extra. Nulla nel mondo materiale primario potrà mai eguagliare la sua controparte nei Piani Esterni. Dopo tutto, cosa potrà mai aspettarsi uno spaccone nelle case degli dei?

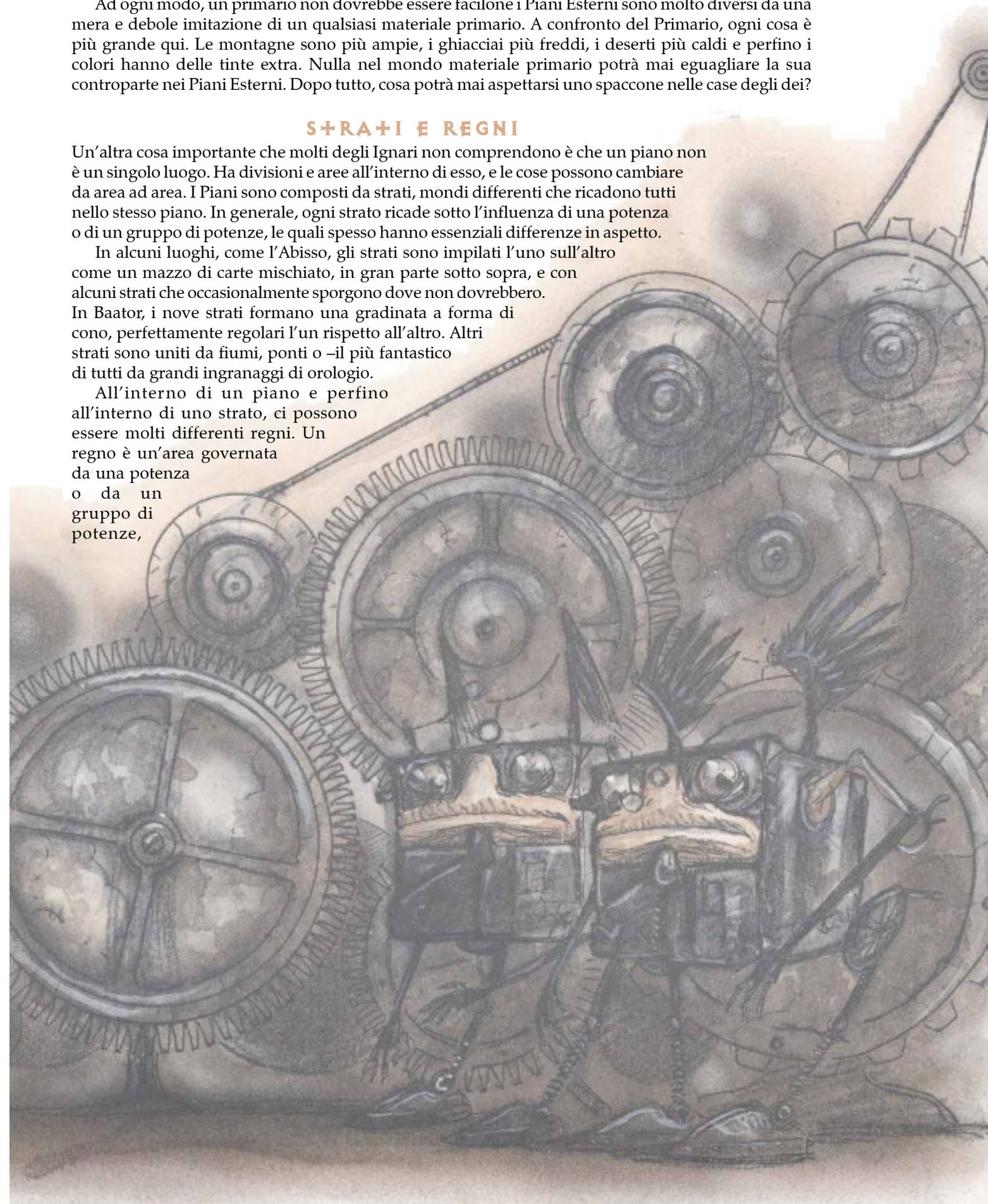
S+R+A+I E REGNI

Un'altra cosa importante che molti degli Ignari non comprendono è che un piano non è un singolo luogo. Ha divisioni e aree all'interno di esso, e le cose possono cambiare da area ad area. I Piani sono composti da strati, mondi differenti che ricadono tutti nello stesso piano. In generale, ogni strato ricade sotto l'influenza di una potenza o di un gruppo di potenze, le quali spesso hanno essenziali differenze in aspetto.

In alcuni luoghi, come l'Abisso, gli strati sono impilati l'uno sull'altro come un mazzo di carte mischiato, in gran parte sotto sopra, e con alcuni strati che occasionalmente sporgono dove non dovrebbero.

In Baator, i nove strati formano una gradinata a forma di cono, perfettamente regolari l'un rispetto all'altro. Altri strati sono uniti da fiumi, ponti o –il più fantastico di tutti da grandi ingranaggi di orologio.

All'interno di un piano e perfino all'interno di uno strato, ci possono essere molti differenti regni. Un regno è un'area governata da una potenza o da un gruppo di potenze,





c h e
modellano

il territorio per adattarlo ai propri desideri. Un panteon di potenze che si fanno chiamare "Greci" (oltre a qualche bettola dei materiali primari) hanno un regno chiamato Olympus in Arborea. E' un regno di grandi templi di pietra, montagne rocciose, boschetti di ulivo e coste assolate, dove gli eroi combattono i mostri e i filosofi dibattono. Lo stesso piano contiene il regno di Arvandar, casa degli dei elfici. Il regno è del tipo foreste antiche, radure fiorite, torrenti tortuosi e palazzi di cristallo. Qui, i bardi cantano e i nobili partecipano alla caccia.

Ogni regno può modificare le leggi fisiche della terra. Gravità, tempo atmosferico e perfino le direzioni sono soggette al controllo delle potenze locali. Quindi, di solito è facile per un cutter capire quando si è entrati in un nuovo regno. C'è un mutamento nel territorio, un modello che combaci con gli del nuovo regnante, perfino il più sciocco viaggiatore è in grado di notarlo.

MUOVERSI NEI PIANI ESTERNI

Il solo fatto di trovarsi nei Piani Esterni non vuol dire che sia facile andarsene in giro. Ci sono sempre ampie distanze da coprire e barriere mistiche da attraversare. E' di aiuto conoscere in fretta i modi e i mezzi per muoversi in fretta da un luogo ad un altro, a meno che non voglia passare il resto della sua vita solo per attraversare un portale dopo l'altro la Grande Strada.

Primo, un cutter può sempre usare il Piano Astrale quasi nello stesso modo in cui un primario lo usa per raggiungere i Piani Esterni. Attraverso gli incantesimi o oggetti magici, un sanguigno può varcare l'Astrale e poi dirigersi verso la sua destinazione con al forza di volontà. Ci vuole potere e pratica, ma può essere fatto. Il metodo astrale non è perfetto, comunque. L'Astrale sotto solo lo strato superiore di ogni piano nel Grande Anello. Se un tipo vuole andare a Monte Celestia, per esempio, può arrivare solo nel primo strato in questo modo. Deve trovare un altro modo per raggiungere il settimo strato (o il secondo, per quel che cambia).

Fortunatamente, esisto altri metodi più efficienti per viaggiare. Ci sono i condotti, proprio come quelli che scorrono nel piano Astrale (vedi pagina 21), che collegano differenti strati di un piano. Questi condotti possono collegare perfino differenti strati di piani diversi. Si dice che ci sia un condotto nel 492° strato dell'Abisso che porta un essere direttamente nel primo strato di Ysgard, che potrebbe essere una comoda via di fuga un giorno. Questi condotti possono essere giovani (un solo senso) o maturi (due sensi). Molti condotti sono piuttosto stabili, e molte mappe di essi sono state redatte in Sigil. Naturalmente, vengono venduti anche dei falsi. Il problema più grande con i condotti è che non sempre conducono un corpo dove egli voglia. Varcando un condotto, un babbeo potrebbe avere ancora lunghe distanze da percorrere.

Ogni piano ha dei regolari sentieri tra gli strati. In Baator, un rompiscatole può passare attraverso i cancelli

della città di Dis e finire negli acquitrini di Minauros, lo strato successivo. In Elysium, un corpo può discendere il Fiume Oceano per raggiungere lo strato successivo. Per usare questi metodi, un essere deve solo conoscerne i lati oscuri. Non sono così rapidi come i condotti, ma la loro affidabilità ne fa delle regolari vie commerciali. Queste strade vengono anche usate per le occasioni formali, come quando una potenza viene chiamata da un'altra. E' una cosa educata da fare.

In fine, ci sono i portali di Sigil. Come i portali del Materiale Primario e dei Piani Interni, Sigil possiede più passaggi per molti luoghi dei Piani Esterni di quanti se ne possano mappare in un millennio. Per molti planari, o almeno per quelli che possono entrare in Sigil, i portali sono il metodo preferito per viaggiare. Ci sono buone probabilità di ottenere una porta il più vicino possibile a dove un cutter voglia andare se ha voglia di setacciare le strade abbastanza a lungo.

LA MAGIA NEI PIANI ESTERNI

Per gran parte, la magia funziona normalmente nei Piani Esterni. Gli incantatori dovrebbero ricordare, comunque, che qui non c'è contatto con il Piano Etereo, e perfino l'Astrale lo si raggiunge solo dal primo strato di ogni piano. Un lanciatore necessita di chiavi per superare queste limitazioni.

A causa della natura dei piani gli incantesimi di Evocazione/Attrazione possono richiamare creature e cose solo dallo stesso piano o dal piano adiacente. Per esempio, un mago che usi l'incantesimo *attirare mostri III* mentre si trova su Elysium può richiamare qualcosa nativo dei piani Elysium, le Terre Bestiali, Bytopia, le Terre Esterne o l'Astrale.

Gli elementali evocati nei Piani Esterni non sono la stessa cosa di quelle creature che appaiono nei Piani Interni e nel Materiale Primario. Visto che i Piani Interni sono completamente tagliati fuori dai Piani Esterni, gli incantesimi che richiamano creature elementali ne creano in realtà uno con gli elementi del piano dove l'incantesimo viene pronunciato. Questo significa che questi mostri tendono ad agire un poco diversamente dalle cose reali. Primo, l'elementale adotta l'allineamento del piano da cui è creato. Rifiuta di eseguire ordini che contraddicano tale allineamento. Questo significa anche che gli elementali creati nei Piani Inferiori hanno un po' della tortuosità posseduta dagli altri indigeni, così un incantatore dovrebbe guardarsi da probabili scherzetti, istruzioni mal interpretate, e tradimento. In fine, la probabilità che un elementale sfugga al controllo del lanciatore è incrementata del 5% per ogni piano tra il mostro e il lanciatore (come determinato dal piano di influenza della fazione) il sistema è lo stesso di quello dei sacerdoti quando lanciano incantesimi. Fortunatamente per i primari, quest'ultimo problema non ha effetto su di loro.

Gli incantesimi di guarigione e negromanzia lanciati nei Piani Esterni non hanno alcun effetto sui supplicanti. I supplicanti possono essere risorti richiamando lo spirito indietro nel Materiale Primario, momento nel quale non

saranno più dei supplicanti. Quando un supplicante muore nei Piani Esterni, è andato per sempre.

Come indicato nella Tabella II: Alterazione delle Scuole per Piano (pagina 12), alcune scuole di magia sono influenzate dalla natura di qualche piano in un modo specifico. In gran parte, questo ricade nelle categorie: POTENZIATO, INDEBOLITO, ANNULLATO o ALTERATO. Il DM dovrebbe sempre controllare la tabella prima di permettere ad un incantesimo di avere luogo.

Se la tabella indica che l'incantesimo è POTENZIATO, allora gli incantesimi operano come se fossero stati lanciati da un mago di 1 livello superiore. Per esempio, una palla di fuoco lanciato da un mago di 5° livello infligge 6d6 punti-ferita.

Se la tabella indica che l'incantesimo è INDEBOLITO, allora gli incantesimi operano come se fossero stati lanciati da un mago di 1 livello inferiore, la palla di fuoco infliggerebbe 4d6 punti-ferita.

Se la tabella indica che l'incantesimo è ANNULLATO, allora la natura del piano è tale che gli incantesimi di quella scuola falliscono quando lanciati e sono di conseguenza rimossi dalla memoria del mago.

Se la tabella indica che l'incantesimo è ALTERATO, allora l'incantesimo potrebbe aver bisogno di aiuto per funzionare, o i suoi effetti potrebbero cambiare. Per esempio, gli incantesimi che hanno un sentiero Etereo necessitano di un chiave d'incantesimo.

Nella descrizione dei piani presentate nelle pagine seguenti, qualsiasi effetto particolare verrà indicato sotto "Condizioni Magiche Speciali."

CRISTALLI D'INCANTESIMO

Un pericolo minore per i personaggi planari, ma pur sempre un pericolo, è l'occasionale sfera d'incantesimo. Queste cose non sono oggetti utili per gli avventurieri, ma sono il manufatto di molti maghi del materiale primario.

Cosa accade quando un mago evoca qualcosa dai Piani Esterni oppure comunica con essere planare? Egli non si rende conto, ma la forza della sua magia crea un cristallo magico luminoso nel piano dell'obbiettivo. Il cristallo vaga attraverso il piano, cercando in modo casuale l'oggetto desiderato dal padrone dell'incantesimo. Una volta raggiunto il suo scopo, il cristallo si getta in picchiata a toccare l'obbiettivo, rilasciando la sua energia magica. Se è un'evocazione, il bersaglio svanisce, richiamato istantaneamente nel Piano Materiale Primario attraverso un temporaneo vortice magico. I cristalli di comunicazione e divinazione rilasciano un flusso di immagini insistenti che richiedono una risposta. L'effetto dipende dall'incantesimo lanciato.

I cristalli d'incantesimo sono di varietà di colori e forme, sebbene siano tutti cristalli di qualche tipo. Nulla di ciò è indicazione dell'incantesimo che trasporta. Comunque, le creature che hanno una Saggezza di 19 o più possono conoscere istintivamente la natura del cristallo d'incantesimo superando una prova di Saggezza (con penalità di -5 sul punteggio della caratteristica).

I planari più saggi evitano con attenzione i cristalli d'incantesimo. Nessuno vuole essere scaraventato via in un qualche monto primario strano senza preparazione o preavviso. Poche anime intrepide sono riuscite a catturare

un cristallo d'incantesimo; questa magia imprigionata da buon guadagno come curiosità. E' pure possibile intrappolarli e usare i cristalli come arma rilasciandoli contro i nemici. Questa tecnica è pericolosa non solo quando si trasporta il cristallo, ma anche perché non c'è sicurezza su chi sarà il bersaglio una volta che il cristallo d'incantesimo viene rilasciato.

LE VIE NEL GRANDE ANELLO

Il passaggio attraverso portali, condotti, pozze di colore e vortici è quasi istantaneo, permettendo ad un cutter di scivolare attraverso spazi infiniti con al stessa rapidità del pensiero di un bambino che raggiunge una stella. Questi cancelli planari, una volta trovati, connettono l'intero multiverso un sistema semplice e paradossalmente complesso.

Ci sono pochi sentieri tra i piani e gli strati, e sono pure unici. Il Fiume Oceanus, il Fiume Stige, Yggdrasil e il Monte Olympus sono portali istantanei, e ci sono molte opportunità di estendere le avventure fra queste tracce. Uno spaccone potrebbe perfino ritrovarsi in una porta in Sigil o da qualche altra parte lungo la via. Questi sentieri sono leggendari e ogni sanguigno che sia stato fuori dalla Città delle Porte li ha usati.



IL FIUME OCEANUS

Dalle pianure di Elysium sgorga un grande fiume, largo fra le sponde, le cui acque fluiscono placide attraverso i regni superiori. La superficie è calma, appena disturbata da piccole rapide, e le sue profondità sono così estreme che nessuna lenza è in grado di trovarne il fondo. Le acque non sono pericolose, ma dolci fragranti in effetti per coloro che si trovano sulle sue sponde. La superficie è calma, ma lo stesso nasconde una serie di correnti pericolose e creature pericolose nelle profondità sottostanti. Questo è il Fiume Oceanus.

Come sua sorella la Stige, Oceanus è un fiume che si dipana fra più mondi, un corso d'acqua tra i regni, gli strati e i piani. Le sorgenti giacciono in Thalsasia, nel piano di Elysium. Da lì fluisce per tutti gli strati di Elysium e varcando il confine fra i piani, passando nello strato superiore delle Terre Bestiali. Dopo questo, varca un altro confine e entra in Arborea, passa attraverso il primo strato e in fine scompare nel secondo strato del piano, Ossa.

Sebbene Oceanus sembri un normale fiume, è tutt'altro che questo. In alcuni luoghi il fiume è, in altri luoghi in vece non è. Fluisce dentro e fuori dall'esistenza senza mai interrompere una volta il suo flusso continuo, eludendo la logica delle connessioni. Una nave potrebbe veleggiare

attraverso un piano o uno strato per un'ora o una settimana (dipende dai piani del DM). Il passaggio attraverso le barriere può essere arduo o istantaneo. A volte un corpo scivola semplicemente da un piano al successivo mentre non sta guardando.



Oceanus è un sentiero fra i piani e gli strati dei piani usato comunemente. I mercantili navigano su e più per tutta la sua lunghezza, e piccole città punteggiano le sue sponde. I viaggiatori trovano facilmente una barca da noleggiare per il trasporto da una sponda all'altra.

IL FIUME STIGE

Nessuno sa da dove sgorga e nessuno sa dove finisce, ma tutti i Piani Inferiori conoscono il Fiume Stige. Questo fiume color del vino rosso scuro, ribolle e spumeggia attraverso gli strati superiori di Acheronte, Baator, Gehenna, Le Grigie Distese, Carceri, l'Abisso e Pandemonium. Degli affluenti di questo fiume disgustoso raggiungono altri strati di questi piani il quinto livello di Baator e alcuni degli innumerevoli strati dell'Abisso in particolare. Il flusso non è lineare o prevedibile. In un viaggio un marinaio va da Baator direttamente nell'Abisso; nel ritorno il fiume sposta le sue sponde e trasporta il cutter dall'Abisso nelle fornaci di Carceri. Il flusso è immisurabile e non cartografabile.

Dove Oceanus è dolce, Stige è disgustosa. Le sue acque sono nere, putride e oleose, eppure è ancora una tentazione per coloro che soffrono la sete in quei piani. Assaggiare o anche solo toccare le sue acque forza un essere a un tiro-salvezza contro Incantesimi per non subire una totale amnesia della sua vita passata, compresa la classe, l'allineamento e gli incantesimi. Perfino coloro che superano il tiro-salvezza dimenticano gli eventi dell'ultima giornata. Al di sotto della sua pigra superficie, le correnti della Stige sono rapide e pericolose, e spesso trascinando a fondo barche e bagnanti.

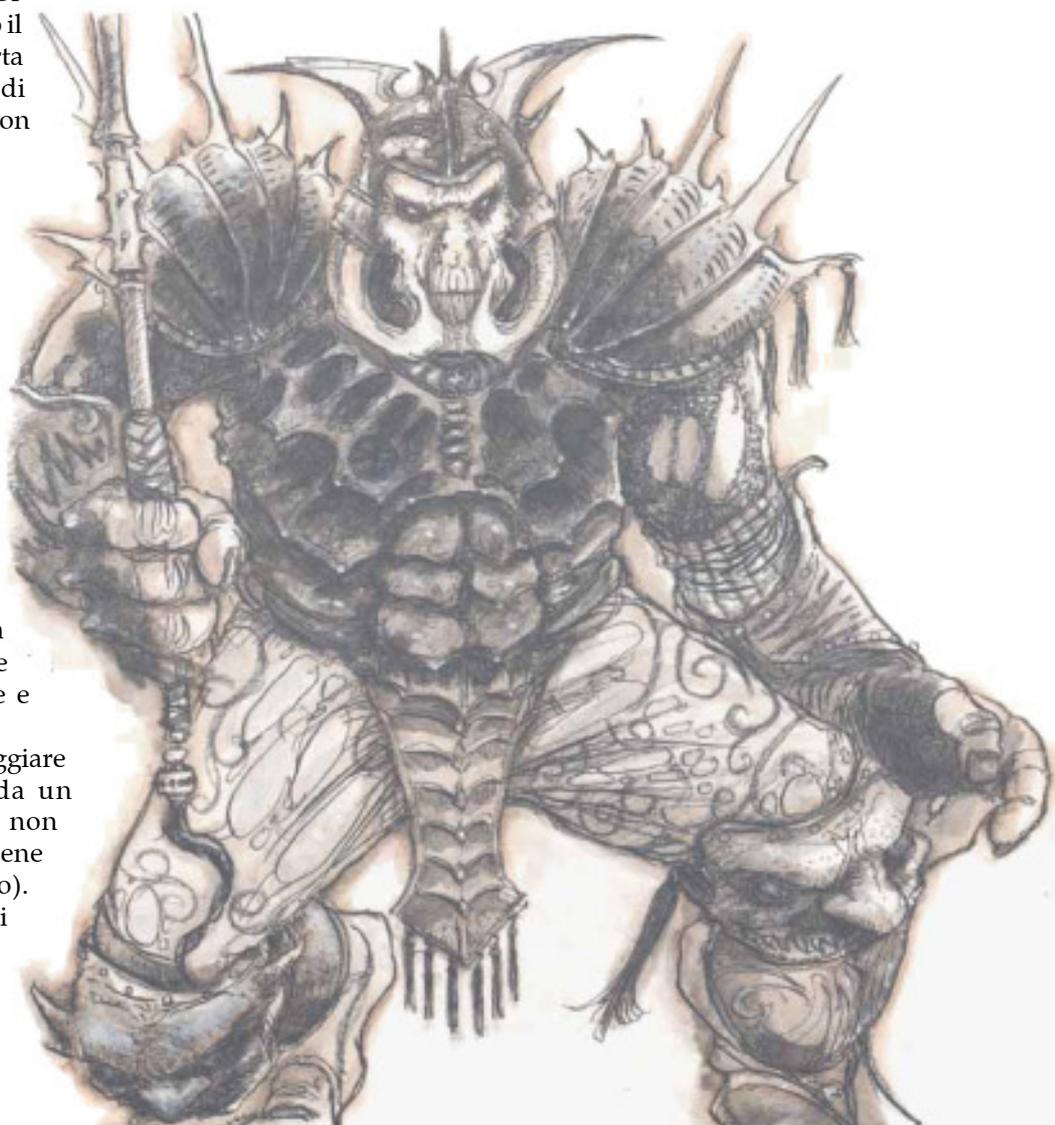
Ma lo stesso, Stige è utile per viaggiare da piano a piano. Un viaggio da un qualsiasi punto delle sue sponde non richiede mai più di un giorno (sebbene possa essere un giorno periglioso). Orridi e fantastici barcaioli chiamati marraemoloth esercitano sulle sue acque, le loro capacità

supernaturalmente competenti. Ognuno di loro trasporterà passeggeri con piacere per il prezzo giusto.

YGGDRASIL. LA CENERE DEL MONDO

Una magnifica caratteristica dei piani è il grande albero Yggdrasil, la Cenere del Mondo. Si erge dal primo strato di Ysgard. Le radici e i rami di Yggdrasil si estendono in molti altri piani, fornendo un altro modo per viaggiare fra i piani. Nessuno ha mai cartografato l'estensione di queste vie, ma si conoscono i sentieri più importanti. Una delle radici raggiunge Nifhelm nelle Grigie Distese, e un altro si estende fino a Pandemonium, dove risiede Loki (del panteon Nordico). I rami non sono da meno, attraversano perfino il vuoto argenteo del Piano Astrale per raggiungere il Materiale Primario. Là, si dice, la più piccola fra le punte dei rami tocca centinaia di mondi dove gli dei Nordici sono riveriti e ricordati. Altri rami raggiungono Elysium, le Terre Bestiali e il Limbo, ed è facile che ci siano molti altri di questi sentieri.

Viaggiare per le vie di Yggdrasil richiede che il viaggiatore si arrampichi lungo i rami e le radici. Ad ogni attraversamento planare, l'albero scompare all'interno di un portale di colori scintillanti, come le pozze di colore dell'Astrale. Attraverso la finestra si vede solo una vaga forma. Per sapere con certezza ciò che giace dall'altra parte, un viaggiatore deve passarci attraverso. I portali colorati sono tutti passaggi bi-direzionali.



MONTE OLYMPUS

Come Yggdrasil, Monte Olympus è una via per molti altri piani. Ergendosi dal piano di Arborea, Monte Olympus ha vene che raggiungono i piani di Gehenna, le Grigie Distese e Carceri. Questi piani sono raggiunti dalle caverne contorte e forano la pietra di Olympus. Sui suoi pendii, un cutter può scalarsi la strada attraverso il Piano Astrale in un numero di modi del materiale primario mondi dove Zeus e i suoi compagni del suo panteon non sono dimenticati. Diversamente da Yggdrasil, Olympus non ha connessioni con altri fra i Piani Superiori, e i suoi legami con gli altri Piani Esterni non sono cartografati.

Quando vuole entrare in un altro piano via Monte Olympus, il viaggiatore deve trovare un portale colorato come quelli che si trovano in Yggdrasil. Al di sotto della montagna, si devono imboccare le caverne giuste, perché ci sono molte false piste e vicoli ciechi. Lungo i pendii, un viaggiatore deve cercare fra le rocce e le foreste per i sipari scintillanti che indicano i passaggi per gli altri piani.

AVERE A CHE FARE CON LE POTENZE

Visto che i Piani Esterni sono la casa di molte delle potenze conosciute ai mortali, è comprensibile che gli avventurieri si aspettino di venire coinvolte con esse in un modo o nell'altro. Sigil è piena di grandi racconti di sanguigni i quali hanno messo nel sacco questa o quella divinità, rubato tesori divini o intrapreso imprese pericolose assegnate personalmente dalla divinità. Un babbeo farebbe meglio a guardarsi da coloro che decantano tali storie, comunque, perché sono *tutti* gran racconti.



Ecco il vero slogan: Forse ma proprio forse un sanguigno su diecimila ha appena visto una delle potenze, particolarmente quelle di grande potere. Poi, di coloro che ne hanno vista una, forse uno su cento ha in effetti fatto qualcosa a favore o contro le grandi potenze. E in fine, forse uno, solo *uno* di quelli *ha* deriso una potenza. Sarà il rompiscatole con lo sguardo da coniglio braccato negli occhi, comunque, ed è sicuro che non lascerà mai la sicurezza di Sigil in futuro.

Il fatto è che le potenze non se ne hanno a parlare con la gente comune, probabilmente perché non vogliono mettere mano così direttamente sul multiverso, perché porterebbe probabilmente a qualche immediata risposta da parte delle altre potenze. Bene e male, legge e caos, le potenze crearono il multiverso, e sanno che un confronto diretto è il modo più breve per distruggere l'intero spettacolo. Forse hanno già intrapreso questa strada una volta, in tempi precedenti e scoprirono che nessuno poteva vincere il gioco. Oh, certo si intromettono ancora con i rispettivi seguaci, cercando di sovvertire regni e generalmente lavorare dietro le quinte, ma esserne direttamente coinvolti potrebbe far cadere l'ira combinata dei seguaci di molte potenze. Tutte loro ricordano che successi all'ultima potenza che ci provò Yavass, Signore dei Tiranni. Il suo corpo in decomposizione vaga per il Piano Astrale come reciproco avviso per tutte le potenze.

A causa di questa politica restrittiva, le potenze si servono dei *delegati*, servitori con il quale portare avanti le loro volontà. E' tutto parte del gioco. Una potenza può non essere in grado di agire direttamente, ma può inviare i suoi delegati a svolgere i compiti. Naturalmente, pure qui ci sono limiti. Di solito non ci vuole molto tempo per capire quale potenza ha inviato un gruppo di delegati per abbattere una porta d'ingresso, e una volta che la potenza insultata ne viene a conoscenza, è solo questione di vendetta. Cos', perfino con i delegati, tutte le potenze devono agire subdolamente. Ci sono RARE colta in cui una potenza potrebbe reclutare un agente *mortale*, perfino un personaggio giocante.

Così, magari un babbeo pensa che le potenze interagiscano con i mortali, ma non è così facile. Il fatto è, che i mortali sono dei tipo pessimi a mantenere le cose oscure, così le potenze non gli danno la fiducia completa nascondendo parte della verità. Invece, molte potenze cercano di imbrogliare i mortali, potandoli ad aiutarle senza nemmeno rendersene conto, e perfino questo tipo di imbroglio è davvero non comune. Più raro ancora è il fatto che la potenza si riveli al mortale per quel che è. Coloro i quali vengono scelti per tale rivelazione sono modelli per le cose che le potenze stimano, qualsiasi esse siano. Uno viene scelto per la fede incrollabile, un altro per la sua affidabilità e un terzo per la sua capacità estrema nel doppio gioco. Alcuni poveri rompiscatole danno i numeri, se esposti alla radiosità del proprio signore. Molti muoiono nel tentativo di portare a vanti la propria impresa. Altri vengono indotti con ricompense qualsiasi essa sia, non è di solito un'offerta vincente.

C'è qualche pazzo in Sigil che dichiara o di aver personalmente chiamato una potenza oppure di averne uccisa una. Sono bugie. Non è possibile visitare o chiacchierare con le potenze. Qualsiasi mortale che

incontri una potenza è dovuto al fatto che è la potenza a volerlo. Sicuro, un babbeo potrebbe vedere i templi di Olympus e perfino entrare in alcuni di loro, ma questo non vuol dire che sia Zeus ad aprire la porta. *Le potenze sono irraggiungibili, babbeo.*

Nessuno (tranne un certo numero alto di potenze combinate) potrà *mai* uccidere una potenza. Dopo tutto, sono immortali, legati all'essenza dei propri piani. Ci potrebbe essere un qualche tipo di piccola probabilità di distruggere il corpo di una potenza, ma perfino questo non la ucciderebbe. Col tempo, la divinità riapparirebbe con tutte le sue abilità e memorie in particolare di colui che l'ha uccisa. Renditene conto, la probabilità di spingersi così in là con una potenza è inimmaginabile. Le potenze non sono altro che ciò che il loro nome dice *potenti*. All'interno dei propri fregni, sono la legge dell'universo. Possono colpire con un pensiero, e pure senza alcun pensiero. Nessun mortale ha mai raggiunto lo stato di divinità e nessuno mai lo farà, perché nell'ottenerlo un essere non è più mortale.

Questa è la vera forza delle potenze.

LA SIGNORA DEL DOLORE

Perfino se vicino alle potenze, la vita non è tutta rose e fiori nella Città delle Porte. Il luogo è un premio, e le potenze lo sanno. Ognuna di esse desidererebbe assediare Sigil e controllare le sue porte, ma naturalmente le potenze buone non provano nemmeno sanno che ciò innescherebbe una guerra assoluta. Le potenze neutrali si tengono alla prova, grazie al delicato equilibrio di potere dei piani se una qualsiasi di essa assediasse il luogo, l'armonia dell'universo si disgregherebbe.

Sfortunatamente, questo non resta vero per le potenze dei Piani Inferiori demoni e simili. A loro non importa dell'equilibrio "immaginario" o di chi ne viene offeso. Voglio semplicemente l'intera uccelliera e faranno ciò che possono per ottenerla. Gli dei salvino i rompiscatole che si troveranno sulla loro strada.

E' una buona cosa, quindi, che Sigil abbia la Signora del Dolore. Non essere così svampito da pensare che sia solo un simbolo. Essa è reale e non ha ottenuto un tale nome o aspetto per caso. La Signora del Dolore ha potere il potere di bloccare le porte di Sigil a tutte le divinità. E' la protettrice dell'intera Gabbia, l'unico essere che tiene Sigil al sicuro.

La Signora del Dolore è reale, ma nessuno le ha mai parlato. Nessuno. Molti l'hanno vista fluttuare per le strade finendo nell'Alveare con tutto gli altri svampiti. Non è il tipo che si preoccupa, e un babbeo non si aspetti pietà da lei. Un momento aiuta, ma molto più spesso uccide, e ancora è da lei che la

città va in cerca di protezione. I Governari pesando che ella abbia creato Sigil, mentre i Cifrati si chiedono se lei non sia solo un sogno.

Naturalmente, solo perché la Signora del Dolore blocchi le porte non vuol dire che i demoni smettano di cercare di entrarci. Deve essere forte per tenerli a bada, e se la indeboliscono, i sigilli cadranno e tutto Pandemonium



irromperà a briglia sciolta. Forse i signori dei demoni non possono entrare in Sigil, ma i loro agenti, i delegati e i simpatizzanti possono. Questi babbei sono in cerca della chiave, il modo per abbattere la Signora del Dolore.

LA GUERRA SANGUINOSA

E' un bene che gran parte dei demoni siano preoccupati di un altro problema: la Guerra Sanguinosa, la selvaggia ricerca dell'annichilimento che infuria nei Piani Inferiori. Si suppone che sia una guerra fra tanar'ri e baatezu, ma chiunque e ogni cosa laggiù sembra esserne coinvolta. Nessuna delle due "parti" è fidata. Un baatezu si rivolerà contro un suo fratello se il processo comportasse anche il più piccolo guadagno di potere, e i tanar'ri sono *sempre* stati un po' strani l'uno con l'altro. Fra queste due parti ci sono i gehreleth e gli yugoloth, ansiosi di combattere per la fazione meglio pagante. E' una guerra che si protrae sin da quanto i mortali hanno cominciato a vivere nei panni, ed è una guerra che nessuna delle due parti ha ancora mai vinto.

Nessuno nemmeno sa quali siano gli effettivi scopi della guerra. Il genocidio è la migliore ipotesi i tanar'ri e i baatezu si combattono l'un l'altro finché non ne resterà nessuno. Perché? Può un babbeo comprendere la mente di un demone, può capirne le sue depravate profondità? Magari le potenze locali stanno giocando facendoli combattere. Forse combattono solo perché lo vogliono. Nessuno sa con certezza come la guerra sia cominciata, ma molta gente pensa che la Signora del Dolore abbia a che fare con questo. Qualche filosofo svampito dichiara che ella sia una di loro, un demone ora rivoltatosi contro tutti quelli della sua stessa razza. Forse è vero e forse no.

La sola cosa conosciuta per certo è che la Guerra Sanguinosa è una tetra benedizione per Sigil. Ogni mossa compiuta in Sigil da una forza fa scattare una reazione dall'altra fazione, visto che entrambe i gruppi hanno una disperata paura che l'altra controlli un tale potere. Sicuro, rende il viaggio fra i Piani Inferiori molto pericoloso specialmente i campi di battaglia di Gehenna e Carceri ma tiene i demoni *occupati*.

Le prossime pagine sono una panoramica sui Piani Esterni. Gli strati all'interno di un piano sono identificati da un ■, e i regni sono indicati con un ▲. La Tabella Cartografica di PLANESCAPE che si trova in uno dei poster compresi in questa scatola elencano tutti gli attuali strati, regni, città e siti di interesse e può tornare utile per il DM.

CER+⊕ CHE PARLERÒ CON LEI!
HEY, POSS⊕ MOZZARE UN BAA+EZU,
CHARMARE UN AASIM⊕N, E
⊕++ENERE CHE UN M⊕DR⊕N RES+I SPAIA+⊕-
SICUR⊕ CHE POSS⊕ PARLARE
ALLA SIGNORA DEL DOLERE!

- DAREL SILVA+⊕NG,
SCU⊕+END⊕ LA SUA SCAT⊕LA D'⊕SS⊕
PER L'UL+IMA VOL+A



L'ABISSO (Caotico Malvagio)



Ci sono una moltitudine di strati nell'Abisso, forse perfino un numero infinito. Nessuno li ha mai catalogati tutti, ed è dubbio che un qualsiasi nativo del piano, eccetto any other bean counter, abbia mai considerato lo sforzo valevole del tempo e del pericolo. Chiaro e tondo, nessuno l'ha mai fatto perché ogni strato è così orribilmente grottesco che un babbeo dovrebbe dare i numeri per voler vedere *ognuno* di essi. Inoltre pochi rompiscatole posseggono il potere di portare effettivamente a termine questo compito e sopravvivere. Per una cosa, ogni strato dell'Abisso è completamente inospitale. Per un'altra, questo piano è la casa dei tanar'ri, una delle due razze impegnate per sempre nell'infernale Guerra Sanguinosa e pure loro non sono particolarmente ospitali.

Guardati da quegli spacconi di tanar'ri. Cercheranno sempre di arruolare un babbeo in uno dei loro eserciti sia per la Guerra Sanguinosa che per disordini locali oppure lo schiacciano iscrivendolo nel libro dei morti. I loro motivi? Più spesso che no, solo perché possono. Non aspettarti una ragione migliore da esseri di pura malvagità caotica. Sono votati a raffigurare ogni cosa che possono per loro stessi, e uccidere o schiavizzare tutti gli altri. Per come la pensano, questo è il solo modo per raggiungere il potere, ed il potere è lo scopo dell'esistenza.

I supplicanti di questo piano sono gli spiriti del caotico-malvagio. Molti prendono la forma di mane, il più basso ordine di tanar'ri, sebbene qualcuno si incredibilmente potente o malvagio possa cominciare la sua esistenza nell'Abisso come qualcosa di più potente. Essere una mane non è così speciale, perché i demoni più potenti sfogano la loro sete di sangue su questi poveri rompiscatole, a volte uccidendoli per impulso. Ma i tanar'ri non sono tanar'ri per punizione o per qualsiasi altra oscura ragione un primario possa immaginare. Ecco il vero slogan: i tanar'ri *vogliono* essere tanar'ri, perfino se tutto ciò che sono è un pidocchioso mane. Coloro che sopravvivono abbastanza a lungo possono essere trasformati in una forma più potente, se un padrone dovesse avere una tale necessità per un tale servitore. Puro e indomito potere è tutto ciò che importa a questi rompiscatole, e l'Abisso è il luogo dove ottenerlo.

LA PIANURA DEI PORTALI INFINITI.

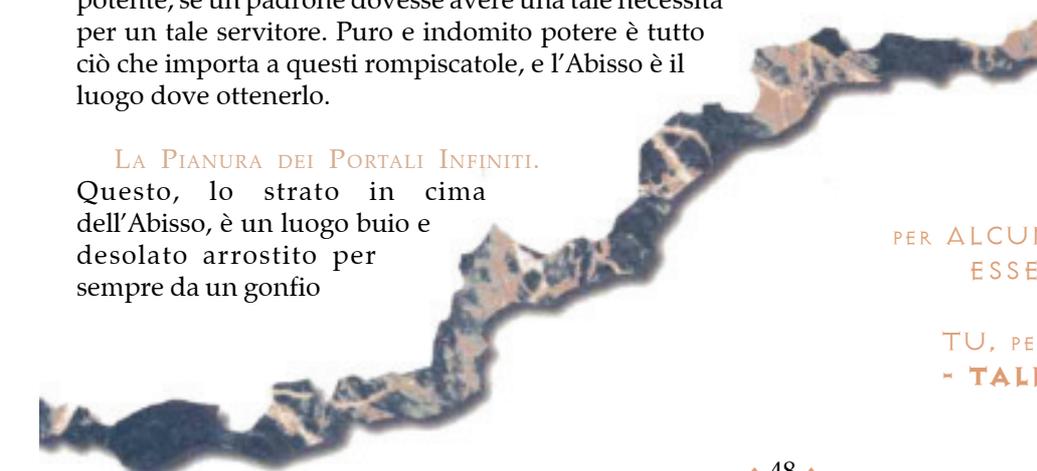
Questo, lo strato in cima dell'Abisso, è un luogo buio e desolato arrostito per sempre da un gonfio

sole rosso. Il panorama è punteggiato di innumerevoli fori ed enormi fortezze di ferro. I buchi sono condotti che conducono agli altri strati dell'Abisso. Le fortezze sono le roccaforti di singoli signori tanar'ri, dove i loro corpi sono protetti da servitori servilmente devoti mentre gli spiriti capi attraversano il Piano Astrale e il Materiale Primario, in cerca di tipi malvagi e corrotti da arruolare in servizio.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Non c'è un singolo tema unificato per la natura fisica degli strati dell'Abisso, eccetto per il fatto che son tutti estremamente violenti. Alcuni sono deserti assolati senza fine di sabbia, sale o perfino ruggine. Altri non sono altro che aspre pianure di ghiaccio, con schegge come rasoi sparse nel territorio. Alcuni sono oceani infiniti di sale pungente o di acido fumante. Altri sono pianure di roccia e lava, con l'atmosfera di fumi soffocanti. Alcuni altri sono inimmaginabilmente peggio.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Lanciare incantesimi nell'Abisso è normale quanto ci si può aspettare negli altri Piani Esterni. Il solo problema è che l'uso della magia tende ad attirare l'attenzione degli indigeni specialmente gli agenti delle potenze che sono soliti vedere gli incantatori come una minaccia, qualcuno da dominare o da distruggere. Interessante è che le illusioni e la magia selvaggia sono potenziate nell'Abisso.

ABITANTI. Occhio volante, carpitore, ombra di fuoco, quasit, ragno da riporto e tanar'ri risiedono tutti nell'Abisso. Una breve lista delle potenze di questo luogo comprende Sess'inek degli uomini-lucertola, Laogzed dei trogloditi, la Grande Madre dei beholder, e virtualmente l'intero panteon dei drow. Anche Chemosh e Hiddukel (della saga DRAGONLANCE) e Beshaba e Umberlee (per l'ambientazione FORGOTTEN REALM) dichiarano di avere case nell'Abisso.



PER ALCUNI BABBEI È MEGLIO
ESSERE IN CAENE
CHE ESSERE LIBERI.
TU, PER ESEMPIO.
- TALL TALLY DEI
GIUSIZIERI

ACHERONTE

(Legale Neutrale Malvagio)

Questo è il luogo più sicuro per un cutter nel caso volesse veramente avere a che fare con i demoni dei Piani Inferiori l'Acheronte avvolto nel ferro. E' un luogo di ordine imposto, dove la conformità è più importante del bene. I giustizieri diranno ad un babbeo che i demoni di Acheronte non sono così malvagi è solo la loro rigorosa adesione all'ordine che turba coloro che mancano di tale disciplina. Altra gente parlerebbe della crudeltà casuale portata dalla cieca conformità gli spiriti schiacciati, l speranze infrante. Questa è il vero volto di Acheronte.

Il piano di Acheronte è costituito da immensi blocchi, neri e lisci, le cui superfici sono circondate di metallo. Vagano all'infinito attraverso lo spazio, questi cubi delle dimensioni di città e di regni. Qualche volta si incontrano con terrificante clangore che schiaccia ogni cosa ci sia fra di essi inviando scosse in tutto il piano.

I supplicanti di Acheronte, guerrieri perduti nella gioia della battaglia e salvatori che hanno dimenticato la loro causa, sono consumati dal bisogno di conformità. Non possono concepire qualcuno che rifiuti di obbedire alla volontà del gruppo, come determinato dalle circostanze. Sono guerrieri zelanti, senza una causa per sempre.

■ **AVALAS.** Il campo di battaglia di Acheronte è pieno di mondi dove gli eserciti si raccolgono, si addestrano e ingaggiano guerra l'uno contro l'altro. Lo spazio echeggia con il rumore metallico degli uomini in marcia, mentre vaste legioni si gettano l'una contro l'altra. Gli eserciti non combattono per conquistare territori, come alcuni credono, ma per imporre a tutti gli altri la conformità. I demoni di Baator vengono qui per reclutare battaglioni per l'interminabile Guerra Sanguinosa. Il terreno è coperto dei relitti delle guerra, sparsi fra le cittadelle di ferro che punteggiano il piano.

La potenza Lei Kung, Duca del Tuono, tiene in questo piano la sua casa, in un palazzo fluttuante su una nuvola tempestosa nel mezzo del mare di ferro alla deriva. Uno dei blocchi è il campo di battaglia continuo di Maglubiyet e Gruumsh, potenze dei goblin e degli orchetti, rispettivamente. Queste due scagliano le loro legioni umanoidi una contro l'altra in una futile battaglia, senza nessuno in grado di ottenere alcun vantaggio.

■ **THULDANIN.** I blocchi di questo strato sono butterati e cavi, ed il loro interno è pieno di macchinari da guerra scartati. Navi volanti, spelljammer, catapulte, cannoni e cose ancora on inventate in un migliaio di mondi del materiale primario giacciono qui a pezzi in cumuli, trasformandosi lentamente nella pietra simile a ferro di questo piano. Le pattuglie da Avalas si foraggiano di oggetti utili nelle loro guerre infinite, e intraprendono scaramucce l'un l'altro per il possesso del più piccolo

brandello. C'è la probabilità dell' 1 per 1.000 di trovare qualcosa di utile.

■ **TINTIBULUS.** Lo strato è senza vita. Le sole cose che si possono trovare sono solidi blocchi geometrici rotolanti di tutti i tipi. Fatti di pietra sabbiosa, collidono e di fratturano lungo le spaccature cristalline, producendo solidi ancora più piccoli per unirsi alla danza planare. Qui si possono trovare dei maghi temerari che conducono ricerche possibili solamente in questo vuoto desolato.

■ **OCANTHUS.** Questo strato è composto da piastre sottili come rasoi alcune di appena 2 cm, altre larghe chilometri. Sebbene le piastre possano supportare la vita, stare qui è troppo pericoloso. Le piastre fendono nelle tenebre colpendo le creature come *spade vorpal* (THAC0 11, ignora l'armatura; si applicano solo i bonus di Destrezza).

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Tutti gli strati vagano alla deriva in un vuoto di aria che supporta la vita e il volo. La gravità, qui, si conforma alla forma dei solidi, puntando sempre verso il centro. Quindi, gli eserciti possono schierarsi su tutte e sei le facce degli immensi cubi, o possono camminare sia sulla parte sopra che sulla parte sotto di una piastra che vaga in Ocanthus. I viaggiatori in Avalas e Thuldanan devono fare attenzione alle collisioni tra i cubi, in quanto ogni cosa fra le due masse viene distrutto. L'avvicinamento dei cubi può essere previsto con un giorno o due di anticipo, a seconda della dimensione, fornendo appena il tempo necessario per fuggire. (Così accese sono le guerre fra le legioni che continuano a combattere fino a essere schiacciate, ignorando tutti i pericoli.)

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. In Acheronte la magia selvaggia è indebolita.

ABITANTI. Achaierai, baatezu, diavoletti, modron, rakshasa, rugginofago e yugoloth possono essere trovati tutti in Acheronte. Solo gli yugoloth e i rakshasa sono veramente dei nativi, gli altri vengono per reclutare o per cibo. Gran parte del panteon degli orchetti ha residenza qui, dopo essere stato scacciato da Gehenna e Baator.

LA GIUS+IZIA NØN È LA LEGGE
- PROVERBIO
DEI GIUS+IZIERI

ARBOREA

(Caotico Buono)

GRIDÒ, DIVEN+Θ PΘRPΘRA,
E SI CΘN+ΘRSE AL SUΘLΘ
PER UN'ΘRA DΘPΘ UN SΘLΘ SΘRSΘ?
ΘKAY, LΘ ASSAGGIΘ.
- FLISHARD WILLΘWHEELS
UN SENSATΘ

Questo piano è chiamato Olimpo dai primari, che hanno sentito parlare di alcune delle potenze locali, e Arvandor dagli elfi primari che riveriscono alcune altre potenze che vivono qui. Naturalmente tutti e due hanno sbagliano, ma indipendentemente da come un rompiscatole chiami questo piano, il miglior modo per riassumere in una parola è dire "turbolento." Questa è la casa del panteon degli dei che si fanno chiamare "Greci" un'etichetta che riflette uno dei mondi primari preferiti. Ovunque sia questo mondo, deve essere piuttosto selvaggio perché questo panteon ha mezzo dato i numeri con lo stile di vita di gruppo. Le loro passioni scorrono grandi e profonde, e il piano riflette questi aspetti con delle montagne stupendamente scoscese, gorghi incredibilmente profondi, foreste di alberi mostruosamente alti, e vaste distese di campi di grano, frutteti e pergolati. I supplicanti che vivono qui sono gente di cuore che dà pacche sulle spalle, con ampio sorriso, e che canta imprese epiche quando sono felici. Ma bevono all'eccesso e si lamentano come banshee quando sono afflitti. Quando infuriati, si gettano in battaglia senza un momento di esitazione (sebbene i loro "combattimenti" siano più delle "risse" molte teste ammaccate, ma non si muore quasi mai). Un cutter gradasso troverebbe a casa in questo piano. Ci sono sempre conflitti e battaglie, contese di forza e temerarietà, e lunghe feste chiassose qui non è mai monotono!

Il panteon elfico ha la casa in questo piano, ma rimane separato dagli dei Greci. Le divinità elfiche sono un po' più eleganti nelle loro abitudini, sebbene non meno passionali. I supplicanti versano le loro gioie e afflizioni componendo musiche meravigliosamente dolorose, la loro rabbia in vendette dagli occhi duri e il sangue freddo.

I Sensati mantengono un palazzo in questo piano. E' una struttura irregolare di marmo bianco, piena di vie sontuose, meravigliose opere d'arte, eccellenti musicisti e graziosi acrobati e ballerini.

I portali fra gli strati di Arborea sono più rari che in molti altri piani, e quei pochi sono ben sorvegliati dalle potenze e i supplicanti, a volte perfino con muri di pietra e cancelli di ferro. L'idea non è di tenere fuori i viaggiatori, ma di fermare o rallentare il flusso di mostri non intelligenti o pericolosi.

■ **OLIMPO.** Il primo strato del piano prende lo stesso nome della caratteristica più significativa del piano, Monte Olimpo. Questa montagna rende piccole tutte le altre in dimensioni e importanza (naturalmente tranne Monte Celestia), e serve come condotto interplanare per tutte le sfere di cristallo dove il panteon dei Greci è (o è stato) adorato nel Piano Materiale Primario. Le sue caverne si diramano in vari livelli dei piani inferiori, come Gehenna, le Grigia Distesa e Carceri. Separata dai Greci da una striscia di foresta giace la casa del panteon elfico. Per qualche trucco del territorio, sia i Greci che gli elfi occupano il punto più alto del piano, e nessuno è più alto dell'altro.

■ **OSSA.** Il secondo strato di Arborea è chiamato Aquallor dagli elfi. E' un vasto mare ma pur sempre poco profondo, cosparso di isole. Nelle acque giacciono portali per gli altri strati del piano, che sono sorvegliati dai supplicanti elfi. I cancelli sulle isole sono sorvegliati dai supplicanti Greci. Sashelas, del panteon elfico, nuota in queste acque, come anche Poseidone dei Greci. Il Fiume Oceanus fluisce in Ossa da Thalsasia (in Elysium). State in guardia per gli enormi maelstrom simili a imbuto che possono risucchiare un cutter in Elysium in un batter d'occhio.

■ **PELION.** Questo strato, chiamato Mithardir ("polvere bianca") dagli elfi, è un luogo dove la sabbia bianca e la neve soffiata dal vento fra poche rovine sparse. Le temperature non sono estreme, ma sembra che il territorio sia stato disintegrato, ridotto in polvere. La divinità egiziana Nephthys mantiene un palazzo di pietra scialba al centro del deserto di questo piano.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Viaggiare in questo piano è difficoltoso a causa della sua immensità e delle zone selvagge. Non pensare nemmeno di viaggiare da una città all'altra; un babbeo ci impiegherebbe una vita. Oltre alla pura distanza coinvolta, ci sono da attraversare le montagne spaventosamente scoscese e i burroni, dense foreste da superare, grossi fiumi senza ponti e con pochi guadi. Una montatura volante può aiutare molto, ma la magia è una migliore risposta. Naturalmente, si sta parlando solo del primo strato, gli altri due sono a loro modo perfino peggiori.

ABITANTI. Ciclope, creature foo, gigante (e animali giganti), spinge, titano e altri esseri delle leggende Greche abitano Arborea. Gran parte del panteon Greco ed elfico abita in questo piano, come pure Llira, Sune e Tymora (dell'ambientazione FORGOTTEN REALMS).

ARCADIA (Legale NeutraleBuono)

Stando sul versante del picco più alto di Arcadia è facile vedere perché il piano sia conosciuta come la Terra del Bene Perfetto. Ogni cosa qui irradia un ordine pacifico. Le foreste crescono in file curate, più come frutteti che come boschi. Sulle pianure, l'erba cresce solo fino ad una certa altezza. I fiori crescono in autodefinite zone di colore, senza mai sfiorare l'una nell'altra. I campi sono geometricamente perfetti e le città giacciono in quadrati ben puliti. Perfino il giorno e la notte sono ordinati e perfetti. Sia la luce che l'oscurità provengono da un globo posto in cima al picco più alto di Arcadia. Metà di questa sfera irradia un'oscurità stellata e l'altro emisfero irradia una luce splendente gialla come il sole. Il globo esegue una rotazione completa in 24 ore precise. La luce passa al buio di colpo non c'è alba o tramonto e ogni cambiamento segnala l'inizio o la fine di un altro giorno perfetto.

Arcadia è una terra di campi, frutteti e boschi. In tutto il paese, ci sono le perfette forme di animali benefici e pacifici del Primario Materiale. Perfino gli animali qui, riflettono gli scopi di Arcadia l'organizzazione del bene comune. Api cariche di nettare, formiche industriose, pecore dalla lana d'argento, cervi grassi, volpi brillanti e altre creature che custodiscono e proteggono la loro parte sono comuni qui.

Questo piano è uno dei più ostili ai rompiscatole malvagi. Squadroni di regolare milizia di supplicanti pattugliano il territorio, scovando chiunque sia malvagio. Tutti i supplicanti arcadiani possono *individuare l'allineamento* a volontà, e i viaggiatori sono sempre interrogati riguardo il loro allineamento. Le creature Legali Buone sono invitate ad unirsi a questa caccia, i Caotici Buoni sono tollerati fin tanto che non disturbano l'ordine pubblico, i Neutrali di tutti i tipi vengono freddamente invitati a sbrigare i loro affari e andarsene, mentre i Malvagi di tutti i tipi vengono attaccati all'istante. Per i supplicanti di Arcadia non è un fallimento quando si muore combattendo il male.

Si dice che Arcadia abbia tre strati, sebbene si conosca solo il primo, forse a causa della difficoltà di interagire con la milizia arcadiana. I due regni descritti di seguito si trovano in questo strato di Arcadia.



▲ **MARDUK.** Il regno di Marduk, una grande potenza, ha come cuore la grandiosa città di Marduk. E' una vasta megalopoli di concezione ordinata costruita attorno a due fiumi, il Kath e il Luar. I fiumi attraversano il centro cittadino, il Kath fluisce in un acquedotto sopra il Luar proprio nel momento in cui quest'ultimo si riversa in una perfetta cascata. Le strade di Marduk sono ampie, i mercati sono ben regolati e i numerosi parchi sono puliti e ben curati. Pattuglie della milizia einheriar chiamata *kindari*, eseguono ronde regolari lungo le strade, sempre a all'erta contro trasgressori. Tutti coloro di allineamento Buono sono i benvenuti, a parte qualsiasi tipo di drago o dragonide, in quanto Marduk ha combattuto troppe battaglie contro tali creature per poterle sopportare nel proprio regno. Molti dei planari della fazione di Harmonium risiedono qui.

Marduk non è completamente perfetta, sebbene le sue imperfezioni siano perfettamente legali. Ben nascosta in città si trova la gilda dei ladri, l'allineamento dei membri è occultato da apparati magici e incantesimi forniti dagli esseri dei piani Legali-Malvagi. Nonostante il male, la gilda è non di meno molto organizzata, con leggi e regole ferree vigorosamente imposte come qualsiasi altra ordinanza dei *kindari*.

▲ **MONTE CLANGGEDIN.** Questo regno è una grande montagna piena di saloni, forge e armerie nanesche, come si addice ad una divinità nanesca della guerra. La montagna è un cono perfetto, e le sale sono scavate perfettamente dritte. Qui gli *einheriar* nani affinano le loro abilità belliche. A intervalli regolari, gli ospiti di Clanggedin attraversano le pianure facendo incursione contro le forze di Acheronte. Tali battaglie, non importa quanto piccole, sono sempre epiche.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Le creature di questo piano (ma non i supplicanti) sono immuni alle illusioni e alle creazioni spettrali. Così pure un animale non fantastico di questo piano non è influenzato da un incantesimo primario che possa evocare o controllare la sua controparte nel Materiale Primario.

ABITANTI. Deva, milizia *einheriar*, versioni giganti delle creature comuni, ollifante e t'uen-rin abitano Arcadia. Le potenze che si trovano qui sono Marduk e Clangged Barba d'Argento, come anche Reorx (della saga DRAGONLANCE) e Azuth (dell'ambientazione FORGOTTEN REALMS). A causa della loro immunità alle illusioni, i seguaci arcadiani hanno un gran valore commerciale come cani da guardia.

AVERE È ESIS+ERE.

- DALLE MASSIME

DEI PREDES+INA+I



BAA+⊕R

(Legale Malvagio)

Eccolo: Il Grande, i Nove Inferi, la Fossa Oscura, il Pantano Maleodorante, quel che sia. Ha più nomi di quanti esistano mondi primari. E' il piano dei malvagi più pericolosi, e cioè: i baatezu, i demoni di potere smisurato. Questi esseri mostruosi sono i padroni assoluti del loro piano. Fra di loro esiste una rigida gerarchia di dominazione che definisce tutte le forme di vita in Baator.

I supplicanti più vili spediti in questo piano sono trasformati in larve cose a forma di bruco che si trovano in tutti i Piani Inferiori. Tutti i supplicanti subiscono le torture dei baatezu all'infinito, perché i disgraziati non possono mai morire veramente a causa del supplizio. Le loro carcasse bruciate, spezzate e sanguinanti si riformano entro un giorno e l'intero processo ricomincia di uovo. I supplicanti sopportano tutto questo nella speranza che un giorno avvanzeranno nella gerarchia e tortureranno qualcun altro.

■ **AVERNUS.** E' una terra rocciosa e desolata con un cielo rosso cupo e senza stelle, sebbene il territorio sia illuminato da una sfera che brilla ed emana onde con esplosioni fiammeggianti. La secca pianura è perlustrata da legioni selvagge, pronte a respingere gli invasori. Questa schiera è condotta da Bel, un demone della fossa, che avidamente ottiene onori dall'infernale arciduca del piano. Tiamat, Regina dell'Oscurità, è a guardia dell'ingresso a questo strato. Il Fiume Stige scorre in questo strato.

■ **DIS.** Le fumanti mura nere della città di ferro Dis, la quale dà il nome a questo strato, si ergono nel cielo verde cenere, e gli stretti vicoli si perdono fin dov'è l'occhio può arrivare. Supplicanti condannati faticano impegnati in un lavoro senza scopo, un gruppo abbate una costruzione prima che un altro riesca ad erigerne un'altra, e tutto il lavoro è svolto senza strumenti. Il ferro ardente brucia la carne, e le strade echeggiano di gemiti di agonia. L'arciduca di questo strato governa la Città di Ferro da una torre di piombo e pietra.

■ **MINAUROS.** Questo è lo strato della cupidigia. Il piano è attraversato da pioggia sudicia, nevischio oleoso e grandine affilata come rasoi. Ci sono acquitrini ovunque eccetto per i crinali di vetro vulcanico che scivolano attraverso il panorama. L'unica città è Minauros l'Angosciosa, costruita in pietra nera, insediata sul pantano per l'eternità. I demoni conducono i supplicanti negli acquitrini senza fondo in cerca delle rare pietre per poter dare appoggio alle strutture della città. Corpi decomposti gorgogliano sulla superficie, rendendo l'aria infetta.

■ **FLEGESTO.** Questo è il leggendario regno del fuoco, dove ovunque ci sono vulcani e fiumi di fuoco liquido. Virtualmente, è come trovarsi nel piano del Fuoco. L'unica città è Abriymoch, costruita nella caldera di un vulcano quasi estinto.

■ **STYGIA.** Questo è il regno del ghiaccio, un ampio mare congelato, sebbene ci sia acqua dove scorre il Fiume Stige. Qui crescono alcune piccole piante, creando una palude ghiacciata. Il cielo è attraversato da fulmini. Su un grande pezzo di ghiaccio galleggiante si trova Tantlin, la città incrostata di ghiaccio.

■ **MALABOLGIA.** Questo strato è una grande frana di roccia di dimensioni immense. Con la mancanza di percorsi sicuri, i viaggiatori devono scalare una costante parata di massi grandi come edifici o infilarsi fra i vari tunnel bui che questi formano. Il cielo brucia di nuvole di vapore rosso. Non ci sono città in questo strato, ma, fra i detriti, una serie di fortezze rivestite di rame.

■ **MALADOMINI.** Questo è il piano delle rovine. Sotto un cielo dal colore rosso sangue e nero, i supplicanti estraggono, scavano e costruiscono nuove città per gli arciduchi di questo strato. La terra, una tempo fertile, è segnata da pozzi minerari, accumuli di materiali, canali salmastri e rovine mezze distrutte. Le città sono costruite l'una sull'altra, ma solo una, la più recente, Malagard si trova al di sopra della superficie. Al di sotto, le rovine formano sotterranei così estesi che perfino i demoni minori temono ciò che in esse si cela in agguato.

■ **CANIA.** Ancora peggio di Stygia, questo strato è ghiaccio solido. L'esposizione a questo strato provoca gli stessi effetti di trovarsi nel piano del Ghiaccio. Immensi ghiacciai levigano le montagne spigolose che li sostengono. L'arciduca di questo strato regna dalla sua cittadella di Mephistar, sovrastante il ghiacciaio Nargus.

■ **NESSUS.** Questo è il pozzo di Baator più profondo, una pianura scheggiata da crepe più profonde delle più profonde fosse oceaniche. Nelle profondità più basse risiede il palazzo dell'attuale signore di Baator, una cittadella più grande, in dimensioni, perfino di Khin-Oin nelle Grigie Distese. Non ha mappe e nemmeno descrizioni, cosa che molto aggrada il suo signore demoniaco. La cittadella si trova sulle sponde di un lago di ghiaccio fluido che alimenta il Fiume Lethe. Questo strato è un territorio di estremismi le peggiori gelate, i fuochi più caldi, i dirupi più ripidi, ecc.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. In Baator la magia selvaggia è indebolita, a causa della sua tendenza legale.

ABITANTI. Baatezu, gatto infernale, segugio spettrale, hordling, imp, larva e similari identificano in Baator la propria casa. All'interno della rigida catena di comando, i grandi baatezu combattono costantemente per il potere, ognuno nel tentativo di spodestare i propri rivali e diventare il supremo signore di Baator. Takhisis della saga DRAGONLANCE risiede in questo piano, sebbene gli Ignari di Krynn pensino che viva nell'bisso.

LE TERRE BESTIALI

(Neutrale Buono Caotico)

Sebbene sia noto per alcuni spacconi come il Felice Territorio di Caccia, molti sanguigni preferiscono chiamare questo piano Terre Bestiali. Il nome gli si adatta, perché questa parte del multiverso è ricca di animali selvaggi. Con un safari un babbeo si porterebbe a casa parecchi trofei se la sua preda non fa di lui proprio trofeo.

Di tutti i piani, questo qui non ha insediamenti, non ci sono città, nessuna cittadella costruita dai supplicanti, e la ragione è semplice: tutti i supplicanti qui sono animali. Quando un corpo arriva qui, di qualcuno di importante nel clan, diventa una creatura selvatica della foresta, delle pianure, del mare o dell'aria. E' per questo che si chiama Terre Bestiali gli animali selvatici naturali scorrazzano in abbondanza, vivendo la vita che fanno gli animali. Ciò significa *solo* gli animali naturali. Uno spaccone non troverà qui un beholder o un catoblepas perché non sono animali naturali nel vero senso della parola.

Il piano assomiglia ad una confusa mistura di ogni tipologia di ambiente naturale che possa esistere. C'è la savana, la giungla, la palude, la pianura e le foreste di ogni tipo, fitte di alberi di tutte le specie. Ogni cosa qui è più rigogliosa, selvaggia e selvatica che in qualsiasi altro luogo un primario abbia mai visto nel suo piano casa. Questo piano è la personificazione della regione selvaggia.

Naturalmente, un supplicante trasformato in leone ha un *qualcosa* di diverso da un leone ordinario. Primo di tutto, può parlare; diventare un animale non deruba un supplicante delle sue facoltà. C'è sempre un cervello dietro le zanne e la pelliccia. Secondo, coloro che erano lanciatori di incantesimi prima di morire hanno ancora qualche capacità di usare incantesimi. Per gran parte non usano i loro incantesimi, comunque, in quanto rovinerebbero la vita naturale che stanno ora conducendo. Ma se qualche spaccone se ne viene fuori e comincia a dare problemi, ci puoi scommettere che i supplicanti risponderanno al meglio delle loro possibilità

■ **KRIGALA.** Il primo strato delle Terre Bestiali è un luogo in cui è sempre giorno. Qui si trovano le creature che vivono e cacciano sotto i raggi del sole. In alcuni luoghi brucia forte, creando savane, mentre in altre penetra appena fra le foglie della giungla. Direttamente verso il centro di questo strato scorre il Fiume Oceanus, in direzione di Elysium e Arborea. Le giungle e le foreste sono fitte sulle sue sponde. Allontanandosi dal fiume, la territorio diventa prateria, poi savana, poi deserto, fino a sollevarsi lungo le pendici di montagne ricoperte di conifere e di tundra artica. In questo strato abbondano leoni, zebre, cervi, falchi, aquile e altre creature diurne. E' lungo le rive di Oceanus che i Singolari mantengono la loro cittadella.

■ **BRUX.** Questo è lo strato dell'alba perpetua (o del crepuscolo, in base all'umore dello cutter). Il cielo è sempre colmo di una luce rossastra, in competizione con la traccia argentea di una luna. Il territorio è freddo e nebbioso. Le foreste sono ombrose e le praterie baluginano nella luce tenue. Ancora, è presente ogni tipologia di terreno. Richiami di uccelli, grida di scimmie e altri suoni annunciano la notte. Questi sono le grida delle creature che vivono e cacciano nelle ore dell'alba e tramonto. Pipistrelli, tigri, volpi, lupi, orsi e molti altri, abitano questo strato.

■ **KARASUTHRA.** Il terzo strato è la terra della notte. Le stelle brillano oscurando una luna quasi svanita. Le nuvole rigano il cielo e le nebbie ricoprono alcune aree. L'aria risuona del gracchiare delle rane e del fruscio furtivo dei predatori. Il territorio è abitato dalle creature della notte gufi, linci rosse, pantere e altri cacciano le loro prede attraverso le nere ombre del mondo.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. In termini di legge naturale, questo piano è più vicino di qualsiasi altro a qualsiasi altro mondo materiale primario normale. Inoltre, a causa della "perfetta natura selvaggia" di questo piano, coloro che hanno abilità naturale (seguire piste, addestramento animale, orientamento) scopriranno che i loro talenti sono aumentati del 10% (+2 su 1d20).

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. A causa dei mortai, un tipo di creatura che vive sulle nuvole, gli incantesimi che influenzano il tempo atmosferico, i venti o l'aria falliscono automaticamente. Inoltre, non importa quanto "normale" essi appaiano, gli animali delle Terre Bestiali non sono bestie comuni e non possono essere influenzate dagli incantesimi che controllano gli animali normali.

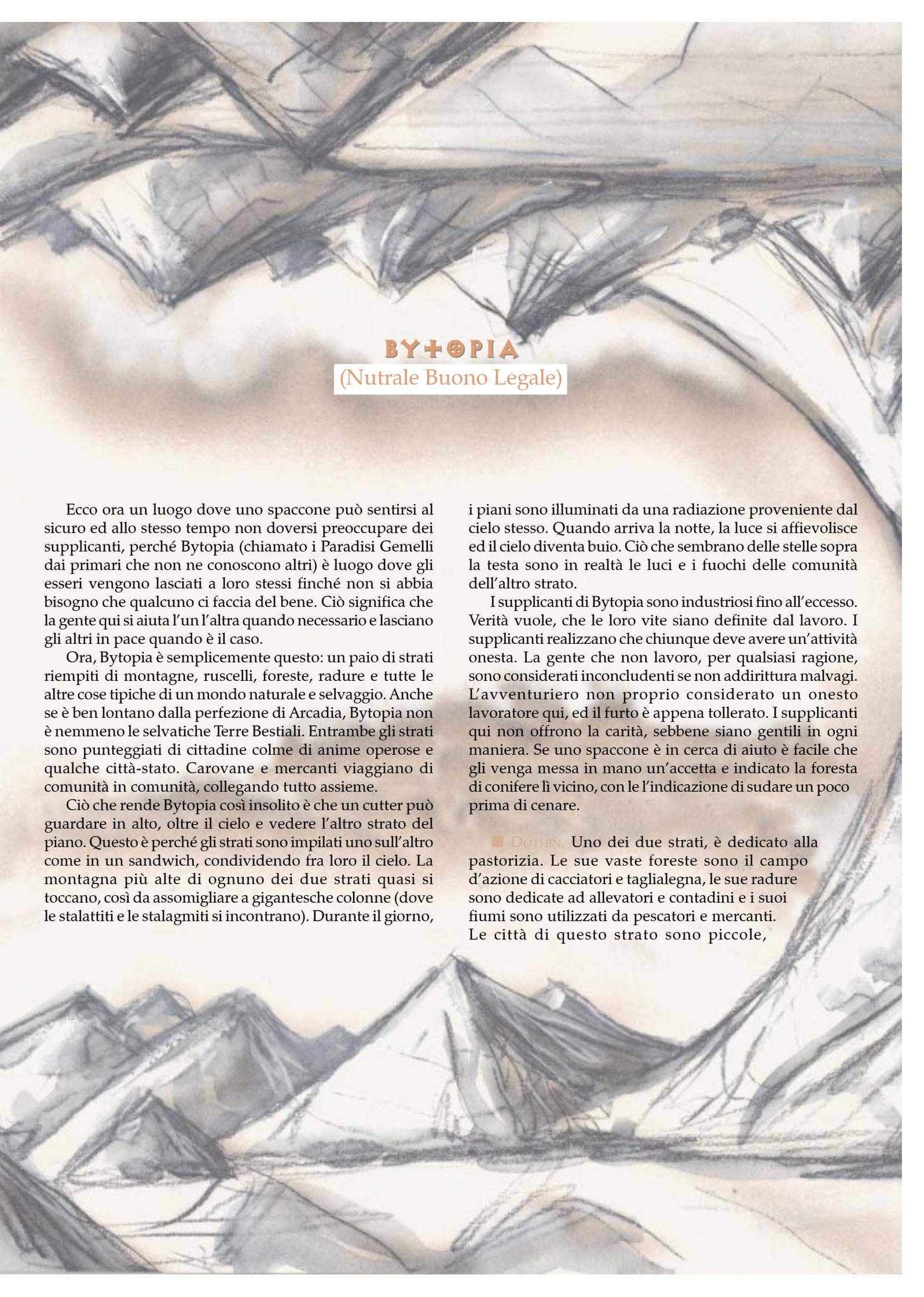
ABITANTI. Aasimon, baku, mortai e gli animali normali e giganti di tutti i tipi vivono nelle Terre Bestiali. Coloro che hanno abilità di usare incantesimi possono lanciare 1d10 incantesimi al giorno. Si dice che anche Chisley e Habbakuk (della saga DRAGONLANCE) e Deneir e Milil (dell'ambientazione FORGOTTEN REALMS) considerano questo piano la propria casa.

TI PIACE IL PANORAMA?

E' +U++⊕ +U⊕

AD UN PICCOL⊕ PREZZ⊕. . . .

- MALKARESH DI BAA+⊕R



BY+OPIA

(Nutrale Buono Legale)

Ecco ora un luogo dove uno spaccone può sentirsi al sicuro ed allo stesso tempo non doversi preoccupare dei supplicanti, perché Bytopia (chiamato i Paradisi Gemelli dai primari che non ne conoscono altri) è luogo dove gli esseri vengono lasciati a loro stessi finché non si abbia bisogno che qualcuno ci faccia del bene. Ciò significa che la gente qui si aiuta l'un l'altra quando necessario e lasciano gli altri in pace quando è il caso.

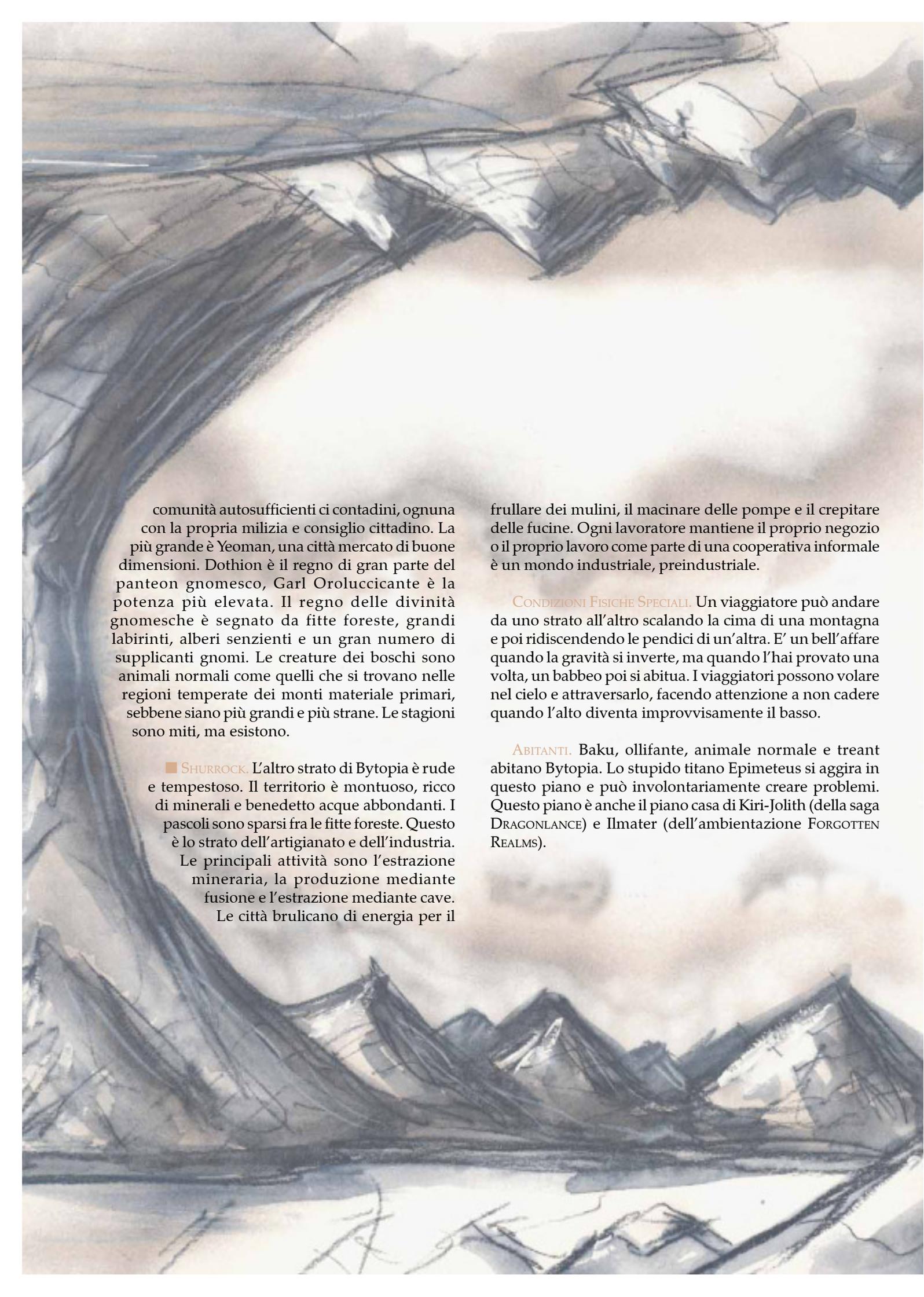
Ora, Bytopia è semplicemente questo: un paio di strati riempiti di montagne, ruscelli, foreste, radure e tutte le altre cose tipiche di un mondo naturale e selvaggio. Anche se è ben lontano dalla perfezione di Arcadia, Bytopia non è nemmeno le selvatiche Terre Bestiali. Entrambe gli strati sono punteggiati di cittadine colme di anime operose e qualche città-stato. Carovane e mercanti viaggiano di comunità in comunità, collegando tutto assieme.

Ciò che rende Bytopia così insolito è che un cutter può guardare in alto, oltre il cielo e vedere l'altro strato del piano. Questo è perché gli strati sono impilati uno sull'altro come in un sandwich, condividendo fra loro il cielo. La montagna più alte di ognuno dei due strati quasi si toccano, così da assomigliare a gigantesche colonne (dove le stalattiti e le stalagmiti si incontrano). Durante il giorno,

i piani sono illuminati da una radiazione proveniente dal cielo stesso. Quando arriva la notte, la luce si affievolisce ed il cielo diventa buio. Ciò che sembrano delle stelle sopra la testa sono in realtà le luci e i fuochi delle comunità dell'altro strato.

I supplicanti di Bytopia sono industriosi fino all'eccesso. Verità vuole, che le loro vite siano definite dal lavoro. I supplicanti realizzano che chiunque deve avere un'attività onesta. La gente che non lavoro, per qualsiasi ragione, sono considerati inconcludenti se non addirittura malvagi. L'avventuriero non proprio considerato un onesto lavoratore qui, ed il furto è appena tollerato. I supplicanti qui non offrono la carità, sebbene siano gentili in ogni maniera. Se uno spaccone è in cerca di aiuto è facile che gli venga messa in mano un'accetta e indicato la foresta di conifere lì vicino, con le indicazioni di sudare un poco prima di cenare.

■ **DOTHIN.** Uno dei due strati, è dedicato alla pastorizia. Le sue vaste foreste sono il campo d'azione di cacciatori e taglialegna, le sue radure sono dedicate ad allevatori e contadini e i suoi fiumi sono utilizzati da pescatori e mercanti. Le città di questo strato sono piccole,



comunità autosufficienti di contadini, ognuna con la propria milizia e consiglio cittadino. La più grande è Yeoman, una città mercato di buone dimensioni. Dotherion è il regno di gran parte del panteon gnomesco, Garl Oroluccicante è la potenza più elevata. Il regno delle divinità gnomesche è segnato da fitte foreste, grandi labirinti, alberi senzienti e un gran numero di supplicanti gnomi. Le creature dei boschi sono animali normali come quelli che si trovano nelle regioni temperate dei monti materiali primari, sebbene siano più grandi e più strane. Le stagioni sono miti, ma esistono.

■ **SHURROCK.** L'altro strato di Bytopia è rude e tempestoso. Il territorio è montuoso, ricco di minerali e benedette acque abbondanti. I pascoli sono sparsi fra le fitte foreste. Questo è lo strato dell'artigianato e dell'industria.

Le principali attività sono l'estrazione mineraria, la produzione mediante fusione e l'estrazione mediante cave.

Le città brulicano di energia per il

frullare dei mulini, il macinare delle pompe e il crepitare delle fucine. Ogni lavoratore mantiene il proprio negozio o il proprio lavoro come parte di una cooperativa informale è un mondo industriale, preindustriale.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Un viaggiatore può andare da uno strato all'altro scalando la cima di una montagna e poi ridiscendendo le pendici di un'altra. E' un bell'affare quando la gravità si inverte, ma quando l'hai provato una volta, un babbeo poi si abitua. I viaggiatori possono volare nel cielo e attraversarlo, facendo attenzione a non cadere quando l'alto diventa improvvisamente il basso.

ABITANTI. Baku, ollifante, animale normale e treant abitano Bytopia. Lo stupido titano Epimeteus si aggira in questo piano e può involontariamente creare problemi. Questo piano è anche il piano casa di Kiri-Jolith (della saga DRAGONLANCE) e Ilmater (dell'ambientazione FORGOTTEN REALMS).

CARCERI

(Nutrale Caotico Malvagio)

Ci sono babbei i quali dicono che Sigil sia una gabbia, una prigionia, e altra gente è sia troppo limitata per rendersene conto. Bene, non hanno visto Carceri. *Questa* è una prigionia. Sigil è un tempio sacro se paragonato a questo piano. Noto come Tartaro ai primari, Carceri è la terra degli esili, il luogo dove gli emarginati, gli spodestati e gli sconfitti, complottano e pianificano il giorno del loro ritorno. I titani olimpici sono i più conosciuti del gruppo. Carceri gioca il suo ruolo nella Guerra Sanguinosa servendo come luogo di adunata e campo di battaglia per gli stupidi eserciti di gehreleth.

Carceri è chiamato il regno dei sei risvolti perché ha sei strati annidati come piccole matriosche, uno all'interno dell'altro. Ogni strato è di dimensione immensa, a volte uguale a quella dello strato che lo contiene, ed infinito per molti standard. Gli strati irradiano una luce propria, un barlume rosso scuro come quello di uno scarabeo del fuoco. Sebbene al luce sia forte, non dà calore, così gli strati di Carceri hanno una temperatura che sta tra il freddo e il rigido congelamento.

I supplicanti consegnati in Carceri sono più di frequente dei defunti traditori, volta gabbana ed altre anime dalle ambizioni subdole. Anche se i supplicanti non ricordano le loro vite passate, le vecchie abitudini sono dure a morire. Così accade che nessun supplicante di Carceri è in grado di dire per intero la verità. Mentono in modo compulsivo ed in maniera arguta.

■ **OTHYRS.** Lo strato più esterno di Carceri è la casa di tutti i titani esiliati Coeus, Crius, Crono, Iperione, Giapeto, Mnemosyne, Oceano, Phebe, Teti, Thea e Themis. Una volta questo strato era collegato ad Arborea, ma nella guerra che segnò la sconfitta dei titani, Zeus e le sue potenze seguaci spezzarono il legame, intrappolandovi i loro nemici. Othrys è un regno di vaste nebbie e sabbie mobili, bagnante dallo Stige e i suoi affluenti. Il palazzo di Crono è vecchio e necessita di riparazioni, ma il piano non offre alcun materiale nobile originariamente usato per la costruzione del palazzo.

■ **CATHRYS.** Poco si conosce di questo strato, le sue fetide giungle intricate e le praterie scarlatte lo ricoprono totalmente. Viaggiare qui è pericoloso, perché le piante secernono una linfa acida in grado di corrodere carne e metallo. Le creature che vivono qui ne sono immuni.

■ **MINETHYS.** Questo è uno strato pieno di sabbia. I pungenti granelli sono sospinti così duramente dal vento da poter scorticare fino alle ossa un essere esposto in poche ore. Tutti coloro che abitano questo strato, tranne le potenze, sono avvolti in vestiti e stracci per bloccare le raffiche taglienti. I tornado sono comuni, e per evitare questi pericoli, molti supplicanti vivono in miserande pozze riempite di sabbia, scavate con le mani. Coeus mantiene qui il suo palazzo.

■ **COLOTHYS.** Questo strato ha le montagne più immense che si possano mai vedere nel Piano Materiale Primario. Viaggiare a piedi qui è quasi impossibile, perché il territorio è segnato da canyon profondi chilometri. Le epoche vie commerciali che esistono conducono i viaggiatori attraverso impossibili ponti traballanti e lungo sentieri esposti larghi appena quanto necessario al passaggio di un singolo uomo. I villaggi di supplicanti sono aggrappati alle fenditure, e Crius mantiene una cittadella sul picco più alto dello strato. Crius è spesso in guerra con Grolantor, la divinità dei giganti delle colline, che ha terrorizzato lo shator gehreleth imponendogli il suo servizio.

■ **PORPHATYS.** Questo strato è un freddo oceano poco profondo alimentato da neve nera. Sia la neve che l'acqua sono leggermente acidule, e infliggono 1d6 punti-ferita per turno ai viaggiatori non protetti. Al di sopra delle onde emergono alcune isole, appena più che banchi di sabbia. L'esiliato titano Oceano mantiene qui un palazzo mezzo affondato. Una folla di supplicanti affamati opprime le isole.

■ **AGATHYS.** Questo è lo strato più freddo del piano, un globo di ghiaccio nero striato di rosso. L'aria è fredda e rigida e causa danni 1-2 danni da bruciature ogni round. I supplicanti qui sono mezzi congelati nel ghiaccio. Che si sappia, null'altro vive qui.

ABITANTI. Achaierai, gehreleth, grandi titani, hordling, diavoleto, larva, mefite, incubo, quasit, demone dell'ombra e vargouille popolano Carceri. Si possono incontrare molte altre creature dei Piani Inferiori, come le truppe ritardatarie o in rotta della Guerra Sanguinosa. Gli eserciti dei tanar'ri sono i più comuni, e i tanar'ri maggiori vengono a reclutare gehreleth per la loro causa. Questi mostri prossimi alla totale stupidità accettano quasi sempre, bramosi di uccidere e distruggere. I grandi titani si credono orgogliosamente al di sopra di tutto questo, rimanendo distaccati, sebbene qualche volta cerchino di manovrare i generali tanar'ri per agevolare il loro scopo di fuggire dal piano. Si dice anche che in Carceri vivano Malar e Talona dell'ambientazione FORGOTTEN REALMS.

D O B B I A M ⊕ P R E N D E R C I C E R + E
L I B E R + À N E L N O M E D E L L A
L I B E R + À .
- C A N C E L L I E R E M A R G U + E
D I H A R M O N I U M

ELYSIUM (Nutrale Buono)

Questo luogo è chiamato il Piano del Riposo Eterno o la terra dei Senza Pensieri, dipende dall'attitudine del rompiscatole. I Cifrati direbbero ad un babbeo che esso è il luogo perfetto, essendoci la bontà ma senza premeditazione. Poi ancora, i Governari potrebbero starci a malapena non c'è né ordine né disciplina nel piano. Ciò è perché la forza conduttrice di Elysium è la bontà e la bontà solamente. Ordine o anarchia poco importa, fin tanto che è a fin di bene.

Elysium è un territorio di fertile ricchezza e insuperabile bellezza naturale. Vicino alle rive del Fiume Oceanus, che scorre in tutti gli strati, ci sono alberi alti, canne flessuose e lussureggianti radure. Nelle centinaia di chilometri oltre le rive del fiume, le foreste cedono il passo a pianure erbose, poi tondeggianti colline, fino a che il territorio diventa una frastagliata distesa scolpita dal vento in forme di artistica bellezza.

I supplicanti qui vivono le loro vite in riposo pacifico, più o meno, vivendo come gli pare. Non c'è bisogno di lavorare a meno che una persona non voglia farlo, perché il territorio abbonda di tutto ciò di cui c'è bisogno per sostenersi. Cionondimeno, ci sono città e villaggi, organizzati da coloro che vogliono vivere in questo modo. Qualsiasi scelta va bene per i supplicanti di Elysium.

Chiaramente i supplicanti sono un gruppo indipendente. Tale è la loro natura da essere completamente immuni agli incantesimi di *charme*, che *bloccano* e di *attrazione*. Nessuno può forzare un abitanti di Elysium a fare qualcosa che non voglia fare.

■ **AMORIA.** Lo strato connesso con il Piano Australe, Amoria è un territorio pacifico di foreste e radure. Ci sono diverse città commerciali qui, allineate come perle lungo le rive di Oceanus. La più grande fra queste è Sollievo dai Fardelli. Sparse in tutto lo strato ci sono le capanne dei Cifrati, che fanno di questo piano il loro quartier generale. Diversamente dalle altre fazioni, i Cifrati non mantengono una cittadella permanente nel loro piano casa. Si radunano invece nelle case l'uno dell'altro oppure nelle zone aperte come necessario. Isis mantiene un regno in questo strato ed è famoso per le lanterne di fuoco volanti che delineano le rive del fiume. Nel frattempo il di lei saltuario rivale Ishtar mantiene al Città delle Stelle, una metropoli illuminata da un brillante ammasso di stelle in cima alla torre più alta della città.



■ **ERONIA.** Questo strato è montuoso, qui le cascate e le cataratte interrompono il flusso di Oceanus. Il viaggio via fiume senza una guida può essere pericoloso. Le rive sono scoscese e rocciose eccetto che per pochi punti di attracco. Qui, la potenza Enlil mantiene un regno fra le montagne, mentre Nanna-Sin fa muovere la sua grande chiatta a forma di luna crescente. Questo vascello, mentre passa, inonda i canyon del fiume di un'irradiazione argentea di lue lunare.

■ **BELIERIN.** Questo strato è in gran parte una palude, ricco di uccelli selvatici e collinette ricoperte di alberi. Diversamente da altre paludi, comunque, questa qui è priva di insetti pestilenziali e molesti. Si conosce molto poco di esso, eccetto per il fatto che ci potrebbero essere dei regni attorno ai suoi margini dove il terreno è più alto.

■ **THALASIA.** Qui c'è la sorgente e la fine del Fiume Oceanus, sorgendo dal mare che è Thalsasia, mare che riempie questo strato. Piccole isole punteggiano le onde, ma la gran parte dei regni di interesse di questo strato giacciono molto al di sotto della superficie. Si dice che molte delle divinità marine facciano di questo strato la loro casa. Le isole sono patria di quei supplicanti che nella vita precedente morirono per la causa del bene supremo.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Il metodo principale per viaggiare in Elysium è via fiume. Ciò richiede una barca e una guida, nessuno dei quali è automaticamente disponibile. Navigare Oceanus è relativamente sicuro, libero da orrendi demoni, ma ci sono comunque pericoli. La versione gigante delle creature normali nuotano nel fiume e sono a caccia di cibo. Cascate, sporgenze, vortici e rapide i pericoli di una normale navigazione sono più grandi qui, confacendosi alla maestosa proporzione di questo piano.

ABITANTI. Baku, creatura foo, cane lunare, per, fenice e solare sono tutti nativi di Elysium. Numerose potenze risiedono qui. Tsuki-Yomi, Ushas, Mishakal e Majere (della saga di DRAGONLANCE) e Chauntea e Lathander (dell'ambientazione FORGOTTEN REALMS) sono, fra i non già menzionati, i più importanti.



GEHENNA

(Nutrale Malvagio Legale)

“La fornace a quattro pieghe, i terribili fuochi...” L’epico poeta Ioleuf quando scrisse queste righe, aveva visto Gehenna, un babbeo può scommetterci. Gehenna è un piano dove i vulcani fluttuano in un immenso vuoto, ruttando i loro spruzzi di magma sulle pendici sterili e incrostate di lava. Vapori sulfurei sibilano dalle fumarole, e gli orridi gas vanno alla deriva nell’aria sotto forma di nubi soffocanti. Non il migliore posto per un babbeo dove portare la sua spasimante preferita.

Gehenna non è un post che si dimentica. Dove altro un cutter ha la possibilità di vedere montagne a punta sia verso l’alto che verso il basso, fluttuare nello spazio montagne che non sono altro che nere pendici unte, fiumi ribollenti di vapore e sfavillanti pennacchi di lava? C’è un altro posto dove la roccia produce la luminosità carminia che delinea ogni forma? Queste sono montagne dove nulla è piatto, nulla è verde e nulla è facile. Il vuoto di Gehenna è pieno di monti vulcanici, ognuno che fluttua nello spazio, immobili se non per gli occasionali scossoni di una eruzione vulcanica particolarmente brutale.

I sofferenti supplicanti di questo piano devono aggrapparsi a questi pendii o rischiare di cadere nell’oblio. Così si aggrappano mentre cercano di condurre le loro miserabili vite, facendo finta che nulla sia cambiato, che questa è ed è sempre stata la loro casa. La sterile asprezza del loro territorio rende i supplicanti sospettosi ed avidi, così tanto che nessuno dei supplicanti di questo piano farà una qualsiasi cosa se non a fronte di qualche tipo di pagamento. Le guide devono essere pagate, le risposte comprate, perfino gli stranieri che offrono aiuto devono essere ricompensati. Questo è un piano senza carità, senza nemmeno la benché minima idea di ciò che significhi.

■ **KHALAS.** Il più gentile dei crudeli strati di Gehenna, Khalas, la Prima Montagna, connessa con il Piano Australe. L’aria è cremisi vicino al terreno, sfumando velocemente verso il nero dopo non più di una decina di metri di altezza. Chamada splende come una luna color sangue nell’oscurità, illuminata da fontane scintillanti di lava e fiamme. I fianchi di Khalas sono striati da cascate, ammantate dal vapore dal terreno rumoroso. I fiumi non raggiungono mai il fondo valle, evaporano o scompaiono in buie caverne prima di poterci arrivare. Lo Stige è il più grande fiume fra questi, si getta vertiginosamente per una cascata alta 300-400 metri e serpeggiando attraverso le luminose caverne dell’interno di Khalas. Qui si trova il Palazzo delle Lacrime di Sung Chiang.

■ **CHAMADA.** La Seconda Montagna è la più selvaggia delle quattro. Il terreno brucia di bagliori arancioni di magma così intensi da offuscare il cielo. I fiumi di lava scendono in cascate lungo i pendii, indurendosi continuamente, formando dighe e poi scoppiando energeticamente in nuove direzioni. Gli sfiati si aprono all’improvviso e vomitano sostanze fresche, e i vulcani si ingrossano sulla sua superficie come verruche. L’aria è pervasa dell’odore di peli bruciati e carne bruciata dallo zolfo.

■ **MUNGOTH.** La Terza Montagna è costantemente battuta da una pioggia di cenere e neve acida. Il terreno è freddo, con solo qualche vulcano sparso che emanano una luce appena sufficiente a mostrare la strada. Le valanghe di fango freddo minacciano i viaggiatori ad ogni turno.

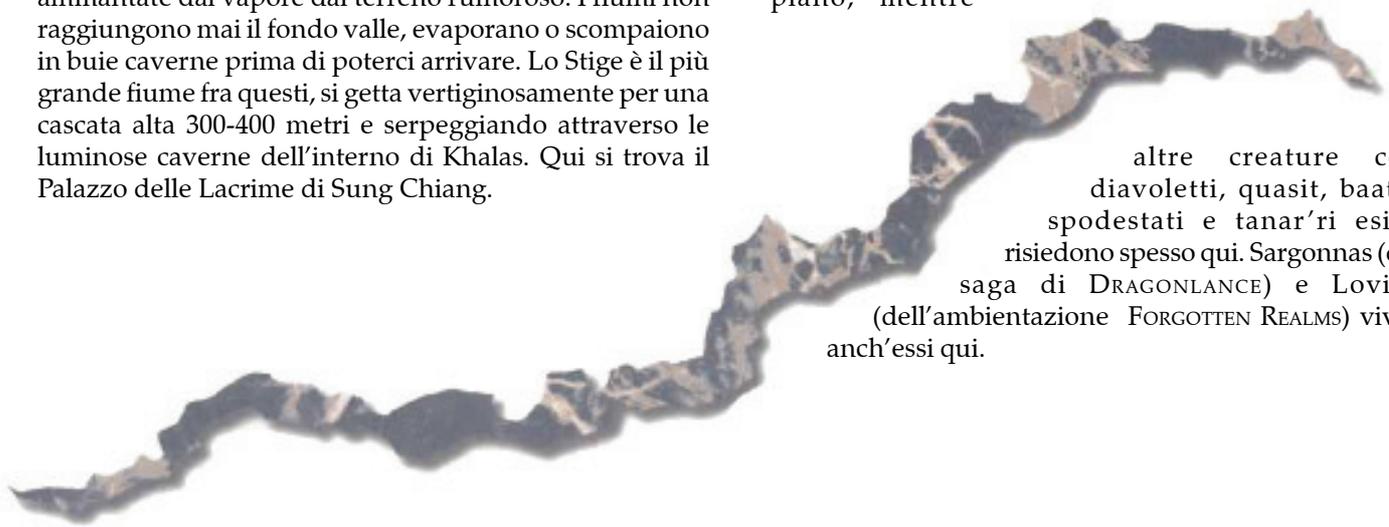
■ **KRANGATH.** La Quarta Montagna è il regno morto. Qui, ogni fuoco è morto e la montagna non si scuote più. Ogni cosa è oscurità e ghiaccio. Nulla abita questa superficie gelata. Nel profondo del sottosuolo si dice ci sia il regno di Shargaas degli orchetti, il Signore della Notte.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Non si sono zone pianeggianti in nessuna delle montagne. Se un viaggiatore dovesse perdere la presa, scivolerà giù per il pendio finché non è fermato da qualcosa di solido o finché non riesce ad afferrarsi a un affioramento. La caduta provoca 5 punti-ferita ogni 3 metri di caduta. La superficie calda di Khalas infligge 1-2 punti-ferita ogni round alla pelle non protetta; la superficie di Chamada causa 1d6 punti-ferita per round. La neve acida di Mungoth causa 1d3 punti-ferita, e le tempeste possono durare per ore. Il freddo assoluto di Krangath causa 1d6 punti-ferita per round.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. La scuola di Incantamento/charme è indebolita finché ci si trova in Gehenna.

ABITANTI. Vaoprighu e yugoloth sono nativi di questo piano, mentre

altre creature come diavoletti, quasit, baatezu spodestati e tanar’ri esiliati risiedono spesso qui. Sargonnas (della saga di DRAGONLANCE) e Loviatar (dell’ambientazione FORGOTTEN REALMS) vivono anch’essi qui.



LE GRIGIE DISTESE

(Nutrale Malvagio)

Oinos, Niflheim e Pluton questi sono le leggendarie "tre apatie" delle Grigie Distese dei quali un cutter sente parlare così tanto. Questa è una terra di malvagia solitudine, ed a coloro che si trovano qui non interessa se sono da soli o in compagnia. Questo è il grande campo di battaglia della Guerra Sanguinosa, chiamato Ade da alcuni primari, ma chiunque sia mai stato qui sa perché "le Grigie Distese" è il nome più adatto.

Le tre apatie sono proprio questo, o così dice lo slogan, insipide terre grigie. La terra è grigia, il cielo è grigio perfino i supplicanti, qui, sono grigi. Non ci sono colori; appena un rompiscatole mette piede nel piano, tutto ciò che possiede diventa bianco, nero o grigio. Non c'è il sole, né luna, nemmeno stelle solo grigio.

Il grigiore s'insinua fin nel profondo del cuore dei supplicanti. E' gente svampita, senza sentimento o emozione. Non ridono, non piangono, e non si curano di nulla. Tutto ciò che fanno è disperarsi, la vita e le speranze risucchiate via dalla loro esistenza. Sono degli ottimi bugiardi, perché uno spaccone non sarà mai in grado di vedere alcuna emozione sui loro visi, ma sono troppo spersi per dare importanza se dire la verità o una bugia. La disperazione raggiunge anche il cuore dei viaggiatori che rimangono troppo a lungo, risucchiando un po' di vitalità anche da loro. Se vedi un babbeo lo sguardo spento di sicuro è una vittima della malinconia delle Grigie Distese.

■ **OINOS.** Questo è uno strato di alberi striminziti, demoni vaganti e malattie virulente, governato da un principe ultraloth. La sua cittadella è la grande fortezza di Khin-Oin, la Torre Desolata. Da distante appare come la spina dorsale si qualche bestia scorticata, che si erge nell'aria. A distanza ravvicinata, prende la forma di una grande torre ricoperta da torri più piccole. Si dice che sia alta 30 km ed abbia un sotterraneo ugualmente profondo, ma queste sono le esagerazioni di uno che ha dato i numeri. La torre è una necessità, perché il principe di questo dominio si trova costantemente sotto l'attacco dei suoi rivali yugoloth. Il solo momento in cui si uniscono è quando sono minacciati da un'altra invasione di truppe tanar'ri o baatezu, che usano questo strato come campo di battaglia per la loro infinita Guerra Sanguinosa.

■ **NIFLHEIM.** Il secondo strato è più vivo del primo, essendo libero dalla malattia debilitante che imperversa il territorio. Sebbene gli alberi in gran parte pini siano più abbondanti, sono comunque grigi. Le nebbie fitte indugiano fra i tronchi, grigio bianco sul sfondo grigio nero. Questo è il regno di Hel, dal panteon Nordico. Il suo palazzo è una grande sala di legno. Dal soffitto gocciola veleno mortale, e il pavimento è un contorcersi di serpenti. Una radice di Yggdrasil raggiunge questo strato, il Mondo Cenere. Avviluppato attorno a questa radice c'è il grande drago privo di ali Nidhogg, che mastica continuamente la radice arrivando alla fine ad uccidere

l'albero. Nidhogg può essere ucciso, ma il suo posto sarà preso dal suo piccolo, quindi, perché preoccuparsene?

■ **PLUTONE.** Il terzo strato delle Grigie Distese è connesso con i Piani Superiori da tunnel di Monte Olympus. Questo strato ospita salici, olivi e pioppi, tutti neri e in lenta moria per mancanza di cure. Questo è il regno di Ade, Signore della Morte. Vive in un palazzo di marmo grigio, protetto da robuste pareti. I cancelli di questo regno sono di bronzo battuto, impossibili da aprire per tutti tranne che i più grandi eroi. Proprio al di là c'è Cerbero, il cane a tre teste a guardia dell'ingresso del dominio di Ade. Imprigionati qui ci sono molti tiranni caduti ed eroi vanesi.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. La disperazione di questo piano è più che simbolica. Si insinua fisicamente in chiunque si soffermi in questo piano. Ogni settimana, i viaggiatori devono superare un tiro -salvezza contro Incantesimi per non essere intrappolati nelle Grigie Distese, incapaci di fare appello al desiderio di andarsene. Una volta intrappolato, un corpo diventa una larva in 1d6 mesi. I viaggiatori disperati possono essere salvati da altri se devono essere salvati.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Siccome il piano risucchia tutti i colori, la magia basata sui colori (*sfera prismatica*, per esempio) non hanno effetto qui. Nemmeno l'intenza disperazione di questo piano può essere superata con mezzi magici come gli incantesimi *emozione*.

ABITANTI. Diakk, hordling, larva, megera notturna e yugoloth vivono tutti nelle Grigie Distese. In questo piano si possono anche trovare baatezu, tanar'ri e gehreleth, spesso alla guida di eserciti gli uni contro gli altri in un altro assalto della Guerra Sanguinosa. Morgion (della saga di DRAGONLANCE) e Cyric, Mask e Shar (dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS) occupano questo piano.



LIMBO

(Caotico Neutrale)

Affrontalo, babbeo, questo posto è un casino e piace così com'è. Prendi un pezzo da ognuno dei Piani Interni, mescolali con un po' di panorama materiale primario, fai fare qualche capriola allo stufato, e questo è il Limbo in un giorno tranquillo. Gli Xaositect amano questo piano perché è puro caos, sebbene perfino loro impongano un poco di ordine qui e là almeno in quantità sufficiente affinché possano sopravvivere e adorare ciò che loro chiamano bellezza del caos primordiale. Naturalmente, molta gente pensa che i Caotistici siano teste di legno, e si augurano che assi abbraccino il caos completamente e semplicemente si disintegrino.

■ **STRATI.** C'è un dibattito sul fatto che il Limbo abbia degli strati. Alcuni scritti antichi dichiarano che ci sono cinque strati, ognuno nominato dopo il nome dell'abitante che lo governa Gith o Slaad il primo, Susanoo secondo, Agni terzo, Indra quarto, e lo strato degli dei morti l'ultimo ma quegli uomini alto locati sembrano saltare di strato in strato. Inoltre, se ci sono strati differenti, appaiono tutti uguali, così forse il Limbo ha solo un livello. Chi lo sa?

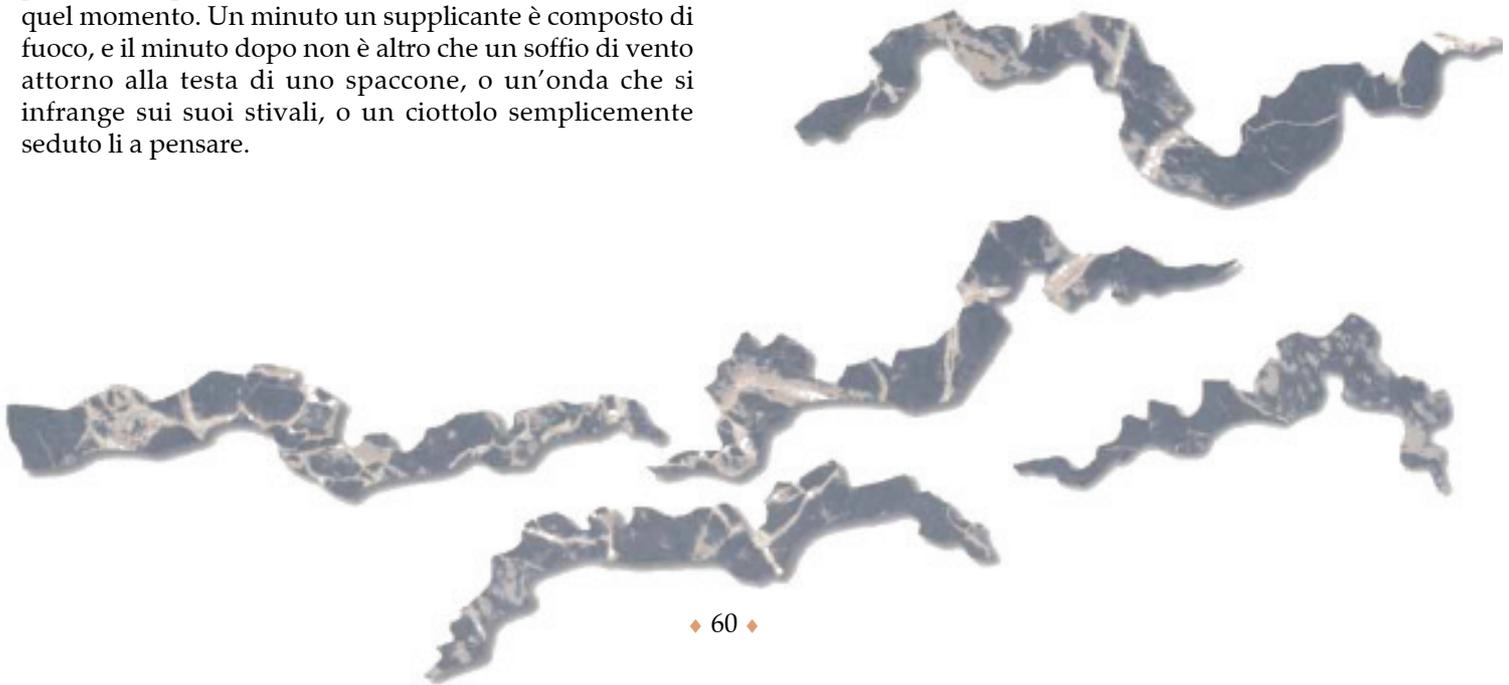
CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Immagina il Limbo come una zuppa intorbidita dei quattro elementi base in tutte le loro combinazioni. Ci sono palle di fuoco, sacche d'aria, pezzi di terra, onde d'acqua, più una quantità di pezzi di tipo di terreno primario che fluttuano qua e là perfino pezzi di radura, foresta, e quant'altro. Il Limbo risponde alla volontà di un cutter sveglio, ciò significa che egli è in grado di formare una sacca stabile attorno a lui. Più intelligente è, più grande è la sacca che è in grado di mantenere. Ma non metterti a dormire: quando un corpo smette di concentrarsi, la sacca torna ad essere caos. Solo i nativi possono mantenere una sacca inconsciamente, e le potenze qui sono in grado di creare luoghi che stanno interi perfino dopo che esse se ne sono andate.

D'altra parte, i supplicanti di Limbo si evolvono con i cambiamenti del piano, componendo i propri corpi prendendo qualsiasi elemento si adatti al loro umore in quel momento. Un minuto un supplicante è composto di fuoco, e il minuto dopo non è altro che un soffio di vento attorno alla testa di uno spaccone, o un'onda che si infrange sui suoi stivali, o un ciottolo semplicemente seduto lì a pensare.

Imponendo la volontà su Limbo si possono creare solamente forme naturali. Un rompiscatole non può pensare di comporre una radura, per esempio, ma non un edificio. Una volta che la radura si trova è lì, comunque, chiunque può costruire fisicamente o magicamente un edificio sul sito. In fatti, i githzerai che vivono qui fanno semplicemente così, così hanno intere città che si mescolano felicemente attraverso il caos di Limbo. Le potenze che risiedono qui hanno templi o costruzioni simili in questi regni. Comunque, gli slaad i nativi di Limbo generalmente non sentono il bisogno di questi imprigionamenti. Perfino le sacche di stabilità sono una perdita di tempo; sono semplicemente un confortevole salotto in mezzo ad un fuoco che divampa come in una bolla di acqua.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Virtualmente ogni incantesimo lanciato in Limbo ha effetti caotici. Per poter lanciare un incantesimo in questo piano, un mago deve superare una prova di Intelligenza (un tiro inferiore o uguale all'Intelligenza del mago su 1d20). Se il tiro fallisce, l'incantesimo è perduto (anche dalla memoria) senza effetti. Ma su un 20 naturale, avviene un'ondata selvaggia (vedi Tomo della Magia), il quale non è di solito piacevole. Naturalmente, l'uso della magia selvaggia stessa, incorre in una probabilità di un'ondata selvaggia quando l'incantesimo avviene con successo.

ABITANTI. Githzerai e slaad sono le creature più comunemente incontrate nel Limbo. Le potenze che risiedono qui comprendono Agni, Fenmarel Mestarine, Indra e Susanoo, come anche Sirrion (della saga di DRAGONLANCE) e Tempus (dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS).



MECHANUS

(Legale Neutrale)

Qualche primario pensa che questo luogo si chiami Nirvana, ma da dove abbiano appreso questa insensata informazione, proprio non si sa. Mechanus è qualcosa chiamato "Universo Meccanico," ed è facile vedere come il piano abbia preso questo nome: Mechanus è un mondo in cui meccanismi dentati giganti vagano nello spazio disposti in ogni angolazione. I denti si incastrano perfettamente e tutte le ruote dentate scattano e girano al ritmo di una qualche cosmica armonia tutto perfettamente adatto per il piano della legge fredda e definitiva.

Alcuni ingranaggi sono piccoli, poco più di una piccola isola di materia, mentre altri misurano centinaia di chilometri. Molte volte, diversi piccoli ingranaggi si raccolgono attorno ad uno più grande, modificandone il movimento. Di solito, questi nodi sono in un singolo strato, sebbene ogni disco possa essere un regno per proprio conto. Tutto è connesso, e niente gira a meno che *tutti* i dischi di Mechanus girino.

I supplicanti di questo piano sono noti per la loro onestà e letteralità. Non interpretano le istruzioni o le richieste, ma fanno esattamente ciò che gli viene chiesto di fare. Questo può risultare vero perfino per un'azione che conduce alla morte, perché i supplicanti di Mechanus credono che la loro devozione per l'ordine e la legge sia messa alla prova continuamente.

■ **REGULUS.** Lo strato più grande di Mechanus è Regulus, il regno dei modroni. Queste bizzarre creature vivono un'esistenza sottoposta ad una rigida ed assoluta disciplina, seguendo una ferrea gerarchia a piramide con in cima Primus, l'Unico e il Primo, la più grande potenza di questo piano. Ci sono pochi supplicanti in Regulus, perché non c'è un culto di Primus organizzato o almeno non sui mondi dei piani primari conosciuti. Quei pochi supplicanti che si trovano qui erano devoti alla causa dell'ordine assoluto. Primus sembra esistere per supervisionare i modroni, i quali mantengono l'esistenza del piano. I modroni si trovano spesso in altri regni del piano, impegnati a pulire i denti delle ruote e, in generale, a prestare un'attenzione maniacale per le grandi ruote.

♣ **ANU.** Questo regno lo si conosce solo per il nome della potenza che lo governa Anu, un dio Babilonese. Il suo regno è un singolo disco di 800 km di diametro, dove si trovano molti palazzi con finestre. Là, egli presiede agli affari dei suoi figli e governa le altre divinità del suo panteon. Soldati in armatura di bronzo pattugliano il suo palazzo, i loro occhi senza pupilla non soccombono mai al sonno. I supplicanti fanno artigianato e accudiscono le sale ei corridoi.

▲ **IL PALAZZO DI GIADA.** Questo è il regno di Shang-ti, l'Imperatore Celeste. Egli, pure, prende la forma di un enorme palazzo, sebbene includa giardini, laghi e parchi. L'architettura è ciò che sarebbe chiamata "Cinese" in un particolare mondo dei piani materiali. Il palazzo è il centro della Burocrazia Celeste, che supervisiona tutte le divinità del panteon Cinese. Da qui, Shang-ti ascolta i supplicanti, punisce gli ingiusti, eleva il valore, e decreta la politica per tutte le altre divinità. Per il territorio si aggirano i cani foo, a protezione in particolare delle pesche dell'immortalità. Ogni frutto estende l'arco della vita di 100, rendendoli davvero un tesoro di valore. Non meno importante c'è la Grande Biblioteca, che contiene tutta la conoscenza raccolta di ogni mondo materiale primario che riconosce l'esistenza dell'imperatore.

▲ **ALTRI REGNI.** Ci sono numerosi altri regni sui dischi di Mechanus. Su essi sono situate molte potenze inferiori: Varuna, che governa un disco liscio come la superficie della luna; Rudra, il cui disco è spaccato in due in un profondo baratro, pieno di marut; e Yama, il cui disco brucia del fuoco purificatore. In fine, c'è la Fortezza dell'Illuminazione Disciplinata, la fortezza dei Governari. La fortezza è posta su un disco per conto suo, le cui guglie osservano all'infinito le rivoluzioni di quel regno.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. La gravità sui dischi di Mechanus attira sempre verso la superficie, non importa quale sia la posizione tenuta dall'ingranaggio in relazione a tutti gli altri. E' possibile camminare su entrambe le facce di un disco, ma si costruisce sempre e solo su una faccia del disco.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. Su questo piano le illusioni e le creazioni spettrali di qualsiasi tipo falliscono automaticamente. Tali incantesimi creano poco più che sottili sagome che non illudono nessuno. Inutile dire che questo non è un luogo apprezzato per gli illusionisti planari. Anche la magia selvaggia è allo stesso modo inutile.

ABITANTI. In Mechanus si trovano einheriar, marut e modron (di tutti i tipi). Le potenze che risiedono qui sono Anu, Horus, Primus, Rudra, Shang-ti, Varuna e Yama. Si dice che anche Helm e Mystra (dell'ambientazione FORGOTTEN REALMS) risiedono qui.



MONTE CELESTIA

(LegaleBuono)

Qualche primario lo chiama i Sette Cieli, ma come al solito sono fuori strada. L'etichetta è descrittiva, ma ciò nonostante è sbagliata. Per alcuni cutter, questo è il migliore di tutti i mondi legge e bontà addolcita dalla comprensione e dalla pietà. Per altri babbei, è peggio dell'Abisso. E' Monte Celestia, o le Sette Montagne della Bontà e della Legge. Monte Celestia è un piano imbevuto della luce dorata della giustizia e della pietà, dove tutto è il modello ideale delle cose materiale primarie.

Dovrebbe essere chiaro perfino ai più testoni degli spacconi che ci sono sette strati in questo piano. Ogni strato è una parte del pendio di una grande montagna che emerge da un oceano infinito. Il primo strato è alla base della montagna. Sali lungo il pendio e un rompiscatole raggiungerà alla fine il secondo strato, e così via. Diversamente da molti altri piani, un cutter può vedere gli altri strati, in quanto l'intera cosa è una montagna continua.

I supplicanti di questo piano sono unici perché i loro spiriti si tramutano in Arconti appena arrivano. Iniziano come arconti lanterna piccole sfere di luce e progrediscono attraverso le classificazioni segugio, guardiano, spada e tomo. Lo scopo di un supplicante di questo piano è di ascendere allo stato di delegati segugi o migliore per poi diventare finalmente un tutt'uno con il piano

■ **LUNIA, IL CIELO ARGENTEO.** Il primo strato è una terra di notte costante non l'oscurità che fa paura, ma una piacevole notte estiva, dove splendono le stelle ed una luna argentea. I portali si aprono nella bassa battaglia delle sponde dell'oceano. L'acqua stessa non è salata, ed è come l'acqua santa e ha gli stessi effetti contro i non morti. Su questa sezione del pendio ci sono cittadelle e palazzi di molte potenze minori come anche i centri di commercio del piano. Fede del Cuore è la più grande di queste città, non distante da un portale per le Terre Esterne.

■ **MERCURIA, IL CIELO DORATO.** Questo strato è immerso in una luce dorata, da qui il suo nome. Qui Bahamut, il Paladino Draco, mantiene un immenso palazzo. Poco distante ci sono i regni di giungla di Vishnu e Suraya, che sono pieni di templi di pietra. In tutto il piano ci sono armerie e spiazzi per le adunate usate dagli eserciti di arconti, sui quali Monte Celestia fa affidamento richiamandoli nei momenti di bisogno. In questo piano le truppe di arconti si a d d e s t r a n o costantemente.

■ **VENYA, IL CIELO PERLACEO.** Questo strato è illuminato da una tenue luce bianca. E' anche conosciuto dagli halfling col nome di Campi Verdi, perché è la casa di Yondalla e altre divinità halfling. La terra è lussureggiante e fertile, ed sui pendii ci sono coltivazioni a terrazze, radure e brughiere.

■ **SOLANIA, IL CIELO D'ELECTRUM.** Qui, il cielo diventa argento e la terra è solcata da canyon impressionanti e fiumi tumultuosi. Le nebbie si aggrappano alle vallette. I monasteri fondati dalle potenze minori restano saldi; Kuan Yin mantiene il più potente fra questi. Nei tunnel che perforano in profondità i fianchi della montagna c'è la grande sala delle Forgie delle Anime, il regno di Moradin Padre dei Nani.

■ **MERTION, IL CIELO DI PLATINO.** In Meriton, il cielo brucia di un argento perfino più brillante di quello di Solania. I non morti subiscono 1d6 punti-ferita per ogni round di esposizione. Lo strato è dominato da ampi altopiani sui quali giacciono enormi fortezze. Qui risiedono gli arconti che nelle vite passate erano dei paladini.

■ **JOVAR, IL CIELO SCINTILLANTE.** Questo strato prende il nome dal suo cielo, il quale brilla della luce scintillante delle gemme di tutti i tipi e pulsano con il ritmo della vita. Lo strato è la casa degli arconti Joviani. La cima della grande montagna si trova qui, con in testa una ziggurat gigante che ascende perfino più in alto. Si dice che questa ziggurat sia il palazzo di un consiglio regnante di arconti. Il settimo strato di Monte Celestia può essere raggiunto solo scalando la ziggurat.

■ **CHRONIAS, IL CIELO ILLUMINATO.** Di questo paradiso ci sono solo storie non confermate. Si suppone che brilli della forza della bontà e della legge così intensamente che brucia ogni indifferenza e malvagità. Inoltre, si dice che coloro i quali sono già Legali Buoni si mescolino con la vera essenza del piano, perdendo l'identità individuale per la gloria del tutto. Possono risiedere qui molte grandi potenze, ma nessuno lo sa per certo.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. In questo piano legale la magia selvaggia è indebolita.

ABITANTI. Archon, deva, noctral e zoveri abitano questo piano. Oltre alle potenze già elencate, anche Chung Kuel; Avoreen e Cyrrollalee (degli halfling); Berronar Argentovero (dei nani); Paladine (della saga di DRAGONLANCE); e Tyr (dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS) risiedono qui.



PANDEMONIUM

(Caotico Malvagio Neutrale)



Pandemonium è probabilmente il meno abitato di tutti i Piani Esterni. E per buone ragioni: è chiaramente il meno ospitale. Sicuro, ci sono piani più caldi e altri più freddi, alcuni con abitanti più cruenti, e così via, ma nessuno è più solitario e più esasperante. Questa gabbia è come un infinito complesso di caverne, spazzate dal venti che fischiano da un capo all'altro. Quei cutter della Cabala Macabra pensano che sia un posto decente dove stabilire un'attività, ma sono praticamente gli unici.

■ **PANDESMOS.** Il primo strato di Pandemonium ha le caverne più grandi, alcune abbastanza grandi per contenere un'intera nazione, se non fosse per i venti incredibili. Quasi tutti i suoi tunnel hanno un ruscello di acqua gelida che scorre lungo le pareti. In alcuni luoghi questi ruscelli scorrono dal centro di un tunnel, sospesi a mezz'aria. Le acque a monte del Fiume Stige sono qui. Pandesmos è anche il più inabitabile degli strati di Pandemonium, sebbene non lo si dica spesso. In luoghi isolati, un cutter può trovare una cittadella o perfino una città, ma per il resto c'è solo distese spazzate dall'ululare del vento.

■ **COCITO.** I tunnel qui tendono ad essere più piccoli che in Pandesmos, ed il vento è più pungente. Il suono che ne risulta ha fatto guadagnare a Cocito il nome di "strato dei lamenti," e spingono la mente di u rompiscatole quasi sull'orlo della follia. Stranamente, i tunnel qui portano il segno di essere stati incisi a mano in un tempo così remoto che le loro origini sono un mistero perfino per le potenze.

■ **FLEGETONTE.** Questo strato ha un'oscurità profonda ed acque sgocciolanti. La roccia stessa assorbe la luce ed il calore, che ostacola ogni tipo di visibilità. La gravità qui è orientata in una sola direzione, la quale, con l'acqua che gocciola, permette la crescita di enormi formazioni di stalagmiti e stalattiti.

■ **AGATHION.** Piuttosto che tunnel, Agathion consiste di buchi isolati all'interno di roccia infinita. Dove i portali si aprono in queste bolle, i venti formano cicloni capaci di trasportare una creatura di 250 kg. I buchi senza un portale verso un altro strato sono riempiti di aria assolutamente immota e stantia o di vuoto; a volte servono come caveau dove le potenze nascondono le cose (come mostri problematici).

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Pandemonium è fatto di tunnel cavernosi che s'insinuano attraverso la solida roccia, ed i venti urlano in eterno. Questi tunnel variano in dimensioni da un semplice cunicolo in cui si entra carponi a enormi fori del diametro di chilometri. Non importa quale sia la taglia, tutti hanno una cosa in comune: Primo, la gravità al loro interno è orientata rispetto a qualsiasi parete sia più vicina al cutter. Secondo, i venti soffiano e urlano in eterno al loro interno. In alcuni casi essi sono poco più di una brezza, e portano le eco distanti di suoni come il lamento di esseri in preda al tormento. In altri soffia con forza soprannaturale, causando un miagolio assordante percepito più nelle ossa che nelle orecchie, rendendo anche la più grande caverna colma della sua intensità. Naturalmente, in queste gallerie, il suono è l'ultimo dei problemi per un babbeo. I venti feroci possono sollevare un povero rompiscatole e trasportarlo per centinaia di chilometri, sbattendo il suo corpo contro le formazioni di roccia finché di lui non rimane più nulla.

Dato il rumore infernale di questo piano, non dovrebbe sorprendere che gran parte dei rompiscatole qui siamo svampiti in un modo o nell'altro. Oh, possono sembrare perfettamente sani quando un babbeo li incontra per la prima volta, ma la loro follia si mostrerà quando meno ci si aspetta.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. I venti di questo piano rendono il lancio di incantesimi difficoltoso, a dir poco. I componenti materiali tendono a essere spazzati via, e perfino parlare o gesticolare è un problema. Tuttavia, la magia selvaggia è potenziata.

ABITANTI. Non ci sono dei veri e propri nativi di questo piano. Quegli esseri che vi abitano raramente l'hanno fatto per scelta. Molti vi furono banditi o vennero qui per nascondersi e non sono mai più stati capaci di andarsene. Le potenze qui comprendono Gorellik degli gnoll, Hruggek dei bugbear e la Regina Fatata dell'Aria e dell'Oscurità. Anche Loki del panteon Nordico tiene qui un nascondiglio. In fine, Zeboim (della saga di DRAGONLANCE) e Talos e Auril (dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS) si dice vivano in questo piano.



YSGARD

(Caotico Buono Neutrale)

Chiamato Gladsheim dai primari che non hanno mai trovato la verità delle cose, Ysgard è un piano tumultuoso. E' formato da numerosi fiumi di terra immensi che scorrono all'infinito attraverso il cielo. Questi fiumi consistono in pezzi che variano in dimensione da piccoli massi a interi continenti. Il loro lato inferiore emana una luce rossiccia che illumina i fiumi dal di sotto. Mentre ogni fiume scorre, i suoi pezzettoni si pestano uno contro l'altro furiosamente, così il piano è costantemente riempito da un profondo suono di raschio.

Gli occupanti del piano sono tumultuosi allo stesso modo. Il panteon Nordico (qualcosa chiamato aesir) abita qui, e sono un gruppo piuttosto rude. Qualcuno pensa che sia strano che divinità così caotiche possano stare bene assieme, ma un capo forte e un ideale comune di mantenere un regno casa può essere unificante quasi quanto qualsiasi legge o codice universale. Odino è cotale essere (Sebbene Thor sia quasi egualmente potente e Loki è quasi egualmente abile), e rimanendo assieme queste divinità preservano il loro regno all'interno del caos fisico di Ysgard.

I supplicanti di questo piano sono sempre desiderosi di combattere. Se muoiono in combattimento, non vengono assorbiti come i supplicanti degli altri piani; invece, risorgono il giorno dopo per combattere ancora. Sfortunatamente, dimenticano che gli altri rompiscatole che non sono supplicanti potrebbero essere avversi ad un duello mortale. Quel che è peggio, molti spaccioni sono membri della fazione dei Predestinati, e pensano che se un rompiscatole non si sa difendere da solo, merita di morire. La morale è che Ysgard non è un luogo per una vacanza a meno che un cutter non stia cercando un vero e proprio esercizio.

■ **YSGARD.** Ysgard è anche il nome dello strato più alto del piano, ed è al casa delle potenze Nordiche. Questo regno è dove il meglio di Yggdrasil la Cenere del Mondo si trova. Come Yggdrasil si estende fino alle Grigie Distese, esso estende i rami e le radici nelle varie sfere di cristallo del Materiale Primario dove vengono adorate le potenze Nordiche. Questi dei comandano inoltre Bifrost, un ponte arcobaleno che possono connettere a qualsiasi locazione materiale primaria. Altre due caratteristiche significative di questo regno sono Gladsheim, il salone dei banchetti di Odino, e Valhalla, la sala degli eroi di Odino.

Nello strato di Ysgard ci sono i regni di Vanaheim (casa dei vanir, i quali hanno il sangue legato ad aesir), Alfheim (dove abitano gli elfi di spirito più caotico) e Jotunheim (una terra popolata principalmente dai giganti).



■ **MUSPELHEIM.** Questo strato di Ysgard aggiunge un altro pericoloso colpo di scena alla tumultuosa natura del piano. Qui, i pezzettoni di terra fluttuano con la parte superiore avvolta dalle fiamme. Ciò lo rende la perfetta casa per i giganti del fuoco, ma un luogo piuttosto miserabile per qualsiasi altro. I portali qui conducono principalmente a Jotunheim.

■ **NIDAVELLIR.** Nidavellir, conosciuto dai locali come Casaoscura, è così densamente impaccato di fiumi di terra che gli spazi fra questi sembrano più delle immense caverne luminose. A volte questo rende viaggiare tra un regno e l'altro un compito estremamente difficile, in quanto le vie di passaggio aperte in viaggi precedenti possono essere chiuse al ritorno. Molti supplicanti nani e gnomi appendono i cappelli al chiodo in questo strato.

CONDIZIONI FISICHE SPECIALI. Tutti i pezzi dei fiumi di terra condividono lo stesso orientamento della gravità, rendendo abitabili le loro superfici superiori. Qualche volta in un fiume si aprono fenditure larghe centinaia di chilometri, mentre altre volte i pezzi grandi come continenti si schiantano l'uno contro l'altro con tale forza da formare enormi catene montuose dove si incontrano. I viaggiatori dovranno gestire gli effetti di questi terremoti giganteschi e immani fenditure che saltano fuori all'improvviso.

CONDIZIONI MAGICHE SPECIALI. La magia selvaggia in questo piano è potenziata.

ABITANTI. Oltre a quelle già menzionate in precedenza, occupano questo piano creature foo, ollifante e planetari. Bast, la divinità gatto Egiziana ha qui il suo regno, come anche Branchala (della saga di DRAGONLANCE) e Selune (dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS).





QUESTO MANUALE È PENSATO PER IL DM SOLTANTO. IN QUESTE PAGINE CI SONO LE DESCRIZIONI DI OGNI PIANO, COME ANCHE LE NOTE PER SVOLGERVI LE AVVENTURE.

ICLUSE IN QUESTO MANUALE CI SONO LE INFORMAZIONI SUL FUNZIONAMENTO DELLA MAGIA DI PIANO IN PIANO ED I METODI CON I QUALI GLI AVVENTURIERI POSSONO VIAGGARE.



PLANESCAPE, DM, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. © 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A.