

† E R R E S † E R N E

presenta

GLI AASIMON

Un supplemento per il Manuale dei Piani
e per l'ambientazione Planescape di D&D

Ideazione
Alessandro "Paladino" Pacifico

Revisione
Johan

Impaginazione
aia

Tutto il materiale presentato in questo supplemento si basa sul regolamento OGL D20 e sulle regole della Terza Edizione di Dungeons and Dragons. I marchi ed i contenuti di D&D e dell'OGL D20 sono Copyright Wizards of the Coast.





GLI AASIMON

Gli aasimon, detti anche deva, sono gli esseri dall'animo gentile, puro e compassionevole che servono con dedizione e fedeltà le divinità del bene nei Piani Superiori, e intervengono spesso nelle faccende dei mortali per ordine dei loro superiori.

Gli aasimon non possono ingannare, mentire o rubare in alcun modo e non tollerano facilmente un simile comportamento negli altri.

Tutti gli aasimon odiano ogni forma di perversione e malizia, e fanno tutto il possibile per estirpare questi mali dal mondo dei mortali. Esseri meno virtuosi tendono ad etichettare gli aasimon come irriducibili e implacabili persecutori della verità, dell'onesta e della giustizia.

Tutti considerano gli aasimon come l'ordine più elevato tra le creature celesti.

L'aspetto degli aasimon

Solitamente tutti gli aasimon sono splendidi umanoidi, simili a umani di aspetto nordico, dotati di due splendide ali piumate, alti circa 190 cm, con occhi azzurri o verdi, capelli d'orati o ramati, e carnagione candida e bianchissima.

Rapporti con gli altri celestiali

Gli aasimon si sforzano di andare d'accordo con qualsiasi altra creatura celeste, rispettando gli arconti per la loro potenza e purezza, e gli eladrin per la loro libertà di spirito, sebbene i modi incontrollati e indisciplinati di quest'ultimi rendano molto cauti i nobili aasimon.

Gli aasimon spesso combattono le forze del male in compagnia degli asura, anche se non ne condividono le stesse vedute, li ammirano per la loro implacabile furia e determinazione in battaglia.

Gli aasimon nei combattimenti

Come tutti i celestiali, gli aasimon fanno del loro possibile per evitare di combattere, e se possono ricorrono a incantesimi non letali e danni debilitanti.

Se gli aasimon si trovano al cospetto di creature immonde o malvagie, mostrano tutta la loro potenza in battaglia, scatenandosi in una terribile ira di vendetta e giustizia.

Gerarchia

Come tutti i celestiali, gli aasimon sono divisi in una gerarchia celestiale. Gli agathinon sono gli aasimon

minori, e vivono seguendo le direttive dei loro superiori.

Gerarchia Aasimon

- 1) Agathinon
- 2) Deva Movanico
- 3) Deva Monadico
- 4) Deva Astrale
- 5) Planetar
- 6) Solar
- 7) Generale Solar (solitamente dotato di status divino) o Celestiale Unico
- 8) Aasimon di Luce*

* Gli aasimon di luce sono una rara eccezione, quindi non rientrano necessariamente nella gerarchia degli aasimon.

Ecco fornite qui di seguito le statistiche di un agathinon, l'aasimon di base più comune.

Agathinon minore Esterno medio (buono)

Dadi vita: 1d8+2 (6)

Iniziativa: +8 (+4 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 27 m (buona)

CA: 16 (+3 Des, +3 naturale)

Attacchi: *Spada Lunga Sacra*+1 +5 mischia

Danni: *Spada Lunga Sacra*+1 1d8+4

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1, RI 16, capacità magiche, qualità dei celestiali

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 16, Des 16, Cos 14, Int 14, Sag 14, Car 16

Abilità: Ascoltare +6, Concentrazione +6, Osservare +4

Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario, in coppia o squadra (3-5 o 12-36)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Qualsiasi buono

Avanzamento: 2-8 DV (medio)

Gli agathinon sono gli aasimon minori, che lottano per difendere e proteggere i Piani Superiori, e forniscono grande sostegno alle divinità buone e ai mortali.

Combattimento



Gli agathinon amano combattere in gruppo, usando tattiche ben coordinate per sconfiggere i loro nemici nel modo migliore.

Capacità magiche: A volontà: *Individuazione del male*, *Individuazione del magico*, *Lettura del magico*. Queste capacità magiche funzionano come se fossero lanciate da uno stregone di 7° livello. La CD del tiro salvezza è basata sul carisma.

Capacità celestiali (Str): Tutti gli aasimon hanno le seguenti capacità straordinarie: vista acuta, resistenza al fuoco 20, immunità a: elettricità, pietrificazione, freddo e acido.

Tutti gli aasimon hanno +4 ai tiri salvezza contro i veleni.

Aasimon come personaggi giocanti

Ecco ripresa dal vecchio Planescape la progressione gerarchica degli aasimon.

Capacità celestiali degli aasimon

Tutti i tipi di aasimon hanno le seguenti capacità soprannaturali: aura di protezione e linguaggi.

Tutti gli aasimon hanno le seguenti capacità straordinarie: vista acuta, resistenza al fuoco 20, immunità a: elettricità, pietrificazione, freddo e acido.

Tutti gli aasimon hanno +4 ai tiri salvezza contro i veleni.

Gli aasimon hanno accesso a tutte le abilità di classe dei chierici, dei ranger e dei paladini.

AGA+HINON

Gli agathinon sono dei celestiali minori, appartenenti alla gerarchia degli aasimon.

Per poter interpretare un aasimon è obbligatorio partire come agathinon, per iniziare così la lunga evoluzione e ascesa verso il sommo bene.

Tutti gli agathinon dimorano nei Piani Superiori, e difficilmente si allontanano da essi.

Lo scopo primario di ogni agathinon è quello di sottostare agli ordini dei loro superiori, e vegliare e proteggere le anime dei mortali che dimorano nei Piani Superiori.

Generare un agathinon

Dadi Vita: d8

Velocità: 12 m, volare 27 m (buona)

CA: Gli agathinon hanno un +3 di armatura naturale, che si incrementa di un ulteriore +1 per ogni nuovo dado vita che guadagnano come esterno, fino a un massimo

di +8. Un agathinon con 6 dadi vita da esterno ha +8 di armatura naturale.

Attacchi: Come tutti gli esterni, gli agathinon aumentano il loro attacco base di +1 per dado vita da esterno.

Qualità speciali: Tutti gli agathinon hanno Resistenza agli Incantesimi 16, Riduzione del danno 10/+1 e le seguenti capacità magiche a volontà: *Individuazione del male*, *Individuazione del magico*, *Lettura del magico*. Queste capacità magiche funzionano come se fossero lanciate da uno stregone di 7° livello. La CD del tiro salvezza è basata sul carisma.

In base ai dadi vita guadagnati da esterno gli agathinon ottengono nuove capacità magiche e nuovi poteri.

- Con **tre dadi vita** da esterno un agathinon ottiene le seguenti capacità magiche a volontà: *aiuto*, *consacrare*; e tre volte al giorno: *autometamorfofi* (in umanoide, in un animale e in un oggetto sacro), *individuazione dei pensieri*.

- Con **cinque dadi vita** da esterno un agathinon ottiene le seguenti capacità magiche 3 volte al giorno: *divinazione*, *blocca persone*.

- Con **sei dadi vita** da esterno un agathinon ottiene come capacità magica 1 volta al giorno *comunione*.

- Con **sette dadi vita** da esterno un agathinon ottiene come capacità magica 1 volta al giorno *cura ferite gravi*.

- Con **otto dadi vita** da esterno un agathinon ottiene *cura ferite gravi* 3 volte al giorno e *transazione eterea* 1 volta al giorno.

Tiri salvezza: Gli stessi di un esterno.

Caratteristiche:

Tutti gli agathinon hanno i seguenti modificatori di caratteristica: For +6, Des +6, Cos +4, Int +4, Sag +4, Car +6.





Abilità: Tutti gli agathinon hanno +8 punti abilità (più modificatore d'intelligenza) per dado vita.

Talenti: Se un agathinon progredisce come esterno guadagna un talento ogni quattro dadi vita, mentre se progredisce con una comune classe ottiene un talento ogni tre livelli.

Tutti gli agathinon hanno competenza a tutte le armi da guerra e agli scudi.

Clima/Terreno: Piani Superiori

Organizzazione: Solitario o gruppo

Grado di sfida: 3 di base

Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Qualsiasi buono (generalmente neutrale buono o legale buono, solo di rado caotico buono)

Avanzamento: Gli agathinon possono progredire fino a 8 dadi vita, dopo di che si fermano e possono continuare come esterni solo elevandosi come deva movanici.

Equipaggiamento: Tutti gli agathinon ricevono almeno un'arma sacra +1.

PERSONAGGI AGATHINON

Quasi tutti gli agathinon preferiscono progredire come esterni, tuttavia i pochi che scelgono di intraprendere una classe preferiscono il paladino o il ranger.

Il loro **modificatore di livello** è +5.

DEVA MOVANICO

I deva movanici sono gli aasimon inviati sul Piano Materiale per portare soccorso ai fedeli devoti alle divinità buone. Spesso usano *autometamorfofi* e *transazione etera* per passare inosservati nel Piano Materiale. Grazie alle immunità conferite dalla capacità straordinaria "equilibrio divino" in alcuni rari casi gli vengono affidate missioni nei piani di energia positiva e negativa.

Solo gli agathinon con 6 dadi vita da esterno possono evolversi in un deva movanico.

Un agathinon che abbia sufficienti punti esperienza per elevarsi a deva movanico viene chiamato dalla propria divinità patrona che gli chiede se desidera elevarsi al nuovo stadio della gerarchia aasimon. Se l'agathinon rifiuta non potrà mai più elevarsi a deva movanico, altrimenti subirà immediatamente il cambiamento e si evolverà in un deva movanico, cambiando aspetto e poteri, ma mantenendo la stessa personalità.

A meno che non specificato, le nuove capacità da deva movanico sostituiscono quelle da agathinon.

Generare un deva movanico

Dadi Vita: d8

Velocità: 12 m, volare 27 m (buona)

CA: +8 di armatura naturale. L'armatura naturale dei deva movanici, a differenza di quella degli agathinon, non si incrementa con i nuovi dadi vita da esterno.

Attacchi: Come tutti gli esterni, i deva movanici aumentano il loro attacco base di +1 per ogni dado vita da esterno.

Qualità speciali: Tutti i deva movanici hanno Resistenza agli Incantesimi 19, Riduzione del danno 10/+1 e le seguenti capacità magiche a volontà: *aiuto, consacrare, creare cibo e acqua, fiamma perenne, individuazione del male, interdizione alla morte, autometamorfofi, preghiera, protezione dalle frecce, rivela bugie*; 3 volte al giorno: *benedire un'arma, cura ferite gravi, divinazione, espiazione, luce diurna, neutralizza veleno, punizione sacra, rimuovi malattie, rimuovi maledizione, rimuovi paura, santificare, spostamento planare, transazione etera*; 1 volta al giorno: *comunione, rianimare morti*. Queste capacità magiche funzionano come se fossero lanciate da uno stregone di 7° livello. La CD del tiro salvezza è basata sul carisma.

Equilibrio divino (Str): I deva movanici sono immuni agli effetti dei tratti dei piani dominati dall'energia negativa e positiva (vedi Capitolo 1 del *Manuale dei Piani*).

Devozione Celestiale (Sop): Una volta a round con un'azione gratuita, un deva movanico può deviare gli attacchi a distanza e certi incantesimi respingibili con la sua *spada infuocata* +1. Quando un attacco a distanza, raggio o incantesimo a bersaglio singolo colpirebbe o avrebbe effetto sul deva, il deva può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con una CD base di 20. Se l'arma a distanza ha un bonus potenziamento, la CD incrementa quell'ammontare. Se l'attacco proviene da un incantesimo, sommare il suo livello alla CD. Se il deva supera il tiro salvezza, devia l'attacco. Gli incantesimi deviati sono annullati come se fossero soggetti ad un controincantesimo.

Il Deva deve essere consapevole dell'attacco per poterlo deviare.

Placante presenza della natura (Str): I deva movanici hanno uno spirito calmo che gli abitanti del mondo naturale trovano piacevole. A meno che non siano forzati magicamente, nessun vegetale o animale attaccherà mai un deva.

Tiri salvezza: Gli stessi di un esterno.

Caratteristiche: Tutti i deva movanici hanno i seguenti modificatori di caratteristica: For +6, Des +8, Cos +4, Int +6, Sag +4, Car +8. Quindi un agathinon che diventa deva movanico ottiene +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza e +2 al Carisma.

Abilità: Tutti i deva movanici hanno +8 punti abilità





(più modificatore d'intelligenza) per dado vita.

Talenti: Se un deva movanico progredisce come esterno guadagna un talento ogni quattro dadi vita, mentre se progredisce con una comune classe ottiene un talento ogni tre livelli.

Tutti i deva movanici hanno competenza a tutte le armi da guerra e agli scudi.

Clima/Terreno: Piani Superiori

Organizzazione: Solitario o gruppo

Grado di sfida: 9 di base

Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Qualsiasi buono (generalmente neutrale buono o legale buono, solo di rado caotico buono)

Avanzamento: I deva movanici possono progredire fino a 18 dadi vita, dopo di che si fermano e possono continuare come esterni solo elevandosi come deva monadici.

Se un deva movanico raggiunge i 13 dadi vita da esterno cambia la sua taglia da medio a grande, ottenendo tutti i benefici e gli svantaggi del cambio di taglia (come descritto nel *Manuale dei Mostri* a pag. 13).

Equipaggiamento: I deva movanici spesso sono forniti di un oggetto magico di protezione, come i *bracciali dell'armatura*+2 o l'*anello di protezione*+2.

L'arma più usata dai deva movanici è lo *spadone infuocato* +1.



PERSONAGGI DEVA MOVANICI

Quasi tutti i deva movanici preferiscono progredire come esterni, tuttavia i pochi che scelgono di intraprendere una classe preferiscono il paladino o il ranger.

Il loro **modificatore di livello** è +12 per un PG che inizia a giocare da deva movanico, mentre è di +6 per un PG che si è evoluto da agathinon a deva movanico.

DEVA MONADICO

I deva monadici sono i celestiali con il compito di difendere i Piani Superiori, messi a comando di numerosi gruppi di agathinon.

Un altro scopo importante dei deva monadici è quello di vegliare e controllare i Piani Interni (come i Piani Elementali, i Piani di Energia, ecc...), usando spesso le loro capacità magiche di mutare aspetto per confondersi con le creature locali.

Solo i deva movanici con 10 dadi vita da esterno possono evolversi in un deva monadico.

Un deva movanico che abbia sufficienti punti esperienza per elevarsi a deva monadico viene chiamato dalla propria divinità patrona che gli chiede se desidera elevarsi al nuovo stadio della gerarchia aasimon. Se il deva movanico rifiuta non potrà mai più elevarsi a deva monadico, altrimenti subirà immediatamente il cambiamento e si evolverà in deva monadico, cambiando aspetto e poteri, ma mantenendo la stessa personalità.

A meno che non specificato, le nuove capacità da deva monadico sostituiscono quelle da deva movanico.

Generare un deva monadico

Dadi Vita: d8

Velocità: 12 m, volare 27 m (buona)

CA: +12 di armatura naturale (sostituisce quella del deva movanico).

Attacchi: Come tutti gli esterni, i deva monadici aumentano il loro attacco base di +1 per dado vita da esterno.

Qualità speciali: Tutti i deva monadici hanno Resistenza agli Incantesimi 22, Riduzione del danno 10/+1 e le seguenti capacità magiche a volontà: *aiuto, blocca mostri, charme sui mostri* (solo elementali), *consacrare, creare cibo e acqua, fiamma perenne, immagine speculare, individuazione del male, interdizione alla morte, autometamorfosi, preghiera, protezione dalle frecce, rivela bugie*; 3 volte al giorno: *aura sacra, cura ferite gravi, dissolvi magie, divinazione, espiazione, luce*



diurna, neutralizza veleno, punizione sacra, rimuovi malattie, rimuovi maledizione, rimuovi paura, santificare, spostamento planare, transazione eterea; 1 volta al giorno: comunione, dissolvi il male, rianimare morti. Queste capacità magiche funzionano come se fossero lanciate da uno stregone di 10° livello. La CD del tiro salvezza è basata sul carisma.

Liberazione dalla morte (Str): I deva monadici sono immuni a tutti gli incantesimi mortali e agli effetti di morte magici. Sono altrettanto immuni ai danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e risucchi di energia.

Facilità elementale (Str): I deva monadici sono immuni agli effetti deleteri dei tratti elementali dei piani dominati dall'aria, dall'acqua, dal fuoco e dalla terra (vedi Capitolo 1 del *Manuale dei Piani*). Essi possono respirare in qualsiasi ambiente come se indossassero una *collana dell'adattamento*.

Schivare prodigioso (Str): Un deva mantiene sempre il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile, e non può essere attaccato ai fianchi eccetto che da un ladro di 14° livello o superiore.

Tiri salvezza: Gli stessi di un esterno.

Caratteristiche: Tutti i deva monadici hanno i seguenti modificatori di caratteristica: For +10, Des +8, Cos +10, Int +6, Sag +6, Car +8. Quindi un deva movanico che diventa deva monadico ottiene +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e +2 al Carisma.

Abilità: Tutti i deva monadici hanno +8 punti abilità (più modificatore d'intelligenza) per dado vita.

Talenti: Se un deva monadico progredisce come esterno guadagna un talento ogni quattro dadi vita, mentre se progredisce con una comune classe ottiene un talento ogni tre livelli.

Tutti i deva monadici hanno competenza a tutte le armi da guerra e agli scudi.

Clima/Terreno: Piani Superiori

Organizzazione: Solitario o gruppo

Grado di sfida: 12 di base

Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Qualsiasi buono (generalmente neutrale buono o legale buono, solo di rado caotico buono)

Avanzamento: I deva monadici possono progredire fino a 30 dadi vita, dopo di che si fermano e possono continuare come esterni solo elevandosi in un deva astrale.

Se un deva monadico raggiunge i 21 dadi vita da esterno cambia la sua taglia da medio a grande, ottenendo tutti i benefici e gli svantaggi del cambio di taglia (come descritto nel *Manuale dei Mostri* a pag. 13).

Equipaggiamento: Ogni deva monadico viene

equipaggiato con un'arma magica +2, solitamente una *mazza del punire*.

PERSONAGGI DEVA MONADICI

Quasi tutti i deva monadici preferiscono progredire come esterni, tuttavia i pochi che scelgono di intraprendere una classe preferiscono il paladino o il ranger.

Il loro **modificatore di livello** è +17 per un PG che inizia a giocare da deva monadico, mentre è di +7 per un PG che si è evoluto da deva movanico a deva monadico.

DEVA ASTRALE

A causa del loro nome molti erroneamente pensano che i deva astrali siano celestiali destinati a controllare il Piano Astrale. In realtà il controllo del Piano Astrale è solo il compito secondario di un deva astrale, dato che il loro compito primario è quello di combattere le forze del male recandosi direttamente nei Piani Inferiori. Un qualsiasi deva astrale è libero di postarsi in qualunque luogo dei Piani Inferiori utilizzando i portali presenti nel Piano Astrale, potendo così accedere direttamente al secondo o al terzo girone di Baator, senza dover per forza prima passare per i gironi superiori.

Spesso i deva astrali vengono messi al comando di gruppi scelti di agathinon per intraprendere piccole crociate nei Piani Inferiori, e ritrovarsi così in tremende battaglie di mischia con le creature infernali.

I deva astrali perdono molte delle proprie capacità magiche per passare inosservati, come *autometamorfofi* e *transazione etera*, ma in compenso ottengono molte capacità magiche di attacco, come *parola sacra* e *barriera di lame*.

Solo i deva monadici con 12 dadi vita da esterno possono evolversi in un deva astrale.

Un deva monadico che abbia sufficienti punti esperienza per elevarsi in deva astrale viene chiamato dalla propria divinità patrona che gli chiede se desidera elevarsi al nuovo stadio della gerarchia aasimon. Se il deva monadico rifiuta non potrà mai più elevarsi a deva astrale, altrimenti subirà immediatamente il cambiamento e si evolverà in deva astrale, cambiando aspetto e poteri, ma mantenendo la stessa personalità.

A meno che non specificato, le nuove capacità da deva astrale sostituiscono quelle da deva monadico.

Generare un deva astrale

Dadi Vita: d8





Velocità: 15 m, volare 30 m (buona)

CA: +15 di armatura naturale (sostituisce quella del deva monadico).

Attacchi: Come tutti gli esterni, i deva astrali aumentano il loro attacco base di +1 per dado vita da esterno.

Qualità speciali: Tutti i deva astrali hanno Resistenza agli Incantesimi 30 e Riduzione del danno 10/+1.

Schivare prodigioso (Str): I deva astrali non vengono mai colti di provvista e non possono essere attaccati sui fianchi.

Le vecchie capacità magiche del deva monadico vengono sostituite da quelle nuove del deva astrale (descritte nel *Manuale dei Mostri* a pag. 35).

Tiri salvezza: Gli stessi di un esterno.

Caratteristiche: Tutti i deva astrali hanno i seguenti modificatori di caratteristica: For +12, Des +8, Cos +10, Int +8, Sag +8, Car +10. Quindi un deva monadico che diventa deva astrale ottiene +2 alla Forza, +2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza e +2 al Carisma.

Abilità: Estremamente vigili, i deva astrali ricevono un bonus razziale di +4 a tutte le prove di ascoltare e osservare.

Tutti i deva astrali hanno +8 punti abilità (più modificatore d'intelligenza) per dado vita.

Talenti: Se un deva astrale progredisce come esterno guadagna un talento ogni quattro dadi vita, mentre

se progredisce con una comune classe ottiene un talento ogni tre livelli.

Tutti gli deva astrali hanno competenza a tutte le armi da guerra e agli scudi.

Clima/Terreno: Piani Superiori

Organizzazione: Solitario o gruppo

Grado di sfida: 13 di base

Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Qualsiasi buono (generalmente neutrale buono o legale buono, solo di rado caotico buono)

Avanzamento: I deva astrali possono progredire fino a 30 dadi vita, dopo di che si fermano e possono continuare come esterni solo elevandosi in planetar.

Se un deva astrale raggiunge i 16 dadi vita da esterno cambia la sua taglia da medio a grande, ottenendo tutti i benefici e gli svantaggi del cambio di taglia (come descritto nel *Manuale dei Mostri* a pag. 13).

Equipaggiamento: Ogni deva astrale riceve una *mazza dello stordimento*+3 conferita di un potere speciale che stordisce gli avversari se colpiti due volte nello stesso round. Per evitare di essere storditi bisogna superare un tiro salvezza su Tempra (CD 15) o altrimenti si rimane storditi 1d6 round.

PERSONAGGI DEVA ASTRALI

Quasi tutti i deva astrali preferiscono progredire come esterni, tuttavia i pochi che scelgono di intraprendere una classe preferiscono il paladino o il ranger.

Il loro **modificatore di livello** è +18 per un PG che inizia a giocare da deva astrale, mentre è di +8 per un PG che si è evoluto da deva monadico a deva astrale.

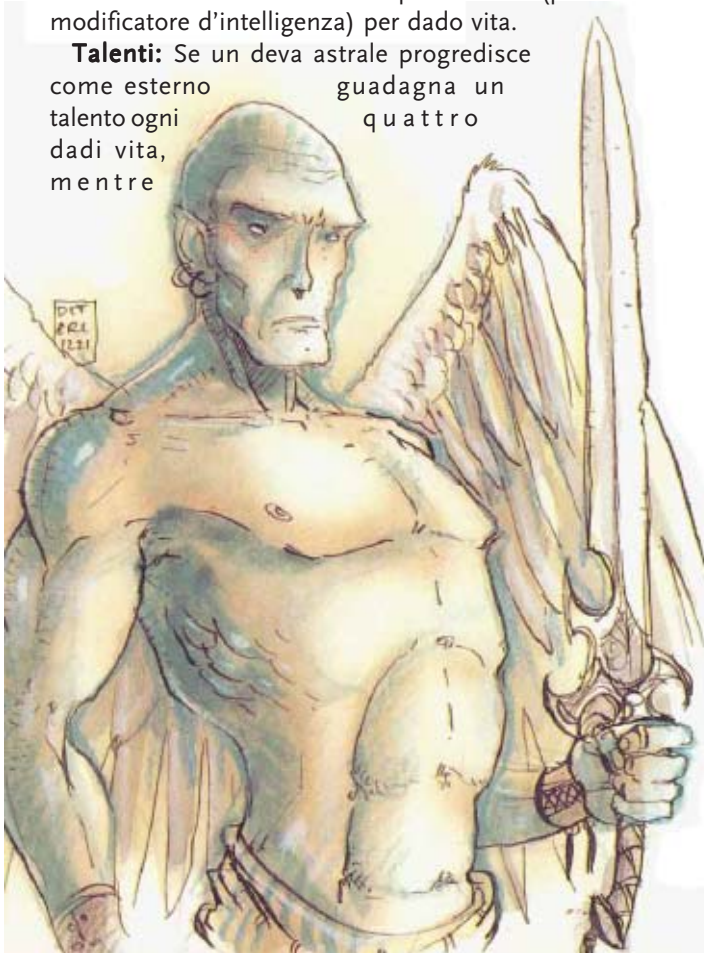
PLANETAR

I planetar sono grandi celestiali, fidati servitori degli dei, a cui vengono affidate solo missioni importanti e difficilissime.

Di rado un planetar lascia i Piani Superiori, ma quando lo fa è per svolgere importanti missioni, come salvare la vita a un importante sacerdote, aiutare un eletto divino o sconfiggere un potente immondo che minaccia l'equilibrio del Piano Materiale.

Solo i deva astrali che hanno raggiunto 14 dadi vita da esterno possono evolversi in un planetar.

Un deva astrale che abbia sufficienti punti esperienza per elevarsi in planetar viene chiamato dalla propria divinità patrona che gli chiede se desidera elevarsi al nuovo stadio della gerarchia aasimon. Se il deva astrale rifiuta non potrà mai più elevarsi a planetar, altrimenti





subirà immediatamente il cambiamento e si evolverà in planetar, cambiando aspetto e poteri, ma mantenendo la stessa personalità.

A meno che non specificato, le nuove capacità del planetar sostituiscono quelle del deva astrale.

Generare un planetar

Dadi Vita: d8

Velocità: 9 m, volare 27 m (buona)

CA: +19 di armatura naturale (sostituisce quella del deva astrale).

Attacchi: Come tutti gli esterni, i planetar aumentano il loro attacco base di +1 per dado vita.

Qualità speciali: Tutti i planetar hanno Resistenza agli Incantesimi 30, rigenerazione 10 (o guarigione rapida 10, a scelta del DM) e Riduzione del danno 30/+3.

Le vecchie capacità magiche del deva astrale vengono sostituite da quelle nuove del planetar (descritte nel *Manuale dei Mostri* a pag. 36).

Tutti i planetar sono abili incantatori divini, e possono lanciare incantesimi divini dalla lista del chierico e dai domini Aria, Bene, Distruzione, Guerra e Legge come un chierico di 17° livello.

Tiri salvezza: Gli stessi di un esterno.

Caratteristiche: Tutti i planetar hanno i seguenti modificatori di caratteristica: For +14, Des +8, Cos +10, Int +12, Sag +12, Car +12. Quindi un deva astrale che diventa planetar ottiene +2 alla Forza, +4 all'Intelligenza, +4 alla Sagesza e +2 al Carisma.

Abilità: Tutti i planetar hanno +8 punti abilità (più modificatore d'intelligenza) per dado vita.

Talenti: Se un planetar progredisce come esterno guadagna un talento ogni quattro dadi vita, mentre se progredisce con una comune classe ottiene un talento ogni tre livelli.

Tutti i planetar hanno competenza a tutte le armi da guerra e agli scudi.

Clima/Terreno: Piani Superiori

Organizzazione: Solitario o in coppia

Grado di sfida: 16 di base

Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Qualsiasi buono (generalmente neutrale buono o legale buono, solo di rado caotico buono)

Avanzamento: I planetar possono progredire fino a 42 dadi vita, dopo di che si fermano e possono continuare come esterni solo elevandosi come solar.

Se un planetar raggiunge i 22 dadi vita da esterno cambia la sua taglia da grande a enorme, ottenendo tutti i benefici e gli svantaggi del cambio di taglia (come descritto nel *Manuale dei Mostri* a pag. 13).

Equipaggiamento: Tutti i planetar ricevono uno

spadone+3, considerata l'arma che simboleggia tutti i celestiali più potenti.

PERSONAGGI PLANETAR

Quasi tutti i planetar preferiscono progredire come esterni, tuttavia i pochi che scelgono di intraprendere una classe preferiscono il paladino o il ranger.

Il loro **modificatore di livello** è +24 per un PG che inizia a giocare come planetar, mentre è di +11 per un PG che si è evoluto da deva astrale a planetar.

SOLAR

I solar sono le creature celestiali più potenti, generalmente stretti collaboratori delle divinità buone e acerrimi nemici dei signori immondi.

Un solar parla liberamente con qualsiasi divinità buona, e in caso di grandi guerre planari tra il bene e il male, viene messo a capo di migliaia di aasimon, tra cui deva astrali e planetar.

Solo i planetar che hanno raggiunto 22 dadi vita da esterno possono evolversi in un solar.

Un planetar che abbia sufficienti punti esperienza per elevarsi in un solar viene chiamato dalla propria divinità patrona che gli chiede se desidera elevarsi al nuovo stadio della gerarchia aasimon. Se il planetar rifiuta non potrà mai più elevarsi a solar, altrimenti sarà sottoposto a una prova difficilissima, che abbia solo una bassissima





percentuale di riuscita. La prova potrebbe consistere nello sconfiggere un signore dell'Abisso nella sua dimora, oppure nell'uccidere due grandi dragoni rossi che terrorizzano gli abitanti del Piano Materiale, o eliminare un potente arcimago non morto malvagio che minaccia con il suo grande potere alcuni fedeli di un culto buono.

Se il planetar portasse a termine la prova subirà immediatamente il cambiamento e si eleverà a solar, cambiando aspetto e poteri, ma mantenendo la stessa personalità. Se il planetar fallisse la prova, venendo sconfitto in battaglia, non potrà mai più elevarsi a solar.

A meno che non specificato, le nuove capacità del solar sostituiscono quelle del planetar.

Generare un solar

Dadi Vita: d8

Velocità: 15 m, volare 45 m (buona)

CA: +21 di armatura naturale (sostituisce quella del planetar).

Attacchi: Come tutti gli esterni, i solar aumentano il loro attacco base di +1 per dado vita da esterno.

Qualità speciali: Tutti i solar hanno Resistenza agli Incantesimi 32, rigenerazione 15 (o guarigione rapida 15, a scelta del DM) e Riduzione del danno 35/+4.

Le vecchie capacità magiche del planetar vengono sostituite da quelle nuove del solar (descritte nel *Manuale dei Mostri* a pag. 36).

Tutti i solar sono abili incantatori divini, e possono lanciare incantesimi divini dalla lista del chierico e dai domini Aria, Bene, Distruzione, Guerra e Legge come un chierico di 20° livello.

Tiri salvezza: Gli stessi di un esterno.

Caratteristiche: Tutti i solar hanno i seguenti modificatori di caratteristica: For +18, Des +10, Cos +10, Int +12, Sag +14, Car +14. Quindi un planetar che diventa solar ottiene +4 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Sagesza e +2 al Carisma.

Abilità: Tutti i solar hanno +8 punti abilità (più m o d i f i c a t o r e d'intelligenza) per dado vita.

Talenti: Se un solar progredisce come esterno

guadagna un talento ogni quattro dadi vita, mentre se progredisce con una comune classe ottiene un talento ogni tre livelli.

Tutti i solar hanno competenza a tutte le armi da guerra e agli scudi.

Clima/Terreno: Piani Superiori

Organizzazione: Solitario o in coppia

Grado di sfida: 19 di base

Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Qualsiasi buono (generalmente neutrale buono o legale buono, solo di rado caotico buono)

Avanzamento: I solar possono progredire fino a 66 dadi vita, dopo di che si fermano e possono continuare come esterni solo superando limiti imposti agli aasimon.

Se un solar raggiunge i 34 dadi vita da esterno cambia la sua taglia da grande a enorme, ottenendo tutti i benefici e gli svantaggi del cambio di taglia (come descritto nel *Manuale dei Mostri* a pag. 13).

Equipaggiamento: Tutti i solar ricevono uno *spadone danzante vorpal+5* e un *arco potente lungo composito+2* munito della capacità magica di trasformare le sue frecce in frecce assassine.

PERSONAGGI SOLAR

Quasi tutti i solar preferiscono progredire come esterni, tuttavia i pochi che scelgono di intraprendere una classe preferiscono il paladino o il ranger.

Il loro **modificatore di livello** è +29 per un PG che inizia a giocare come solar, mentre è di +15 per un PG che si è evoluto da planetar a solar.

GENERALE SOLAR E SIGNORI CELESTI

Un aasimon che giunge al grado di solar può liberamente continuare a progredire come esterno fino a 66 dadi vita.

I solar più potenti e nobili d'animo, che hanno oltrepassato i limiti della gerarchia, con il passare dei secoli possono diventare dei **celestiali unici**, oppure possono ottenere lo **status divino**, dedicandosi a estirpare un particolare tipo di male o peccato. Questo status divino può essere ottenuto come dono da parte delle divinità buone o come dono da parte della divinità cosmica o di una overgod (come Zaphkiel l'Osservatore per fare un esempio). Si dice anche che un celestiale di massimo grado gerarchico, in perfetta armonia e affinità con il proprio Piano Natio, ottiene lo status divino in modo





autonomo e naturale, divenendo la manifestazione fisica o spirituale del piano stesso.

Generalmente solo i rappresentanti più potenti delle forze celesti vengono conferiti dello status divino, e infatti i celestiali dotati di status divino sono pochissimi e conosciuti solo da poche creature al mondo.

I solar che ottengono lo status divino possono progredire almeno fino a 86 dadi vita da esterno.

Lo status divino di un solar dipende principalmente dal DM. In genere il più adatto è quello da quasi divino (0 gradi divini) o semidio (1-5 gradi divini), ma nulla vieta a un DM di creare celestiali con status divino maggiore.

Se un solar non ottiene lo status divino può comunque progredire in modo diverso e inaspettato, divenendo con il passare del tempo un celestiale unico. I celestiali unici spesso sono dotati di poteri e capacità uniche, che potrebbero mettere in difficoltà anche una divinità maggiore.

A prescindere se un solar sia dotato di status divino o se sia elevato in un celestiale unico, tutti i solar che superano i normali limiti consentiti spesso vengono chiamati generali solar o signori celesti.

PERSONAGGI OLTRE IL SOLAR

Quasi tutti i celestiali unici e i generali solar preferiscono progredire come esterni, tuttavia i pochi che scelgono di intraprendere una classe preferiscono il paladino, il ranger e il chierico.

Il modificatore di livello di un celestiale unico è a completo giudizio del DM, mentre il modificatore di livello dello status divino potrebbe essere +6 di base e +3 per ogni gradi divino. Ovviamente se dare o no un modificatore di livello anche per lo status divino questo dipende esclusivamente dal DM.

AASIMON DI LUCE

Se un planetar o un solar viene sconfitto nel proprio Piano Natio può rinascere come Aasimon di luce. Gli aasimon di luce sono esseri fatti di pura energia, e incapaci di manifestarsi in forma fisica o solida. Di aspetto un aasimon di luce sembra una nuvola di energia che tende a cambiare forma per mostrare un volto benevolo o carico di ira, asseconda di con chi a che fare.

Anche se non sempre dotati della stessa potenza dei solar, gli aasimon di luce sono temuti e rispettati da tutte le creature planari esistenti.

Un aasimon di luce mantiene le stesse capacità che aveva da planetar o da solar, ma in più riceve i pregi e i difetti di una creatura incorporea, perdendo ogni

possibilità di effettuare attacchi fisici.

Generare un aasimon di luce

Dadi Vita: d8

Velocità: Volare 9 m (buona)

CA: Un aasimon di luce non possiede un'armatura naturale, ma ha un bonus di deviazione pari al suo modificatore di carisma.

Qualità speciali:

Un aasimon di luce non può essere danneggiato da attacchi fisici normali, quindi può essere colpito solo da armi magiche +1 e da attacchi di energia magica. Anche quando viene colpito da incantesimi o armi magiche, ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno provocato da una fonte fisica (eccetto effetti di forza, come *dardi incantato*, o le armi *tocco fantasma*).

Può attraversare oggetti solidi a piacimento, ma non può superare effetti di forza.

Una aasimon di luce può muoversi senza effettuare rumore, e non può essere individuato con una prova di ascoltare, a meno che non lo desideri lui stesso.

Tiri salvezza: Gli stessi di un esterno.

Caratteristiche: Un aasimon di luce non ha un punteggio di forza.

Abilità: Tutti gli aasimon di luce hanno +8 punti abilità (più modificatore d'intelligenza) per dado vita.

Talenti: Se un aasimon di luce progredisce come esterno guadagna un talento ogni quattro dadi vita, mentre se progredisce con una comune classe ottiene un talento ogni tre livelli.

Clima/Terreno: Piani Superiori

Organizzazione: Solitario

Grado di sfida: Lo stesso del planetar o del solar

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Qualsiasi buono (generalmente neutrale buono o legale buono, solo di rado caotico buono)

Avanzamento: gli aasimon di luce possono progredire fino a 66 dadi vita, dopo di che si fermano e non possono





più progredire come esterni.

Equipaggiamento: Nessuno.

PERSONAGGI AASIMON DI LUCE

Quasi tutti gli aasimon di luce preferiscono progredire come esterni, tuttavia i pochi che scelgono di intraprendere una classe preferiscono il chierico.

Il loro **modificatore di livello** è lo stesso del planetar o del solar.

Precisazioni sul modificatore di livello

Data la grande potenza degli aasimon, essi sono tutti dotati di un notevole modificatore di livello. Un agathinon è dotato di un modificatore di livello di +5, quindi un agathinon con 6 dadi vita da esterno (6 livelli razziali da esterno) ha un totale di punti esperienza pari a quello di un personaggio di 11° livello.

Un agathinon con 6 dadi vita da esterno che passa allo stadio gerarchico di deva movanico dovrà fare molti più punti esperienza per passare di livello. Dato che il deva movanico ha un modificatore di livello di +6, per aumentare nuovamente di livello e arrivare così a 7 dadi vita, ora l'aasimon dovrà fare i punti esperienza pari a quelli di un personaggio di 13° livello.

Se un giocatore vuole iniziare direttamente come deva movanico avrà un modificatore di livello di +12 invece di +6, dato che deve fare anche i punti esperienza dei 6 dadi vita minimi da esterno di cui ogni deva movanico è dotato (Modificatore di Livello base 6 + DV razziali 6 = Modificatore di Livello +12).

Informazioni Aggiuntive

Descrizione: Questo documento, ripreso dal vecchio AD&D, ha lo scopo di approfondire i celestiali deva poco curati dai manuali della 3° edizione, e permettere ai giocatori di giocare e interpretare nel modo corretto un PG deva secondo la vecchia progressione gerarchica di Planescape.

Versione: 5.0

Ultimo aggiornamento: 01/10/2004

Note dell'autore

Questa nuova e ultima versione della progressione gerarchica degli aasimon è stata resa fedele al materiale ufficiale uscito per D&D 3° edizione. I celestiali qui mostrati sono fedeli al *Manuale dei Mostri* 3.0 e al manuale *Abissi e Inferi* 3.5, ma purtroppo meno fedeli a quelli di Planescape per AD&D.

Creazione di Alessandro Pacifico (paladino)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

