

† E R R E S † E R N E

presenta

LE FAZIONI DI SIGIL

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

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.





LE FAZIONI DI SIGIL

Ciò che rende Sigil un posto veramente da visitare è la concentrazione, il confronto e anche lo scontro di una moltitudine di filosofie di vita molto diverse tra di loro. Viaggiare per i Piani significa conoscere nuove realtà, un'esperienza che cambia profondamente la vita dei viandanti planari. Tale esperienza porta naturalmente coloro che viaggiano nel Multiverso ad interrogarsi sul senso della vita e delle cose, ed i loro pensiero non possono che prendere la forma di correnti filosofiche nel centro stesso del multiverso, e cioè la Città delle Porte.

Le fazioni sono organizzazioni filosofiche che predicano un determinato tipo di dottrina. A livello pratico la maggior parte di esse detiene un certo livello di potere a Sigil, organizza determinate attività e si occupa anche di governare parte della città o di far regnare l'ordine civile (come nel caso degli Harmonium). Ogni fazione è presieduta da un Factol, una sorta di guida spirituale, il capo indiscusso dell'organizzazione, che spesso ha la parola definitiva sulle questioni filosofiche ed organizzative del gruppo.

Nota

Questo articolo presenta tutte le fazioni comparse nella storia dell'ambientazione di Planescape, comprese quelle nate dopo la famigerata Guerra delle Fazioni. Queste ultime sono raccolte nel paragrafo "Altre fazioni", affinché un master che voglia ambientare la sua compagna nel Multiverso di Planescape possa decidere quali utilizzare in base al "periodo storico" che si preferisce.

GLI ATHAR

Gli Sfidanti, gli Gnostici, i Perduti

Secondo gli Athar i Poteri in realtà non sono affatto degli dei, ma solo creature notevolmente potenti che con i loro capricci si divertono ad intromettersi nelle faccende dei cosiddetti mortali. A riprova di ciò essi citano il Piano Astrale, il loro piano preferito dove, secondo loro, risiedono i cadaveri di innumerevoli divinità decedute, prova questa che confuterebbe la loro teoria. I mortali devono quindi capire che le loro sorti non sono controllate direttamente dalle divinità, perché queste non esistono realmente!

Il loro quartier generale a Sigil è il tempio di Aoskar, una divinità uccisa dalla Signora del Dolore in persona.

Non hanno nemici giurati e sono abbastanza in sintonia con i Seguaci della Fonte.

Regole di gioco

Eleggibilità: presso gli Athar non sono ammessi chierici devoti ad una specifica divinità. I membri possono appartenere a qualsiasi razza o classe.

Benefici: gli Athar sono immuni ai seguenti incantesimi: Presagio, Scaglia Maledizione, Divinazione, Estasiare, Parola Sacra.

Restrizioni: a causa delle loro particolari credenze, gli Athar non possono beneficiare degli incantesimi dei chierici, in particolare, quelli di cura. Solo in occasioni critiche possono accettarlo...



I SEGUACI DELLA FONTE

I Divini

I Seguaci della Fonte pensano che ogni essere abbia natura divina. In particolare pensano che tutti siano destinati a divenire dei, e che la loro vita sia una specie di grande prova per dimostrare di meritare lo status di divinità. Se si fallisce semplicemente ci si reincarna per essere messi alla prova nuovamente.

Sono presenti in massa nel Piano Etereo e hanno il loro quartiere generale nella Grande Fonderia di Sigil.

Coltivano buoni rapporti con gli Athar e con i Guardiani del destino mentre hanno spesso screzi con i Cinerei ed il Cenacolo dei Depressi.

Regole di gioco

Eleggibilità: i seguaci della Fonte sono aperti a





ogni razza e classe, tuttavia i chierici aderenti alla fazione dei Divini soffrono di un -1 a tutti i tiri salvezza.

Benefici: i Divini guadagnano un bonus di +2 alle prove di Diplomazia con tutti gli Esterni per via della loro benevole filosofia.

Restrizioni: Oltre alle restrizioni specifiche per i chierici sopra citate, i Divini non possono essere resuscitati o rianimati, ma si reincarnano immediatamente in un esterno a scelta del DM.

IL CENACOLO DEI DEPRESSI

I Depressi, la Cabala, i Pazzi

I Depressi sono convinti che nulla abbia un significato, e che le filosofie delle altre fazioni siano del tutto inutili, anzi, deleterie. Secondo loro l'intero Multiverso non ha senso e per questo predicano di vivere alla giornata senza curarsi troppo di trovare uno scopo all'esistenza delle persone.

Il loro piano favorito è il Pandemonium e il loro quartier generale si trova nei pressi della Gate House, dove esiste un manicomio.

Esiste una certa rivalità con la Confraternita dell'Ordine, con gli Harmonium e con i Giustizieri.

Regole di gioco

Eleggibilità: i Depressi sono aperti a ogni razza e classe, ma i personaggi di allineamento legale non possono unirsi al Cenacolo.

Benefici: i Pazzi sono immuni a tutti gli incantesimi che causano pazzia, come Caos, Confusione, regressione Mentale, Danza Irresistibile di Otto, ecc.

Restrizioni: la filosofia particolare della fazione rende i Depressi molto propensi alla malinconia. All'inizio di ogni giornata tirare 1d20. Con un risultato di 20 il Depresso si sentirà particolarmente triste e non farà nulla, a meno che non sia filosoficamente convinto da qualcuno ad agire.



I GUARDIANI DEL DESTINO



Il destino del Multiverso è segnato naturalmente dall'entropia. Le rocce di erodono, i regni cadono, tutto ha un fine prima o poi. Cercare di mettere ordine assoluto e perpetuo nelle cose è inutile ed innaturale. Anche i Piani stessi prima o poi cesseranno di esistere. La missione dei Guardiani del destino è quella di far sì che ciò accada, che le cose seguano il proprio destino naturale verso la fine.

Il piano dell'Energia Negativa è il loro piano ideale e la loro

base a Sigil si trova nella principale armeria della città.

I Depressi e i Cinerei apprezzano la filosofia dei Guardiani mentre la Confraternita dell'Ordine e gli Harmonium rigettano le loro idee.

Regole di gioco

Eleggibilità: chiunque può divenire un Guardiano. Solo i chierici che hanno come dominio Guarigione o Legge non possono entrare nella fazione.

Benefici: essendo una organizzazione militare, gli appartenenti a questa fazione guadagnano un bonus di +1 per colpire quando utilizzano una spada. Le classi che non sono competenti nell'uso della spada la possono utilizzare senza alcun malus.

Restrizioni: i Guardiani sono naturalmente resistenti alle magie di cura e maledizione. Per poter essere curati (o maledetti) è necessario fallire un test di salvezza contro l'incantesimo a cui si è soggetti (contro chi lo lancia).



I CINEREI

I Morti

Secondo i Cinerei la vita è una specie di scherzo. In realtà nessuno è vivo. Siamo tutti morti. La vita com'è concepita dalla maggior parte degli esseri senzienti è solo l'ombra di un'altra esistenza, migliore e più importante. La vita serve solo a purificarsi per prepararsi alla morte, la vera esistenza.

La loro base operativa si trova nell'obitorio di Sigil e il loro piano ideale è quello dell'Energia Negativa.

La filosofia dei Cinerei è interessante per i Depressi e i Guardiani del Destino, mentre è apertamente condannata dai Sensisti.



Regole di gioco

Eleggibilità: chiunque può divenire un Cinereo. Sono particolarmente benvenuti i chierici devoti alle divinità morte.

Benefici: a causa di un antico patto con le divinità dei morti, i Cinerei non saranno mai attaccati dai non-morti di ogni tipo, che li ignoreranno. Se tuttavia un Cinereo attacca un non-morto questo si difenderà, e tutti i non-morti alleati alla creatura attaccata smetteranno di ignorarlo.

Restrizioni: la resurrezione funziona solo il 50% delle volte su un Cinereo.

I DESTINATI

I Fatalisti, i Senzacuore

Il Multiverso appartiene a chi riesce a controllarlo. La fortuna non esiste, ogni essere nasce con la possibilità

di divenire grande, ma non è detto che ciò accada. Per fare ciò bisogna darsi da fare. Chi meriterà, avrà.

Il piano in cui i Destinati hanno maggiore influenza è Ysgard mentre a Sigil il loro quartier generale si trova presso l'archivio.

Gli Harmonium si oppongono apertamente alle idee dei Destinati.

Regole di gioco

Eleggibilità: chiunque può divenire Fatalista, ad eccezione dei personaggi legali buoni.

Benefici: credendo nell'autosufficienza, i Destinati acquisiscono un talento in più quando entrano a far parte della fazione.

Restrizioni: la carità non è né accettata né praticabile. Tutto quello che un Fatalista riceve deve esserselo guadagnato.

LA CONFRATERNITA DELL'ORDINE

I Governieri

Secondo i Governieri la legge e l'ordine sono tutto. Gli uomini, le città, i regni hanno bisogno di leggi per esistere e vivere una vita equilibrata, dunque la legge è la chiave per ottenere pace e stabilità. Solo dove esiste ordine e stabilità è possibile vivere in armonia e prosperare.

Inevitabilmente essi guardano con interesse al Piano di Mechanus e a Sigil essi operano principalmente presso la Corte.

Gli Harmonium e i Giustizieri hanno un buon rapporto mentre i Caosicisti e La Lega Rivoluzionaria si oppongono con ferocia alla filosofia della confraternita.

Regole di gioco

Eleggibilità: la fazione è aperta a qualunque personaggio di allineamento legale.

Benefici: grazie alla loro filosofia, i Governieri possono comprendere qualunque linguaggio del





Multiverso. Questa è una abilità speciale utilizzabile una volta al giorno. Inoltre, raggiunto il 7° livello, un personaggio acquisisce la capacità di utilizzare un qualunque oggetto una volta al giorno per 24 ore.

Restrizioni: un Governiere non infrangerà mai una legge, per nessun motivo.

LA LIBERA LEGA

Gli Indipendenti

Secondo gli Indipendenti è bene seguire le proprie idee e il proprio istinto. Nessuna delle altre fazioni che presentano idee e teorie complesse può essere sicura o dimostrare di avere ragione.

Agli Indipendenti è permesso di poter coltivare un proprio pensiero personale ed indipendente. Il confronto di idee all'interno della Libera lega è molto importante e non è tollerata la prevaricazione ideologica.

Gli Indipendenti sono molto diffusi nelle Terre Esterne e a Sigil essi sono numerosi al Gran Bazaar.

Non hanno nemici o nemici particolari, anche se i rigidi Harmonium non apprezzano le idee della lega.

Regole di gioco

Eleggibilità: chiunque può dichiararsi alleato degli Indipendenti senza restrizioni.

Benefici: gli Indipendenti guadagnano un bonus di +2 per resistere a tutti gli incantesimi di ammaliamento, e hanno diritto ad un tiro salvezza (senza bonus) anche con gli incantesimi che non lo permettono.

Restrizioni: gli Indipendenti non hanno capi spirituali o filosofici, dunque non possiedono rappresentanti in nessun tipo di organizzazione civile o militare.

GLI HARMONIUM

Le Teste Dure

Lo scopo ultimo dell'esistenza è vivere in perfetta armonia con tutto il resto. Per questo, gli Harmonium sono convinti di essere nel giusto. Nel Multiverso esistono solo due tipo di condizione: la pace e la guerra. La pace è la situazione ideale. Ma per arrivare alla pace e alla prosperità serve la guerra. Per questo gli Harmonium non si fanno scrupoli ad usare la forza.

Gli Harmonium ammirano la pace di Arcadia e a Sigil sono numerosi nel quartiere delle Caserme.

Essi coltivano una specie di alleanza con i Governieri e i Giustizieri con i quali formano la polizia della città,

mentre sono mal visti dai Caosicisti e Dalla Lega Rivoluzionaria.

Regole di gioco

Eleggibilità: ogni personaggio di allineamento legale può divenire un Harmonium.

Benefici: a causa della dedizione alla causa, un Harmonium guadagna l'abilità di lanciare l'incantesimo Charme su persone, come se fosse un Druido del livello



del personaggio stesso.

Restrizioni: è sempre necessario ubbidire ai superiori della fazione. Chi rinuncia a farlo è automaticamente condannato a morte da parte del Factol dell'organizzazione e per questo gli sarà data la caccia fino ad essere catturato e giustiziato.

I GIUSTIZIERI

Morte Rossa

La giustizia è tutto e nessuno può ignorarla o sfuggire ad essa. Prima o poi, grazie ai Giustizieri, tutti coloro che lo meritano saranno puniti per i loro crimini. Dal loro punto di vista essi seguono la più alta e pura giustizia. Per questo essi possono fare ciò che gli altri non possono per perseguire i loro ideali. Il fine giustifica cioè i mezzi.

I Giustizieri sono diffusi nell'Acheronte e a Sigil sono il loro quartier generale nelle prigioni.

Sono alleati con i Governieri e La Confraternita dell'Ordine mentre sono in cattivi rapporti con i Sensisti,





i Segnati e gli Anarchici.

Regole di gioco

Eleggibilità: solo personaggi di allineamento legale possono far parte dei Giustizieri. L'accesso non è naturalmente consentito a nessun tipo di criminale.

Benefici: i Giustizieri hanno la capacità di utilizzare Rileva Bugie una volta al giorno.

Restrizioni: nel caso un Giustiziere commetta un crimine al di fuori della caccia a un criminale esso dovrà costituirsi e subire il massimo della pena per quel reato. Inoltre non potrà mai rilasciare un criminale senza che sia stata emessa una sentenza su di esso.

LA LEGA RIVOLUZIONARIA

Gli Anarchici

Vi è corruzione ovunque. Chi ha il potere sta guidando i propri subalterni verso la distruzione e le altre fazioni predicano solo per poter acquisire altro potere. La Lega Rivoluzionaria si vuole opporre a tutto ciò e spazzare via il marcio che si trova dietro la facciata del potere costituito.

Gli Anarchici guardano con simpatia al piano di Carceri e a Sigil non hanno una base fissa.

I Guardiani del Destino e i Caosicisti mostrano simpatia per gli Anarchici, mentre gli Harmonium e i Governieri trovano abominevole la dottrina della lega.

Regole di gioco

Eleggibilità: chiunque può divenire anarchico, ma i personaggi di allineamento legale non potranno mai entrare a far parte della lega.

Benefici: gli Anarchici sono in grado di spacciarsi per membri di altre fazioni, con tutti i benefici che ciò comporta. Tuttavia, essi non guadagnano le abilità speciali dei seguaci delle altre organizzazioni.

Restrizioni: gli Anarchici non possono ottenere titoli nobiliari, occuparsi di affari, avere cariche pubbliche o altri ruoli di potere. Inoltre devono donare il 90% di ciò che guadagnano per la causa della fazione. Non si possono fare donazioni ad altri personaggi.

IL SEGNO DELL'UNO

I Segnati

Ogni essere, vivo o morto, è unico ed inimitabile. Per questo il centro del multiverso, per ogni persona, è il proprio io. O meglio, l'io di ogni Segnato. Senza l'anima elevata dei Segnati, nessuna cosa esisterebbe, nemmeno in membri delle altre fazioni...

Il piano favorito dei Segnati sono le Terre Bestiali, mentre a Sigil essi basano la propria attività presso l'Archivio.

I Segnati hanno buoni rapporti con i Sensisti, pessimi rapporti invece con i Depressi e gli Harmonium.

Regole di gioco

Eleggibilità: i Segnati accettano ogni essere, ma la loro filosofia può essere difficile da accettare per i personaggi di allineamento legale buono e legale neutrale.

Benefici: i Segnati godono di un tiro salvezza contro ogni incantesimo della scuola di illusionismo (il DM decida come gestire la cosa in base al tipo di incantesimo).

Restrizioni: i Segnati faticano a capire le motivazione e le idee dei non appartenenti alla fazione. Per questo hanno un malus di -2 a tutte le prove su Diplomazia e Intimorire.

LA SOCIETÀ DELLE SENSAZIONI

I Sensisti

Per conoscere la realtà che ci circonda, e dunque l'intero multiverso, ogni essere necessita dei propri sensi. E' tramite questi che arriviamo ad avere contatto e ad intendere la verità. Le parole, le teorie, non possono arrivare a trasmettere le stesse sensazioni dell'esperienza diretta. E' l'esperienza la maestra di vita definitiva. Idealmente, per raggiungere la verità assoluta è necessario sperimentare l'intero Multiverso, perché anche esso ha dei limiti.

I Sensisti apprezzano la bellezza perfetta di Arborea e nella Gabbia hanno il loro quartier generale presso la Cattedrale.

I Sensisti hanno buoni rapporti con i Segnati, i Governieri e gli Indipendenti, mentre sono in lite con i Guardiani del Destino che non apprezzano le idee





dei Sensisti..

Regole di gioco

Eleggibilità: la più liberale delle fazioni, i Sensisti accettano oggi essere che desideri far parte dell'organizzazione.

Benefici: i Sensisti guadagnano la capacità di utilizzare Visione notturna fino a 36 m. e hanno un bonus di +1 sui tiri salvezza contro il veleno e un +1 sui tiri di reazione ad eventi inaspettati.

Restrizioni: la loro filosofia spinge i Sensisti a provare tutto ciò che non conoscono e che possono sperimentare. Hanno un malus di +2 sui test sulla Volontà per resistere a queste situazioni.

L'ORDINE TRASCENDENTALE

I Cifrati

Per divenire una cosa sola col Multiverso è necessario smettere di pensare. Agire senza pensare, di intuito, è la più pura forma di pensiero. Ogni essere è parte del multiverso. Immaginate se tutti facessero senza pensare l'azione giusta in ogni momento, senza esitazione, senza dubbi né incertezze... Per raggiungere ciò, è necessario lavorare duro per insegnare al proprio corpo e alla propria mente ad agire naturalmente di istinto.

I Cifrati sognano l'armonia dell'Elysium, e a Sigil si allenano presso l'Accademia.

I Cifrati non hanno nemici particolari, anche se gli Harmonium li guardano con sospetto.



Regole di gioco

Eleggibilità: la fazione è aperta ad ogni creatura di allineamento neutrale.

Benefici: i Cifrati guadagnano un bonus intrinseco di +1 a tutti i tiri di iniziativa.

Restrizioni: i personaggi appartenenti all'Ordine

Trascendentale non possono mai cambiare idea. Una volta scelta l'azione da compiere la porteranno a compimento.

I CAOSICISTI

I Caotici

Il Multiverso non è nato dal caos. Il Multiverso è caos. Il patetico tentativo di alcuni di mettere ordine alle cose è destinato a fallire. Solo il caos è destinato a regnare, perché è questo lo stato naturale delle cose.

I Caotici amano il caos turbinante del Limbo, e a Sigil diffondono le loro idee nell'Alveare.

I Caotici sono vicini ai Guardiani del Destino e ai Depressi, mentre sono inevitabilmente in conflitto con i Governieri.



Regole di gioco

Eleggibilità: i Caotici sono aperti a ogni razza e classe, ma solo i personaggi di allineamento caotico possono far parte dei Caosicisti.

Benefici: i Caotici apprendono a parlare in modo particolare, pronunciando le parole al contrario o mischiando tra di esse le parole stesse. E' una specie di linguaggio segreto che utilizzano per comunicare tra di loro indisturbati.

Restrizioni: devoti al caos, i Caosicisti non possono condurre affari, creare eserciti, costruire edifici e fortezze, né organizzare attività di breve-lungo termine.

I NON ALLINEATI

Gli Smarriti

Coloro che provengono dal Piano Materiale sono considerati non allineati e vengono chiamati Smarriti. Non possiedono una filosofia particolare richiamabile a quelle già esposte e per questo di base non hanno nemici o amici tra i membri delle fazioni.



ALTR E FAZ IONI

Oltre a queste fazione ve ne sono altre che stanno crescendo e che cominciano a dimostrare di avere i numeri per poter rivaleggiare con le organizzazioni più antiche e forti. Specie dopo la traumatica Guerra delle Fazioni.

I CARNEFICI

I Brutti, gli Odiaparole

L'intero Multiverso è un luogo dove il male e la violenza posso essere rinvenuti ovunque. Questa è la triste realtà. Anche nei piani più puri e di allineamento buono non mancano scontri e lotte, anche se fosse solo contro le creature malvagie che vi penetrano. Con feroce pragmatismo, i Carnefici prendono atto della situazione, e si adattano. E' la violenza e la prevaricazione che porta a risultati concreti e al raggiungimento effettivo degli obiettivi.

Per la loro natura, i Carnefici si trovano in rotta con quasi tutte le fazioni. Solo i Caosicisti paiono apprezzare a volte la loro filosofia.

Regole di gioco

Eleggibilità: non esistono restrizioni di razza o classe, ma chi aspira a divenire membro della fazione dei Carnefici deve essere di un qualsiasi allineamento malvagio.

Benefici: Essendo abituati a combattere in qualsiasi situazione, un membro dei carnefici diviene competente in tutte le armi semplici, da guerra e negli scudi anche se la sua classe non prevede tale possibilità

Restrizioni: data la pessima fama di cui godono, i Carnefici hanno sempre un malus di -2 su tutti i tiri su Diplomazia e Raggiare.

I FIGLI DELLA PIETÀ

I Martiri

I Figli della pietà, un gruppo di avventurieri provenienti da Bytopia, credono ciecamente nella verità, nel bene e nella giustizia. Essi sono convinti che questi siano gli unici valori che possano portare pace ed equilibrio nel Multiverso. In effetti, se questo è tormentato da tanto odio e da tante guerre è perché tali valori sono diffusi ed amati troppo poco. Essi hanno giurato di lottare per gli ideali in cui credono e non si fermeranno fino a quando

non saranno riusciti nella loro impresa.

I Martiri sono in buoni rapporti con gli Harmonium ed i Rinunciatori dell'Anello, mentre sono inevitabilmente in rotta con i Carnefici.

Regole di gioco

Eleggibilità: chiunque dotato di allineamento buono può divenire membro dei Figli della Pietà.

Benefici: i Martiri guadagnano automaticamente un bonus di +2 su tutti i tiri di Diplomazia.

Restrizioni: un Martire non potrà mai attaccare un indifeso e nessun essere vivente che non lo attacchi per primo.

I RINUNCIATORI DELL'ANELLO

Gli Affaristi, i Mendicanti

I Rinunciatori dell'Anello credo nell'assoluta libertà. Un essere vivente, per dirsi veramente libero, deve imparare a liberarsi di ciò che in assoluto è più difficile da lasciare: i beni materiali. Sono infatti i bisogni così detti materiali che non permettono ad un essere di potersi esprimere liberamente ed essere fino in fondo felici. Solo lasciandosi dietro i desideri inutili e i gingilli che occupano inutilmente il tempo e la mente si può raggiungere uno stato di pieno e completo equilibrio con il Multiverso e capirne i suoi segreti più profondi.



Regole di gioco

Eleggibilità: non esistono restrizioni di sorta che precludano la possibilità di divenire membri dei Mendicanti.

Benefici: i Rinunciatori dell'Anello godono di un bonus di +1 contro tutti gli incantesimi che permettono un tiro sulla Volontà.

Restrizioni: i membri della fazione non possono possedere abitazioni e devono possedere solo il minimo indispensabile per sopravvivere. Ciò che è di troppo viene regalato.



L'OCCHIO DELLA MENTE

I Questuanti, i Visionari

Il Multiverso è grande, forse infinito, e probabilmente non comprensibile nella sua intierezza e nella sua complessità. Ma questo, comunque, non deve rappresentare necessariamente un problema. Ogni essere vivente fa parte di questo grande spazio, ed è importante che prima di tutto esso comprenda che è e quali sono le sue potenzialità ed i suoi limiti. Il Multiverso nel suo insieme rappresenta un luogo formidabile dove testare le proprie capacità, comprendere le proprie aspirazioni e desideri, capire che si è veramente. I Visionari hanno un buon rapporto con la Società delle Sensazioni e con gli Athar.

Regole di gioco

Eleggibilità: chiunque può divenire un membro dell'occhio della Mente. Non esistono restrizioni di sorta.

Benefici: tutte le volte che un Questuante sale di livello ottiene un punto abilità in più da spendere come meglio crede.

Restrizioni: i Visionari non possono sposarsi o fermarsi stabilmente in un luogo per più di sei mesi, pena la perdita dello status di membro della fazione.

APPARTENERE AD UNA FAZIONE

Il fatto di appartenere ad una fazione comporta una serie di importanti conseguenze. Anzitutto il personaggio diventa parte di un gruppo capace di offrire protezione, informazioni, cure ed occasionalmente alleati per le proprie avventure. Nei quartier generali delle fazioni (se la fazione possiede un quartier generale) è solito sempre disponibile un chierico disposto a curare e potenziare i membri dell'organizzazione. Inoltre, le fazioni possono offrire lavori retribuiti e avventure a cui i personaggi possono prendere parte. Non è solitamente possibile stabilirsi presso la sede della fazione. E' ammesso, in caso di necessità, fermarsi una o due notti, ma a meno che non si faccia parte del corpo organizzativo dell'organizzazione è bene cercarsi una taverna o sistemarsi da un'altra parte. In contropartita, però, il fatto di appartenere ad una organizzazione lo porta ad essere considerati automaticamente nemico dei membri delle fazioni in conflitto con il proprio gruppo.

† E R R E

E S † E R N E



A † H A R

S E G U A C I
D E L L A F O N T E

C E N A C O L O †
D E I D E P R E S S I



G U A R D I A N I
D E L D E S T I N O †

C I N E R E I

D E S T I N A T I



C O N F R A † E R N I † A
D E L L ' O R D I N E

L E G A
L I B E R A

H A R M O N I U M



G I U S T I Z I E R I

L E G A
R I V O L U Z I O N A R I A

S E G N O †
D E L L ' U N O †



S O C I E T A †
D E L L E S E N S A Z I O N I

C A O S I C I S T I

O R D I N E
† R A S C E N D E N T I A L E



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.

