



presenta

L'ORDINE TRASCENDENTALE

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

Ideazione e sviluppo
Claudio "Johan" Lancellotti

Traduzione
Paolo Frigeni

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





*Le razze intelligenti che popolano il
Multiverso*

*Possono essere considerate addirittura
buffe nel loro essere ed esistere.*

*La maggior parte di esse insegna la
gloria, il successo, il benessere...*

*Ma chiedete a queste persone,
impegnate nella loro grande ricerca,
la ricerca della loro vita,
se si sentono soddisfatte.*

*“Certo che no! Ancora non sono ricco, o
benestante, o potente...” sarà la loro più
banale e frequente delle risposte.*

*Ma non dovrete essere per lo
meno felici di lottare per
questo vostro obiettivo?*

*Invece, ve lo dico io, la vostra
risposta sarà ancora no.*

*Perché nel vostro agire voi piegate
voi stessi al vostro stesso pensiero,
al marasma di idee, speranze,
elucubrazioni, piani che concepite
e continuate a concepire da
quando siete nati.*

*Nel vostro egoismo continuate
a piegare voi e gli altri per
raggiungere qualcosa.*

E non sarete mai sereni.

Vi manca l'equilibrio.

Vi manca l'armonia.

*Vi manca la comprensione del
Multiverso.*

*Siamo tutti parte di una grande
entità che vive, respira e si muove.*

*Entrando in armonia con essa il
nostro destino più bello si compirà
senza forzature senza perderci nella
nostra relatività morale...*

*L'animo si aprirà alla verità delle cose
e saremo sereni...*

INDICE

Introduzione	3
Una visione della filosofia dell'Ordine Trascendentale	3
Fini ed obiettivi	4
Relazioni con le altre filosofie	5
Storia dell'Ordine Trascendentale	5
L'Ordine Trascendentale dopo la Guerra delle Fazioni	6
La meditazione	6
Il Codice Mauvignon	7
L'origine della parola "Cifrati"	8
Il Pinnacolo della Perfetta Conoscenza	8
Sigil, Città delle Porte	9
L'Ordine Trascendentale e la Guerra Sanguinosa ..	9
Dicono di loro	9
Il patto del Diavolo	10
Materiali di gioco	12
Nuovi talenti	12
Classe di Prestigio	12
Oggetti magici	14
Nuovi incantesimi	14
Nuove locazioni	16
Il Grande Ginnasio	16
Personalità	18
Riconoscimenti	20



INTRODUZIONE

L'idea di equilibrio affascina la grande maggioranza degli essere del multiverso, di qualunque allineamento. E alcune razze, come i Githzerai o i Buomman, hanno fondato il loro stile di vita su questo concetto, astratto e complesso, sicuramente, ma intelligibile ad ogni società.

E' la fazione dell'Ordine Trascendentale, i cui membri sono conosciuti anche come Cifrati, che a Sigil, ed in tutto il Multiverso, si sono fatti carico di elaborare e diffondere questa idea come base dell'esistenza - naturalmente secondo la loro concezione.

Questa fazione, le cui origini rimangono un mistero per molti - ed addirittura per i membri stessi della società in questione - interpreta l'idea di equilibrio come ordine all'interno del grande Multiverso. Ogni essere vivente deve imparare a vivere armoniosamente nel vorticare degli eventi. Questa attitudine dona serenità e soprattutto capacità di autorealizzazione. I Cifrati sono conosciuti per essere personaggi serene, privi di indecisioni, e dai modi di fare diretti e trasparenti. Essi si dichiarano "perfettamente in armonia con il resto delle cose e degli esseri".

Per questa loro attitudine la fazione fu una delle più tollerate ed apprezzate, tanto che dopo la famigerata Guerra delle Fazioni essa è rimasta praticamente intatta, anche su Sigil, dove comunque essa non può più fregiarsi della qualità ufficiale di fazione.

L'Ordine Trascendentale è un'organizzazione che lascia molta libertà ai suoi adepti, e anche la sua filosofia tende ad evitare di essere troppo elaborata e restrittiva.

L'armonia va cercata dentro ognuno di noi, e solo noi sappiamo come trovare l'equilibrio che ci permette di muoversi all'unisono con il Multiverso...

In questo nuovo supplemento dedicato all'Ordine Trascendentale sarà trattata la filosofia di questa organizzazione, la sua organizzazione, la sua storia e i rapporti con le altre fazioni.

La seconda parte del supplemento presenta invece nuove regole, talenti, classi di prestigio ed altro ancora da utilizzare nella tua campagna di D&D.

Benvenuto nella fazione dell'Ordine Trascendentale...

UNA VISIONE DELLA FILOSOFIA DELL'ORDINE TRASCENDENTALE

*"Osserva questo delicato fiore.
La sua perfetta armonia, e simmetria.
Ora e'. Tra non molto non sara' piu'.
Non esitare nel contemplare ed
imparare dalla sua armonia..."*

KALESH,
CIFRATO

Il grande Multiverso possiede un ordine ed un'armonia propria che troppo spesso trascende la comprensione degli esseri che vivono in esso. E come potrebbe essere altrimenti? La Grande Ruota, con le sue inestricabili relazioni tra i piani, il perfetto equilibrio su cui si regge - nonostante la Guerra Sanguinosa - suggerisce alla mente attenta che

essa possa essere considerata come una Grande Entità dotata di unitarietà e coerenza di elementi. Come un grande organismo, essa si sviluppa e continua ad esistere.

Inevitabilmente, tutti gli esseri viventi del Multiverso (dunque tutti gli esseri viventi) fanno parte di questa grande entità, anche se non lo sanno. In realtà, è proprio questa sorta di "ignoranza" che non permette loro di vivere una vita piena e serena, di non raggiungere gli obiettivi che essi si prefiggono.

Perché? La loro capacità di interagire con il flusso degli eventi, con gli altri esseri senzienti, è viziata dalla loro inconsapevolezza e dalla loro mente, vale a dire dai pensieri che spesso bloccano il nostro agire, come il dubbio, l'incertezza, la paura...

Fine ultimo dei Cifrati è quello di immergersi istintivamente nella vita e nello scorrere degli eventi cavalcandoli naturalmente. In questo modo, e solo in questo, si potrà davvero vivere una vita piena di successo e soddisfazione personale. A questo proposito essi parlano di una sorta di ritmo del Multiverso, che





definiscono “Cadenza dei Piani”, un ritmo che regola e scandisce lo svolgersi degli avvenimenti. Armonizzarsi con tale ritmo significa arrivare a muoversi all'unisono con lo svilupparsi del Multiverso.

La questione dell'agire in modo naturale, quasi impulsivo, spaventa a volte i non Cifrati perché essi possono assumere comportamenti del tutto inaspettati. In realtà, secondo i membri della fazione questo modo di agire, libero da ogni paranoia mentale e pregiudizio, è l'unico vero modo per raggiungere il successo e la felicità.

Sulla base di quanto detto poc'anzi è essenziale per i Cifrati riuscire a raggiungere una situazione di totale unificazione di intuizione ed azione. L'agire deve sgorgare naturalmente ed in modo immediato dalla mente, anzi, dall'anima di un individuo. Ed è solo tramite quest'azione immediata, che nasce e si armonizza immediatamente con il flusso degli eventi del Multiverso, che un essere può raggiungere il successo e la felicità.

Per l'Ordine Trascendentale è di estrema importanza la possibilità di agire e di poter interagire con gli eventi che continuamente avvengono attorno a noi. E' la chiave del riuscire. Tuttavia, anche il non-agire, diversamente da quanto si possa pensare, riveste un ruolo importante nella filosofia dei Cifrati. Il non-agire è importante quanto l'agire, naturalmente se la situazione richiede di rimanere inerti.

Quanto esposto non deve far pensare che questa fazione sia in qualche modo avversa al pensiero o alla riflessione. Al contrario, essi sono strumenti importanti che debbono servire a fare propria la vita e a radicare nella profondità dell'animo l'ideale dell'ordine. L'attività del pensiero deve però essere “confinata” in spazi delimitati, vale a dire praticata solo in situazioni in cui si decide di riflettere, in momenti e situazioni adatte a tale attività. In situazioni differenti, deve essere l'armonia e l'istinto a guidare l'opera e la vita del Cifrato. E' evidente che il comportamento istintivo dello stesso è comunque inconsciamente dettato anche dalla riflessione svolta in precedenza.

L'ordine e l'armonia devono essere necessariamente perseguiti, ma l'Ordine Trascendentale non cerca di imporre il proprio credo in modo attivo o violento, come fanno altre fazioni. Al contrario, i membri della fazione sono convinti che il miglior modo per convincere gli altri della bontà della loro idea sia quello di mostrare semplicemente la loro serenità e le loro capacità di riuscire. Le parole probabilmente sarebbero utili. Ma se l'altro non capisce - ancora una volta - istintivamente, non intuisce il vero potenziale dell'ideale cifrato è inutile cercare di spiegarlo o peggio, di indottrinarlo.

Il comportamento dei Cifrati è paragonabile a quello dell'acqua. Essi si adattano impulsivamente alla situazione in cui si trovano e soprattutto agli essere che li circondano, agendo in modo spesso contrario a quanto

il loro interlocutore possa aspettarsi o pretendere: tra i Githzerai essi saranno allegri ed imprevedibili, mentre tra i Bateezu parranno difensori di tutto ciò che è buono e giusto. Questo curioso modo di comportarsi è dovuto alla loro continua ricerca dell'equilibrio. Essi cercheranno di formare l'equilibrio tra esseri o in situazione che non hanno equilibrio, cercando - secondo la loro visione - di crearlo così spontaneamente.

La filosofia dell'Ordine Trascendentale non è codificata né particolarmente complessa o articolata. Questo è dovuto al fatto che i membri della fazione preferiscono la “comprensione” alla “conoscenza”, dove per comprensione di intende un intendimento spontaneo alla natura del Multiverso e alle sue caratteristiche. Piuttosto che organizzare lunghi sermoni o lezioni sulle qualità delle cose e sull'importanza dell'equilibrio, l'ordine preferisce organizzare lunghe sessioni di meditazione dove ogni Cifrato ha la possibilità di radicare in profondità gli ideali dell'organizzazione, riflettere su quando conosce e quanto ha vissuto, sugli obiettivi raggiunti e sull'importanza dell'equilibrio.

FINI ED OBIETTIVI DELL'ORDINE TRASCENDENTALE

*“Mi sono sempre sentito
frustrato dalla mia paura.*

*Davanti a mille cose
che volevano fatte.*

Temevo di fallire.

E fallivo senza agire.

Ora non più'...”

FIFRIIR ALAMARDAEL,

ELFO PLANARE CIFRATO

Il fine ultimo dei Cifrati è ovviamente l'illuminazione, intesa come capacità di costruire e costruirsi una vita piena di successo e di serenità.

Più in generale, è volontà dell'Ordine Trascendentale entrare in perfetta armonia con il ritmo del Multiverso, partecipare e mantenere questo ritmo. In effetti, esiste tra i Cifrati in timore che essere malvagi o semplicemente egoisti o stupidi possano, con il loro agire “aritmato” e sconclusionato, interferire con l'armonia dei Piani ed



addirittura guastarla. E' per questo che dove essi vedono squilibrio cercano di intervenire, cercando di ripristinare la "Cadenza dei Piani".

L'organizzazione della fazione, in sé, non ha scopi prettamente politici né è orientata alla predicazione della loro ideologia. Essa si prefigge di accogliere nelle sue fila gli illuminati che hanno saputo riconoscere l'armonia del Multiverso e dare a loro tutti gli strumenti necessari per entrare in perfetta sintonia con essa.

I seguaci dell'Ordine Trascendentale sono apprezzati come diplomatici e come leader di bande mercenarie o altre attività militari, per via della loro ricerca di equilibrio da una parte e per la loro capacità di agire senza indugi dall'altra. I Cifrati, se lo ritengono opportuno, possono dedicarsi a tali attività: la fazione solitamente non esprime giudizi in merito.

RELAZIONI CON LE ALTRE FILOSOFIE

*"Brava gente, gli Athar.
Ma a me che importa
se gli dei non esistono
o sono solo esseri mortali?
Io voglio vivere
Se essi mi lasciano stare
io farò altrettanto.
Pace a loro, come a me!"*

MAÍSAI,
GITHZERAÏ CİFRATO

La natura equilibrata e pacifica della fazione le permette di instaurare rapporti pacifici con quasi tutte le altre fazioni. Per questo, l'Ordine non ha alleati favoriti o nemici giurati. Inoltre, tale situazione riflette anche lo scarso interesse che l'organizzazione ha nei confronti della politica di Sigil. Pur non considerandoli nemici, i Cifrati non apprezzano la filosofia dei Caosicisti, data l'impostazione caotica delle loro vite, lontana dal concetto di equilibrio. Tuttavia, proprio i membri di questa fazione amano, quando la loro indole caotica permette di apprezzarla, la compagnia dei Cifrati: i Caosicisti apprezzano infatti il modo istintivo di agire dei Cifrati.

L'unica organizzazione che crea dei problemi all'ordine è quella degli Harmonium. Sebbene entrambe le fazioni basino la loro filosofia sull'armonia, le Teste Dure vogliono

imporre agli altri con la forza la loro idea di equilibrio. Per questo non capiscono la "passività" dei Cifrati e credono che essi vogliano in qualche modo far fallire i loro piani.

STORIA DELL'ORDINE TRASCENDENTALE

*"Adoro le belle storie,
specie se hanno qualcosa di
importante da darmi.
Ma non gettero' la mia
vita leggendo storie.
Credo che ci sia altro da fare..."*

FAREFY,
CİFRATA

Le origini dell'Ordine Trascendentale sono in realtà avvolte nel mistero. La stessa fazione non ha alcun interesse ad occuparsi del passato: esso è andato, e non ha senso soffermarsi su di ciò che non è più, mentre il futuro deve ancora essere, e sarà plasmato dal ritmo del Multiverso. Ciò che importa è il presente.

Per fare luce sulla storia della fazione bisogna allora rivolgersi a qualche sapiente e studioso della storia di Sigil.

Per qualche storico, la fazione nacque dai piani di qualche umano planare che, circa un millennio fa, spese molto del suo tempo con i Rilmani o i Buomman, che studiò il loro stile di vita e la loro filosofia, e che con i suoi studi plasmò l'ideale dell'Ordine Trascendentale.

Per altri studiosi, l'origine dell'ordine deve essere fatta risalire a qualche saggio proveniente dalle lande di Kara-Tur, un continente del mondo di Abeil-Toril, nel piano materiale. Questa intuizione è basata sul fatto che in tale luogo esistono filosofie che presentano notevoli similitudini con l'ideale dei Cifrati.

Al di là di questo, la storia della fazione è una storia priva di grandi sconvolgimenti, guerre o lotte di potere. Molti factol cifrati hanno spesso agito come diplomatici e mediatori per regnanti e politici di tutto il Multiverso, e anche tra i leader di altre fazioni. Per questo, la relativa tranquillità della Gabbia, negli ultimi secoli, è sicuramente legata al lavoro di mediazione svolto da questa fazione.

Rhys, la Factol della fazione da lungo tempo, è in pratica la sola factol rimasta dopo la Guerra delle Fazioni. Essa



si diresse sul piano dell'Elysium poco prima che la guerra investisse Sigil, e per questo ne rimase fuori. I membri della fazione, piuttosto che alimentare lo scontro, cercarono di fungere da mediatori, come la loro natura ed i loro ideali indicavano ad essi. Nell'opera furono guidati da Quillabrin, una genasi del fuoco, che in precedenza apparteneva alla fazione degli Harmonium. Come si sa, tale attività non evitò la fine delle fazioni nella Città delle Porte. Al suo ritorno Rhys trovò una metropoli molto differente. Ordinò ai membri della fazione di aiutare a ricostruire la città, sebbene la loro sede, il Grande Ginnasio, venne per forza di cose confiscata. A parte questo, molto poco è cambiato per i Cifrati. Sebbene non abbiano più un vero quartier generale su Sigil, la loro storica indifferenza verso la politica ha permesso loro di mantenere quasi intatta la loro organizzazione e di svolgere le attività che hanno sempre svolto. Il loro nuovo, vero centro di azione è situato sul piano dell'Elysium.

L'ORDINE TRASCENDENTALE DOPO LA GUERRA DELLE FAZIONI

*“La Guerra delle Fazioni
ha dimostrato quanto
il nostro credo sia forte
e quanto importante sia
l'equilibrio”*

RHYS,
EX FACTOL DEI CIFRATI

L'Ordine Trascendentale è stata probabilmente la fazione che ha subito le conseguenze minori della Guerra delle Fazioni. Rhys, l'attuale “leader” dell'organizzazione ed ex factol della medesima, non ebbe la possibilità di vedere tale scontro né cercare di porre un freno ad essa. Fu costretta a recarsi nell'Elysium poco prima dell'inizio del conflitto per ragioni diplomatiche. L'Elysium è infatti il piano dove i Cifrati sono più attivi e numerosi e lì stava sorgendo un nuovo quartier generale. La linea di azione dell'ordine fu tracciata da Quillabrin, una Genasi stretta collaboratrice della factol. Come si sa, infine la Signora del Dolore offrì due possibilità alle fazioni, anche a quelle che, come l'Ordine Trascendentale, erano rimaste

praticamente neutrali: sciogliersi o andarsene da Sigil. Il momento della decisione coincise fortuitamente con il ritorno di Rhys che, informata di quanto accaduto, capì e concordò con gli altri membri che per il bene dell'equilibrio delle cose era giusto porre fine all'Ordine Trascendentale in quanto fazione. Ciononostante, i membri della fazione rimasero “spiritualmente” uniti nella loro filosofia. La fazione venne riconvertita in una sorta di compagnia culturale, dedita allo studio delle caratteristiche del Multiverso e come società di confronto intellettuale. Il Grande Ginnasio funge ora da luogo di incontro per gli ex membri della fazione, come palestra cittadina, come edificio dove si tengono vari seminari e come luogo di meditazione per chiunque voglia addentrarsi in tale pratica, senza che sia necessario aderire al credo dei Cifrati, ora ufficialmente bandito, opportunità questa molto apprezzata da Githzerai e Buomman.

Al lato pratico, le attività del Grande Ginnasio sono organizzate da Rhys, Quillabrin e da altri cinque ex membri, che ora formano il comparto direttivo dell'istituzione accademica. I poteri formali di tale direttorio si esauriscono qui.

E' tuttavia innegabile che negli edifici dei Cifrati ancora si respirino nell'aria quegli ideali attorno ai quali si erano aggregati i Cifrati. E non è raro che essi riemergano di volta in volta nei seminari culturali che si tengono nel Grande Ginnasio.

L'ATTIVITÀ' DI MEDITAZIONE DEI CIFRATI

*“E' la meditazione
che ci permette di raggiungere
l'unità tra anima e corpo
tra il pensiero e l'azione
tra il volere ed il fare”*

ANNIKE BRIGHTSTONE,
GNOMA PLANARE CIFRATA

I Cifrati raggiungono l'armonia con la “Cadenza dei Piani” tramite una particolare attività di meditazione che essi chiamano “Padroneggiamento dello spirito del Multiverso”. Tale attività richiede un certo impegno da parte dei membri della confraternita (è necessario dedicare ad essa almeno 10 ore la settimana per i neo





ammessi alla fazione, che possono essere ridotte a 4 per chi ha già raggiunto un elevato livello di capacità di agire in modo intuitivo).

Questa attività meditativa presenta tre livelli di perfezione. Al primo livello il Cifrato impara ad agire seguendo il proprio istinto liberandosi dalle sue fisime mentali, anche se per soli pochi istanti. Quando si padroneggia questo primo livello si guadagna il titolo di "Padroni del cuore".

Un Padrone del cuore può allora cimentarsi nel secondo livello di meditazione, attraverso il quale il corpo e la mente diventano uno solo. A questo livello il Cifrato impara ad agire in modo naturalmente istintivo per un periodo di tempo maggiore rispetto al primo livello. Si diventa allora "Padroni della mente".

Al terzo ed ultimo livello il Cifrato a b b a n d o n a completamente i normali processi mentali del pensiero e diviene un tutt'uno con il pulsare del Multiverso. Si diventa "Maestri dello Spirito". Si dice che sia possibile arrivare oltre questo livello, dopo di ché il Cifrato sarebbe capace di abbandonare la sua mortalità e diventare parte integrante della Grande Ruota. Ma pare che nessuno ci sia ancora riuscito...



IL CODICE MAUVIGNON

Mauvignon è stato un grande della storia della fazione dell'Ordine Trascendentale. Egli era un Buomman proveniente dal Piano Astrale che una volta conosciuto il pensiero Cifrato ne rimase profondamente affascinato. Fu proprio per questo che decise di approfondire tale filosofia a livello personale, tentando al contempo di

renderla ancora più logica, compatta e arricchendola con la ricchezza del suo pensiero.

Durante i suoi studi, Mauvignon si chiese se l'unione tra azione e pensiero predicata dai Cifrati potesse avvenire in modo meno difficoltoso e più naturale in determinate condizioni. Fu nell'elaborazione di questa idea che egli arrivò a teorizzare che, date le infinite possibilità del multiverso, doveva esistere un luogo dove lo spazio, il tempo ed il pensiero stesso potessero fondersi e divenire un tutt'uno, anche da un punto di vista fisico e materiale. Il Buomman pensava che se fosse riuscito ad individuare tale luogo sarebbe riuscito a dare un'ulteriore evoluzione al pensiero cifrato, oltre a dare allo stesso un nuovo

impulso vitale e ulteriore diffusione. Fu così che decise di partire per cercare informazioni su questo luogo e tentare di trovarlo. Egli raccoglieva le informazioni che man mano otteneva in taccuini personali. Poi, periodicamente, ritornava a Sigil e rielaborava quanto scoperto e lo trascriveva in un grande tomo chiamato Codice Mauvignon. La sua ricerca durò svariati anni, un periodo nel quale ebbe modo di scrivere quasi trecento pagine.

Un giorno, tuttavia, Mauvignon scomparve nel nulla. Partito per un altro viaggio, non fece più ritorno. E ciò che è più grave, è che il suo prezioso libro è stato quasi completamente distrutto durante la Guerra delle Fazioni, forse da membri di altre organizzazioni rivali, forse da qualche cifrato geloso. Tutto ciò che rimane sono solo alcuni piccoli frammenti custoditi nella biblioteca del

La meditazione nel gioco

Tutti i Cifrati guadagnano un bonus di +1 all'Iniziativa come beneficio per appartenere alla fazione, e per via del fatto che iniziano in qualità di membri la meditazione (sono a tutti gli effetti Maestri del Cuore). Il personaggio può decidere di salire di livello nella Meditazione dei Cifrati. Arrivare al secondo livello richiede un mese di allenamento per almeno 8 ore la settimana. Alla fine si deve superare un test sulla Saggezza (CD 15). In caso di successo il personaggio diventa Maestro della Mente e guadagna un +2 all'Iniziativa. In caso di fallimento è necessario un altro mese di training. Per giungere al terzo livello serve un ulteriore mese di meditazione, e un successo su un test sulla Saggezza (CD 18). Divenire Maestri dello Spirito concede un bonus di +3 all'Iniziativa.



Ginnasio e studiati dai ricercatori della fazione.

La scomparsa di Mauvignon ha fatto supporre che in effetti egli sia riuscito a scoprire quel luogo meraviglioso che tanto desiderava trovare e che magari un giorno possa tornare. Per questo si continua a studiare la sua opera. In realtà, alcuni temono che il luogo che tanto cercava possa essere un semipiano terribilmente pericoloso, come il temuto Reame Remoto...

L'ORIGINE DELLA PAROLA "CIFRATI"

*"Certo. Le mie origini
sono importanti.
Ma non è contemplando
la radice di un albero
che saprò cos'è un albero e
quali frutti può offrirmi."*

WOHL,
BUONMAN CIFRATO



I membri
dell'Ordine
Trascendentale
vengono
comunemente indicati
come "Cifrati". Perché?

Chiaramente non è possibile stabilire la data esatta della nascita di tale termine. Tuttavia, la sua origine viene spesso fatta risalire ad uno dei primi discorsi esposti in pubblico da un membro della fazione - quando ancora essa non era effettivamente la fazione che tutti conoscono. Tale ragionamento, esposto quasi un

millennio fa da uno sconosciuto membro dell'allora nascente fazione, faceva riferimento a segni e segnali che il Multiverso continuamente ci invia, sulla sua natura, sul ritmo che lo caratterizza, e sulla questione dell'armonia.

Tali segnali sono reali, ma non sono ovviamente immediatamente intelleggibili ed evidenti... altrimenti l'illuminazione dell'Ordine Trascendentale non avrebbe ragione di essere.

Ebbene, tali segni arrivano a noi in modo cifrato, mascherato, e tocca alla nostra sensibilità saperli individuare, interpretare, decifrare.

E' proprio per questa loro capacità di vedere e tradurre questi segni che i cifrati furono chiamati così: per la loro capacità di vedere questi messaggi cifrati ed essere soprattutto in grado di decifrarli.

IL PINNACOLO DELLA PERFETTA CONOSCENZA

*"Non capirebbe la cosa nemmeno al
Pinnacolo della perfetta conoscenza!"*

KADEI OLBER,
CIFRATO MEZZIELFO

Il Pinnacolo della Perfetta Conoscenza non è un oggetto né un luogo ben preciso, sebbene molti Cifrati si riferiscano ad esso come ad un mitico sito realmente esistente. Il pinnacolo sarebbe un posto dove la perfetta conoscenza ricercata dall'Ordine Trascendentale è riposta. Nessuno sa in realtà come possa presentarsi il pinnacolo, né perché sia stato creato né tanto meno da chi. Sono sorte alcune leggende a tal proposito, vecchie come la fazione stessa, alcune delle quali parlano di un eroico gruppo di Cifrati che dopo mille peripezie scovarono questo pinnacolo nelle profondità di Arborea o di Ysgard. Altri ancora credono che Mauvignon abbia trovato questo Pinnacolo e che sia rimasto là (oppure che stia cercando un modo per tornare indietro). Per alcuni il pinnacolo rappresenta la genesi della fazione.

Ad ogni buon conto per molti questo luogo rimane una semplice leggenda, ma riferimenti a tale sito compaiono in alcuni modi di dire tipici dei membri della fazione e ciò conferma il suo stretto legame con l'Ordine Trascendentale.



SIGIL, LA CITTÀ DELLE PORTE

LA GUERRA SANGUINOSA

Da un discorso di Amber Skillwater, Mezz'elfa planare membro dell'Ordine Trascendentale

"... Sigil, la mitica Città delle Porte... un luogo incantevole dove vivere... Perché essa è al centro di tutto, dell'intero Multiverso. Se immaginiamo la Grande Ruota nel suo insieme, è evidente che essa, per mantenere il suo movimento, il suo ritmo, ed il suo equilibrio, deve possedere un perno, un fulcro... E non è il fulcro la base stessa dell'equilibrio?"

E noi viviamo la fantastica possibilità di essere qui, di abitare, o di passare, attraverso questo centro di tutte le cose. Se viaggiando nei piani abbiamo la possibilità di vedere le infinite possibilità che il Multiverso ci propone, è qui che si deve diramare la nostra consapevolezza del suo essere. E' qui che deve radicarsi e prendere forza la coscienza dell'equilibrio, del movimento, del ritmo, del significato delle cose.

Qui, l'equilibrio è forte. Esseri di ogni dove arrivano e si incontrano, pacificamente - anche se non lo vogliono. E' qui che ogni essere porta a contatto con gli altri la sua armonia, la sua esperienza. E se essa è manca di armonia, è con il confronto con l'altro che essa riguadagna naturalmente stabilità, simmetria.

La città è un esempio per l'intero Multiverso. E' importante, sapete? Sfruttate questa grande opportunità..."



Da un discorso di Wohll, Buomman Cifrato

"...La Guerra Sanguinosa ha per noi un significato importante. Essa è la prova che il ritmo, la Cadenza dei Piani, non è qualcosa di statico, immutabile, inscalfibile ed eterno. E' la prova, il segno tangibile che qualcuno, oltre a prendere coscienza del ritmo del Multiverso, deve anche lottare per preservarlo.

I piani inferiori sono luoghi spaventosi, che la maggior parte degli esseri di questo Multiverso non dovrebbe mai vedere. Tuttavia essi esistono, sono la dimora di migliaia di entità - chiamiamole così - e in un certo qual modo fungono da contro bilanciamento ai piani superiori. Quello che voglio dire è che essi sono necessari all'armonia delle cose, hanno un significato.

Orbene, la temibile guerra scatenata da Tanar'ri e Baatezu minaccia seriamente l'equilibrio della Grande Ruota. La forza distruttiva del loro insensato conflitto, che investe più piani e che in passato ha raggiunto anche i piani intermedi provoca solo devastazione e minaccia l'armonia del Multiverso.

Sappiamo tutti che qualcosa dovrebbe essere fatto...

Ma come contrastare la furia di quei mostruosi eserciti? Ecco, questa è una di quelle situazioni in cui il non agire ha un significato. Come fazione, come organizzazione, noi non abbiamo la possibilità di intervenire in tale lotta. Ma una cosa è certa: se un giorno, qualche entità celeste, qualche dio, o qualsiasi altra cosa ci desse la possibilità di lottare per ristabilire un minimo di ordine anche in quei piani maledetti, noi Cifrati non ci tireremmo certo indietro..."

DICONO DI LORO: IL PENSIERO DELLE ALTRE FAZIONI SECONDO I CIFRATI

GLI ATHAR

"Dedicano la loro vita a combattere una menzogna. Può essere una cosa nobile. Ma non hanno le prove di ciò che vogliono dimostrare. Ma non sono male."



I SEGUACI DELLA FONTE

“Apprezziamo la loro visione delle cose. La divinità di cui parlano... Non indica forse che siamo un tutt'uno con il Multiverso?”

IL CENACOLO DEI DEPRESSI

“Propugnano una filosofia pericolosa ed inutile.”

I GUARDIANI DEL DESTINO

“Non sappiamo in base a che cosa possano dire che il Multiverso sia entropia e che sia destinato a disgregarsi. Non capiscono che esso è un organismo che muta e si evolve. Se essi partecipano alla trasformazione forse è un bene. Ma che non cerchino di distruggerlo...”

I CINEREI

“Forse la loro non vita è un aspetto del fatto che siamo tutti parte di un entità unica...”

I DESTINATI

“Ci piace la loro volontà di fare. E' positiva. Ma che non diventi sopraffazione del prossimo...”

LA CONFRATERNITA DELL'ORDINE

“Anche loro apprezzano l'ordine e la prosperità. Bene. Ma sono troppo freddi... agire, essere e sentire sono lontani dal loro ideali...”

LA LIBERA LEGA

“Aspettiamo che aprano gli occhi sulla verità del Multiverso.”

GLI HARMONIUM

“Il loro concetto di armonia è malato. Non ne hanno compreso la vera essenza.”

I GIUSTIZIERI

“La loro idea di giustizia a tutti i costi non possiede né equilibrio né armonia. Lavorano nella giusta direzione, ma sono eccessivamente zelanti, e questo è un male.”

LA LEGA RIVOLUZIONARIA

Partecipano alla trasformazione del Multiverso. Ma anche loro non conoscono il significato di equilibrio.”

IL SEGNO DELL'UNO

“Sono gente interessante. Se sono unici capiranno bene quant'è importante agire per il bene di loro stessi e delle cose che li circondano, giusto?”

LA SOCIETA' DELLE SENSAZIONI

“Capiamo il loro spirito di sperimentare. Non è poi così sbagliato. Ma mancano di equilibrio. Inoltre, il Multiverso non è qualcosa che va sfruttato... ma compreso e goduto...”

I CAOSICISTI

“Sono l'esatto contrario dell'armonia che cerchiamo.”

I NON ALLINEATI

“Vale lo stesso discorso fatto per la Libera Lega.”

I CARNEFICI

“Sono profondamente miopi. Vedono solo quello che vogliono vedere.”

I FIGLI DELLA PIETA'

“Inseguono nobili ideali. Ma anche essi non sono capaci

di vedere il tutto e l'equilibrio delle cose”.

I RINUNCIATARI DELL'ANELLO

“E' interessante la loro idea di liberà. Ma per godere dell'armonia delle cose non è necessario dimenticarsi delle cose materiali: anche esse sono parte integrante del Multiverso”.

L'OCCHIO DELLA MENTE

“E' vero, il Multiverso è un luogo meraviglioso dove vivere e testare le proprie qualità. Ma non è solo una palestra. E' molto di più!”

IL PATTO DEL DIAVOLO

Talia guardava con i suoi occhi curiosi le guglie del tempio che aveva di fronte. La struttura di quell'edificio l'aveva sempre incuriosita. Quelle pietre enormi... e quelle fenditure, che dovevano servire da finestre, oblique, con quegli strani mosaici vetrosi che raffiguravano chissà quale idea... Ma quando era stato costruito tale tempio... quand'era sorta Sigil?

Improvvisamente i suoi bellissimi occhi di gatto notarono un movimento nel vicolo a sinistra, appena accennato, ma non sufficientemente nascosto per sfuggire alla sua acutissima vista. Si staccò dal muro sul quale era appoggiata e assunse una posizione stabile ed equilibrata. Avvicinò le mani ai due coltelli che teneva appesi al giustacuore, intuitivamente, senza pensarci.

L'oscurità, e soprattutto la conformazione dei viottoli di quel luogo non le permettevano di vedere molto oltre il luogo in cui stava sostando.

Si immobilizzò quando notò un altro movimento, e fu allora che dalla leggera nebbia che aleggiava nell'aria uscì una figura alta e slanciata completamente avvolta in un pesante mantello nero di pelle.

Si trattava di un umanoide dai lunghi capelli bianchi. Una sciarpa avvolgeva il suo viso, ma erano ben in risalto i suoi occhi blu e profondi, che fissavano la Cifrata.

“Dunque, gattina, sei venuta all'appuntamento, a quanto vedo...”

Talia non si mosse, né disse nulla.

“Non avere timore, mia piccola Tiefing. Io non sono un guerriero, né un mercenario, né tanto meno un assassino. Io - vedi - considerami un... mercante...”

L'essere sorrise impercettibilmente sotto la spessa sciarpa, ma Talia lo notò senza alcuna fatica.

“Francamente non mi interessa chi, o cosa, sei. Sono qui per uno scambio. Effettuiamo questo scambio. Io andrò per la mia strada e tu per la tua.”

“Stai tranquilla, gattina. Se mi fai piccare, come potrai fare contento il tuo superiore?”





“Sgherro, se non ottieni la gabella che il tuo capo vuole, come farai a tua volta a farlo contento...? Hai con te l'astuccio?”

“Naturalmente, amica mia. Eccolo qui. Mi hai scambiato per un ciurmatore?”. Il grosso tiefling estrasse da una tasca un astuccio di forma cilindrica, non più alto di una ventina di centimetri, fatto di morbida pelle. “So che con voi Cifrati non si scherza, che agite immediatamente... senza pensare... Sei carina, dovremmo diventare compari, che dici...? Dopotutto, apparteniamo alla stessa specie...”

Talia era molto infastidita dalla presenza e dai modi di fare di quell'essere, ma si mantenne calma e vigile.

“Sinceramente” disse “non mi pari proprio il tipo di persona con cui io andrei d'accordo. Se ora, finalmente, mi vuoi dare quell'astuccio, io di consegnerò quello che è tuo... di diritto, come è stato pattuito.”

L'interlocutore sorrise ancora, e la cosa non sfuggì di certo a Talia. “Sì. Ho anche io molte cose da fare. Avvicinati, dolcezza. Dammi la gabella e avrai la tua favilla.”

La Cifrata si avvicinò guardinga ma risoluta, fissando negli occhi lo sconosciuto. L'altissimo tiefling sorrise ancora.

Non appena Talia si trovò a pochi centimetri dal suo interlocutore un repellente arto scheletrico fuoriuscì dal petto dello sconosciuto e cercò di afferrare il braccio della giovane Cifrata. Ma incredibilmente la ragazza ritrasse il braccio appena in tempo con una velocità fulminea. Quasi nello stesso istante con l'altra mano estrasse il pugnale che teneva dietro la schiena e compiendo un perfetto e veloce giro su se stessa cercò di conficcarlo nella spalla di quello che ora era diventato un pericoloso nemico.

Il tiefling però alzò il braccio e riuscì a bloccare quel colpo micidiale. “Allora è vero. Voi Cifrati siete dotati di una sorta di sesto senso” esclamò, senza smettere di sorridere.

Talia lo guardò fisso negli occhi poi, senza dire nulla, compì una c a p r i o l a all'indietro, schivando due quadrelli che arrivarono da chissà dove.

“Dove vuoi

andare...?” disse calmo il tiefling. Ti hai più bisogno di questo astuccio che io di quei soldi. La mia era solo una... prova... diciamo così.”

Talia osservava sprezzante il suo interlocutore. “Ascoltami bene: non so per chi lavori, ma una cosa è certa... Non porterò a termine nessun affare con te! Chiaro?”

“Non devi parlarmi così, dolcezza. Non puoi evitare i quadrelli delle nostre balestre per sempre... lo sai, vero? Ascolta: seguimi ed entrambi otterremo quello di cui necessitiamo. Credimi: non hai scelta.”

Talia pensava a quanto le aveva detto Quillabrin “Non so chi ti troverai di fronte, ma quell'astuccio contiene qualcosa di importante per Rhys. Ho fiducia nelle tue capacità. Segui il tuo istinto: sappiamo entrambi che saprai fare la cosa giusta e portare a termine la missione”. Mentre queste parole riecheggiavano nella sua mente, il suo sconosciuto interlocutore le parlò ancora.

“Ebbene, vuoi seguirmi o... morire? Su, Cifrata, scegli... facciamo un patto. Puoi solo fidarti di me... non voglio uccidere una gattina carina come te...”

Talia lo fissò ancora una volta, poi disse: “Andiamo, allora... Ma stai attento a quello che fai, MERCANTE... noi Cifrati siamo ancora potenti, anche qui a Sigil...”

“Lo so, dolcezza. Anche se voi CIFRATI non avete più alcun diritto di esistere qui... lo so...” Il tiefling le voltò le spalle “Seguimi...”

Talia si mosse senza pensare, e si avviò con il viso sereno verso la fine del vicolo assieme al suo nuovo nemico...





MATERIALI DI GIOCO

NUOVI TALENTI

Maestro del Cuore [Generale, Cifrati]

Hai imparato ad agire senza pensare.

Prerequisiti: Appartenenza all'Ordine Trascendentale, Bonus d'Attacco Base di 2+

Benefici: Guadagni un bonus di +2 ai tiri di Iniziativa e la possibilità di entrare in una "trance d'azione". Ogni volta che ti trovi in combattimento, guadagni un +1 a tutti i tiri salvezza su Volontà. Si può godere di questo beneficio dal momento in cui si compie la prima azione e termina alla fine del combattimento. In compenso, poiché agisci senza pensare, non puoi "ritrattare" alcuna azione che decidi di intraprendere. Ad esempio, se dici "Lancio una Palla di Fuoco", non puoi cambiare idea e lanciare un Fulmine. Inoltre, se prepari un'azione, devi per forza eseguire l'azione preparate quando le condizioni sono rispettate.

Speciale: Il bonus d'iniziativa ottenuto grazie a Maestro del Cuore non si somma a quello di Iniziativa Migliorata. A discrezione del DM, se un personaggio ha già Iniziativa Migliorata quando si unisce all'Ordine Trascendentale può sostituire quel talento con Maestro del Cuore.

Maestro della Mente [Generale, Cifrati]

Sei un Maestro della Mente, un Cifrato che ha innalzato la propria abilità di agire senza pensare.

Prerequisiti: Appartenenza all'Ordine Trascendentale, Maestro del Cuore, Bonus d'Attacco Base di 6+

Benefici: Puoi scegliere un numero di abilità pari a uno più il tuo modificatore di saggezza. Puoi "prendere dieci" nelle prove di queste abilità in qualsiasi circostanza.

Maestro dello Spirito [Generale, Cifrati]

Sei un Maestro dello Spirito, a un Cifrato che ha innalzato la propria abilità di agire senza pensare.

Prerequisiti: Appartenenza all'Ordine Trascendentale, Maestro dello Spirito, devi essere Factol dell'Ordine Trascendentale.

Benefici: Guadagni un'ulteriore +4 ai tiri d'Iniziativa, +2 ai tiri salvezza su Volontà mentre ti trovi in Trance d'Azione e vieni considerato in Trance d'Azione in qualsiasi istante.

Speciale: Devi prendere questo talento alla prima occasione nell'improbabile eventualità in cui tu venga nominato Factol dell'Ordine Trascendentale.

CLASSE DI PRESTIGIO

Danzatori della Cadenza

C'è una trama, un ritmo, nel multiverso. Il battito della Cadenza dei Piani attraversa il Multiverso - perfetto, ineffabile. Percepiscilo. Lascia che ti guidi. Segui la danza dei piani.

I Danzatori della Cadenza sono un gruppo di monaci devoti alla Cadenza dei Piani. La Cadenza può essere meglio descritta come il ritmo del multiverso, ma è anche più di quello. C'è chiaramente anche un aspetto mistico – infatti molti chierici cifrati sono devoti alla Cadenza e ottengo incantesimi proprio come i normali chierici. La Cadenza è viva perché il multiverso è vivo – è il battito cardiaco della creazione.

La Cadenza è importante per tutti i Cifrati, ma forse lo è ancor di più per i Danzatori della Cadenza. Percependo la Cadenza, e muovendosi a tempo con essa, è possibile conoscere l'azione perfetta per ogni istante.

Requisiti

Per diventare Danzatore della Cadenza, devi soddisfare i seguenti requisiti

Abilità: Intrattenere (una delle quali dev'essere Danzare) 8+ gradi

Talenti: Maestro del Cuore

Speciale: Mente Lucida, dev'essere di allineamento Neutrale.

Abilità di Classe

Le abilità di classe per un Danzatore della Cadenza (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Equilibrio (Des), Scalare (For), Concentrazione (Cos), Artigianato (Int), Diplomazia (Car), Artista della Fuga (Des), Nascondersi (Des), Saltare (For), Conoscenza (i piani) (Int), Ascoltare (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Intrattenere (Car), Professione (Sag), Nuotare (For), e Acrobazia (Des).

Punti abilità ad ogni livello 2 + modificatore di Int.



Tabella: Danzatori della Cadenza

Liv.	BAB	Temp	Rifl	Vol	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Avanzamento da Monaco, Colpo della Cadenza 1/giorno, Neutralità
2°	+1	+0	+3	+3	Danza della Cadenza
3°	+2	+1	+3	+3	Presagio, Colpo Ki +1
4°	+3	+1	+4	+4	Colpo della Cadenza 2/giorno, Danza della Cadenza
5°	+3	+1	+4	+4	Maestro della Mente, Cambio di Allineamento
6°	+4	+2	+5	+5	Danza della Cadenza, Divinazione, Colpo Ki +2
7°	+5	+2	+5	+5	Colpo della Cadenza 3/giorno
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Danza della Cadenza
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Comunione, Colpo Ki +3
10°	+7/+2	+3	+7	+7	Colpo della Cadenza 4/giorno, Danza della Cadenza

Privilegi di Classe

Di seguito sono riportati i privilegi di classe dei Danzatori della Cadenza

Dado Vita: d8

Competenza nelle armi e nelle armature: i Danzatori della Cadenza non guadagnano alcuna competenza nelle armi e nelle armature.

Avanzamento da Monaco: I livelli da Danzatore della Cadenza del personaggio si sommano a quelli da Monaco per determinare il bonus di CA, velocità di movimento, bonus d'attacco senz'armi e Danni senz'armi.

Neutralità: se l'allineamento del Danzatore della Cadenza dovesse cambiare in Neutrale (e in molti casi succede), non perderà le proprie abilità da Monaco. Inoltre, se un Danzatore della Cadenza dovesse perdere la componente Neutrale del proprio allineamento, perderebbe tutte le abilità speciali da Danzatore della Cadenza e non potrebbe riguadagnarle o prendere altri livelli in questa classe se non dopo essere tornato Neutrale e aver ricevuto un *Espiazione* da parte di un chierico Cifrato che veneri la Cadenza dei Piani.

Colpo della Cadenza: come azione di round completo, un Danzatore della Cadenza

può attaccare con un Colpo della Cadenza, concesso dalla chiarezza con cui conosce l'azione perfetta per quel momento. Se l'attacco del Danzatore dovesse andare a segno, sarebbe automaticamente una minaccia di critico. Un Danzatore della Cadenza può utilizzare Colpo della Cadenza una volta al giorno al primo livello e una volta al giorno in più per ogni tre livelli da Danzatore della Cadenza che ottenga oltre al primo.

Danza della Cadenza: i Danzatori della Cadenza percepiscono il flusso della Cadenza abbastanza bene da essere nel posto giusto al momento giusto. Al secondo livello e ad ogni livello pari successivo, guadagnano permanentemente un bonus di intuizione di +1 ad un attributo a scelta tra il loro Tiro Salvezza di Riflessi, Classe Armatura, Tiro per Colpire, o un bonus di intuizione di +2 alla loro Iniziativa. Al sesto livello, un Danzatore della Cadenza può applicare il proprio bonus di Danza della Cadenza ad un attributo a cui lo ha già applicato, raddoppiando il bonus (da +1 a +2 o da +2 a +4).

Presagio: una volta al giorno, un Danzatore della Cadenza può percepire il Ritmo dei Piani così bene che è in grado di percepire il futuro. Quest'abilità funziona esattamente come l'incantesimo Presagio.





Colpo Ki: i Danzatori della Cadenza ottengono l'abilità Colpo Ki come gli altri monaci.

Maestro della Mente: Al quarto livello, il Danzatore della cadenza guadagna questo talento automaticamente.

Cambio di Allineamento: Al quinto livello, i Danzatori della Cadenza devono diventare Neutrali. Se non operano questo cambiamento non possono prendere altri livelli in questa classe. Se successivamente dovessero cessare di essere Neutrali, perderebbero tutte le abilità di quinto livello o superiori se non dopo essere tornato Neutrale e aver ricevuto un *Espiazione* da parte di un chierico Cifrato che veneri la Cadenza dei Piani.

Divinazione: al sesto livello, l'abilità del Danzatore della Cadenza di percepire il futuro è aumentata, permettendogli di compiere una *Divinazione*, come per l'incantesimo, una volta al giorno.

Comunione: al nono livello, l'abilità del Danzatore della Cadenza di percepire il futuro è progredita ulteriormente, permettendogli di utilizzare l'incantesimo *Comunione* una volta al giorno, sebbene nessuna divinità risponda effettivamente alle sue domande. Invece, egli è in grado di discernere le risposte dalla Cadenza dei Piani.

Occhiali della previsione

Questi curiosi occhiali dalle lenti rotonde e dalla montatura dorata sono in realtà un raro manufatto proveniente da qualche misconosciuto mondo del Piano Materiale.

Questi particolari occhiali conferiscono al portatore la capacità di Scurovisione. Inoltre, permettono di lanciare l'incantesimo *Presagio* una volta al giorno.

Creare oggetti Meravigliosi; *Presagio*; Costo: 5.750 Peso:-

Guanciale del sereno riposo

Questo morbido cuscino imbottito di soffici piume è delicato e leggero. Al tatto sembra leggermente tiepido e assicura un riposo completo e senza incubi.

Questo piccolo cuscino permette a chi lo utilizza di recuperare un numero bonus di pf per ora di riposo pari al suo modificatore di Intelligenza. I maghi, gli stregoni, i druidi e gli psion impiegano due ore in meno di riposo per recuperare incantesimi e punti potere.

Creare oggetti Meravigliosi; *Guarire*; Costo: 5.500 Peso:-

OGGETTI MAGICI ED EQUIPAGGIAMENTO

Amuleto dell'equilibrio

Questo scintillante amuleto di metallo lucido raffigura una piccola bilancia a due braccia. Le sue straordinarie qualità lo rendono un oggetto molto prezioso e ricercato.

Questo amuleto permette a chi lo indossa di modificare di +1 o -1 un qualunque tiro di dado dopo che il lancio è stato effettuato. Il potere funziona una sola volta al giorno. Il bonus è cumulativo con altri ulteriori modificatori ad eccezione dell'Amuleto dell'equilibrio maggiore (vedi sotto).

Creare oggetti Meravigliosi; *Scrutare*; Costo: 3.500 Peso:-

Amuleto dell'equilibrio maggiore

Un artefatto del tutto simile al precedente, ma di dimensioni leggermente maggiori.

L'Amuleto dell'equilibrio maggiore funziona allo stesso modo di un amuleto dell'equilibrio, ma il modificatore che conferisce è +2 o -2. Gli effetti dell'Amuleto dell'equilibrio maggiore non sono cumulabili con quelli dell'Amuleto dell'equilibrio.

Creare oggetti Meravigliosi; *Scrutare*; Costo: 8.000 Peso:-

ΠΥΘΩΙ ΙΝΑΚΑΠΤΕΣΙΜΩ

Sensibilità del sicuro

Trasmutazione (Compulsione)

Livello: Chr 2; Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: una creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro Salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: sì

Descrizione: Aumenta le possibilità di individuare un essere invisibile. Quando si compie un attacco contro un essere o un oggetto invisibile la probabilità di mancarlo passa dal 50% al 35%.

Componenti materiali: un frammento di corteccia di salice.

Cancella Età

Trasmutazione

Livello: Chr 8; Drd 8; Cura 8; Mag/Str 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Durata: 1 ora per livello

Raggio di azione: una creatura toccata

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Descrizione: Il bersaglio dell'incantesimo viene



ringiovanito. L'aspetto ritorna giovanile. I bonus ed i malus dovuti all'età svaniscono. La creatura viene considerata giovane per in base ai comuni canoni della sua razza.

Legame Empatico

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 6; Vendetta 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 minuto

Durata: Permanente (vedi descrizione)

Raggio di azione: due creature in contatto

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi:

Si

Descrizione: Questo incantesimo crea un legame empatico tra due creature. I due soggetti possono sentire tutte le volte che lo vogliono le emozioni e le sensazioni fisiche e psichiche uno dell'altro. Al momento del lancio i bersagli devono tenere con una mano una cordicella di canapa. Ognuna delle due creature dovrà conservare una metà della cordicella. Se un soggetto lo desidera, può ricevere i punti ferita persi dall'altro bersaglio, al suo posto. L'incantesimo ha termine quando viene dissolto o quando uno dei due soggetti perde la sua parte di cordicella.

Componente materiale: una cordicella di canapa.

Parola di Ferro

Incantamento

Livello: Chr 2; Drd 3; Brd 3; Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Durata: 1 minuto per livello

Raggio di azione: tutte le creature alleate in un raggio di 25 metri

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Si

Descrizione: L'incantatore recita un'antica cantilena Githzerai. Tutti gli alleati guadagnano immediatamente +1 a colpire e +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà. L'effetto è cumulabile con altri bonus derivanti da incantesimi differenti.

Componente materiale: un pizzico di polvere di ferro

Nervi d'acciaio

Trasmutazione

Livello: Chr 3; Drd 4; Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Durata: 1 minuto per livello

Raggio di azione: una creatura toccata

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Si

Descrizione: Il bersaglio dell'incantesimo diventa iperreattivo. Guadagna un bonus di +2 alla Des, +2 a tutti i tiri salvezza sui riflessi e +1 al tiro di Iniziativa.

Componente materiale: un pezzetto di resina.





NUOVE LOCALITÀ

IL GRANDE GINNASIO

Il Grande Ginnasio è un gigantesco e splendido edificio, munito di un magnifico parco di forma quadrangolare - una cosa insolita per la metropoli di Sigil - collocato nel Rione delle Gilde. E' posto a metà strada tra la Sala Oratoria ed il Gran Bazar, ed in effetti è equidistante dai due.



L'entrata principale dello stabile, caratterizzata da un grande portone dorato, si apre immediatamente sul parco interno. Esso presenta tre appezzamenti di terreno rettangolari nei quali crescono una serie di varietà di piante planari, soprattutto limoni ed aranci, naturalmente importate artificialmente da piani come l'Elysium e le Terre Bestiali, ma anche dal Piano Materiale. Attorno al terreno coltivato a giardino vi sono ampi spazi che i Cifrati utilizzano come luogo di incontro, per passeggiare o semplicemente per rilassarsi. Raramente tali luoghi vengono utilizzati per l'attività di meditazione: per tale esercizio sono stati creati spazi appositi all'interno dell'edificio.

Il parco è circondato da mura di marmo dorato, che hanno per lo più lo scopo di delimitare l'area dello stesso, dato che sono alte poco più di 2,5 metri. Esse si congiungono direttamente al palazzo principale, la cui entrata si apre di fronte al giardinetto centrale. L'ingresso è coperto da una tettoia in laterizi, sostenuta da sottili colonne di marmo rossastro.

Il Ginnasio presenta una pianta rettangolare, e si sviluppa orizzontalmente rispetto al parco, abbracciandone l'intera ampiezza. Essa presenta una serie di finestre molto ampie che conferiscono luminosità all'ambiente interno e offrono ai visitatori della stessa una bella veduta dei giardini esterni. Lo stabile è formato da due piani più un terzo, più piccolo e centrale rispetto agli altri e situato in nel centro dell'edificio, particolarità

questa che gli conferisce vagamente l'aspetto di un torrione centrale. I tetti sono pioventi e appuntiti, e presentano diverse guglie che accentuano il suo aspetto gotico. Sulla sommità del terzo piano era sistemato un tempo il simbolo dell'Ordine trascendentale, una scultura in marmo bianco che però ora, dopo la Guerra delle Fazioni, è stata

forzatamente rimossa.

Il Grande Ginnasio è un luogo piuttosto ordinato e silenzioso. Ai visitatori è chiesto di mantenere la tranquillità del luogo. In effetti, spesso gli unici rumori che è possibile udire sono il brusio sommesso delle persone che si trovano nell'edificio, persone che parlano ad bassa voce per evitare di turbare la tranquillità del luogo.

Un tempo era possibile visitare questo luogo solo tramite un permesso scritto dei Cifrati. Tuttavia, dopo la Guerra delle Fazioni essa è aperta a chiunque. In effetti



ora è un luogo molto frequentato e qui è sempre possibile incontrare esseri interessanti provenienti da tutto il multiverso.

Primo Piano

La parte centrale del primo piano è occupata dall'atrio del palazzo. Si tratta di un'ampia stanza di forma quadrangolare con un grande tappeto di velluto circolare che copre gran parte del pavimento della stessa. Le pareti erano un tempo coperte da drappi che recavano il simbolo dei cifrati. Oggi invece esse si presentano come splendidi pareti lucide di marmo bianco e luminoso, su cui sono scolpite colonne dalla funzione puramente ornamentale. I lati della stanza si aprono sugli altri alloggi del piano, mentre alla fine dell'androne vi è una bellissima ed ampia scala elicoidale che porta ai piani superiori. A destra dell'entrata si apre, dopo un breve ed ampio corridoio, la biblioteca dei Cifrati, una sala rettangolare ammobiliata con grandi mobili ospitanti volumi di tutti i generi, ed in particolare tomi dedicati all'origine del multiverso e alle diverse culture che lo popolano. Sono disponibili diversi banchi per lo studio. Al centro della sala è sistemata una grande bacheca dove sono conservati i frammenti del Codice Mauvignon, il celeberrimo codice dedicato alla ricerca del luogo dove tempo, pensiero ed azione si fondono in un'unica cosa. La biblioteca è gestita da Khlos (Buomman Chr4 Cifrato LN).

Alla sinistra dell'androne vi sono invece una serie di stanze di medie dimensioni che occupano l'altra ala del piano, collegate da un corridoio centrale. Ogni sala è dedicata ad un particolare tipo di arte: vengono praticate la pittura, la scultura, la musica, il teatro, la poesia. La direzione artistica del Ginnasio è affidata a Aderen

(Bariaur Str3 Cifrato N).

Secondo Piano

Anche il secondo piano è suddiviso in due zone principali. Una volta giunti qui, alla sinistra del visitatore si apre la grande sala dei convegni, dedicata al dio Fharlanghn. Qui si tengono congressi di ogni genere, e gli eruditi della Gabbia possono fare domanda per organizzare meeting così come gli artisti possono allestire qui i loro nuovi spettacoli. La sala è progettata come un grande anfiteatro, con un palco e gli spalti che si sviluppano in modo semicircolare attorno ad esso. Tutte le suppellettili sono in lego importato da Ysgard.

Dall'altra parte è situata la grande palestra del ginnasio. Si tratta di un ampio spazio luminoso utilizzato principalmente per la meditazione, la danza e le arti marziali. Periodicamente vengono organizzati corsi di queste discipline. Inoltre qui vengono ad esibirsi i grandi maestri combattenti di tutto il multiverso. Non sono troppo infrequenti tornei di combattimento.

Terzo Piano

Nell'unica sala del terzo piano è collocato il centro operativo dei Cifrati. Si tratta di una stanza arredata in modo sobrio ma elegante, con suppellettili in lego scuro dalla progettazione funzionale. Gli unici motivi di abbellimento sono gli ampi tappeti rosso e le statue rappresentanti alcuni sconosciuti Danzatori della Cadenza. Le finestre si aprono sul giardino. Un tempo da qui venivano diramate le direttive della fazione ed elaborato il suo pensiero. Oggi è il centro organizzativo del Ginnasio.



PERSONALITÀ

FACTOL RHYB

Rhys, factol dell'Ordine Trascendentale è uno dei leader più enigmatici della Gabbia. Come molti tiefling, è cresciuta nel Rione Inferiore di Sigil, accudita da sua madre, una donna di nome Biana. Rhys non ha mai saputo chi (o cosa) fosse suo padre, un segreto che sua madre ha sempre custodito gelosamente. Sebbene Biana fosse in tutti gli aspetti una donna onesta, anche se riservata, la natura demoniaca di Rhys si fece sempre più forte e la portò ad una vita di crimine.

L'aspetto di Rhys spiccava nella folla. Diversamente da molti tiefling, la cui eredità può essere in qualche modo nascosta, i tratti da tiefling di della Factol spiccano vistosamente. Pur avendo una bellezza oscura, sotto le ginocchia le sue gambe diventano come quelle di una capra e i suoi piedi sono zoccoli. Le sue orecchie hanno lunghe punte, come la caricature di un elfo. Ha una lunga coda da rettile e il suo torso presenta delle placche simili a un guscio, dandole un carapace parziale.

Incapace di nascondere il proprio aspetto o di passare inosservata, ha dovuto imparare a combattere per la sopravvivenza nel mondo dei criminali, e ammirando l'approccio veloce, deciso e fisico dei Cifrati, si è unita a loro per affinare le proprie abilità. Appena arruolata, non si aspettava di diventare nulla di più che un semplice membro della fazione, ma

una volta entrata nelle file dell'Ordine, si trovò catturata dalla sua filosofia e ben presto iniziò a passare tutto il suo tempo nel Grande Ginnasio, dove si poteva addestrare continuamente con i Danzatori della Cadenza. Mentre perfezionava il suo corpo ed entrava in sintonia con il Multiverso, Rhys osservò il proprio allineamento diventare Neutrale, come accade prima o poi a tutti i Danzatori della Cadenza.

Ora che è factol dell'Ordine Trascendentale, Rhys è vicina a raggiungere l'armonia perfetta. Sembra quasi vibrare ad un livello metafisico ed ogni sua azione è veloce, ritmata e sembra perfettamente naturale – ogni suo movimento è l'azione perfetta al momento perfetto. Pur non essendo mai stata una chiacchierona, ora sembra distaccata ed enigmatica, parla di rado. Ad ogni modo passa molto tempo al Ginnasio e da addirittura consiglia per migliorare l'addestramento degli altri, anche se questi interventi sono sempre brevi, coincisi ed accurati.

E' anche diventata uno dei più importanti diplomatici di Sigil. La sua armonia interiore sembra consentirle di trovare il miglior compromesso per ogni situazione ed è convinzione comune che le fazioni non andrebbero d'accordo nemmeno la metà di quanto fanno ora se non fosse per lei. Nella Sala Oratoria sembra in grado di poter prestare la propria stabilità e comprensione agli altri anche con la sola presenza.

Tattiche: i tratti da tiefling di Rhys sono unici e causano delle variazioni sui modificatori razziali. Riceve un +2 a Car e un -2 a Int. Non riceve alcuna resistenza agli attacchi elementali, in compenso ha un bonus di +4 all'Armatura Naturale per il carapace. La coda le da un bonus di +2 alle prove di Acrobazia ed Equilibrio (al posto dei normali bonus dei tiefling a Nascondersi e Raggiare). Nel caso in cui venisse attaccata, spesso utilizza i suoi *Zoccoli della Velocità* per posizionarsi in





modo da effettuare attacchi da round completo. Se non dovesse essercene bisogno, allora userà l'azione parziale extra per lanciare l'incantesimo *Sfocatura* su di sé al primo turno.

Rhys, Femmina Tiefing Monaco6 Danzatore della Cadenza10 Stregone4 GS 21; Taglia: M Tipo: Esterno; DV (16d8)+(4d4)+40; pf 128; Iniz +20 (+8 Des, +12 vari); Vel (a piedi) 24m; CA 44 (sorpreso 36, contatto 33), Colpo senz'armi +24/+19/+14/+9 (1d20+6 20/x2) SA: Presagio, Danza della Cadenza (Iniz x2, Attacco, CA, Rif), Colpo della Cadenza 4/giorno, Comunione, Oscurità (lanciata 1/giorno come uno stregone di pari livello del personaggio), Divinazione, Eludere, Raffica di Colpi, Eludere Migliorato, Colpo Ki (+3), Salto delle Nuvole, Purezza del Corpo, Caduta Lenta (9m), Mente Lucida, Attacco Stordente 6/giorno (CD 19), ; Visione: Scurovisione (18m), Normale AL: N; TS: Tem +14, Rif +23, Vol +29; For 23, Des 26, Cos 15, Int 14, Sag 22, Car 18

Abilità e Talenti: Equilibrio +27, Concentrazione +19, Diplomazia +26, Artista della fuga +11, Nascondersi +24, Ascoltare +16, Muoversi Silenziosamente +20, Intrattenere +20, Acrobazia +29; Pugno Stordente, Combattere alla Cieca, Vista Cieca nel raggio di 1,5m, Maestria, Tempra Possente, Sbilanciare Migliorato, Maestro della Mente, Maestro del Cuore (Acrobazia, Intrattenere, Equilibrio, Concentrazione), Maestro dello Spirito, Arma Preferita (Colpo senz'armi)

Proprietà: Zoccoli della Velocità (come gli Stivali), Guanti della Destrezza +6, Anello di Protezione +5, Talismano della Saggezza +6, Mantello del Pipistrello, Bracciali dell'Armatura +7, Cintura della Forza dei Giganti +6, Bastone dei Magi.

Incantesimi Conosciuti: Livello 0: Fiotto Acido, Sigillo Arcano, Frastornare, Individuazione del Magico, Leggere il magico, Resistenza, **Livello 1:** Tocco Gelido, Blocca Porta, Scudo, **Livello 2:** Sfocatura.

QUILLABRIN

Quillabrin è da molto tempo il braccio destro della ex Factol Rhys. E' una graziosa Genasi del fuoco, con una bella pelle bronzea e lucida e una fluente capigliatura rossastra, con riflessi biondi brillanti. Possiede un viso ovale dall'aspetto seducente, sebbene la sua espressione spesso seria e contrita abbia ormai cancellato quell'aria sbarazzina che possedeva in gioventù. Quillabrin possiede un corpo snello ed aggraziato, ma veloce e

scattante. Ama vestire ampie tuniche dai colori accesi, spesso di colore rosso, arancione, giallo o scarlatto, ed indossa sempre i suoi calzari della Velocità ed il suo prezioso cuoio borchiato, dono, dice, di suo nonno materno.

Quillabrin proviene dalle Terre Esterne, e più precisamente da Moraves, un piccolo insediamento sorto nelle vicinanze della città di Thebestys, capitale del regno di Thoth. Fu allevata da suo nonno, un umano planare, con che l'ha allevata con cura paterna. I veri genitori di Quillabrin, infatti, vennero uccisi durante una scorribanda di demoni poco dopo la nascita della piccina. La genasi deve i suoi legami con gli elementari del fuoco da parte di sua madre.

Quillabrin visse una vita tutto sommato tranquilla. All'età di diciassette anni, però, la giovane decise di visitare la grandiosa Sigil, la mitica città di cui sentiva tanto parlare quando andava con il nonno al mercato della capitale. Il genitore adottivo non apprese con gioia la notizia, ma era conscio lo spirito vivace e curioso della sua nipotina, e non ostacolò la partenza della sua "amata bambina".

La peregrinazione della Genasi fu breve. A Sigil rimase affascinata dalla cultura multiforme dovuta alle varie correnti filosofiche. Alla fine decise di unirsi agli Harmonium. Quillabrin era affascinata infatti dall'idea di equilibrio, un concetto che in qualche modo strideva con la sua natura elementare ma che, forse per questo, l'attirava particolarmente. Tuttavia, i metodi spesso troppo diretti e pragmatici di questa fazione le parvero presto troppo grezzi. Dopotutto, Quillabrin era una giovane che aveva vissuto in un luogo di relativa calma e tranquillità. Ricercava insomma qualcosa di più di quanto le Teste Dure potessero offrire.

La Genasi scoprì la filosofia dell'Ordine Trascendentale una sera qualunque, durante un'accesa discussione tra Harmonium e Cifrati in una taverna chiamata "Il Boccale Gioviale". Durante tale dibattito non intervenne mai, ma rimase ad ascoltare attentamente le idee ed i punti di vista che i membri delle due organizzazioni ostentavano per ottenere convincere l'altra parte. Il confronto fu concluso forzatamente dall'oste della taverna, che pregò gli avventori di lasciare il locale. Ognuno si allontanò per raggiungere la propria abitazione, data l'ora ormai tarda. Quillabrin rimase stregata da alcune idee dei Cifrati. Seguì di nascosto uno di questi, un certo Maas, e quando questi stava per ritirarsi nella sua dimora si mostrò e pregò di parlare ancora degli ideali dell'ordine. I due parlarono tutta la notte ed il giorno dopo Quillabrin decise di lasciare gli Harmonium per unirsi ai Cifrati.



La cosa ovviamente fece infuriare più di una Testa Dura, ma la decisione era presa. Quillabrin aveva infine trovato una filosofia che le permetteva di esprimersi al meglio, e che amava profondamente. Tale profondo interesse ovviamente non sfuggì a Rhys, che fece della Genasi uno dei suoi agenti più fidati.

Quillabrin, Genasi del Fuoco Psi 16; GS 16 Taglia: M; Tipo: Esterno; DV (16d4)+64; pf 112; Iniz +9; Vel (a piedi) 24 m; CA 22 (sorpresa , contatto 12), Bastone Ferrato del fuoco +12/+7 (1d8+1d4 fiamme) oppure Balestra leggera +13/+8 (1d6+3); SA: Scurovisione 18 m; Controllare Fiamme; Maestra dello Spirito; *Frusta dell'Ego, Affondo Mentale, scudo dei Pensieri; Torre di ferrea Volontà; Barriera Mentale; Fortezza intellettuale; Intrusione nel sé; Flagello Mentale; Frantumazione psichica.* Bonus razziale +1 nei tiri salvezza contro gli incantesimi di fuoco e loro effetti; AL: N; TS: Tem +14, Rif +23, Vol +29; For 14, Des 14, Cos 18, Int 14, Sag 20, Car 18.

Talenti: Armatura di Inerzia; Forza Interiore; Manifestazione in combattimento; Dotato Psionicamente; Alimentazione corporea; Bastone Psicico; Potere Automatico (nega arti psioniche).

Proprietà: Bastone Ferrato del fuoco +3; Balestra leggera +2; Giaco di Maglia +3; Psicocristallo Osservatore; Stivali di velocità; Cintura di invisibilità; Bracciali dell'armatura, Amuleto dell'equilibrio Maggiore; 2 pozioni di cura ferite critiche, Cristallo psionico; Pietra del potere (2 urto assoluto, 2 cono di rumore, raggio ardente, costrutto astrale VIII); 2 perle di risucchio potere; Dorje di nega arti psioniche; Guanti della destrezza +2; Anello di Sostentamento; Dorje della riparazione corporea; Tatuaggi psionici: Volare, Individuazione dei pensieri.

RICONOSCIMENTI

La stesura di questo supplemento è stata lunga e travagliata. Ci tengo comunque a ringraziare le persone che hanno permesso a questo prodotto di vedere la luce, vale a dire Paolo Frigeni per il suo importate aiuto nelle traduzioni e Aia, per il suo lavoro di impaginazione e il suo infinito entusiasmo.

Claudio "Johan" Lancellotti - Dicembre 2005





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.

