

FERRERES FERNÉ

presenta

## LA SOCIETÀ DELLE SENSAZIONI

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

Ideazione e sviluppo  
Claudio "Johan" Lancelotti

Traduzione  
Morgan il Profeta

Revisione  
Mauro Ferrarini

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





**CONOSCENZA...** SI, LA

CONOSCENZA...

INDICE

**DOTTI FILOSOFI** NE PARLANO  
 PER ORE ED ORE,  
 TRONFI DOTTORI VAGHEGGIANO  
 SULLE **POSSIBILITÀ DI CHI  
 CONOSCE...**

PAEICI AVVENTURIERI MILLANANO DI  
**SAPERE...**

MA COS'È LA **CONOSCENZA?**  
 COSA PASSA ATTRAVERSO ESSA?

MA SOPRAUO, ESSENDO LA BASE DEL  
 TUTTO,  
**COME LA SI ACQUISISCE?**

NON SIAMO DEI,  
 NON ABBIAMO LA FORTUNA DI NASCERE  
**SAPIENTI,**

MA SOPRAUO ABBIAMO

**TUTTI I LIMITI** CHE OGNI ESSERE  
 VIVENTE  
**INEVITABILMENTE POSSIEDE...**

**CONOSCERE È ANZITUTTO**  
 CAPIRE,

CAPIRE È **PREMINENTEMENTE ESPLORARE,  
 SPERIMENTARE,**

IN UNA PAROLA,  
**VIVERE...**

ED I NOSTRI SENSI,  
 CHE QUALCUNO INDICA **COME PESANTI ED  
 INEVITABILI CAENE,**

SONO IN REALTÀ I NOSTRI PIÙ  
 PREZIOSI ALLEATI,  
 LA CHIAVE STESSA DELLA  
**CONOSCENZA...**

**Introduzione** ..... 3  
 Una visione della filosofia della  
 Società delle Sensazioni ..... 3  
 Storia della Società delle Sensazioni ..... 5  
 Fini ed obiettivi ..... 5  
 Relazioni con le altre filosofie ..... 6  
 I Sensisti e la Guerra Sanguinosa ..... 6  
 Sigil, la città delle porte ..... 7  
 Vivere un'esperienza nel Sensorium ..... 7  
 I Sensisti dopo la Guerra delle Fazioni ..... 8  
**Materiali di gioco** ..... 8  
 Nuovi talenti ..... 8  
 Classe di Prestigio: Cercatore nell'Oscurità ..... 9  
 Oggetti magici ed equipaggiamento ..... 11  
**Nuove locazioni** ..... 12  
 La bottega di Cane Nero ..... 12  
 La Sala Dorata ..... 15  
**Personalità** ..... 16  
 Cuatha Da'nanin ..... 16  
 Erin Darkflame Montgomery ..... 17  
**Riconoscimenti** ..... 19

- **QULEINE, SENSISTA**





## IN+R⊕DUZIONE

C⊕ME PU⊕I **DUBI+ARE**  
DI QUALC⊕SA CHE HA  
APPENA A++RAVERSA+⊕  
**LA +UA ANIMA**  
**ED IL +U⊕ CORP⊕?**

**Jisèle Sokla, Sensista di Glorium**

La Società delle Sensazioni è sempre stata una fazione piuttosto popolare nella grande città di Sigil. La sua particolare filosofia, che predica l'esperienza diretta di sensazioni ed emozioni ha una presa piuttosto forte sulla maggior parte degli sgherri che abitano la Gabbia: dopotutto, avere l'autorizzazione morale di provare qualsiasi cosa al fine di ottenere una più elevata condizione etico-morale può avere dei risvolti piuttosto interessanti... ma anche imprevedibili.

Non bisogna però farsi trarre in inganno da quest'ultima considerazione. Gli intenti della Società rimangono e sono nella loro essenza profondamente equilibrati e puntano sinceramente a regalare ad ogni essere vivente una più ampia comprensione delle cose e del Multiverso.

E questo non è tutto. chi è veramente alla ricerca di equilibrio interiore e vera conoscenza cercherà sicuramente di vivere ed esplorare ciò che con più facilità potrà portare alla saggezza: le esperienze negative - intese come situazioni che allontanano dalla conoscenza -, per quanto utili alla comprensione globale della realtà, saranno poi evitate. D'altro canto il Multiverso è un luogo così grande che chi cerca l'illuminazione non può certo perdersi nel continuare a sperimentare ciò che sminuisce l'animo di una persona!

In questo supplemento dedicato alla Società delle Sensazioni verranno presentati la filosofia e la storia di questa fazione, i loro ideali ed obiettivi, i rapporti con gli altri movimenti filosofici del multiverso, oltre che vari utili elementi di gioco - classi di prestigio, talenti, personalità... - che potrete inserire nelle vostre campagne.

Pronti a sperimentare sulla vostra pelle quello che il multiverso ha da offrirvi...?

## UNA VISIONE DELLA FIL⊕SOFIA DELLA S⊕CIETA' DELLE SENSAZIONI

SE MI RACCONTI QUALCOSA,  
MI RIMARRÀ SEMPRE IL **DUBBIO** CHE  
QUANTO MI DICI POSSA ESSERE FALSO.  
SE LO SPERIMENTERÒ DI PERSONA,  
LA MIA **MENTE** NON CONOScerà  
MAI +ALE DUBBIO.

**Tuklon, Buomman Sensista**

L'intera coscienza filosofica sensista si basa sull'esperienza.

Di base, la fazione della Società delle Sensazioni predica la profonda convinzione che la vita sia un dono unico ed irripetibile. Come tale, esso merita di essere esplorato e goduto in ogni sua parte, viste anche le immense possibilità offerte dai piani. La filosofia del movimento diventa così un mezzo per vivere una vita nella sua più completa pienezza, e quindi, tendenzialmente, una vita ricca e felice. Nessuna esperienza potenzialmente sperimentabile deve essere considerata "eccessiva" per il movimento. Ogni esperienza dona ed insegna qualcosa, qualcosa di bello o di malvagio, qualcosa da ripetere, o da non provare mai più.

In questi termini è facile accusare la fazione di essere un ricettacolo di gente dalla bassa lega morale interessata solo ad avere un pretesto morale per fare tutto ciò che i suoi istinti gli chiedono di fare. In realtà, la base etico filosofica del movimento è più complessa e profonda, sebbene forse non tutti i Sensisti abbiano questa consapevolezza, ed idealmente essa mira alla conoscenza profonda e viva dell'esistenza.

Secondo il pensiero sensista, poiché la conoscenza poggia essenzialmente sull'acquisizione di informazioni riguardanti quello che avviene e che esiste attorno a noi, è inevitabile che questo flusso di "dati" debba passare attraverso quelle parti del nostro organismo che pongono in comunicazione diretta il nostro Io con il resto del multiverso, vale a dire i cinque sensi. L'esperienza indiretta, tramandata, "filtrata" attraverso altre persone, attraverso racconti e scritti, pur possedendo una certa valenza conoscitiva - lo si vedrà più avanti -



inevitabilmente arrivano attutite, impoverite e spesso "corrotte" a chi ha desiderio e sete di conoscere. Questo da una parte provoca una mancanza di conoscenza perfetta e dall'altra l'acquisizione di informazioni risulta blanda, nel senso che l'esperienza stessa non riesce ad "attecchire", arrivare in profondità e creare radici solide in colui che vuole sapere. In altre parole, ogni conoscenza acquisita dal Sensista deve avere una base sensoriale solida, meglio se oggettivamente definibile e deve essere sperimentabile direttamente.

Con un tale punto di partenza è chiaro che la via per la conoscenza di un sensista è molto lunga. Prima di poter comprendere in profondità le meccaniche che muovono il multiverso, egli deve avere una consapevolezza profonda di tutte le cose che lo circondano, dalle più piccole alle più complesse. In pratica, chi entra a far parte della Società delle Sensazioni costruisce la sua conoscenza della realtà mettendo assieme ogni esperienza che egli ha fatto e che farà. Questo processo di costruzione della comprensione della realtà lo rende con il tempo sempre più cosciente della realtà delle cose, della dinamica degli eventi che regolano lo scorrere della vita del multiverso. Lentamente, nella mente del sensista comincia a formarsi una grandiosa immagine della realtà, dove ogni esperienza rappresenta una tessera di un gigantesco puzzle (la verità assoluta). Esperienza dopo esperienza, il sensista diventa sempre più consapevole del vero, arriva a comprendere senza alcun tipo di dubbio la realtà delle cose e giunge a picchi di saggezza sempre più elevati, fino - idealmente - alla conoscenza assoluta.

In un sistema di pensiero del genere, che ruolo e che importanza hanno le idee astratte, i sentimenti, le emozioni e tutte quelle cose che la maggior parte degli individui vedono "al di sopra dei sensi"?

Ovviamente, il sensista non nega di certo l'importanza e l'esistenza di tali verità "soggettive" ma, anzi, le inserisce in modo coerente all'interno della sua filosofia. Ogni sensista, infatti, elabora tramite l'esperienza idee, collegamenti, supposizioni ed intuizioni che gli permettono di arrivare alla saggezza. Queste idee sono discusse con gli altri Sensisti - o con chiunque abbia la volontà di parlarne - per poter essere meglio definite ed utilizzate al meglio per poter comprendere in modo ancor più definito e definibile la prossima esperienza. Eppoi, la discussione non è forse un'esperienza che passa attraverso i nostri sensi?

I sentimenti e le emozioni, poi, sono quello che la

Società delle Sensazioni maggiormente ricerca: essi sono il risultato più forte e pregnante di una esperienza, quella forza capace di segnare profondamente l'animo della persona che sperimenta qualcosa. Pur essendo profondamente personali ed interiori, sentimenti ed emozioni sono quell'elemento che fa sì che l'esperienza diretta sia così utile e realmente capace di insegnare qualcosa a chi vuole conoscere. Per il sensista esperienza e conoscenza sono legate in modo indissolubile proprio dall'emozione che chi sperimenta prova.

Direttamente collegato a questo argomento vi è l'arte e la fantasia. I Sensisti sono affascinati dalla pittura, dalla scultura, dalla musica e da ogni altro tipo di espressione artistica. La fortissima capacità dell'arte di trasmettere emozione è una qualità molto apprezzata dai membri della Società e tra di essi vi sono molti apprezzati artisti.

Data la grandezza del multiverso, sono in molti a sostenere che i Sensisti non potranno mai arrivare alla conoscenza assoluta delle cose, dato che non è possibile che arrivino a sperimentare tutto ciò che il multiverso può offrire. Come detto, a molti la cosa non interessa poi molto. Comunque sia la Società delle Sensazioni ha creato il Sensorium, a Sigil ed ora anche nel piano di Arborea, un luogo dove è possibile sperimentare quando i membri delle fazioni, attraverso gli anni, hanno potuto saggiare e raccogliere. Ogni Sensorium infatti possiede migliaia di particolari pietre magiche in cui è racchiusa una particolare esperienza. I

Sensorium sono composti da varie stanze in cui i Sensisti possono provare, grazie a queste pietre, esperienze uniche a cui non potrebbero avere accesso in altro modo. Continuando a raccogliere e a catalogare le esperienze in queste pietre, la Società delle Sensazioni spera un giorno di poter riunire ogni tipo di esperienza - e quindi di conoscenza - che il multiverso sa offrire per poter permettere ai suoi membri di giungere finalmente alla conoscenza assoluta.

Sulla base di quanto detto fino ad ora, è ovvio che la Società delle Sensazioni non abbia una spiegazione chiara ed univoca di ciò che è il multiverso, o del perché capitino certe cose (ma d'altro canto, quale fazione sa rispondere





in modo certo a domande del genere?). La conquista della conoscenza e della saggezza deve essere un processo profondamente personale e soggettivo, culmine di una vita ricca di esperienze. Per questo la dottrina della fazione è composta principalmente da brevi trattati riguardanti l'importanza dell'esperienza, sui modi per vivere al meglio un'esperienza e trarne il massimo profitto ecc.

Eppoi, anche se alla fine della vita non si sarà arrivati a capire cos'è davvero il multiverso, per lo meno si avrà avuto una vita ricca di esperienze ed emozioni, un traguardo tutt'altro che disprezzabile... non trovate?

## STORIA DELLA SOCIETÀ' DELLE SENSAZIONI

### Le origini

La fazione dei Sensisti nacque prima del Grande Sconvolgimento. Pare che inizialmente il movimento non fosse altro che un gruppo di persone facoltose che si ritrovavano per una semplice questione di svago e divertimento. Essi amavano parlare delle loro esperienze, scambiarsi idee, punti di vista, e spesso organizzavano brevi viaggi esplorativi verso altri piani, in cerca di avventura. Con il tempo si diffuse la notizia di questa "associazione", che prometteva svago ed avventura, e un numero sempre maggiore di persone chiedeva di potervi aderire. Dato il successo che questo gruppo ebbe, si decise di dare ad esso una struttura stabile ed una sede ben definita ad esso, la Grande Sala Civica, le cui fondamenta furono poste con la costituzione della società stessa. La Sala fu dotata di grandi sale per la lettura, di teatri, sale per concerti e banchetti e molto altro ancora. Il costo per costruirla fu enorme, ma il successo di cui godettero in seguito le attività promosse al suo interno permisero alla Società delle Sensazioni di diventare molto ricca e potente. Per lungo tempo la Grande Sala Civica fu il centro delle attività di Sigil.

La società accettava ogni tipo di sgherro, senza alcun vincolo di razza o religione. Con il tempo, molti di coloro che frequentavano la Sala era lì solo per la pura ricerca di piacere e divertimento, una cosa che attirò alla fazione i rimproveri di molti "benpensanti" di Sigil, che bollavano indistintamente tutti i membri della fazione come edonisti, superficiali o peggio.

Fu anche per questo che nella Società delle Sensazioni si decise di dare forma anche ad un codice etico ben definito, con cui si fissavano chiaramente gli scopi del movimento, scopi che andavano ben oltre il semplice

godimento delle cose belle della vita. Con il tempo all'interno della Grande Sala Civica, si sviluppò una filosofia ben definita, basata sull'importanza e sui significati dell'esperienza, compresa ogni sua implicazione pratica ed etica. Fu deciso di eleggere un Factol per dare una direzione precisa al movimento e così la Società delle Sensazioni divenne una delle fazioni di Sigil, una delle più fortunate e seguite.

### La situazione attuale

Fu con la Guerra delle fazioni, che alla Società delle Sensazioni venne chiesto di decidere se trasferirsi per sempre da Sigil oppure di sciogliersi. Con la dipartita del Factol Erin Darkflame Montgomery, la nuova guida del movimento, Da'nanin, decise di lasciare la Gabbia per stabilirsi su Arborea. Non tutti però furono concordi con questa decisione. Una parte della fazione, sotto la guida del Bariaur Annali Webspinner, decise di rimanere a Sigil per continuare a coordinare l'attività della Grande Sala Civica. Questa divisione non generò comunque alcun scisma. La rappresentanza presente a Sigil non ha alcun potere politico o economico, ma soprattutto la sola attività lecita che può svolgere è l'amministrazione della Sala e del Sensorium.

## FINI ED OBIETTIVI

**VIVERE.** AMICØ MIØ.  
VIVERE!

SE VUØI CAPIRE LA VI+À  
LA DEVI **VIVERE!**

**Mekla Mudir, Sensista Bariaur**

Il fine ultimo della fazione è quello di diffondere tra gli esseri del multiverso l'idea che la vita, per essere vissuta a fondo deve essere un continuo susseguirsi di esperienze e che la conoscenza dello stesso multiverso passa attraverso la diretta sperimentazione di situazioni ed emozioni. Per fare ciò la Società delle Sensazioni, tramite i Sensorium, si adopera per aiutare coloro che sono interessati alla loro visione delle cose a sperimentare nuove sensazioni, convincendoli della validità della loro tesi. Da questo punto di vista la fazione è ancora molto attiva, anche a Sigil, dove il Sensorium funziona regolarmente. Coloro che sono interessati ad aderire al movimento sono inviati direttamente al quartier generale sorto su Arborea.

Un problema che la fazione sta cercando di risolvere è





la piccola frattura che si è creata tra le due principali personalità del gruppo, vale a dire Annali Webspinner, il Bariaur che organizza l'attività presso la Grande Sala Civica, e Da'nanin, la nuova Factol della Società, a capo della Sala Dorata su Arborea. Da'nanin ha assunto la carica di Factol come un dovere nei confronti della scomparsa Erin Darkflame, e dopo la sparizione di quest'ultima è divenuta cupa e silenziosa. Qualcuno vorrebbe Annali come nuovo Factol, ma l'esperienza di comando di Da'nanin è molto maggiore di quella del Bariaur. Taluni parlano di un possibile scisma, ma la stragrande maggioranza dei Sensisti vuole evitare la cosa, dato che la Società è una delle poche fazioni rimaste attive dopo la Guerra delle Fazioni e data la sua popolarità è e rimane una delle più potenti e ricche.

## RELAZIONI CON LE ALTRE FILOSOFIE

LA VERITÀ? CREDO CHE SE I FESSI  
DELLE ALTRE FAZIONI SI **GODESSERO**  
DI PIÙ LA VITA VI SAREBBERO MENO  
GUERRE, MENO **CONFLITTI** IDEOLOGICI,  
E TUTTI SAREMMO MOLTO,  
MA MOLTO PIÙ CONTENTI!

**Annali Webspinner**

Essendo una delle fazioni più popolari ed amate di Sigil, nonché la più ricca, probabilmente, la maggior parte delle altre organizzazioni ha cercato, nel limite del possibile, di coltivare sempre delle buone relazioni con la Società delle Sensazioni.

Nello specifico, sono soprattutto la Libera Lega, il Segno dell'Uno e la Confraternita dell'Ordine ad avere i migliori rapporti con la fazione, per vari motivi.

La Libera Lega è sempre stata considerata un serbatoio di potenziali aderenti alla Società delle Sensazioni. Poiché la Lega non coltiva nessun ideale dogmatico particolare, non è difficile che molti di essi, desiderosi di sperimentare la vita e le possibilità del multiverso, chiedano aiuto ai Sensisti e al loro Sensorium. Queste esperienze spesso li portano ad aderire poi alla fazione.

I Sensisti sono poi affascinati dalle idee portate avanti dai Segnati, tanto che secondo la loro prospettiva avvallano i principi della Società. Dopo tutto, se ognuno di noi è il centro del multiverso ha ben diritto di provare

e vivere tutto quello che questo multiverso ha da offrire, giusto?

Sebbene i Segnati non siano molto d'accordo su questo punto, l'alleanza con questa fazione risulta tutto sommato ben gradita e da sempre i rapporti sono stati più che buoni.

Dopo la Guerra delle Fazioni anche gli Harmonium si sono avvicinati alla Società delle Sensazioni, vista la volontà che il movimento ha manifestato durante quel periodo di disordini di mantenere la pace nella città e di cercare di risolvere pacificamente la cosa.

I Sensisti hanno invece pessimi rapporti con i Guardiani del Destino. Secondo questi ultimi, infatti, i piani sono preda di una crescente ed inevitabile entropia, e come tali non possono insegnare né regalare nulla di buono e positivo. E' evidente che tale idea cozza fino alle fondamenta con gli ideali sensisti, e questo ha creato un'accesa rivalità ideologica tra i due gruppi.

Inevitabilmente, poi, anche la visione pessimista della vita dei Cinerei non lega affatto con la visione vitale della fazione dei Sensisti.

In tempi recenti, anche il nuovo movimento dei Carnefici si è trovato più volte a scontrarsi con i Sensisti.

## I SENSISTI E LA GUERRA SANGUINOSA

**Visione della battaglia infinita secondo l'ideologia sensista**

Diversamente da alcune altre fazioni, i Sensisti non hanno alcun interesse particolare verso la Guerra Sanguinosa, anche se in generale essi la trovano "deprecabile", in quanto essa contribuisce alla distruzione e al caos di molti piani che "potenzialmente" - parliamo dei piani inferiori, tenetelo bene a mente! - potrebbero offrire molte cose interessanti. Inoltre, il pericolo che essa possa dilagare anche in altri piani rende la cosa ancor più terribile.

Detto questo, barbari, guerrieri e stregoni sensisti potrebbero desiderare di vedere o magari essere coinvolti - marginalmente - dalla guerra: sarebbe sicuramente un'esperienza elettrizzante dalla quale ricavare moltissime nuove esperienze e sicuramente qualche nuova nozione guerresca, ma anche pratica e filologica.

Ipoteticamente parlando - sono discorsi che emergono in una taverna o in qualche sala ricreativa della Grande Sala Civica - i Sensisti potrebbero propendere per i caotici Tanar'ri, sicuramente più vivaci ed interessanti dei noiosi Baatezu...





## SIGIL, LA CITTÀ DELLE P⊕RTE

**Sigil, in un discorso di Fablodlem, Sensista delle Terre Esterne**

..."Quale onore e quale fortuna vivere nella città di Sigil, la città delle Porte! Non siate tristi, amici Reclusi... eppoi, davvero non capisco perché vi ostinate a chiamarvi in questo orribile modo... solo perché non vi sono porte fisiche qui... ebbene, dicevo, amici miei, davvero non considerate la fortuna che vi ha baciato in fronte vivendo qui! Siamo, siete nel centro del Multiverso, e da qui potete andare ove più vi aggrada! Ogni giorno una potenziale esperienza differente.

Insomma, pensate a quei poveri nani delle montagne dei nani - appunto - là fuori nelle Terre Esterne, sempre rinchiusi nelle loro caverne... Sigil rappresenta il punto di inizio di ogni esperienza che un qualsiasi essere vivente possa desiderare NELL'INTERO MULTIVERSO! Io non so... quando ci penso, a volte mi devo masticare un po' di erba Klopp per evitare di cadere nell'estasi... E se siete troppo pigri per muovervi, c'è sempre il nostro beneamato Sensorium! Con poche centinaia di monete d'oro

l'esperienza la potete vivere nell'immediato, senza alcun rischio... grave!

Siete tristi? Fatevi un bel giro a Bytopia, nella zona civilizzata, però, ok? VOI POTETE!"

## VIVERE UN'ESPERIENZA NEL S⊕NSORIUM

**Come funziona il Sensorium?**

La Grande Sala Civica contiene il Sensorium, una delle maggiori attrazioni della città nonché uno degli orgogli della fazione. Il Sensorium è composto da tante piccole stanze, di forma ovale, entro le quali è sistemato un letto. Al centro della stanza vi è un piedistallo, solitamente di marmo, che sorregge una pietra magica contenente un'esperienza. Le pietre sono contenute in una grande magazzino al di sotto di esso ed esse vengono sistemate nelle varie stanze su richiesta dei clienti paganti. Una volta sistemati nella stanza, chi andrà a vivere l'esperienza deve toccare con entrambe le mani (o con tutte le mani, se ne ha di più...) la pietra. A questo punto deve riuscire a lasciarsi andare a sufficienza affinché l'energia magica della pietra possa scivolare nel suo corpo fino a raggiungere il cervello e l'anima della persona. Una volta che questo è avvenuto lo sperimentatore si ritroverà in una sorta di trance. Immediatamente tutto il suo corpo sarà sotto il controllo della pietra. Egli vedrà, sentirà e crederà assolutamente di essere in un certo luogo e di vivere certe esperienze. Le sentirà vivide sulla propria pelle, dentro di sé, e le ricorderà perfettamente. Certe esperienze particolarmente profonde possono richiedere un certo sforzo di volontà per essere accettate completamente.

Regole di gioco: nel Sensorium, un PG che vorrà sottoporsi ad una data esperienza dovrà superare una prova di Volontà con CD 10 (non si può prendere 10 automaticamente, ma è permesso riprovare una seconda volta). A seconda del tipo di esperienza, il DM può decidere di aumentare o abbassare la CD ed eventualmente sottoporre il PG a più prove per avere accesso completamente all'esperienza.





## I SENSISTI DOPO LA GUERRA DELLE FAZIONI

## MATERIALI DI GIOCO

### NUOVI TALENTI

E' S+A+O **+ERRIBILE.**

MA SIAMO SOPRAVVISSUTI.  
E' S+A+A UN'ESPERIENZA **IMPOR+AN+E.**

**Ma'rk'otol, Sensista Wildren**

Con lo scoppiare della guerra delle fazioni, i Sensisti cercarono di mantenere una posizione neutrale, nel tentativo di preservare la pace a Sigil. Questo portò loro il supporto inaspettato degli Harmonium. Tuttavia, come si sa, la guerra non fu evitata e la Signora del Dolore decise di bandire le fazioni da Sigil. Con la dipartita di Erin Darkflame Montgomery toccò alla nuova Factol Cuatha esprimersi definitivamente sulla questione. Scelse di non sciogliere la Società delle Sensazioni e di trasferire il suo cuore organizzativo su Arborea, il piano esterno più congeniale alle caratteristiche del pensiero sensista. Nonostante ciò, la Grande Sala Civica di Sigil con il suo Sensorium rimasero sotto il controllo dei membri della fazione, e nella pratica, anche se ufficialmente la cosa è negata, esso rimane un importante centro di incontro (e di reclutamento) per i membri della fazione. Il Bariaur Annali Webspinner amministra per i Sensisti il centro, anche se ha il divieto di parlare apertamente della fazione e dei suoi ideali, pena l'esilio immediato nei labirinti della Signora del Dolore. Di fatto Annali dirige in modo assolutamente indipendente la Sala Civica, tanto che - specie a Sigil - qualcuno pensa che la fazione si stia dividendo in due branche definite. La cosa ovviamente non ha senso, e Annali rimane in tutto e per tutto fedele al potere centrale che risiede ad Arborea. Tutto sommato, la Società delle Sensazioni è forse la fazione che ha subito il cambiamento meno drastico nel dopo la famigerata guerra delle fazioni.

#### **Esperienza illimitata [Generale, Sensista]**

Nel loro impegno focalizzato a sperimentare tutto, i Sensisti spesso imparano a conoscere le basi di una vasta gamma di argomenti e materie.

**Prerequisiti:** Membro della Società delle Sensazioni

**Benefici:** Puoi usare l'abilità Conoscenze Bardiche come se fossi un bardo della metà del tuo livello. Se possiedi già l'abilità Conoscenze Bardiche, ottieni un bonus di +4 da sommare ad essa.

#### **Sensi Sopraffini [Generale, Sensista]**

Hai sviluppato i tuoi sensi molto meglio degli altri.

**Prerequisiti:** Membro della Società delle Sensazioni

**Benefici:** Ottieni un bonus di +1 alle prove di Ascoltare e Osservare, che per te sono sempre da considerare come abilità di classe.

**Speciale:** Sensi Sopraffini può sostituire Sensi Acuti come prerequisito per qualsiasi classe di prestigio o talento.

#### **Olfatto Sopraffino [Generale, Sensista]**

Hai sviluppato il tuo senso dell'olfatto molto meglio degli altri.

**Prerequisiti:** Membro della Società delle Sensazioni, Sensi Sopraffini

**Benefici:** Ottieni l'abilità Olfatto Acuto, come descritto nel manuale del DM.

#### **Vista Sopraffina [Generale, Sensista]**

Hai sviluppato il tuo senso della vista molto meglio degli altri.

**Prerequisiti:** Membro della Società delle Sensazioni, Sensi Sopraffini

**Benefici:** Ottieni Scurovisione, come descritto nel manuale del giocatore.

#### **Udito Sopraffino [Generale, Sensista]**

Hai sviluppato il tuo senso dell'udito molto meglio degli altri.

**Prerequisiti:** Membro della Società delle Sensazioni, Sensi Sopraffini

**Benefici:** Ottieni un bonus di competenza di +2 alle prove di Ascoltare, e ottieni Vista Cieca 1,5m finché puoi sentire. Se qualcuno cercasse di muoversi in silenzio, devi





comunque battere la sua prova di Muoversi Silenziosamente con una prova di Ascoltare per sentirlo. Puoi anche identificare le note musicali con estrema accuratezza e ottieni un bonus di sinergia di +2 alle prove di Intrattenere usando uno strumento musicale o cantando.

#### **Tatto Sopraffino [Generale, Sensista]**

Hai sviluppato il tuo senso del tatto molto meglio degli altri.

**Prerequisiti:** Membro della Società delle Sensazioni, Sensi Sopraffini

**Benefici:** Ottieni un straordinario senso del tatto, tanto da decifrare quanto scritto su un foglio semplicemente toccandolo. Attraverso le vibrazioni del terreno puoi stabilire la disposizione di ogni oggetto/soggetto in movimento entro 3m di distanza con estrema accuratezza (usando le miniature, puoi determinare la casella in cui si trova ogni oggetto/soggetto in movimento).

#### **Gusto Sopraffino [Generale, Sensista]**

Hai sviluppato il tuo senso del gusto molto meglio degli altri.

**Prerequisiti:** Membro della Società delle Sensazioni, Sensi Sopraffini

**Benefici:** Puoi identificare con la massima precisione ogni tipo di pozione, veleno, o qualsiasi cosa tu abbia già precedentemente assaggiato (puoi assaggiare anche solo una piccola goccia di veleno, cosicché esso non abbia effetto su di te). Ottieni anche un bonus di +2 alle prove di Professione (Cucinare).

## CLASSE DI PRESTIGIO: CERCA+ORE NELL'OSCURITÀ

*Solo quando un corpo ha "sperimentato", l'intero universo lascia che il suo lato più oscuro gli venga finalmente rivelato. Può sembrare un compito impossibile, ma ci potrebbe essere un modo di spuntarla: imbrogliare il multiverso, in quanto tale. Potrebbe semplicemente essere che non esista alcun multiverso oltre a quello che un corpo può sentire.*

I Cercatori nell'Oscurità sono un ordine di Sensisti che ha portato questa filosofia a un nuovo stadio. Se - sostengono - il multiverso non esiste oltre a ciò che puoi umanamente provare, e se il modo di trovare il suo lato oscuro è quello di sperimentare a pieno ciò che i tuoi

sensi ti permettono di provare, allora il modo migliore per farlo è quello di limitare i propri sensi. Dopotutto, se uno stupido non può vedere, allora non c'è vista nel multiverso (almeno non per lui): gli è così possibile dedicarsi maggiormente all'esplorazione degli altri suoi sensi. Può essere che la via per trovare la Grande Oscurità del multiverso sia quella di stare costantemente al buio, e così fanno i Cercatori. I membri di questo ordine di Sensisti si accecano seguendo un rituale, così da non essere "distratti" da quello che è il senso predominante della maggior parte delle razze, al fine di poter esplorare meglio i loro sensi restanti, raggiungendo l'Oscurità finale dell'universo il più presto possibile.

E cos'è l'Oscurità finale del multiverso? Beh, i Cercatori affermano di conoscere la risposta, ed essa è: "per ciascuno è differente". Infatti, se il multiverso esiste solo entro i limiti di quanto un individuo può percepire, e se ognuno sente cose differenti, allora deve per forza rivelare cose differenti a persone differenti. La tua oscurità finale sarà quindi diversa da ogni altra. Ciò mette i Cercatori in diretta opposizione con Checker e la sua fazione all'interno dei Sensisti, gli Assennati. Anche il fatto che i Cercatori non possono vedere l'arte degli Assennati contribuisce ad aumentare il dissenso tra le due parti. D'altra parte, ciò li mette in rapporti decisamente buoni con alcune fazioni dei Segnati.

La classe di prestigio dei Cercatori nell'Oscurità ha grande seguito fra i ladri, che già spendono molto tempo nell'oscurità, e tra i personaggi abili nel combattimento in mischia. Personaggi come Maghi e tutti coloro che usano attacchi a distanza generalmente evitano questa classe, poiché necessitano della vista per attaccare gli avversari.

#### **Prerequisiti**

Per diventare un Cercatore nell'Oscurità, devi soddisfare i seguenti prerequisiti:

**Abilità:** Ascoltare 11+ gradi

**Talenti:** Sensi Sopraffini, Combattere alla Cieca.

**Altro:** essere di una razza che si basa primariamente sulla vista

#### **Abilità di Classe**

Le abilità di classe dei Cercatori nell'Oscurità (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Diplomazia (Cha), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car),





Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Svuotare Tasche (Des), e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello 6 + modificatore d'Intelligenza.

Ascoltare, dato che il loro udito diventa più acuto a causa della cecità. Possono inoltre conoscere la casella esatta occupata da un avversario se battono di 6 il loro tiro di Muoversi Silenziosamente.

Livello	BAB	Temp.	Rifl.	Vol.	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Cecità, Udito Eccezionale
2°	+1	+0	+0	+3	Schivare Ordinario, Gusto Sopraffino
3°	+2	+1	+1	+3	Infravisione dell'Oscurità
4°	+3	+1	+1	+4	Olfatto Sopraffino
5°	+3	+1	+1	+4	Tatto Sopraffino
6°	+4	+2	+2	+5	Udito Sopraffino
7°	+5	+2	+2	+5	Visone dell'Oscurità
8°	+5	+2	+2	+6	Tatto Sopraffino Migliorato
9°	+6	+3	+3	+6	Sensi Perfetti
10°	+7	+3	+3	+7	Oscurità Rivelata

### Caratteristiche di classe

Tutte le seguenti sono caratteristiche di classe del Cercatore nell'Oscurità:

**Dado Vita:** d8

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I Cercatori nell'Oscurità non ottengono nuove abilità con le armi e con le armature.

**Cecità (Sop):** Secondo il rituale, tutti i Cercatori nell'Oscurità si accecano e quindi, in combattimento, trattano tutti gli avversari come se fossero invisibili, come spiegato sul manuale del DM. Essenzialmente, tutti gli avversari hanno il 100% di copertura; il Cercatore deve ipotizzare in quale casella si trovino e, di conseguenza, è sempre sorpreso. Inoltre, il Cercatore si può muovere solo a  $\frac{1}{2}$  della sua normale velocità di movimento (Solitamente è la metà, ma è aumentata a  $\frac{1}{2}$  grazie al talento Combattere alla Cieca). Questo accecamento rituale provoca la perdita permanente della vista, che non può essere recuperata se non con un *Desiderio* o un *Miracolo*. Nel caso in cui il personaggio recuperi la vista, tutti le abilità speciali ottenute grazie alla classe di prestigio del Cercatore nell'Oscurità saranno immediatamente perse. Nel caso in cui il personaggio venga trasformato in un'altra creatura, anche la sua nuova forma è cieca.

**Udito Eccezionale (Sop):** i Cercatori nell'Oscurità ottengono un bonus di competenza di +4 alle prove di

**Schivare Ordinario (Sop):** Dato che sono abituati alla mancanza della vista, i Cercatori nell'Oscurità sono più abili a reagire contro gli avversari, anche se non possono vederli. Finché riescono a sapere in quale casella si trova l'avversario (grazie a una prova di Ascoltare o in altri modi), non sono considerati sorpresi nei suoi confronti.

**Gusto Sopraffino (Sop):** Puoi identificare con la massima precisione ogni tipo di pozione, veleno, o qualsiasi cosa tu abbia già precedentemente assaggiato (puoi assaggiare anche solo una piccola goccia di veleno, cosicché esso non abbia effetto su di te). Ottieni anche un bonus di +2 alle prove di Professione (Cucinare).

**Infravisione dell'Oscurità (Su):** Quando un Cercatore trova la sua via per comprendere a pieno la sua vera Oscurità del multiverso, ottiene delle visioni della sua verità. Una volta al giorno, come azione gratuita, può intravedere la sua verità, agendo con una perfezione innaturale. Ciò gli permette di aggiungere un bonus di competenza di +2 al suo tiro con un d20, di +1 con qualsiasi altro dado, o di aggiungere o sottrarre il 5% dal suo prossimo tiro percentuale (scegliendo se aggiungere o sottrarre il bonus prima di tirare il dado percentuale).

**Olfatto Sopraffino (Sop):** Ottieni l'abilità Olfatto Acuto, come descritto nel manuale del DM.

**Tatto Sopraffino (Ec):** Ottieni uno straordinario senso del tatto, tanto da decifrare quanto scritto su un foglio semplicemente toccandolo. Attraverso le vibrazioni del





terreno puoi stabilire la disposizione di ogni oggetto/ soggetto in movimento entro 3m di distanza con estrema accuratezza (usando le miniature, puoi determinare la casella un cui ogni oggetto/soggetto in movimento si trova).

**Udito Sopraffino (Ec):** Ottieni un bonus di competenza di +2 alle prove di Ascoltare, e ottieni Vista Cieca 1,5m finché puoi sentire. Se qualcuno cercasse di muoversi in silenzio, devi comunque battere la sua prova di Muoversi Silenziosamente con una prova di Ascoltare per sentirlo. Puoi anche identificare le note musicali con estrema accuratezza e ottieni un bonus di sinergia di +2 alle prove di Intrattenere usando uno strumento musicale o cantando.

**Tocco Sopraffino Migliorato (Ec):** Ottieni Percezione Tellurica 5.

**Sensi Perfetti (Ec):** I tuoi sensi sono così acuti che la combinazione di tutti loro ti garantisce Vista Cieca 4,5m. Comunque, se uno qualsiasi dei tuoi sensi ti viene negato (oltre alla vista, ovviamente), come dentro l'area di effetto dell'incantesimo Silenzio, perdi questa abilità.

**Visione dell'Oscurità (Su):** Con l'avanzare lungo la strada che lo porta a scoprire la sua vera Oscurità, il Cercatore comprende meglio la verità del multiverso. Una volta al giorno, può agire con la perfezione soprannaturale di colui che comprende tutto all'interno del proprio universo, scegliendo di non tirare un dado. Al posto di farlo, può scegliere il numero che avrebbe tirato. Qualunque sia il numero scelto, deve essere un risultato valido e possibile. Per esempio, nel caso in cui dovesse tirare un d6, non può scegliere "sette", e questa abilità non può essere usata per generare minacce di colpi critici. Il Cercatore può inoltre utilizzare Infravisione dell'Oscurità un'altra volta al giorno.

**Oscurità Rivelata (Su):** Il penultimo scopo di ogni Cercatore, che al decimo livello ha quasi scoperto la sua vera Oscurità e a cui manca solo una piccola chiave per comprendere tutto ciò che percepisce. Grazie a questa comprensione, viene trattato come se avesse sempre Infravisione dell'Oscurità in azione. Il Cercatore può inoltre utilizzare Visione dell'Oscurità un'altra volta al giorno. Si dice che coloro i quali finalmente sbloccano completamente la propria vera Oscurità ascendano ad uno stato superiore dell'essere, benché ciò non sia contemplato da questa classe di prestigio.

## ⊕ OGGETTI MAGICI ED EQUIPAGGIAMENTO ⊕

### Amuleto dei sensisti

Questi amuleti sono forgiati nella città di Sigil dagli orafi della Società delle Sensazioni. Prendono le forme più disparate ma hanno tutti in comune il fatto di essere pezzi unici e preziosi (oro, argento e pietre preziose vengono utilizzati in gran copia per fabbricare questi aggeggi magici).

Un amuleto di questo tipo protegge i factotum della fazione quando viaggiano nei Piani Esterni alla ricerca di nuove esperienze.

Una volta indossato, l'amuleto conferisce all'utente un bonus di potenziamento +4 al Carisma e 5 PF addizionali (che si sommano al totale dei PF posseduti dall'utente e possono essere curati). Se l'amuleto viene tolto, immediatamente l'utente perde 5 PF.

Inoltre, tre volte al giorno, chi indossa l'amuleto può lanciare l'incantesimo di Protezione dal male (livello di potere 6), semplicemente strofinando tra indice e pollice l'amuleto (si tratta di un'azione standard che provoca attacchi di opportunità).

Abiurazione moderata; LI 8°, Creare oggetti meravigliosi, *Charme sui mostri, Resistenza, Protezione dal male*; Valore di mercato 34000 mo, solitamente posseduto solo da affiliati alla Società delle Sensazioni.

### Erba pipa taumaturgica

I Sensisti, gente scaltra, ha trovato il modo di produrre del tabacco di qualità sopraffina, imbevendolo di magia curativa, per unire l'utile al dilettevole.

Il tabacco viene importato dalle fattorie bytopiane, dove si producono le migliori miscele di tutti i Piani Esterni, e portato alla Cattedrale di Sigil.

Tramite un processo gelosamente custodito (ma si sospetta che un importante ruolo sia svolto da un qualche tipo di magia divina), il tabacco viene essiccato, trinciato e incantato, producendo l'erba pipa taumaturgica (alcuni la chiamano più semplicemente l'erba pipa dei Sensisti).

Chi fuma una dose di questo tabacco, oltre ad assaporare gli aromi unici della miscela, con la prima boccata viene curato di 2d8+10 PF, come se fosse sottoposto agli effetti di un incantesimo di Cura Ferite Moderate.

Normalmente l'erba pipa taumaturgica viene venduta o trovata in pacchetti contenenti 5 dosi. Occorre una pipa per potere sfruttare il potere di questo tabacco magico.

Caricare la pipa e fumarne la prima boccata (l'unica che produce gli effetti taumaturgici) è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Evocazione debole; LI 10°, Mescere pozioni, *Cura ferite moderate*; Valore di mercato 50 mo a dose (250 monete d'oro a pacchetto).





## NUOVE LOCALITÀ

### LA BOTTEGA DI CANE NERO

Cane Nero è un tiefling dai modi bizzarri e bruschi. La prima impressione che questo individuo suscita in chi non lo conosce è di innata antipatia. Spesso Cane Nero ha rischiato di essere ferito da chi non gradiva che il tiefling gli annusasse le vesti, come un cane, oppure, addirittura, provasse a leccare qualche parte delle proprietà dei propri interlocutori!

Una volta, in una taverna di Glorium, quasi perse la lingua quando provò a lambire la lama affilata del pugnale di un'esperta e rude cacciatrice!

Nonostante le apparenze, Cane Nero non è folle (o almeno non del tutto). Il mezzosangue è infatti un rinomato alchimista e farmacista e possiede una piccola bottega nel Rione dei Mestieri a Sigil, visitata spesso dai Sensisti che chiedono al Cane Nero sostanze allucinogene e veleni da provare (le prime) o far provare (i secondi).

La sua innata curiosità, unita ad un'eccezionale tempra fisica, lo spinge a provare di persona qualsiasi sostanza interessante che vede o annusa, parlando con avventurieri e viandanti. Considerando quanto siano vasti e variegati i piani dell'esistenza si può almeno comprendere perché Cane Nero provi ad "assaggiare" qualsiasi sostanza stuzzichi il suo desiderio di conoscere.

Talvolta sono gli stessi viandanti planari a chiedergli di identificare strani intrugli trovati in rovine dimenticate, altre volte, invece, Cane Nero si prende la libertà di provare senza autorizzazione.

Lo stesso tiefling è un affiliato della Società delle Sensazioni e un consigliere delle più importanti personalità della fazione.

Uno dei campi in cui Cane Nero eccelle è quello della preparazione dei veleni, arte che gli ha procurato non pochi grattacapi con gli Harmonium. Il farmacista ha girato molti anni in tutti gli angoli delle Terre Esterne, addentrandosi anche nei Piani dell'esistenza più pericolosi, per scoprire nuove sostanze, carpire segreti da saggi sciamani e apprendere nuove tecniche da insigni studiosi e maghi sull'arte della miscela di pozioni, filtri ed elisir.

Si dice, anche se la voce non è mai stata confermata, che Cane Nero soggiornò per alcune lune nei pressi dell'oscuro santuario di Cegilune, nel Grande Mercato delle Larvae di Oinos, dove apprese i segreti per la

distillazione di potentissimi filtri magici dalle streghe dell'Ade!

Il tiefling è uno studioso e un amante dell'arte alchemica. Sperimentare nuove soluzioni e creare filtri magici e velenosi è per lui una continua fonte di entusiasmo e gioia. Cane Nero è un individuo completamente amorale; egli, infatti, non si pone il problema dell'uso che potrebbero fare i suoi clienti dei prodotti che distilla. A lui interessa solo l'atto della scoperta e della creazione.

Sono diversi e numerosi i veleni che Cane Nero ha distillato nel corso degli anni. Chi dovesse capitare nella bottega del Sensista di certo potrebbe imbattersi in alcune delle sostanze descritte più in basso.

#### Cane Nero

#### Tiefling Str12, esterno di taglia media

**Dadi Vita:** 12d4+12 (48 pf)

**Iniziativa:** +5

**Velocità:** 9m (6m)

**Classe Armatura:** 11 (+1 des)

**Attacco:** spada Alito di Morte +9/+4 mischia o pugnale bytopiano perfetto +7/+2 mischia (Alito di Morte 1d8+2 [tocco fantasma] o pugnale bytopiano 1d4 e veleno)

**Abilità Speciali:** Oscurità (1v/giorno lancia l'incantesimo *Oscurità* come uno stregone di livello 12), incantesimi da stregone

**Qualità Speciali:** scurovisione 18m, resistenza 5 a freddo, fuoco e elettricità, dono dei sensisti (bonus di resistenza +6 ai TS contro qualsiasi tipo di veleno, naturale o magico)

**Allineamento:** CN

**Tiri Salvezza:** Temp +5, Rifl +5, Vol +9

**Caratteristiche:** For 10, Des 12 (+1), Cos 12 (+1), Int 12 (+1), Sag 12 (+1), Car 18 (+3).

**Abilità e talenti:** Ascoltare +2, Osservare +5, Conoscenza (Alchimia) +13 (Arcana) +13, Concentrazione +16, Professione (Farmacista) +7, Professione (Cucina) +3, Sapienza magica +16, Arma focalizzata (spada), Mescere pozioni, Creare oggetti meravigliosi, Iniziativa migliorata, Sensi Sopraffini, Gusto Sopraffino, Olfatto Sopraffino.

**Incantesimi:** (7/7/7/7/6/5/3, CD base 14+liv inc)

**Livello 0** - Sigillo arcano, Lampo, Individuazione del magico, Individuazione del veleno, Suono fantasma, Luce, Riparare, Lettura del magico, Resistenza

**Livello 1** - Charme sulle persone, Comprensione dei linguaggi, Identificazione, Sonno, Armatura magica

**Livello 2** - Individuazione dei pensieri, Sfera infuocata, Vedere invisibilità, Vento sussurrante, Ragnatela

**Livello 3** - Palla di fuoco, Volare, Cerchio magico contro il



bene, Cerchio magico contro il male  
*Livello 4* - Autometamorfofi, Porta dimensionale, Metamorfofi,  
*Livello 5* - Telecinesi, Cono di gelo  
*Livello 6* - Disintegrazione.

**Grado di Sfida:** 13

**Proprietà:** Tunica degli oggetti utili, Perla delle sirenidi, Stivali dell'inverno, Spada elfica Breenshee (trad. elfo: Alito di Morte) +2 Tocco Fantasma, Pugnale bytopiano perfetto, inoltre Cane Nero porta sempre con sé 1d4+3 fiale contenenti qualsiasi tipo di veleno descritto nel Manuale del DM o di sua invenzione.

Cane Nero è un tiefling dalla pelle alabastrina e con lunghe orecchie a punta che spuntano dai folti capelli corvini, lisci e lucenti. Gli occhi sono di un nero profondo e sotto di essi vi sono intricati tatuaggi scuri. Normalmente si applica alle labbra un rossetto nero e dipinge le proprie lunghe unghie di uno smalto sempre nero.

Il suo nome deriva dalla bizzarra abitudine che ha di leccare e annusare qualsiasi cosa come un cane; egli non teme avvelenamenti grazie al *Dono dei Sensisti*, risultato di un elisir che preparò in gioventù e che gli conferisce una straordinaria resistenza a qualsiasi veleno.

Grazie al suo talento naturale di Gusto Sopraffino, il tiefling è in grado di riconoscere al 100% pozioni, intrugli e veleni che ha precedentemente sentito.

Le sue armi preferite sono un pugnale bytopiano perfetto (dalla caratteristica lama ricurva) che spesso tratta con veleni letali e una superba spada di fattura elfa di nome Breenshee, ossia Alito di Morte. Questa spada, lunga cinque piedi, è per metà impugnatura e per metà lama (che è relativamente larga in relazione alla

lunghezza). Può essere utilizzata comodamente a una mano o a due ma non è una spada bastarda. L'elsa è in morbida pelle e il pomo è decorato con una superba giada antica.

**Polvere di Muffa Gialla:** questa polvere giallina estremamente sottile si disperde nell'aria con grande facilità. Ne basta metà dose per riempire un volume di 1,5mx1,5mx1,5m. Cane Nero ha sviluppato questo veleno mescolando in parti uguali del comunissimo talco con le spore dormienti della terribile muffa gialla. Qualsiasi creatura che inali la polvere deve superare un TS sulla Tempra (CD 15) per non subire un danno primario di 1d6 punti di Cos e un danno secondario di 2d6 punti di Cos.

**Birra del Barbazu:** il tiefling alchimista distillò questo intruglio dopo una gara di bevute con un barbazu. Il diavolo sottovalutò la vigorosa tempra dell'alchimista e perse la scommessa, rivelando la ricetta segreta della birra che le erinni spesso utilizzano per abbassare le difese delle proprie vittime e condurle più facilmente alla dannazione.

Si tratta di un liquido incolore e amarognolo (una prova sulla Saggezza, CD 25, permette di accorgersi dello strano gusto), che viene mescolato a liquori e spesso alla birra per confonderne il sapore (nella birra, questo veleno si individua con una prova a CD 30). Chi non supera il TS perde parzialmente la capacità di discernimento, diventando facile preda di truffatori e adescatrici. Se si fallisce il TS di oltre 5 punti, metà della perdita di saggezza diventa permanente.

Ancora oggi, quando Cane Nero racconta della gara di bevute avuta con il barbazu non può reprimere un brivido al pensiero di cosa gli sarebbe accaduto, se avesse perso: arruolamento "volontario" nella Guerra Sanguinosa!

Veleno	Tipo	Danno 1°	Danno 2°	Prezzo
Polvere di Muffa Gialla	inalazione, Temp CD 15	1d6 Cos	2d6 Cos	2.000 mo
Birra del Barbazu	ingestione, Vol CD 17	o	1d8 Sag*	5.000 mo
Decotto del folle	ingestione, Vol CD 16	o	Confusione	800 mo
Succo onirico	ingestione, Temp CD 14	sonno	sonno*	750 mo
Estratto d'aspide di Zrintor	ferimento, Temp 19	3d10 PF	3d10 PF e	2.500 mo
Veleno demoniaco (quasit)	ferimento, Temp 13	1d4 Des	2d4 Des	1.200 mo
Distillato dei marraenoloth	contatto, Temp CD 20	1d6 Int	1d6 Int	750 mo
Polvere della morte di Pelion	contatto, Temp CD 18	o	Disintegrazione	2.500mo
Fiato di Thrym	speciale, Rifl CD 15	paralisi e speciale		1.000 mo
Fiato di Surtr	speciale, Rifl CD 15	prendere fuoco e speciale		800 mo



**Decotto del folle:** nei campi di tè alle pendici di Monte Celestia cresce un'erba infestante dai magnifici fiori azzurri. Le foglie di questa erba, opportunamente trattate con uno speciale processo alchemico, producono un decotto scuro e dal piacevole profumo resinoso. Chi avesse la sventura di ingerire una bevanda contenente una dose del decotto, rischierebbe di subire gli effetti di un incantesimo di *Confusione* (durata 1d6 minuti).

Il farmacista sensista riceve regolarmente, da una famiglia di coltivatori di tè, pacchi di questa erba essiccata. Gli ingenui contadini non sospettano l'uso che ne fa il titolare della Bottega del Cane Nero e sono ben felici di ricevere un modesto compenso per liberarsi di una pianta dannosa per la loro coltura.

**Succo onirico:** è un liquido leggermente viscoso di colore nero, verde o arancio (Cane Nero lo vende in tre colorazioni diverse grazie a polverine coloranti di sua invenzione).

Chi ingerisce il succo prova un forte giramento di testa e perde i sensi, se fallisce il TS sulla temprà, per un'ora. Dopo dieci minuti il TS viene effettuato nuovamente; se riesce la vittima dorme per un'ora sperimentando sogni bellissimi e risvegliandosi come se avesse riposato per 8 ore di fila. Nel caso fallisca il secondo TS, invece, il sonno si prolunga e i sogni si tramutano in orribili incubi così reali da portare alla morte per arresto cardiocircolatorio la sventurata vittima.

Sia che il sonno duri un'ora solamente o che porti alla morte, la vittima non può essere risvegliata con scossoni o altri metodi fisici ma solo se si riesce in una prova su Guarire (CD 30) o si lancia un incantesimo di *Neutralizza veleni*.

**Estratto d'aspide di Zrintor:** il tiefling è particolarmente fiero di questo veleno, la cui preparazione richiede l'estratto del veleno dei letali aspide degli alberi-aspide di Zrintor, l'impenetrabile foresta nel Triplo Reame di re Graz'zt. Il veleno si presenta sotto forma di un liquido biancastro e lattiginoso, ideale per essere applicato su lame e punte di frecce. Una dose di estratto d'aspide è sufficiente per una lama di medie dimensioni o due di dimensioni piccole o quattro minuscole (per esempio, le punte di quadrelli o frecce). I residui del veleno possono depositarsi nelle giunture delle vittime, provocando dolorose fitte artrosiche permanenti (il danno secondario comporta anche la perdita definitiva di un punto di destrezza).

**Veleno demoniaco (quasit):** il tiefling ha scoperto un metodo infallibile per estrarre dalla saliva dei quasit, demoni di infima categoria, il loro veleno. Il morso di un quasit rallenta la vittima, rendendola facile preda dei

demoni più grandi e feroci. Il danno primario di questo veleno comporta la perdita di 1d4 punti di destrezza, mentre il danno secondario abbatte anche l'avversario più resistente, togliendoli 2d4 punti di destrezza.

**Distillato dei marraenoloth:** questo veleno è ottenuto dalle acque del fiume Stige e deve il suo nome ai sinistri battellieri che attraversano il corso d'acqua infernale con le loro magiche imbarcazioni. L'acqua pura dello Stige sarebbe un'arma potentissima, ma troppo rischiosa da utilizzare anche per il più esperto tra gli assassini; con la ricetta elaborata da Cane Nero, invece, l'acqua del fiume viene accuratamente diluita per ottenere un veleno meno potente ma certamente più sicuro da maneggiare.

**Polvere della morte di Pelion:** il segreto per la preparazione di questa polvere mortale è quasi costata la vita a Cane Nero, che ha recuperato la ricetta con i componenti necessari alla sua preparazione, tra cui bende sbriciolate di una mummia superiore e l'essenza di pura ombra, da una tomba dimenticata tra le sabbie eterne di Pelion.

Solo i più malvagi assassini osano utilizzare questa polvere, che si presenta come un finissimo materiale simile al talco di un brillante colore grigio metallo. Appena distribuito sopra un oggetto (di solito un libro, una maniglia o qualcosa di simile), scompare alla vista anche se può essere individuato con un incantesimo di *Individuazione dei veleni* o *del magico*. A contatto con la pelle nuda provoca inizialmente un debole arrossamento, ma, dieci minuti dopo, la vittima, se non supera un TS sulla Tempra, avvizzisce in pochi istanti, come se il suo corpo fosse invecchiato di millenni. A vista d'occhio gli occhi si infossano nelle orbite scomparendo, unghie e capelli crescono in modo accelerato, pelle e muscoli si seccano e cadono, lo scheletro si sgretola, polverizzandosi in finissima polvere cinerina, lasciando solo un mucchietto di resti anneriti sul terreno. (trattate l'effetto come se la vittima fosse stata sottoposta ad un incantesimo di *Disintegrazione* di livello 12).

**Fiato di Thrym:** questo intruglio turchese prende il nome dal terribile Signore dei Giganti del Gelo: il tetro guerriero Thrym. Non si tratta di un veleno vero e proprio ma, piuttosto, di un elisir che conferisce a chi lo beve la possibilità di soffiare una nube di gelo paralizzante contro i nemici. Una dose di questa pozione consente di emettere 1d3 soffi di brina (cono di 6m). Tutti coloro che si trovano all'interno del raggio d'azione del soffio devono superare un TS sui Riflessi (CD 15) o venire coperti da una spessa patina di brina gelida, che infligge 2d6 danni non letali da freddo e provoca una paralisi per 1d4+1 round. Se la vittima del Fiato di Thrym viene esposta ad



una fiammata (per esempio quella di una torcia), la durata della paralisi diminuisce di un round ogni 2 danni inflitti (che sono comunque subiti dal personaggio paralizzato).

**Fiato di Surtr:** questo intruglio vermiglio prende il nome dal feroce Tiranno dei Giganti del Fuoco: il possente Surtr. Non si tratta di un veleno vero e proprio ma, piuttosto, di un elisir che conferisce a chi lo beve la possibilità di soffiare un cono di fiamme liquide contro i nemici. Una dose di questa pozione consente di emettere 1d3 soffi di fuoco (cono 6m). Tutti coloro che si trovano all'interno del raggio d'azione del soffio devono superare un TS sui Riflessi (CD 15) o essere investiti da una fiammata, che infligge 2d6 danni non letali da calore e fa prendere fuoco a materiale combustibile, vestiti e legno (vedi Guida del DM a pagina 304 "Prendere fuoco").

## LA SALA DORATA

La Sala dorata è il nuovo quartiere generale dei Sensisti, dopo che essi hanno lasciato Sigil a seguito dell'ultimatum della Signora del Dolore. La Sala Dorata è situata nel primo strato del piano di Arborea, Arvandor, conosciuto anche come il reame della corte elfica di Corellon Larethian. Questa realtà, meravigliosa da vivere con le sue giornate luminose e le notti tiepide ed illuminate da una miriade di stelle, lega molto bene con la volontà di vivere e godere la vita dei Sensisti.

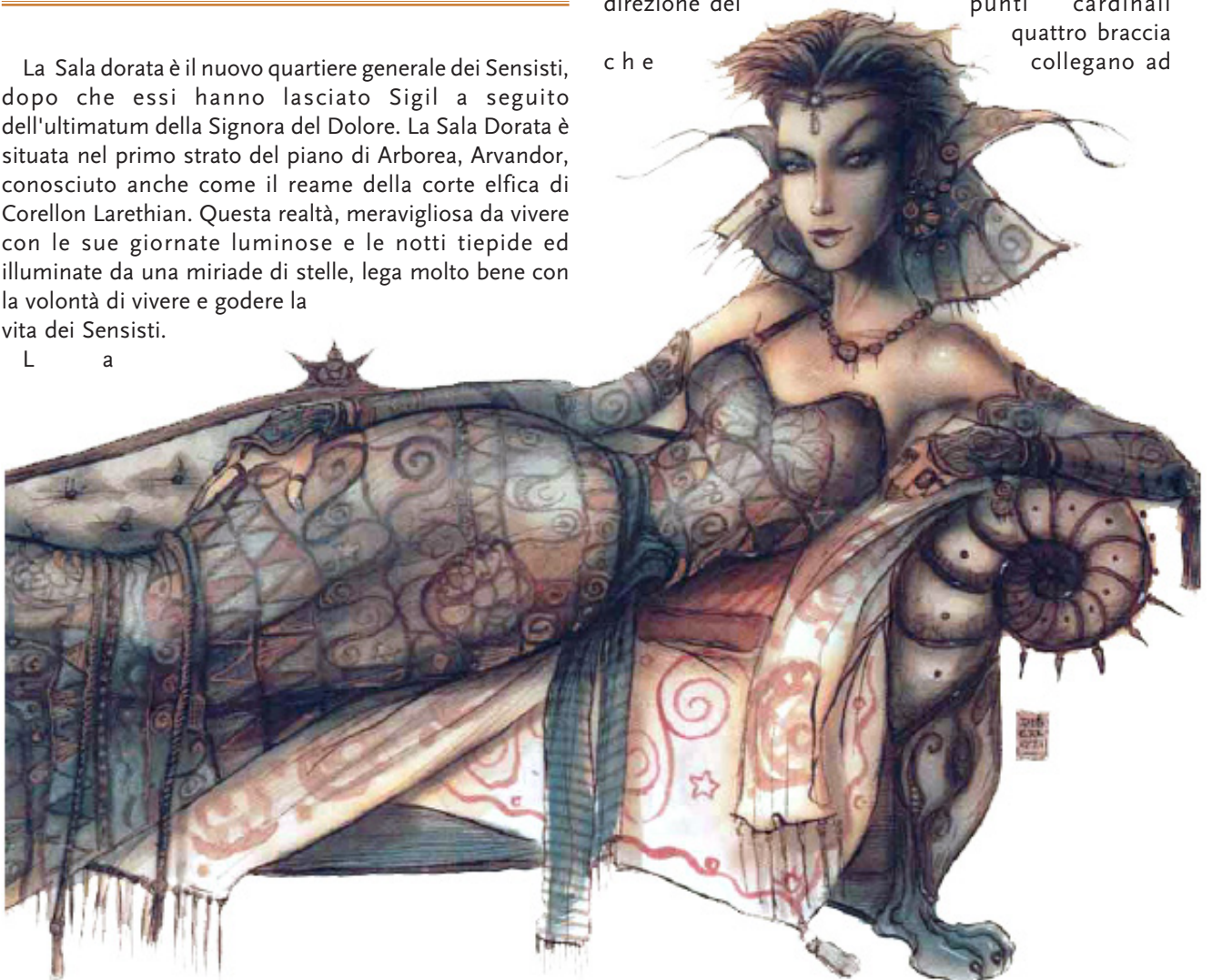
La

fazione ha sempre amato in modo particolare questo piano, e moltissimi suoi seguaci provengono o prendono dimora qui. Inevitabile quindi che Cuatha decidesse di costruire la Sala dorata proprio qui.

In realtà essa è il risultato di un importante ampliamento di una struttura precedente, già appartenente ai Sensisti, che fungeva da avamposto per gli stessi. Il palazzo è in realtà di origine elfica. I Sensisti, giunti su Arborea, ne presero possesso con il benestare degli elfi, dato che la costruzione era stata precedentemente abbandonata da questi ultimi. La fattura elfica è ancora piuttosto evidente nella struttura, ed anzi i Sensisti, ampliandola, hanno cercato di mantenere ed esaltare lo stile elegante e leggero di questo popolo, uno stile particolarmente apprezzato dalla sensibilità di questa fazione.

La sala dorata si presenta come una grande cupola con una forma conica, ma senza punta e piuttosto arrotondata. Dalla grande sala centrale partono in direzione dei punti cardinali quattro braccia collegano ad

che





## PERSONALITÀ

### CUA+HA DA'NANIN

**Mezz'elfa planare Ranger 15/Chierico di Da'nandin 5**  
**Factol dei Sensisti**  
**Legale buono**

**Dadi Vita:** 15d8+5d6+40 (131 pf)

**Iniziativa:** +11

**Velocità:** 9 m

**Classe Armatura:** 23

**Attacco:** Mazza pesante "Tremore" +23/+18/+12 (1d8+6+1d4 da ghiaccio) e Arco d'ebano bytopiano "Freccia di fuoco" +30/+25/+15 (1d6+3+1d2 da fuoco)

**Faccia/portata:** 1,5m per 1,5/1,5 m.

**Attacchi speciali:** -

**Qualità Speciali:** Trattati razziali dei mezz'elfi; Scacciare non morti 2 volte al giorno; Nemici prescelti: Aberrazioni; Non morti; Bestie Magiche; Diavoli; Empatia selvaggia; Resistenza fisica; Compagno animale; Andatura nel bosco; Eludere; Rapido segugio; Padronanza dello stile di combattimento (Tiro con l'arco); mimetismo.

**Compagno animale:** Tasso arboreano.

**Tiri Salvezza:** Temp +17; Rif +11; Vol +15.

**Caratteristiche:** For 16 (+3); Des 16 (+3); Cos 13 (+1); Int 15 (+2); Sag 15 (+2); Car 17 (+3)

**Abilità:** Ascoltare +16; Camuffare +18; Cercare +13; Concentrazione +15; Conoscenze (Religioni) +20; Conoscenze (Piani) +20; Diplomazia +12; Guarire +11; Osservare +16; Parlare linguaggi +15; Utilizzare oggetti magici +6; Intrattenere +8.

**Talenti:** Iniziativa Migliorata; Tiro ravvicinato; Tiro preciso; Arma focalizzata ("Tremore"); Tiro Rapido; Critico migliorato ("Tremore"); Critico migliorato ("Freccia di fuoco"); Scrivere pergamene; Mescere pozioni; Incantesimi in combattimento.

**Grado di Sfida:** 20

**Proprietà:** Mazza Pesante "Tremore" +3 (quando colpisce infligge anche 1d4 danni di freddo); Arco d'ebano bytopiano "Freccia di fuoco" +3 (quando colpisce infligge anche 1d2 danni da fuoco); Corazza di Bende +2; Bracciali dell'armatura +1; Vesti purpuree (resistenza all'acido e al ghiaccio 5); Stivali della velocità; Pozione di Forza; Pozione di Velocità; Pozione di Cura Ferite Gravi x 3; Pendaglio di Da'nandin (bonus +2 su tutte le prove scacciare non morti e +1 nelle prove di

altrettante sale, molto ampie. Tutt'attorno al palazzo è coltivato un meraviglioso giardino dove è possibile trovare una grande varietà di fiori ed alberi da frutto. Verso sud è anche stato creato un ampio lago artificiale dove nuotano una moltitudine di pesci d'acqua dolce. Tutt'attorno alla struttura sono state innalzate statue raffiguranti diverse divinità, dei più disparati pantheon, ma tutte dedite alla protezione e allo sviluppo dell'arte, della bellezza, della gioia e del piacere. Il portone principale della struttura, costruito in avorio, si apre su una gigantesca piazza che da direttamente al grande giardino. La piazza, lastricata di marmo bianco, è spesso luogo di vivaci incontri e discussioni animate. Il cupolone centrale si innalza per circa 40 metri e ospita tre piani. L'intera struttura è costruita in pietra bianca e legno di quercia rossa. La superficie è puntellata di piccole finestrelle rotonde, che permettono alla luce di entrare nella grande cupola ed illuminare le stanze che essa contiene. Sulla sommità della cupola è sistemata una scultura raffigurante il simbolo dei Sensisti, anch'essa scolpita nel marmo bianco.

Le quattro sale che circondano la struttura principale sono più recenti e sono state costruite dai membri della Società delle Sensazioni. Il loro stile si rifà a quello della struttura centrale, sebbene il risultato non sia delicato come il lavoro svolto dagli elfi.

La sala a nord è la sala dedicata ai Sensorium. Essa è suddivisa in otto piccole stanze dov'è presente un Sensorium dedicato ad un particolare tipo di sensazione (i cinque sensi più una sala dedicata all'anima ed una alle esperienze psioniche). Quella a sud contiene una fornita libreria ed è gestita da Qumm (Umano planare chr3). La sala ad est è adibita ad uso di magazzino e quella a ovest funge da porto planare.

La struttura principale si compone di tre differenti piani. Il piano terra contiene il salone principale della struttura ed è una sorta di grande sala di ritrovo (presenti naturalmente numerosi bar, bazar, negozi e quant'altro). Nel secondo piano sono dislocati gli uffici governativi della fazione e nel terzo c'è il grande salone del Factol.





Diplomazia).  
**Dominio da Chierico:** Viaggio.

Cuatha Da'nanin era una volta una mezz'elfa vivace e ridente, nonché uno dei membri più attivi della Società delle Sensazioni. Essa è una splendida mezz'elfa dai capelli lunghi e corvini, dotata di un fisico minuto ma robusto, con due grandi occhi azzurri ed un sorriso dolce ma deciso. Originaria delle Terre Esterne, Da'nanin conobbe la filosofia dei Sensisti tramite un viandante planare che viaggiava nei pressi di Tir Na Og molti anni fa e ne rimase affascinata. Arrivò a Sigil per conoscere i capi della fazione e divenne membro del gruppo. Il suo entusiasmo per la causa della fazione la portò a coprire ruoli sempre più importanti e a diventare una buona amica della Factol Erin.

Da'nanin non conobbe mai il caos dovuto alla Guerra delle Fazioni. In quell'epoca di lotte e tradimenti essa era in missione per conto della fazione nel piano del Limbo, per ritrovare alcuni importanti scritti di un monaco Buomman chiamato Kol'ho min. Fu in questo viaggio che trovò la sua mazza "Tremore". Al suo ritorno a Sigil il Bariaur Webspinner la informò riguardo ciò che era successo. Cuatha rimase profondamente amareggiata dalla scomparsa della sua amica Erin e per due giorni e due notti si ritirò a meditare da sola nel Sensorium. Quando tornò essa era cambiata. Il sorriso gioioso che la caratterizzava era sparito e al suo posto si leggeva nel suo viso una dolorosa determinazione. Raccolse tutti i sensisti possibili e con loro parlò per decidere riguardo l'ultimatum dato dalla Signora del Dolore. Decide di lasciare Sigil e di continuare l'opera della fazione su Arborea, fondando sul primo strato di questo piano una nuova base operativa e divenendo la nuova Factol in base ad un voto che fu espresso poco dopo l'arrivo su Arborea stessa.

Oggi Da'nanin è una donna profondamente impegnata a portare avanti la filosofia dei Sensisti in nome della sua cara amica scomparsa. In cuor suo essa spera ancora che Erin possa tornare, ma fino a quel momento cercherà di non farla rimpiangere. La sua dura determinazione la rende molto diversa dagli altri sensisti, e anche da quella che era un tempo. Si lascia andare al sorriso molto di rado e le sue esperienze coinvolgono sempre meno i piaceri e le delizie della vita. Ciò confonde un po' gli altri Sensisti, ma dato l'ottimo lavoro svolto essi hanno molta fiducia in lei.

Il suo rapporto con Webspinner è molto buono, sebbene i due siano ora caratterialmente molto diversi.

## ERIN DARKFLAME MONTGOMERY

**Umana planare chierico 9 di Diancecht/psion 2**  
**(Ex) Factol dei Sensisti**  
**Legale buono**

**Dadi Vita:** 1d4+9d8+10 (63 pf)

**Iniziativa:** +2 (+2 Des)

**Velocità:** 9 m.

**Classe Armatura:** 12

**Attacco:** Mazza di Cristallo +8/+3 (1d8+2 x2, vedi proprietà per le caratteristiche speciali)

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

**Attacchi Speciali:** Frusta dell'Ego, Mente vuota, Barriera mentale.

**Qualità Speciali:** Lancio spontaneo di incantesimi di cura, Scacciare non morti 8/giorno; tutti gli incantesimi del dominio della guarigione sono considerati un livello inferiore (minimo 1) per quello che concerne la preparazione degli incantesimi (ad esempio un Cura Ferite Moderato è considerato di 1° livello).

**Tiri Salvezza:** Temp +5; Rifl +5; Vol +11.

**Caratteristiche:** For 9 (-1); Des 14 (+2); Cos 13 (+1); Int 14 (+2); Sag 17 (+3); Car 18 (+4)

**Abilità:** Equilibrio +5; Scalare +2; Concentrazione +14; Diplomazia +22; Guarire +11; Ascoltare +10; Sensi acuti +10; Osservare +10;

**Talenti:** Incantesimi intensificati;

**Grado di Sfida:** 10

**Proprietà:** Bacchetta dei Dardi Incantati, Pietra Ioun Purpurea (può contenere fino a otto incantesimi divini, lanciabili in qualsiasi momento), Mazza di Cristallo +2 (+4 contro creature malvagie, danni raddoppiati contro gli esterni provenienti dal Piano dell'Energia Negativa, può lanciare Circolo di protezione dal Male una volta al giorno).

**Domini:** Bene, Animale, Legge, Conoscenza, Guarigione, Vegetale, Protezione.

**Incantesimi:** 6/6/4/2/1

**Poteri psionici:** 2 Urto minore, 2 Costrutto astrale, 2 Occultare pensiero.

Statuaria, intelligente, sensuale, Erin Darkflame Montgomery è una personalità davvero unica. Dotata di una sfaccettata e complessa personalità, ha imparato con il tempo a comprendere e sfruttare gli intrighi, gli intellettualismi e i pericoli di Sigil. Sebbene sia di media altezza, la combinazione creata dalla sua personalità solare, i suoi vividi occhi verdi ed i suoi corti capelli rossi la rendono indimenticabile per chi la incontra. Sebbene così intrigante, dimostra di essere semplicemente una



persona equilibrata e per nulla vanitosa.

Erin nacque nelle Terre Esterne, nel reame di Tir na Og. Qui il suo retaggio filosofico, il suo talento psionico (scoperto in gioventù) e il suo buon cuore la portarono a divenire chierica di Diancecht, dio celtico della guarigione. Per molti anni servì il suo dio, curando chiunque si presentasse da lei. Essa non aveva nemici o amici, ma si concentrava solamente sul dolore e sulla sofferenza degli altri. Questo comportamento ben si sposava con le caratteristiche del piano che abitava, in perenne equilibrio tra bene e male, ordine e caos.

Fu a causa della Guerra Sanguinosa che la sua pacifica vita venne sconvolta. Ciò avvenne quando un Tanar'ri pensò che un raid nelle Terre Esterne sarebbe stato vantaggioso per la fazione per cui combatteva. Il demone però si sbagliò. Gli abitanti del piano riuscirono a respingere l'invasione dei Tanar'ri. Ma questo non è tutto. Alcuni Tanar'ri sopravvissuti attaccarono la città natale di Erin. Sebbene gli abitanti del borgo furono capaci di vincere la battaglia, i feriti furono così tanti che i poteri di Erin furono messi a dura prova ed essa non fu infine capace di curare alcuni invasori, incluso Za'rafas, il prediletto di uno dei Signori dell'Abisso. I demoni sconfitti che tornarono nell'Abisso indicarono Erin come la responsabile della morte di Za'rafas, e la cosa le creò molti nemici in quel piano, tanto che di tanto in tanto vengono inviati alcuni assassini per cercare di fargliela pagare.

Preoccupata per le sorti del suo villaggio, Erin decise di avventurarsi lontano da esso. Solo gli dei sanno cosa fece in seguito, ma è certo che da qualche parte essa acquisì il titolo di Lady Montgomery dei Cavalieri Skylariani ed ebbe a che fare con la Pax Imperica, forse qualche regno di qualche luogo del piano materiale.

Infine, il suo peregrinare la portò alla Gabbia. Qui divenne una Sensista: la filosofia della fazione si fondeva bene con la sua mentalità e la sua grande bellezza. Essa non si dimostrò edonista, una cosa che aveva portato alla perdizione molto più di un sensista poco attento: dimostrò piuttosto di aver compreso che l'esperienza significava molto di più del piacere e che i sensi erano la via da percorrere per conoscere. Erin imparò in fretta ed ebbe modo di conoscere maestri, amanti e potenti signori tra gli altri. Inoltre, la sua grazia, bellezza e abilità diplomatica le permisero di accrescere il suo potere.

Ora Erin è la factol dei Sensisti. Qualcuno dice che la cosa è dovuta semplicemente al fatto che si tratta di una bellissima donna, ma molti tra coloro che dicono ciò lo

fanno perché hanno subito cocenti smacchi da quella donna bella ed intelligente. La sua posizione è salda, talmente salda che non si preoccupa nemmeno di vestire armature magiche o utilizzare altre protezioni. Sigil e la sua reputazione sono sufficienti a proteggerla. Già, la sua reputazione: un momento dolce e simpatica, spietata un minuto dopo. La maggior parte dei Sensisti la adora, e per questo chiunque deve fare ben attenzione a sfidarla apertamente.

In parte per il suo fascino ed in parte per la sua furbizia, Erin ha una certa influenza presso la Sala Oratoria. I Segnati tendono spontaneamente ad essere d'accordo con lei così come i Governieri, ma Erin è capace di ottenere anche il supporto dei Caosicisti e dei Depressi quando è necessario.

Attualmente scruta con attenzione le mosse del duca Darkwood, aiutata da Cuatha, una mezz'elfa che incontrò durante i suoi viaggi nel Piano Materiale.

Come quasi tutti gli altri Factol, anche Erin scomparve a seguito della Guerra delle Fazioni. Sebbene la Fazione esista ancora e conduca le attività della Grande Sala Civica a Sigil, nella gabbia la fazione ha una funzione prettamente amministrativa. Tutte le iniziative politico-filosofiche partono dalla sede centrale situata nel piano di Arborea. A capo del movimento vi è ora Cuatha Da'nanin (mezz'elfo femmina LN Rgr15/Chr di Da'nanin5).



## RICONOSCIMENTI

Il presente supplemento per l'ambientazione di D&D® Planescape®, per il Manuale dei Piani e per il Manuale Planare (Planar Handbook) si basa sul regolamento OGL D20 creato dalla Wizards of the Coast reperibile sul sito <http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/welcome> e sull'ambientazione "Planescape" pubblicata da TSR. Per poter utilizzare al meglio i materiali forniti in questo supplemento è necessario possedere il Manuale del Giocatore, il Manuale del Dungeon Master ed il Manuale dei Mostri 3.x, oltre ovviamente al Manuale dei Piani. E' inoltre consigliato possedere l'ambientazione originale di Planescape, edita da TSR.

Il materiale fin qui citato è copyright Wizards of the Coast.

Si ringrazia per la gentile collaborazione e per i materiali offerti Zack, Webmaster del sito "The Kriegstanz", il cui indirizzo internet è <http://www.zachshuford.com/kriegstanz/index.html>.

Ringrazio in modo particolare Paolo "Morgan il Profeta" per il prezioso lavoro di traduzione svolto, aia per la splendida impaginazione e Mauro per l'attenta e scrupolosa revisione, oltre che per i materiali inediti apportati al supplemento. Senza il loro indispensabile aiuto probabilmente questo prodotto non avrebbe mai visto la luce.

Claudio "Johan" Lancellotti - 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.

