

PER 3 O PIÙ GIOCATORI DAI 3 ANNI IN SU

DUNGEONS & DRAGONS®

IMMORTAL: GUIDA DEL DM



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

Nota del Traduttore

La traduzione di un libro rappresenta un'operazione piuttosto complessa, piena di scelte e di problematiche da essa derivanti. Quest'operazione si complica ulteriormente quando l'opera da tradurre è parte integrante di un'opera più vasta tradotta da altre persone. Questa traduzione rappresenta esattamente uno di quei complicati casi.

Trattandosi di un set di regole, per la precisione del quinto ed ultimo della serie, i due manuali che lo compongono devono obbligatoriamente ricondurre il lettore allo "stile narrativo" ed all'uso dei termini "tecnici" utilizzato per le traduzioni dei manuali facenti parte delle regole precedenti. Nel caso specifico, si è cercato di mantenere la terminologia di base utilizzata anche negli altri manuali, rintracciando i singoli termini nelle precedenti traduzioni, per consegnare al lettore un filo logico collegato con il passato. Nella versione originale in inglese, l'ampiezza d'usi di alcune parole offrirebbe significati più calzanti per diversi termini qui presenti, ma, per rimanere legati al filo temporale con i precedenti set, la maggior parte di questi termini sono stati tradotti come nelle edizioni italiane tradotte in passato. Naturalmente anche i numeri delle pagine dei manuali precedenti, citati più volte nel corso di questa lettura, sono stati aggiornati con i numeri corrispondenti alle pagine delle versioni italiane.

Anche la scelta di mantenere alcuni nomi, in particolare quelli appartenenti ad alcune creature presentate in questo volume, è mirata a non distorcere l'attenzione del lettore con nomi che potrebbero apparire "buffi" o "ridicoli" nella versione italianizzata e che farebbero perdere quell'aura di potenza ed imperscrutabilità presente nelle stesse creature. Semplicemente, alcune parole inglesi conferiscono un fascino più marcato alla creatura che, altrimenti, sarebbe irrimediabilmente perduto nella versione italianizzata. Questa scelta è stata compiuta solo per quelle creature, o per quei termini, che non hanno alcun riscontro nei set di regole precedenti, così da non creare alcuna discontinuità.

Purtroppo, oltre ai singoli nomi di alcune strane creature, è stato necessario italianizzare anche alcuni "tecnicismi inglesi" legati alla terminologia astrale. Anche in questo caso si è cercato, avendo pochi riscontri reali, dal momento che si tratta di un'opera di fantasia, di non stravolgere il significato del termine, mantenendolo il più vicino possibile all'originale ed al suo esatto contesto semantico.

Inoltre, si è cercato di ovviare ad alcune errori o lacune testuali riscontrati nella contiguità con le regole precedentemente apparse nei set Base, Expert, Companion e Master. In questi casi, l'errore è stato automaticamente corretto e, quando questo non è stato possibile, segnalato con una nota a margine del paragrafo.

La presente traduzione è stata realizzata solo per uso privato e quindi ne è vietata la vendita, in quanto tutti i diritti dell'opera originale in inglese appartengono alla TSR Inc., una divisione della Wizard of the Coast Inc.

Buona lettura e buon divertimento con Dungeons & Dragons e gli Immortali.

Il Traduttore
thorike

DUNGEONS & DRAGONS®

Gioco "Fantasy" d'Avventura
di Gary Gygax e Dave Arneson

Immortal: Guida del DM di Frank Mentzer

Traduzione: thorik
Editing: Anne Gray McCready
Sviluppo: Harold Johnson
Copertina: Larry Elmore
Illustrazioni: Jeff Easley
Larry Elmore
Grafica: Linda Bakk
Kim Lindau

Tutti i diritti sono riservati®

Questo libro è stato creato per essere utilizzato con i set di **DUNGEONS & DRAGONS®**, Base, Expert, Companion e Master. Non viene spiegato come funziona il gioco. Prima di utilizzare questo set dovete possedere le regole Base, Expert, Companion e Master.

Dungeons & Dragons, D&D, sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizard of the Coast Inc.; il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale, né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

DUNGEONS & DRAGONS® e **D&D®**
Sono marchi registrati di proprietà della TSR, Inc.
1986 TSR inc.
Versione PDF: 1.0 16/01/2015



INDICE

Il Multiverso	2
Caratteristiche Fisiche	5
Altre Note sulle Dimensioni	12
La Campagna	14
Obiettivi degli Immortali	15
Giustizia Immortale	18
Nuova Magia	19
La Sfera dell'Entropia	23
Punti Esperienza	23
Pianificazione dell'Avventura	25
Guida di Riferimento	centro del libro
Creature	27
Introduzione	27
Descrizione delle Creature	28
Bibliografia	51
Incantesimi dell'Entropia	interno retro copertina

Il Multiverso

“Donde questa piacevole speranza, questo desiderio appassionato, Questo anelito dopo l'Immortalità?”

Catone
Joseph Addison (1672 – 1719)



Prima di studiare questa sezione, dovrete acquisire familiarità con le informazioni del *Set Companion* di D&D® che descrivono i Piani Etere e degli Elementali, i vortici e le gallerie (DMC pagine 18-19). Dovreste acquisire familiarità anche con le Cinque Sfere di Potere, come descritto in questo set. Prima di mettere altra carne sul fuoco, è in programma una breve recensione e verranno aggiunti alcuni nuovi dettagli a questi argomenti ormai familiari.

Piani di Esistenza

In termini di gioco, la frase "piano di esistenza" (o semplicemente Piano) si riferisce ad un'area vista da esseri mortali come un volume tridimensionale di grandezza non misurabile. Ciò è diverso rispetto alla geometria nella quale un piano è una superficie piana bidimensionale. Un Piano comprende i mondi dei PG, altri pianeti, lune, stelle, altri oggetti e vaste distanze tra essi in cui non vi è quasi nulla. Questo Piano viene chiamato Primo Piano (o semplicemente il Primo).

Qualunque tentativo di trovare fine a questo spazio fallirà, in quanto esso si estende senza fine in tutte le normali direzioni (altezza, larghezza, ecc.). Qualsiasi piano di questo genere di grandezza infinita è unito ad un universo.

Uno degli altri Piani, quello Etereo, tocca il Primo Piano in tutti i punti. La maggior parte degli avventurieri provenienti dal Primo Piano hanno abbastanza familiarità con il Piano Etereo, in quanto si può entrare al suo interno con l'ausilio di diversi effetti magici e dispositivi. Il Piano Etereo è anche la zona

attraverso la quale i Personaggi devono passare per raggiungere i piani nelle vicinanze dei quattro elementi. Il Primo Piano ed i Piani degli Elementali sono collegati tra loro da canali che giungono attraverso il Piano Etereo, formando una rete di ramificazioni molto simile alle radici di un albero.

Da una prospettiva maggiore, questo gruppo dei sei piani di esistenza - Primo, Etereo ed i quattro Piani degli Elementali - vengono collettivamente chiamati col nome di Piani Interni.

I Piani Interni sono circondati dal Piano Astrale che è collegato con il Piano Etereo ed i Piani degli Elementali, ma non con il Primo. Al di là dei Piani Interni, attraverso questo immenso "oceano astrale", vi sono altri piani di esistenza, le dimore degli Immortali e di altri esseri. Questi altri piani vengono comunemente chiamati i Piani Esterni, un termine provinciale e relativo, che però è di uso comune, in quanto il Primo Piano rappresenta l'origine planare della maggior parte degli Immortali.

Solamente tre dei piani di esistenza noti sono di grandezza infinita - il Primo, l'Etereo e l'Astrale. Tutti gli altri sono piani limitati, o "delimitati", oppure universi tascabili.

Assieme, tutti questi piani delimitati o infiniti, Interni ed Esterni, vengono collettivamente chiamati Multiverso.

L'Importanza del Primo Piano

Il Primo Piano è speciale per diverse ragioni. È l'unico all'interno del quale tutte le Cinque Sfere di Potere (Materia, Energia, Tempo, Pensiero ed Entropia) si fondono perfettamente

in precise proporzioni uguali. È anche l'unico piano nel quale i quattro elementi di Aria, Terra, Fuoco ed Acqua si fondono perfettamente, ancora una volta in proporzioni uguali. Qualsiasi altro piano di esistenza contiene qualche squilibrio negli elementi, nelle Sfere o in entrambi.

Tutti gli Immortali, compresi quelli della Sfera dell'Entropia, sono estremamente attenti a non disturbare l'equilibrio di tutte le cose presenti sul Primo Piano. La loro cautela è rivolta ai loro stessi interessi, in quanto il Primo Piano è l'unico piano dal quale, in maniera costante, sorgono nuovi Immortali. Gli Immortali non possono creare una progenie immortale. L'unico modo in cui gli Immortali possono reintegrare il loro numero per mantenere le loro posizioni di comando come regolatori di tutta l'esistenza è quello di trovare, incoraggiare e mettere alla prova i mortali straordinari che desiderano raggiungere l'Immortalità.

Gli esperimenti di riproduzione non hanno migliorato le quote. Nei rari casi in cui gli Immortali si sono travestiti da mortali (come documentato da decine di miti antichi), la loro prole era mortale e non aveva né maggiori, né minori probabilità di raggiungere l'Immortalità rispetto ad altri esseri umani di origine puramente mortale.

I potenziali Immortali spesso vengono individuati in piani diversi dal Primo, ma pochi di essi riescono a raggiungere l'Immortalità. Quelli che hanno raggiunto l'Immortalità non sono mai riusciti a diventare potenti all'interno della gerarchia Immortale. Gli Immortali ritengono che questo sia dovuto ai difetti generati dagli squilibri all'interno dei piani nativi di tali creature.

Dimensioni

Proprio come le Cinque Sfere governano il Multiverso, le cinque dimensioni governano ogni piano di esistenza. Ciascuna dimensione rappresenta un modo per misurare la dimensione fisica o la distanza. Ogni dimensione rappresenta una vera direzione perpendicolare verso ognuna delle altre. Il Tempo, chiamato spesso in maniera errata la quarta dimensione, non è una direzione, ma una delle Sfere.

Immaginate una dimensione come se fosse una linea retta su un pezzo di carta. Un'altra linea che l'attraversa con un'angolazione di 90 gradi rappresenta una seconda direzione, formando un segno più sulla carta. Per aggiungere una terza direzione perpendicolare ad entrambe immaginate una linea che passa per il centro del più, continuando sopra e sotto la carta in posizione orizzontale. Per la maggior parte di noi, fino ad ora, è stato semplice. Ma la prossima dimensione è in direzione perpendicolare a tutte e tre queste linee, una direzione che come giocatori non siamo semplicemente attrezzati per vederla. Tuttavia, possiamo presumere che i nostri personaggi Immortali possano vedere, servirsi, vivere all'interno e anche ignorare questa dimensione, come noi facciamo con le prime tre.

Pertanto, un mortale può essere definito semplicemente come un essere capace di percepire solamente le tre dimensioni contemporaneamente. Un Immortale può percepire quattro dimensioni in contemporanea - ma solo quattro.

Tuttavia, dietro l'angolo si nasconde una quinta dimensione, perpendicolare alle prime quattro dimensioni. Normalmente è impossibile per gli Immortali vedere questa quinta dimensione, così come lo è per gli umani percepire la quarta. Il suo effetto sui mortali che, anche se raramente, in maniera occasionale riescono a catturare sprazzi della sua esistenza, può essere terrificante. Comunemente i mortali chiamano questa quinta direzione la Dimensione degli Incubi. Questo fastidioso appellativo non si riferisce ad un luogo; si tratta di un semplice nomignolo affibbiato, per ignoranza, ad una direzione che nessun mortale o Immortale può percepire.

Anche se tutte le cinque direzioni sono reali, con distanze misurabili, le ultime due vengono comunemente chiamate dai mortali dimensioni "immaginarie". Questo rappresenta un naturale rifiuto ad ammettere la loro realtà; nonostante questo esse esistono.

Alle cinque dimensioni note sono stati dati dei nomi per definire quello che in ogni dimensione viene comunemente utilizzato per misurare quando vengono usate in combinazione con le altre dimensioni. La prima dimensione misura la lunghezza o la distanza tra due punti, e quindi ha un inizio ed una fine. La seconda dimensione misura l'ampiezza e la direzione dell'oggetto nella prima dimensione. La terza dimensione misura il volume o la grandezza o la dimensione di un oggetto. La quarta dimensione definisce la relazione tra due oggetti, trovando tutti i punti di analogia e convergenza. Infine, la quinta dimensione stabilisce l'unicità o l'essenza, o la divergenza di un oggetto in relazione agli altri.

Se un oggetto è presente solo in una parte delle cinque dimensioni, la prima dimensione con la quale viene misurato - anche se in realtà si tratta della seconda o della terza dimensione - viene visto, dalla stessa prospettiva dell'oggetto, dalle creature che percepiscono le dimensioni come la lunghezza dell'oggetto. Le dimensioni che non possono essere percepite sembrano non esistere alle percezioni del personaggio.

Dimensioni Infinite

Torniamo un po' indietro. Quando avete immaginato una linea per rappresentare una dimensione, avete anche immaginato che la linea si trovasse da qualche parte, per esempio su un foglio di carta. Ma quella carta esiste almeno in due dimensioni. Così, una linea per avere una qualsiasi posizione reale o significato deve esistere all'interno di uno spazio bidimensionale o più grande ancora. La linea stessa descrive soltanto una dimensione, ma la sua ubicazione deve essere descritta da due dimensioni.

Allo stesso modo, un segno più bidimensionale può di certo esistere da solo, ma per avere un significato reale deve essere ubicato all'interno di uno spazio tridimensionale dal quale può essere osservato.

La conclusione di questo ragionamento è che ogni essere che percepisce un determinato numero di dimensioni, per percepire quelle dimensioni, deve trovarsi in uno spazio che ha un maggior numero di dimensioni; almeno una in più e possibilmente diverse in più. Da questo è facilmente dimostrabile che gli Immortali che possono percepire quattro dimensioni devono trovarsi all'interno di cinque o più dimensioni.

Immortali dibattiti di matematica, filosofia ed altri argomenti, li hanno portati a questa conclusione. Inoltre, essi hanno dedotto che deve esistere un numero infinito di dimensioni, poiché, per esistere, ognuna di esse dipende da quella "precedente". Essi hanno provato ad esplorare le cinque dimensioni evidenti e cercato di scoprirne delle altre.

Gli Immortali hanno incontrato creature che percepiscono in modo naturale le tre dimensioni, ma il cui punto di vista è completamente diverso da quello degli umani. Queste forme di vita considerano le cinque dimensioni in modo esattamente opposto rispetto ai mortali. In maniera simile ai mortali, queste creature percepiscono ed accettano un mondo tridimensionale. Ma le dimensioni che i mortali chiamano la quinta, la quarta e la terza, questi esseri le percepiscono come la prima, la seconda e la terza. Essi sono turbati dalla loro quarta dimensione (quella che i comuni mortali chiamano la seconda) ed intimoriti dalla quinta (quella che i comuni mortali chiamano la prima).

Molti di questi esseri, le cosiddette creature dell'Incubo, furono scoperti coesistenti già sul Primo Piano stesso. Questa scoperta fu sorprendente, ma non del tutto inaspettata, dal momento che i piani e le dimensioni sono due cose completamente differenti. Gli Immortali ora guardano oltre e proteggono questi esseri, ammettendo la loro incapacità di comprenderli pienamente, ma accettandoli come forme di vita naturali dell'inviolabile Primo Piano.

Gli Immortali sono consci dei problemi posti dall'esistenza stessa di queste creature. Nessuna forma di vita sembrava considerare la seconda, la terza o la quarta dimensione come il "punto di partenza", per così dire. Perché allora questa apparente importanza della quinta? Forse le cinque dimensioni e le Cinque Sfere sono in qualche modo legate, ma non sono state trovate prove a sostegno di questa teoria. Tuttavia, è stato scoperto un fenomeno peculiare - qualcosa che suscita paura anche nel più potente degli Immortali, a milioni di anni dalla prima esplorazione delle dimensioni. Hanno scoperto una barriera che non possono penetrare.

Il Segreto del Multiverso

Gli Immortali hanno immaginato gran parte di quello che c'è oltre e, infatti, hanno dedotto la maggior parte della verità, ma non hanno mai trovato la prova reale per sostenere le loro teorie. Restano inquieti, intellettualmente capaci, ma incapaci di accettare pienamente le proprie deduzioni.

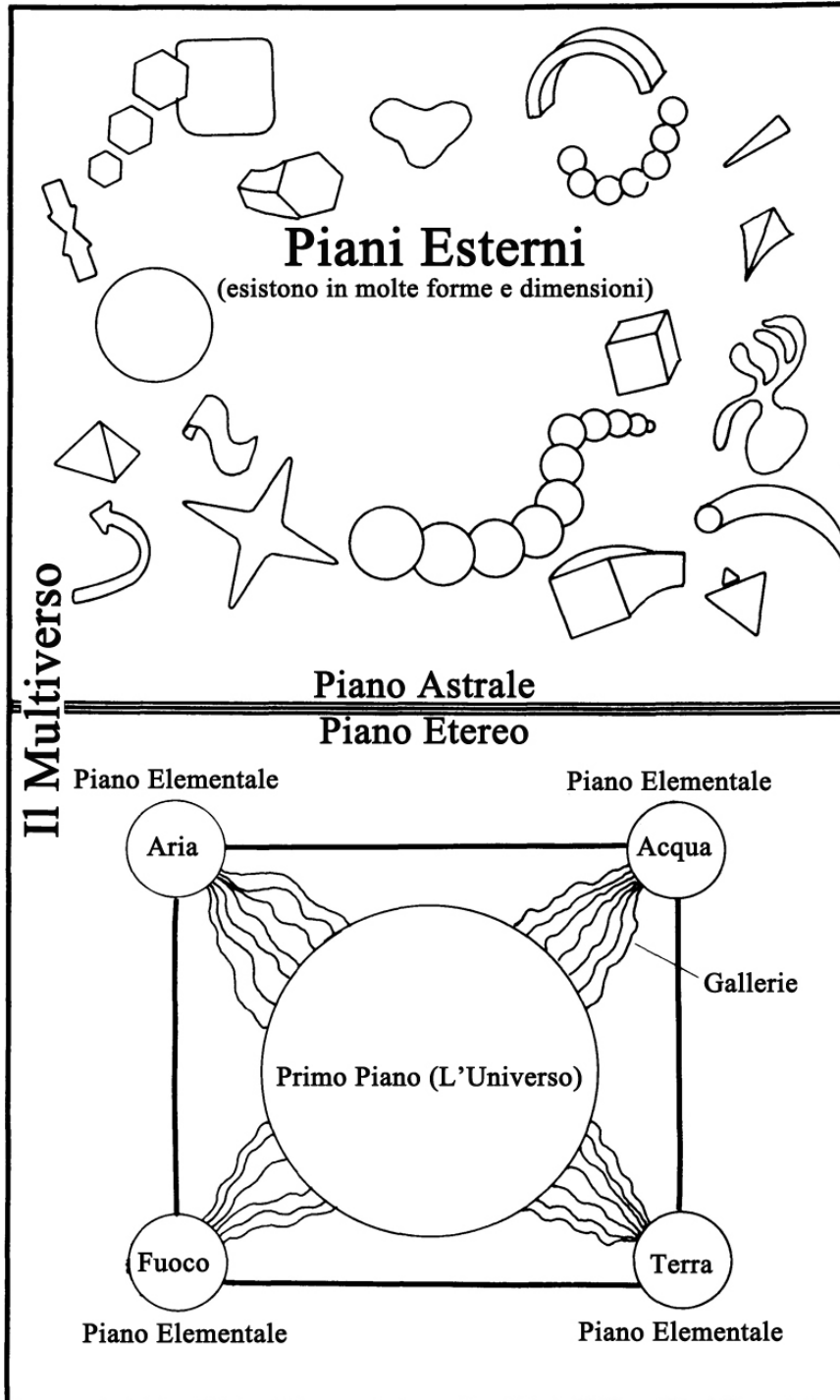
Il primo Immortale scoprì il Multiverso giungendo da un luogo ora perso nella notte della memoria e dei tempi dimenticati; *non furono loro a crearlo*. Lo trovarono senza un ordine prestabilito e senza uno scopo, così fecero del raggiungimento di questi due obiettivi il loro scopo primario. I numerosi piani di esistenza sono ancora in fase di esplorazione da parte degli Immortali. I Piani Esterni sembrano essere innumerevoli. Con il passare dei millenni, negli Immortali è cresciuta sempre più la soggezione nei riguardi di questa vasta creazione di infinita grandezza e varietà.

Qualcuno deve essere stato qui prima, essi deducono. Qualcuno o qualche gruppo, o forse qualche cosa, ha creato tutto questo. Gli Immortali li chiamano Gli Antichi - esseri per i quali esiste anche il potere degli Immortali, ma non rappresenta altro che una goccia nell'oceano.

Gli Immortali sono nel giusto. Con un tale potere Gli Antichi sapevano che gli Immortali sarebbero arrivati. Questi videro il loro arrivo come un'opportunità. A dispetto delle loro inimmaginabili capacità, in un aspetto Gli Antichi sono tragicamente simili agli Immortali. Essi non possono riprodursi, e l'unico modo per gli altri esseri di raggiungere il loro livello di potenza è attraverso una prova del tempo, esperienza e volontà. Proprio come gli Immortali che attendono e desiderano disperatamente la comparsa di mortali con capacità straordinarie, nello stesso modo Gli Antichi osservano ed attendono il più grande ed il migliore di tutti gli Immortali.

Ma sapendo che il potere Immortale potrebbe trascendere ogni confine, Gli Antichi hanno stabilito un limite per aiutarli a concentrare i loro sforzi. Questo limite è la Barriera.

Ritirandosi essi stessi nella sesta dimensione e nelle dimensioni più alte, Gli Antichi crearono una specie di muro tra loro stessi ed il resto dell'esistenza. Ogni volta che un Immortale cerca di passare al di là delle prime cinque dimensioni, lui o lei entrano in un regno particolare. Gli Immortali percepiscono questo regno come un vortice di grandezza infinita, composto da forma acquosa o eterea. Alcuni



Immortali sono scomparsi nell'enorme massa turbinante per molti anni; si pensa che possano essere ancora in vita, ma scomparsi e presumibilmente irrecuperabili. Gli Immortali hanno compiuto molti tentativi per esplorare, penetrare e risolvere il mistero di questo enorme vortice, ma non ci sono mai riusciti. Questo caos turbinante si chiama Vortice Dimensionale.

Forse, ancora peggio dell'esistenza della Barriera è il semplice fatto che alcune creature, presumibilmente forze vitali, ma di un genere diverso da tutti gli altri, entrino ed escano dal Vortice Dimensionale. Chiamate semplicemente creature del vortice dagli Immortali, queste esseri sono potenti e molto temuti. Gli Immortali ritengono che le creature del vortice siano servi degli Antichi, inviati ad osservare, correggere o distruggere.

Nel creare la Barriera gli Antichi sapevano che la sua esistenza avrebbe prodotto di certo strani effetti - in particolare l'evoluzione di forme di vita con un nuova prospettiva dimensionale, le creature dell'Incubo. Essi videro questa cosa come un'ulteriore opportunità. Gli Immortali hanno iniziato a guardare alle creature dell'Incubo come ad una riserva alternativa dalla quale, una volta che esse abbiano raggiunto il livello di evoluzione delle Normali creature dimensionali, potrebbero sorgere degli Immortali. La Barriera non verrà rimossa fin quando questo grande esperimento degli Antichi non sarà giunto ad una conclusione, poiché ha avuto successo nella creazione di nuovi Antichi.

Circa un Immortale su 10.000 raggiunge lo status di Gerarca Completo. La maggior parte di questi esseri rientra in questa nobile funzione, ma alcuni pochissimi Gerarchi hanno trovato insoddisfazione dal loro destino. Essi cercavano ancora maggiore potere e si ponevano domande circa il paradosso della grande Barriera. La maggior parte di essi superarono le loro preoccupazioni e la curiosità, ma pochi - forse uno ogni cento o duecento - scelsero di mettere alla prova la loro definitiva superiorità sulla remota possibilità che qualche potere superiore potesse osservarli. Essi dispersero le proprie essenze vitali all'interno dei loro Piani di Residenza e si reincarnarono nuovamente come semplici uomini mortali.

La maggior parte di questi arditi individui perì durante il processo, poiché, infatti, essi divennero dei semplici mortali, senza alcuna maggiore possibilità di sopravvivere e raggiungere l'Immortalità rispetto a qualsiasi altro uomo mortale. Solo pochi vollero e riuscirono a raggiungere lo status di Immortali per la seconda volta. Ed infine, tra questi pochi, solo due osarono ancora chiedere di più. Essi furono testimoni dell'avvento delle Sfere Nere come loro punizione e distruzione finale, e gli altri Immortali ancora credono che questo sia quello che è accaduto. Ma, all'insaputa di tutti, essi oltrepassarono la Barriera e tuttora si trovano insieme agli Antichi. Un successo sarebbe potuto essere una semplice possibilità, ma il secondo arrivo dimostrò che il grande esperimento noto con il nome di Multiverso avrebbe adempiuto al suo scopo. Il Multiverso assolve alla propria funzione. Gli Antichi

continuano ad osservare e ad attendere altri audaci Gerarchi. Ed un giorno, quando saranno soddisfatti, quando i loro obiettivi sconosciuti saranno raggiunti - quei giorni Gli Antichi torneranno.

Sommario

Questo set non intende descrivere pienamente Gli Antichi. Non possiamo neanche descrivere appieno i loro servitori, gli Immortali, né il loro vasto regno del Multiverso. E nessun volume futuro fornirà informazioni sugli Antichi, in quanto i loro poteri trascendono l'ambito di qualsiasi semplice gioco. Per ridurlo in termini di gioco, sarebbe come banalizzare il loro potere che è di una categoria di ben lunga maggiore rispetto agli Immortali.

Gli Antichi sono disposti ad attendere all'infinito in quanto il Tempo non ha presa su di loro. Se un qualunque personaggio giocante riesce a compiere il grande viaggio, non raggiungendo semplicemente lo status di Gerarca, ma dimostrando la propria superiorità facendolo due volte - bene, non si potrà raggiungere alcun obiettivo più alto e nessuna ricompensa sarà troppo grande. Il giocatore vince ed il suo personaggio svanisce. E questo è lo scopo finale del gioco.

Resta un fatto per voi da decidere in quanto Dungeon Master. Chi sono Gli Antichi? Sono davvero i più grandi e potenti esseri tra tutti? O forse mentre restano in attesa al sicuro dei loro poteri persino Gli Antichi non riescono a scorgere la cosa più ovvia di tutte? Si può credere davvero che nessun essere superiore li osservi? Uno che vigila anche... ed attende...

Caratteristiche Fisiche

Il numero dei piani di esistenza è infinito. Le esplorazioni compiute dagli Immortali, limitate ai Piani Esterni, sfociano continuamente in quelli inesplorati. I reami infiniti del Primo Piano, del Piano Etereo e del Piano Astrale vengono anch'essi esplorati, sia dagli Immortali che dagli esseri mortali. Il compito scelto dagli Immortali di esplorare l'universo, pertanto, non avrà mai una fine, durerà tanto quanto gli stessi Immortali.

Il Primo Piano

Il Primo Piano di per sé, limitato solo dal suo equilibrio perfetto delle Sfere e degli elementi, offre infinite varietà. Ospita l'intero regno di esistenza che noi, gli umani del mondo reale, abbiamo studiato e catalogato. Le possibilità offerte sono incredibili - buchi neri e quasar, galassie e nebulose, configurazioni stellari e planetarie comuni e varianti, e così via. Doppi e tripli sistemi stellari che possono produrre effetti così stravaganti da sembrare del tutto fantastici, ma che potrebbero essere totalmente reali. Vasti imperi, sia gruppi di pianeti che intere galassie, se separati dall'enorme profondità dello spazio intergalattico, possono esistere per milioni o miliardi di anni senza mai rendersi conto di dell'esistenza degli altri.

A differenza* del mondo reale, in questo gioco si può utilizzare il teletrasporto. Pertanto, il Primo Piano può essere esplorato su larga

scala, e vi può essere un contatto anche tra popolazioni di galassie diverse. Tali eventi sono molto improbabili con possibilità che avvengano in maniera casuale, ma gli Immortali, in quanto gruppo, possono servire a monitorare molte razze ed a prevenire e favorire la loro interazione.

Quando consideriamo le ulteriori possibilità dischiuse dagli altri piani di esistenza, la teoria elementare della materia, l'uso comune della magia ed il bilanciamento delle Sfere, ogni cosa diventa letteralmente possibile. Così, per il DM, il problema legato alla progettazione di nuovi mondi, forme di vita ed altri elementi di gioco, non sarà quello di stabilire se "è possibile?", ma piuttosto "dove si verifica?".

* Un presupposto con cui alcuni lettori saranno senza dubbio d'accordo. Ma ancora non è venuta alla luce alcuna prova concreta, solamente asserzioni.

La Terra

Il mondo natale dei personaggi giocanti umani come rappresentato nei Set di *D&D Base*, *Expert*, *Companion* e *Master*, rappresenta solo una delle tante possibilità. All'interno del suo ambito limitato, questo mondo rappresenta semplicemente il nostro mondo reale, ma in un punto del lontano passato. Le masse di terra rappresentate nel Set *Companion*, sono una grezza rappresentazione dell'antico mondo di Pangea. Secondo le teorie moderne delle placche tettoniche in movimento, i continenti hanno semplicemente iniziato ad andare alla deriva dallo loro posizione unitaria iniziale.

Anche se la terra, come viene raffigurata in questo gioco, è stata progettata come se fosse un vero e proprio pianeta predecessore del nostro reale, il DM potrebbe facilmente fare dei cambiamenti. Potrebbe trattarsi di un mondo parallelo, situato molto distante da quello nostro reale, ma che mantiene molte caratteristiche simili. Una scelta simile potrebbe essere sfruttata per risolvere le varie discrepanze tra il mondo di gioco e quello nostro reale. Per esempio, per i vari Immortali sono stati suggeriti i nomi di antichi miti semplicemente per comodità, ma l'era indicata è anteriore di millenni rispetto a tali culture. L'eventuale invenzione e l'uso degli esplosivi può anche rappresentare un problema, a meno che non venga accettato un principio alternativo sulla terra nella quale non esista la polvere da sparo. Questi problemi, però, possono essere risolti in modi diversi, pur mantenendo il mondo della campagna così come viene descritto. La scelta finale spetta al DM.

A questa prima struttura credibile abbiamo aggiunto gli elementi della fantasy ed il risultato è il mondo della campagna descritto nei set delle regole e nelle avventure. Questo periodo della storia della terra è quindi conosciuto come l'Età della Magia. Gli sviluppi politici e sociali rappresentano un'altra questione, lasciata quasi interamente allo sviluppo dei singoli Dungeon Master. Il vero divertimento di un buon gioco fantasy risiede nell'affrontare la portata delle attività umane, indipendentemente dai semplici dettagli geografici.

Sistema Planetario di Origine

Per comodità, le stelle e gli altri organismi del sistema solare che contiene il mondo di provenienza dei PG sono essenzialmente identici a quelli con i quali abbiamo familiarità. Partiamo dal presupposto che una luna orbita intorno alla terra, sebbene potreste volerne aggiungere delle altre. Tuttavia, ne abbiamo scelta una a causa della sua influenza dilagante sulla nostra storia. Secondo alcuni, il ciclo lunare potrebbe aver influenzato l'uomo sia fisicamente che mentalmente. Ha sicuramente avuto degli effetti piuttosto diffusi sulla misurazione del tempo, sui cicli marini e agricoli e su altri aspetti del nostro mondo. Così, invece di esaminare tutti gli aspetti della vita umana, ed eventualmente modificarli con dettagli troppo alieni per divertirci come una forma di gioco, manteniamo l'uso di una singola luna familiare.

Si suppone anche che esistano la maggior parte degli stessi pianeti. Di seguito vengono menzionate tre eccezioni degne di nota, seguite da una breve tabella della massa e della posizione di ogni organismo nel sistema planetario di origine.

A. Un pianeta di trova tra Marte e Giove, nell'area che oggi chiamiamo la fascia di asteroidi. Se il DM lo desidera, essa potrebbe essere la dimora di una civiltà avanzata. Ma questo pianeta verrà distrutto nel futuro - forse in pochi anni, o forse in poche migliaia di anni; possibilmente da eventi naturali, o forse dalle azioni dei suoi abitanti. I suoi resti formeranno una pericolosa zona di detriti galleggianti e grandi pezzi oscilleranno intorno al sole durante la collisione - orbite soggette ad incidenti per milioni di anni a seguire. Per queste ed altre ragioni chiamiamo questo pianeta condannato col nome di Damocle.

B. Al momento della scelta di questa impostazione di gioco, i corpi celesti ora denominati coi nomi di Mercurio e Plutone non esisteranno. Nel momento in cui Damocle verrà distrutto, i due frammenti più grandi verranno scagliati in direzioni opposte. Uno, dirigendosi verso il sole verrà intrappolato all'interno di un'orbita insolita, e più tardi sarà conosciuto col nome di Mercurio. L'altro riuscirà a sfuggire quasi interamente dal sistema solare, ma, dopo il passaggio nelle vicinanze di Urano e Nettuno, finirà anch'esso in orbita, per poi prendere il nome di Plutone.

Alcuni grossi frammenti di Damocle verranno catturati dalla gravità, diventando le famigerate "lune retrograde" (le quali ruotano nella direzione opposta rispetto a quella degli altri corpi celesti del sistema solare) di Giove e di altri pianeti. E molti frammenti diventeranno asteroidi e comete con orbite solari ellittiche, le schegge volanti ora chiamate Eros, Amor, Albert, Apollo, Icaro, Adone e Hermes (elencate in ordine di grandezza).

C. Il decimo pianeta si trova al di là dell'orbita di Nettuno ed è chiamato Caronte. È leggermente più grande di Marte. La sua posizione è conforme al metodo di previsione conosciuto come Relazione di Bode, ma rimarrà sconosciuto fino a che il sistema solare

Il Multiverso

potrà essere esplorato di nuovo con l'uso della tecnologia, molte migliaia di anni dopo il passaggio dell'Età della Magia.

Corpo del Sistema	Diametro in miglia	Distanza dal Sole in milioni di Miglia
Il Sole	864.000	
Venere	7.581	67
Terra	7.926	93
Marte	4.200	141
Damocle	6.103	257
Giove	88.670	484
Saturno	75.062	887
Urano	29.577	1.783
Nettuno	27.589	3.230
Caronte	5.320	7.105

La Galassia

Si sa molto poco riguardo la natura della "Via Lattea", la dimora galattica dell'umanità, così il DM potrebbe aggiungere dettagli con molta libertà. La galassia è un grosso disco sottile, 100.000 anni luce* (AL) in larghezza, con un nodo centrale di 20.000 AL di spessore. Le parti esterne si assottigliano lentamente, con una media di 2.000 - 3.000 AL in grossezza. La galassia contiene 125.000 miliardi di stelle, ma solamente 125.000 milioni di pianeti simili alla terra. Solamente 125.000 hanno prodotto forme di vita intelligenti, e solo circa 125 razze sono capaci di usare la magia e/o la tecnologia per controllare il proprio destino.

Le stelle più vicine all'uomo sono (per chiamarle con i nostri nomi moderni) Alpha Centauri (4,3 AL), Sirius (8,6 AL), Epsilon Eridani (10,7 AL), Procyon (11 AL), 61 Cygni (11,1 AL), Tau Ceti (11,2 AL) e Altair (15,7 AL). Potrebbe essere interessante notare che Centauri, Sirius, Procyon e Cygni sono tutti sistemi stellari doppi. La civiltà più vicina in grado di utilizzare la magia (contando soltanto quelli al di fuori del sistema planetario di origine dell'umanità) si trova su diversi pianeti orbitanti di Epsilon Eridani.

Il sistema planetario di origine dell'uomo è lontano dal nodo galattico, nascosto tra numerose altre stelle in una delle sue grandi fasce. Le forme di vita simili o compatibili con l'umanità sono comuni solamente in aree remote di questo genere. Le stelle ed i sistemi del nodo centrale della galassia sono più vicine tra loro e quindi sembrerebbero esserci maggiori possibilità di interazione tra le differenti forme di vita (ed una corrispondente maggiore possibilità teorica di ospitare una rete galattica o un impero). Tuttavia, la quantità di radiazioni pericolose e l'incidenza di collisioni stellari sono anche proporzionalmente più elevate per quelli nel nodo. È più sicuro, anche se molto più tranquillo e solitario, nei ristagni poco popolati della massa galattica.

* Un anno luce (AL) corrisponde a 5.875.000.000.000 miglia.

Il Piano Astrale

Il Piano Astrale rappresenta il grande divario tra i piani di esistenza Interni ed Esterni. È l'unico piano infinito noto al di fuori dei Piani Interni.

Simile alla maggior parte degli altri piani, il Piano Astrale è un pentaspazio (un volume di cinque dimensioni). Tuttavia, il Piano Astrale ha un effetto unico su tutti gli esseri che vi entrano. Sposta la loro prospettiva da una dimensione, ma non la loro realtà fisica, producendo diversi effetti insoliti.

All'interno del Piano Astrale, un mortale percepisce la seconda, la terza e la quarta dimensione e manca della capacità di vedere la prima. (Alle creature dell'Incubo succede esattamente il contrario, non riescono a vedere la quinta dimensione). Un umano vede se stesso piatto, una cosa bidimensionale, incapace di vedere una delle sue dimensioni naturali. Dato che gli Immortali sono esseri quadrimensionali, i mortali che li incontrano sul Piano Astrale li vedono come solidi, creature tridimensionali. Pertanto, è facile stabilire se una creatura incontrata sul Piano Astrale è mortale o Immortale; la differenza è immediatamente visibile.

Il cambiamento di prospettiva dimensionale fa sì che tutte le cose presenti sul Piano Astrale appaiano con il profilo scintillante, come se fossero bagnate da una sostanza brillante. Nessuna sostanza di questo genere in realtà esiste davvero; l'effetto è meramente illusorio, una questione di percezione.

Effetti sulla Magia

Gli oggetti materiali portati sul Piano Astrale subiscono lo stesso cambiamento ed alcune caratteristiche vengono modificate. Vengono particolarmente colpiti gli oggetti magici. La forza magica di qualsiasi oggetto incantato viene ridotta di uno; per esempio, una *spada +4*, mentre si trova sul Piano Astrale, viene trattata a tutti gli effetti come una *spada +3*. Qualsiasi oggetto con un incantamento +1 diviene effettivamente un oggetto non magico. La magia resta ancora al suo interno, non viene dispersa o soppressa, ma non ha alcun effetto.

Altri oggetti magici ed incantesimi di origine mortale potrebbero produrre effetti differenti rispetto alle loro forme standard, ognuno dei quali può essere dedotto logicamente dallo spostamento della prospettiva dimensionale. In tutti i casi, la "dimensione mancante" altera l'effetto di modo che esso risulti parallelo all'incantatore bidimensionale. Per esempio, un incantesimo *palla di fuoco* lanciato da un avventuriero mortale creerebbe una perfetta e sottile esplosione a forma di disco, simile alla lama di una sega circolare. Le potenziali vittime potrebbero non subire danni anche quando fossero molto vicine al centro dell'esplosione. Un utente, mentre si trova sul Piano Astrale, potrebbe esercitarsi con gli incantesimi e, dopo averli utilizzati da 3 a 6 volte, potrebbe imparare a ruotare l'effetto. Per esempio, con la *palla di fuoco* precedente, l'effetto bidimensionale sarebbe inizialmente parallelo all'incantatore bidimensionale, ma, successivamente, l'incantatore potrebbe fare in modo che l'esplosione si verifici in una

qualsiasi direzione non parallela.

Anche se la *palla di fuoco* in realtà esiste su tre dimensioni, anche i mortali potrebbero riuscire a non subire danni in quanto possono vedere la direzione nella quale devono spostarsi nella quarta dimensione.

Nel caso di un effetto su un'area, questo cambio dimensionale modifica anche il risultato del Tiro Salvezza. Se il Tiro Salvezza ha successo, la vittima non subisce alcun danno, avendo evitato completamente l'effetto.

Per tutti gli aspetti riguardanti il corpo a corpo, sia fisico che mentale, si applicano i normali Tiri per Colpire ed i danni non modificati.

Gli Immortali, che percepiscono quattro dimensioni, possono vedere la quarta dimensione, ma non possono scorgere la prima dimensione "mancante". (Anche in questo caso, per le creature Immortali dell'Incubo vale il contrario, ma il risultato finale è lo stesso). Gli effetti magici di origine Immortale sono tridimensionali, esistenti nella seconda, nella terza e nella quarta dimensione. Ogni effetto magico di origine Immortale appare nella forma normale, non modificata; per esempio, una *palla di fuoco* scagliata da un Immortale esploderebbe pienamente e normalmente in modo tridimensionale.

Sul Piano Astrale si applica una penalità di -5 a tutti i Tiri Salvezza dei mortali contro effetti magici di origine Immortale.

Infine, come descritto nella sezione che segue, tutti gli aiuti magici al movimento subiscono delle modifiche.

Movimento

Il movimento normale all'interno del Piano Astrale (come camminare) è possibile solamente nel caso sia presente una qualche superficie. Il mezzo abituale per viaggiare è il volo. La gravità è presente solo quando si è nelle vicinanze di qualche solido e produce solamente effetti minori (in maniera simile al rapporto tra la gravità del Primo Piano e quella del vicino Piano Etereo, come descritto nel *Set Companion* di D&D).

Sul Piano Astrale si verifica un'alterazione abbastanza degna di nota nel viaggio magico. L'intero viaggio magico, in effetti, perde una dimensione della sua capacità.

Un effetto di *teletrasporto* o di *porta dimensionale* apre un percorso attraverso la quarta dimensione, permettendo all'utente di scavalcare le prime tre dimensioni ed attraversare apparentemente una qualsiasi quantità di spazio in pochissimo tempo. Invece, mentre l'utente si trova sul Piano Astrale, questo effetto è risicato, in quanto quella dimensione ora rappresenta una delle tre "normali". Nel caso se ne potesse l'occasione, si potrebbe apprendere un nuovo effetto da incantesimo, il *teletrasporto astrale*, una variazione dell'incantesimo *teletrasporto*, ma questo rappresenta un incantesimo del tutto nuovo. Sul Piano Astrale ha lo stesso effetto descritto per il normale incantesimo del *teletrasporto* (con lo stesso costo in PP se utilizzato da un Immortale).

Sul Piano Astrale, un effetto di un *teletrasporto* standard (incluso *teletrasporto di un oggetto*) consente solamente un volo tridimensionale, come nella descrizione

dell'incantesimo *volare*. Una *porta dimensionale* permette anche di volare, ma a metà della velocità consentita. Un effetto magico derivato dall'incantesimo *volare* consente solo la *levitazione* (movimento lento bidimensionale) ed un incantesimo di *levitazione* è inutilizzabile.

All'interno del Piano Astrale nessun cartello indica la strada per i Piani Interni ed Esterni. Un viaggiatore inesperto potrebbe facilmente perdersi completamente. In questo ambiente un *desiderio* o un altro aiuto per la navigazione magica può essere estremamente importante.

Un *desiderio* può essere utilizzato anche per cambiare la prospettiva dimensionale, sia in meno, verso la normalità, oppure per un incremento ulteriore.

Contenuti

Simile al Primo Piano, il Piano Astrale contiene delle vaste estensioni di spazio quasi vuote. Sono rappresentate tutte le cinque Sfere ed i quattro elementi. Possono essere trovati pianeti, stelle ed altri enormi oggetti tipici. Tuttavia, a seconda della loro reale posizione dimensionale, questi possono apparire sia come superfici piane che come pieni oggetti tridimensionali. Un pianeta simile al pianeta di appartenenza dei PG, con una delle sue tre dimensioni apparentemente mancante, apparirebbe come una superficie piana di grandi dimensioni. I più rari solidi di quattro dimensioni, nel Piano Astrale apparirebbero come tridimensionali (proprio come accade per le creature Immortali).

Potrebbero essere trovati anche altri piani "nel" Piano Astrale. Molti dei Piani Esterni sono come delle bolle e sono completamente isolati, circondati dal Piano Astrale. I confini planari verranno descritti nelle sezioni successive (il Confine Astrale-Etereo e gli altri Confini Planari).

Creature

Il Piano Astrale è il piano originario di poche bizzarre creature, ma la maggior parte degli esseri incontrati al suo interno sono visitatori di passaggio. Per via della sua posizione prominente tra i piani di esistenza, il Piano Astrale viene comunemente utilizzato da molti tipi di creature, sia mortali che Immortali.

Le uniche creature descritte in questo set come molto comuni sul Piano Astrale sono i Nipper ed i Protean Astrali. Ma ciò non significa che queste siano le uniche creature presenti. Se volete, o se ne avete necessità, potreste creare nuove creature. Il Piano Astrale offre la massima libertà di progettazione, per via delle sue insolite caratteristiche e le sue infinite distese.

Per gli incontri casuali sul Piano Astrale, utilizzare la seguente tabella. Le percentuali offerte si applicano solo se non si progettano nuove creature. La tabella contiene degli spazi extra nei quali potreste inserire le creature da

voi aggiunte ed una colonna in più per voi per rivedere le percentuali.

Verificare la presenza di incontri casuali tre volte nel corso di qualsiasi viaggio all'interno del Piano Astrale - una volta subito dopo l'ingresso nel piano, una volta a metà del viaggio e una volta verso la fine del viaggio. Effettuare una verifica anche quando il personaggio o il gruppo si sposta in prossimità o si muove su qualunque grosso solido all'interno del piano.

Per verificare in modo casuale, tirare 1d6; se il risultato è 1 si verifica un incontro. Per determinare con esattezza la creatura incontrata, tirare 1 d%. Il DM potrebbe sempre scegliere un risultato anziché tirare il dado.

Nella tabella seguente, "Rif" indica il libro e la pagina di riferimento per una piena descrizione della creatura. Assicurarsi di rivedere le note riportate dopo la tabella, che offrono maggiori dettagli sulla/e creatura/e incontrata/e.

Incontri Casuali

d%	Vostro d%	Creatura incontrata	Numero di creature	Rif
01-03	_____	Adaptor	3-18	M25
04-05	_____	Avventurieri, Diaboli	4-9	I37
06-19	_____	Avventurieri, Umani	4-9	Qualsiasi
20	_____	Arconti	2-4	M42
21	_____	Sfere Nere	1-2	M42, I50
22-23	_____	Collezionista di Cervelli	1-2	X2
24-28	_____	Demone (Minore)	1-4	I29
29	_____	Demone Sovrano	1	I33
30-31	_____	Genio, Maggiore	1	C40
32	_____	Draeden	1	I38
33	_____	Drago, Rame	1-4	M28
34	_____	Drago, Dorato	1-4	C31
35	_____	Drago, Rosso	1-4	C31
36	_____	Drago, Rubino	1-4	M28
37	_____	Signore dei Draghi (qualsiasi)	1	M38, I39
38-39	_____	Efriti, Maggiore	1	C39
40-41	_____	Elemaster	1	I40
42-45	_____	Flicker	2-8	I40
46	_____	Hag, Nero	1-2	M31
47	_____	Hydrax, Immortale	1-2	C40,I
48-55	_____	PNG Immortale	1-6	I
56-57	_____	Jumper	2-8	I42
58	_____	Krist, Immortale	1-2	C40,I
59-61	_____	Lich	1-2	M32
62	_____	Malfera	2-5	C35
63	_____	Verme Notturmo	1-2	M35
64	_____	Errante della Notte	1-2	M35
65	_____	Chiroterro Ombra	1-2	M35
66-72	_____	Nipper	3-60	I44
73-75	_____	Notion	2-8	I44
76-82	_____	Protean, Astrale	1	I46
83-84	_____	Repeater	1-2	I47
85-87	_____	Soo	2-5	I48
88	_____	Segugi Spettrali	3-6	C36
89-90	_____	Ragni, Planari	5-16	M43
91	_____	Spiriti, Druji	2-5	C36
92	_____	Spirito, Odic	1-2	C36
93	_____	Spirito, Revenant	1-2	C36
94	_____	Titano (qualunque Sfera)	1-2	I48
95-96	_____	Tonal	2-32	I49
97-98	_____	Ondina, Immortale	1-2	C41
99-00	_____	Vampiri	3-6	X61

Il Multiverso

Vostre creature aggiuntive

d%	Vostro d%	Creatura incontrata	Numero di creature	Rif
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			
_____	_____			

tipologie di Demoni spesso viaggiano insieme prima di separarsi per svolgere i rispettivi compiti.

Tipologia	d%
Urlante	01-38
Gracidante	39-65
Ululante	66-82
Gemente	83-91
Sibilante	92-96
Ruggente	97-99
Sussurrante	00

Signore dei Demoni: Potrebbe essere Orcus (60%) oppure Demogorgone (40%), ma sia l'uno sia l'altro saranno accompagnati da 2-8 Demoni Minori, ma comunque potenti Demoni di varie tipologie, più 1-4 gruppi di speciali seguaci (vedere pag. 35).

Genio, Maggiore: Questo pasha viene accompagnato da 3-18 Geni normali. Il gruppo è sulla loro strada per o da un Piano Esterno della Sfera del Pensiero.

Draeden: Questo essere enorme, se non viene provocato, probabilmente ignora tutto ciò che incontra (80%).

Drago (qualsiasi normale): Sul Piano Astrale si trovano solo Draghi grandi o enormi e solamente quelli che utilizzano incantesimi magici o speciali oggetti magici che li proteggano e li guidino. Sono dei gruppi appena formati dal proprio Piano di Residenza da un Signore dei Draghi, pronti a prendere servizio. Altrimenti, potrebbero vagare e/o essersi persi, oppure potrebbero dirigersi verso il Piano Esterno del loro Signore.

Signore dei Draghi: Qualunque Signore dei Draghi che viaggi al di fuori del Piano di Residenza viene accompagnato da 2-5 enormi e potenti draghi come aiutanti. Il gruppo si sta muovendo da o verso una specifica missione di qualche genere, che potrebbe svolgersi su un qualsiasi piano di esistenza, incluso quello Astrale. Il gruppo potrebbe essere accompagnato da 2-12 Spiriti Drago (50%), assolutamente invisibili senza potenti aiuti magici (come *vista rilevante*), ma in grado di assumere forma materiale in caso di necessità.

Efriti, Maggiore: Questo amir viene accompagnato da 3-18 Efriti normali. Il gruppo è diretto verso il Piano Esterno o dal Piano Esterno della Sfera dell'Energia.

Elemaster: Potrebbe essere incontrato uno qualunque dei quattro e quasi sempre da solo. Solitamente gli Elemaster quando si trovano sul Piano Astrale viaggiano in forma minuscola. La creatura, probabilmente (80%), è in viaggio verso o dal Piano Esterno di Residenza del Gerarca della Sfera appropriata.

Flicker: Queste spensierate creature si sono probabilmente perse, ma non si preoccupano. Staranno semplicemente vagando ed esplorando e, se non vengono attaccati prima, non saranno ostili.

Note

Tutti gli incontri: Prima di utilizzare la creature nel gioco controllare il manuale di riferimento. La maggior parte di esse richiedono una pianificazione preliminare e possiedono una vasta gamma di abilità.

Immortali: Se si incontrano esseri Immortali in grado di progredire di livello e di rango, si può scegliere il rango di ognuno di essi o può essere determinato in maniera casuale tirando 1d%:

d%	Rango
01-50	Temporale
51-75	Celestiale
76-90	Empireo
91-99	Eterno
00	Gerarca

Adaptor: La casa di questi, ma non il luogo di origine della razza nel suo complesso, è uno dei pianeti all'interno del Piano Astrale. Possono essere incontrati sia un gruppo di esploratori che una pattuglia di guardia. Essi non sono dei principianti, non si perdonano, e non vengono facilmente sorpresi. Portano con sé straordinarie apparecchiature, spesso tecnologiche, ed hanno familiarità con la maggior parte delle creature incontrate su questo piano.

Avventurieri: Sia umani (incluso i semiumani) oppure Diaboli, questo è un gruppo ben rodato di personaggi di alto livello con delle attrezzature adeguate. Essi sono estremamente cauti, potrebbero avere il grilletto facile e potrebbero essersi persi (20% di probabilità).

Arconti: Queste creature rappresentano o un

gruppo di salvataggio, inviato per aiutare alcuni esseri notoriamente persi nel Piano Astrale, o sono in missione speciale, in viaggio verso il Primo Piano o dal Primo Piano. Essi sono gli agenti personali del Gerarca dell'Energia, il quale non guarda di buon occhio qualunque interferenza da parte di altri Immortali. Gli Arconti, probabilmente (80%), possiedono straordinari oggetti magici per aiutarli nel loro viaggio.

Sfera Nera: Questa cosa potrebbe vagare in maniera casuale (80%), o potrebbe inseguire deliberatamente qualche altra creatura (20%).

Collezionista di Cervelli (Neh-Thalgu): Per una sintesi delle statistiche della creatura, vedere il *Set Master* di D&D® (pag. 42*). Questi strani esseri sono creature dell'Incubo (q.v.), ma sono originari del Piano Etereo. I Neh-Thalgu trovati sul Piano Astrale sono nettamente più potenti di quelli descritti, in quanto potrebbero aver collezionato 1-4 cervelli dagli Immortali ed aver così acquisito Potere e l'uso di magia extra. Inoltre, i cervelli potrebbero contenere ancora le forze vitali degli Immortali intrappolati, relativamente incolumi, ma incapaci di liberarsi da questa prigione vivente.

* Presente solo nella versione inglese.

Demone (qualsiasi Minore): Questi sono in viaggio verso o da qualsiasi piano di esistenza, ma hanno sempre un obiettivo preciso. Se si trovano in viaggio verso un lavoro da svolgere, cercheranno di evitare qualsiasi cosa incontreranno. Dopo aver trovato il numero di Demoni che appaiono, tirare separatamente per ognuno di loro il d% per determinarne la tipologia. Diverse

Hag, Nero: Questa creatura maligna probabilmente è in viaggio da o verso un Piano Esterno dell'Entropia, per un motivo preciso. Esso (o essi) potrebbe avere degli oggetti magici o utilizzare incantesimi d'eccezione (superiori a quelli indicati nella descrizione del mostro) e potrebbe essere accompagnato da un Lich (30%).

Hydrax, Immortale: Questa creatura è malvagia, ma non stupida. Probabilmente si trova sul Piano Astrale per uno scopo specifico ed in questo caso eviterà chiunque incontri. Probabilmente appartiene alla Sfera del Tempo (90%), con i relativi poteri. Scegliere o determinare casualmente il suo rango, ma ritirare qualsiasi risultato con un punteggio di 91 o più.

Immortale (qualsiasi Sfera): Scegliere o determinare casualmente una delle quattro Sfere appartenenti ai PG (escludendo l'Entropia) ed un rango. Tutti gli Immortali incontrati apparterranno alla stessa Sfera ed avranno lo stesso rango (anche se possono essere di qualsiasi livello all'interno di quel rango). Probabilmente sono dei semplici esploratori, ma potrebbero essere in viaggio per o da una missione. Non saranno ostili a meno che non vengano attaccati per primi.

Jumper: Queste creature di solito evitano gli incontri con gli Immortali, a meno che non siano in cerca di un lavoro o siano estremamente affamate. Attaccheranno quasi tutti i mortali che riusciranno a riconoscere come tali.

Kryst, Immortale: Questo essere appartiene probabilmente alla Sfera della Materia (90%), con i relativi poteri. Probabilmente è anche buono e amichevole. Scegliere o determinare casualmente il rango della creatura, ma ritirare qualsiasi risultato con un punteggio di 91 o superiore.

Lich: Questa creatura, o una coppia di esse (80%), è in viaggio verso o da un Piano Esterno dell'Entropia o, altrimenti, potrebbe semplicemente vagare in cerca di vittime (preferibilmente mortali). Ognuno di essi porta con sé 2-5 oggetti magici potenti ed utili, 3-8 oggetti magici minori utili ed ha lanciato 0-19 (1d20-1) incantesimi nell'incontro precedente. Se si incontra un Lich, esso potrebbe essere solo (70%), o avere con sé un Hag Nero (q.v.) come compagno.

Malfera: Queste creature dell'Incubo, in realtà sono native del Primo Piano e probabilmente si sono perse sul Piano Astrale (80%). Sono degli esemplari eccezionali, in grado di lanciare incantesimi come maghi di livello 9-28. Anche se di aspetto orribile, la Malfera probabilmente non sarà ostile, starà solo cercando di tornare al suo piano e/o alla sua dimensione originaria.

Ombra (Verme Notturmo, Errante della Notte o Chiroterro Ombra): Questo potente, ma mortale, servitore della Sfera dell'Entropia si sta dirigendo verso o da un Piano Esterno della sua Sfera. La sua posizione approssimativa sarà nota ad almeno un Demone, che saprà se il suo servo verrà

attaccato e chi potrebbe arrivare o inviare per aiutarlo (50%). Se si incontrano due Ombre, esse sono dirette verso destinazioni differenti, viaggiano insieme solo per sicurezza.

Nipper: Quest'orda di minuscole creature simili a dei centepedi attaccheranno qualsiasi cosa. Sono estremamente pericolosi.

Notion: Questo gruppo sarà composto principalmente da Notion stravaganti, bizzarri o fuori dai parametri. Non sono ostili, ma potrebbero essersi persi.

Protean Astrale: Questa forma di vita lenta e prevedibile, ma pericolosa, viene solitamente attaccata a vista dagli Immortali. I Protean sono il flagello del Piano Astrale. Determinare casualmente i Dadi Vita (d% x 10) e tenere presente che l'A-M equivale ad 1 per DV.

Repeater: Questa creatura è uno spazzino e probabilmente attaccherà qualsiasi cosa incontri (80%). È altrettanto probabile che non insegua le vittime mortali se queste fuggiranno rapidamente.

Soo: Se viene incontrato un Soo, vi è il 90% di probabilità che nelle vicinanze, su qualche Piano Astrale, vi sia qualche forma d'acqua (ghiaccio, liquida o nuvole). Il Soo normalmente evita il confronto, ma sono noti bugiardi e ladri.

Segugi Spettrali: Nel Piano Astrale queste creature sono fino a 5 volte il normale (fino a 25 DV) e subiscono il danno minimo automatico da tutte le forme di attacco mortali (in maniera simile ai Demoni). Sono in viaggio da o verso la Barriera.

Ragni, Planari: Dal momento che possono spostarsi a piacimento tra i piani e le dimensioni, questi mercanti sono generalmente amichevoli e proveranno a commerciare oggetti di valore e/o informazioni. Non si perdono mai e possono offrire informazioni a chi le cerca - ad un costo, ovviamente. Un gruppo di Ragni incontrati sul Piano Astrale include sempre un chierico ed un mago di livello massimo (9°). In caso di attacco, il gruppo intero si sposterà su un altro piano, e continuerà a spostarsi per precauzione attraverso 2-5 piani e/o dimensioni.

Spirito (uno qualsiasi dei 3): Queste creature malefiche (da non confondere con il termine generale con il quale si intende l'essenza vitale) sono perse per sempre avendo vagato nel Piano Astrale per sbaglio. Attaccheranno chiunque incontreranno, ad eccezione degli esseri superiori dell'Entropia.

Titano: Scegliere o determinare casualmente la Sfera servita dal Titano, ignorando l'Entropia. Il Titano incontrato svolge una missione specifica e può contattare il suo patrono Immortale in qualsiasi momento, con mezzi telepatici. L'atteggiamento del Titano potrebbe essere amichevole o neutrale, ma non sarà mai apertamente ostile. I Titani incontrati sul Piano Astrale arretrano se attaccati, in quanto i compiti loro assegnati hanno la priorità, ma potrebbero cercare in seguito i loro

aggressori (spesso con degli alleati) per regolare le questioni in sospeso.

Tonal: Il numero di mostri che appare dipende dalla tipologia(e) di Tonal incontrati, secondo la descrizione della creatura. I Breve non vengono mai incontrati da soli, ma sempre accompagnati da uno o più Tonal delle altre tipologie. I Tonal probabilmente sono di natura selvaggia (80%), varietà malvagia (Atonal). Altrimenti sono legali e amichevoli. Ogni Tonal potrebbe avere un obiettivo da raggiungere o potrebbe semplicemente vagare.

Ondina, Immortale: Questo essere probabilmente appartiene alla Sfera del Tempo, con i relativi poteri. È Caotico, ma sempre buono. Scegliere o determinare casualmente il rango della creatura, ma ritirare qualsiasi risultato con un punteggio di 91 o più.

Vampiri: Il gruppo incontrato è composto sempre di Vampiri di taglia massima (9 DV). Essi sono tutti utenti di magia, sia chierici che maghi e potrebbero essere di qualunque livello, anche se solitamente sono dal 25° al 36° (1d12+24). Probabilmente non si sono persi (80%) e sono sempre in cerca di vittime. Alcune volte potrebbero essere le pedine di non morti più potenti (10%), che non devono per forza trovarsi nelle loro vicinanze, ma che certamente si trovano da qualche parte sul Piano Astrale.

I Piani Esterni

A causa della varietà di forme di vita presenti in molti piani di esistenza, ed il numero infinito di Piani Esterni, non si possono fornire descrizioni per ognuna di esse.

I Piani di Residenza degli Immortali, partendo da quelli descritti nella Guida del Giocatore, hanno sicuramente tutti una caratteristica comune. Tuttavia, quelle osservazioni si applicano solo ad un piano allo stadio iniziale. Gli Immortali di rango Celestiale o maggiore hanno dei piani più grandi e più sviluppati rispetto ai dati di partenza forniti. La maggior parte dei Piani Esterni sono più grandi rispetto alle dimensioni di partenza, anche se alcuni potrebbero essere più piccoli.

Dimensioni

La maggior parte dei Piani Esterni (95%), ma non tutti, hanno spazi a cinque dimensioni. Alcuni sono a quattro dimensioni e solamente pochi a tre dimensioni o meno. Gli spazi dimensionali variano nelle proporzioni indicate sulla Tabella 10. Potreste decidere di sviluppare delle bizzarre avventure inviando i personaggi giocanti su uno strano piano dimensionale.

Per ogni miliardo di Piani esterni, vi sono 950 milioni di pentaspazi, 47,5 milioni di tetraspazi, 2.375.000 trispazi, 11.875 bispazi e 6.250 monospazi. Quest'ultima tipologia è spesso completamente inosservabile dal Piano Astrale ed è stata scoperta solo con grande difficoltà.

Un monospazio (piano di esistenza monodimensionale) è semplicemente un linea.

Il Multiverso

Si trovano forme di vita peculiari solo nell'1% dei monopiani conosciuti.

Un bispazio (piano di esistenza bidimensionale) è una superficie perfettamente piana. In tali spazi sono state trovate circa il 10% di forme di vita.

Un trispazio (piano di esistenza tridimensionale) è facilmente comprensibile, in quanto questa rappresenta la dimensione apparente di tutti i piani di prospettiva mortale. Sono state trovate forme di vita nel 90% dei piani di questo tipo. Gli esseri umani e la maggior parte degli altri esseri mortali possono entrare ed interagire nello spazio tridimensionale, ma gli Immortali possono farlo solo con difficoltà, in quanto per farlo devono comprimere le loro dimensioni (da quattro a tre dimensioni).

Un tetraspazio (piano di esistenza quadridimensionale) è facilmente visualizzabile dagli Immortali, poiché essi sono esseri quadridimensionali. Sono state trovate forme di vita nel 99% dei piani di questo tipo. Tutte le forme di vita conosciute possono interagire facilmente all'interno di tali spazi.

Un pentaspazio (piano di esistenza a cinque dimensioni), il tipo di gran lunga più comune, risulta difficile da visualizzare in pieno dagli Immortali, mentre l'attività risulta impossibile per i mortali. Si è creduto che non esistessero forme di vita in tutti i piani di questo tipo, ma se ne potrebbe trovare qualcuna. I tre piani infiniti sono dei pentaspazi.

Si ipotizza che molti pentaspazi, in realtà, possedano delle altre dimensioni rispetto alle cinque note. Ma, dal momento che queste dimensioni non possono essere percorse né percepite, esse sono raggruppate con dei veri pentaspazi.

A causa dell'esistenza del Vortice Dimensionale, non esistono esaspazi noti (piani di esistenza a sei dimensioni).

Grandezza

Tutte le dimensioni all'interno di un unico piano di esistenza sono uguali. La misura standard di ogni Piano di Residenza iniziale è di circa 5 trilioni di miglia. Sono stati trovati dei Piani Esterni di diverse dimensioni. Le loro misure medie possibili variano a seconda del numero delle dimensioni presenti. I termini Immortali usati per descrivere queste diverse grandezze dei piani vengono elencati nella Tabella 11.

Per determinare in maniera casuale la grandezza delle dimensioni all'interno di un piano, fare riferimento alla Tabella 12. Tirare il d% e confrontare il risultato nella colonna che dà il numero delle dimensioni presenti.

La Tabella 13 potrebbe essere utilizzata per determinare il numero delle stelle e dei sistemi planetari esistenti in ogni Piano Esterno. Con queste informazioni in mano, un personaggio giocante Immortale potrebbe iniziare a potenziare o esplorare la vastità di un piano. Come descritto nel *Sistema Planetario di Origine* (pag. 5), la grandezza di un piano viene utilizzata per determinare il costo di Potere necessario per apportare modifiche alle leggi naturali di un piano.

I termini riferibili al numero ed alla grandezza delle dimensioni di un piano sono reperibili nelle seguenti tabelle che potrebbero essere utilizzate insieme. Per esempio, una zona delimitata da grandezza e dimensioni massime, è chiamata col nome di terapiano pentaspaziale. Alcuni termini non possono essere combinati a causa dei limiti di grandezza. Per esempio, i soli attopiani conosciuti sono monospaziali. La frase "gigapiano trispaziale" è altrettanto contraddittoria per sé stessa.

Tabella 10: Percentuale di Piani Spaziali

Dimensioni	Percentuale del Numero Totale dei Piani	
	Esterni	
5	95	
4	4,75	
3	0,2375	
2	0,011875	
1	0,000625	

Tabella 11: Termini per Grandezza dei Piani

Grandezza in miglia	Grandezza in altre unità	Termine Immortale
0,000005	circa 1/3 di pollice	Attopiano
0,005	26 1/2 piedi	Femtopiano
5,0	26.400 piedi	Picopiano
5 mila	208 + esagoni mappa	Nanopiano
5 milioni	26,8 SL	Micropiano
5 miliardi	71/2 OL	Millipiano
50 miliardi	741/2 OL	Centipiano
500 miliardi	745 OL	Decipiano
5 trilioni	0,85 AL	Piano Standard
50 trilioni	81/2 AL	Decapiano
500 trilioni	85 AL	Ettopiano
5 quadrilioni	851 AL	Chilopiano
5 quintilioni	851.000 AL	Megapiano
5 sestilioni	851 milioni AL	Gigapiano
5 septilioni	851 miliardi AL	Terapiano

1 Miglio = 5.280 Piedi

1 Esagono Mappa = 24 Miglia

1 SL (Secondo Luce) = 186.282 Miglia

1 OL (Ora Luce) = 670.715.200 Miglia

1 AL (Anno Luce) = 5.875.000.000.000 Miglia

Tabella 12: Determinazione Casuale della Grandezza Planare

Grandezza Piano	Numero di dimensioni presenti				
	1	2	3	4	5
Attopiano	01-05				
Femtopiano	06-14	01-06			
Picopiano	15-32	07-17	01-08		
Nanopiano	33-68	18-35	09-20	01-10	
Micropiano	69-86	36-65	21-37	11-23	01-12
Millipiano	87-95	66-83	38-62	24-39	13-26
Centipiano	96-97	84-87	63-68	40-45	27-30
Decipiano	98-99	88-91	69-74	46-52	31-35
Piano Standard	00	92-94	75-79	53-60	36-41
Decapiano		95-97	80-84	61-67	42-48
Ettopiano		98-99	85-88	68-72	49-54
Chilopiano		00	89-91	73-76	55-59
Megapiano			92-00	77-89	60-74
Gigapiano				90-00	75-88
Terapiano					89-00

Tabella 13: Contenuto dei Piani

13A: Stelle

Tirare come per le tipologie di tesori nelle partite con mortali. Controllare ogni voce per ogni piano. Trovare il numero solamente per i Decapiani e gli spazi più grandi (100% di probabilità).

Tipologia di Piani Tipologie di Stelle			
	Micro	Nano	Standard	Gigante
Attopiano	30% 1 speciale	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Femtopiano	60% 1	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Picopiano 30% 1	60% 1-4	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Nanopiano 10% 1	80% 2-5	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Micropiano	99% 2-5	60% 1	Nessuna	Nessuna
Millipiano	99% 2-9	80% 1	30% 1-4	Nessuna
Centipiano 50% 1	99% 2-12	60% 2-5	95% 1	10% 1
Decipiano 80% 2-5	99% 2-12	60% 3-6 40% 1-4	10% 2-5 99%	40% 1 1
Piano Standard	99% 2-12 90% 2-5	80% 1-4 50% 1	50% 2-5 70% 1	20% 1-4 70% 1
Decapiano	1d20 + 2	2d6	3d10	2d8 + 2
Ettopiano	1d100	1d8 x 10	1d10 x 40	1d4 x 10
Chilopiano o più grande*	1d6	1d10 + 4	1d20 + 20	1d8 + 4

* Chilopiano: moltiplicare tutti i risultati 100 volte
 Megapiano: come il Chilopiano, 1.000 volte
 Gigapiano: come il Chilopiano, 1 milione di volte
 Terapiano: come il Chilopiano, 1 miliardo di volte

13B: Altri Corpi

Numero di pianeti = 3-8 (1-6 + 2) volte il numero delle stelle
 Numero di lune, ecc. = 1-10 volte il numero dei pianeti (inclusi asteroidi, comete, ecc.)

Spiegazioni

Speciale (solo Attopiano): Stella simile ad un oggetto puntiforme con un diametro inferiore ad un millesimo di un pollice. Massa 10-1.000 libbre. Temperatura inferiore dell'1% rispetto al nostro sole.

Microstella: Stella nana concentrata di massa ridotta, comune per i piani limitati, ma rara altrove. Diametro da 2 piedi a 20 miglia. Massa 3-30 volte la terra. Temperatura dal 5% al 100% del nostro sole.
 Stella Nana: Stella molto piccola e spessa. Diametro da 16.000 a 35.000 miglia (1d20 + 15 x 1.000). Massa 100-400 volte la terra. Temperatura dal 120% al 200% del nostro sole.

Stella Standard: Il tipo di stella più comune e tipico. Nell'astronomia moderna, una della Sequenza Principale. Diametro da 250.000 a 2.500.000 miglia (1d10 x 250.000). Massa 100-1.000 volte la terra. Temperatura dal 50% al 200% del nostro sole.
 Stella Gigante: Stella molto grande, ma quasi gassosa. Diametro da 10 milioni a 390 milioni di miglia (2d20-1 x 10 milioni). Massa 1.000-10.000 volte la terra.

Il Multiverso

Altre Note sulle Dimensioni

Dimensioni e Magia

Per ragioni sconosciute agli Immortali, i mortali e gli Immortali che entrano in un piano con tre o meno dimensioni sono incapaci di utilizzare poteri magici di qualunque genere. Analogamente, all'interno di tali spazi gli oggetti magici diventano completamente non magici. Gli Immortali che entrano in un tetraspazio sono ugualmente limitati nell'uso della magia con i mezzi standard (i.e. memorizzazione e lancio, anziché la semplice spesa di Potere).

Questo fenomeno si verifica perché la magia trae forza dalla dimensione/i che l'utente di magia non riesce a percepire. Una forma di vita bidimensionale all'interno di un tetraspazio potrebbe essere in grado di utilizzare poteri che, dal suo punto di vista limitato, rappresentano l'equivalente della magia.

Potrebbe anche essere aggiunta un po' di magia nelle dimensioni oltre la quinta, ma a causa del vortice della sesta dimensione potrebbero non essere percepite né spostate.

Visitando i Piani con Meno Dimensioni

Sia i mortali che gli Immortali potrebbero visitare un piano con un numero minore di dimensioni rispetto alla loro forma precedente al loro rimpicciolimento per mezzo di un desiderio o con altri mezzi, in forma incorporea o possedendo una creatura nativa di quel piano. Qualunque altro tentativo sarà vano e la vittima dovrà effettuare una verifica sul livello di Costituzione Immortale o subire 1-100 punti danno.

Purtroppo, questi viaggi, spesso, diventano un modo per perdere le capacità di utilizzo della magia. Per tornare deve essere creato anticipatamente nel tempo un *cancello* o qualcun altro deve salvare il viaggiatore da un piano magico.

Contiguità Dimensionale

Per esistere su un piano, le dimensioni di una creatura, oppure di un oggetto, devono essere numerate in sequenza. Una tipica creatura tridimensionale potrebbe esistere in 1, 2 e 3 dimensioni (tipo gli umani normali), 3, 4 e 5 dimensioni (tipo le creature dell'Incubo), o anche in 2, 3 e 4 dimensioni (come i Nipper, nativi del Piano Astrale, che, se osservati dalla prospettiva Normale o dell'Incubo mentre si trovano su altri piani, sembrano trasformarsi in insetti schiacciati bidimensionali).

Anche se la maggior parte dei mortali sono creature tridimensionali, i piani e gli oggetti non sono limitati ad un'esistenza tridimensionale. Gli Immortali hanno quattro dimensioni ed i Baaka cinque. Altre strane creature sono note per esistere solo in una o due dimensioni. Lo stesso principio si applica anche ai piani di esistenza, più frequentemente osservati nella molteplicità dei Piani Esterni, e ad agli oggetti di ogni sorta.

Qualunque sia il numero delle dimensioni di un piano o dell'esistenza reale di un oggetto, la sequenza numerica non può contenere lacune. In termini utilizzati dagli Immortali, le dimensioni devono essere contigue - non semplicemente adiacenti in tutti i punti. Non si conoscono eccezioni a questa legge invariabile di contiguità dimensionale.

Inoltre, è stato scoperto che il viaggio interdimensionale deve essere contiguo. Bisogna dire che per viaggiare nella quarta dimensione, bisogna prima attraversare la terza o la quinta dimensione.

Effetti Dimensionali Insoliti

Un oggetto o un piano con una sola dimensione ha una lunghezza, ma nessuna larghezza (direzione), né profondità (volume). Se un essere bidimensionale viene colpito dal bordo di un oggetto unidimensionale potrebbe essere tagliato a metà. Questo effetto è uguale a quello descritto per un'arma tagliente - la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte senza modifiche, o perdere metà dei suoi Punti Ferita. Invece, un essere che esiste in tre o più dimensioni non subisce alcuna influenza se viene colpito da un oggetto o un piano unidimensionale ed è anche in grado di colpirlo con mezzi fisici. Le creature delle due dimensioni restanti legano insieme la loro forma contro la forza di rottura. Per esempio, un avventuriero umano normale che scopre un piano o un oggetto monospaziale può passarci attraverso, ma non afferrarlo.

Si verifica un effetto identico se un oggetto o un piano delimitato ad un'esistenza bidimensionale colpisce un essere tridimensionale, ma solo se un bordo viene a contatto.

Aberrazioni Dimensionali

Alcuni piani di esistenza sono dimensionalmente asimmetrici; cioè, le dimensioni all'interno non sono tutte della stessa lunghezza. Come semplice esempio, immaginare un piano bidimensionale che, invece di un quadrato perfetto, è la sagoma di una clessidra. Un simile effetto può verificarsi in alcuni piani di esistenza multidimensionali.

L'effetto finale di tale distorsione è variabile. Se molteplici dimensioni comprimono nello stesso punto, potrebbero comparire gravi distorsioni visive. Un effetto magico limitato o ridotto ed effetti simili, rappresentano il sintomo più comune di un'aberrazione dimensionale. Esso risulta maggiormente evidente quando un utente di magia che risiede su una parte di un piano si ritrova incapace di utilizzare la magia in un'altra parte dello stesso piano.

Tutti i tre piani infiniti conosciuti, il Primo, l'Etereo e l'Astrale contengono aree con aberrazioni dimensionali. La maggior parte degli abitanti principali di questi piani vivono ben lontani dall'area alterata.

Purtroppo le aberrazioni dimensionali non sono fenomeni statici, ma si spostano nelle onde. Gli utenti di magia che vivono su un piano potrebbero essere soggetti a cicli regolari di magia limitata o inesistente, o potrebbero essere vittime di un'improvvisa ed inaspettata perdita di potere magico. Allo stesso modo, un'intera civiltà tecnologica nel bel mezzo di una zona dimensionalmente turbolenta, quando l'aberrazione passa, potrebbe improvvisamente ritrovarsi popolata da maghi.

Gli Immortali, a volte, possono erigere degli ostacoli per bloccare o ridurre gli effetti delle onde di distorsione dimensionale.

Sono molte le cause che producono questo tipo di turbolenza, tra cui lo stesso movimento dei corpi planetari e stellari.

La maggior parte dei piani di esistenza sono liberi da questo tipo di disturbi e molti Piani Esterni hanno delle dimensioni totalmente stabili.

Ma i tre più cruciali piani di esistenza sono influenzati da queste distorsioni, e l'aberrazione dimensionale, quindi, rappresenta un nemico naturale di tutti gli Immortali.

Confini

Tutti i piani di esistenza conosciuti confinano con altri piani noti, soprattutto con i Piani Astrale ed Etereo. Se un piano di esistenza non fa contatto con uno degli altri piani di esistenza noti, potrebbe non essere raggiungibile con nessun mezzo, né con l'uso della magia, né con il Potere. Il piano non ha nessun punto di riferimento dal quale determinare la sua posizione e quindi risulta inesistente. Vi è una sola eccezione, come spiegato in *Piani di Residenza*, nella quale un avatar Immortale su un piano senza nessun accesso agli altri piani potrebbe essere utilizzato come punto di riferimento.

Confini Planari

Un confine planare è quella zona di un piano di esistenza al quale è adiacente un altro piano permettendovi di entrare. Un piano non ha bisogno necessariamente di essere contiguo. Nel Piano Astrale si possono vedere due tipologie di confini planari - un solo tipo nel Piano Etereo ed altre tipologie ai margini di ciascuno degli altri Piani Esterni.

Il Confine Astrale-Etereo

Sei si immagina il Piano Astrale come un oceano, il Piano Etereo sarebbe il fondo del mare. Se uno viaggia abbastanza lontano attraverso il Piano Astrale verso i Piani Interni, alla fine compare il Piano Etereo. Si può proseguire solo entrando nel Piano Etereo o scavalcandolo con un *cancello* magico. Il Primo Piano ed i Piani degli Elementali non sono adiacenti al Piano Astrale. Per ulteriori notizie sul Piano Etereo vedere il *Set Companion* di D&D, Libro del Master pag. 18. Dopo essere entrato nel Piano Etereo, un viaggiatore potrebbe spostarsi direttamente

sul Primo Piano o su uno dei Piani degli Elementali che si sovrappongono a quello Etereo.

Poiché sia il Piano Astrale che quello Etereo sono entrambi piani di grandezza infinita, anche questo confine è infinito. Il confine non blocca la vista magica. Osservato dal Piano Astrale, il confine appare come grigio opaco, in quanto lo stesso Piano Etereo è grigio. Pertanto, una volta trovato è inconfondibile. Dal Piano Etereo, il Piano Astrale risulta visibile ad una certa distanza, apparendo come una luce scintillante che diventa più luminosa via via che ci si avvicina.

Un viaggiatore potrebbe attraversare il confine Astrale-Etereo da entrambe le direzioni con l'ausilio dei soliti mezzi magici (come l'incantesimo *viaggiare*), ma resiste a tutti i tentativi di origine non magica. Se il confine viene in qualsiasi modo danneggiato, automaticamente si auto-sigilla. La materia del Piano Astrale e di quello Etereo non si mescola e non può essere creato neanche un foro permanente lungo il confine.

Altri Confini Planari

Dalla prospettiva nel Piano Astrale, il confine di qualsiasi altro pentaspazio (ad eccezione dell'Etereo, come sopra descritto), si presenta come una superficie argentea. Questa superficie potrebbe essere perfettamente liscia o avere dei bordi.

La grandezza di questo confine non ha alcuna relazione con la grandezza del piano all'interno. Il confine indica solo la porzione del piano adiacente a quello Astrale. Un teraspazio pentaspaziale (la grandezza massima di uno spazio a cinque dimensioni), se ha pochi punti adiacenti al Piano Astrale, potrebbe apparire come una palla minuscola.

Questo spazio adiacente potrebbe essere ridotto da un Immortale mediante la spesa permanente di Potere, con un conseguente restringimento del confine planare.

Alcuni Piani Esterni non sono affatto adiacenti al Piano Astrale, essendo contigui solamente con un altro Piano Esterno. Tali aree sono assolutamente non rilevabili dal Piano Astrale. Alcune aree di questo genere sono state scoperte dagli Immortali nel corso di un'esplorazione. I Piani di Residenza di alcuni Gerarchi ed Eterni deliberatamente e perfettamente occultati in questo modo, diventando accessibili solo attraverso uno o più altri Piani Esterni.

Il numero delle dimensioni apparenti di un confine planare si determina dal rapporto tra le dimensioni in esso contenute e le dimensioni percepite dall'osservatore. Ogni pentaspazio appare ad un normale osservatore Immortale come un solido a quattro dimensioni. Un tetraspazio appare uguale se il suo orientamento dimensionale è l'inverso del normale (i.e. se contiene dalla 2° fino alla 5° dimensione), in quanto la dimensione mancante (la 1°) è la stessa che manca anche all'osservatore Immortale (mentre si trova sul Piano Astrale). Se il tetraspazio ha dalla prima alla quarta dimensione, esso appare tridimensionale, dal momento che solo la 2°, la 3° e la 4° sono dimensioni comuni.

Seguendo una logica simile, il confine di un trispazio potrebbe apparire come un solido

tridimensionale (se contiene le dimensioni dalla 2° alla 4° o dalla 3° alla 5°) oppure come una superficie piana bidimensionale (contenente la 1°, la 2° e la 3° dimensione, in quanto la 1° dimensione è invisibile). Allo stesso modo, un bispazio appare monodimensionale o bidimensionale ed il confine di un monospazio (sempre ad una sola dimensione) può essere visto solamente se la sua dimensione è una di quelle osservabili dal Piano Astrale.

Tutto ciò presuppone che l'osservatore abbia un orientamento dimensionale normale. Se più osservatori hanno orientamenti diversi, un singolo confine planare potrebbe essere visto in maniera completamente diversa da ognuno di essi. Per esempio, supponiamo che un paio di Immortali, un ex umano ed un ex Diabolus, si trovino insieme sul Piano Astrale ed osservino il confine di un trispazio che contiene la 1°, la 2° e la 3° dimensione. Il Diabolus Immortale lo descriverebbe come un solido tridimensionale, poiché alla sua prospettiva manca solamente la quinta dimensione (in questo caso irrilevante). Ma l'altro percepirebbe il confine come piano e bidimensionale, vedendo solo la 2° e la 3° dimensione. Il Diabolus Immortale potrebbe spostarsi alle spalle del solido, sparire improvvisamente nel nulla dal punto di vista dell'Immortale umano. Se la coppia dovesse imbattersi in un confine planare monospaziale esistente solo sulla prima dimensione, solamente il Diabolus Immortale potrebbe rilevarne la sua esistenza (normalmente osservabile solo dai Normali)!

I confini planari non sono osservabili all'interno dei piani di esistenza, tranne nel caso di una contiguità infinita, come nel confine tra i Primo Piano ed il Piano Etereo.

L'esame del confine di un Piano Esterno effettuato con l'aiuto della magia, come *individuazione dell'invisibile*, rivela una leggera colorazione argentea. Questo colore svela la Sfera dominante nel piano: rosa per l'Energia, marrone chiaro per la Materia, azzurro per il Pensiero, verde chiaro per il Tempo e grigio per l'Entropia. Quando sono presenti più Sfere in equilibrio perfetto, si può osservare una gamma di colori. Gli esploratori Astrali, quindi, potrebbero essere preavvisati riguardo alla polarizzazione planare senza entrare realmente in un piano. Se viene utilizzato un potente aiuto magico (come *vista rilevante*), può essere esaminata anche qualche piccola parte reale dell'interno del piano, fino al limite del raggio dell'effetto impiegato.

Confini Dimensionali

Una situazione più sconcertante si pone con i limiti delle dimensioni all'interno di un piano delimitato. Anche se un confine planare non può essere visto all'interno di un piano di esistenza, si può raggiungere il limite delle sue dimensioni. Per attraversare un confine planare all'interno di un piano bisogna ricorrere all'uso della magia o del Potere.

Nella maggior parte dei casi, un piano contiene alcune stelle e pianeti circondati dallo spazio vuoto. Dall'interno del piano, il vuoto sembra continuare all'infinito, nonostante i confini delimitati. Oppure, se preferite, la risposta alla domanda "Cosa c'è oltre il confine

del mondo?" potrebbe essere letteralmente "Niente!"

Effetti ottici a parte, l'effetto concreto su coloro che si avvicinano al confine dimensionale è rilevante. Il risultato di azioni di questo genere dipende dal numero delle dimensioni presenti all'interno di un piano.

Monospazio: Stop. Non vi è altro luogo in cui andare tranne indietro; la creatura si trova letteralmente alla fine del proprio percorso.

Bispazio: Stiramento. L'inerte instabilità dei piani disspaziali delimitati determina un risultato curioso. Sul confine potrebbe essersi accumulata della pressione magica e, abbastanza pressione, provocherà un ingrandimento su una dimensione, mentre l'altra subirà una contrattura. Questo effetto potrebbe protrarsi fin quando lo spazio diventerà quasi monospaziale, anche se non del tutto e solo in quel momento la distorsione verrà bloccata. La pressione potrebbe quindi essere applicata all'altro confine con l'effetto di riallargamento del piano. La superficie totale del piano resta sempre costante e la lunghezza massima possibile viene data nella Tabella 11.

Trispazio: Slittamento. La creatura sembra muoversi, ma si tratta solo di un'illusione. Si verifica uno slittamento che si risolve senza percorrere alcuna reale distanza.

Tetraspazio: Salto. È possibile muoversi, ma solo lungo un'altra dimensione rispetto a quella del movimento originario.

Pentaspazio: Anello. La creatura continua a muoversi apparentemente nella stessa direzione, ma in realtà si è spostata da un'estremità del piano all'altra. L'effetto è identico al muoversi all'interno di un cilindro, spostandosi parallelamente alle estremità.

La Campagna

*“Il mondo intero è un palcoscenico,
E tutti gli uomini e le donne semplicemente attori;
Hanno le loro uscite di scena e le loro entrate in scena,
Ed un uomo durante la sua esistenza recita molte parti...”*

Come Vi Piace, Atto 2, Scena 7
William Shakespeare (1564 – 1616)

I Personaggi Giocanti Immortali potrebbero partecipare a qualsiasi tipo di partita di D&D. Nelle loro forme comuni, viaggiando singolarmente o in gruppo, essi esplorano e controllano i Piani Esterni. Gli Immortali, per guardare e partecipare allo sviluppo del Primo Piano, assumono anche forma mortale.

Le partite che coinvolgono gli Immortali rientrano in due categorie generali: quelle che coinvolgono anche le creature mortali dei Piani Interni e quelle senza di esse. Solitamente, le partite del secondo tipo hanno luogo nei Piani Esterni, compreso il Piano Astrale. Quelle del

primo tipo, hanno luogo più frequentemente sul Primo Piano, ma si potrebbero includere anche i quattro Piani degli Elementali ed il Piano Etereo.

Tutte le tipologie di partite, di solito, coinvolgono personaggi Immortali delle varie Sfere. I Gerarchi delle quattro Sfere dei PG collaborano per larga parte e potrebbero assegnare ai Personaggi Giocanti dei compiti specifici. Questi compiti potrebbero essere rifiutati, ma solitamente sono ricercati, dal momento che portano a guadagnare status e Potere. Non vi sono penalità per le missioni

rifiutate.

Le partite con personaggi Immortali possono essere giocate facilmente da uno, due o più giocatori. Partite uno contro uno (un giocatore e il DM) a questo livello del gioco possono essere molto piacevoli, in particolare poiché un personaggio Immortale è capace di fare molte cose da solo. In un'avventura, una combinazione di Sfere risulta utile, ma non tanto quanto una buona selezione di classi di personaggi in un gruppo di avventurieri mortali.

Rettifiche

Nel *Set Master* di D&D, alcuni dettagli forniti sugli Immortali (Master, Libro del DM pagg. 13-15) erano errati e/o troppo semplicistici per limiti di spazio.

Pagina 13

Colonna 1, Paragrafo 5

Il Primo Piano assume particolare interesse per gli Immortali a causa della sua posizione centrale nel Multiverso, ma in realtà il Primo Piano non confina con tutti gli altri piani. Infatti, il motivo per cui gli Immortali e molti altri esseri dimorano tanto lontani dal Primo Piano, tra i piani di esistenza più remoti, risiede nel fatto che la loro presenza nelle vicinanze del Primo Piano può sconvolgere il suo equilibrio perfetto.

Il Primo Piano è perfettamente equidistante da tutti gli altri piani - una posizione unica nel Multiverso. Questo equilibrio perfetto produce degli effetti insoliti non riscontrabili altrove. Le sfaccettature di vita nel mondo tipico della campagna, in parte potrebbero essere riprodotte altrove, ma solamente sul Primo Piano gli umanoidi senzienti occupano e trasformano un ambiente composto da tutti i quattro elementi in uguale equilibrio con i poteri di tutte le cinque Sfere.

Paragrafo 6

Gli Immortali non passano attraverso il Primo Piano, ma comunque lo visitano con regolarità. Una volta, nel lontano passato, gli Immortali vivevano sul Primo Piano ed influenzavano direttamente il progresso umano. Poi saggiamente partirono, semplicemente per preservare l'ambiente straordinario, per questo è l'unico Piano di Esistenza nel quale nascono in modo attendibile nuovi Immortali.

Colonna 2, Paragrafo 4

Le azioni di ogni Immortale, qualunque sia la sua Sfera di appartenenza, servono sempre gli scopi maggiori di tutti gli Immortali. Nessun Immortale, inclusi quelli appartenenti alla Sfera dell'Entropia, commetterebbe alcuna azione che mettesse in pericolo il Primo Piano.

Paragrafo 6

Queste note sulle forme materiali sono notevolmente semplificate, in quanto l'argomento è piuttosto complesso. Per le note dettagliate sulla creazione delle forme materiali vedere la Guida del Giocatore.

Ogni volta che la forma di un Immortale viene uccisa sul Primo Piano, il personaggio dovrebbe provvedere alla sua completa distruzione. Nella migliore delle ipotesi, la forma lascerebbe degli indizi sull'esistenza e le attività degli Immortali e, se sufficientemente provocati, dei mortali potenti potrebbero seriamente interferire con i piani degli Immortali.

Paragrafo 7

Il numero dei giorni indicati rappresenta una media approssimativa e comprende il normale tempo di viaggio per il Piano di Residenza. Anche se il tempo su quel piano potrebbe non scorrere come avviene sul Primo, il numero dei giorni equivalenti sul Primo Piano viene indicato nel testo. Di nuovo, questo non rappresenta un limite effettivo, ma una media dei risultati osservati dagli eventi passati.

Colonna 3, Paragrafi 2-6

Molte delle note presentate qui sono semplicemente errate. La maggior parte dei dettagli inizialmente previsti sono stati rivisti durante lo sviluppo di questo set. Tutti i dettagli forniti in questo set sostituiscono le note nel *Set Master*

Pagina 14

Le varie note sui responsi potrebbero venire applicate nei rapporti tra i PNG con i mortali, ma ogni PG Immortale potrebbe rispondere come vuole. Tuttavia, per mantenere un certo equilibrio e coerenza, queste linee guida dovrebbero essere comunque considerate dal giocatore. Per esempio, i mortali potrebbero aspettarsi qualche piccolo dono se le loro azioni sono straordinariamente grandi e l'Immortale, prima di incontrare il mortale, dovrebbe portare un oggetto magico minore (ottenuto facilmente da un'altra zona nelle vicinanze). I PG Immortali dovrebbero essere altrettanto rigorosi nelle loro prescrizioni e, in realtà, per quanto grande possa essere il successo, potrebbero essere incaricati di rifiutare il mortale. Questo si potrebbe verificare quando non vi sono spazi disponibili nella gerarchia Immortale, ma potrebbe verificarsi anche per altri motivi.

Pagina 15

Colonna 3, Paragrafo 6

Ora che queste regole aggiuntive sono disponibili, un PG Immortale, ovviamente, non ha bisogno di ritirarsi dal gioco. Come osservato in questo paragrafo e nel successivo, il PG potrebbe facilmente assumere una forma mortale di qualsiasi classe e livello di avventuriero. L'Immortale ottiene 1 PP per ogni 10.000 PX guadagnati nelle avventure, non per 40.000. Si fissa un bonus valido anche per ogni "osservatore" di un'avventura di questo tipo.

Obiettivi degli Immortali

Tutte le attività degli Immortali hanno uno scopo in comune - la salvaguardia degli stessi Immortali e della loro posizione di potere nel Multiverso. Tutti gli Immortali (inclusi quelli dell'Entropia) si adoperano per tre obiettivi minori che contribuiscono al raggiungimento di quello maggiore e, a modo loro, lavorano per promuovere questi obiettivi. I seguenti obiettivi vengono elencati in ordine di priorità.

Immortali di Sfere diverse spesso lavorano insieme per esplorare i Piani Esterni, ma, nel farlo, ogni Immortale cerca di promuovere gli obiettivi della propria Sfera. Gli individui sono anche in lizza per guadagnare Potere e crescere nei ranghi delle proprie Sfere. Gli Immortali di tutte le Sfere potrebbero mettere da parte le loro differenze se un compito superiore lo richiede, come nel caso di una grave minaccia all'umanità da parte di qualche forza al di fuori della gerarchia Immortale.

Anche se questi obiettivi sono multiversamente riconosciuti, non producono una perfetta armonia tra le Sfere. Piuttosto il contrario; i membri di ogni Sfera si sforzano costantemente per perseguire i propri obiettivi, spesso in conflitto con gli altri. Questo sforzo costante per rafforzare la propria Sfera o per mantenere l'equilibrio delle Sfere si traduce in un declino costante e in un flusso di Potere. Sono permesse un'ampia varietà di azioni, purché esse non mettano in pericolo il Primo Piano dell'effettiva gerarchia degli Immortali.

Inoltre, ogni Immortale persegue l'obiettivo personale di guadagnare Potere ed avanzare nei ranghi degli Immortali.

Spesso sorgono dei disaccordi riguardo gli effetti degli interventi. Per esempio, un Immortale dell'Entropia potrebbe portare avanti un progetto sul Primo Piano con uno scopo distruttivo e potrebbe sostenere che tali azioni siano necessarie per mantenere l'equilibrio. Gli Immortali delle altre Sfere potrebbero essere sia d'accordo, non interferendo con la distruzione, o potrebbero agire per ridurre o prevenire il danno. Tutti gli Immortali sono concordi sul fatto che tutte le cinque Sfere siano necessarie. Sono in disaccordo solo riguardo all'equilibrio tra di esse.

Ordine degli Obiettivi degli Immortali

1. Mantenere l'esistenza e l'integrità del Primo Piano e delle creature al suo interno che, attraverso i loro successi reintegrano le file degli Immortali.
2. Assistere, proteggere e sviluppare la Sfera servita e gli altri individui, mortali o Immortali, che servono la stessa Sfera.
3. Esplorare e sviluppare il Multiverso.

Identità Esistenti

Per eseguire un compito assegnatogli su un Piano Interno, un Immortale potrebbe assumere un nuovo ruolo, fingendo di essere un viaggiatore, un avventuriero, o un altro essere il cui passato sia sconosciuto, o potrebbe assumere il ruolo di una creatura già esistente.

Gli Immortali si sono preparati per necessità di questo tipo creando diverse identità preesistenti o personaggi la cui forma potrebbe essere utilizzata da qualunque Immortale in possesso di un'autorizzazione. Le seguenti note si applicano al pianeta natale del genere umano mortale. Ma vi sono situazioni analoghe in molte altre zone del Primo Piano, così come nel Piano Etereo e nei Piani degli Elementali.

Molte delle creature di tutto il mondo, umani, semiumani e mostri, in realtà sono Immortali. Alcune sono degli avatar, ma la maggior parte sono Immortali incaricati di ricoprire a lungo termine le posizioni di osservatori del Primo Piano e della storia. Le identità di questi esseri, i diversi dettagli delle loro vite "naturali" all'interno della società, di solito appartenevano a dei veri esseri mortali deceduti. Gli Immortali chiamano questi personaggi identità. Quando gli Immortali decidono di creare un'identità, preferiscono utilizzare una creatura che è morta in qualche modo oscuro. Essi possono riparare, rianimare e abitare la forma, o potrebbero semplicemente creare una nuova forma che appare identica. Un'altra opzione è quella di creare un immaginario passato ed inserire fatti e ricordi comprovati nei luoghi e nelle persone appropriate, ma questo compito è molto più complesso e comporta un po' di ingegneria con il Primo Piano stesso. Si cerca di evitarlo, anche se di tanto in tanto risulta necessario.

Una singola identità potrebbe essere utilizzata da molti Immortali diversi per un certo periodo di tempo. Quando un Immortale mantiene per lungo termine una posizione da osservatore, lui o lei potrebbe prendersi una pausa dando l'identità in prestito ad un altro per un progetto speciale, il quale poi la restituirà quando il compito sarà portato a termine. Gli Immortali, a volte, si alternano mantenendo l'identità per periodi relativamente brevi, girandola ad un nuovo Immortale per pochi anni o giù di lì. In ogni caso, ci si presenta nel momento scelto e l'occupante attuale gli gira semplicemente la forma ed i dettagli della storia di quel personaggio.

Se un Immortale ha bisogno di utilizzare un'identità, il personaggio deve prima recarsi nella località opportuna (di solito sul Primo Piano). Dato che la magia rappresenta la solita modalità di viaggio, la procedura normale consiste nell'assumere una forma materiale per il viaggio e poi scambiare quella forma con una messa da parte per l'identità. Gli Immortali coinvolti, una volta terminato il compito, possono facilmente scambiare di nuovo le forme. Ciascuna di queste manovre richiede una spesa temporanea di 50 PP per ogni Immortale, la quantità normale di PP necessari per abitare una forma.

Utilizzando un'identità appropriata, un Immortale potrebbe assumere la forma di qualsiasi tipo di personaggio di qualunque livello. Questo risulta molto utile quando la maggior parte dei giocatori hanno dei personaggi mortali ed uno o due Immortali, ma vogliono giocare nella stessa partita. In una breve chiacchierata prima della partita, il DM dà al giocatore una scheda di un personaggio PNG che si adatta alle necessità del gruppo - in altre parole, i dettagli dell'identità. È necessario anche una descrizione sommaria della personalità stabilita e del suo bagaglio culturale. Se la cosa viene gestita in modo corretto, gli altri personaggi potrebbero anche essere all'oscuro del fatto che sia presente un Immortale!

Quando un Immortale utilizza un'identità, si usano tutte le caratteristiche fisiche della forma creata, inclusi i Punti Ferita, la Classe dell'Armatura ed i punteggi delle caratteristiche. Le abilità speciali dovranno o già essere in possesso dell'Immortale o dovranno essere utilizzate magicamente tramite il Potere. L'Immortale conosce tutta la storia del personaggio e non può far scoprire di essere un impostore, neanche attraverso un attento esame incrociato. Il giocatore potrebbe compiere un paio di errori, ma il personaggio no. L'Immortale deve mantenere superficiali pensieri di natura mortale in modo da soddisfare qualsiasi controllo ESP. Per poter utilizzare la forma, l'allineamento dell'Immortale deve corrispondere a quello dell'identità.

Se la forma viene uccisa durante l'uso, l'Immortale è costretto ad assumere una forma incorporea. Se si utilizza un incantesimo di *resurrezione*, a quel punto l'Immortale potrebbe rientrare nella forma (anche se al costo standard di 50 PP). Ma qualsiasi Immortale che distrugge un'identità, non solo perde tutta l'esperienza che avrebbe così ottenuto, ma potrebbe anche essere punito con la perdita permanente di un po' di Potere.

Naturalmente, un Immortale che utilizza un'identità potrebbe utilizzare le proprie abilità Immortali quando ne ha bisogno. Tuttavia, questo è fortemente sconsigliato; degli avventurieri molto astuti potrebbero tenerlo d'occhio in qualsiasi momento. Dei mortali potenti, attenti alle azioni sospette, potrebbero ricorrere ad un *desiderio* per ottenere spiegazioni. Ma, se l'Immortale si è calato nel personaggio per tutto il tempo, non possono apprendere nulla. Gli Immortali che hanno creato e mantenuto l'identità hanno usato dei *desideri* per mantenere i segreti dell'identità. I *desideri* non rivelano la vera natura Immortale della forza vitale che abitano o conserva l'identità.

Tuttavia, se si osserva un'identità facendo ricorso ai poteri Immortali, questa potrebbe essere scoperto e rivelato al pubblico, rovinando l'efficacia dell'identità.

Partite con Mortali ed Immortali

Le attività Immortali sui Piani Interni sono di due tipologie distinte, di Osservazione e di Controllo. Il compito di un osservatore è quello di raccogliere informazioni, evitando interferenze. Il compito di un controllore è quello di provocare degli specifici cambiamenti attraverso delle azioni dirette (anche se di solito si tratta di azioni soft). Entrambe le tipologie di attività prevedono partite che includano sia personaggi mortali che Immortali.

Osservatori

Nell'ambito della gestione del Multiverso, gli Immortali si occupano di numerosi grandi e meravigliosi particolari. Il campo di applicazione di interessi di questo tipo è ampio e potrebbe coinvolgere galassie intere o anche interi piani di esistenza.

Tuttavia, gli Immortali cercano di essere a conoscenza di tutti gli aspetti dell'esistenza, fino alla più piccola cosa. Anche se non sono onniscenti, gli Immortali hanno tali grandi poteri che, nel momento in cui vengono applicati in modo organizzato, possono raccogliere informazioni in modo rapido e con dettagli talmente minuti da poter apparire come onniscenti dal punto vista mortale.

I Temporal ed i Celestiali rappresentano le parti cruciali di questo sistema. Personaggi appartenenti a questi ranghi trascorrono molto del loro tempo sui Piani Interni, raccogliendo informazioni con vari mezzi per poi inoltrarle agli Immortali più potenti, che le integrano e le analizzano. Ai personaggi possono essere assegnati compiti di semplice esplorazione, nel caso in cui si desideri raccogliere informazioni di carattere generale, o di studio, quando sono necessarie informazioni specifiche. I personaggi sono liberi di rifiutare gli incarichi. La maggior parte di essi non li rifiuta, in quanto per mezzo di compiti di questo genere si guadagnano Potere ed esperienza.

Un compito di un Osservatore potrebbe essere quello di studiare una determinata zona, persona, specie, oggetto, o qualche altro argomento, sia di carattere generale che specifico. Solitamente all'Osservatore viene richiesto di assumere una forma mortale per la durata dell'incarico. Per reperire le informazioni necessarie, l'incarico potrebbe essere di qualsiasi periodo di tempo, da un giorno solo a molti decenni. Vengono comunemente utilizzate delle identità preesistenti, anche se sono ammissibili anche altri metodi, fintanto che non causino assolutamente alcun effetto negativo sul Primo Piano o sui suoi abitanti.

Durante il periodo di esplorazione o di studio, un Immortale che utilizza un'identità dovrà continuare ad interpretare il ruolo dell'identità assunta. Questo potrebbe coinvolgere solamente la normale routine quotidiana, o potrebbe richiedere la partecipazione a grandi avventure attraverso il deserto, i dungeon, o addirittura altri piani di esistenza. In ogni caso, il DM ed il giocatore dovrebbero tenere a mente che lo scopo da perseguire è l'osservazione, non l'interferenza. Il ruolo dovrebbe essere interpretato per raggiungere questo scopo. Il personaggio

dovrebbe essere un seguace o un individuo indipendente, non un leader o, altrimenti, una forza dominante.

Controllori

Sfruttando le informazioni ottenute tramite gli Osservatori, gli Immortali agiscono per il raggiungimento dei loro obiettivi. Ogni volta che azioni di questo genere vengono portate a termine nel modo migliore da un leader di uomini o da qualche altra creatura che influenza notevolmente il destino umano oppure dei semiumani, quelli che si trovano nelle posizioni chiave che influenzano i leader vengono chiamati Controllori.

I Controllori potrebbero essere dei saggi, di qualsiasi classe di personaggio, dei potenti mostri, governanti dei relativi domini o degli altri esseri influenti. Vengono utilizzate quasi sempre delle identità, dal momento che un vagabondo o un altro essere senza una storia conosciuta raramente potrebbe realizzare il compito richiesto.

Degno di nota è l'utilizzo delle identità di mostri, che vengono comunemente utilizzate quando gli Immortali vogliono mettere di fronte ad un avventuriero o ad un gruppo una specifica sfida pericolosa. Questo rappresenta in realtà una pratica comune quando si tratta di mortali che aspirano all'immortalità. Un Immortale, eventualmente anche lo sponsor del mortale, interpreta il ruolo di un mostro che deve essere sconfitto. In questo caso, se non viene utilizzata l'identità, l'Immortale potrebbe assumere solamente la propria forma originaria mortale sul Primo Piano. Qualsiasi altra forma abitata cambia nel momento in cui l'Immortale entra nel Primo Piano. Anche se un Immortale potrebbe sicuramente mutare forma in qualsiasi mostro desiderato, quando il mostro viene ucciso ricompare la forma originaria e questa, ovviamente, rappresenta una cosa inaccettabile. Sebbene un Immortale potrebbe creare ed animare un mostro (e questo in determinate occasioni viene fatto davvero), le identità di mostri, specialmente di draghi, rappresentano delle alternative molto più convenienti e facilmente gestibili.

I Controllori potrebbero essere molto attivi o potrebbero prendere parte a pochissima azione, a seconda dell'entità e della natura del cambiamento implicato. Gli Immortali preferiscono sempre interferire il meno possibile, ottenendo i massimi risultati con la minima azione. Ma in ciascuna missione di un Controllore deve essere realizzato un cambiamento e non vi sono possibilità di errore. Se un compito è troppo difficile, il DM, per determinare delle scelte, potrebbe richiedere delle prove in Saggiozza e Intelligenza, di solito modificate per difficoltà semplice o media.

A titolo di esempio, si consideri la seguente situazione presentata al giocatore in una partita uno-contro-uno (un giocatore, un DM). L'Immortale assume l'identità di un saggio che, in un momento critico, deve consigliare il governante di un dominio. Il consiglio deve eventualmente portare alla caduta del governante, ma nello stesso tempo deve anche apparire plausibile. Questo potrebbe essere gestito in tantissimi modi diversi nel gioco. Il giocatore potrebbe elaborare una buona tattica

in base agli eventi correnti nel dominio, oppure il DM potrebbe offrire diverse opzioni e concedere al giocatore di scegliere tra queste. Se il DM ricorre alla prova in Saggiozza per vedere se il personaggio sceglie l'opzione di azione corretta, la prova potrebbe essere utilizzata come unico fattore determinante, o potrebbe essere utilizzata per offrire una seconda possibilità se il giocatore sceglie il consiglio sbagliato.

Le prove sui punteggi delle caratteristiche non dovrebbero essere effettuate molto frequentemente; l'avventura dovrebbe essere progettata in modo che sia il giocatore a fare la maggior parte delle scelte. Ma queste prove risultano essere utili strumenti nel momento in cui il DM deve risolvere qualche azione o scelta che il personaggio è generalmente in grado di fare, ma che risulta troppo complessa o dettagliata per poter rendere piacevole il gioco.

Combinazioni

Un personaggio Immortale alla prima esperienza con l'Osservazione viene sempre osservato con attenzione dagli altri Immortali. Due o più membri del gruppo mortale saranno sempre degli Immortali che stanno utilizzando delle identità. Anche altre creature o PNG incontrati durante l'avventura potrebbero essere degli Immortali.

Tutti gli Immortali coinvolti in questo genere di situazioni mantengono scrupolosamente i loro ruoli e non si rivelano neanche l'un l'altro. Un rapporto completo di ogni dettaglio finirà per raggiungere lo sponsor dell'Immortale principiante osservato. Questo rapporto verrà utilizzato come base per la ricompensa di Potere e le future assegnazioni.

Un primo lavoro svolto da un Immortale come Controllore viene altresì osservato, ma solitamente da Immortali Empirei o di status superiore. Tutti sono pronti ad adottare misure immediate in caso di gravi problemi. In nessun caso verranno intraprese delle azioni che impediscano al personaggio di comportarsi in modo adeguato o di dover risolvere i problemi che gli si presentano. Permetteranno al personaggio di compiere degli errori ed osserveranno per vedere se il personaggio li riconosce e li risolve da solo. Ma se necessario, faranno ricorso a molteplici *desideri* per riparare gli effetti di eventuali errori gravi. In casi estremi, potrebbero anche mettere fine all'assegnazione, rinviando il personaggio sul Piano Esterno e prendendo il controllo dell'identità coinvolta.

In alcune situazioni particolarmente sensibili sul Primo Piano, come ad esempio la nascita di un grande impero o di un individuo potente, per guidare la situazione, gli Immortali potrebbero ricorrere sia agli Osservatori che ai Controllori. Le persone chiave sono solitamente mortali, ma potrebbero effettivamente essere circondate da più Immortali (come aiutanti, facenti parte del personale, servitori, ecc...) che mortali.

Premi e Penalità in PX

I premi in Esperienza per i lavori degli Osservatori e dei Controllori si basano sul guadagno medio per avventura, come stabilito dal DM utilizzando il Sistema di Pianificazione delle Avventure (descritto a pag. 25). I premi vengono espressi come una percentuale di questo numero variabile.

Un PG Immortale in servizio come Osservatore guadagna un premio dell'1% della media calcolata di PP come premio per l'avventura per il lavoro portato a termine con successo (arrotondato al punteggio di PP più vicino). Il Temporale dell'esempio precedente avrebbe guadagnato 1 PP per una breve avventura con i mortali. I lavori degli Osservatori hanno una lunga durata, in genere si protraggono per mesi o anni, ma di solito questi vengono svolti dai soli PNG. I PX guadagnati solitamente si aggiornano sul 2%-8% della media premio per mese.

I lavori svolti dai Controllori sono molto più rischiosi e quindi meritano un 10% della media premio nel breve periodo. A lungo termine, i lavori dei Controllori vanno parimenti dal 20% all'80% della media premio per ogni mese di servizio. Normalmente i compiti da Controllore includono anche l'Osservazione.

Se un'identità viene compromessa da un utilizzatore Immortale, il colpevole ottiene al massimo solo la metà del solito premio e, se la sua negligenza ha causato la perdita, potrebbe anche non guadagnare alcun premio. Una forma uccisa e poi recuperata tramite *resurrezione* o con l'aiuto di altri mezzi magici adottati dai mortali, non viene considerata come un'identità compromessa. Esattamente l'opposto; la morte nel corso di un'avventura è una cosa abbastanza comune, soprattutto per avventurieri di alto livello, ed è una cosa accettata e rimediabile nelle normali attività.

Il fallimento in entrambe le tipologie di lavori si traduce in una perdita completa di tutti i normali premi in PP. Si potrebbe incorrere anche in una penalità, in base al grado di fallimento, pari ad una perdita di Potere fino a cinque volte il premio che altrimenti sarebbe stato guadagnato. Per esempio, se il Temporale sopra citato stava svolgendo un lavoro da Controllore di un impero per due mesi, ma durante questo processo non solo è riuscito a danneggiare l'impero, ma anche a far scoprire il suo status di Immortale, l'identità risulterà compromessa e saranno necessari molti *desideri* (come minimo) per ripristinare l'impero e/o cancellare dalla memoria dei mortali influenzati tutti i ricordi degli eventi. Lo sfortunato personaggio non guadagnerebbe gli 88 PP che avrebbe ottenuto con il successo e potrebbe subire una penalità di 440 PP. Ovviamente tali compiti non sono per i Novizi.

Si possono dare anche dei bonus. Se un PG porta a termine un compito in maniera eccelsa, il premio standard potrebbe essere raddoppiato o triplicato. Anche le azioni che promuovono la propria Sfera senza interferire con l'obiettivo primario meritano dei bonus. I bonus vengono assegnati solo dagli Eterni o dai Gerarchi e solamente in una sessione privata sul Piano di Residenza dell'Immortale di rango maggiore.

Si applicano dei premi standard in PX anche per le avventure, cumulativi con i premi Immortali. Per esempio, se un PG Immortale utilizzando un'identità da avventuriero dovesse guadagnare 30.000 mo come quota di tesori spartiti in un'avventura, il personaggio guadagnerebbe 3 PP extra (1 PP ogni 10.000 PX). I soldi e/o gli oggetti magici, per mantenere la sua continuità, devono essere lasciati con l'identità, ma il personaggio comunque ottiene i Punti Esperienza.

Progetti

Gli Immortali, di solito, portano avanti diversi progetti a proprio vantaggio. "Progetto" è un termine generale che si applica a qualunque tipo di attività in corso, qualche affare che va avanti mentre l'Immortale è impegnato altrove in qualche altra attività. Il numero massimo di progetti che possono essere intrapresi contemporaneamente viene determinato dal punteggio di Intelligenza dell'Immortale. Se un Immortale segue personalmente un progetto in modo continuativo mediante un avatar, l'Immortale potrebbe acquisire alleati mortali che lo aiutino con il progetto. Il numero massimo di seguaci viene determinato dal punteggio di Carisma di ogni personaggio. Se non viene utilizzato un avatar, potrebbero comunque essere acquisiti degli alleati, ma essi agiranno in modo indipendente, interpretando gli obiettivi a modo loro e sviluppando le proprie strategie per il loro raggiungimento. I progetti avviati e lasciati senza sorvegliarne lo sviluppo potrebbero andare fuori strada e, quando l'Immortale torna per verificarne i progressi, potrebbero richiedere dei ritocchi.

Progetti tipici includono la sponsorizzazione di un mortale sulla via per l'Immortalità (osservandolo, ponendo sfide sul suo percorso, ecc...), accettare un compito da Osservatore o da Controllore a lungo termine e sviluppare uno spazio su un pianeta del Piano di Residenza. In alcune circostanze, i progetti Immortali potrebbero essere gestiti con le stesse meccaniche di gioco utilizzate per le rocche ed i Possedimenti (*Set Companion* di D&D, Libro del Master pagg. 3-11). Se necessario, per le grandi battaglie utilizzare il Regolamento di Guerra (*Set Companion*, di D&D, Libro del Master pagg. 12-17) o, per giocare queste battaglie in dettaglio, utilizzare il Supplemento BATTLESYSTEM (un prodotto a parte). All'interno di un Piano di Residenza, un Immortale potrebbe agire liberamente e apertamente come se fosse un re o un imperatore.

Possono essere applicate alcune modifiche alle norme sui Possedimenti ed il DM, se necessario, dovrebbe modificare i dettagli con logica e ragionevolezza. Per esempio, gli effetti atmosferici sono facilmente contrastabili dal potere Immortale. Il Livello di Consenso è piuttosto elevato (poiché esso include i punteggi delle caratteristiche del regnante, che ormai sono abbastanza elevati) e le rivolte sono alquanto improbabili. Se un possedimento viene trascurato possono comunque esserci delle rivolte. I proventi di un possedimento producono i normali effetti sui guadagni di PX (convertiti, ovviamente, in PP per i governanti Immortali).

Partite Giocabili solo per Immortali

Esplorazione

Sia i mortali che gli Immortali esplorano spesso il Primo Piano ed i Piani Esterni, ma raramente insieme. Anche se questi luoghi nuovi sono diversi e stimolanti sia per i giocatori che per i loro personaggi, in un certo senso, le attività e gli argomenti sono familiari. Le esplorazioni hanno probabilmente rappresentato le tipologie più comuni di avventure per i personaggi mortali e compiere esplorazioni con gli Immortali potrebbe dare una sensazione rassicurante ai giocatori che devono far fronte all'intera gamma di nuove situazioni presentate in questo set.

Le esplorazioni sono comuni sul Primo Piano, sul Piano Etereo, su quello Astrale e sui Piani Esterni. Non sono necessarie esplorazioni dei Piani degli Elementali, in quanto quei piani delimitati nascondono alcuni segreti. Essi sono completamente noti e controllati dai rispettivi Elemaster e Signori degli Elementali.

Le esplorazioni, come nelle partite mortali, rappresentano semplicemente dei viaggi verso l'ignoto. La zona coinvolta potrebbe essere completamente inesplorata o potrebbe essere stata precedentemente esplorata in misura minore. Comunque, gli Immortali sono impazienti di esplorare nuove zone e riesaminano un territorio solamente se presenta un problema o qualche tipo di situazione sconcertante.

Investigazione

Un'altra tipologia di gioco comune sia ai mortali che agli Immortali è quella investigativa. Ai personaggi viene richiesto di trovare ulteriori informazioni in merito ad una specifica situazione e, solitamente, di risolvere qualunque problema si ponga al riguardo.

Molti degli scenari presentati nel *Set Base* di D&D sono ancora applicabili, ma in scala assai più grande. Sicuramente sono possibili altri scenari, ma dal punto di vista Immortale basta prendere in considerazione solo questi pochi.

1. Indagine su un avamposto nemico

Degli esseri ostili agli stessi Immortali potrebbero minacciare la gerarchia e potrebbero avere un avamposto nascosto sul Piano Astrale o su qualche altro Piano Esterno. Degli esseri ostili alla razza umana, possibilmente provenienti da una lontana galassia, potrebbero dare inizio ad un'invasione sul sistema planetaria di origine.

2. Rovine Rinvenute

Degli antichi resti, forse degli Antichi, ma sicuramente antecedenti agli Immortali, potrebbero essere rinvenuti in qualsiasi luogo. Un Piano Esterno appena esplorato, prima di essere utilizzato dagli Immortali, potrebbe richiedere un piano di sviluppo e di pulizia.

3. Distruggere un Male Antico

Simile alla situazione di un avamposto nemico, questa avventura potrebbe coinvolgere una singola creatura o un piccolo gruppo. Potrebbe essere semplicemente un progetto di uno o più Immortali dell'Entropia.

4. Svolgere una Ricerca

Potrebbero essere necessari uno o più Immortali per recuperare un oggetto di valore o una persona, oppure svolgere qualche altro servizio per un Immortale di livello più alto.

5. Fuggire dai Nemici

Gli Immortali sono creature molto difficili da intrappolare, ma questo resta comunque possibile. All'inizio della partita, qualche oggetto o creatura (come un Collezionista di Cervelli) potrebbe aver già catturato i PG ed essi dovranno trovare il modo di fuggire.

6. Salvataggio di Prigionieri

Dei mortali importanti potrebbero essere imprigionati in maniera tale da fare in modo che tutti i tentativi di salvataggio dei mortali risultino vani. Gli Immortali potrebbero decidere di mettersi in gioco. Degli Immortali

potrebbero essere intrappolati senza via di fuga (vedere 5.) e potrebbero richiedere aiuto. Potrebbe essere richiesto ai personaggi di trovare un Immortale che si è perso nel Vortice Dimensionale.

7. Trovare una Razza Perduta

Nel corso di un'esplorazione generale, i personaggi potrebbero imbattersi in una nuova razza di creature. Una partita di questo tipo potrebbe essere molto impegnativa, in quanto i PG devono conoscere la nuova razza e decidere come gestirla. Rappresentano una potenziale minaccia? Dovrebbero essere ignorati o distrutti? O si tratta di potenziali Immortali da difendere a tutti i costi?

Giustizia Immortale

Gli Immortali sono ampiamente incentivati al duro lavoro ed al fedele servizio. Gli aumenti di Potere portano dei benefici di vario genere, tra cui il prestigio. Ma alcuni Immortali sono meno portati di altri nei confronti della rigida gerarchia ed alcuni nutrono risentimenti ed attuano comportamenti indisciplinati, solitamente derivati dalla vita da mortale. Anche se estremamente raro, qualcuno ha anche maliziosamente aizzato i propri simili.

Durante il periodo da Iniziato, ad ogni Immortale alle prime armi vengono insegnati gli obiettivi ed i diritti fondamentali di tutti gli Immortali. Le azioni contrarie al carattere o allo spirito degli obiettivi primari vengono sempre punite. Le altre azioni vengono punite solo raramente. Ogni due o più Immortali che hanno delle rimostranze da fare potrebbero richiedere un'udienza presso un Immortale superiore per decidere sul loro caso ed essi saranno automaticamente ricevuti. Un Immortale potrebbe scegliere di dirottare la propria lealtà verso un'altra Sfera, ma ad un costo pesante. L'Immortale viene degradato allo status di Temporale Novizio e dovrebbe ripartire da capo con 500 PP, 50 A-M ed un nuovo Piano di Residenza.

Il giudice unico di tutti gli Immortali di una

Sfera è il Gerarca di quella Sfera. Quando un Immortale viene accusato di qualche misfatto, lui o lei viene convocato/a presso il Piano di Residenza del Gerarca, dove si trovano gli accusatori ed i superiori dell'accusato. Quando due o più Immortali richiedono un giudizio sulle loro diversità di opinioni devono recarsi dal Gerarca e presentargli i loro casi.

Se un Immortale accusato di qualche misfatto si rifiuta di presenziare all'udienza, potrebbe essere inviato un qualsiasi numero di Immortali per prendere l'accusato, se necessario con la forza. Se viene fatta una richiesta per un rinvio, questa viene automaticamente concessa, ma, se non è stata presentata per una ragione valida, si incorre in una sanzione supplementare, a giudizio insindacabile del Gerarca, come la riduzione di Punti Potere, la spoliatura di alcuni Punti Ferita, o il cambiamento della polarità della Sfera in relazione col personaggio, ai fini dell'utilizzo degli effetti magici. La richiesta di un rinvio deve essere fatta direttamente al Gerarca, non ad un intermediario, ma non deve essere fatta necessariamente di persona, è sufficiente una comunicazione magica.

Tutte le prove vengono accuratamente raccolte e ponderate dal Gerarca. Se ritenuta

necessaria, viene assegnata una punizione appropriata al misfatto, spesso, ma non sempre, in quanto la rimozione di alcuni Punti Potere è permanente. L'imputato non può opporsi o evitare la punizione e non riceve alcun Tiro Salvezza. Le sanzioni possono essere decise ed applicate solo dal Gerarca della Sfera a cui appartiene il trasgressore e solo all'interno del Piano di Residenza del Gerarca.

Quando gli Immortali presentano delle diverse opinioni al Gerarca per richiedere un giudizio, essi accettano anticipatamente il giudizio e la sentenza del Gerarca. Nei casi di questo genere, spesso il Gerarca decide con un semplice approccio "tu hai ragione e tu sbagli", ma potrebbe anche ordinare ad uno, ad entrambi, o a tutte le parti coinvolte nella disputa di adottare una qualche azione nell'interesse dell'imparzialità. Anche se è raro che ciò avvenga, potrebbe venire applicata una sanzione. Comunque, spesso, quelli che chiedono le sanzioni, invece, ne diventano i destinatari, penalizzati per i loro atteggiamenti spietati o dannosi. Quando si ha a che fare con un Gerarca è meglio attenersi ai semplici fatti di una situazione ed evitare di suggerire una soluzione.

Nuova Magia

Molti giocatori e Dungeon Master hanno creato nuovi effetti magici per il gioco. L'ambito delle Sfere suggerisce anche molte altre possibilità. Durante la creazione di effetti come gli incantesimi, il DM deve decidere in merito ai dettagli finali, confrontando il raggio d'azione, il livello e l'effetto con gli incantesimi esistenti e modificando quanto necessario per preservare l'equilibrio nel gioco.

Ogni effetto magico è controllato da una delle quattro Sfere aperte ai personaggi giocanti. Tutti gli effetti magici elencati nelle tabelle (Guida di Riferimento) sono stati suddivisi in base alle linee guida che seguono. Utilizzare queste note per classificare i nuovi effetti magici di vostra progettazione. Queste linee guida forniranno anche dei suggerimenti per altri effetti magici che potreste creare.

Per assegnare un costo base in PP si richiede un certo criterio, in modo da non alterare l'equilibrio del gioco. Generalmente, un effetto di un incantesimo di primo livello ha un costo di 2 PP; uno di nono livello di 20 PP. Nessun effetto ha un costo base superiore ai 20 PP, però si possono avere effetti minori dal costo di 1 PP ognuno. Quando si determina il costo preciso in PP, la magia dei livelli 2°-8° viene spesso modificata per il suo effetto relativo e confrontata con le magie simili.

Siate pronti a modificare un costo che avete assegnato se nel corso del gioco l'effetto magico risulterà di potenza inferiore o superiore a quanto previsto. La nuova magia che possiede capacità distruttive diverse dagli altri effetti esistenti, potrebbe essere aggiunta alla magia utilizzabile dagli Immortali dell'Entropia.

A. Magia dell'Energia

1. Crea Energia nell'Aria

Produce un'energia nuova che appare nell'aria senza alcuna sorgente apparente.

1a. Crea Fuoco

Si utilizza una forma conica, sferica o rettangolare per attaccare o ostruire. Utile anche con forme piccole.

1b. Crea Luce

Si utilizza una forma sferica, rettangolare o lineare per illuminare, ostruire o distruggere. Consente di riprodurre immagini e comunicare.

1c. Crea Suono

Si utilizza per informare, distrarre, ritardare o distruggere. Si utilizza con forma, intensità e complessità diverse.

2. Crea Energia nella Materia

Crea energia nella materia vivente o non vivente come (potenziale) forza dinamica o statica.

2a. Crea energia all'interno della materia *non vivente*

Si utilizza per migliorare strumenti materiali o, attraverso il calore, per privarli della loro utilità. Si utilizza per permettere alla materia prima di spostare altra materia da o verso un

altro piano di esistenza o attraverso un'altra dimensione.

2b. Crea energia all'interno della materia vivente

Si utilizza per dare una capacità di movimento, in generale o nello specifico, come aiuto per affrontare un terreno o un attacco. Si utilizza per dare una capacità di movimento alla materia. Si utilizza per ripristinare l'energia (il livello) vitale e potenziale.

1. Energia/capacità di spostarsi
2. Energia/capacità di spostare altro (creatura o oggetto)
3. Ripristina energia per la vita o il movimento

3. Modifica Energia

Modifica l'energia esistente in aria o sostanza.

Si utilizza per modificare l'energia in aria o in materia. Si utilizza per aumentare le emissioni di energia distruttiva. Si utilizza per cambiare l'energia della luce, del fuoco o del suono in un'altra forma. Si utilizza per cambiare la classe di energia indirizzata in un'altra forma.

4. Sconfiggi la Materia

Si utilizza per distruggere la forma e la sostanza di un terreno, di un equipaggiamento e delle creature.

5. Aiuto per i Virtuosi

Conferisce bonus ai punti delle caratteristiche per i mortali meritevoli.

B. Magia della Materia

1. Crea Materia

Crea nuova materia vivente o non vivente che si materializza senza nessuna sorgente apparente.

1a. Crea materia *non vivente* come oggetti di qualsiasi tipo, dimensione, forma, consistenza ed aspetto.

Si utilizza per creare attrezzi materiali e/o beni di consumo (tra cui capi d'abbigliamento, armi, cibo, oggetti preziosi ed equipaggiamento vario), ostacoli, arnesi e creature non viventi. Si utilizza per creare strutture e grandi masse.

1b. Crea materia *vivente* come intere creature o parti di esse.

Si utilizza per ricreare o duplicare qualsiasi creatura vivente esistente, sia essa magica o naturale, per creare una creatura di una nuova specie, o per essere di aiuto al movimento e/o alle abilità di combattimento che dipendono da nuove parti del corpo o organi.

2. Cambia Materia

Provoca un cambiamento in una o più caratteristiche materiali di una materia esistente, sia essa vivente o non vivente.

2a. Modifica la forma, l'aspetto e/o la sostanza reale di una materia *non vivente*.

Si utilizza per ridare forma vivente alla

materia non vivente. Si utilizza per rovinare o rendere migliore l'attrezzatura o piccole caratteristiche del terreno. Si utilizza per modificare il materiale in modo che occupi più o meno spazio o per ingannare. Si utilizza per modificare strumenti e beni di consumo in modo da farli diventare più o meno funzionali.

2b. Modifica la forma, l'aspetto e/o la sostanza reale di una materia *vivente*.

Si utilizza per cambiare la materia vivente in non vivente. Si utilizza per aggiungere o rimuovere abilità fisiche che dipendono dalla forma. Si utilizza per modificare le creature e fargli occupare più o meno spazio. Si utilizza per riparare danni o come un aiuto per la difesa, il movimento o le abilità fisiche.

3. Sposta Materia

Induce la materia a spostarsi in qualsiasi direzione (illimitata).

3a. Sposta qualunque tipo di materia in una normale direzione.

Si utilizza per spostare una creatura, un oggetto o una caratteristica del terreno in un luogo o attraverso qualunque distanza tranne che verso un'altra dimensione o piano di esistenza. Si utilizza per dare energia per muoversi su qualsiasi oggetto o creatura non vivente.

3b. Sposta qualunque tipo di materia in una direzione transplanare o transdimensionale.

Si utilizza per spostare una creatura, un oggetto o una caratteristica del terreno in un piccolo lasso di tempo. Si applica per grandi e piccole distanze e da e verso l'utilizzatore.

4. Sconfiggi il Pensiero

Distruggere o prevenire la creazione e/o il diffondersi del Pensiero in idee, informazione e comunicazione.

Si utilizza per distruggere gli organi sensoriali e/o gli effetti da essi prodotti, annullando le loro funzioni. Si utilizza per annullare la vista o il suono o il pensiero, sia esso normale o artificiale.

5. Aiuto Universale

Concede ai mortali meritevoli dei bonus ai punteggi delle caratteristiche.

C. Magia del Pensiero

1. Crea o Modifica l'Aria

Crea nuova aria visibile o invisibile. Modifica la temperatura, il movimento o la composizione dell'aria esistente.

Si utilizza per creare aria velenosa o esplosiva o per dare visibilità all'aria in modo da ostruire la visione. Si utilizza per trasformare l'aria in materia e vice versa. Si utilizza per modificare i movimenti di grandi masse d'aria. Si utilizza per trasformare l'aria in fuoco o in acqua.

2. Acquisisci Pensiero

Espande la prospettiva o il dettaglio di un pensiero esistente con l'aggiunta di altro

pensiero.

2a. Acquisire il pensiero dall'Aria o dal Pensiero.

Si utilizza per ottenere informazioni dai propri pensieri o da quelli degli altri. Si utilizza per apprendere le caratteristiche generali o specifiche dell'aria esistente e per dedurne quelle future.

2b. Acquisire il pensiero dalla Terra o dalla Materia.

Si utilizza per individuare ed interpretare i cambiamenti nella materia causati dalle creature, tra i quali i pensieri codificati nella materia come la scrittura, i testi, l'arte o simili. Si utilizza per individuare la posizione di una o più materie specifiche. Si utilizza per aiutare il movimento attraverso e/o intorno alla materia.

2c. Acquisire il pensiero dal Fuoco o dall'Energia.

Si utilizza per individuare e interpretare l'energia in forma visiva, magica o di effetti sonori.

2d. Acquisire il pensiero dall'Acqua o dal Tempo.

Si utilizza per apprendere le caratteristiche generali o specifiche dell'aria esistente o del tempo e per dedurne quelle passate o future.

3. Modifica il Pensiero

Modifica i pensieri esistenti in qualsiasi forma.

3a. Cambia il pensiero in sé.

Si utilizza per rafforzare il pensiero e le sue difese o per modificare la portata del pensiero. Si utilizza per modificare il pensiero in realtà.

3b. Modifica il pensiero di un'altra creatura.

Si utilizza per controllare il comportamento generale producendo un'emozione, uno stimolo o una coercizione. Si utilizza per danneggiare (mettere in disordine) o riparare (riorganizzare) il pensiero.

3c. Modifica il pensiero nella materia *non vivente*.

Si utilizza per modificare il pensiero codificato nella materia come la scrittura, i testi, l'arte o simili.

3d. Modifica il pensiero in Energia.

Si utilizza per modificare il pensiero (l'informazione) in energia di qualunque tipo. Si utilizza per modificare la veridicità o il contenuto di una comunicazione o per cambiare la visuale delle immagini.

3e. Sposta il pensiero.

Si utilizza per mettere fuori combattimento spostando i pensieri. Si utilizza per immettere essenza vitale (propria o altrui) in oggetti viventi o non viventi.

4. Sconfiggi l'Acqua o il Tempo

4a. Sconfiggi l'Acqua.

Si utilizza per eliminare o bloccare l'acqua o per annullare i suoi poteri distruttivi.

4b. Sconfiggi il Tempo.

Si utilizza per bloccare o eliminare gli effetti dovuti agli attacchi del tempo, tra i quali il veleno, la malattia e la paralisi e per svuotare sia l'energia vitale che la vista.

5. Aiuto agli Eroi

Concede ai mortali meritevoli dei bonus ai punteggi delle caratteristiche.

D. Magia del Tempo

1. Crea Acqua

Produce dell'acqua nuova in qualunque forma che appare senza la presenza apparente di una sorgente.

Si utilizza in forma ghiacciata o liquida per attaccare o ostacolare. Si utilizza per modificare il terreno.

2. Sposta o Modifica l'Acqua

Sposta l'acqua esistente in qualunque forma in qualsiasi direzione. Modifica l'acqua in qualsiasi forma essa sia in qualsiasi modo.

Si utilizza per spostare piccoli o grandi volumi di ghiaccio o di acqua in qualsiasi direzione normale o insolita ed a qualunque velocità. Si utilizza per trasformare l'acqua in ghiaccio o viceversa, o per alterare il gusto, il peso o la posizione dell'acqua.

3. Crea o Modifica il Tempo

Crea o modifica il tempo o i suoi effetti sulla materia, sull'energia ed il pensiero.

Si utilizza per donare alle dinastie forza e salute (nei conflitti). Si utilizza generalmente per estendere la durata di altri poteri. Si utilizza per modificare la velocità del trascorrere del tempo. Si utilizza per creare più tempo quando il tempo acquista valore.

4. Sconfiggi Energia

Sconfigge l'energia di qualunque tipo e forma.

4a. Sconfiggi l'energia magica in generale.

Si utilizza per distruggere o attenuare gli effetti dell'energia magica in qualunque forma essa sia.

4b. Sconfiggi l'energia nell'aria in tutte le forme.

Si utilizza per distruggere la luce. Si utilizza per difendersi dal fuoco, dalla luce, dal suono e dall'ambiente.

4c. Sconfiggi l'energia nella materia non vivente.

Si utilizza per fermare o impedire di muoversi ad oggetti o creature non viventi. Si utilizza per fermare o distruggere il movimento dell'energia negli oggetti. Si utilizza come aiuto contro l'entropia in generale.

4d. Sconfiggi l'energia nella materia vivente.

Si utilizza per distruggere l'energia vitale, per annullare o bloccare il movimento dell'energia o per annullare le difese.

5. Aiuto ai Sovrani

Concede ai mortali meritevoli dei bonus ai punteggi delle caratteristiche.

Piani di Residenza

La miriade di dettagli dello sviluppo di un Piano di Residenza vengono per lo più lasciati all'ingegnosità dei giocatori e dei DM coinvolti. Di nuovo, però, potrebbero risultare utili alcuni dettagli generali.

Effetti Magici

Gli effetti prodotti da alcune magie potrebbero risultare utili ad un personaggio nello sviluppo delle aree del suo Piano di Residenza. Il loro svantaggio evidente risiede nella loro natura magica. Qualunque magia può essere dissolta. Le creature realizzate interamente con la magia sono sterili e non possono riprodursi se non con mezzi magici, a meno che non vengano spesi punti permanenti di Potere.

Il DM, se lo desidera, potrebbe permettere che venga creato qualche effetto magico di durata istantanea maggiore in forma non magica, semplicemente con l'utilizzo di PP permanenti invece che temporanei.

Per esempio, donare l'abilità non magica permanente di muoversi silenziosamente al 50% di probabilità (Sfera dell'Energia) su una creatura non magica esistente, richiederebbe una spesa permanente di 7 PP, ma non dovrebbe costare di più, poiché si tratta di un effetto relativamente insignificante. La capacità di utilizzare un'altra dimensione in maniera non magica (come *porta dimensionale* della Sfera della Materia) dovrebbe costare considerevolmente di più del costo di base dato di 5 PP - possibilmente fino ad una spesa permanente di 50 PP o anche di 500 PP, se la capacità può essere ereditaria.

Il DM potrebbe decidere che determinati effetti sono inalterabilmente magici e non possono essere creati in forma non magica. Nessun effetto istantaneo può essere duplicato in maniera esatta da mezzi non magici, anche se si potrebbe creare un effetto simile, ma meno potente.

Aggiunta di Materiale

Gli Immortali, spesso, sviluppano i loro piani dai *cancelli* aperti ai Piani degli Elementali, attingendo la materia prima da essi per riutilizzarla successivamente nella costruzione. L'Elementale del Fuoco diventa una stella e l'Elementale della Terra diventa un asteroide, una luna o un pianeta. Gli Elementali dell'Acqua e dell'Aria si disperderanno a meno che non vengano mantenuti in una trappola gravitazionale (i.e. su una massa considerevole di terra).

Il *cancello* verso un Piano degli Elementali non può essere aperto a meno che il Signore degli Elementali del piano, o di una parte di esso, non dia il suo permesso. Semplicemente, a causa della distanza che intercorre tra i Piani Esterni ed Interni, la materia elementale non può essere rubata.

Spostamento di un Piano

I numerosi Piani Esterni si trovano all'interno di una struttura di riferimento denominata Piano Astrale. Le loro posizioni potrebbero essere stabili, oppure i piani potrebbero andare alla deriva nel mare Astrale, o potrebbero venire deliberatamente spostati per nascondere la loro esistenza o per aumentare la grandezza del piano.

Se un piano contiene una forza vitale Immortale, essa è "ancorata" nel Piano Astrale e non può essere spostata. Anche i piani infiniti sono immobili. Qualsiasi altro piano può essere spostato ed anche un Piano di Residenza può essere spostato se l'Immortale l'abbandona completamente, non lasciandovi neanche un avatar.

Il costo da sostenere per spostare un piano di esistenza corrisponde alla sua grandezza dimensionale, come mostrato nella tabella seguente. Il costo si sostiene con una spesa di Potere temporaneo, non permanente. Il costo potrebbe essere condiviso da diversi Immortali al lavoro contemporaneamente.

La spesa di Potere conferisce all'intero piano una velocità di movimento molto bassa rispetto al Piano Astrale. Dal Piano Astrale, la velocità di movimento oraria equivale alla spesa di PP. Una volta che si realizza lo spostamento la velocità non cambia, ma potrebbe essere aumentata. Si utilizza la stessa spesa di Potere per arrestare il movimento.

Se un piano in movimento si scontra con un altro piano, il risultato dello scontro dipende dall'ancoraggio di quel piano. Se all'interno del piano colpito è presente una qualsiasi forza vitale Immortale, il piano in movimento si ferma. In caso contrario il piano colpito viene spinto davanti all'altro, facendo sì che entrambi si muovano ad una velocità minore in proporzione alla diversa grandezza dei piani coinvolti. Nessuna creatura può resistere al movimento di un intero piano, ma l'impatto non provoca alcun danno.

Se un piano in movimento si ferma a causa di una collisione, perde istantaneamente ed automaticamente una delle sue dimensioni. Per esempio, un tetraspazio diventerebbe improvvisamente un trispazio. Questo potrebbe avere delle tragiche conseguenze sui materiali e sulle forme di vita all'interno del piano, tutte quelle che sono limitate dalle sue dimensioni. Tutto quello che è contenuto sul piano resta fisicamente inalterato se ha lo stesso numero, o un numero inferiore, di dimensioni rispetto al nuovo limite, altrimenti potrebbe essere improvvisamente compresso. Tale compressione, *di per sé*, non infligge danni, ma creerà confusione e, nelle creature intelligenti, potrebbe portare alla pazzia. L'utilizzo della magia rappresenta un'altra questione, in quanto richiede una dimensione in più di quella delle creature che la utilizzano. Una scomparsa improvvisa e totale dall'intero piano di tutti gli oggetti magici ed i poteri rappresenta una caratteristica peculiare di una collisione planare. Una dimensione persa potrebbe essere recuperata con una spesa di Potere permanente equivalente al 10% del costo per spostare il piano.

Il movimento di un piano provoca

irrimediabilmente delle aberrazioni dimensionali all'interno del piano, ma le onde di aberrazioni sono temporanee e potrebbero interrompersi da sole dopo un periodo di tempo. delle aberrazioni gravi e ricorrenti potrebbero essere fermate da un'azione diretta, ma questo, solitamente, richiede una spesa di PP permanenti.

Se un piano in movimento viene fermato quando è perfettamente adiacente ad un altro, si evita la collisione e si può aprire una connessione non magica tra i due piani.

Costi di Spostamento di un Piano

Grandezza	Costo in PP
Attopiano	10
Femtopiano	20
Picopiano	40
Nanopiano	80
Micropiano	160
Millipiano, Centipiano o Decipiano	320
Piano Standard, Decapiano o Ettopiano	640
Chilopiano	1.280
Megapiano	2.560
Gigapiano	5.120
Terapiano	10.240

Cambiamenti Maggiori

L'Immortale sovrano di un Piano Esterno potrebbe, attraverso la spesa di PP permanenti, apportare dei cambiamenti importanti alle caratteristiche del suo Piano di Residenza. Il costo in PP di tale cambiamento equivale al 10% del costo determinato per lo spostamento del piano (q.v.), il quale dipende dalla grandezza delle dimensioni al suo interno. Un cambiamento maggiore può essere apportato solo dal sovrano del piano, da nessun'altra creatura. I piani di grandezza infinita non possono essere colpiti, ma qualunque Piano Esterno che non rappresenti un Piano di Residenza di un Immortale potrebbe essere colpito da qualsiasi creatura che sappia come apportare il cambiamento.

Il principale cambiamento comune riguarda il viaggio tridimensionale. Un Immortale potrebbe impedire l'utilizzo del *teletrasporto*, della *porta dimensionale* e degli effetti simili. Questo, spesso, rappresenta un efficace piano di sicurezza nei confronti degli invasori che, non essendo in grado di *teletrasportarsi* all'interno di un piano, a seconda del loro ingresso sul piano stesso, non possono attaccare l'Immortale o scombinate i suoni progettati senza prima attraversare enormi distanze, forse viaggiando per lunghi anni. Questa strategia ha i suoi inconvenienti, dal momento che restano tutti influenzati (compreso il governante Immortale).

Un confine planare potrebbe essere bloccato e non più oltrepassabile con l'ausilio del solito incantesimo *viaggiare*. Il confine può essere sbloccato da qualsiasi Immortale che consumi

la stessa quantità di Potere speso per bloccarlo (si tratta di nuovo di una spesa di Potere permanente).

È possibile introdurre su un piano delle aberrazioni dimensionali. Il costo viene applicato per ogni dimensione influenzata e crea solamente un'onda transitoria che svanisce automaticamente nel momento in cui raggiunge l'estremità dimensionale del piano. I giocatori potrebbero pensare ad altri cambiamenti o limitazioni che potrebbero volere applicare.

Un cambiamento maggiore può essere invertito o rimosso allo stesso costo di PP permanenti richiesto per crearlo. Di nuovo, questo può essere fatto solo da un Piano di Residenza di un governante Immortale, se presente, o, qualora non sia presente, da qualsiasi creatura che sappia come farlo.

Accesso Planare

La grandezza apparente di un Piano Esterno, quando viene osservato dal Piano Astrale, corrisponde solamente alla sua accessibilità dal Piano Astrale. Il numero effettivo dei punti di accesso è uguale al numero di pollici quadrati dell'area di superficie apparente. In altre parole, un Immortale astrale che vuole entrare in un Piano Esterno deve toccare il confine planare. Il pollice quadrato dell'area toccata corrisponde ad un volume specifico all'interno di quel piano. Se un visitatore tocca sempre lo stesso punto della superficie, egli comparirà sempre nella stessa posizione approssimativa all'interno del piano. Bisogna comunque utilizzare in ogni caso l'aiuto magico, l'incantesimo *viaggiare*. L'unica eccezione si verifica quando sono adiacenti due Piani Esterni ed è stata creata un'apertura non magica.

Se le dimensioni del piano sono stabili, i punti di accesso sono stabiliti e distribuiti in maniera uniforme. Se il piano è afflitto da aberrazioni dimensionali, i punti di accesso potrebbero essere ripartiti in maniera irregolare e potrebbero cambiare.

Un Immortale potrebbe modificare un piano in modo che abbia più o meno punti di accesso. L'effetto visivo osservabile dal Piano Astrale è che la sfera argentea del confine planare diventa più grande o più piccola. Un Piano di Residenza può essere modificato in questo modo solo da un governante Immortale. I Piani Esterni che non sono dei Piani di Residenza possono essere modificati da qualunque Immortale della Sfera corrispondente alla Sfera dominante del piano.

Il costo necessario per aumentare o diminuire la grandezza di un confine planare è di 1 PP per pollice quadrato aggiunto o rimosso. Ogni cambiamento deve essere realizzato separatamente; una grossa spesa di PP non può essere sostenuta tutta in una volta. Il tempo necessario per aggiungere o distruggere un pollice quadrato di confine planare è di 10 ore. La spesa di PP è permanente.

Il numero di punti di accesso Astrali possono senz'altro essere ridotti a zero. Prima dell'ultima fase di questo processo, il confine planare viene visualizzato come una minuscola sfera con solamente un pollice quadrato di

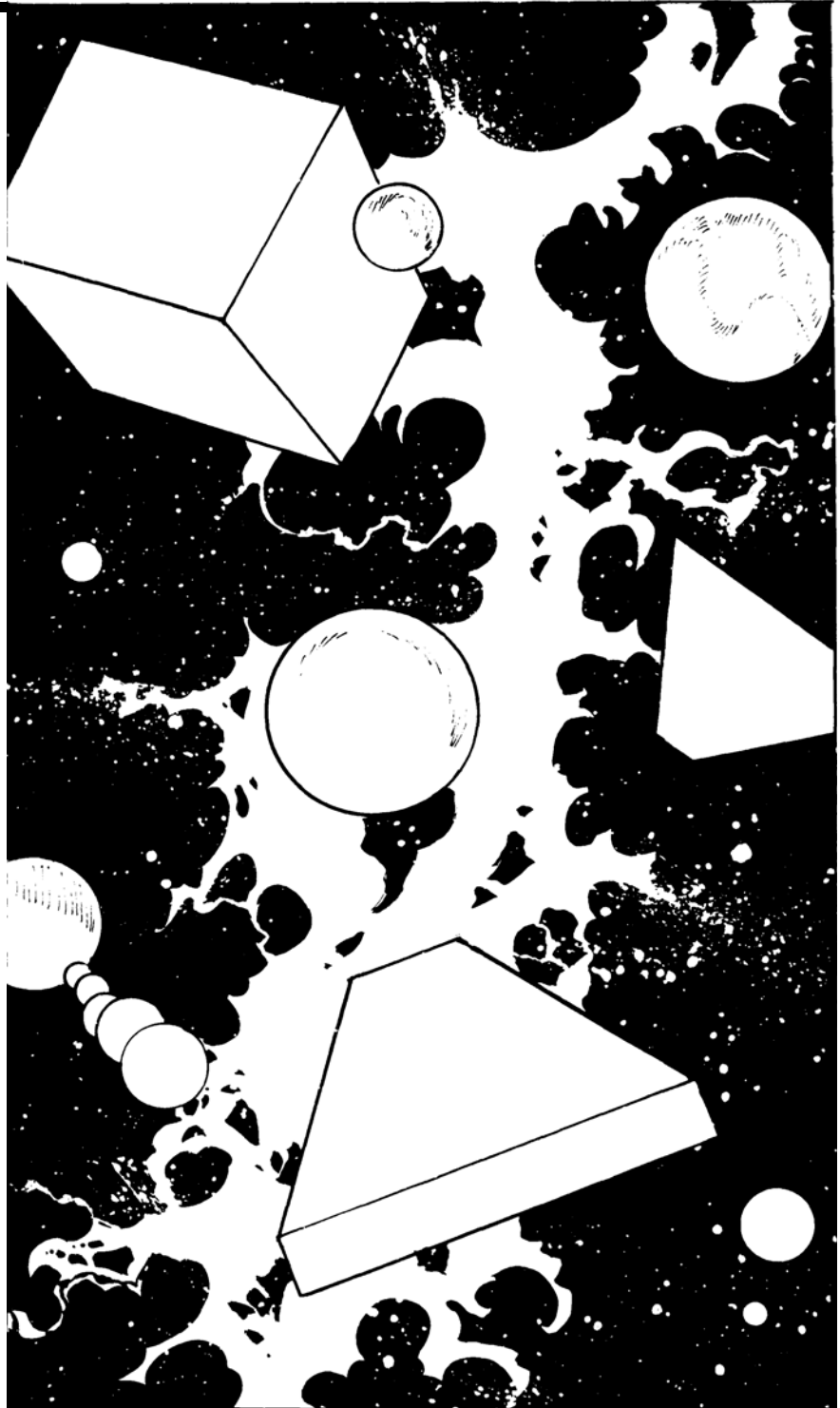
La Campagna

superficie. Durante il cambiamento finale, essa semplicemente si restringe e svanisce. Il rischio principale implicito riguarda il fatto che un Piano Esterno senza nessun accesso Astrale da quel momento in poi risulterà del tutto inaccessibile, a meno che non sia stato inserito un altro accesso. Se il governante Immortale si trova all'interno del piano quando questo avviene, nel momento in cui lo desidera, potrebbe ancora incrementare la grandezza del punto di accesso da zero ad un pollice quadrato (ed eventualmente anche di più in seguito). Alcuni Immortali hanno desiderato la solitudine in misura tale che ora essi risiedono all'interno di questi piani "dispersi", completamente al di fuori di qualsiasi contatto. Un Piano Esterno che può essere raggiunto solo da un altro Piano Esterno e che non ha punti di accesso dal Piano Astrale, non può essere raggiunto mediante un *cancello*.

La maggior parte dei Gerarchi, e molti degli altri Immortali potenti, hanno accesso limitato ai loro Piani di Residenza mediante la riduzione del confine planare. La situazione più comune è quella di spostare il piano per collegarlo a qualche altro Piano Esterno per l'accesso, per poi diminuire il numero di punti di accesso Astrali fino a zero. Alcuni Piani Esterni possono essere raggiunti solo attraversando parecchi altri piani, ma non attraverso il Piano Astrale.

Questo metodo non è privo di pericoli. I punti di accesso verso qualsiasi Piano Esterno devono essere dei *cancelli* magici permanenti. Qualsiasi effetto magico può essere dissolto e, qualora i restanti punti di accesso venissero distrutti, il piano scomparirebbe, diventando inaccessibile. Pertanto, qualsiasi Immortale che elimini i punti di accesso Astrali dal proprio Piano di Residenza, lascia sempre un avatar all'interno del piano, in modo che qualunque cosa accada, la sua forza vitale si trovi all'interno del piano e sia in grado di riaprire l'accesso. Facendo diversamente, si rischierebbe la perdita del Piano di Residenza e la distruzione totale dell'Immortale si ridurrebbe alla mera questione di ridurre a zero i PP, i PF ed i punteggi delle caratteristiche del personaggio.

Un piano senza punti di accesso Astrali non può essere individuato dal Piano Astrale con nessun mezzo, compresi gli incantesimi *vista rilevante*, *desiderio* e simili. Esso semplicemente non esiste.



La Sfera dell'Entropia

Le quattro Sfere accessibili ai personaggi giocanti governano la maggior parte dell'esistenza. La quinta Sfera, l'Entropia, tiene in equilibrio tutte le altre. Il nome Entropia rappresenta tutte i cambiamenti durante i quali l'essenza totale delle Sfere decresce. In poche parole, tutto scorre verso il basso, si spezza o, altrimenti, cessa di esistere. Quell'intero processo rappresenta il dominio della Sfera dell'Entropia. Ciò che viene dato o creato dalle quattro Sfere (Materia, Energia, Tempo e Pensiero), l'Entropia lo rimuove o lo distrugge.

Tutti gli Immortali più potenti riconoscono e comprendono pienamente la necessità dell'esistenza dell'Entropia. Gli Immortali di quella Sfera, in realtà, non sono nemici di tutti gli altri, anche se il conflitto tra loro è quasi continuo. La lotta è parte del processo naturale. L'equilibrio viene semplificato con frasi fatalistiche, come ad esempio "tutte le cose devono morire" oppure "la sopravvivenza del più forte". L'equilibrio viene spesso chiamato erroneamente Neutralità e, talvolta, viene confuso con la filosofia druidica. Per mantenere l'equilibrio dell'esistenza, devono esserci la forza di entrambe le parti - "bene" e "male", se preferite - e le forze devono rimanere in conflitto per preservare il tutto.

Senza l'Entropia le forze positive prolifererebbero velocemente agli estremi. Ad un certo punto, questa ascesa si tradurrebbe in conflitto e distruzione e l'Entropia ne uscirebbe vittoriosa. Gli Immortali concordano sul fatto che il costante attrito, anche se spesso tragico, deve continuare; in quanto, senza di esso l'esistenza, alla fine, giungerebbe inevitabilmente ad una distruzione catastrofica e sicuramente totale.

Ogni Immortale della Sfera dell'Entropia ha il suo Piano di Residenza. Anche se la gerarchia di quella Sfera è leggermente diversa dalle altre, i suoi membri ricoprono posizioni equivalenti. Nonostante le restrizioni alle loro capacità, la forza complessiva degli Immortali dell'Entropia equilibra esattamente la somma di tutte le forze delle altre quattro Sfere.

Tutto questo non è per dire che i demoni non rappresentano il male. Piuttosto il contrario; ognuno di essi è un rappresentante del Male assoluto, del tutto spregevole sotto ogni aspetto. Ciò è per loro deliberata scelta. Essendo il male essi soddisfano il loro scopo. Questa è la ragione principale per cui i PG non possono entrare nella Sfera dell'Entropia. La profondità del Male insito in questi esseri va' al di là delle capacità dei personaggi mortali o del DM, anche per essere descritta. Le vie di questa Sfera si spingono oltre l'immaginazione dei mortali.

Qualunque cosa si immagini, i demoni sono infinitamente peggiori. In quanto individui, rappresentano gli avversari finali da combattere e, possibilmente, distruggere. Come Sfera, essi rappresentano, forse, gli unici veri Immortali, in quanto l'Entropia deve continuare ad esistere finché l'ultimo briciolo di materia, energia, tempo e pensiero non

abbiano cessato di esistere.

Forme Mortali

I servitori dell'Entropia sono una moltitudine e, nel gioco di D&D, sono presenti in quasi tutte le dimensioni ed i piani di esistenza. Quelli sul Primo Piano sono noti come non morti.

I servitori mortali dell'Entropia sono (per ordine di potenza dal minore al maggiore): Scheletro, Zombi, Ghoul, Spettro, Presenza, Mummia, Necrospettro, Vampiro, Fantasma, Anima Persa, Spirito, Ombra e Lich. Altre forme, molto rare e potenti, vengono occasionalmente create da un Immortale per uno specifico scopo - solitamente una forma non morta di un'altra creatura (Beholder, Gargantua, ecc...). Creature di questo genere possono essere Scacciate dai chierici mortali come "Speciali".

Forme Immortali

La sezione creature fornisce statistiche di gioco complete per un campionario di questi avversari finali. Per mancanza di spazio, non vengono descritti tutti i livelli degli Immortali dell'Entropia. Come DM, se volete, potete creare degli altri avversari, assicurandovi che le loro caratteristiche siano in equilibrio con gli esempi forniti. Prendete nota della varietà delle forme possibili, dei limiti delle loro capacità e progettate i dettagli corrispondenti per le vostre creazioni. Tale genere di lavoro non è necessario per il gioco; i demoni qui riportati dovrebbero essere più che sufficienti per soddisfare l'esigenza di avere avversari difficili nelle partite di livello Immortale.

L'Entropia, per bilanciare adeguatamente le altre quattro Sfere, possiede il doppio del normale numero di Immortali. Per esempio, il numero complessivo degli Eterni in una Sfera è 27, quindi nell'Entropia ce ne sono 54. Il numero complessivo si utilizza raramente, ma potrebbe risultare rilevante se si da' seguito ad una battaglia epica che coinvolge molti demoni.

Prima di disporre anche un solo demone in un'impostazione di gioco, assicuratevi di sapere come gestire le meccaniche delle sue abilità speciali. Un demone correttamente utilizzato dovrebbe rappresentare un avversario impegnativo anche per personaggi potenti e giocatori esperti. I demoni dovrebbero essere intelligenti e creativi come il migliore dei personaggi.

Punti Esperienza

Il sistema base per l'assegnazione dei PX rimane invariato per quanto concerne gli avversari mortali, anche se, quando una creatura può utilizzare il Potere Immortale, si utilizzano delle integrazioni. I Punti Esperienza per sconfiggere gli avversari Immortali si calcolano in modo leggermente diverso, ma si utilizzano gli stessi Valori Base e gli stessi Bonus. A pagina 25 viene mostrato lo schema standard per l'assegnazione dei PX.

Per ogni Dado Vita oltre il 21°, aggiungere 250 punti sia al Valore Base che al Valore del Bonus. Quando il numero di Dadi Vita è elevato, per il calcolo veloce utilizzare le

seguenti formule.

Valore Base = (DV x 250) meno 2.750
Valore Bonus = Valore Base meno 500

Avversari Mortali

Utilizzare le regole standard per la determinazione del numero di asterischi o del valore del bonus da aggiungere. Aggiungere più asterischi per le abilità che sono paragonabili a quelle degli Immortali, come segue.

Punteggi Caratteristiche: Aggiungere un asterisco (arrotondando per eccesso) per ogni due punti delle Caratteristiche oltre il punteggio di 20. Aggiungere un altro asterisco per ogni punteggio che supera 50 e un altro ancora per ogni punto oltre 75. Aggiungere un ulteriore asterisco per ogni punteggio di Caratteristica di 100 o più.

Effetti del Viaggio: Aggiungere un asterisco se la creatura mortale può viaggiare attraverso i piani o le dimensioni, mediante l'utilizzo di Potere, magia o con altri mezzi.

Magia tramite Potere: Se il mortale può utilizzare il Potere per creare un effetto magico, aggiungere un numero di asterischi pari al livello dell'incantesimo equivalente.

Combattimento col Potere: Se una creatura è completamente immune agli attacchi col Potere, aggiungere cinque asterischi. Aggiungere un asterisco se un mortale può utilizzare il Potere difensivo Avvolgimento. Se una creatura può utilizzare un attacco col Potere, aggiungere cinque o più asterischi, a seconda dei PP permanenti della creatura, come segue.

1 - 100	+ 5 asterischi
101 - 500	+ 10 asterischi
501 - 1.000	+ 15 asterischi
1.001 o più PP	+ 20 asterischi

Avversari Immortali

Il grafico standard dei Punti Esperienza si utilizza per calcolare il valore totale in PX degli avversari Immortali.

Valore Base

Calcolare il normale Valore Base determinato dai Dadi Vita della creatura Immortale.

Se l'Immortale non è immune agli attacchi col Potere (il caso più comune), dividere il totale dei PP permanenti della creatura per 10 e arrotondare per eccesso. Moltiplicare il Valore Base dei PX per il risultato e prendere nota del totale.

Se l'Immortale è completamente immune agli attacchi col Potere, moltiplicare il Valore Base dei PX per 100 e prendere nota del risultato.

Se il totale dei PP permanenti dell'Immortale scende a zero, ma la creatura non è immune agli attacchi col Potere, calcolare il valore dei PX come se la creatura fosse a tutti gli effetti mortale.

Importi dei Bonus

I bonus standard (gli asterischi) si aggiungono in tre categorie che riguardano la maggior parte degli Immortali. Per determinate creature potrebbero essere aggiunti degli altri bonus speciali. Le tre categorie di base sono la Magia, il combattimento col Potere e lo Status.

Per individuare il valore totale del bonus, aggiungere il numero di asterischi e moltiplicare il risultato per il valore del bonus determinato dai Dadi Vita della creatura.

Magia: Se l'Immortale può creare degli effetti magici utilizzando il Potere, bisogna trovare la più alta spesa di PP possibile per creare un singolo effetto non modificabile. Questo numero equivale a 160 per i PG Immortali e la maggior parte degli altri, oppure 20 per quelli limitati agli effetti di una singola Sfera. Dividere quel numero per 10 e arrotondare per eccesso. Aggiungere quel numero di asterischi per l'utilizzo magico.

Combattimento col Potere: Se l'Immortale è immune agli attacchi col Potere, aggiungere 10 asterischi. Altrimenti, aggiungere un asterisco per ogni modalità di attacco col Potere utilizzabile (anche se si tratta solo di un Avvolgimento difensivo).

Status: Questo bonus generale rappresenta tutti i vantaggi dell'Immortalità (A-M e varie altre resistenze, punteggi delle caratteristiche alti, Aura e così via). Individuare lo status dell'Immortale nel grafico che segue ed aggiungere il numero di asterischi riportato.

Iniziato	6
Temporale	
Novizio o L1	7
L2 o L3	8
L4 o L5	9
Celestiale	
Novizio o L1	10
L2 o L3	11
L4 o L5	12
Empireo	
Novizio o L1	13
L2 o L3	14
L4 o L5	15
Eterno	
Novizio o L1	16
L2 o L3	17
L4 o L5	18
Gerarca	
Novizio fino a L4	19
Livello 5 (completo)	20

Altri Bonus

Aggiungere i seguenti bonus supplementari al calcolo dei PX per le creature Immortali con caratteristiche speciali. Il DM potrebbe aggiungerne altri a propria discrezione, ma l'equilibrio e lo scopo del sistema dovrebbe essere mantenuti.

Aggiungere *un* asterisco per ognuna delle seguenti abilità:

Subire solamente il danno minimo dai colpi mortali o Immortali

Immunità alla magia Immortale di basso livello (come ad esempio gli effetti con il costo base di 7 PP o meno)

Velocità di movimento superiore ai 1.200 piedi (circa 366 metri) per round, ma inferiore ad 1 miglio (circa 1,61 km) per round

Aggiungere *cinque* asterischi per ognuna delle seguenti abilità:

Immunità ai colpi mortali
Immunità agli attacchi contro i punteggi delle Caratteristiche

Immunità verso tutta la magia mortale
Immunità di medio livello verso la magia Immortale (come ad esempio gli effetti con il costo base di 14 PP o meno)

Velocità di movimento da 1 a 24 miglia (circa da 1,61 a 38,6 km) per round

Aggiungere *dieci* asterischi per ognuna delle seguenti abilità:

Immunità verso tutta la magia Immortale
Immunità ai colpi Immortali
Velocità di movimento superiore a 24 miglia (circa 38,6 km) per round

Situazioni Particolari

Se l'Immortale deve spendere solo il doppio del costo in PP per produrre degli effetti magici non appartenenti alla sua Sfera, per l'utilizzo magico si aggiungono 8 asterischi, non 16.

Se il punteggio di Intelligenza o di Saggezza dell'Immortale è di 7 o meno, si dimezza il valore totale dei PX.

Se la forma fisica dell'Immortale limita i punteggi delle caratteristiche della creatura a metà valore, si dimezza il valore totale dei PX.

Se un Immortale che utilizza un'identità viene sconfitto, il suo valore in PX equivale solamente al valore dell'identità, a meno che l'Immortale non venga scoperto grazie all'utilizzo del Potere. Se viene scoperto come Immortale, sconfiggendo il personaggio si ottiene un premio in PX come se fosse un avatar, dividendo i Punti Ferita dell'identità con i Punti Ferita dell'Immortale per trovare la percentuale.

Valore Complessivo dei PX

Il valore complessivo dei PX equivale semplicemente alla somma del Valore di Base moltiplicato e del valore dei bonus moltiplicato. Poiché gli Immortali misurano i PX in Punti Potere, per trovare il valore in PP bisogna dividere il valore complessivo per 10.000.

I valori standard di PX (non di PP) dovrebbero essere utilizzati in tutte le partite che coinvolgono gruppi di avventurieri mortali. Per le partite in cui tutti o la maggior parte dei PG sono Immortali, gli importi potrebbero essere convertiti in PP. I PX totali si conservano meglio in posizione decimale (i.e. arrotondando gli importi ai 1.000 PX) fino a quando l'avventura non viene completata, momento in cui tutti i premi per le creature

possono essere sommati insieme. Qualunque avanzo decimale dovrebbe quindi essere scartato. I decimali dalla seconda posizione in poi (pari a 100 PX o meno) dovrebbe sempre essere scartati nelle partite di livello Immortale.

Il DM ed i giocatori potrebbero decidere insieme se scartare o annotare i punti residui al totale dei PP permanenti. Gli importi in questione risultano insignificanti per tutti, ma i Temporal, come personaggi di questo tipo, potrebbero desiderare di guadagnare ogni boccone di Potere possibile.

Esempi

Il valore dei PX/PP di un normale PG Temporale (appena arrivato) dovrebbe essere calcolato come segue.

Valore Base: 2.375 PX (per 20 DV) moltiplicato per 50 volte (500 PP diviso 10), per un Valore Base Complessivo di 118.750 PX.

Bonus: 28 asterischi (16 per la Magia, 5 per il Potere e 7 per lo Status) da 1.800 PX ognuno (per 20 DV), per un Valore Bonus Complessivo di 50.400 PX.

Valore Complessivo: 169.150 PX, o 16,9 PP

Il valore minimo di PX/PP del Gerarca di una Sfera (senza considerare i bonus speciali aggiunti (che sono comuni a questa sublime elevazione dell'esistenza) dovrebbe essere calcolato come segue.

Valore Base: 8.500 PX (per 45 DV) moltiplicato per 1.500 (15.000 PP diviso 10), per un Valore Base Complessivo di 12.750.000 PX.

Bonus: 41 asterischi (16 per la Magia, 5 per il Potere e 20 per lo Status) da 8.000 PX ognuno (per 45 DV), per un Valore Bonus Complessivo di 328.000 PX.

Valore Complessivo: 13.078.000 PX, o 1307,8 PP

Avatar

Se la creatura Immortale sconfitta è un avatar, si ottiene solo una piccola percentuale del premio totale. La percentuale è pari alla percentuale dei Punti Ferita posti nell'avatar, rispetto al totale dell'Immortale. Esempio: Un Empireo medio di 3° livello ha un VPX di 2.375.000, o 237,5 PP. Se l'Immortale immette nell'avatar 60 dei suoi 370 Punti Ferita, il VPX dell'avatar è 60/370 dell'originale (16,2%), oppure 385.135 PX (38,5 PP). Anche se l'avatar possiede relativamente pochi Punti Ferita, è in grado di utilizzare tutti i 4.000 punti Potere per la magia, per il combattimento col Potere, e così via.

Nota sulla Grandezza

I valori dei PX delle creature Immortali, ovviamente, sono estremamente elevati, ed alcuni DM potrebbero essere inclini a diminuirli. Ma cercate di resistere alla tentazione, a meno che non giochiate con creature molto meno potenti di quello che realmente sono. Basta considerare i poteri di un semplice Temporale Novizio.

Grazie ad una rapida e minima spesa di Potere, il Temporale può rendersi immune alla magia aumentando l'A-M al 100%. Eventualmente, la sua Aura naturale, che non necessita di alcuna spesa di PP, immobilizzerà tutti i mortali nelle vicinanze. Con un pugno a mani nude può infliggere fino a 6-36 punti danno. Un semplice attacco sferrato con soli 5 Punti Potere nei confronti di una vittima che non può utilizzare il Potere, agisce come un raggio della morte - ed il Temporale possiede 500 PP e può effettuare attacchi col Potere per un tempo molto lungo e con una vastissima gamma di scelte. Infine, se la sua forma viene uccisa, resta ancora un avversario efficiente (anche se incorporeo), in quanto le capacità di utilizzare l'Aura ed il Potere non svaniscono.

Non c'è da meravigliarsi, quindi, se una creatura di questo genera abbia un valore in PX di circa 170.000. A questo punto immaginate lo shock di un mortale che scopre che anche i potenti Immortali hanno timore di altri avversari ancora più grandi, come ad esempio i Repeater (1,8 milioni di PX) o i Dreaden (fino a 30 milioni)!

Punti Esperienza per le Creature

Abilità Speciali			Abilità Speciali		
Dadi Vita del Mostro	Valore Base PX	Bonus per Asterisco	Dadi Vita del Mostro	Valore Base PX	Bonus per Asterisco
Inferiore a 1	5	1	8	650	550
1	10	3	8 +	775	625
1 +	15	4	9	900	700
2	20	5	9 + fino a 10	1.000	750
2 +	25	10	10 + fino a 11	1.100	800
3	35	15	11 + fino a 12	1.250	875
3 +	50	25	12 + fino a 13	1.350	950
4	75	50	13 + fino a 14	1.500	1.000
4 +	125	75	14 + fino a 15	1.650	1.050
5	175	125	15 + fino a 16	1.850	1.100
5 +	225	175	16 + fino a 17	2.000	1.150
6	275	225	17 + fino a 18	2.125	1.350
6 +	350	300	18 + fino a 19	2.250	1.550
7	450	400	19 + fino a 20	2.375	1.800
7 +	550	475	20 + fino a 21	2.500	2.000

Aggiungere 250 PX per ogni Dado Vita oltre il 21, sia al Valore Base che al Valore Bonus.

Pianificazione dell'Avventura

Il metodo standard di Pianificazione dell'Avventura viene illustrato completamente nel *Set Companion* di D&D (Libro del Master pagina 2). Questo metodo permette al DM di pianificare in anticipo, facendo una stima del numero delle sessioni di gioco necessarie ad un personaggio per guadagnare un livello di esperienza. Troppe sessioni potrebbero portare il giocatore alla frustrazione, mentre troppo poche potrebbero rendere il gioco troppo semplice e quindi noioso.

Nel *Set Companion* è stata dato un grafico di pianificazione per tutti i personaggi mortali di livello del titolo o superiore. I PX di cui necessitano gli Immortali appartenenti ai diversi ranghi, richiedono tabelle separate, che vengono mostrate di seguito.

Utilizzare i grafici, prima di decidere quante avventure dovrebbero essere in media necessarie ad un Immortale per guadagnare un livello di esperienza. Cinque è il numero consigliato per i bassi livelli, mentre da 6 a 8 dovrebbero essere soddisfacenti per i livelli più alti. Il DM potrebbe sondare le opinioni dei personaggi. Una volta che il numero è stato scelto, questo dovrebbe essere applicato per tutte le avventure. Dopo aver giocato diverse partite ed osservato i risultati della vostra scelta, il numero potrebbe essere modificato.

Quando si pianifica una partita, bisogna individuare il grafico che rappresenta il rango

dei personaggi nel gruppo. La Sfera è irrilevante; tutti i PG Immortali utilizzano lo stesso grafico indicante lo stato di progressione. Se si tratta di un gruppo misto, bisogna individuare gli appropriati numeri per ogni rango sui grafici separati e gli importi complessivi indicati. La cifra totale rappresenta l'ammontare di Punti Potere che dovrebbero essere assegnati in un'intera sessione di gioco.

Nelle partite per i personaggi mortali, i PX guadagnati sconfiggendo i mostri rappresentavano circa il 20% del totale guadagnato, composto dai tesori e dagli altri riconoscimenti. Nelle partite per gli Immortali, si ottengono pochi premi per i tesori, o anche nessun premio (i personaggi sono andati oltre cose banali di questo genere), così le proporzioni variano ampiamente. Solitamente, la maggior parte del premio complessivo verrà attribuita per il completamento di una missione, aiutando la propria Sfera, e così via.

Le cifre indicate nei grafici rappresentano l'ammontare di Punti Potere, non di PX. Per i gruppi formati interamente da Immortali, queste dovrebbero essere applicate senza modifiche. Ogni volta che un personaggio Immortale funge da Osservatore (q.v.), assumendo a tutti gli effetti la parte di un mortale, il premio standard consiste nel 10% del numero indicato sul grafico.

I numeri indicati si applicano solo per la buona interpretazione. Se la mera sfortuna interferisce con la riuscita della missione, bisognerà essere pronti ad aggiungere dei bonus extra per un valido tentativo (anche se il totale dovrebbe comunque essere minore rispetto ad un pieno successo). Se i giocatori compiono troppi errori, o non stanno interpretando adeguatamente il ruolo dei loro personaggi, potreste dare delle penalizzazioni ai premi e/o al ritmo di progressione, in modo da dar loro il tempo per imparare.

Estrapolazione

I diagrammi ricoprono da 2 a 8 sessioni per ogni livello guadagnato e qualsiasi gruppo formato da 1 a 10 personaggi. Dal seguente metodo approssimativo potrebbero essere ricavati altri numeri. Si inizia, sulla base del rango del personaggio, individuandolo all'interno del grafico di Estrapolazione qui di seguito. Poi si moltiplica il numero corrispondente con il numero dei personaggi e si divide il risultato per il numero delle sessioni scelte. Arrotondare fino al numero intero più vicino di PP.

Grafico di Estrapolazione

Temporale	220	Empireo	1.700
Celestiale	900	Eterno	3.400

Grafico per la Pianificazione dell'Avventura

A. Temporal

Numero di Personaggi	Velocità di Progressione						
	2	3	4	5	6	7	8
1	110	74	55	44	37	32	28
2	220	147	110	88	74	63	55
3	330	220	165	132	110	95	83
4	440	294	220	176	147	126	110
5	550	367	275	220	184	158	138
6	660	440	330	264	220	189	165
7	770	514	385	308	257	200	193
8	880	587	440	352	294	252	220
9	990	660	495	396	330	283	248
10	1.100	734	550	440	367	315	275

B. Celestiali

Numero di Personaggi	Velocità di Progressione						
	2	3	4	5	6	7	8
1	450	300	225	180	150	129	113
2	900	600	450	360	300	258	225
3	1.350	900	675	540	450	386	338
4	1.800	1.200	900	720	600	515	450
5	2.250	1.500	1.125	900	750	643	563
6	2.700	1.800	1.350	1.080	900	772	675
7	3.150	2.100	1.575	1.260	1.050	900	788
8	3.600	2.400	1.800	1.440	1.200	1.029	900
9	4.050	2.700	2.025	1.620	1.350	1.158	1.013
10	4.500	3.000	2.250	1.800	1.500	1.286	1.125

C. Empirei

Numero di Personaggi	Velocità di Progressione						
	2	3	4	5	6	7	8
1	850	567	425	340	284	243	213
2	1.700	1.134	850	680	567	486	425
3	2.550	1.700	1.275	1.020	850	729	638
4	3.400	2.267	1.700	1.360	1.134	972	850
5	4.250	2.834	2.125	1.700	1.417	1.215	1.063
6	5.100	3.400	2.550	2.040	1.700	1.458	1.275
7	5.950	3.967	2.975	2.380	1.984	1.700	1.488
8	6.800	4.534	3.400	2.720	2.267	1.943	1.700
9	7.650	5.100	3.825	3.060	2.550	2.186	1.913
10	8.500	5.667	4.250	3.400	2.834	2.429	2.125

D. Eterni: Utilizzare il grafico per gli Empirei, ma raddoppiare tutti i numeri

E. Gerarchi: Utilizzare i valori come se Eterni



Guida di Riferimento

Tabelle di Riferimento

Tabella 1: Grafico per l'Avanzamento di Rango

Rango	Livello	PP	DV	PF	A-M	Punteggi dei Talenti Maggiori (var)	Pop.**
Iniziato		–	15	75	50		7
Temporale	Novizio	500	20	100			25
	1° Livello	600	21	110			24
	2° Livello	700	22	120			23
	3° Livello	800	23	130			22
	4° Livello	900	24	140			21
Alto Temporale	5° Livello	1.000	25	150			20
Celestiale	Novizio	1.050	25	160	60	25	19
	1° Livello	1.300	26	180			18
	2° Livello	1.600	27	200			17
	3° Livello	1.900	28	220			16
	4° Livello	2.200	29	240			15
Alto Celestiale	5° Livello	2.500	30	260			14
Empireo	Novizio	2.625	30	280	70	50	13
	1° Livello	3.000	31	310			12
	2° Livello	3.500	32	340			11
	3° Livello	4.000	33	370			10
	4° Livello	4.500	34	400			9
Alto Empireo	5° Livello	5.000	35	430			8
Eterno	Novizio	5.250	35	460	80	75	7
	1° Livello	6.000	36	500			6
	2° Livello	7.000	37	540			5
	3° Livello	8.000	38	580			4
	4° Livello	9.000	39	620			3
Alto Eterno	5° Livello	10.000	40	660			2
Gerarca	Novizio	10.500	40	700	90		*(1)
	1° Livello	11.000	41	750			
	2° Livello	12.000	42	800			
	3° Livello	13.000	43	850			
	4° Livello	14.000	44	900			
Gerarca Assoluto	5° Livello	15.000	45	1.000			1

*Ogni Sfera degli Immortali ha un proprio Gerarca come dirigente unico, che ha sempre un/a "tirocinante" (un collaboratore o apprendista) che se ce n'è bisogno può assumere l'incarico da anziano.

**Popolazione si riferisce al numero massimo di Immortali che possono esistere per ogni livello.

TABELLA 2: Modificatori basati sui punteggi di Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione

Punteggio	Caratteristica	Modificatore
0		-5
1		-4
2-3		-3
4-5		-2
6-8		-1
9-12	Nessuno	
13-15		+1
16-17		+2
18		+3
19-20		+4
21-23		+5
24-27		+6
28-32		+7
33-38		+8
39-45		+9
46-53		+10
54-62		+11
63-70		+12
71-77		+13
78-83		+14
84-88		+15
89-93		+16
94-96		+17
97-98		+18
99		+19
100		+20

TABELLA 3: Effetti del Carisma

Punteggio	Caratteristica	Reaz.	Seguaci		
			Max	Morale	Aura
1		-3	1	3	(+4)
2-3		-2	1	4	(+3)
4-5		-1	2	5	(+2)
6-8		-1	3	6	(+1)
9-12		0	4	7	(0)
13-15		+1	5	8	-1
16-17		+1	6	9	-2
18		+2	7	10	-3
19-20		+2	8	11	-4
21-23		+3	9	12	-5
24-27		+3	10	(+1)	-6
28-32		+4	11	(+2)	-7
33-38		+4	12	(+3)	-8
39-45		+5	13	(+4)	-9
46-53		+5	14	(+5)	-10
54-62		+6	15	(+6)	-11
63-70		+6	16	(+7)	-12
71-77		+7	17	(+8)	-13
78-83		+7	18	(+9)	-14
84-88		+8	19	(+10)	-15
89-93		+8	20	(+11)	-16
94-96		+9	21	(+12)	-17
97-98		+9	22	(+13)	-18
99		+10	23	(+14)	-19

TABELLA 4: Tiri Salvezza

	Attac. Fisico	Risuc. Potere	Attac. Ment.	Inc. Mag.
Iniziato	14	16	18	20
Temporale				
Novizio	14	16	17	20
1° livello	14	15	17	19
2° livello	13	15	16	19
3° livello	13	14	16	18
4° livello	12	14	15	18
5° livello	12	13	15	17
Celestiale				
Novizio	11	13	14	17
1° livello	11	12	14	16
2° livello	10	12	13	16
3° livello	10	11	13	15
4° livello	9	11	12	15
5° livello	9	10	12	14
Empireo				
Novizio	8	10	11	14
1° livello	8	9	11	13
2° livello	7	9	10	13
3° livello	7	8	10	12
4° livello	6	8	9	12
5° livello	6	7	9	11
Eterno				
Novizio	5	7	8	11
1° livello	5	6	8	10
2° livello	4	6	7	9
3° livello	4	5	7	8
4° livello	3	5	6	7
5° livello	3	4	5	6
Gerarca (tutti)	2	3	4	5

TABELLA 5: Tiri per Colpire

DV	CA Negativa della Creatura Colpita													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13+ fino a 15	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
15+ fino a 17	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
17+ fino a 19	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
19+ fino a 21	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
21+ fino a 23	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
23+ fino a 25	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
25+ fino a 27	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
27+ fino a 29	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
29+ fino a 31	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
31+ fino a 33	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
33+ fino a 35	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
35+ fino a 37	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
37+ fino a 39	0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
39+ fino a 41	1*	0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
41+ fino a 43	2*	1*	0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7

DV	CA Negativa della Creatura Colpita													
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
13+ fino a 15	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
15+ fino a 17	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	20
17+ fino a 19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
19+ fino a 21	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
21+ fino a 23	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
23+ fino a 25	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
25+ fino a 27	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	25
27+ fino a 29	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	24
29+ fino a 31	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	23
31+ fino a 33	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	22
33+ fino a 35	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	21
35+ fino a 37	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
37+ fino a 39	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
39+ fino a 41	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
41+ fino a 43	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

* Si colpisce automaticamente, a meno che non si ottenga un 1 naturale; sommare ai danni il numero indicato.

Indice degli Effetti Magici

Sfera	Nome Incantesimo	Sfera	Nome Incantesimo
Tutte	Bonus ai Punteggi delle Abilità	Tempo	Incantesimo della Morte
Pensiero	Servo Fluttuante	Tempo	Ritarda
Tempo	Cambiamento di Età	Pensiero	Localizzare/Individuazione del Male, Invisibile, Magico
Materia	Animare (Morti o Oggetti)	Pensiero	Individua Pendii, Nuove Costruzioni, Gemme, Metalli, Pareti Scorrevoli & Passaggi Segreti
Tempo	Anti-Animali e Barriera Anti-Piante	Materia	Porta Dimensionale
Tempo	Percentuale di Anti-Magia (10%-50%) Barriera o Raggio	Materia	Disarmante
Tempo	Mostrarsi	Energia	Disintegrazione
Tempo	Bonus alla Classe dell'Armatura (da 2 a 10)	Energia	Distruzione del Male
Materia	Incantesimo di Babele	Tempo	Dissolvi Magie
Materia	Barriera	Energia	Effetto Deflettente
Energia	Abbraccio Stritolante	Tempo	Dissoluzione
Energia	Esplosione	Tempo	Schivare Proiettili, Attacchi Direzionali
Materia	Mimetizzazione	Materia	Terremoto
Energia	Benedizione	Materia	Elasticità
Tempo	Maledizione	Pensiero	ESP
Tempo	Arma a Soffio, Acido o Ghiaccio	Pensiero	Nube Esplosiva
Energia	Arma a Soffio, Fuoco	Materia	Demenza Precoce
Pensiero	Arma a Soffio, Gas Velenoso	Pensiero	Cerca Percorsi, Passaggi Segreti, Trappole (capacità magica)
Tempo	Insetticida	Tempo	Dito della Morte
Materia	Galleggiabilità (quantità variabili)	Energia	Palla di Fuoco, Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato
Energia	Nascondersi	Materia	Carne in Pietra
Pensiero	Evoca Fulmine	Materia	Disco Levitante
Pensiero	Calma	Energia	Volare
Tempo	Dissoluzione	Materia	Campo di Forza
Tempo	Causa Malattia	Energia	Sblocca Mostri, Sblocca Persone
Materia	Causa Paura	Materia	Forma Gassosa
Tempo	Causa Ferite (Leggere, Gravi e Critiche)	Energia	Cancello
Pensiero	Cambiare Odori	Pensiero	Imposizione o Ricerca
Tempo	Cambiare Gusti	Materia	Crescita Animale, Crescita dei Vegetali
Pensiero	Charme Mostri, Persone, Piante, Multiplo	Energia	Terreno Illusorio
Pensiero	Scelta dell'Opzione Migliore	Pensiero	Indurire
Pensiero	Chiaraudienza	Energia	Velocità
Pensiero	Chiaroveggenza	Materia	Cura
Energia	Scalare Pareti (70%-120%)	Pensiero	Sentire Rumori (50%-140%)
Materia	Clonare	Energia	Scalda Metalli
Tempo	Blocca Porta	Materia	Nascondersi nelle Ombre (30%-100%)
Pensiero	Nube Mortale	Tempo	Bonus per Colpire (da +1 a +3 per DV)
Pensiero	Comunicazione con gli Dei	Energia	Bonus al Tiro per Colpire (da +1 a +10)
Pensiero	Comunicazione	Tempo	Blocca Animali, Mostri, Persone, Porte
Pensiero	Occultamento dell'Allineamento	Energia	Parola Sacra
Materia	Confusione	Tempo	Tempesta o Muro di Ghiaccio
Pensiero	Evocazione degli Elementali	Pensiero	Individuare
Pensiero	Contattare Altre Dimensioni	Tempo	Immunità agli Attacchi da Invecchiamento
Tempo	Lancia Incantesimo	Tempo	Immunità agli Attacchi da Soffio
Pensiero	Controllo degli Animali, Draghi, Giganti, Piante	Pensiero	Immunità alle Malattie, Paralisi, Tempo
Pensiero	Controllo della Temperatura nel raggio di 3 metri	Tempo	Immunità al Risucchi di Energia & Veleno
Tempo	Controllo dei Non Morti (Minori o Maggiori)	Tempo	Immunità
Pensiero	Controllo dei Venti	Tempo	Controllo dell'Inerzia
Materia	Creazione di Animali, Mostri o Oggetti Normali	Pensiero	Infravisione
Materia	Creazione del Cibo	Pensiero	Sciame di Insetti
Energia	Creazione di Aura Magica	Materia	Invisibilità, Inv. nel Raggio di 3 Metri, Inv. Multipla
Tempo	Creazione di Veleno	Pensiero	Segugio Invisibile
Tempo	Creazione dell'Acqua	Materia	Scassinare
Pensiero	Morte Volante	Pensiero	Individuazione dell'Allineamento
Materia	Cura, Cura Automatica	Energia	Saltare da 9 a 36 metri (con Bonus al Tiro per Colpire)
Pensiero	Cura Cecità	Materia	Levitazione
Materia	Cura Malattie	Pensiero	Rivelatore di menzogne
Materia	Cura Ferite (Leggere, Gravi, Critiche)	Tempo	Sottrai Vita
Tempo	Maledizione	Tempo	Trappola Vitale
Materia	Danza		
Tempo	Tenebre Magiche, Tenebre Perenni		

Indice degli Effetti Magici

Sfera	Nome Incantesimo	Sfera	Nome Incantesimo
Energia	Luce Magica, Luce Persistente	Pensiero	Resistenza al Freddo
Energia	Fulmine Magico	Tempo	Resistenza al Fuoco
Pensiero	Individuazione delle Piante/Animali, Indiv. degli Oggetti	Energia	Ristorazione
Pensiero	Conoscenza	Materia	Inversione della Gravità
Tempo	Abbassare Livello delle Acque	Tempo	Governo
Tempo	Fortuna	Tempo	Bonus ai Tiri Salvezza (da +2 a +6)
Energia	Porta Magica	Energia	Sicurezza
Pensiero	Giara Magica	Materia	Preparazione di Trappole Normali (50%-90%)
Tempo	Lucchetto Magico	Materia	Cambiaforma
Materia	Dardo Incantato	Tempo	Protezione
Pensiero	Disegnatore di Mappe	Tempo	Scudo Magico
Energia	Metamorfosi Vegetale di Massa	Materia	Riduzione Vegetale
Materia	Labirinto	Tempo	Silenzio in un Raggio di 5 Metri
Pensiero	Memorizza da +1 a +10 Bonus Incantesimi	Materia	Controllo Dimensione
Materia	Amalgamante	Tempo	Sonno
Materia	Metallo in Legno	Tempo	Lentezza
Energia	Pioggia di Meteore	Energia	Attacco con Schiacciamento
Pensiero	Barriera Mentale, Schermo Mentale	Pensiero	Incantare i Serpenti
Energia	Immagini Illusorie	Pensiero	Parlare gli Animali, Morti, Mostri, Piante
Materia	Terre Mobili	Energia	Bonus Danno per Incantesimi da +1 a +4 per Dado
Energia	Muoversi in Silenzio (50%-100%)	Tempo	Respingi Incantesimi
Tempo	Neutralizza Veleno	Materia	Statua
Tempo	Obliterare	Materia	Metamorfosi dei Bastoni in Serpenti
Pensiero	Oscurare	Materia	Trasforma Pietra in Carne
Energia	Scassinare Serrature (60%-120%)	Energia	Incantesimo del Colpire
Materia	Apertura Mentale	Pensiero	Evoca Animali, Elementali, Tempo Atmosferico
Tempo	Paralisi	Materia	Evoca Oggetti
Materia	Parata	Tempo	Sopravvivenza
Energia	Passa Pianta	Materia	Spada
Materia	Passa Pareti	Tempo	Simbolo
Tempo	Permanenza	Materia	Telecinesi
Energia	Creazione Spettrale	Materia	Teletrasporto, Teletrasporto di ogni Oggetto
Energia	Borseggiare (50%-100%)	Tempo	Cronometro
Materia	Spostarsi tra i Piani	Tempo	Ferma Tempo
Energia	Porta Vegetale	Pensiero	Seguire
Tempo	Veleno	Energia	Trasporto Via Piante
Materia	Metamorfosi di un Oggetto, Altro, Autometamorfosi	Energia	Viaggiare
Energia	Parola Accecante, Mortale, Incapacitante	Pensiero	Ritrovamento di Tesori
Pensiero	Predire il Tempo	Energia	Movimento tra Alberi
Energia	Prisma	Pensiero	Vista Rilevante
Energia	Crea Fuoco	Tempo	Scaccia Non Morti (come Chierico L6, 12, 24, 36)
Energia	Olografia	Tempo	Bonus Scaccia Non Morti da +2 a +6, da +1d6 a +3d6
Tempo	Protezione dalle Creature (qualcuna, molte, la maggior parte, tutte)	Materia	DV
Tempo	Protezione dal Male, Prot. da Male nel Raggio di 3 Metri	Materia	Smuovi Legno
Tempo	Protezione dai Fulmini	Energia	Ventriloquio
Tempo	Protezione dai Licantropi	Tempo	Vittoria
Materia	Protezione dalle Individuazioni Magiche	Energia	Muro di Fuoco
Tempo	Protezione dai Proiettili Normali	Materia	Muro di Ferro, Pietra
Tempo	Protezione dal Veleno	Materia	Torci Legno
Tempo	Protezione dai Non Morti	Pensiero	Apnea
Pensiero	Purificazione del Cibo e dell'Acqua	Energia	Bonus Armi (al Danno o alla Forza)
Energia	Resurrezione, Resurrezione Integrale	Pensiero	Controllo del Tempo Atmosferico
Pensiero	Lettura dei Linguaggi	Materia	Ragnatela
Pensiero	Lettura del Magico	Energia	Movimento tra Ragnatele
Materia	Rigenerazione	Pensiero	Desiderio
Materia	Reincarnazione	Pensiero	Occhio dello Stregone
Energia	Rimuovi Barriera, Maledizione, Trappole (50%-100%)	Tempo	Chiavistello Magico
Pensiero	Liberazione dello Charme, Paura, Imposizione	Energia	Potere Magico
Materia	Riparazione Oggetti (normali o magici)	Materia	Servo Fluttuante
		Pensiero	Visione a Raggi X

Grafici S1-S4: Effetti Magici per Sfera

S1. Energia

1a. Incantesimi dell'Energia

Rif	Costo In PP	Nome Incantesimo	Raggio e Durata	M51			
X5	2	Benedizione	R 18m, DR 6T	M51	6	Bonus +3 Tiri per Colpire	R 0, DR 1T
X6	8	Luce Persistente	R 36m, DR Perm.	M51	8	Bonus +4 Tiri per Colpire	R 0, DR 1T
C22	13	Palla di Fuoco ad Eff. Rit.	R 72m, DR 0-60r	M51	10	Bonus +5 Tiri per Colpire	R 0, DR 1T
X17	16	Disintegrazione	R 18m, DR Istant.	M51	12	Bonus +6 Tiri per Colpire	R 0, DR 1T
X9	8	Distruzione del Male	R 9m, DR 1T	M51	14	Bonus +7 Tiri per Colpire	R 0, DR 1T
X12	11	Palla di Fuoco	R 72m, DR Istant.	M51	16	Bonus +8 Tiri per Colpire	R 0, DR 1T
X12	5	Volare	R 0, DR 1d6T+1T/L	M51	18	Bonus +9 Tiri per Colpire	R 0, DR 1T
X16	8	Libera Mostri*	R 36m, DR Perm.	M53	20	Bonus +10 Tiri per Colpire	R 0, DR 1T
X13	5	Incantesimo Liberatore*	R 54m, DR Istant.	M53	5	Salto 9m, +2 Tiro x Colp.	R 0, DR 1T
C26	19	Cancello	R 9m, DR 1T o 1d%T	M53	10	Salto 18m, +4 Tiro x Colp.	R 0, DR 1T
X14	7	Terreno Illusorio	R 72m, DR a Contatto	M53	15	Salto 27m, +6 Tiro x Colp.	R 0, DR 1T
X12	6	Velocità	R 72m, DR 3T	M53	20	Salto 36m, +8 Tiro x Colp.	R 0, DR 1T
M4	5	Scalda Metalli	R 9m, DR 7r	M52	7	Muoversi Silenz., 50%	R 0, DR 6T
C13	19	Parola Sacra	R 0, DR Istant.	M52	9	Muoversi Silenz., 60%	R 0, DR 6T
B40	4	Luce Magica	R 36m, DR 6T+1T/L	M52	11	Muoversi Silenz., 70%	R 0, DR 6T
X13	12	Fulmine Magico	R 54m, DR Istant.	M52	13	Muoversi Silenz., 80%	R 0, DR 6T
C22	8	Porta Magica	R 3m, DR 7 Utilizzaz.	M52	15	Muoversi Silenz., 90%	R 0, DR 6T
X14	6	Metamorf. Veg. di Massa	R 72m, DR Concentr.	M52	17	Muoversi Silenz., 100%	R 0, DR 6T
C26	20	Pioggia di Meteore	R 72m, DR Istant.	M53	2	Scassinare Serrature, 60%	R 0, DR 6T
B41	5	Immagini Illusorie	R 0, DR 6T	M53	5	Scassinare Serrature, 70%	R 0, DR 6T
C16	7	Passa Pianta	R 0, DR Istant.	M53	8	Scassinare Serrature, 80%	R 0, DR 6T
B41	10	Creazione Spettrale	R 72m, DR Concentr..	M53	11	Scassinare Serrature, 90%	R 0, DR 6T
C15	4	Porta Vegetale	R 0, DR 1T/L	M53	14	Scassinare Serrature, 100%	R 0, DR 6T
C25	17	Parola Accecante	R 36m, DR 2ore a 4Gio.	M53	17	Scassinare Serrature, 110%	R 0, DR 6T
C26	17	Parola Mortale	R 36m, DR Perm.	M51	19	Scassinare Serrature, 120%	R 0, DR 6T
C22	12	Parola Incapacitante	R 36m, DR 2d6/1d6T	M51	6	Borseggiare, 50%	R 0, DR 6T
M9	20	Prisma	R 18m, DR 6T	M51	11	Borseggiare, 75%	R 0, DR 6T
C15	3	Crea Fuoco	R 0, 2T/L	M51	16	Borseggiare, 100%	R 0, DR 6T
X17	14	Olografia	R 72m, DR 6T	M53	20	Borseggiare perfettamente	R 0, DR 6T
C12	12	Resurrezione	R 36m, DR Perm.	M53	6	Rimuov. Trappole, 50%	R 0, DR 6T
C13	17	Resurrezione Integrale	R 18m, DR Perm.	M53	12	Rimuov. Trappole, 75%	R 0, DR 6T
X15	14	Inc. Scaccia Maledizioni	R 0, DR Perm.	M53	18	Rimuov. Trappole, 100%	R 0, DR 6T
C12	14	Rimozione di Barriera*	R 18m, DR Perm.	M51	6	Sicurezza	R 0, DR Var.
C13	18	Ristorazione	R 0, DR Perm.	M51	17	Attac. con Schacciamento	R 0, DR 1T
X7	6	Incantesimo del Colpire	R 9m, DR 1T	M51	6	Bonus Danno per Inc. +1/d	R = Inc., DR Istant.
C16	9	Trasporto Via Piante	R 0, DR Istant.	M51	11	Bonus Danno per Inc. +2/d	R = Inc., DR Istant.
M8	16	Viaggiare	R 0, DR 1T/L	M51	16	Bonus Danno per Inc. +3/d	R = Inc., DR Istant.
B40	2	Ventriloquio	R 18m, DR 2T	M51	20	Bonus Danno per Inc. +4/d	R = Inc., DR Istant.
X15	5	Muro di Fuoco	R 18m, DR Concentr.	M52	3	Movimento tra Alberi	R 0, DR 12T
M4	18	Potere Magico	R 0, DR 1T	M51	3	Bonus Danno da Arma +2	R 0, DR 1T
				M51	5	Bonus Danno da Arma +3	R 0, DR 1T
				M51	7	Bonus Danno da Arma +4	R 0, DR 1T
				M51	9	Bonus Danno da Arma +5	R 0, DR 1T
				M51	11	Bonus Danno da Arma +6	R 0, DR 1T
				M51	13	Bonus Danno da Arma +7	R 0, DR 1T
				M51	15	Bonus Danno da Arma +8	R 0, DR 1T
				M51	17	Bonus Danno da Arma +9	R 0, DR 1T
				M51	19	Bonus Danno da Arma +10	R 0, DR 1T
				M51	9	Bonus Danno da Arma x2	R 0, DR 1T
				M51	12	Bonus Danno da Arma x3	R 0, DR 1T
				M51	15	Bonus Danno da Arma x4	R 0, DR 1T
				M51	18	Bonus Danno da Arma x5	R 0, DR 1T

1b. Magia Senza Incantesimi

Rif	Costo In PP	Nome Incantesimo	Raggio e Durata	M51			
	4	Bonus Caratter. (1 nel TMa)	R 0, DR 6T	M51	17	Bonus Danno da Arma +9	R 0, DR 1T
	8	Bonus Caratter. (2 nel TMa)	R 0, DR 6T	M51	19	Bonus Danno da Arma +10	R 0, DR 1T
	12	Bonus Caratter. (tutti 3 TMa)	R 0, DR 6T	M51	9	Bonus Danno da Arma x2	R 0, DR 1T
	16	Bonus Caratter. (tutti 3 TMi)	R 0, DR 6T	M51	12	Bonus Danno da Arma x3	R 0, DR 1T
	20	Bonus Caratter. (tutte 6)	R 0, DR 6T	M51	15	Bonus Danno da Arma x4	R 0, DR 1T
	4	Penal. Caratter. (1 nel TMa)	R 0, DR 6T	M51	18	Bonus Danno da Arma x5	R 0, DR 1T
	8	Penal. Caratter. (2 nel TMa)	R 0, DR 6T				
	12	Penal. Caratter. (tutti 3 TMa)	R 0, DR 6T				
	16	Penal. Caratter. (tutti 3 TMa)	R 0, DR 6T				
	20	Penal. Caratter. (tutte 6)	R 0, DR 6T				
M50	5	Abbraccio Stritolante	R 0, DR 1T				
M52	20	Esplosione	R 18m, DR Istant.				
M53	12	Scavare	R 0, DR 6T				
M53	2	Scalare Pareti 70%	R 0, DR 12T				
M53	4	Scalare Pareti 80%	R 0, DR 12T				
M53	5	Scalare Pareti 90%	R 0, DR 12T				
M53	8	Scalare Pareti 100%	R 0, DR 12T				
M53	11	Scalare Pareti 110% Scalare	R 0, DR 12T				
M53	14	Pareti 120%	R 0, DR 12T				
M51	5	Creaz. di un'Aura Magica	R 36m, DR 3T				
X63	10	Dislocamento (Deflettere)	R 0, DR 1T				
M54	10	Soffio Infuocato	R 9m, DR Istant.				
M51	4	Bonus +2 Tiri per Colpire	R 0, DR 1T				

2a. Incantesimi della Materia

Rif	Costo In PP	Nome Incantesimo	Raggio e Durata
X15	10	Animazione dei Morti	R 18m, DR Perm.
X10	12	Animare gli Oggetti	R 18m, DR 6T
X10	10	Incantesimo di Babele*	R 18m, DR 1T/L
C12	14	Barriera	R 18m, DR 12T
X5	2	Infliggi Ferite Leggere*	R 36m, DR 2T
M6	16	Clonare	R 3m, DR Perm.
X13	5	Confusione	R 36m, DR 12r
M8	20	Creaz. di Qualun. Mostro	R 27m, DR 3T
X9	7	Creazione del Cibo	R 3m, DR Perm.
M7	18	Crea Mostri Magici	R 18m, DR 2T
C12	8	Creaz. di Anim. Normali	R 9m, DR 10T
C22	9	Creaz. di Mostri Normali	R 9m, DR 1T
C12	7	Cura Ferite Critiche	R 0, DR Perm.
X6	4	Cura Malattie	R 9m, DR Perm.
B26	3	Cura Ferite Leggere	R 0, DR Perm.
X8	5	Cura Ferite Gravi	R 0, DR Perm.
M9	20	Cura	R 0, DR Perm.
C24	15	Danza	R 0, DR 3-7r
X14	5	Porta Dimensionale	R 3m, DR 1r
C13	18	Terremoto	R 108m, DR 1T
C20	8	Demenza Precoce	R 72m, DR Perm.
X17	10	Inc. x Tras. Carne in Piet.*	R 36m, DR Perm.
B39	2	Disco Levitante	R 0, DR 6T
M8	16	Campo di Forza	R 36m, DR 6T
X6	4	Crescita Animale	R 36m, DR 12T
X14	5	Crescita dei Vegetali	R 36m, DR Perm.
B42	4	Invisibilità	R 72m, DR Perm.
X13	5	Invis. nel Raggio di 3 m.	R 36m, DR Perm.
B42	4	Scassinare	R 18m, DR Var.
B42	3	Levitazione	R 0, DR 6T+1T/L
B39	3	Dardo Incantato	R 45m, DR 1r
C22	12	Invisibilità Multipla	R 72m, DR Perm.
C26	20	Labirinto	R 18m, DR 1r-6T
C16	16	Metallo in Legno	R 36m, DR Perm.
C21	10	Terre Mobili	R 72m, DR 6T
C24	16	Apertura Mentale*	R 0, DR 6T/L
X16	9	Inc. Passa Pareti	R 9m, DR 3T
C24	15	Metamor. di ogni Oggetto	R 72m, DR 1T/L-Perm.
X14	9	Metamorfosi	R 18m, DR Perm.
X14	13	Autometamorfosi	R 0, DR 6T+1T/L
C21	15	Reincarnazione	R 3m, DR Perm.
C22	12	Inversione della Gravità	R 27m, DR 2 sec.
M9	20	Cambiaforma	R 0, DR 1T/L
X14	5	Inc. della Rid. Vegetale*	R 36m, DR Perm.
C23	14	Statua	R 0, DR 2T/L
X9	7	Metam. dei Bast. in Serpenti	R 36m, DR 6T
X17	10	Inc. x Trasf. Pie. in Carne	R 36m, DR Perm.
C22	19	Evoca Oggetti	R Inf., DR Istant.
C23	14	Spada	R 9m, DR 1r/L
C20	8	Telecinesi	R 36m, DR 6r
X16	10	Teletrasporto	R 3m, DR Istant.
C24	17	Teletrasp. di Ogni Ogg.	R 0, DR Istant.
M5	9	Smuovi Legno	R 9m, DR 1T/L
C21	10	Muro di Ferro	R 36m, DR Perm.
X16	7	Muro di Pietra	R 18m, DR Perm.
C15	3	Torci Legno	R 72m, DR Perm.
B42	2	Ragnatela	R 3m, DR 48T
X10	18	Incantesimo del Ritorno	R 0, DR Istant.

2b. Magia Senza Incantesimi

Rif	Costo In PP	Nome Incantesimo	Raggio e Durata
	4	Bonus Caratter. (1 nel TMa)	R 0, DR 6T
	8	Bonus Caratter. (2 nel TMa)	R 0, DR 6T
	12	Bonus Caratter. (tutti 3 TMa)	R 0, DR 6T
	16	Bonus Caratter. (tutti 3 TMi)	R 0, DR 6T
	20	Bonus Caratter. (tutte 6)	R 0, DR 6T
	4	Penal. Caratter. (1 nel TMa)	R 0, DR 6T
	8	Penal. Caratter. (2 nel TMa)	R 0, DR 6T
	12	Penal. Caratter. (tutti 3 TMa)	R 0, DR 6T
	16	Penal. Caratter. (tutti 3 TMa)	R 0, DR 6T
	20	Penal. Caratter. (tutte 6)	R 0, DR 6T
M52	20	Guarigione Automatica	R 0, DR Perm.
M52	18	Mimetizzazione	R 0, DR 6T
M52	3	Galleggiabilità a 10.000 mo	R 0, DR 6T
M52	6	Galleggiabilità a 20.000 mo	R 0, DR 12T
M52	9	Galleggiabilità a 40.000 mo	R 0, DR 18T
M52	12	Galleggiabilità a 80.000 mo	R 0, DR 24T
M52	15	Gallegg. con qualsiasi Peso	R 0, DR 36T
M51	2	Contenitore fino a 5.000 mo	R 0, DR 36T
M51	4	Contenitore fino a 10.000 mo	R 0, DR 36T
M51	6	Contenitore fino a 15.000 mo	R 0, DR 36T
M51	8	Contenitore fino a 20.000 mo	R 0, DR 36T
M51	10	Contenitore fino a 25.000 mo	R 0, DR 36T
M51	12	Contenitore fino a 30.000 mo	R 0, DR 36T
M51	14	Contenitore fino a 35.000 mo	R 0, DR 36T
M51	16	Contenitore fino a 40.000 mo	R 0, DR 36T
M51	18	Contenitore fino a 50.000 mo	R 0, DR 36T
M51	15	Creazione di Oggetti Normali	R 9m, DR Perm.
M51	5	Disarma Attacchi	R 0, DR 6T
M52	9	Elasticità	R 0, DR 12T
M52	6	Forma Gassosa	R 0, DR 3T
M52	6	Nascond. nelle Ombre, 30%	R 0, DR 6T
M52	9	Nascond. nelle Ombre, 50%	R 0, DR 6T
M52	12	Nascond. nelle Ombre, 70%	R 0, DR 6T
M52	15	Nascond. nelle Ombre, 90%	R 0, DR 6T
M52	18	Nascond. nelle Ombre Perf.	R 0, DR 6T
M50	8	Amalgamante	R 0, DR 18T
M52	5	Parata	R 0, DR 6T
M54	13	Spostarsi tra i Piani	R 0, DR Istant.
M53	17	Protezione/Individ. Magica	R 0, DR 6T
M53	19	Rigenerazione	R 0, DR 1T
M53	2	Riparaz. di Oggetti Normali	R 0, DR Perm.
M53	8	Riparaz. di Ogg. Mag. Temp.	R 0, DR Perm.
M53	14	Riparaz. di Ogg. Mag. Perm.	R 0, DR Perm.
M52	4	Prepar. di Trapp. Norm. 50%	R 60cm, DR Perm.
M52	8	Prepar. di Trapp. Norm. 70%	R 60cm, DR Perm.
M52	13	Prepar. di Trapp. Norm. 90%	R 60cm, DR Perm.
M51	7	Controllo Dimensione	R 0, DR 6T

S3. Pensiero

3a. Incantesimi del Pesiero

Rif	Costo In PP	Nome Incantesimo	Raggio e Durata
C13	14	Servo Fluttuante	R 18m, DR 1 giorno/L
C15	12	Evoca Fulmini	R 108m, DR 1T/L
X13	6	Inc. dello Charme (Mostri)	R 36m, DR Var.
B39	4	Charme	R 36m, DR Var.
C21	9	Charme delle Piante	R 36m, DR 3 mesi
X12	5	Chiaroveggenza	R 18m, DR 12T
X15	9	Nube Mortale	R 30cm, DR6T
X9	18	Comunicazione con gli Dei	R 0, DR 3T
X5	3	Occultamento dell'Allinea.*	R 0, DR 1T/L
X15	12	Evocazione degli Elementali	R 72m, DR Concentr.
C20	17	Contattare altre Dimensioni	R 0, DR Var.
X67	7	Controllo delle Piante	R 0, DR 20T
C15	7	Controllo della Temp. (3 m.)	R 0, DR 1T/L
C16	6	Controlla Vento	R 0, DR 1T/L
C16	20	Morte Volante	R 36m, DR 1r/L
X6	4	Cura Cecità	R 0, DR Perm.
M4	8	Scopri Pericolo	R 1,5m/L, DR 6T/3T
B41	3	Individuazione del Male	R 0, DR 6T
B41	7	Individ. dell'Invisibile	R 0, DR 6T
B39	3	Individuazione del Magico	R 0, DR 2T
B41	5	ESP	R 18m, DR 12T
C25	15	Nube Esplosiva	R 30cm, DR 6T
X10	16	Individ. della Corretta Via	R 0, DR 6T+1T/L
X5	7	Scopritrappole	R 0, DR 2T
X9	10	Incantesimo del Comando	R 9m, DR Var.
X17	10	Inc. dell'Imposizione	R 9m, DR Var.
C20	6	Indurire*	R 72m, DR Perm.
X13	4	Infravisione	R 0, DR 1 giorno
X9	8	Sciame di Insetti	R 144m, DR 1 giorno
X17	10	Cacciatore Invisibile	R 0, DR Var.
X5	4	Individ. dell'Allinemanto	R 0, DR 1r
C15	2	Localizzare	R 0, DR 6T
X7	4	Individuazione degli Oggetti	R 0, DR 6T
C22	14	Conoscenza	R 0, DR Perm.
X16	14	Giara Magica	R 9m, DR Var.
C24	15	Charme Multiplo	R 36m, DR Var.
C24	16	Barriera Mentale	R 3m, DR 6T/L
X12	3	Schermo Mentale*	R 0, DR 12T
C15	4	Oscurare	R 0, DR 1T/L
C15	2	Predire il Tempo	R 0, DR 12 ore
B27	2	Purific. dei Cibi e dell'Acqua	R 3m, DR Perm.
B40	2	Lettura dei Linguaggi	R 0, DR 2T
B40	2	Lettura del Magico	R 0, DR 1T
C24	13	Liberazione dallo Charme*	R 36m, DR Perm./1T
B27	2	Scacciapaura	R 0, DR 2T
X9	9	Inc. Liberat. dai Comandi*	R 9m, DR Perm.
X17	9	Liberaz. dall'Imposizione*	R 9m, DR Perm.
B27	2	Resistenza al Freddo	R 0, DR 6T
X6	3	Incantare i Serpenti	R 18m, DR 2-5r, T
X6	3	Parlare con gli Animali	R 0, DR 6T
X7	5	Parlare con i Morti	R 3m, Dr 1r/L
X10	12	Parlare con i Mostri	R 0, DR 1r/L
X9	6	Parlare con le Piante	R 0, DR 3T
M5	6	Evoca Animali	R 108m, DR 3T
M5	16	Evoca Elementali	R 72m, DR 6T
C16	11	Evocaz. del Tempo Atmosf.	R 8km/L-14, DR 6T/L
C12	10	Vista Rilevante	R 0, DR 1T+1r/L
X15	3	Apnea	R 3m, DR 1 giorno
C16	16	Controlla Tempo Atmosf.	R 0, DR Concentr.
M10	20	Desiderio	R 0, DR Qualunque
X15	6	Occhio dello Stregone	R 72m, DR 6T

3b. Magia Senza Incantesimi

Rif	Costo In PP	Nome Incantesimo	Raggio e Durata
	4	Bonus Caratter. (1 nel TMa)	R 1 cr, DR 6T
	8	Bonus Caratter. (2 nel TMa)	R 1 cr, DR 6T
	12	Bonus Caratter. (tutti 3 TMa)	R 1 cr, DR 6T
	16	Bonus Caratter. (tutti 3 TMi)	R 1 cr, DR 6T
	20	Bonus Caratter. (tutte 6)	R 1 cr, DR 6T
	4	Penal. Caratter. (1 nel TMa)	R Var., DR 6T
	8	Penal. Caratter. (2 nel TMa)	R Var., DR 6T
	12	Penal. Caratter. (tutti 3 TMa)	R Var., DR 6T
	16	Penal. Caratter. (tutti 3 TMa)	R Var., DR 6T
	20	Penal. Caratter. (tutte 6)	T Var., DR 6T
M51	6	Calma	R Var., DR 6T
M51	3	Cambiare Odori	R Var., DR 6T
M53	9	Scelta dell'Opzione Migliore	R 36m, DR Perm.
X66	3	Chiaraudienza	R Var., DR 6T
M51	12	Controllo Animali	R Var., DR 6T
M51	19	Controllo Draghi	R 36m, DR Perm.
M51	17	Controllo Giganti	R 36m, DR Perm.
M51	20	Controllo Umani	R 0, DR Istant.
M51	8	Comunicazione	R 18m, DR 12T
B52	7	Individuazione dei Nemici	R 18m, DR 20T
X65	3	Individuazione delle Gemme	R 36m, DR 20T
X68	4	Cercametalli	R 36m, DR 20T
M53	2	Scopri Nuove Costruzioni	R 36m, DR 20T
X65	5	Ind. Par. Scorr. e Porte Nasc.	R 0, DR 6T
M52	3	Individua Pendii	R 18m, DR 1r
M53	7	Scoprire Porte Segrete	R 18m, DR 3T
M53	2	Scoprire Trappole, 50%	R 6m, DR 6r
M53	4	Scoprire Trappole, 60%	R 0, DR 36T
M53	6	Scoprire Trappole, 70%	R 3m, DR 1r
M53	8	Scoprire Trappole, 80%	R 0, DR 36T
M53	10	Scoprire Trappole, 90%	R 0, DR 6T
M53	12	Scoprire Trappole, 100%	R 0, DR 6T
M53	14	Scoprire Trappole, 110%	R 0, DR 6T
M52	5	Sentire Rumori, 50%	R 0, DR 6T
M52	10	Sentire Rumori, 90%	R 0, DR 6T
M52	15	Sentire Rumori, 140%	R 0, DR 6T
C54	5	Identificazione	R 0, DR 6T
M52	10	Imm. ad Att. di Invecchiam.	R 0, DR 6T
M52	4	Imm. alle Malattie	R 0, DR 12T
M52	6	Imm. alla Paralisi	R 0, DR 24T
M53	10	Rivelatore di Menzogne	R 0, DR 36T
M52	11	Disegnatore di mappe	R 18m, DR 1r
M52	2	Memor. Bonus Liv. Inc. +1	R 0, DR 18T
M52	4	Memor. Bonus Liv. Inc. +2	R 0, DR 18T
M52	6	Memor. Bonus Liv. Inc. +3	R 0, DR 6T
M52	8	Memor. Bonus Liv. Inc. +4	R 0, DR 3T
M52	10	Memor. Bonus Liv. Inc. +5	R 0, DR 1T
M52	12	Memor. Bonus Liv. Inc. +6	R 0, DR 1 studio
M52	14	Memor. Bonus Liv. Inc. +7	R 0, DR 1 studio
M52	16	Memor. Bonus Liv. Inc. +8	R 0, DR 1 studio
M52	18	Memor. Bonus Liv. Inc. +9	R 0, DR 1 studio
M52	20	Memor. Bonus Liv. Inc. +10	R 0, DR 1 studio
M54	10	Soffio di Gas Velenoso	R 0, DR 3r
M53	6	Seguire 90%, 50% al chiuso	R 0, DR 36T
M53	14	Seguire 90% ovunque	R 0, DR 36T
M53	12	Ritrovamento Tesori	R 0, DR 6T
M54	16	Visione a Raggi X	R 0, DR 1T

4a. Incantesimi del Tempo

Rif	Costo In PP	Nome Incantesimo	Raggio e Durata				
C16	9	Barriera Anti-Animali	R 0, DR 1T	M50	7	Anti-Magia 20%	R 0, DR 6T
X16	15	Barriera Anti-Magia	R 0, DR 12T	M50	11	Anti-Magia 30%	R 0, DR 6T
C16	6	Barriera Anti Piante	R 0, DR 1r/L	M50	15	Anti-Magia 40%	R 0, DR 6T
C22	12	Mostrarsi*	R 72m, DR Perm.	M50	19	Anti-Magia 50%	R 0, DR 6T
X5	2	Maledizione*	R 18m, DR 6T	M51	4	Bonus CA -2	R 0, DR 6T
C12	7	Infliggi Ferite Critiche*	R 0, DR Istant.	M51	6	Bonus CA -3	R 0, DR 6T
X6	5	Infliggi Malattie*	R 9m, DR Perm2d12m	M51	8	Bonus CA -4	R 0, DR 6T
X5	2	Infliggi Ferite Leggere*	R 0, DR Istant.	M51	10	Bonus CA -5	R 0, DR 6T
X8	6	Infliggi Ferite Gravi*	R 0, DR Perm.	M51	12	Bonus CA -6	R 0, DR 6T
C26	17	Chiudi Cancelli*	R 9m, DR Perm.	M51	14	Bonus CA -7	R 0, DR 6T
M8	20	Lancia Incantesimo	R 0, DR Var.	M51	16	Bonus CA -8	R 0, DR 6T
X6	6	Tenebre Persistenti*	R 36m, DR Var.	M51	18	Bonus CA -9	R 0, DR 6T
X8	8	Incantesimo Creaveleni*	R 0, DR Perm.	M51	20	Bonus CA -10	R 0, DR 6T
X8	4	Creazione dell'Acqua	R 3m, DR 6T	M52	5	Insetticida	R 0, DR 40T
X15	5	Maledizione*	R 0, DR Var.	B53	20	Dissol.della Magia (1 Ogg.)	R tocco, DR Perm.
X12	3	Tenebre Magiche*	R 36m, DR 6T+1T/L	M51	3	Cambiare Gusti	R 18m, DR Perm.
X16	10	Incantesimo della Morte	R 72m, DR Istant.	M51	14	Controllo Non Morti, Infer.	R 36m, DR 20T
X8	11	Incantesimo Dissolvi Magie	R 36m, DR Perm.	C51	2/r	Controllo Non Morti, Super.	R 36m, DR 20T
C20	7	Dissoluzione	R 72m, DR 3-18 giorni	M53	7	Ritardo Effetto Incantesimo	R Inc., DR 1-10r
C12	10	Dito della Morte*	R 18m, DR Perm.	M53	10	Schivare Proiettili Normali	R 0, DR 1T
X13	3	Blocca Animali	R 54m, DR 1T/L	M53	13	Schivare Quasiquali Proiettile	R 0, DR 1T
X16	7	Blocca Mostri	R 36m, DR 6T+1T/L	M51	6	Schivare Attacchi Direzionati	R 0, DR 1T
X13	4	Incantesimo Blocca Persona	R 54m, DR 9T, 1T/L	M51	12	Bonus Punti Ferita +1 per DV	R 0, DR 1T
B39	4	Blocca-Porta	R 3m, DR 2d6T	M51	18	Bonus Punti Ferita +2 per DV	R 0, DR 1T
X14	9	Tempesta di Ghiaccio	R 36m, DR 1r	M53	11	Bonus Punti Ferita +3 per DV	R 0, DR 1T
X14	5	Muro di Ghiaccio	R 36m, DR 12T	M52	20	Soffio Ghiacciato	R 9m, DR Istant.
M9	20	Immunità	R 0, DR 1T/L	M52	16	Immun. all'Arma del Soffio	R 0, DR 1T
C13	14	Sottrai Vita*	R 0, DR Perm.	M52	8	Immun. al Risucc. di Energia	R 0, DR 6T
X17	8	Inc. x Abb. Liv. delle Acque	R 72m, DR 10T	M51	17	Immunizzazione al Veleno	R 0, DR 18T
C22	12	Lucchetto Magico*	R 3m, DR 7 utilizzazz.	M54	20	Controllo dell'Inerzia	R 0, DR 24T
X8	6	Neutralizza Veleno	R 0, DR Perm.	M52	20	Trappola Vitale	R 0, DR Var.
C13	18	Obliterare*	R 18m, DR Istant.	M52	10	Fortuna	R 0, DR 1T
C25	18	Permanenza	R 3m, DR Perm.	B53	10	Paralisi	R 18m, DR 5r
B40	2	Protezione dal Male	R 0, DR 12T, 6T	B53	15	Paralisi (-2 TS)	R 36m, DR 1T
X8	5	Prot./Male in un Rag. di 3m.	R 0, DR 12T	B53	20	Paralisi (-4 TS)	R 54m, DR 15r
C15	8	Protezione dai Fulmini	R 0, DR 1T/L	B51	6	Veleno, Effetto Speciale	R tocco, DR 1-12r
X13	4	Prot./Proiettili Normali	R 9m, DR 12T	B51	12	Veleno, Danno (1 PF/PP)	R tocco, DR Perm.
X6	3	Resistenza al Fuoco	R 9m, DR 2T	B51	18	Veleno, Mortale (-2 TS)	R tocco, DR Perm.
B40	2	Scudo Magico	R 0, DR 2T	M53	4	Protezione/Alcune Creature	R 0, DR 6T
X6	8	Silenziamento in un Raggio di 5m.	R 54m, DR 12T	M53	8	Protezione/Parecchie Creature	R 0, DR 6T
B40	3	Sonno	R 72m, DR 4d4T	M53	12	Protezione/Quasi Tutte le Creat.	R 0, DR 6T
X12	5	Lentezza*	R 72m, DR 3T	B52	9	Protezione/Tutte le Creature	R 0, DR 6T
M3	13	Sopravvivenza	R 0, DR 6T/L	M5	6	Protezione Contro Licanthropi	R 3m, DR 6T
C25	18	Simbolo	R 0, DR Perm.	B52	13	Protezione dal Veleno	R 0, DR 1T/L
M10	20	Ferma Tempo	R 0, DR 2-5r	B52	10	Protezione Contro Non Morti	R 3m, DR 6T
B40	6	Chiavistello Magico	R 3m, DR Perm.	M52	10	Governo	R 1ogg. DR 1 check
				M51	5	Bonus Tiri Salvezza +2	R 0, DR 6T
				M51	10	Bonus Tiri Salvezza +4	R 0, DR 6T
				M51	15	Bonus Tiri Salvezza +6	R 0, DR 6T
				M52	7	Protezione	R 0, DR 24 ore
				X67	13	Respingi Incantesimi	R 0, DR 1 Inc.
				M53	4	Scaccia Non Morti (Chi. L6)	R Vista, DR 3T
				M53	9	Scaccia Non Morti (Chi. L12)	R Vista, DR 3T
				M53	14	Scaccia Non Morti (Chi. L24)	R Vista, DR 3T
				M53	19	Scaccia Non Morti (Chi. L36)	R Vista, DR 3T
				M51	4	Bonus Scac.Non Morti +2, (+1d6 DV)	R Vista, DR 3T
				M51	8	Bonus Scac.Non Morti +4, (+2d6 DV)	R Vista, DR 3T
				M51	12	Bonus Scac.Non Morti +6, (+3d6 DV)	R Vista, DR 3T
				M54	15	Vittoria	R 0, DR 1 check
M53	13	Soffio Acido	R 9m, DR 1r				
X68	4	Cambio d'Età (1-10 anni)	R tocco, Dr Perm.				
X68	8	Cambio d'Età (2-20 anni)	R tocco, Dr Perm.				
X68	12	Cambio d'Età (3-30 anni)	R tocco, Dr Perm.				
X68	16	Cambio d'Età (4-40 anni)	R tocco, Dr Perm.				
X68	20	Cambio d'Età (5-50 anni)	R tocco, Dr Perm.				
M53	18	Raggio Anti-Magia	R 18x3m, DR 1T				
M50	3	Anti-Magia 10%	R 0, DR 6T				

Nome Abituale del Personaggio _____ Razza & Livello _____
 Sfera _____ Allineamento _____ Dadi Vita _____
 NOME REALE _____
 Temporale _____ Celestiale _____ Empiroo _____ Eterno _____ Gerarca _____



TIRI PER COLPIRE	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
	Immortale										
TIRI SALVEZZA	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
	Mortale										

Risucchio di Potere Incantesimo Magico Attacco Fisico Attacco Mentale
 Veleno o Raggio della Morte Bacchette Magiche Pietrificazione o Paralisi Attacchi da Soffio Incantesimo o Verga/Bastone

AURA _____ Modifiche al TS _____
 N° Influenzati _____
 ANTI-MAGIA _____ % _____
 Punti Potere Permanenti _____
 Punti Potere Attuali _____

FORMA Normale Avatar Originaria Identità Animale Costruiti

CLASSE ARMATURA

Punti Ferita Permanenti	Ferite
Attuali	

ATTACCO	N° AT	Danno/Effetto	Def.	Speciale/Raggio

FORMA Normale Avatar Originaria Identità Animale Costruiti

CLASSE ARMATURA

Punti Ferita Permanenti	Ferite
Attuali	

ATTACCO	N° AT	Danno/Effetto	Def.	Speciale/Raggio

PUNTEGGI CARATTERISTICHE

Forza	Pugno (per Colpire/Danno)	Punteggio Attuale
Intelligenza	Progetti (Lingue Addizionali)	Punteggio Attuale
Saggezza	Aura (Modifiche TS Mentali)	Punteggio Attuale
Destrezza	Disarmato (CA/Proiettili)	Punteggio Attuale
Costituzione	Veleno (Modifiche PF)	Punteggio Attuale
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale

TALENTI MAGGIORI
 For Des
 Int Cos
 Sag Car

Punti	Modifiche
-------	-----------

TALENTI MINORI
 For Des
 Int Cos
 Sag Car

Punti	Modifiche
-------	-----------

PUNTEGGI CARATTERISTICHE

Forza	Pugno (per Colpire/Danno)	Punteggio Attuale
Intelligenza	Progetti (Lingue Addizionali)	Punteggio Attuale
Saggezza	Aura (Modifiche TS Mentali)	Punteggio Attuale
Destrezza	Disarmato (CA/Proiettili)	Punteggio Attuale
Costituzione	Veleno (Modifiche PF)	Punteggio Attuale
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale

TALENTI MAGGIORI
 For Des
 Int Cos
 Sag Car

Punti	Modifiche
-------	-----------

TALENTI MINORI
 For Des
 Int Cos
 Sag Car

Punti	Modifiche
-------	-----------

Valore di Attacchi Speciali _____
 Lotta _____
 Visione _____
 Individuazioni _____

Valore di Attacchi Speciali _____
 Lotta _____
 Visione _____
 Individuazioni _____

Metodi di Movimento _____ Camminare _____ Corriere _____
 _____ Volare _____ Speciale _____

Descrizione: (Testa; N° di Arti; Abbigliamento/Pelle; Manifestazioni; Abilità)

Metodi di Movimento _____ Camminare _____ Corriere _____
 _____ Volare _____ Speciale _____

Descrizione: (Testa; N° di Arti; Abbigliamento/Pelle; Manifestazioni; Abilità)

Forma/Razza _____ Taglia _____
 Modificatori di Difficoltà _____
 Facile _____
 Media _____ x8 _____
 Difficile _____ x4 _____

Forma/Razza _____ Taglia _____
 Coefficiente di Recupero _____
 Amichevole _____ 1/round
 Neutrale _____ 1/turno
 Ostile _____ 1/giorno

Nome Abituale del Personaggio _____ Razza & Livello _____
 Sfera _____ Allineamento _____ Dadi Vita _____
 NOME REALE _____
 Temporale _____ Celestiale _____ Empiroo _____ Eterno _____ Gerarca _____

DUNGEONS & DRAGONS®

SCHEDA DEL PERSONAGGIO IMMORTALE

TIRI PER COLPIRE	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
	Immortale										
TIRI SALVEZZA	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
	Mortale										

Risucchio di Potere Incantesimo Magico Attacco Fisico Attacco Mentale
 Veleno o Raggio della Morte Bacchette Magiche Pietrificazione o Paralisi Attacchi da Soffio Incantesimo o Verga/Bastone

AURA _____ Modifiche al TS _____
 N° Influenzati _____
 ANTI-MAGIA _____ % _____

Punti Potere Permanenti
Punti Potere Attuali

FORMA Normale Avatar Originaria Identità Animale Costruiti

CLASSE ARMATURA 

Punti Ferita Permanenti	Ferite
Attuali	

FORMA Normale Avatar Originaria Identità Animale Costruiti

CLASSE ARMATURA 

Punti Ferita Permanenti	Ferite
Attuali	

ATTACCO	N° AT	Danno/Effetto	Def.	Speciale/Raggio


ATTACCO	N° AT	Danno/Effetto	Def.	Speciale/Raggio


PUNTEGGI CARATTERISTICHE

Forza	Pugno (per Colpire/Danno)	Punteggio Attuale	TALENTI MAGGIORI <input type="checkbox"/> For <input type="checkbox"/> Des <input type="checkbox"/> Int <input type="checkbox"/> Cos <input type="checkbox"/> Sag <input type="checkbox"/> Car <table border="1"> <tr><td>Punti</td><td>Modifiche</td></tr> </table> TALENTI MINORI <input type="checkbox"/> For <input type="checkbox"/> Des <input type="checkbox"/> Int <input type="checkbox"/> Cos <input type="checkbox"/> Sag <input type="checkbox"/> Car <table border="1"> <tr><td>Punti</td><td>Modifiche</td></tr> </table>	Punti	Modifiche	Punti	Modifiche
Punti	Modifiche						
Punti	Modifiche						
Intelligenza	Progetti (Lingue Addizionali)	Punteggio Attuale					
Saggezza	Aura (Modifiche TS Mentali)	Punteggio Attuale					
Destrezza	Disarmato (CA/Proiettili)	Punteggio Attuale					
Costituzione	Veleno (Modifiche PF)	Punteggio Attuale					
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale					

PUNTEGGI CARATTERISTICHE

Forza	Pugno (per Colpire/Danno)	Punteggio Attuale	TALENTI MAGGIORI <input type="checkbox"/> For <input type="checkbox"/> Des <input type="checkbox"/> Int <input type="checkbox"/> Cos <input type="checkbox"/> Sag <input type="checkbox"/> Car <table border="1"> <tr><td>Punti</td><td>Modifiche</td></tr> </table> TALENTI MINORI <input type="checkbox"/> For <input type="checkbox"/> Des <input type="checkbox"/> Int <input type="checkbox"/> Cos <input type="checkbox"/> Sag <input type="checkbox"/> Car <table border="1"> <tr><td>Punti</td><td>Modifiche</td></tr> </table>	Punti	Modifiche	Punti	Modifiche
Punti	Modifiche						
Punti	Modifiche						
Intelligenza	Progetti (Lingue Addizionali)	Punteggio Attuale					
Saggezza	Aura (Modifiche TS Mentali)	Punteggio Attuale					
Destrezza	Disarmato (CA/Proiettili)	Punteggio Attuale					
Costituzione	Veleno (Modifiche PF)	Punteggio Attuale					
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale					

Valore di  Attacchi Speciali _____
 Lotta _____
 Visione _____
 Individuazioni _____

Valore di  Attacchi Speciali _____
 Lotta _____
 Visione _____
 Individuazioni _____

Metodi di Movimento _____ Camminare _____ Corriere _____
 Volare _____ Speciale _____

Metodi di Movimento _____ Camminare _____ Corriere _____
 Volare _____ Speciale _____

Descrizione: (Testa; N° di Arti; Abbigliamento/Pelle; Manifestazioni; Abilità)

Descrizione: (Testa; N° di Arti; Abbigliamento/Pelle; Manifestazioni; Abilità)

Forma/Razza _____ Taglia _____
 Modificatori di Difficoltà _____
 Facile _____ x1
 Media _____ x8
 Difficile _____ x4

Forma/Razza _____ Taglia _____
 Moltiplicatore del Cerchio Magico _____
 Amichevole _____ 1/round
 Neutrale _____ 1/turno
 Ostile _____ 1/giorno

Introduzione

Questa sezione non può essere intitolata specificatamente "mostri". Molti di questi esseri sono degli alleati o dei conoscenti dei Personaggi Giocanti Immortali, anche se alcuni rappresentano davvero dei nemici mostruosi.

Tutte le creature descritte nelle pagine che seguono sono native di piani diversi dal Primo, la patria dei mortali. Nessuna di queste creature dovrebbe apparire con frequenza nelle partite di D&D®, quelle con soli personaggi mortali. Se siete dei Dungeon Master abbastanza esperti da inserirle correttamente, alcune di queste creature potrebbero essere utilizzate con dei buoni risultati. Comunque, leggete le note con attenzione. Alcune delle creature qui presenti, non possono semplicemente esistere nell'ambiente del pianeta natale dei PG. Ed alcune potrebbero distruggere un intero pianeta in minor tempo di quello che avete impiegato per leggere questo libro.

Qui troverete le creature appartenenti a tutte le Sfere di Potere. Esse si inseriscono perfettamente nel grande schema delle cose, ma alcune differiscono totalmente da qualunque cosa abbiate mai immaginato. Nonostante questo, non dovrete avere alcuna difficoltà ad utilizzarle nelle partite, se prima familiarizzate con le nuove regole per questo livello di gioco. Quando vi imbattete in dei riferimenti che non capite, tornate all'Indice e rguardate le informazioni sull'argomento.

Per la Sfera dell'Entropia viene offerta una sola razza di esseri. Ma questi temibili nemici dovrebbero essere più che sufficienti per sfidare anche il più potente dei Personaggi Giocanti. Le informazioni generali sulla Sfera dell'Entropia vengono fornite con la descrizione del mostro.

Pochissime delle creature qui riportate appartengono alla Sfera della Materia. Altri esseri di quella Sfera spesso rappresentano solamente delle variazioni dei soliti mostri descritti nei set di regole precedenti. La maggior parte delle creature qui presenti provengono dalle altre tre Sfere - Energia, Tempo e Pensiero. Alcuni esseri appartenenti a queste Sfere potrebbero non avere delle forme materiali e questi, probabilmente, rappresenteranno le sfide più grandi per la vostra immaginazione.

Le seguenti creature sono solo alcune delle infinite forme di vita che popolano la vastità del Multiverso. Un catalogo completo occuperebbe senza dubbio vari volumi spessi, un compito impossibile per quest'opera limitata. Quindi sentitevi liberi di progettare le vostre creature, seguendo le linee guida offerte in questo set o, se preferite, secondo la vostra prospettiva di questo reame fantastico. Durante la progettazione accertatevi che le vostre creature si inseriscano all'interno di una sviluppata struttura logica che governa l'esistenza. Importa poco se la logica è familiare, estranea, semplice o complessa. Voi ed i vostri giocatori scoprirete che un Multiverso logico offre molte più soddisfazioni

ed è molto più giocabile rispetto ad una creazione casuale.

Descrizione delle Creature

Le statistiche di base per ciascuna creatura sono precedute da dei dettagli particolarmente rilevanti per le partite che coinvolgono personaggi Immortali. Per facilitare il riferimento, il testo che descrive ciascuna creatura è diviso e marcato in maniera chiara.

Nome: Il nome dato per ogni voce corrisponde al termine comune usato dagli Immortali quando si riferiscono a queste creature. Ciascuna razza intelligente ha un proprio nome per sé stessa, sempre diverso dal nome dato e spesso impronunciabile.

Non rivelando il nome di una creatura incontrata, potreste aggiungere una piega interessante alle vostre partite. Incoraggiate i giocatori ad inventare dei nomi per ognuna di esse, sulla base di ciò che i personaggi hanno vissuto. Successivamente scrivete questo nuovo nome accanto al nome comune dato e, da questo momento in poi, riferitevi alla creatura chiamandola con il nuovo nome.

Sfera: La maggior parte delle creature dei Piani Esterni ed Astrale sono affiliate con una delle cinque Sfere di Potere - Materia, Energia, Tempo, Pensiero o Entropia. Sebbene la maggior parte delle cose viventi siano composte da due o più Sfere, quasi ogni creatura Immortale serve una singola Sfera.

Status: Se le creature descritte sono Immortali, viene mostrata la loro classe o il loro status equivalente. Questo potrebbe essere utilizzato come una guida generale alla sfida rappresentata dalla creatura, soprattutto se incontrata da avversaria.

Punti Potere: Il Potere ed i suoi utilizzi rappresentano una parte integrante nelle partite di D&D a questo livello di gioco. Se non avete familiarità con il Potere, prima di iniziare a giocare siate certi di averla appresa.

Ogni creatura Immortale ha un determinato numero o valore di Punti Potere. Questa cifra normalmente corrisponde allo status, seguendo le linee guida fornite per tutti gli Immortali (Tabella 1). Alcune creature interamente mortali hanno acquisito la capacità di utilizzare il Potere.

Anti-Magia (A-M): Quasi ogni creatura extraplanare potrebbe essere resistente agli effetti della magia. Il numero dato rappresenta sempre una percentuale. Tutti i dettagli riguardanti l'A-M sono riportati nel *Set Master* di D&D, Libro del DM pagina 2.

Classe dell'Armatura (CA): Nelle partite a questi livelli sono comuni le Classi delle Armature negative. Dal momento che molte di queste creature potrebbero eventualmente comparire nelle partite che coinvolgono sia gli

esseri mortali che Immortali, la CA viene sempre elencata in forma completa.

Dadi Vita: Questo numero determina sempre una possibilità di base di una creatura di colpire un bersaglio in un combattimento fisico, applicando le procedure standard. Tuttavia, i Punti Ferita potrebbero essere dati come una costante, piuttosto che una variabile. Questa rappresenta una caratteristica comune di molti Immortali. Se questa riga è immediatamente seguita da un'altra che fornisce cifre specifiche di Punti Ferita, bisogna utilizzare questi ultimi e non bisogna tirare per stabilire i Punti Ferita. Altrimenti, il numero dei Punti Ferita corrisponde ad 1d8 per ogni Dado Vita.

Movimento: Come nel set di regole precedenti, la prima cifra rappresenta la distanza che la creatura potrebbe percorrere in un turno da 10 minuti. La seconda cifra, quella tra parentesi, rappresenta la distanza che la creatura potrebbe percorrere in un round da 10 secondi. Le velocità di movimento indicate sono in piedi. Alcune creature sono talmente grandi o veloci che le loro velocità di movimento potrebbero essere indicate in miglia, ognuna lunga 5.280 piedi. In tutti i casi di questo tipo, il numero di miglia è sempre un multiplo di 3, ed è, solitamente, una semplice frazione o multiplo di 24. Questo per l'utilizzo di mappe per la campagna di grandezza standard, nelle quali un esagono misura 24 miglia di diametro (nella versione italiana 36 km).

Bisogna ricordare che quasi tutte le creature possono decidere di muoversi in maniera lentissima o di non muoversi affatto. Sono poche le creature che rivelano il loro pieno potenziale di movimento, a meno che non abbiano fretta o vengano attaccate.

Attacchi: Questa cifra rappresenta il numero e la tipologia di attacchi utilizzabili dalla creatura. Invece, se la creatura non è in grado di utilizzare alcun tipo di attacco fisico, viene indicato il tipo di attacco che utilizza più comunemente. Se sono possibili molte forme di attacco, si segnalano solo gli attacchi di tipo fisico. Gli altri vengono spiegati nella descrizione.

Danno: La serie di attacchi o il numero indicato si applicano alle tipologie di attacchi annotate nella riga precedente. Spesso, per le creature appartenenti al Piano Astrale ed ai Piani Esterni, il danno viene chiamato "speciale" e viene descritto nel testo.

N° di Creature: Solo poche di queste creature appaiono nei dungeon, per questo sono indicati un numero o una serie solamente.

Tiro Salvezza: I Tiri Salvezza delle creature mortali sono come quelli dei personaggi e si indicano classe e livello. Le creature Immortali, in alcuni casi, potrebbero effettuare il Tiro Salvezza come mortali o Immortali.

Creature

Morale: I controlli sul Morale sono delineati con completezza nel *Set Base* di D&D (Manuale del Dungeon Master, pagina 22). A seconda delle situazioni si potrebbe anche modificare o trascurare il Morale. Quasi tutte le creature intelligenti fuggiranno o scenderanno a compromessi se la loro morte sembrerà imminente. Tuttavia, un Immortale deve valutare attentamente le varie situazioni. Lui o lei potrebbe decidere di combattere fino alla morte della sua forma materiale, in quanto può essere creata una nuova forma. Ma il progetto in corso della creatura potrebbe subire un ritardo inaccettabile e, in casi come questo, la sopravvivenza della forma potrebbe risultare fondamentale.

Se le creature combattono sempre fino alla morte, le vostre partite saranno troppo orientate sul combattimento e, probabilmente, conterranno pochissimo gioco di ruolo. Il morale rappresenta un fattore importante in tutti i giochi di ruolo belli.

Tipo di Tesori: Il tesoro non rappresenta un elemento importante nelle partite di livello Immortale. Molte creature native nei piani diversi dal Primo possiedono tesori in forme che i mortali non potrebbero apprezzare. Gli Immortali, di solito, rispettano il diritto alla

vita di ogni creatura ed i bravi giocatori scopriranno usi più creativi per il servizio che la creatura può offrire, piuttosto che per i suoi beni.

Allineamento: In questa categoria rientrano le indicazioni generali sul comportamento della creatura. A questo punto dovrete sapere che il comportamento e la motivazione rappresentano aspetti differenti di una creatura. In generale, una creatura rispettosa della legge potrebbe avere intenzioni buone, cattive o egoistiche. Un Caotico è solitamente distruttivo, ma potrebbe essere di buon cuore. L'allineamento Neutrale è quello più comune nel Multiverso, in quanto la maggior parte delle creature agiscono nel proprio interesse, indipendentemente dalle loro intenzioni.

Valore in PX: Il numero indicato è sempre misurato in Punti Potere, su una scala Immortale. Se la creatura viene sconfitta in modo parziale o completo dai mortali, ricordatevi di moltiplicare la cifra per 10.000 (aggiungendo quattro zeri) prima di dividerla per il numero dei partecipanti. Se fate in questo modo, ricordatevi anche di dividere la quota che spetta al personaggio Immortale per 10.000 prima di comunicare il totale dei

punti guadagnato.

Testo: I dati presentati nel testo vengono forniti sempre nello stesso ordine: *Descrizione* (aspetto, dimensioni, ecc...), *Abilità e Limitazioni* (forme di attacco possibili, sensi, ecc...), *Resistenze* (comprese le forme di attacco a cui la creatura risulta totalmente o parzialmente immune), *Abitudini e Background* (Bagaglio Culturale). Le informazioni contenute nelle ultime due categorie rappresentano la vostra migliore guida per i giochi di ruolo ed un ulteriore sviluppo per le creature e, spesso, spiegano come queste creature entrano nello schema più grande delle cose. Le piccole idee qui presentate possono facilmente stimolare la vostra immaginazione, portando alla creazione di grandi avventure epiche.

Ogni volta che viene indicata un'immunità alle armi magiche di una determinata forza, questa viene applicata solamente per le armi standard. La forza Immortale può spingere la maggior parte degli oggetti non magici con una forza sufficiente a superare tali resistenze. Per esempio, un semplice attacco sferrato con un Pugno da un Immortale infligge sempre un danno quando va' a segno, anche se il suo pugno è una sorta di arma non magica.

Elenco delle Creature Dall'Arconte alle Creature del Vortice

Arconte

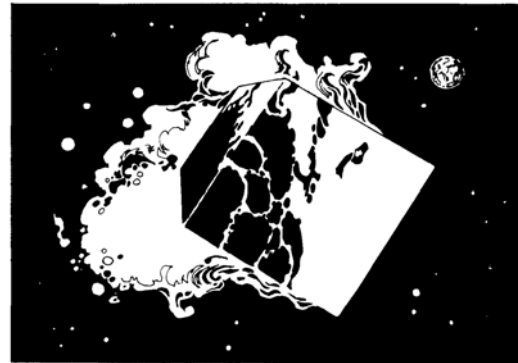
Questi campioni Legali del bene sono nemici giurati del Caos. Sono nativi del Piano di Residenza del Gerarca dell'Energia. La loro descrizione completa viene data nel *Set Master* di D&D (Libro del DM, pagina 42). Essi sono del tutto mortali.

A giudizio del Gerarca (che ha poca esperienza con la sostanza delle altre Sfere), le sue creazioni rappresentano dei brillanti esempi della combinazione perfetta tra bellezza e potenza. Pochi altri Immortali sono concordi, ma quelli della sua Sfera non osano esprimere le proprie opinioni in merito. Gli Arconti hanno una veduta piuttosto limitata di ciò che rappresenta un comportamento ammissibile. Essi sono talmente indignati dai comportamenti neutrali, caotici o malvagi da essere evitati da tutte le altre creature. Nonostante le loro buone intenzioni, gli Arconti riescono a suscitare risentimento in quasi tutti quelli in cui si imbattono e sono universalmente considerati come le creature più odiose in tutti i Piani di Residenza.

Baak

Sfera:	Materia
Status:	Mortale
Punti Potere:	5.000
Anti-Magia:	100% (contro mortali) o Nessuna

Classe dell'Armatura:	-15
Dadi Vita	100
Movimento:	Nessuno
Attacchi:	Solo Magia o Potere
Danno:	Per l'effetto o attacco col Potere
N° di Creature:	1 (1)
Tiro Salvezza:	Empireo 5
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	566.00 contro avversari mortali 457.250 (45 PP) contro avversari Immortali



Descrizione: I Baaka sono degli sbarramenti guardiani viventi (muri, porte, gallerie) creati ed utilizzati dagli Immortali della Materia. Sono composti di diamante rinforzato, di modo da essere abbastanza resistenti ai danni. Spesso sono dei monoliti neri, ma potrebbero essere di qualunque colore. Un Baak potrebbe avere praticamente qualsiasi forma, con un volume massimo di 1 milione di piedi cubi (circa 304.800 metri cubi). Forme comuni includono un cubo di 100 piedi (circa 30 metri) per lato, una sottile striscia che circonda un intero pianeta o un'enorme solido rettangolare galleggiante autonomamente nello spazio.

Abilità e Limitazioni: I Baaka non si muovono mai per nessun motivo. Tuttavia, possono utilizzare tutte le forme di combattimento col Potere e potrebbero utilizzare il Potere per creare qualunque effetto magico elencato per la Sfera della Materia in risposta ad attacchi e ad altri stimoli. Sebbene siano mortali, i Baaka producono effetti di livelli Immortali.

Resistenze: I Baaka non hanno punteggi di caratteristiche, per questo sono immuni agli attacchi che influenzano i punteggi delle caratteristiche. Sono completamente immuni alla magia mortale e subiscono il danno minimo dai colpi dei mortali. Quando viene attaccato da colpi o magia Immortale, il Baak subisce il danno normale. Per ogni punto di danno inflitto ad un Baak si stacca una scheggia di diamante del valore di 1.000 mo. Se i suoi Punti Ferita vengono ridotti alla metà del normale o meno, un Baak si cura magicamente (utilizzando un incantesimo *cura* per ottenere il massimo effetto)

Abitudini: In qualche modo i Baaka hanno una vita priva di energia o pensiero e resistono con successo al tempo. Essi rappresentano quasi la forma definitiva di ordine e solidità.

Un Baak esegue alla perfezione le istruzioni del suo creatore, custodire tesori vari e vie segrete, e non fa assolutamente nient'altro. Tipicamente gli viene ordinato di attaccare tutte le creature (ad eccezione del suo creatore) che si avvicinano all'interno di un raggio e/o coloro che hanno intenzioni ostili. Nelle sue istruzioni si possono specificare l'esatta tipologia degli attacchi, come ad esempio il movimento forzato senza danni fisici.

Background: Un tempo un Immortale della Materia studiò le forme dei Signori degli Elementali della terra e scoprì come condensare quelle forme per creare il Baak. Creati per servire come guardiani, i Baaka risultano inutili per qualsiasi altra funzione.

Demone

	<i>Urlante</i>	<i>Gracchiante</i>	<i>Ululante</i>
Sfera:	Entropia	Entropia	Entropia
Status:	Temporale	Temporale	Celestiale
Punti Potere:	500	800	1.300
Anti-Magia:	50	55	60
Classe dell'Armatura:	0	-1	-2
Dadi Vita*	20*	23*	26*
Punti Ferita:	100	130	180
Movimento:	36m (12m)	18m (6m)	18m (6m)
Volando:	54m (18m)	18m (6m)	
Attacchi:	2 artigli/2 speroni/1 morso	2 artigli/1 morso	2 chele/2 corna/1 morso
Danno:	1-4 ognuno/1-8 ognuno/1-6	1-3 ognuno/4-18	2-12 ognuno/1-3 ognuno/1-6
N° di Creature:	1 o 1-3	1 o 1-3	1 o 1-3
Tiro Salvezza:	Novizio	Temporale 3	Celestiale 1
Morale:	Speciale	Speciale	Speciale
Richiamo:	10	20	30
Tipo di Tesori:	B	C	D
Allineamento:	Caotico	Caotico	Caotico
Valore in PX:	71.075 (7 PP)	137.750 (13 PP)	271.375 (27 PP)
	<i>Gemente</i>	<i>Sibilante</i>	<i>Ruggente</i>
Sfera:	Entropia	Entropia	Entropia
Status:	Celestiale	Empireo	Empireo
Punti Potere:	2.200	3.500	5.000
Anti-Magia:	65	75	80
Classe dell'Armatura:	-3	-4	-5
Dadi Vita*	29*	32*	35*
Punti Ferita:	240	340	430
Movimento:	27m (9m)	36m (12m)	18m (6m)
Volando:	36m (12m)		45m (15m)
Attacchi:	2 artigli/1 morso	1 coda/6 armi	1 spada/1 frusta
Danno:	1-4 ognuno/2-8 + veleno & malattia	2-8/con armi	1-10/1-2 o speciale
N° di Creature:	1 o 1-3	1 o 1-2	1 o 1-2
Tiro Salvezza:	Celestiale 4	Empireo 2	Novizio Eterno
Morale:	Speciale	Speciale	Speciale
Richiamo:	50	60	70
Tipo di Tesori:	E	F	G
Allineamento:	Caotico	Caotico	Caotico
Valore in PX:	535.000 (53 PP)	973.375 (97 PP)	1.568.750 (156 PP)

Creature

	<i>Sussurante</i>	<i>Orcus</i>	<i>Demogorgone</i>
Sfera:	Entropia	Entropia	Entropia
Status:	Iniziato	Eterno	Eterno
Punti Potere:	400	9.500	5.000 per testa
Anti-Magia:	70	85	90
Classe dell'Armatura:	-6	-7	-8
Dadi Vita*	15*	39*	40*
Punti Ferita:	75	620	660
Movimento:	36m (12m)	27m (9m)	45m (15m)
Volando:	54m (18m)	54m (18m)	45m (15m)
Attacchi:	2 speroni	Vedi sotto	Vedi sotto
Danno:	5-8 ognuno + risucchio di energia	Vedi sotto	Vedi sotto
N° di Creature:	1 (solitario)	1 (unico)	1 (unico)
Tiro Salvezza:	Iniziato	Eterno 4	Eterno 5
Morale:	Speciale	Speciale	Speciale
Richiamo:	40	Speciale	Speciale
Tipo di Tesori:	Ix2	E, F, G, I	B, H, Ix3
Allineamento:	Caotico	Caotico	Caotico
Valore in PX:	39.300 (3 PP)	6.825.500 (682 PP)	7.466.000 (746 PP)

Abilità di tutti i Demoni:

Un bonus di +1 sui tiri per la sorpresa e l'iniziativa
 Utilizzo del Potere (combattimento e magia)
 Richiamo (possibilità in percentuale di evocare un aiuto; vedi Tabella D2 e D3)
 Parlare con qualsiasi Non Morto o cosa vivente
 Controllo dei Non Morti
 Infravisione 36 metri
 Entrare e uscire dal Piano Etereo senza alcun costo 1/giorno
 Entrare e uscire dal Piano Astrale senza alcun costo 1/giorno
 Punteggi delle Caratteristiche alti (come per gli Immortali)
 Rigenerazione di 1 PF al giorno

Resistenze di tutti i Demoni:

Non necessitano di alcun sostentamento (aria, acqua, cibo)
 Immunità alla lettura della mente, malattie, invecchiamento, risucchio di energia, raggio della morte
 Danno minimo da qualsiasi forma di attacco compiuto da mortali
 Anti-Magia

"Demone" è un termine comune che una volta veniva utilizzato per quasi tutti i mostri - comprendendo di tutto, dai Gargoyle ai draghi. Nel gioco di D&D, un Demone è un Immortale che serve la Sfera dell'Entropia. Esso dimora in un luogo proprio, uno dei Piani Esterni di Esistenza. Qualunque Demone incontrato al di fuori del proprio Piano di Residenza sta svolgendo qualche sorta di compito ed è stato inviato o evocato da un Demone più potente o da un mortale estremamente potente (o molto sciocco).

Le statistiche fornite descrivono i corpi normali che i Demoni utilizzano per la maggior parte delle loro apparizioni al di fuori dei loro Piani di Residenza. Questi corpi possono essere uccisi, ma come per gli altri Immortali, questa eventualità rappresenterebbe solo un semplice inconveniente. Se ciò si verifica, la forza vitale del Demone abbandona la forma materiale e ritorna nel proprio Piano Esterno. Questa partenza non può essere impedita neanche facendo ricorso ad uno o più *desideri*. Dopo un certo periodo di tempo, il Demone crea un nuovo corpo e riprende le normali attività.

Tutti i Demoni una volta erano dei mortali, con una forma molto diversa rispetto a quella attuale. La maggior parte dei Demoni erano degli uomini o dei mostri che divennero dei Non Morti e che furono talmente malvagi e astuti da raggiungere l'Immortalità. La maggior parte dei Demoni hanno scelto ed ottenuto le loro posizioni da Immortali, proprio come i personaggi potrebbero aspirare ad altre Sfere.

Nel proprio Piano di Residenza, un Demone è una creatura molto potente. Lì è immune a tutta la magia mortale, può assumere qualunque forma desiderata (come per l'incantesimo di 9° livello *cambia forma*, ma a volontà) e rigenera velocemente (1 PF per Dado Vita per round). Tuttavia, se il corpo del Demone viene ucciso nel suo Piano di Residenza, la sua forza vitale può essere perseguita, catturata e distrutta in modo permanente.

Ciascun Demone è un individuo ed ognuno di essi ha il proprio nome che si è portato dietro nella vita mortale e Immortale. Un Demone non rivela mai a nessuno i suoi veri nomi, qualunque sia la minaccia. Comunque, si dice che se in qualche modo si conoscono tutti i veri nomi di un Demone, quel Demone può essere costretto ad obbedire e servire. Devono essere utilizzati anche molti incantesimi potenti. Questi incantesimi sono ignoti, ormai perduti nel passato.

Se il DM lo permette, gli antichi incantesimi per chiamare i Demoni potrebbero essere scoperti attraverso una ricerca costosa. Anche alcuni nomi di Demoni potrebbero essere scoperti con una ricerca simile, ma una siffatta cosa potrebbe richiamare l'attenzione del Demone in questione. Una ricerca di questo genere è estremamente pericolosa, ma può produrre dei risultati, con un tempo sufficiente, denaro ed energia.

Un mortale non può ottenere un controllo completo su nessun Immortale e quel Demone evocato, e forse vincolato in qualche modo, possiederà ancora una propria volontà. Le leggende narrano dei ripetuti tentativi compiuti dai mortali per controllare i Demoni. Tutti quelli che non hanno mai affrontato dei Demoni, alla fine sono stati totalmente e definitivamente distrutti.

Abilità Standard e Resistenze

Tutte le abilità che seguono, salvo diversa indicazione, sono naturali, non degli effetti magici. Molti sono dei normali poteri degli Immortali.

Punteggi delle Caratteristiche

I punteggi delle caratteristiche dei Demoni vengono determinati nello stesso modo degli altri Immortali. I Talenti Maggiori degli Immortali dell'Entropia sono Forza, Intelligenza e Costituzione. I punteggi fisici (Forza, Destrezza e Costituzione) della forma di un Demone non possono superare il numero di Dadi Vita forniti per quella tipologia.

Per la maggior parte dei Demoni, il Carisma non può superare la metà dei suoi Dadi Vita. Per i Demoni con status di Alto Empireo o superiore (i Demoni Ruggenti ed i Signori dei Demoni qui descritti), il Carisma potrebbe eguagliare i loro Dadi Vita. Il Carisma di un Demone Sussurrante potrebbe superare i suoi Dadi Vita, fino ad un punteggio

massimo di 25. Tutti i Demoni con lo status di Eterno o superiore, quando sono in forma materiale, possiedono i normali poteri dell'Aura, mentre tutti gli altri Demoni sono privi di questo potere. Tutti i Demoni, quando sono in forma incorporea, possiedono un'Aura normale.

Una sintesi dei tipici punteggi delle caratteristiche viene offerta nella descrizione di ciascuna tipologia di Demone. Utilizzare i bonus di Forza e Destrezza nei combattimenti in mischia, secondo le normali procedure (come ad esempio, i Tiri per Colpire e i danni). Ogni Classe dell'Armatura data, riflette già la Destrezza tipica della forma e non deve essere rettificata ad eccezione dei modificatori inerenti le singole situazioni. Allo stesso modo, i Punti Ferita comprendono tutte le rettifiche. Per le cifre esatte di tutti i punteggi, fare riferimento alle Tabelle 2 e 3, Modificatori dei Punteggi delle Caratteristiche.

Richiamo

Qualunque Demone potrebbe chiedere aiuto mentalmente, sperando che un altro Demone sia in ascolto e risponda. Vi è una probabilità in percentuale (diversa per ciascun tipo di Demone) che il Richiamo riceva una risposta. Fare riferimento alla Tabella D2. Risponde solo un Demone, che appare entro 60 piedi (circa 18 metri) dall'invocazione demoniaca in 1-2 round.

Ogni Demone può utilizzare il Richiamo una volta per round e potrebbe continuare a Richiamare a questo ritmo, anche quando è già arrivato qualcuno in aiuto. Un Demone non può utilizzare il Richiamo nello stesso round in cui usa la magia o compie un attacco col Potere. Ogni Richiamo ha un costo di 10 Punti Potere, indipendentemente dal suo esito. Ogni Demone che risponde alla chiamata potrebbe, se convinto della pericolosità della situazione, Richiamare un ulteriore aiuto. Pressoché ogni Demone che utilizzi il Richiamo senza che l'aiuto sia assolutamente necessario, subirà una punizione e, di conseguenza, i Demoni considerano il ricorso a questa capacità come un'ultima manovra disperata. L'unica eccezione riguarda il Demone Sussurrante, che è poco attrezzato per gestire degli aggressori forti e che spesso, se necessario, ricorre al Richiamo. Un Demone che effettua un Richiamo, nello stesso round non può utilizzare in alcun modo il Potere, ad eccezione dell'Avvolgimento difensivo.

Controllo dei Non Morti

Qualunque Demone può provare a controllare i mostri Non Morti, come se fosse lui stesso una potente creatura Non Morta. Per informazioni dettagliate sui Signori e Servi Non Morti, fare riferimento al *Set Master* di D&D (Libro del DM, pagine 22-23). Ottenere questo controllo richiede una spesa di 1 PP per ogni creatura controllata. Esempio: Un Demone Ululante (26 DV) può controllare fino ad un totale di 52 Dadi Vita di Non Morti, nessuno di taglia superiore ai 26 DV, ed in grado di mantenere il controllo fino ad una distanza massima di 26 esagoni di mappa (24 miglia (circa 36 km nella versione italiana))...

Orcus può assumere automaticamente il controllo fino ad un massimo di 200 Dadi Vita di Non Morti se si trova entro una distanza di 180 piedi (circa 54 metri) da loro e può mantenere il controllo per tutto il tempo in cui rimane in una qualsiasi parte del loro piano di esistenza.

Demogorgone può assumere automaticamente il controllo fino ad un massimo di 150 Dadi Vita di Non Morti di qualsiasi genere se si trova entro 120 piedi (circa 36 metri) da loro. Tuttavia, la Demogorgone può mantenere il controllo solo fino ad una distanza massima di 500 miglia (circa 800 km) (circa 21 esagoni di mappa) e non può controllare nessun Non Morto che sia già sotto il controllo di Orcus.

Entrata/Uscita dai Piani

Ogni Demone può entrare o uscire magicamente dal Piano Etereo a comando, senza nessuna spesa di Potere, una volta ogni 24 ore (per tratta). Dal Piano Etereo, un Demone potrebbe entrare nel Piano Astrale nello stesso modo, o potrebbe entrare nel Piano Etereo dall'Astrale - anche in questo caso, una volta ogni 24 ore al massimo (per tratta), senza l'utilizzo di Punti Potere. Con la spesa standard di PP si può sicuramente viaggiare magicamente con più frequenza.

Acqua Santa

Questa sostanza può danneggiare i Demoni, ma (come per tutti gli attacchi) infligge solo il danno minimo oppure 1 Punto Ferita per boccetta. Il suo utilizzo fa anche infuriare il Demone, che risponderà attaccando immediatamente la persona che ha utilizzato l'acqua santa per attaccarlo. Se altri interferiscono durante questo attacco, il Demone,

solitamente, cercherà di oltrepassarli se possibile (ad esempio con il *teletrasporto*), piuttosto che combattere facendosi strada attraverso di loro.

Immunità

Tutti i Demoni sono totalmente immuni a tutte le forme di lettura della mente, malattia, invecchiamento, raggio della morte e risucchio di energia. Essi sono vulnerabili ai colpi mortali ed alla magia mortale (tranne per gli effetti elencati), ma subiscono solo il danno minimo dagli attacchi che producono danni. Questi sono gli attributi standard di tutti gli Immortali di questa Sfera.

Danno Minimo

Ogni volta che si tirano i dadi per determinare la quantità di danni che un tipo di attacco infligge ad un Demone, ogni dado deve essere contato automaticamente come un 1, senza essere tirato. I bonus e le penalità, se applicabili, vengono conteggiati normalmente ed interamente. I Demoni non possono tentare un Tiro Salvezza contro Attacco Fisico per ridurre questo danno alla metà. Questo effetto speciale sostituisce quella regola.

Numero di Creature

I Signori dei Demoni, che inviano gli altri Demoni per eseguire compiti specifici, solitamente ne inviano solo uno che possieda le competenze necessarie per portare a termine il compito assegnatogli. Quando questa tipologia di Demoni non è disponibile per qualunque motivo, potrebbero essere inviati da uno a tre Demoni Minori. Quindi, per ogni tipo di Demone, il numero normale che compare è solamente uno. Se quel Demone trova degli ostacoli imprevisi o gli capita di imbattersi in dei nemici pericolosi (come avventurieri di alto livello), il Demone potrebbe utilizzare il Richiamo per chiedere aiuto. In questo caso il numero totale delle creature potrebbe essere di due o più Demoni e quelli presenti potrebbero essere di tipologie diverse. Quando piazzate dei Demoni, non selezionare casualmente il numero delle creature. Bisogna sempre considerare le ragioni della loro comparsa.

Se si incontra un Signore dei Demoni su uno qualsiasi dei Piani Interni (un evento estremamente raro, che implica sempre qualche grande compito che, per essere portato a termine, richiede questo tipo di forza eccezionale), il Demone sarà assistito di norma da un Demone Sussurrante, un Demone Ruggente e fino ad altri sei Demoni di varie specie. I due Signori non viaggiano mai insieme e non vi è mai stato alcun problema che abbia giustificato la loro attenzione o presenza congiunta.

Punti Potere

Gli Immortali di questa Sfera utilizzano tutte le forme di combattimento col Potere nelle modalità standard.

Dato che non sono affiliati con nessuna delle quattro sfere che controllano la magia, i Demoni hanno diverse limitazioni nella tipologia degli effetti magici che possono produrre. Inoltre, un Demone può impiegare solo un determinato numero massimo di Punti per un qualsivoglia effetto. I costi di Potere per gli effetti magici sono sempre doppi rispetto al costo di base. Tutti i possibili effetti magici, con i rispettivi costi di Potere aggiornati (per i Demoni) e le loro limitazioni per le singole tipologie di Demoni, sono riportati nella Tabella D1a.

La spesa massima si applica solamente al Potere utilizzato per produrre effetti magici. Non si applica alcuna limitazione al combattimento col Potere.

Quando si prepara a creare effetti magici, un Demone deve abbandonare volontariamente la propria A-M e deve lasciarla inattiva se gli effetti magici personali devono essere mantenuti senza rischiare la loro improvvisa scomparsa.

Demogorgone potrebbe utilizzare il Potere contemporaneamente da entrambe le teste. Potrebbe dare inizio a due attacchi col Potere per round e, utilizzando il Potere, potrebbe produrre due effetti magici per round.

Rigenerazione

Tutti i Demoni rigenerano i Punti Ferita, i Punti Potere e le perdite dei punteggi delle caratteristiche alla velocità standard degli Immortali. L'inclinazione di tutti i Piani Esterni ed Interni (ad eccezione del proprio Piano di Residenza) è ostile e, quindi, la velocità di rigenerazione normalmente è di 1 solo punto per giorno. Le tenebre, comunque, forniscono un'inclinazione alleata. Un Demone che rimane nel buio più totale, sia esso normale o magico, rigenera ad un ritmo superiore di 1

Creature

punto per round. Si applica lo stesso tasso di rigenerazione per ogni Demone su qualunque Piano Esterno dell'Entropia. Per questo motivo, dal momento che i Demoni (e gli altri Immortali) sono delle creature rigeneranti, alcune armi potrebbero loro infliggere danni extra.

Tiri Salvezza

Le forme dei Demoni sono vulnerabili alla maggior parte degli attacchi sia di natura mortale che Immortale, anche se alcuni sono immuni ai danni da armi normali o d'argento. Per i Demoni bisogna applicare sempre i Tiri Salvezza Immortali, anche se la forma di attacco è di origine mortale. I Demoni non ottengono alcun Tiro Salvezza Immortale contro colpi fisici che infliggono loro già il minimo dei danni. Per i dati precisi, fare riferimento ai Tiri Salvezza Immortali.

Parlare con Chiunque

Ogni Demone, a suo piacimento, potrebbe parlare con qualsiasi creatura vivente o Non Morta di qualunque tipo.

Sorpresa

Tutti gli Immortali di questa Sfera ottengono un bonus di +1 a tutti i tiri per la sorpresa e l'iniziativa, anche se in corpo a corpo con Immortali di altre Sfere.

Tipo di Tesori

Se il Demone dispone di una tana sul Primo Piano per più di 48 ore, ha accumulato il tesoro annotato. Un numero multiplo di Demoni di una specie potrebbero avere fino a cinque volte il tesoro indicato, ma di solito con molte monete. Una singola tana non viene mai occupata da diverse tipologie di Demoni.

Qualsiasi Demone che venga incontrato (qualunque sia l'ubicazione o il piano di esistenza) potrebbe stare indossando costosi gioielli e portando con sé oggetti di valore. Si portano dietro solamente oggetti molto potenti ed utili, in quanto, per via dell'A-M individuale dei Demoni, questi funzionerebbero al massimo in maniera occasionale.

Abilità Standard e Resistenze

Demone Urlante (Demone dell'Aria, Furia Alata)

Questo Demone ha un aspetto in parte da uccello e in parte da umano, in piedi sopra delle zampe simili a quelle di una cicogna, raggiunge un'altezza di 8 piedi (circa 2,4 metri). Dei potenti artigli adornano le sue braccia umanoide. Le sue zampe sono munite di artigli (speroni). La sua ampia apertura alare piumata di 30 piedi (circa 9 metri) gli consente di volare veloce. Se il Demone dell'Aria riesce ad ottenere la sorpresa scende in Picchiata sull'avversario. In Picchiata attacca (solo) con due speroni, causando danno doppio per ogni colpo e può portare via una vittima di taglia umana o più piccola, come riportato nelle regole sull'attacco in Picchiata (*Set Expert* di D&D pagina 48). Senza la sorpresa, urla come un uccello quando si tuffa all'attacco. Nel corpo a corpo muove entrambi gli artigli, salta e colpisce con gli speroni delle zampe e morde anche. La Furia Alata può essere danneggiata da qualunque tipo di arma. Le caratteristiche comprendono:

Ciascun Talento Maggiore 15-20 (1d6 + 14)

Saggezza e Destrezza 1-20 (1d20)

Carisma 3-10 (1d8 + 2)

Demone Gracchiante (Demone della Palude, Ingoiatore)

Questo disgustoso mostro viscido somiglia ad un rospo umanoide gigante, in piedi misura circa 7 piedi (circa 2,1 metri) di altezza. Con l'ausilio della sorpresa può scagliare la sua lingua magica lunga 10 piedi (circa 3 metri) e, se centra il bersaglio, trascina la vittima tra le sue fauci, mordendo e causando un danno doppio (successo automatico). Nel normale corpo a corpo non utilizza la lingua, in quanto quella parte è facilmente danneggiabile (CA 5). Nel corpo a corpo, il Demone della Palude per attaccare utilizza due artigli ed un morso. Un Ingoiatore può essere danneggiato da qualsiasi arma. I tipici punteggi delle caratteristiche sono:

Ciascun Talento Maggiore 9-23 (1d8 + 15)

Saggezza e Destrezza 3-22 (1d20 + 2)

Carisma 2-11 (1d10 + 1)



Demone Ululante (Demone del Fuoco, Orrore a Quattro Braccia)

Questa bizzarra forma demoniaca ha una testa da lupo con delle lunghe corna affilate, un robusto corpo muscoloso, ma delle normali gambe umane. È alto circa 9 piedi (circa 1,8 metri). Ha quattro braccia; due lunghe braccia sono attaccate alle sue spalle e terminano con due grosse chele simili a quelle dei granchi e due braccia umane più piccole che sporgono dal suo petto. Le braccia più piccole vengono usate solamente per le normali attività, mai nel combattimento in mischia.

Il Demone del Fuoco, quando può, utilizza effetti magici basati sul fuoco per ostacolare o danneggiare gli avversari. Può emettere un urlo spaventoso, costringendo tutti quelli che si trovano entro 180 piedi (circa 54 metri) ad effettuare un controllo sul Morale o fuggire (i PG non sono influenzati). Oltre ai suoi due attacchi con le chele, può attaccare con le sue lunghe corna affilate, così come con un morso. Ulula ogni volta che uno di questi attacchi fallisce. L'Orrore a Quattro Braccia può essere danneggiato da armi magiche o d'argento, ma non da quelle normali. I tipici punteggi delle caratteristiche sono:

Ciascun Talento Maggiore 25-26

Saggezza e Destrezza 7-26 (1d20 + 6)

Carisma 2-13 (1d12 + 1)

Demone Gemente (Demone della Foresta, Morsicatore)

Si tratta di un alto umanoide con il busto e le braccia di una scimmia, una testa di cinghiale e delle gambe caprine. È alto 10 piedi (circa 3 metri). La sua arma preferita per terrorizzare è il suo gemito, un suono rieccheggiante che provoca tremori incontrollabili nelle sue vittime, le quali restano efficacemente paralizzate per 1 turno. Le vittime con meno di 4 Dadi Vita non hanno diritto ad alcun Tiro Salvezza. Una vittima con un numero di Dadi Vita da 4 a 7 o maggiori, per evitare l'effetto può tentare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte e tutte le creature con 8 o più Dadi Vita non vengono influenzate.

Il Demone della Foresta attacca con due artigli e con la bava, attraverso un morso velenoso portatore di malattia. Anche se la vittima effettua con successo un Tiro Salvezza contro Veleno, evitando la morte immediata, la malattia non sarà debellata (niente Tiro Salvezza). Le ferite di una vittima malata non possono essere guarite finché non viene curata la malattia. Un Morsicatore può essere colpito solo da armi magiche. I tipici punteggi delle caratteristiche sono:

Ciascun Talento Maggiore 26-29 (1d4 + 25)

Saggezza e Destrezza 10-29 (1d20 + 9)

Carisma 3-14 (1d12 + 2)



Ciascun Talento Maggiore 28-35 (1d8 + 27)
Saggezza e Destrezza 16-35 (1d20 + 15)
Carisma 14-17 (1d4 + 13)

Demone Sussurrante (Ammaliatore, Grigio Seduttore)

Questo Demone non si trova con gli altri della sua specie, né con i Demoni Sibilanti. Preferisce agire da solo o come compagno di un altro Demone potente. La sua forma naturale è quella di una femmina umana con delle piccole corna e delle grandi ali da pipistrello, ma si incontra raramente sotto questo aspetto. Preferisce mostrarsi sotto forma di una mortale dall'aspetto molto seducente, come si addice ai suoi obiettivi. Il tocco di un Grigio Seduttore causa un risucchio di energia di 1 livello (per round, se applicabile), ma la vittima resta totalmente ignara dell'accaduto fino al turno successivo (se ancora in vita). A sua volta, ad ogni risucchio di energia il Demone (se ferito) viene curato di 1-10 Punti Ferita e di un ammontare simile di Punti Potere. I poteri del Demone, come gli incantesimi di *charme* e *blocca mostri*, possono essere utilizzati con grande profitto in combinazione con questo effetto di risucchio di energia.

L'Ammaliatore prova ad ingannare le sue vittime in modo da convincerle della sua bontà ed innocenza, a volte finge di essere un prigioniero. Conta sulle false apparenze e sul tradimento. Invece di combattere da solo, solitamente si affida ad un compagno potente o ad un alleato sedotto per farlo combattere al posto suo. Tuttavia, se messo alle strette, può rappresentare lui stesso un avversario formidabile. Un Demone Sussurrante può essere danneggiato solo da armi magiche +2 o con incantamento superiore. I tipici punteggi delle caratteristiche sono:

Ciascun Talento Maggiore 10-15 (1d6 + 9)
Saggezza e Destrezza 8-15 (1d8 + 7)
Carisma 13-24 (1d12 + 12)

I Signori dei Demoni

I due esseri che seguono sono al comando di tutti i Demoni descritti in questa sezione. Tuttavia, essi rappresentano solo due dei tanti Eterni di questa Sfera.

Orcus (comunemente chiamato Il Capro) è il comandante di tutti i mortali di questa Sfera, in cui sono inclusi tutti i mostri Non Morti. Egli comanda anche un piccolo gruppo di Immortali fedeli di vario genere. *Demogorgone* (comunemente chiamata La Fanciulla) è al comando della maggior parte degli Immortali qui descritti e, tecnicamente, potrebbe comandare anche *Orcus*, se dovesse intervenire una grande e giustificabile causa. I due sovrani sono quasi di uguale potenza. *Orcus* è un Eterno di 4° livello e *Demogorgone* è un'Alta Eterna.

Le seguenti abilità sono utilizzabili a piacimento da entrambi i Signori dei Demoni, senza nessun costo di Potere: *individuazione del magico*, *individuazione dell'invisibile*, *individuazione dell'allineamento*, *vista rilevante*, *lettura dei linguaggi* e *lettura del magico*. Entrambi i Signori sono telepatici, in grado di inviare e ricevere pensieri. Entrambi sono immuni alla lettura della mente.

I Signori dei Demoni possiedono tutte le abilità e le immunità standard degli altri Demoni e sono anche immuni al *veleno*, alla *paralisi*, alla *pietrificazione* ed alla *paura*. Possono essere danneggiati solo da armi magiche +3 o con incantamento superiore.

Sia questi che tutti gli Eterni della Sfera possiedono l'Aura.

Le forme fisiche qui descritte rappresentano quelle più comunemente utilizzate dai principi dei Demoni. Tuttavia, entrambi utilizzano comunemente l'incantesimo *cambia forma* per trasformarsi in qualunque forma che possa essere utile per i loro scopi. I punteggi delle caratteristiche di *Orcus* hanno tutti un punteggio di 90; quelli della *Demogorgone* hanno tutti un punteggio di 95.

Al posto dell'abilità casuale standard del Richiamo, comune a tutti i Demoni, ciascun Signore può scegliere la tipologia delle creature Richiamate con probabilità differenti di successo (come elencato nella Tabella D3). Se viene scelto un Gargantua, bisogna tirare il d% per determinare l'esatta tipologia che risponde al Richiamo e fare riferimento alla Tabella D4. A differenza degli altri Demoni, un Signore dei Demoni può Richiamare molti Demoni Minori.

Demone Sibilante (Demone dell'Acqua, Distruttore)

Questo Demone appare o come un serpente velenoso gigante lungo 20 piedi (circa 6 metri) o come in parte serpente e in parte umanoide. Sotto forma di serpente può sia mordere che sputare veleno fino ad una distanza di 30 piedi (circa 9 metri). Lo sputo causa cecità, a meno che la vittima non effettui con successo un Tiro Salvezza contro Veleno, mentre il veleno del morso è mortale (penalità di -4 al Tiro Salvezza).

La forma semiumana del Demone dell'Acqua ha un busto femminile dotato di sei braccia (circa 7 piedi (circa 2,1 metri) di altezza) in cima ad un corpo da serpente lungo 10 piedi (circa 3 metri). Ognuna delle sei braccia può maneggiare qualsiasi arma ad una mano (tra cui spade, fruste, reti). Altresì, ogni coppia di mani, invece, potrebbe essere utilizzata per maneggiare un'arma a due mani. Il Demone può passare da una forma all'altra in 1 round e, in contemporanea, potrebbe utilizzare un potere tipo un incantesimo. Quando il mostro assume la forma da serpente tutte le armi vengono lasciate cadere. Un Distruttore può essere danneggiato solo da armi magiche. I tipici punteggi delle caratteristiche sono:

Ciascun Talento Maggiore 25-32 (1d8 + 24)
Saggezza e Destrezza 13-32 (1d20 + 12)
Carisma 5-16 (1d12 + 4)

Demone Ruggente (Demone dell'Acqua, Assassino)

Questo temibile Demone con le zanne ha un corpo umano alto 12 piedi (circa 3,6 metri). Dai lati della sua testa sporgono delle corna affilate di 1 piede (circa 30 cm) e dalla sua schiena spuntano delle enormi ali coriacee. È una creatura ragionevole ed attacca raramente di sorpresa, preferendo offrire alle sue vittime una possibilità di resa totale e incondizionata. In caso di rifiuto di solito ruggisce. Questo ruggito evoca istantaneamente una o entrambe le armi speciali, una *spada a due mani* +5 *affettante*, +10 *contro gli umani* o una *frusta del risucchio* con gli stessi bonus. Per i dettagli sul potere affettante e le capacità di risucchio e per le tipologie di attacco con la frusta vedere il *Set Companion* di D&D. Quando vengono evocate, entrambe le armi appaiono nelle mani del Demone (come per l'incantesimo per maghi di 7° livello, *evoca oggetti*), ma svaniscono automaticamente in caso di caduta o se vengono perse dal Demone, ritornando al Piano di Residenza del Demone. Può utilizzare entrambe queste armi ad una mano e potrebbe usarle entrambe contemporaneamente.

Il Demone della Montagna ama appollaiarsi sulle alte vette o sui dirupi, sia per ragioni tattiche, sia per assumere una posizione dominante. Può parlare in maniera piuttosto convincente e, contemporaneamente, potrebbe utilizzare un Potere come un incantesimo. Possiede capacità di leadership e dominio; il suo grande potere ed il Carisma gli consentono di convincere o costringere a collaborare anche i Caotici più sfermati. Un Assassino può essere danneggiato solo da armi magiche con incanto +2 o maggiore. I tipici punteggi delle caratteristiche sono:

Creature

La Tabella D5 fornisce le statistiche per i Seguaci Speciali che potrebbero rispondere al Richiamo di un Signore dei Demoni. Viene offerta una pagina di riferimento per ogni creatura di dimensioni normali; le "B" (*Set Base* di D&D) e le "C" (*Set Companion* di D&D) elencate si riferiscono ai libri del DM presenti in questi set. Vengono offerti maggiori dettagli per i seguaci Gargantua; per i dettagli su queste creature vedere il *Set Companion* (Libro del Master, pag. 34). I loro risucchi di energia non accrescono la potenza. I Gargantua risucchiatori di livello (Spettri, Presenze e Necrospettri) possono essere creati o Richiamati solamente da un Signore dei Demoni, non da un mortale o un Immortale minore.

Orcus (Il Capro, Il Maestro dei Morti, Il Signore delle Tenebre, Il Principe Nero)

La forma normale di questo Demone è un grasso umanoide simile ad un capro alto 15 piedi (circa 3,5 metri). Le sue grandi corna d'ariete arricciate rappresentano la sua caratteristica più riconoscibile. Le sue braccia sono gigantesche, ma di aspetto molto umano. Le sue gambe sono caprine con degli zoccoli divisi. Quando è disposto a combattere personalmente (un raro evento) utilizza qualunque arma utile, brandendone una per mano ed agitando anche la sua micidiale coda pungente velenosa (penalità di -6 ai Tiri Salvezza). Qualunque Immortale venga colpito dalla coda di *Orcus* perde 1 Dado Vita in maniera permanente (con una corrispondente perdita di Potere, Punti Ferita, ecc...) e deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Risucchio di Potere o perderne temporaneamente altri 3. Le perdite temporanee di Dadi Vita vengono ripristinate automaticamente quando i PP totali della vittima si rigenerano abbastanza in modo da rispecchiarlo. Se *Orcus* non è al massimo del Potere quando questo accade, egli assorbe le perdite di Potere permanenti della vittima (nella stessa maniera in cui una cura magica ripristina i Punti Ferita).

Demogorgone (La Fanciulla, Il Flagello delle Anime, Il Re Lucertola, La Nera Signora)

Questo Demone spesso si *trasforma* nella forma di una bambina umana, apparentemente l'essenza della giovinezza e dell'innocenza. Quando decide di combattere, comunque, lei assume la sua forma normale - un mostro dalla forma di rettile alto 18 piedi (circa 5,4 metri), con due teste di scimmia in cima ad un collo nerboruto, due grossi tentacoli al posto delle braccia ed una coda biforcuta. Può attaccare sia con la coda che

con entrambi i tentacoli in ogni round. La coda può colpire come una frusta (per fare danni o per bloccare), ma ogni colpo causa un risucchio di energia di 1-4 livelli (per le tipologie di personaggi mortali) oppure di Dadi Vita (per i mostri). Qualsiasi Immortale colpito perde 1 Dado Vita permanentemente (e la quantità corrispondente di PP, Punti Ferita, ecc...) e deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Risucchio di Potere o perdere 100 PP in maniera permanente. Ogni colpo di tentacolo andato a segno causa un'orribile putrefazione (nessun Tiro Salvezza) che distrugge immediatamente e permanentemente un quarto dei Punti Ferita (originari) della vittima. Solamente un *desiderio* permetterà di curare questo danno. Il colpo affligge sia i mortali che gli Immortali (ma un Immortale, in un secondo, può creare una nuova forma intatta).

Questo Demone, unico nel suo genere, è in grado di creare due effetti magici in un singolo round, uno per ogni testa. Entrambe le teste, invece, possono essere utilizzate per guardare ad una distanza massima di 120 piedi (circa 36 metri), producendo un effetto speciale come segue. Lo sguardo della testa di sinistra può *charmare* qualsiasi mortale; lo sguardo della testa di destra provoca la pazzia per 1-6 turni. Entrambi gli effetti possono essere evitati effettuando con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi. Entrambi gli sguardi possono colpire anche gli Immortali, provocando un risucchio permanente di 1-6 punti delle caratteristiche. La testa di sinistra colpisce la Saggezza, mentre quella di destra l'Intelligenza. Per ogni sguardo l'Immortale può tentare un Tiro Salvezza contro Attacco Mentale ed il successo indica che l'effetto è stato evitato.

Se la *Demogorgone* non produce alcun effetto magico in un round, entrambe le teste potrebbero guardare all'unisono mentre si girano. Contro i mortali questo ha l'effetto di una rete *charmante* fino a 300 dadi Vita di creature all'interno di un raggio di 120 piedi (circa 36 metri). Una vittima mortale con 30 o più Dadi Vita o livelli di esperienza potrebbe tentare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitare l'effetto, ma con una penalità di -5 al tiro. Per i personaggi mortali bisogna utilizzare i livelli, non i Dadi Vita. Le vittime mortali con meno di 30 livelli o Dadi Vita (compresi tutti i semiumani) non hanno diritto ad alcun Tiro Salvezza. Tutte le vittime *charmate* obbediranno ai comandi della *Demogorgone* per 1 turno, ma, naturalmente, non effettueranno nessuna attività autodistruttiva. Questo attacco col doppio sguardo colpisce tutti gli Immortali nel raggio d'azione, come se ogni vittima fosse attaccata da entrambi gli sguardi. Con questa forma d'attacco, *Demogorgone* può influenzare simultaneamente un gruppo misto composto da mortali e Immortali.



Tabelle di Riferimento: Tutti i Demoni

Tabella D1: Effetti Magici Prodotti dai Demoni

D1a. Limitazioni agli Effetti Magici per tipologia di Demone

Tipologia di demone	Spesa Massima di PP per Effetti Magici
Sussurrante	8
Urlante	8
Gracchiante	14
Ululante	20
Gemente	26
Sibilante	32
Ruggente	38
Orcus	40
Demogorgone	40

D1b. Tutti gli Effetti Magici Utilizzabili dagli Immortali della Sfera dell'Entropia (Per la Tabella D1b. vedere all'interno della retro copertina)

Tabella D2: Richiamo (Demoni Minori)

Cercare il Demone Richiamante sulla riga in alto. Tirare 1d100 per verificare le probabilità di successo nel Richiamo indicate sotto ogni tipologia. Se il risultato indica una corrispondenza, tirare di nuovo e determinare la tipologia di Demone che risponde al Richiamo nella colonna corrispondente.

Demone Richiamante	Demone Richiamante							
	Urlante	Gracchiante	Ululante	Gemente	Sibilante	Ruggente	Sussurrante	Demone Rispondente
	10%	20%	30%	60%	50%	70%	40%	
01-95	01-20	01-13	01-12	01-08	01-02	01		Urlante
96-99	21-95	14-40	13-30	09-20	03-05	02-03		Gracchiante
00	96-99	41-91	31-55	21-37	06-25	04-06		Ululante
	00	92-99	56-88	38-60	26-90	07-65		Gemente
		00	89-95	61-90	91-95	-		Sibilante
			96-98	91-97	-	66-97		Ruggente
			99-00	-	96-97	-		Sussurrante
				98-99	98-99	98-99		Orcus
				00	00	00		Demogorgone

Tabelle D3-D7: Richiamo (Orcus e Demogorgone)

Scegliere tra una delle quattro categorie sulla Tabella D3 e tirare 1d100 per verificare il successo del Richiamo. Per i Demoni rispondenti fare riferimento alla Tabella D4 oppure alle Tabelle D5, D6 e D7 per i Seguaci Speciali.

Tabella D3: Demoni Rispondenti

Possibili Rispondenti	Probabilità di successo per...	
	Orcus	Demogorgone
A. Demone Sibilante o Ruggente	50	55%
B. Demone Gracchiante, Gemente, Urlante o Ululante	80	85%
C. Demone Sussurrante	90	95%
D. Seguaci Speciali	100	100%

Tabella D4: Demoni che Appaiono Soltanto al Richiamo di Orcus o Demogorgone

Tirare 1d100 e fare riferimento alla colonna corrispondente come determinato dalla scelta fatta nella Tabella D3. Per la Scelta D (Seguaci Speciali) utilizzare la Tabella D5.

Rispondente	Numero	A	B	C
Gracchiante	2-5		01-20	
Gemente	1-3		21-70	
Sibilante	1-3	01-35		
Ululante	1-4		71-95	
Ruggente	1	36-00		01-02
Urlante	2-5		96-00	
Sussurrante	1			03-00

Tabella D5: Seguaci Speciali (Solamente per Orcus e Demogorgone)

Selezionare una sola tipologia e tirare per determinare il numero che figura. La risposta è automatica (100% di successo).

Orcus	Demogorgone
3-30 Mummie	4-24 Camaleonti Cornuti
2-20 Necrospettri	3-18 Tuatara
2-12 Vampiri	3-12 Viverne
1-6 Fantasm	2-8 Vermi Scarlatti
1-3 Spiriti	1-4 Draghi Piccoli
1 Ombra	1-2 Testuggini Dragone
1 Non Morto Gargantua (Vedere Tabella D6)	1 Serpente o Lucertola Gargantua (Vedere Tabella D6)

Tabella D6: Tipologia di Gargantua Rispondente (Solamente per Orcus e Demogorgone)

Orcus	d%	Demogorgone
Scheletro	01-28	Cobra Sputante
Zombi	29-51	Vipera Butterata
Ghoul	52-69	Geco
Spettro	70-83	Serpente a Sonagli
Presenza	84-93	Pitone
Mummia	94-99	Camaleonte Cornuto
Necrospettro	00	Tuatara

Creature

Tabella D7: Statistiche dei Seguaci Speciali

D7a. Seguaci Normali

Demogorgone

Drago (piccolo): B31; CA 2/1/-1/-2; DV 7** fino a 11**; MV 27m/72m volando; THACO 13/12/11/10; AT 2 artigli/1 morso (+ soffio); scegliere qualunque Caotico (Nero, Verde, Rosso, Rame)
 Testuggine Dragone: C37; CA -2; DV 30*; MV 9m/27m nuotando; THACO 0; AT 2 artigli/1 morso (+ soffio); Danno 1d8/1d8/10d6
 Camaleonte Cornuto: B41; CA 2; DV 5*; MV 36m; THACO 15; AT 1 morso/1 corno; Danno 2d4/1d6
 Verme Scarlato: X62; CA 6; DV 15*; MV 18m; THACO 8; AT 1 morso/1 aculeo; Danno 2d8/1d8 + veleno
 Tuatara: B41; CA 4; DV 6; MV 27m; THACO 14; AT 2 artigli/1 morso; Danno 1d4/1d4/2d6
 Viverna: X62; CA 3; DV 7*; MV 27m/72m volando; THACO 13; AT 1 morso/1 pungiglione; Danno 2d8/1d6 + veleno

Orcus

Mummia; X55; CA 3; DV 5 + 1**; MV 18m; THACO 14; AT 1 tocco; Danno 1d12 + malattia
 Ombra: DV 20***** fino a 30*****
 Fantasma: C33; DV 10*** fino a 12***
 Necrospetto: X56; CA 2; DV 6*; MV 45m/90m volando; THACO 14; AT 1 tocco; Danno 1d8 + risucchio (2 livelli)
 Spirito: C36; DV 14**** fino a 18****
 Vampiro: X61; CA 2; DV 7** fino a 9**; MV 36m/54m volando; THACO 13; AT 1 tocco; Danno 1d10 + risucchio (2 livelli)

Ombra, Fantasma o Spirito: Per i dettagli fare riferimento alla descrizione del mostro. Selezionare casualmente una delle tre possibili tipologie per ogni creatura.

D7b. Seguaci Gargantua

Tipologia	CA	DV	MV	THACO	AT	Danno	VPX
Cobra	7	8**	54m	12	1 morso	3d4 + veleno	1.750
Geco	5	25*	72m	3	1 morso	4d8	9.500
Ghoul	6	16**	54m	7	2 artigli/1 morso	3d4/3d4/3d4 + paralisi	3.250
Camaleonte	2	40**	72m	3	2 morsi	4d8/4d6	20.750
Mummia	3	41***	36m	2	1 tocco	4d12 + malattia	28.500
Vipera Butterata	6	16**	54m	7	1 morso	2d8 + veleno	3.250
Pitone	6	40**	54m	2	1 morso/1 stritolamento	2d8/4d8	20.750
Serpente a Sonagli	5	32**	72m	2	2 morsi	2d8/2d8 + veleno	14.750
Scheletro	7	8*	36m	12	1 arma	4d6	1.200
Necrospetto	2	48***	90m	2	1 tocco	4d8 + risucchio di energia (2)	35.500
Tuatara	4	48*	54m	2	2 artigli/1 morso	2d8/2d8/6d8	26.750
Spetto	5	24**	54m	3	1 tocco	1d4 + risucchio di energia (1)	8.750
Presenza	3	32***	72m	2	1 tocco	4d6 + risucchio di energia (1)	19.500
Zombi	8	16*	54m	7	1 artiglio	4d8	2.300

Diabolus

Sfera:	Nessuna
Status:	Mortale
Punti Potere:	Nessuno
Anti-Magia:	100% (contro normali) o 0
Classe dell'Armatura:	8 (base; vedi sotto)
Dadi Vita	1 fino a 9
Movimento:	36m (12m) (e vedere sotto)
Attacchi:	1 morso oppure arma/1 coda
Danno:	1-6 oppure 1-10/1-4 + speciale
N° di Creature:	Qualsiasi
Tiro Salvezza:	Classe Personaggio e livello
Morale:	Qualsiasi
Tipo di Tesori:	Qualsiasi
Allineamento:	Qualsiasi (soprattutto Caotico)
Valore in PX:	A seconda della classe e del livello

Descrizione: I Diaboli sono una razza umanoide di creature dell'Incubo, di dimensioni uguali alla gamma riscontrata negli umani. I Diaboli possiedono delle braccia molto muscolose e la loro pelle è di colore rosso brillante, lucida e glabra. I loro piedi hanno gli zoccoli divisi come i maiali e le loro mani hanno solo tre dita ciascuna, ma, altrimenti, sono del tutto umani. Le pupille dei loro occhi hanno aperture verticali, in maniera simile ad alcuni rettili. Il naso, di solito, è più lungo e più bitorzoluto rispetto a quello di un umano. Un'altra caratteristica rettiliana è rappresentata da una lunga lingua biforcuta, che è dotata di diversi sensi, olfatto, udito e rilevamento di calore. Due piccole corna sporgono dalla parte superiore della testa, ma queste rappresentano solo dei semplici resti vestigiali della prima evoluzione e sono pressoché inutili. Ogni Diabolus ha una coda leggermente più lunga delle sue gambe.

I Diaboli sono nativi del Primo Piano, ma vivono nel quinto spazio dimensionale, uno spazio costituito dalla terza, dalla quarta e dalla quinta dimensione e denominato la dimensione dell'Incubo. Il Piano/i d'Origine dei Personaggi Giocanti sono vicini, ma non coincidono con quelli dei Diaboli. Per via della prospettiva aliena della dimensione dell'Incubo, le creature dallo spazio Normale vedono le creature dell'Incubo come degli orribili mostri, così come i pacifici Diaboli vedono le creature Normali come delle mostruosità grottesche.

Abilità e Limitazioni: Le abilità dei Diaboli sono per lo più identiche a quelle degli uomini normali. I Diaboli adulti avventurieri progrediscono attraverso le stesse classi di personaggio disponibili per gli umani e, in tal modo, ottengono le stesse abilità. I Diaboli sono fisicamente più prestanti rispetto agli umani e, se non hanno armi disponibili, possono attaccare col morso o con la coda. Come per le altre creature dell'Incubo, la coda è velenosa ed una vittima punta dalla coda deve effettuare un Tiro Salvezza o restare paralizzato per 1-6 round. Tutti i Diaboli sono immuni a questo veleno. Lo strumento preferito da tutti i Diaboli adulti consiste in un tridente senza ardiglioni con un manico allungato. Questo può essere usato per attaccare (danno 1-10 più il bonus della Forza), ma può anche essere utilizzato per comunicare, migliorare il movimento e difendersi. Se un Diabolus non attacca in un round, potrebbe difendersi col tridente, guadagnando un bonus di - 5 alla propria Classe dell'Armatura. Il tridente può essere utilizzato per una comunicazione silenziosa, ma molto dettagliata, attraverso l'uso di un sistema di rotazioni e movimenti comprensibile da tutti i Diaboli adulti. Utilizzando la coda ed il tridente, un Diabolus può ricorrere ad una forma di movimento rotatorio acrobatico che gli consente di muoversi al doppio della normale velocità di corsa, oppure a 72 metri per round. Quando ricorre a questa manovra, il Diabolus deve concentrarsi e, di conseguenza, nel frattempo non può compiere nessuna altra azione. Il movimento a ruota stanca come se si stesse correndo e può essere mantenuto al massimo per 30 round (5 minuti) e deve essere seguito da un periodo di riposo. La quantità di tempo necessaria per il riposo è pari a sei volte il totale del tempo impiegato nell'esecuzione della ruota.

Resistenze: I Tiri Salvezza di ciascun Diabolus sono quelli da uomo comune o quelli corrispondenti alla sua classe di personaggio ed al suo livello. Tutte le altre resistenze applicabili per gli esseri umani si applicano anche per i Diaboli.

Un Diabolus ha una Classe dell'Armatura di base 8, leggermente migliore di quella di un uomo comune a causa delle naturali capacità difensive (ottenendo +2 alla loro Classe dell'Armatura). I Diaboli indossano diversi tipi di armature e, quindi, possono migliorare la loro CA di base fino ad un massimo di -3 (con lo scudo ed il loro equivalente di armatura completa).

Tutti i Diaboli sono completamente influenzabili dagli effetti magici prodotti dalle creature della dimensione Normale. Similmente, gli effetti magici di natura diabolica non possono influenzarli. Non vi sono immunità o resistenze particolari da applicare per gli effetti magici di natura Immortale.

Abitudini: I Diaboli sono una razza allegra e benintenzionata. Come la maggior parte delle creature dell'Incubo, essi credono che il Caos rappresenti il disordine naturale di tutte le cose e cercano di portare la loro allegria a tutti coloro che sono ricettivi a tali idee. In genere, non cercano di forzare coloro che le disdegnano.

La cultura e le interrelazioni diaboliche, per certi versi sono molto simili a quelle umane, ma sorprendentemente diverse per altri aspetti. Essi promuovono il Caos, la probabilità e l'ispirazione, guardando all'ordine, alle leggi ed alla disciplina come qualcosa di malvagio. Anche se si tratta di una società caotica, essi hanno delle usanze, ma ogni volta che un'usanza viene praticata, questa viene leggermente cambiata. I Diaboli non hanno nessuna organizzazione stabilita, né governanti, naturalmente, ma riescono a gestirsi molto bene senza di essi.

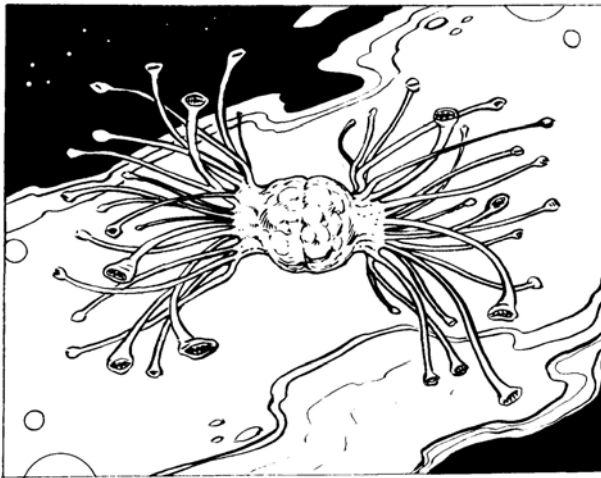
Background: Anche se sono entrambi originari del Primo Piano, i mondi degli umani e quelli dei Diaboli sono divisi. La segregazione viene ulteriormente favorita dagli opposti punti di vista dimensionali delle razze, in quanto essi hanno solamente una dimensione in comune. Anche se i Diaboli esistono all'incirca da quando esiste il genere umano, il contatto è estremamente raro. I Diaboli sono a conoscenza dell'esistenza degli altri piani, ma li visitano solo occasionalmente utilizzando la magia. Essi preferiscono decisamente i loro mondi.

I Diaboli sono poco interessati alla guerra ed alle armi e seguono un rigoroso codice etico di non interferenza. La loro tecnologia di base è di gran lunga più primitiva rispetto a quella umana, ma le loro forme d'arte, la generosità, la filosofia e le attitudini tolleranti superano quelle del genere umano.

Qualche Diabolus esploratore, in rare occasioni, si è imbattuto negli umani ed il naturale risultato è stato quello di un orrore reciproco. Le leggende umane hanno ingigantito questi eventi e, di conseguenza, i Diaboli sono molto temuti e diffamati. I Diaboli raccontano storie simili ai loro giovani, le quali descrivono gli orribili esseri pelosi che si inventano ogni sorta di strumento per garantire la distruzione dell'intera esistenza. Alcune religioni Diabole, sostengono che gli esseri umani siano degli agenti del male. Probabilmente i fraintendimenti di entrambe le parti non saranno mai chiariti.

Alcuni Diaboli hanno raggiunto l'Immortalità seguendo percorsi molto simili a quelli a disposizione degli esseri umani e semiumani. Tuttavia, la loro natura caotica rende la maggior parte dei Diaboli inadatti a restare per lunghi periodi all'interno della gerarchia Immortale. Essi possono essere trovati in ogni Sfera, ma, generalmente, sono guardati con sospetto.

I Diaboli mortali vengono costantemente osservati e tenuti a bada dagli Immortali che li considerano come una valida fonte alternativa percorribile nel caso in cui l'esperimento primario con gli umani dovesse fallire - qualora gli aggressivissimi esseri umani dovessero avere eventualmente successo nei loro apparenti scopi autodistruttivi. I Diaboli, naturalmente, non sono a conoscenza di tutto questo e, anche se potrebbero eventualmente maturare ed ereditare il controllo del Multiverso, essi (intesi come razza) non saranno pronti per questa responsabilità ancora per molti eoni.



Draeden

Sfera:	Pensiero
Status:	Empireo o Eterno
Punti Potere:	30 per DV (3.030-6.000)
Anti-Magia:	99%
Classe dell'Armatura:	-20
Dadi Vita	101-200
Movimento:	30 km (10 km)
Attacchi:	Fino a 40 colpi
Danno:	1-100 ognuno
N° di Creature:	1
Tiro Salvezza:	Immortale con lo stesso totale di PP (Empireo Novizio fino a Eterno 1)
Morale:	11
Tipo di Tesori:	Speciale
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	101 DV: 7.587.500 (756 PP) 150 DV: 16.904.800 (1.690 PP) 200 DV: 30.126.500 (3.012 PP)

Descrizione: I Draeden sono temuti e rispettati da tutti quelli che sono a conoscenza della loro esistenza. L'aspetto vero di un Draeden, anche se viene visto raramente, è quello di un ammasso composto da 20 filamenti tubolari, tutti attaccati simmetricamente al nodo centrale, che si aprono a ventaglio su entrambe le estremità. Ogni filamento ha una bocca ad entrambe le estremità e racchiude un condotto digestivo che conduce al nodo centrale. Il nodo rappresenta l'equivalente di uno stomaco e contiene diverse migliaia di massi per aiutare la digestione. Questi massi hanno una grandezza variabile da 30 cm a 6 metri e sono costituiti di solido diamante consumato per migliorare la fluidità dei fluidi acidi. L'intelligenza di un Draeden è tutta raccolta in un a rete neuronale che abbraccia la maggior parte della forma. La lunghezza totale della creatura corrisponde a circa 300 metri per Dado Vita. La larghezza del nodo centrale corrisponde al 10% della lunghezza totale.

Anche se i sei punteggi delle caratteristiche standard risultano inadeguati per descrivere questa forma di vita, bisogna considerare ognuno di questi come avente il punteggio massimo per gli Immortali (100). Negli attacchi in corpo a corpo di un Draeden non si applicano modificatori ai punteggi delle caratteristiche. I Draeden non hanno l'Aura, ma possono comprendere le comunicazioni via Aura utilizzate dagli Immortali.

Abilità e Limitazioni: Qualsiasi creatura che veda un Draeden deve effettuare una prova standard in Saggezza (senza modifiche e

utilizzando 1d100). Se la prova ha successo, l'osservatore visualizza la vera forma del Draeden. Tutti coloro che falliranno la prova crederanno di guardare il più letale e invulnerabile essere immaginabile. Per la maggior parte degli Immortali, i Draeden appaiono come enormi e potenti esseri nemici della Sfera dell'Entropia, solitamente Eterni o Gerarchi. Gli umani ed i semiumani mortali, di solito, li vedono come degli enormi draghi.

Se un Draeden incontra della materia, solitamente tenterà di mangiarla. Il Draeden può scegliere di attaccare con un morso o ingoiare la preda con ognuna delle sue bocche e, quindi, potrebbe attaccare fino a 20 avversari diversi per ogni lato del suo corpo. I filamenti flessibili possono raggiungere qualsiasi punto di ogni lato, per una distanza massima di un terzo della lunghezza totale della creatura. Se un bersaglio misura più di 300 metri in una qualsiasi delle sue dimensioni, non può essere inghiottito. Un Draeden non inghiottirà in modo consapevole qualunque cosa che in seguito potrebbe costituire una minaccia per lui, preferendo mordere fin quando il bersaglio sarà morto.

Un semplice attacco col morso infligge 1-100 Punti Ferita. Un attacco con ingoio inizialmente infligge solo 1-10 Punti Ferita, ma il bersaglio subisce 1-100 Punti Ferita ad ogni round successivo per via dei fluidi digestivi acidi del mostro. La parte interna del Draeden ha CA -10.

La creatura ha un'abilità col Potere ritenuta unica per la sua specie. Spendendo solamente 5 PP, il Draeden può riprodurre l'esatta tipologia e la forza di un qualsiasi attacco col Potere in arrivo. Nel gioco questa nuova forma di attacco col Potere viene chiamata "Riflesso". Esempio: Un Immortale dichiara di voler effettuare un attacco col Potere contro il Draeden. Il DM sceglie di utilizzare il "Riflesso". Qualunque tipo di forza e di attacco venga sferrato dall'attaccante, il DM riproduce un effetto identico con la stessa forza, ma sottraendo al mostro solo un utilizzo di 5 PP.

Gli Immortali non possono utilizzare, apprendere o, altrimenti, duplicare il Riflesso come un'opzione di combattimento col Potere.

I Draeden, se lo desiderano, possono anche impiegare tutte le normali opzioni di combattimento col Potere. Essi potrebbero creare tutti gli effetti magici utilizzando il Potere, ma lo fanno raramente. Un Draeden può attraversare qualsiasi dimensione o confine planare spendendo 10 PP. Se seriamente minacciato, un Draeden, se possibile, solitamente utilizzerà la magia per fuggire attraverso le dimensioni o i confini planari.

I Draeden hanno una percezione dell'ambiente circostante in qualche modo sconosciuta, che non può essere bloccata con nessun mezzo, sia esso magico o di altro genere. Essi possono utilizzare le loro bocche per parlare qualunque lingua nella quale si imbattano. Rigenerano PP, Punti Ferita e punteggi delle caratteristiche alla velocità massima (1 per round) in tutti gli ambienti, i piani e le dimensioni.

Resistenze: La Classe dell'Armatura alta e gli alti punteggi delle caratteristiche di un Draeden, così come il 99% di A-M e l'abilità unica col Potere, servono per proteggerlo da molteplici forme di attacco. Non può essere colpito da armi normali o veleno, ma non possiede alcuna immunità specifica. Un Draeden effettua il Tiro Salvezza come se fosse un Empireo Novizio, anche se apparentemente è un mortale. Se sono Immortali, i Piani di Residenza dei Draeden si trovano tra l'infinito numero di Piani Esterni che non sono ancora stati esplorati dagli Immortali. (La scoperta di un piano di questo genere rappresenterebbe un evento di prima grandezza, ma anche dopo milioni di anni di ricerca quasi costante, gli Immortali non sono ancora riusciti a scoprirlo.)

Abitudini: I Draeden disprezzano tutta la materia elementale e non amano l'essenza dei Piani Etereo ed Astrale. Essi preferiscono vagare nelle profondità del vuoto perfetto, specialmente in quelle del Primo e dei Piani degli Elementali.

I Draeden, solitamente, stanno alla larga dagli Immortali e dai loro progetti, ma a volte vengono incontrati in maniera casuale. Il alcuni casi attaccano i progetti degli Immortali senza nessun motivo apparente. Molti Immortali hanno preferito abbandonare i progetti minori piuttosto che affrontare i Draeden trasgressori. Tali attacchi sono molto rari, in quanto tecnicamente esiste una tregua tra gli Immortali e questa temibile razza.

Queste creature si incontrano raramente e viaggiano quasi sempre da sole. Gli unici casi di apparizioni di più Draeden insieme si sono verificati nel momento in cui si sono deliberatamente riuniti per attaccare alcuni avamposti o progetti Immortali. Ben 20 Draeden si unirono in questo modo almeno una volta nel lontano passato. Non si verifica alcun evento di questo tipo da oltre 200 milioni di anni.

Ovviamente, con un'intelligenza incredibilmente alta, a volte i Draeden, se gli avversari sono numerosi e di status Immortale, accettano di negoziare. Tuttavia, essi sono piuttosto arroganti ed egocentrici e potrebbero improvvisamente respingere tutte le proposte senza nessun motivo apparente.

Background: I Draeden discendono da esseri che esistevano prima degli Immortali, esseri che, di fatto, potrebbero aver creato parte o anche l'intero Multiverso. Il numero esatto della loro popolazione è sconosciuto, ma contano almeno 1.000 creature. I Draeden considerano ancora l'intero Multiverso come un loro dominio. Quando gli Immortali si assunsero la responsabilità di tutta l'esistenza, i Draeden si risentirono. Ma dopo lunghi conflitti e negoziazioni, essi accettarono la pace. I Draeden hanno intenzione di sopravvivere ai loro nemici semplicemente aspettando che gli Immortali si distruggano tra di loro, lasciando ancora una volta il Multiverso ai Draeden.

Signore dei Draghi

Nome	Status	Valore PX contro avversari Immortali
Perla, il Drago della Luna	Temporale 4	349.750 (84 PP)
Opale, il Drago del Sole	Celestiale 2	438.500 (43 PP)
Diamante, il Drago della Stella	Celestiale 5	526.000 (52 PP)
Il Grande Drago	Eterno 5	846.500 (84 PP)

Descrizione: I Signori dei Draghi sono descritti nel *Set Master* di D&D (Libro del DM, pagine 38-39). Come viene indicato lì, sono tutti Immortali.

I draghi ed i Signori dei Draghi non sono affiliati con nessuna Sfera. I Signori dei Draghi non progrediscono in nessuna gerarchia; tutte le statistiche date sono immutabili.

Abilità e Limitazioni: I Signori dei Draghi non hanno Punti Potere, ma sono completamente immuni al Potere. Qualunque avversario che utilizzi un attacco col Potere contro un Signore dei Draghi deve detrarre l'ammontare dei PP scelto per la forma di attacco utilizzata, ma poi si renderà subito conto che l'attacco non ha avuto effetto, anche se non si verificherà alcun attacco di risposta. Le Sonde utilizzate nei loro confronti producono risultati normali. Le creature non possono proteggersi contro le Sonde.

Se la forma di un Signore dei Draghi viene uccisa su un qualsiasi piano, salvo il suo Piano di Residenza, la sua forza vitale ritorna al Piano di Residenza, proprio come quella di qualunque Immortale. Ciascun Signore ha la capacità di creare una nuova forma fisica attraverso la distruzione dello spirito di un seguace leale e convertendone l'essenza. Anche se questo distrugge completamente la vittima, gli spiriti dei draghi del Piano di Residenza ritengono che sia un grande onore sacrificarsi per il loro sovrano. Si tratta di un'occasione gioiosa, non triste. Per fortuna questi sacrifici sono raramente necessari, in quanto i Signori dei Draghi si prendono estrema cura dei loro sudditi e, quando è possibile, evitano di danneggiarli.

Resistenze: Questi esseri non possiedono l'A-M. In aggiunta alle immunità alle armi ed agli incantesimi già pubblicati, essi sono immuni ad alcuni effetti magici di origine Immortale. I Signori dei Draghi minori sono immuni agli effetti magici che hanno un costo base di 7 PP o minore; Il Grande Drago è immune agli effetti che hanno un costo di 15 PP o minore. Viene sempre utilizzato il costo base per determinare le immunità, non il costo totale.

I Signori dei Draghi, contro gli attacchi di origine Immortale, possiedono i Tiri Salvezza come gli Immortali di status equivalente (indicato nel grafico precedente). Su qualunque piano tranne il Primo, essi potrebbero altresì effettuare un Tiro Salvezza per ridurre il danno di qualsiasi attacco fisico alla metà. Quando si trovano sul Primo Piano

non godono di questo beneficio e, di conseguenza, quando vi si recano portano con sé diversi alleati ed assistenti.

Abitudini: Ognuno dei Signori dei Draghi ha il proprio Piano di Residenza. Gli Immortali, generalmente, si riferiscono a questo gruppo di quattro Piani Esterni adiacenti definendolo il Grappolo Draconiano o semplicemente i Quattro. Essi accolgono i visitatori che si comportano bene. Ma guai all'invasore che potrebbe essere attaccato da migliaia di draghi contemporaneamente!

Ognuno dei quattro piani è popolato dagli spiriti disincarnati di tutti i draghi che sono morti nel passato. Tutti quelli di un singolo allineamento si trovano all'interno del piano del loro sovrano. I draghi più grandi, più coraggiosi e più maturi - l'equivalente draconiano degli eroi epici - ottengono il privilegio di servire e vivere con Il Grande Drago. Le popolazioni draghesche di ogni piano sono approssimativamente uguali.

Una volta ogni 20 ore, sui Piani Esterni ciascun spirito di drago può assumere la sua forma mortale originaria per un massimo di 1 turno. Gli spiriti dei draghi si reincarnano in forma mortale una volta ogni 10.000 anni e vivono su qualunque Piano Interno e su molti Piani Esterni. Gli spiriti dei draghi non portano alcun rancore nei confronti degli uccisori delle loro precedenti forme mortali. I draghi non attaccano mai un Dreaden per nessuna ragione e quelle creature trattano i draghi con lo stesso rispetto.

Background: Gli Immortali credono che i draghi ed i Draeden siano strettamente correlati, nonostante le enormi differenze nelle loro forme fisiche e nelle capacità. I draghi sono sicuramente antecedenti agli Immortali, in quanto essi furono spettatori neutrali durante la grande guerra del lontano passato tra Draeden ed Immortali. I draghi ritengono che la storia sia irrilevante; semplicemente esistono, adempiendo alla loro funzione nel Multiverso. Fanno parte del ciclo naturale della vita. Essi forniscono una sfida per i mortali che cercano di ottenere la grandezza nell'Immortalità.

Creature Elementali

Alcuni degli esseri elementali descritti nei set precedenti sono in grado di raggiungere l'Immortalità. Questo evento è molto raro, ma possibile.

Ciascun tipo di Elementale corrisponde alla materia di una singola Sfera. Le razze elementali che non sono dei veri Elementali sono quindi limitate allo status Immortale all'interno delle loro Sfere corrispondenti. I cammini per l'Immortalità di queste creature sono un po' diversi da quelli a disposizione per i personaggi giocanti, ma non verranno forniti in dettaglio qui.

Gli Elementali normali non sono ambiziosi e non possono raggiungere questo livello. I Signori degli Elementali (descritti nel *Set Master* di D&D) si accontentano di fungere da signori della propria specie. La durata della loro vita è così lunga che non vedono nessuna ragione per seguire il difficile cammino per l'Immortalità. Ma ogni razza di Elementali ha uno sponsor ed un protettore Immortale. Questi esseri sono chiamati Elemaster.

Alcuni individui eccezionali di altre razze native dei Piani degli Elementali compiono la ricerca e, occasionalmente, raggiungono l'Immortalità. Queste razze sono descritte nel *Set Companion* di D&D® ed includono gli Haouu e gli Sshai (aria), gli esseri Orda ed i Kryst (terra), gli Elioni (fuoco) e gli Hydrax e le Ondine (acqua). Per quanto riguarda i ragguardevoli Geni (aria) e gli Efriti (fuoco), solo i loro sovrani, i pascià e gli emiri (rispettivamente), potrebbero lottare per l'Immortalità.

Questi esseri non vengono descritti in questo set. Se desiderate includerli nelle vostre partite con gli Immortali, dovete utilizzare le stesse procedure per la conversione dei personaggi mortali allo status Immortale (Guida del Giocatore, pagina 14) e, se necessario, aggiungere i poteri alle descrizioni dei mostri. Tutte queste creature hanno dei punteggi delle caratteristiche mentali, di solito della stessa portata dei personaggi mortali. I loro punteggi fisici sono 1-6 punti superiori rispetto a quelli umani. Si noti che le abilità speciali, tra cui gli effetti degli incantesimi, vengono perse via via che si guadagnano i più ampi Poteri Immortali.

Le note su un'altra creatura elementale, la Fenice, possono essere trovate a pagina 46.

Creature

Elemaster

Sfera:	Elemento equivalente
Status:	Gerarca 2
Punti Potere:	12.000
Anti-Magia:	90%
Classe dell'Armatura:	-18
Dadi Vita	42
Movimento:	Come un Immortale
Attacchi:	4 attacchi col pugno
Danno:	Fino a 100 (ognuno)
N° di Creature:	1 (unico)
Tiro Salvezza:	Gerarca 2
Morale:	Speciale
Tipo di Tesori:	Speciale
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	9.539.250 (953 PP)

Descrizione: Gli Elemaster sono degli aiutanti di alto rango che servono direttamente i Gerarchi Esperti delle Sfere. Essi rappresentano e governano tutti gli Elementali del Multiverso.

La forma normale di un Elemaster è simile a quella della sua tipologia Elementale, ma ha un'altezza di 20 piedi (circa 6 metri). È in grado di ridurre o ingrandire le proprie dimensioni fino ad un minimo di 1 pollice (circa 2,5 cm) e ad un massimo di 300 piedi (circa 90 metri). Tale abilità è innata, non magica, e non richiede alcuna spesa di Potere.

Abilità e Limitazioni: Un Elemaster possiede tutte le forme di combattimento col Potere e potrebbe impiegare il Potere per creare qualunque effetto magico della sua Sfera, a metà costo normale (arrotondato per eccesso). Gli Elemaster potrebbero creare effetti di altre Sfere, ma ad un costo 10 volte superiore di quello normale (cumulativo con il moltiplicatore per la dominanza).

Le forme normali degli Elemaster sono costose e progettate con attenzione, così, se possibile, essi pongono molta attenzione per evitare che vengano distrutte. Ognuna di esse possiede i punteggi completi delle caratteristiche dell'Elemaster, che equivalgono tutti a 75 (+13 di modificatore). Ogni Elemaster possiede l'Aura standard. Qualsiasi prova sul punteggio delle caratteristiche relativa all'elemento rappresentato non viene mai penalizzata per la difficoltà (anche se di frequente si applicano i bonus per la facilità). Per esempio, se l'Earthmaster (l'Elemaster della Terra) tenta di lanciare un asteroide con una massa di miliardi di tonnellate contro un avversario, avrà, senza che si applichino penalità, il 75% di base di probabilità di successo.

Sebbene abbiano lo status di "Apprendista Gerarca", gli Elemaster non possono progredire ulteriormente e non possono diventare Gerarchi Esperti.

Resistenze: Gli Elemaster possiedono il 90% di A-M, ma solitamente la annullano se hanno intenzione di creare effetti magici. Sono totalmente immuni verso tutta la magia mortale. Sono immuni agli effetti magici di origine Immortale che hanno un costo base di 15 PP o minore. Inoltre, essi non vengono influenzati da tutti gli attacchi mentali, ad eccezione degli attacchi diretti verso i punteggi delle caratteristiche, da tutte le magie che potrebbero causare morte istantanea (compresa la *disintegrazione*) e dai colpi sferrati con armi +4 o di minore incantamento. Si applicano anche i Tiri Salvezza standard Immortali.

Abitudini: L'attività degli Elemaster è principalmente amministrativa, in quanto i loro regni sono molto vasti. Trascorrono molto di questo tempo visitando e esaminando i loro sudditi, spesso nascondendo le loro Aure e travestendosi da giovani Elementali. I sovrani locali dei Piani degli Elementali (descritti nel *Set Master* di D&D), sono consapevoli di questo e non si sottraggono ai loro doveri affinché non finiscano sotto segreta osservazione.

Background: Gli Elemaster raggiunsero l'Immortalità molto tempo fa ed ora proteggono le loro posizioni eccelse facendo in modo che altri veri Elementali non raggiungano lo status da Immortali. Gli Elemaster

sono vanitosi ed egocentrici, ma estremamente potenti e superbi nei loro compiti. Gli Immortali li tollerano per questo motivo e per il timore che, se un Elemaster fosse sufficientemente irritato, potrebbe sconvolgere l'equilibrio degli elementi sul Primo Piano.

Flicker

Sfera:	Energia
Status:	Mortale
Punti Potere:	100-1.000 (1d10 x 100)
Anti-Magia:	100% (Nessuna contro gli effetti dell'Energia)
Classe dell'Armatura:	Nessuna
Dadi Vita	9
Movimento:	Qualsiasi (vedi sotto)
Attacchi:	Nessuno (solo Potere)
Danno:	Nessuno
N° di Creature:	1-4
Tiro Salvezza:	N/A
Morale:	9
Tipo di Tesori:	Niente
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	8.600

Descrizione: Un Flicker è un essere composto interamente da energia luminosa. Esso appare come un filamento di luce multicolore. Questo filamento ha un diametro di solo 1/4 di pollice (circa 0,65 cm), ma una lunghezza pari ad un numero di piedi (1 piede circa 30 cm) equivalente al punteggio di Intelligenza della creatura.

Un'estremità del filamento si muove in un percorso complesso all'interno di un piccolo spazio (circa 100 piedi cubi (circa 30 metri cubi) ed il resto del filamento sembra seguire il percorso dell'estremità anteriore. Il movimento potrebbe essere lento o estremamente rapido - anzi, veloce come la stessa luce. La creatura potrebbe quindi apparire alla vista normale come un simbolo luminoso o una parola scritta.

La velocità massima di movimento di un Flicker è la metà di quella di un Immortale in forma incorporea - 63.360 piedi (12 miglia) (circa 19.000 metri (19 km)) per round. I Flicker, solitamente, scelgono di muoversi più lentamente, a velocità simili a quelle delle altre forme di vita nelle vicinanze, a meno che non siano gravemente minacciati. Essi potrebbero accelerare alla massima velocità istantaneamente.

Abilità e Limitazioni: Queste creature possiedono menti simili a quelle degli Immortali, con punteggi di Intelligenza e Saggezza che vanno da 17-28 (1d12 + 16). Possono utilizzare tutte le forme di combattimento col Potere, ma non possono creare nessun effetto magico. I Flicker hanno imparato ad utilizzare il Potere per attraversare i confini planari (al costo di 50 PP), ma in maniera esclusivamente non magica. Il Potere perso o utilizzato si rigenera alle velocità standard.

Poiché i Flicker non hanno forme materiali, le caratteristiche e le statistiche che ne derivano non si applicano a queste creature. Essi, in realtà, non percepiscono la materia in nessun modo e sono in grado di muoversi attraverso di essa senza problemi.

Resistenze: I Flicker sono completamente immuni agli effetti della materia, del tempo ed a tutti gli effetti magici diversi da quelli dell'Energia. Per ogni round completo che un Flicker rimane all'interno di un fuoco o di un qualunque effetto magico dell'energia, la creatura può sia rigenerare i danni che guadagnare un Punto Potere permanente (fino ad un massimo di 1.000 PP). I Flicker, altrimenti, non si rigenerano e non vengono classificati come creature rigeneranti.

Abitudini: I Flicker comunicano l'uno con l'altro attraverso degli schemi formati con i loro movimenti. Questi schemi possono essere compresi dagli Immortali (in modo analogo a quello utilizzato nella comunicazione con l'Aura) o da chiunque utilizzi *lettura del magico*.

L'umore di un Flicker può essere scoperto senza aiuti magici. I suoi schemi contengono linee morbide e sinuose quando la creatura è felice o pacifica. Gli schemi diventano frastagliati ed irregolari a seconda dell'aumentare dell'eccitazione o dell'irritazione del Flicker. Il colore rappresenta un altro buon indicatore dell'umore, ma i significati di tutte le sottili sfumature di colore di cui la creatura è capace sono difficili da interpretare appieno.

Questa forma di vita è comune nel Piano Astrale e viene trovata occasionalmente nei Piani Esterni dell'Energia e nel Piano degli Elementali del Fuoco. I Flicker, volontariamente, non entrano in nessun altro piano e muoiono immediatamente se vengono costretti a farlo, a meno che non siano accuratamente protetti con l'immersione totale nel fuoco o nell'energia.

Background: Questa razza ebbe inizio molto tempo fa nel Piano di Residenza di un Immortale dell'Energia. Essi svilupparono l'intelligenza attraverso l'evoluzione ed alla fine impararono come lasciare il proprio piano. La loro esistenza è ben nota agli Immortali, molti dei quali li trattano (un po' offensivamente) come degli animali domestici.



Immortali

Come Dungeon Master potreste voler creare un elenco di alcuni o anche di tutti i 2.000 Immortali delle cinque Sfere di Potere. Avete carta bianca per creare una vostra lista e popolare la gerarchia Immortale di individui di vostra creazione. Per popolare le vostre corti di Immortali potreste ricercare ed utilizzare gli esseri dei miti classici Greci o potreste preferire la mitologia Romana. Troverete molto interesse mitologico nei racconti dell'antica Scandinavia o potreste preferire la creazione totalmente originaria degli esseri fantastici di vostra invenzione. Oppure potreste voler mescolare diverse mitologie insieme, come abbiamo fatto nella presentazione degli artefatti "noti" nel *Set Master* di D&D. Scegliendo il proprio percorso, si evita la trappola del giocatore che legge i dettagli da un elenco pubblicato ed agisce essendo a conoscenza di cose delle quali dovrebbe essere all'oscuro.

Tutto quello che viene qui offerto rappresenta un punto di partenza. I dettagli di gioco per i PNG Immortali di qualsiasi livello sono gli stessi di quelli dati per i PG, quindi, quando si ha bisogno di tali informazioni, bisogna fare riferimento alle Tabelle appropriate ed alle altre sezioni.

Alcuni dei primi esseri incontrati dai nuovi Personaggi Giocanti Immortali saranno i loro colleghi, gli altri Iniziati e Temporal della loro Sfera. Bisogna attingere alla vostra esperienza da Dungeon Master, rimaneggiando semplicemente personaggi vecchi, ma indimenticabili calandoli in questi nuovi ruoli. Utilizzando vecchi personaggi che furono interpretati da ex giocatori o quelli forniti in alcune avventure di gioco pubblicate, potete creare PNG con delle personalità, che siano anche mossi da motivazioni comprensibili. Bisogna introdurli con cura, in quanto, a differenza dei PNG di basso livello, la cui uscita di scena può essere affrettata e mal progettata come la loro entrata, questi PNG potrebbero stare in giro per un po' di tempo - forse per sempre!

A tutti piace sapere chi comanda ed i nuovi PG Immortali non fanno eccezione. Quindi, prima di iniziare a giocare, dovete selezionare i Gerarchi delle varie Sfere. Se fate ricorso ad una combinazione di vari miti diversi, si raccomanda l'utilizzo dei soggetti che seguono. Sono abbastanza vaghi da essere imprevedibili, ma sono simili alle figure principali dei miti antichi. Ciascun Gerarca dovrebbe avere tutti i Poteri ed i punteggi delle caratteristiche al massimo livello.

Infine, assicurarsi di assegnare delle posizioni ai nomi degli Immortali, di modo che i giocatori li ricordino come i creatori degli Artefatti Noti. Le loro personalità dovrebbero essere appropriate alle loro Sfere. I poteri ed i punteggi delle caratteristiche di questi Immortali minori dovrebbe rispecchiare i punteggi tipici degli Immortali dei rispettivi livelli.

Sfera della Materia

Gerarca Esperto: Madre Terra, Terra, Djaea
 Gerarca 3: Ouranos (creatore del Sakkrad)
 Eterno 5: Maat (creatore della Piuma d'Avorio)
 Empireo 2: Wayland (creatore dell'Elmetto)
 Celestiale 3: Ilmarinen (creatore di Automoton)

Sfera dell'Energia

Gerarca Esperto: Luce, Pyro, Solarios
 Empireo 3: I Korrigan (9 elfi, creatori del Pettine)
 Empireo 1: Ninsun (creatore dell'Occhio Abbagliante)
 Celestiale 3: Saturnius (creatore di Pileus)
 Celestiale 4: Idraote (creatore della Cintura)

Sfera del Tempo

Gerarca Esperto: Padre Tempo, Tristo Mietitore, Khoronus
 Empireo 5: Verthandi (creatore della Clessidra Invincibile)
 Celestiale 3: Simurgh (creatore dell'Artiglio)
 Celestiale 2: Hymir (creatore del Calderone Fumante)

Sfera del Pensiero

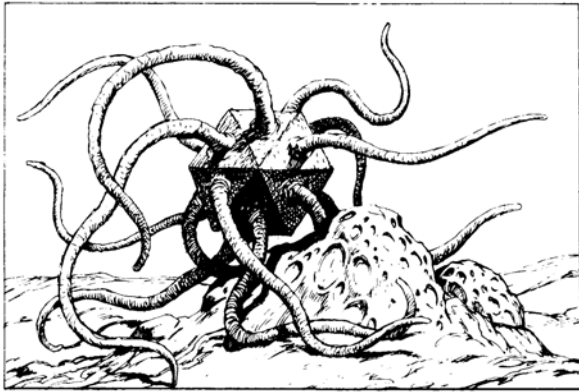
Gerarca Esperto: News, Noumena
 Eterno 2: Tyche (creatore della Sfera di Diamante)
 Empireo 4: Ssu-Ma (creatore del Tomo)
 Celestiale 1: Sinbad (creatore della Sciarpa Arcobaleno)

Sfera dell'Entropia

Gerarca Esperto: Notte, Vecchio Nick, Nyx
 Eterno 3: Masauwu (creatore del Tizzone Aredente)
 Celestiale 3: Skuld (creatore della Lancia di Ortnit)

Non tutti gli Immortali dell'Entropia sono demoni. Le fila dei Demoni rappresentano soltanto un gruppo di quelli che popolano questa Sfera.

Creature



Jumper

Sfera:	Tempo
Status:	Mortale
Punti Potere:	5 per Dado Vita
Anti-Magia:	100% (o Nessuna contro le magie del Tempo)

Classe dell'Armatura:	-7 (corpo) o -2 (braccia)
Dadi Vita	11 fino a 30
Punti Ferita	5 per Dado Vita
Movimento:	135m (45m)
Attacchi:	12 braccia (massimo 5 per bersaglio)
Danno:	2-12 ognuno + Speciale (vedi sotto)
N° di Creature:	1-8
Tiro Salvezza:	Iniziato
Morale:	8 (contro Immortali) o 11
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	11 DV: 7.500 20 DV: 16.775 (1 PP) 30 DV: 38.750 (3 PP)

Descrizione: I Jumper sono forme di vita intelligenti che si nutrono del tempo. Somigliano molto a delle fragili stelle marine, con corpi piccoli e braccia lunghe e sottili. Ognuno di essi è molto più grande rispetto alla versione acquatica, il corpo misura circa 1 pollice (circa 2,5 cm) di diametro per Dado Vita, mentre le braccia 1 piede (circa 30 cm) per Dado Vita. Il corpo ha la forma di un dodecaedro (1d12) e dal centro di ciascuno dei 12 lati si estende un braccio.

Abilità e Limitazioni: Un Jumper potrebbe utilizzare un massimo di cinque braccia contro ogni vittima, ma, altrimenti, potrebbe attaccare fino a 12 volte per round. Anche se il braccio infligge dei Punti Ferita, il Jumper ruba anche il tempo dalle sue vittime. Ogni vittima mortale subisce un invecchiamento di 10-40 anni (senza Tiro Salvezza). Qualunque Immortale colpito dovrà effettuare un Tiro Salvezza contro Riscucchio di Potere per ogni colpo andato a segno. Se il Tiro Salvezza ha successo, il personaggio perde temporaneamente 1-10 PP. Se fallisce, la forza vitale del personaggio (solamente quella) compie un salto di 5 round avanti nel tempo.

Nel gioco questo salto nel tempo produce un effetto sorprendente. La forma della vittima collassa e non resta nessuna traccia della forza vitale. Ma, a differenza di una tipica morte fisica, la forza vitale non può essere trovata nelle vicinanze. La forza vitale riappare nella stessa posizione dopo 5 round dalla sua scomparsa. Se anche il corpo è lì, questo si anima immediatamente. Se durante questo intervallo di tempo il corpo si è mosso, la forza vitale riappare al di fuori di esso. La vittima potrebbe riappropriarsi della forma come di consueto, spostandosi all'interno e spendendo 50 PP per riprenderne il controllo.

Per ogni salto nel tempo causato con successo, il Jumper viene curato di 5 PF di danno e riacquista 5 PP. Questi recuperi funzionano allo stesso modo delle normali cure, ripristinando solamente i PF o PP persi o utilizzati, fino al massimo del totale originario della creatura.

La creatura potrebbe ignorare qualsiasi vittima che è saltata avanti nel tempo, in quanto i suoi attacchi potrebbero infliggere solamente danni alla forma disabitata, senza produrre alcun effetto curativo sul Jumper. L'effetto del salto viene prodotto solamente dalla volontà della creatura e, se il Jumper decide di non utilizzarlo, potrebbe essere omissso dall'attacco.

I Jumper potrebbero utilizzare tutte le forme di combattimento col Potere, ma temono questi attacchi in quanto possiedono pochissimo Potere. Se le loro motivazioni ad attaccare sono molto forti, potrebbero ricorrere ad un Avvolgimento difensivo mentre continuano il loro assalto.

In genere, i punteggi tipici delle caratteristiche dei Jumper vanno da 21 a 26. Essi non possono produrre effetti magici. Si spostano molto rapidamente, ma senza volare magicamente, e comunicano con la telepatia.

Resistenze: I Jumper sono completamente immuni dalla maggior parte delle magie, ma non hanno resistenze speciali agli effetti magici della propria Sfera del Tempo. Si applicano i Tiri Salvezza standard, calcolati come se i Jumper fossero degli Immortali Iniziati. Nonostante questo, essi sono completamente mortali.

Abitudini: I Jumper sono ladri il cui interesse personale è sempre fondamentale. Potrebbero essere assunti in cambio di un pagamento in unità di tempo, chiedendo 5-50 giorni per missione (per ogni Jumper). Normalmente insistono per avere il pagamento anticipato, prima di fornire il servizio, ma hanno abbastanza timore degli Immortali tanto da temere che, una volta effettuato il pagamento, essi possano riprenderselo.

Il pagamento può essere elargito da un massimo di due individui per Jumper. Per ritirarlo, la creatura avvolge cinque braccia intorno alla vittima, in modo da non infliggere alcun danno fisico e poi si concentra a fondo. La vittima (dopo aver concordato il pagamento) non ottiene alcun Tiro Salvezza e viene improvvisamente sbalzata in avanti per l'ammontare di tempo concordato, successivamente il Jumper si concentra per qualche round.

Un Jumper con PP e PF al massimo, guadagna 1 Dado Vita ogni 5 giorni di tempo mangiato. La creatura guadagna il totale corrispondente di PP, PF e grandezza fisica per ogni Dado Vita ottenuto.

Background: Queste strane creature furono create da un antico Gerarca della Sfera del Tempo, che gli concesse alcune caratteristiche da Iniziati per la loro protezione. Esse prosperarono e si diffusero rapidamente e, ormai, si vedono comunemente sui Piani Esterni e sul Piano Astrale. Nel momento in cui un nuovo Immortale del Tempo guadagna un Piano di Residenza, arriverà presto un branco di queste creature (3-24, ciascuno con 11-18 Dadi Vita) per cercare lavoro. Se non ne viene assunto nessuno, potrebbero ritorcersi in gruppo rubando qualcosa.

Megalite

Sfera:	Materia
Status:	Empireo
Punti Potere:	5.000
Anti-Magia:	75%

Classe dell'Armatura:	-5 (nucleo) o +15 (manto)
Dadi Vita	Sconosciuti (vedi sotto)
Movimento:	Continuo (vedi sotto)
Attacchi:	Vedi sotto
Danno:	Vedi sotto
N° di Creature:	1
Tiro Salvezza:	Empireo 5
Morale:	12 +
Tipo di Tesori:	Sé stesso
Allineamento:	Vedi sotto (Abitudini)
Valore in PX:	Non Applicabile

Descrizione: I Megaliti sono le più grandi forme di vita conosciute nel Multiverso. Essi potrebbero essere imparentati con i Baaka (q.v.), ma sono di un ordine di grandezza superiore e finora vengono classificati come una forma di vita differente. Ad un primo sguardo, un Megalite potrebbe apparire come un corpo planetario. Durante la sua lunga fase dormiente, potrebbe essere indistinguibile da un pianeta.

Il più piccolo Megalite noto ha un diametro di circa 300 miglia (circa 480 km); il più grande oltre un milione. Il peso medio del corpo di un Megalite varia da 100 a 500 libbre per piede cubo (circa da 45 a 220 kg ogni 30 cm cubi). I suoi Dadi Vita precisi sono sconosciuti e di nessuna utilità pratica nelle partite, ma gli Immortali ritengono che abbiano circa 1 Dado Vita per ogni miglio (circa 1,6 km) di diametro della creatura.

Il corpo di un Megalite è composto da due parti distinte. Il suo centro, nel quale risiede l'essenza vitale, ed un caldo nucleo solido che pesa quasi il 20% del totale della massa. Questo nucleo, effettivamente il cervello delle creature, è protetto da un rivestimento esterno di materia mista, solida e liquida. Questo rivestimento è chiamato il manto e, per via della sua immensità, è in grado di sopportare quasi ogni tipo di attacco.

Per lunghi periodi di tempo, strati molto sottili di terra, acqua ed aria si raccolgono sulla superficie della creatura. La maggior parte delle forme di vita di passaggio durante la fase attiva di un Megalite restano loro stesse imprigionate in questi strati di detriti e raramente riescono a penetrare all'interno di qualsiasi grande frammento del manto.

Abilità e Limitazioni: Durante la sua fase attiva, un Megalite può utilizzare tutte le forme di attacco col Potere e può creare qualunque effetto magico all'interno della sua Sfera seguendo le procedure standard. La gittata di questi effetti viene misurata dal bordo esterno della creatura, non dal nucleo. Un Megalite in fase dormiente è immune al Potere ed agli attacchi magici.

I punteggi di Forza e Costituzione di un Megalite sono estremamente alti. Questi variano in base alla grandezza della creatura, con un minimo di 1.000 (virtualmente incomprensibile persino agli Immortali). I Megaliti non hanno alcuna sorta di Destrezza e sono immuni agli attacchi diretti su quel punteggio della caratteristica. I punteggi delle caratteristiche mentali, incluso il Carisma, rientrano nell'ordine consueto degli Empirei (da 50 a 75).

Durante la sua fase attiva, un Megalite può comunicare con delle delicate e sottili manipolazioni della superficie del suo manto. Gli unici mortali in grado di comprendere i "discorsi" di un Megalite sono degli specialisti chiamati druidi ed anche loro non riescono a comprenderne appieno la trattazione o le implicazioni. L'intelligenza Immortale, potenziata da aiuti magici come la *telepatia*, è in grado di stabilire una comunicazione bilaterale con i Megaliti in fase attiva.

Durante la fase dormiente, un Megalite respingerà tutti i tentativi di comunicazione ed utilizzerà istintivamente il suo manto per difendersi o respingere color che lo irritano. I suoi attacchi fisici comprendono grandi terremoti ed enormi eruzioni vulcaniche. Queste ultime potrebbero essere sfruttate per lanciare grosse quantità di lava (la materia liquida fusa) fino ad una distanza massima equivalente al diametro del Megalite. La forza combinata ed il calore della lava causa un ammontare di danni pari ai Dadi Vita del Megalite, pertanto uccide istantaneamente la vittima colpita annientando completamente qualunque oggetto, anche un artefatto. Un Immortale, per evitare di essere colpito, potrebbe effettuare una prova sulla Destrezza, con dei bonus o delle penalità in base al tempo di preavviso, a seconda delle circostanze.

Resistenze: Il nucleo di un Megalite ha il 75% di A-M ed è immune agli attacchi diretti sulla Destrezza, ma non possiede altre difese speciali diverse dal suo manto protettivo. Solamente la forza vitale del nucleo può essere attaccata col Potere o con attacchi contro i punteggi delle caratteristiche ed il processo per il suo raggiungimento fisico può essere difficoltoso.

Abitudini: La monotonia della vita di un Megalite è intervallata dai cicli. Ogni ciclo si compone di due fasi, attiva e dormiente. Durante il ciclo attivo il Megalite è completamente sveglio ed ha un allineamento Legale. Esso osserva ciò che lo circonda e si analizza costantemente per controllare la comparsa e la scomparsa di forme di vita al suo esterno ed al suo interno, favorendo il loro sviluppo e difendendosi. Solitamente di buone intenzioni, un Megalite cercherà di evitare movimenti imprevisi

durante la veglia, in modo tale da non danneggiare o distruggere le forme di vita. La fase attiva dura per 10.000-1.000.000 di anni (1d100 x 10.000).

Un Megalite verso la fine del suo ciclo attivo perde interesse in ciò che lo circonda. Raffredda le sue parti esterne ruotando a velocità crescente, rallentando solo dopo che tutta la materia estranea (come ad esempio l'acqua, le forme di vita, ecc...) viene scartata. Successivamente ritira la propria forza vitale in qualche punto centrale ed infine sprofonda in una fase dormiente (simile al letargo degli animali). Durante questa fase trascura la maggior parte delle attività all'interno, sopra ed intorno a sé e diventa di allineamento Caotico, reagendo in modo casuale ed istintivo. Chi può dire se sogni o meno.

Background: Tutti i Megaliti furono creati insieme al Multiverso. Il pianeta d'origine dei PG è un Megalite, ora in fase di avvicinamento al punto medio della sua fase attiva. Prima che iniziasse a coltivare forme di vita sul suo manto ed al suo interno, gli Immortali stipularono degli accordi speciali con questa creatura, che è a loro nota con il nome di Urt.

Creature dell'Incubo

Le forme di vita che vivono nello spazio della quinta dimensione, costituito dalla terza, dalla quarta e dalla quinta dimensione dell'Incubo, percepiscono le cinque dimensioni in modo esattamente opposto al punto di vista mortale. Queste forme di vita vengono comunemente chiamate creature dell'Incubo. Una di queste creature è la Malfera (*Set Companion* di D&D, Libro del Master, pagina 35); un'altra è il Diabolus, precedentemente descritto in questa sezione. Gli esseri come gli esseri umani vengono chiamati Normali in quanto vivono nello spazio Normale costituito dalle prime tre dimensioni.

Le creature dell'Incubo vengono considerate orribili dai Normali, degli esseri malvagi. Alcuni Immortali condividono questo punto di vista, un'opinione non vuol dire che sia una cosa universale ed i Diaboli rappresentano un'eccezione degna di nota alla regola generale. Le creature dell'Incubo guardano tutti i comuni mortali e la maggior parte degli Immortali più o meno con lo stesso orrore. Alcune creature dell'Incubo sono davvero malvagie, ma alcune sono buone, mentre la maggior parte sono motivate dalla neutralità. A questi esseri si applica l'allineamento proprio come si fa per i Normali, anche se le vedute di comportamento degli esseri dell'Incubo sono nuovamente opposte a quelle dei Normali. Essi considerano il Caos come il disordine naturale di tutte le cose e credono che la Legge sia contro natura e, spesso, con motivazioni malvagie. Tra gli esseri dell'Incubo, le diverse vedute di comportamento e motivazioni si manifestano più o meno nelle stesse proporzioni dei Normali.

Tutte le creature dell'Incubo sono velenose per i Normali. Allo stesso modo, i Normali sono velenosi per le creature dell'Incubo! Questo non è comunemente un fatto noto, in quanto la maggior parte degli avventurieri utilizzano armi, magia ed altri oggetti e non mordono né graffiano gli avversari. Le creature di qualunque sorta create magicamente in tal modo non sono velenose; per esempio, gli attacchi di un Gargoyle (un costrutto creato magicamente) non sono velenosi per le creature dell'Incubo. Le creature dell'Incubo non sono velenose per gli Immortali e vale anche il contrario.

Quando viene utilizzato un *desiderio* o un'altra potente magia per costringere una creatura dell'Incubo all'interno dello spazio dimensionale dei Normali, la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi o impazzire. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura diventa incontrollabile, ignora tutti i tentativi di comunicazione ed attacca automaticamente chiunque si trovi nelle sue vicinanze, combattendo sempre fino alla morte. Quando un Normale viene costretto all'interno dello spazio dimensionale dell'Incubo, si applica la stessa procedura ed si verificano i medesimi risultati. Tuttavia, ogni creatura che viaggi volontariamente in questo modo (da entrambe le prospettive dimensionali), se fallisce il Tiro Salvezza semplicemente non riesce ad entrare nell'altra dimensione e non subisce nessun effetto negativo. Questa pazzia può essere curata solamente con mezzi magici.

Creature

Le molte forme di vita "native" dello spazio dimensionale dell'Incubo sono di così tante varietà quanto quelle incontrate nelle partite normali di D&D. Potrebbero essere create delle proprie creature, ma bisogna tenere presenti le loro origini ed i loro antenati che potrebbero differire sfrenatamente dai mammiferi dei mondi dei PG, come dovrebbe apparire evidente dalle descrizioni del Malfera e dei Diaboli.

Per ulteriori informazioni sulle cinque dimensioni del Multiverso conosciuto, fare riferimento a pagina 4.

Nipper

Sfera:	Nessuna
Status:	Mortale
Punti Potere:	Nessuno
Anti-Magia:	Nessuna
Classe dell'Armatura:	0
Dadi Vita	1 (1 Punto ferita)
Punti Ferita	5 per Dado Vita
Movimento:	72m (24m)
Attacchi:	1 sciame
Danno:	1 e speciale
N° di Creature:	3-60
Tiro Salvezza:	Guerriero 1
Morale:	11
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	50 (1 PP per sciame)

Descrizione: Il Nipper è una piaga comune con il Piano Astrale, potenzialmente pericolosa. In apparenza è simile ad un piccolo millepiedi con 12 zampe e le mandibole dentellate, ma raramente è più lungo di 0,65 cm.

Abilità e Limitazioni: I Nipper sono poco intelligenti. Essi possono percepire il calore e sono attratti dal movimento. Quando un branco di Nipper rileva una vittima, essi brulicano velocemente all'attacco. Tutti cercano di penetrare nel corpo della vittima. Se vi sono più bersagli disponibili, uno sciame di Nipper potrebbe attaccare due bersagli differenti, dividendosi in due sciami più o meno della stessa dimensione. Essi ignorano altri bersagli e non dividono il loro sciame più di una volta.

L'attacco di uno sciame non necessita di alcun Tiro per Colpire. Anziché effettuare un Tiro per Colpire, la Classe dell'Armatura penetrata viene indicata dal numero dei Nipper che attaccano la vittima e questo numero sostituisce il Tiro per Colpire. Per esempio, l'attacco di 10 Nipper colpirà automaticamente CA 9, 20 Nipper colpiranno CA -1, 30 Nipper colpiranno da CA -15 a CA -19, e così via (fare riferimento di volta in volta alla tabella standard per Colpire per le creature da 1 DV). Se questo Tiro per Colpire non casuale ha successo, il numero di Nipper che riescono a penetrare nella loro vittima è pari alla differenza tra la Classe dell'Armatura della vittima e la Classe dell'Armatura colpita. Per esempio, un Immortale con CA -3 viene attaccato da 22 Nipper (che sono in grado di colpire CA -7) viene automaticamente infestato da quattro Nipper. La vittima subisce solamente 1 punto di danno per ogni Nipper invasore e non subisce nessun effetto negativo dai Nipper che non sono riusciti a penetrare.

Una volta che un Nipper si trova all'interno del corpo di una vittima si riproduce velocemente e genera giovani vite. Essi possono raggiungere questo obiettivo da soli e con straordinaria velocità, generando 2-20 piccoli entro 1 round ed 1-10 in più per round durante i successivi cinque round. Ogni piccolo Nipper si nutrirà immediatamente dopo la nascita. Per ciascun Nipper appena nato, la vittima subisce 1 punto di danno e deve effettuare una prova standard in Costituzione. Se la prova fallisce, la vittima perderà definitivamente 1-4 punti di Costituzione. L'effetto è talmente severo che la perdita affliggerà la vera essenza di una vittima Immortale, non semplicemente la forma utilizzata. Un Immortale può evitare danni estesi semplicemente lasciando la sua

forma materiale. I danni riportati successivamente dalla forma non pregiudicheranno la forza vitale dell'Immortale.

Un giovane Nipper ha bisogno di un intero turno per raggiungere la maturità. Se si trova ancora all'interno di un ospite, ognuno di essi si riprodurrà ancora.

Resistenze: I Nipper non hanno nessuna resistenza verso qualunque forma di attacco ed effettuano i Tiri Salvezza solamente come dei Guerrieri mortali di 1° livello. Questi esseri non costituiscono una malattia, sono solamente dei parassiti. Se attaccati prima di poter sciamare su di una vittima, potrebbero essere facilmente sterminati in massa con effetti ad area. Una normale magia come *palla di fuoco*, scagliata contro un tipico branco di Nipper, brucerà 21-30 di queste creature.

I Nipper potrebbero essere localizzati anche con delle Sonde e distrutti tramite attacchi col Potere, anche dopo che sono penetrati in una vittima. Tuttavia, in quest'ultima fase, l'A-M di una vittima potrebbe interferire con i tentativi magici utilizzati per attaccarli.

Abitudini: I Nipper, apparentemente, possono vivere sul Piano Astrale a tempo indeterminato, senza alcun tipo di sostentamento. Essi potrebbero fluttuare per anni alla ricerca di un corpo ospitante. Sfortunatamente, i Nipper non sembrano gradire il gusto dei Protean e solitamente li evitano. Non producono neanche alcun effetto apparente sui Draeden. I Nipper muoiono istantaneamente in qualunque ambiente diverso dal Piano Astrale e, quindi, non costituiscono una minaccia per la maggior parte dei mondi abitati.

Background: Gli Immortali guardano ai Nipper più o meno con lo stesso disprezzo che gli umani riservano agli insetti. Vengono generalmente odiati ed occasionalmente sottoposti a tentativi di sterminio di massa, ma, ciononostante, la loro specie sopravvive. Anche se originariamente potrebbero essere arrivati da qualche altro piano, ora sono nativi del Piano Astrale.

Notion

Sfera:	Pensiero
Status:	Iniziato
Punti Potere:	250
Anti-Magia:	40%
Classe dell'Armatura:	-12
Dadi Vita	5 fino a 50
Movimento:	114km (38km)
Attacchi:	2 pensieri
Danno:	Speciale (vedi sotto)
N° di Creature:	1-8
Tiro Salvezza:	Iniziato
Morale:	9
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX*:	5 DV: 5.125 25 DV: 105.500 (10 PP) 50 DV: 299.250 (29 PP)

* Il DM potrebbe ridurre o tralasciare i premi in PX per la sconfitta dei Notion che sono benigni o relativamente insignificanti da giocare.

Descrizione: I Notion sono quasi composti di puro pensiero, spesso del tutto inosservabili (vedere Resistenze). Un Notion a riposo appare come una rete di pizzo formata da filamenti d'aria, simile ad un piccolo pizzo vagamente intrecciato. La sua superficie equivale circa ad 1 piede quadro (circa 30 cm quadri) per Dado Vita. Questa creatura potrebbe svolazzare in giro in questa forma oppure potrebbe ripiegarsi in una piccola pallina di lanugine d'aria di dimensioni estremamente ridotte.

Abilità e Limitazioni: I Notion possono utilizzare il Potere solamente per inviare Sonde o come Scudo. Non sono in grado di avviare attacchi col Potere e, quando vengono attaccati in questo modo, perdono automaticamente. Essi non possono produrre effetti magici. Non hanno punteggi delle caratteristiche, tranne l'Intelligenza (che equivale a circa 1 per Dado Vita) e sono immuni a tutti gli attacchi sulle caratteristiche inapplicabili. Un Notion fugge immediatamente se la sua Intelligenza viene attaccata in modo diretto.

Ciascun Notion ha una specializzazione, un concetto o un'emozione che costituisce la sua essenza. I Notion e gli Immortali si riferiscono a questa specializzazione definendola come il gusto del Notion. Anche se sono molto simili, ogni singolo Notion è una miscela di pensieri specifici. I Notion che possiedono relativamente pochi Dadi Vita hanno un gusto debole (effetto minore); quelli con maggiori Dadi Vita contengono un gusto molto forte (effetto intenso). Nel gioco, maggiore è il numero dei Dadi Vita e più forte è l'effetto. I gusti tipici (effetti) dei Notion vengono elencati sotto.

I Notion attaccano raramente con cattive intenzioni, ma potrebbero attaccare semplicemente per divertimento o su richiesta di qualche altra creatura. Un Notion si avventa semplicemente sulla vittima. Un Tiro per Colpire riuscito indica che la vittima viene colpita dall'essenza del concetto. Le vittime mortali non possono effettuare alcun Tiro Salvezza, ma quelle di status Immortale, per evitare l'effetto, potrebbero effettuare una prova con modifiche sull'Intelligenza. In questa prova bisogna applicare i normali modificatori della difficoltà, basati sui Dadi Vita del Notion attaccante. Modificare la prova come Facile per i Notion con 5-14 Dadi Vita, Media per quelli con 15-30 Dadi Vita e Difficile per i Notion con 31 Dadi Vita o più.

Una vittima colpita dall'attacco di un Notion reagisce immediatamente al Notion. Se il totale attuale di Potere non è al massimo, il Notion riacquista 1-6 PP per ogni vittima che colpisce. Non si sa da dove venga questo Potere; la vittima non subisce alcun danno.

Ciascun Notion potrebbe attaccare fino a due bersagli per round. I Notion grandi potrebbero decidere di fluttuare su un gruppo di bersagli, anziché avventarsi su di loro singolarmente. Questo dipende dalla dimensione fisica del Notion e dalle posizioni delle vittime.

La durata dell'effetto di un attacco di un Notion viene determinata in modo casuale. Le vittime mortali possono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi una volta per ogni ora, la riuscita indica che l'effetto decresce fino a poter essere controllato o ignorato (a scelta del giocatore). Gli Immortali possono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimo Magico ogni round, con gli stessi risultati. Esistono due razze di Notion, la bianca o del pensiero positivo e la grigia o distruttiva, del pensiero negativo.

Gusti Tipici dei Notion

allerta, noncuranza	amore, odio
certezza, dubbio	ottimismo, pessimismo
comprensione, malinteso	pace, rabbia
curiosità, indifferenza	piacere, dispiacere
simpatia, antipatia	pragmatismo, assurdità
onestà, elusività	salute mentale, pazzia

Sono certamente possibili migliaia di altri tipi di gusti. Lo spazio a disposizione non ci permette di dare le definizioni complete per ogni termine da includere qui. Consultare un buon dizionario per le sottigliezze di questi termini.

Il DM dovrebbe rivelare al giocatore del personaggio colpito il gusto e la forza del Notion in privato. Il numero esatto di Dadi Vita della creatura non deve essere rivelato. Il giocatore dovrebbe compiere ogni sforzo per impersonare quell'effetto nella reazione del personaggio, in misura pari ai Dadi Vita della creatura, e continuare a farlo fin quando un Tiro Salvezza non indichi che l'effetto si è attenuato.

Esempio: Un personaggio affetto dall'odio di un Notion con 5 Dadi Vita diverrebbe un po' irritabile con altre persone senza alcuna ragione apparente. I Notion con gusto d'odio, aventi un numero progressivamente maggiore di Dadi Vita, produrrebbero

corrispondentemente effetti maggiori, aumentando sia il numero delle altre vittime, sia l'intensità dell'odio. In questo caso l'odio non porta necessariamente ad attacchi; l'individuo, invece, potrebbe gridare un paio di insulti ed andarsene sbattendo i piedi. Gli effetti dei Notion di per sé non dovrebbero mai produrre violenza irrazionale, anche se, combinati con le circostanze, il risultato potrebbe essere questo.

Resistenze: Un Notion risulta invisibile in un ambiente di terra, fuoco, acqua o nel vuoto, ma può essere visto ricorrendo ad un aiuto magico (o dall'innata *vista rilevante* degli Immortali). Queste aree hanno una influenza neutra per i Notion, consentendogli di rigenerare il Potere ed i Punti Ferita al ritmo standard di 1 punto per ogni turno. Un Notion nell'aria, nel Piano Etereo o nel Piano Astrale semplicemente non può essere rilevato da nessun mezzo normale o magico. Queste aree hanno un'influenza amichevole nei confronti dei Notion, producendo una rigenerazione rapida. Le nicchie aree di influenza ostile verso i Notion sono quelle della Sfera dell'Entropia.

La posizione di un Notion può essere individuata con precisione con l'uso del Potere. Una Sonda utilizzata per individuare un Notion invisibile potrebbe fallire nel tentativo; le possibilità di successo sono 2 su 6. Una volta che il Notion viene individuato in questo modo, l'Immortale potrebbe continuare a conoscere la sua posizione rinnovando la Sonda ad ogni round. Tuttavia, se la creatura utilizza il Potere Scudo su sé stessa, diventa totalmente irrilevabile. Per avviare a questo si potrebbe utilizzare un *desiderio* per migliorare la Sonda o vanificare lo Scudo per un round.

I Notion possono essere colpiti da qualunque magia che influenzi l'aria o il pensiero, ma sono immuni a tutti gli altri tipi.

Abitudini: I Notion sono una razza amichevole e curiosa e non intendono fare del male a nessuno. Le loro abitudini personali non sono note. A volte si riproducono avventandosi l'uno sull'altro. Occasionalmente questa interazione di due Notion ne crea uno nuovo, apparentemente in modo istantaneo. A seconda dei singoli ambiti, il nuovo Notion potrebbe avere un qualsiasi numero di Dadi Vita, fino ad un massimo rappresentato dal totale dei Notion che lo hanno generato. Così, l'unione tra due Notion potrebbe non comportare nulla o potrebbe portare ad un piccolo Notion ispirato, o potrebbe generare una nuovo Notion più grande e più complesso rispetto a prima. Notion di un unico tipo si trovano raramente insieme. Le creature sembrano prediligere l'aggregazione con altri simili dai gusti notevolmente diversi.

I Notion possono essere convinti a svolgere dei servizi in cambio del pagamento in alti stati emozionali. Ogni singolo Notion ha le proprie preferenze per il pagamento, solitamente corrispondente al loro stesso temperamento. Una creatura disposta a pagare il prezzo sarà incapace di provare quell'emozione per 1-20 giorni per Dado Vita del Notion.

Background: Un potente Immortale del Pensiero si stufo del suo lavoro e decise di disperdere la propria essenza e ritornare alla vita mortale. Il suo ben intenzionato assistente concesse alla sua nuova personalità un piccolo dono per aiutarlo a sopravvivere, ma il regalo ebbe un effetto collaterale. Durante un sogno in una notte faticosa, la sua mente fu in grado di entrare nella dimensione dell'Incubo ed i suoi pensieri assunsero forme reali che mantennero la loro esistenza dopo che si fu svegliato. I Notion sono i discendenti di uno dei più piacevoli pensieri scaturiti nel corso di questa breve visita.

Con l'aumento dei poteri umani e semiumani, i Notion sono diventati molto comuni sul Primo Piano. Rappresentano forse la forma di vita più comune nei Piani Esterni del Pensiero al servizio di molti Immortali di questa Sfera.

Creature

Fenice

	<u>Inferiore</u>	<u>Maggiore</u>
Sfera:	Energia	Energia
Status:	Mortale	Mortale
Punti Potere:	100	200
Valore in PX:	Inferiore 11.400 (1 PP)	Maggiore 22.375 (2 PP)

Come descritto nel *Set Master* di D&D (Libro del DM, pagina 42), le Fenici sono originarie del Piano degli Elementali del Fuoco. Esse furono create, con la concessione di un uso limitato del Potere, da Phoebus, attualmente un Eterno dell'Energia.

La Fenice, che possiede un'intelligenza animale, non può controllare il suo Potere. Lo utilizza in maniera istintiva. Il Potere che essa emana continuamente è pura energia ed ha l'aspetto di un'intensa fiamma. La creatura rigenera Potere ad un ritmo che corrisponde esattamente al suo consumo, 1 punto per round.

Quando viene uccisa una Fenice, si sprigiona una raffica di ulteriore Potere che crea un effetto esplosivo (come descritto nel Libro del DM, pag. 42). Questa raffica di Potere utilizza 5 PP extra che non si rigenerano prima di 24 ore. L'esplosione produce lo stesso effetto di una *resurrezione integrale* e, pertanto, la Fenice risorge nel giro di 1 round, ancora una volta viva e completamente guarita.

La Fenice disprezza qualunque tipo di prigionia (inclusa la paralisi) e teme gli attacchi col Potere. Nel caso in cui si verifichi uno di questi attacchi, la creatura si Avvolge istintivamente e si teletrasporta immediatamente in una direzione casuale, consumando 5 PP nel processo. L'effetto è quello di una *porta dimensionale* a lungo raggio in un luogo situato a 36.000 piedi (circa 11 km) di distanza (10 volte il normale) o, se quella posizione è occupata da un solido, nella successiva area vuota incontrata nella stessa direzione. Il movimento magico, quindi, non smette mai di funzionare, a meno che non rimanga una quantità di Potere insufficiente per attivarlo.

Ogni spostamento di questo tipo ha l'1% di probabilità di errore. In questo caso, lo spostamento attraversa il confine planare anziché una sola dimensione. Pertanto, una Fenice potrebbe essere occasionalmente trovata su dei piani diversi dal proprio.

Alcune Fenici sono state catturate vive, ma il processo risulta ovviamente molto difficile. Gli Immortali sono gli unici noti che sono riusciti in questa impresa utilizzando strategie complesse ed attentamente pianificate.

Protean

	<u>Locale (Gigante)</u>	<u>Astrale</u>
Sfera:	Nessuna	Nessuna
Status:	Mortale	Mortale
Punti Potere:	0 o 10-100	10 per Dado Vita
Anti-Magia:	Nessuna	1% per Dado Vita
Classe dell'Armatura:	10 fino a 8	0
Dadi Vita	10-100	10-1.000
Movimento:	36m (12m) a 72m (24m)	9m (3m) per DV
Attacchi:	1	1 ogni 10 DV
Danno:	2-12 fino a 4-24	1 per Dado Vita
N° di Creature:	1 (1)	1 (1)
Tiro Salvezza:	Guerrigero 7	Guerrigero 36
Morale:	10	11
Tipo di Tesori:	Nessuno	Speciale
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	Locale (senza Potere)	Astrale
	10 DV: 500	10 DV: 5.000
	100 DV: 11.125 (1 PP)	100 DV: 337.375 (33 PP)
	Locale (con l'uso del Potere)	1.000 DV: 26.032.400 (2.603 PP)
	10 DV: 2.375 fino a 4.250	
	100 DV: 65.500 (6 PP)	
	fino a 119.875 (11 PP)	

Per via della loro limitata Intelligenza, si assegna la metà del valore in PX per tutte le forme di Protean.

Descrizione: I Protean sono le forme di vita più diffuse nell'intero Primo Piano, compreso il pianeta(i) d'origine dei PG. Essi sono quasi del tutto sconosciuti ai mortali, dal momento che, per via delle condizioni di quel piano, solitamente si limitano ad una taglia microscopica. I pochi mortali consapevoli dell'esistenza dei Protean li chiamano con il nome di Amebe.

Un Protean a riposo ha una forma simile ad un sottile disco circolare. Il suo spessore è circa l'1% della sua lunghezza. La sua circonferenza è di circa 6 piedi (circa 1,8 metri) per Dado Vita. Quando si muove o attacca, la forma di un Protean risulta irregolare.

Qualunque sia la loro taglia, i Protean rappresentano degli organismi unicellulari molto semplici. Occasionalmente sono stati incontrati sul Primo Piano in formato "gigante". Sui Piani Astrali e sugli altri Piani Esterni possono crescere fino a qualsiasi grandezza.

Ai Protean potrebbero essere attribuiti dei punteggi di Forza e Costituzione per scopi di combattimento. Ogni punteggio è composto, di solito, da 1 punto per ogni Dado Vita del mostro e vi è la possibilità di avere punteggi superiori a 100. I punteggi di Intelligenza, Saggezza, Destrezza e Carisma di un Protean sono insignificanti e non possono essere attaccati direttamente in un combattimento contro i punteggi delle caratteristiche.

Abilità e Limitazioni: Un Protean estende una manciata di protoplasma per avvolgere la sua vittima e, nello stesso tempo, secerne succhi gastrici acidi per consumare il suo pasto. Il danno indicato deve essere utilizzato sia per l'attacco che per ogni round in cui la creatura resta avvolta.

I Protean Astrali sono in grado di attaccare più avversari contemporaneamente, fino ad un massimo di un bersaglio per ogni 10 Dadi Vita. Il più grande Protean conosciuto può attaccare fino a 100 avversari per round. Contro un qualunque avversario può essere effettuato solo un attacco.

Un Protean Astrale si sposta ed attacca utilizzando il Potere. La sua intelligenza è piuttosto rudimentale, ma sufficiente per questo scopo. È incapace di utilizzare una Sonda o uno Scudo, ma potrebbe utilizzare tutti i tipi di attacchi col Potere. Esso non può produrre effetti magici.

Resistenze: I Protean grandi, che possiedono un 1% di A-M per ogni Dado Vita, a causa delle loro dimensioni sono di fatto immuni agli effetti magici. Tutti i Protean possono essere danneggiati dai normali colpi e, solitamente, sono molto facili da colpire. I Protean con 20 o più Dadi Vita sono praticamente immuni al veleno, in quanto sono in grado di identificarlo prima che possa causare danni. Per subire effetti negativi da avvelenamento, deve essere avvelenata almeno la metà del suo volume.

Abitudini: Un Protean pensa poco, se non del tutto, e, per questo, risulta essere abbastanza prevedibile. Proverà istintivamente a raggiungere qualunque oggetto di qualsiasi tipo e proverà a digerire qualsiasi solido o liquido. I Protean non reagiscono alla luce o all'oscurità. Se se ne rendono conto, essi tendono a ritirarsi in caso di grave pericolo.

I Punti Ferita dei Protean aumentano nutrendosi, fino ad un massimo di 8 punti per Dado Vita. Quando viene raggiunto questo limite, un Protean potrebbe riprodursi. Per prepararsi per la riproduzione, necessita di 1 turno per ogni Dado Vita. Passato questo lasso di tempo, il Protean si divide in due metà, ognuna avente esattamente la metà della taglia, dei Dadi Vita e dei Punti Ferita dell'originale. Il processo di divisione necessita di 1 turno per Dado Vita. Un Protean, durante la divisione può attaccare al massimo un solo bersaglio per round.

Background: I Protean nacquero sul Primo Piano e furono tra le prime forme di vita animale. Nonostante gli sforzi degli Immortali per confinarli in quarantena al suo interno, i primi avventurieri umani che si avventurarono alla scoperta ed all'esplorazione degli altri piani di esistenza portarono con sé dei microscopici Protean. Alcuni Protean sopravvissero e crebbero nelle vaste profondità del Piano Astrale. Ora sono diventati troppo prolifici e diffusi per essere completamente annientati.

La maggior parte degli Immortali sono ben consapevoli del pericolo rappresentato da queste creature. Ogni volta che i mortali si recano sui Piani Esterni, per timore che il piano venga contaminato, subito dopo la loro partenza arrivano gli Immortali e conducono una caccia di massa al Protean. Questa è diventata una procedura standard nel momento in cui, nel corso di una esplorazione Immortale di routine del numero infinito dei Piani Esterni, si scopri che uno di questi piani non conteneva nulla, tranne della materia Protean in decomposizione - in apparenza il risultato finale di un'infestazione non arrestata.



Repeater (o Ditto)

Sfera:	Tempo
Status:	Empireo
Punti Potere:	5.000
Anti-Magia:	75%
Classe dell'Armatura:	-13
Dadi Vita	25
Punti Ferita:	400
Movimento (volando):	108m (36m)
Attacchi:	6 artigli/1 morso + 1 sbuffo
Danno:	2-20 ognuno/8-80 + speciale
N° di Creature:	1-2
Tiro Salvezza:	Empireo 5
Morale:	11
Tipo di Tesori:	Denti
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	1.825.000 (182 PP)

Descrizione: Il Repeater, anche denominato il mostro Ditto, è una forma di vita Immortale rettiliana con sei zampe. È lungo 75 piedi (circa 23 metri) e largo 15 piedi (circa 4,5 metri). Il suo corpo è ricoperto di luccicanti squame multicolori ed i suoi denti ed i suoi artigli sono lunghi ed affilati come un rasoio. Possiede quattro paia di ali, due sporgenti tra ciascuna serie di zampe.

Abilità e Limitazioni: Il Repeater può rappresentare un avversario formidabile nel combattimento fisico. Esso può effettuare un Tiro per Colpire con ognuno dei sei artigli ed uno per il morso, ma ogni Tiro per

Colpire determina il successo di un doppio attacco della stessa tipologia. Ad esempio, se un Tiro per Colpire indica che un artiglio ha colpito il suo avversario, la vittima verrà colpita due volte in rapida successione dallo stesso artiglio. Quando il Tiro per Colpire fallisce, mancano entrambi gli attacchi. Se lo desidera, tutti gli attacchi possono essere diretti verso un singolo avversario, oppure divisi fino ad un massimo di sette (uno per ogni artiglio ed uno per il morso). Il danno indicato nelle statistiche riportate in precedenza è inteso per ogni colpo andato a segno.

Il Repeater può utilizzare tutte le forme di attacco col Potere e può utilizzare il Potere per creare un numero limitato di effetti magici. Può creare qualunque aiuto per l'individuazione ed il movimento e può produrre anche qualunque effetto della Sfera del Tempo. Esso non può creare altri effetti magici.

L'abilità più temuta di questa creatura è il suo sbuffo. Il mostro può sbuffare in corpo a corpo alla fine di ogni round e non si applica nessuna altra limitazione alla frequenza. Il suo sbuffo produce una strana sensazione di intrappolamento in tutte le forme di vita entro 300 piedi (circa 90 metri) dal Repeater. Ogni vittima all'interno del raggio d'azione deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimo Magico. Se il tiro ha successo, la vittima resiste alla trappola; ma se il tiro fallisce, cade preda dell'infame effetto del Repeater.

Ogni vittima dell'effetto del Repeater dovrà ripetere tutte le azioni del round precedente. Il Repeater, naturalmente, non viene influenzato da questa costrizione ed agirà con la mortale preveggenza delle azioni della vittima. Tuttavia, esso non può muoversi nel round successivo allo sbuffo. Se si dà inizio ad un attacco col Potere (eventualmente) questo dovrà essere uguale a quello del round precedente.

Ad ogni vittima colpita dallo sbuffo si applicano ancora una volta il Tiro per Colpire ed il tiro per il danno del round precedente e tutti gli utilizzi di magia e le azioni di combattimento col Potere vengono esattamente ripetuti. Qualora sia avvenuto uno spostamento, lo stesso movimento verrà ripetuto, ma partendo dalla posizione attuale. La parte più pericolosa di questa ripetizione è il combattimento col Potere, in quanto il mostro sarà a conoscenza di quale modalità di attacco verrà utilizzata nei suoi confronti e potrà scegliere automaticamente una strategia vincente.

Il Repeater è in grado di percepire quali membri di un gruppo sono caduti nella sua trappola e, se possibile, li sceglie per i propri attacchi. Esso guadagna un bonus di +8 per tutti i Tiri per Colpire in corpo a corpo contro una vittima.

La creatura, di solito, sceglie di non sbuffare alla fine di un round nel quale sia stata danneggiata fisicamente, in quanto poi si reitererebbe lo stesso danno. Quando viene sottoposto ad attacchi col Potere da più fonti, il Repeater probabilmente sbufferà, in quanto, se le loro azioni verranno ripetute, potrà batterli tutti.

Chiunque venga intrappolato da un Repeater può effettuare un nuovo Tiro Salvezza (contro Incantesimo Magico) alla fine del round della ripetizione. Se il tiro ha successo l'effetto termina in quel momento e la vittima potrà scegliere liberamente le azioni da compiere nel round successivo. Se il tiro fallisce, la vittima dovrà ripetere di nuovo le stesse azioni. In questo modo potrebbe essere ripetuto un qualsiasi numero di round, con le rispettive azioni, ed un Repeater potrebbe sbuffare in ogni round.

Resistenze: Oltre al 75% di A-M ed alla sua rispettabile Classe dell'Armatura, il Repeater non può essere colpito da qualunque magia della Sfera del Tempo, ad eccezione delle proprie. Il Repeater possiede la pericolosa caratteristica di riflettere automaticamente tutti gli attacchi di energia verso coloro che li hanno lanciati o creati. Nel gioco questo effetto può essere mortale, in quanto la maggior parte degli Immortali abbandonano la loro A-M prima di creare tali effetti e la magia riflessa contro l'attaccante produce spesso dei gravi effetti.

Abitudini: I Repeater sono i pericolosi spazzini del Piano Astrale e dei Piani Esterni. Solitamente non attaccano i progetti Immortali, preferendo girovagare e ricercare i viaggiatori solitari o quelli in piccoli gruppi.

Creature

I Repeater amano divorare le forme create dagli Immortali, ma amano anche il sapore mortale degli umani e dei semiumani. Essi possono comunicare in molte lingue ed anche con la telepatia, ma solitamente trovano la comunicazione irrilevante.

Background: Si ritiene che i Repeater siano imparentati con i Draeden e/o con i draghi, ma tutte e tre queste forme di vita contestano questa connessione. Di queste creature si conosce poco altro.

Soo

Sfera:	Tempo
Status:	Mortale
Punti Potere:	30-200 (10 per Dado Vita)
Anti-Magia:	50%
Classe dell'Armatura:	-5
Dadi Vita	3 fino a 20
Movimento:	54m (18m)
Nuotando:	54m (108m)
Attacchi:	1 avvolgimento/1 effetto magico
Danno:	Speciale/a seconda dell'effetto
N° di Creature:	1-3 (1-4)
Tiro Salvezza:	Ladro 36
Morale:	10
Tipo di Tesori:	Pozioni (vedi sotto)
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	3 DV: 245 20 DV: 36.575 (3 PP)

Descrizione: I Soo sono esseri del tempo di forma acquosa e non hanno forme solide. Essi appaiono come delle piccole sfere scure, ciascuna di circa 1 piede (circa 30 cm) di diametro per Dado Vita. Ciascun Soo è composto principalmente da acqua e tempo.

Abilità e Limitazioni: Un Soo può utilizzare tutte le forme di combattimento col Potere e può utilizzare il Potere per produrre gli effetti magici elencati per la Sfera del Tempo (solamente quelli). Il suo attacco fisico consiste semplicemente nell'avvolgere il suo bersaglio. Questo avvolgimento può causare una mancanza d'aria in modo da soffocare e può bloccare la vista della vittima (comportarsi come per l'effetto di un incantesimo *tenebre magiche*), ma non infligge nessun altro danno. Tuttavia, una volta in contatto con la vittima, un Soo potrebbe utilizzare dei *causa ferite* o altri effetti magici, possibilmente con effetti mortali.

Anche se la forma di un Soo non è magica, la sostanza di cui è composta è in grado di produrre un effetto identico a quello di una qualsiasi pozione. La maggior parte dei Soo (90%) scelgono deliberatamente un effetto di questo genere, solitamente della *forma eterea*, della *forma gassosa* o *veleno*. Se una parte di un Soo viene ingerita da un avversario (ad esempio durante un attacco con un morso) la pozione ha effetto immediato. L'attaccante, per evitare l'effetto, può effettuare un Tiro Salvezza contro Veleno (o Attacco Fisico, se Immortale). Qualunque effetto prodotto in questo modo è magico, nonostante la sua origine non magica, e, quindi, potrebbe essere disperso o, altrimenti, contrastato magicamente.

Quando la creatura viene uccisa, la forma di un Soo collassa, formando una pozzanghera di acqua che si disperde rapidamente nella maggior parte degli ambienti. Se i vincitori agiscono in fretta, potrebbero raccogliere dai resti della creatura 2-5 pozioni.

Resistenze: I Soo sono completamente immuni a tutte le forme di attacco basate sul fuoco e sull'energia. Sono abbastanza resistenti alla magia (A-M 50%), ma, quando utilizzano la magia su sé stessi, abbassano questa resistenza a zero.

Abitudini: I Soo sono delle creature abbastanza indipendenti, con poco interesse per le altre forme di vita. Si nutrono assorbendo acqua e godono nell'assaporare le sue impurità.

Background: I Soo sono dei bugiardi rinomati ed hanno raccontato parecchie storie contrastanti riguardo alla loro origine ed al loro background. Probabilmente è stata rivelata anche la loro vera storia, ma come per tutte le altre, nessuno vi ha creduto. Questa abitudine di raccontare menzogne ha portato alla nascita del detto Immortale "non vale un Soo".

Titano

Sfera:	Qualunque tranne l'Entropia
Status:	Iniziato
Punti Potere:	250
Anti-Magia:	25%
Classe dell'Armatura:	-3
Dadi Vita	15
Movimento:	45m (15m)
Attacchi:	2 pugni o 1 arma/1 effetto magico
Danno:	Con Pugno (x2) o con arma/a seconda dell'effetto magico
N° di Creature:	1-2 (1-2)
Tiro Salvezza:	Guerriero 36
Morale:	11
Tipo di Tesori:	Nessuno o 10-100 gemme (vedi sotto)
Allineamento:	Qualunque
Valore in PX:	52.800 (5 PP)

Descrizione: I Titani sono dei giganti che sono molto simili a degli umani attraenti, alti da 21 a 30 piedi (circa da 6,3 a 9 metri). Tutti i loro punteggi delle caratteristiche sono 18-25 (1d8 + 17) ed i Punti Ferita sono sempre 5-8 (1d4 + 4) per Dado Vita. I Titano sono dei servitori speciali degli Immortali e condividono molte caratteristiche Immortali. Tuttavia, essi non possono progredire oltre i dettagli qui riportati.

Ogni Sfera (ad eccezione dell'Entropia) ha approssimativamente 20 Titani. Tutti i Titani di ciascuna Sfera condividono un Piano di Residenza comune ed i loro Piani di Residenza sono tra i quattro più grandi tra i Piani Esterni.

Abilità e Limitazioni: Tutti i Titani sono in grado di utilizzare il Potere per creare degli effetti magici, ma questi ultimi sono limitati a quelli delle rispettive Sfere (pertanto, applicando sempre i costi base). Essi rigenerano il Potere ed i Punti Ferita alla normale velocità (a seconda della Sfera e dell'inclinazione).

I Titani non hanno l'Aura e non sono in grado di creare delle forme materiali utilizzabili. Se il corpo di un Titano viene ucciso, la forza vitale ritorna al Piano di Residenza, ma il Titano dovrà attendere l'aiuto di un Immortale prima che possa essere creata ed occupata un'altra forma.

Resistenze: i Titani non possono essere danneggiati dalle armi normali o d'argento, né da armi magiche con un incantamento di +2 o minore. La loro Anti-Magia innata è inferiore a quella di qualunque Immortale. I Titani non vengono colpiti neanche dagli incantesimi di primo e secondo livello (compresi gli stessi effetti di questo tipo). Contro la magia mortale effettuano Tiri Salvezza come Guerrieri di 36° livello. Contro gli attacchi di forza Immortale effettuano i Tiri Salvezza standard degli Iniziati.

Abitudini: I Titani possono essere trovati soli o in coppia su tutti i piani, ad eccezione dei propri Piani di Residenza. Essi rivelano liberamente i loro nomi comuni a chiunque incontrano e preferiscono decisamente essere trattati in modo informale. I Titani si incontrano raramente sul Primo Piano, ma, durante le loro visite, preferiscono abitare con 2-8 Ciclopi (*Set Expert* di D&D, pagina 50). Ciascun Titano, quando viene incontrato in luoghi ove gli oggetti di valore hanno una loro utilità, porta con sé 10-100 gemme, ma raramente porta altro. Anche se i Titani sono in grado di utilizzare tutti i tipi di armi, preferiscono non portarne nessuna.

Background: I Titani aspirano al pieno status di Immortale, ma nessuno di essi l'ha mai raggiunto. Ciononostante, tutti i Titani mantengono la speranza che alla fine, grazie alla loro devozione ed al servizio, possano ancora raggiungere questo premio, che per loro rappresenta il più grande dei premi. Alcuni Titani danno segretamente la colpa di questo agli umani ed ai semiumani, anche se nascondono con successo questo atteggiamento agli Immortali.

Tonal

	<u>Breve</u>	<u>Semibreve</u>	<u>Minimo</u>
Sfera:	Energia	Energia	Energia
Status:	Eterno	Empireo	Celestiale
Punti Potere:	8.000	4.000	2.000
Anti-Magia:	80%	70%	50%
Classe dell'Armatura:	-10	-8	-6
Dadi Vita	38	33	28
Movimento:	18m (6m)	36m (12m)	72m (24m)
Attacchi:	1 esplosione	1 esplosione	1 esplosione
Danno:	64 + speciale	32 + speciale	16 + speciale
N° di Creature:	1	1 o 2	2 o 4
Tiro Salvezza:	Eterno 3	Empireo 3	Celestiale 3
Morale:	11	10	9
Tipo di Tesori:	Speciale	Speciale	Speciale
Allineamento:	Legale	Legale	Legale
Valore in PX:	5.550.000 (555 PP)	2.305.000 (230 PP)	917.500 (91 PP)
	<u>Semiminimo</u>	<u>Croma</u>	<u>Semicroma</u>
Sfera:	Energia	Energia	Energia
Status:	Temporale	Temporale	Iniziato
Punti Potere:	1.000	500	250
Anti-Magia:	50%	50%	25%
Classe dell'Armatura:	-4	-2	0
Dadi Vita	25	20	15
Movimento:	144m (48m)	288m (96m)	576m (192m)
Attacchi:	1 esplosione	1 esplosione	1 esplosione
Danno:	8 + speciale	4 + speciale	2 + speciale
N° di Creature:	2, 4 o 8	4, 8 o 16	8, 16 o 32
Tiro Salvezza:	Temporale 5	Novizio Temporale	Iniziato
Morale:	8	7	6
Tipo di Tesori:	Speciale	Speciale	Speciale
Allineamento:	Legale	Legale	Legale
Valore in PX:	398.000 (39 PP)	143.950 (14 PP)	54.900 (5 PP)

Descrizione: I Tonal possiedono delle forme fisiche molto simili a bolle di luce. Queste forme variano in taglia e colore a seconda dello status di ciascun Tonal. Il colore varia durante la comunicazione, ma la taglia rimane costante. Il diametro di un Tonal equivale ad 1 piede (circa 30 cm) per ogni Dado Vita. Un Tonal Breve, Semibreve o Minimo ha un colore pallido, che va' dal bianco quasi puro al giallo rosato. I Tonal Semiminimi, Croma e Semicroma sono di colore più scuro, che va' dal blu intenso, al marrone o al nero.

I Tonal non possono progredire nelle gerarchie della loro Sfera. Tutte le statistiche indicate per ciascuna tipologia sono permanenti ed invariabili.

La forma di un Tonal crolla quando i suoi Punti Ferita arrivano a zero. Il suo fragile rivestimento esterno può essere raccolto e compresso per formare un piccolo oggetto simile alla pietra di una fionda. Questo oggetto potrebbe quindi essere utilizzato come un'arma, in quanto esplosione al momento dell'impatto e rilascia un'esplosione finale di forza e grandezza uguale al Tonal originario. Per trovare la risultante area d'effetto, bisogna ricordarsi di aggiungere le dimensioni del Tonal originario al raggio dell'esplosione.

Abilità e Limitazioni: Ciascun Tonal può utilizzare tutte le forme di combattimento col Potere e può utilizzare il Potere per creare alcuni effetti magici. In quest'ultimo caso, gli effetti sono limitati alla magia che produce o annulla il suono.

L'esplosione di suono rappresenta la forma di attacco normale, non magica, di un Tonal e si irradia dalla creatura in maniera uniforme in tutte le direzioni fino ad una distanza in piedi (1 piede = 30 cm) equivalente ai Dadi Vita del Tonal. Non è richiesto alcun Tiro per Colpire; l'esplosione infligge sempre un ammontare fisso di danni a tutte le vittime all'interno del raggio d'azione. Ogni vittima può effettuare un Tiro Salvezza (contro Soffio per i mortali, contro Colpo Fisico per gli Immortali) per subire solo la metà dei danni. Tuttavia, ai Tiri Salvezza mortali contro questo effetto si applica una penalità di -8.

L'attacco esplosivo di un Tonal è efficace ovunque, anche nel vuoto. I punteggi delle caratteristiche dei Tonal si allineano a quelli standard di tutti gli Immortali.

Sebbene la maggior parte dei Tonal siano ormai Legali (vedere Background), molti Tonal Caotici più vecchi vagano ancora per il Piano Astrale ed i Piani Esterni. Questi ultimi possono essere pericolosi; spesso sono malvagi e di solito sono cacofonici. Essi vengono comunemente chiamati Atonal, per distinguerli dalle loro controparti civilizzate.

Resistenze: Anche se si potrebbe evitare l'esplosione di un Tonal ricorrendo al silenzio magico, questo tipo di effetti non si attaccano ai Tonal. Nel gioco, essi hanno automaticamente successo nel Tiro Salvezza e potrebbero uscire dalla zona interessata dalla magia. Si applica pure la loro A-M innata.

I Tonal non possono essere danneggiati da armi normali e sono immuni a tutti gli attacchi contro i punteggi delle caratteristiche. Un combattimento senza armi può costringerli a spostarsi, ma non può infliggere loro dei danni.

Abitudini: La maggior parte dei Tonal sono creature socievoli, che si trovano in gruppi di varie dimensioni. Fatta eccezione per i Brevi, tutti i Tonal si riuniscono in numero pari. Essi comunicano modificando i colori, un linguaggio comprensibile agli altri solo con l'aiuto della magia.

I Tonal cantano l'un l'altro frequentemente, producendo dei suoni armonici che non causano danni. Questa musica rappresenta uno degli intrattenimenti preferiti durante gli incontri Olimpici e nelle altre occasioni di festa.

Background: I Tonal furono creati da Thalia, una famosa Alta Eterna dell'Energia. Il suo lavoro per lo sviluppo del Primo Piano è anteriore all'uso della magia mortale. I Tonal, in origine, erano totalmente Caotici, ma furono trasformati in Legali da uno dei collaboratori di Thalia, un Eterno con il nome comune di Guidarezzo. Le creature sembrano apprezzare il loro relativamente nuovo allineamento, in quanto ha migliorato in maniera significativa il loro modo di comunicare.

La maggior parte degli Immortali ne sono a conoscenza ed evitano i conflitti con i Tonal Legali. Tuttavia, i vecchi Atonal selvaggi e spesso malvagi vengono considerati un facile bersaglio. I Tonal non hanno alcuna relazione con i suoni non viventi comuni sul Primo Piano, alcuni dei quali portano nomi simili.

Tutti i Tonal condividono un Piano di Residenza comune nei Piani Esterni. In aggiunta alle consuete protezioni, questo piano è sorvegliato dalla stessa Thalia e viene considerato inattaccabile dalla maggior parte degli Immortali.

Creature

Creature del Vortice

La grande Barriera dimensionale, la cui stessa esistenza crea il dilemma ed il paradosso delle dimensioni mancanti (come spiegato a pagina 3), viene comunemente chiamata il Vortice Dimensionale. Le poche forme di vita note provenienti dallo spazio dimensionale che include il Vortice, sono chiamate creature del vortice. Tutti questi esseri possono esseri descritti come minori o maggiori. Il Segugio Invisibile, descritto nel *Set Companion* di D&D (Libro del Master, pagina 42) rappresenta una tipica creatura minore del vortice. Le creature maggiori del vortice sono incredibilmente pericolose sia per i mortali che per gli Immortali. La Sfera Nera (*Set Master*, Libro del DM, pagina 42) rappresenta un tipico esempio.

Le creature minori del vortice sono immuni al fuoco ed al freddo (sia normale che magico) e possono essere colpite solo da armi magiche o d'argento. Le creature maggiori del vortice possono essere danneggiate solo da attacchi col Potere e sono immuni a tutte le altre forme di danno.

Collocate le caratteristiche di tutte le creature del vortice all'interno della Sfera dell'Entropia, anche se in realtà non fanno parte di questa organizzazione. Seguendo questo esempio sarà possibile crearne delle altre.

Sfera Nera

Sfera:	Entropia
Status:	Temporale o Celestiale
Punti Potere:	500 fino a 2.500 (a seconda del livello)
Anti-Magia:	50% o 60% (a seconda del rango)
Classe dell'Armatura:	10
Dadi Vita	11
Valore in PX:	Novizio Temporale: 71.000 (7 PP) Celestiale 5: 295.000 (29 PP)

Descrizione: Questi strani esseri appaiono come dei globi neri piatti, ciascuno di circa 5 piedi (circa 1,5 metri) di diametro. Gli Immortali li considerano come delle forme di vita, ma solamente all'interno di una definizione molto ampia. Essi non comunicano, ma non si sa se per scelta o per mancanza di capacità.

Abilità e Limitazioni: Le Sfere Nere utilizzano tutti gli attacchi col Potere, ma non possono utilizzare lo Scudo o la Sonda. Si muovono lentamente, disintegrando tutto quello che toccano (senza possibilità di Tiro Salvezza). Se una Sfera Nera tocca un Immortale (in forma fisica o incorporea), l'Immortale dovrà effettuare un Tiro Salvezza contro Risucchio di Potere o perderà un terzo dei suoi attuali Punti Potere, qualunque sia l'ammontare. Un successo indica che l'Immortale si è tirato fuori dalla Sfera Nera, resistendo al potente risucchio del suo Potere. Se fallisce il primo Tiro Salvezza, ne dovrà essere effettuato un altro, con i medesimi risultati. Se si falliscono tre Tiri Salvezza in successione, l'essenza Immortale viene risucchiata attraverso la Sfera Nera e va' alla deriva nel Vortice Dimensionale.

Resistenze: Come tutte le creature maggiori del vortice, le Sfere Nere sono immuni a tutti gli attacchi magici, fisici, con l'Aura e contro i punteggi delle caratteristiche. Comunque potrebbero essere aggirati da effetti non aggressivi e non di attacco.

Abitudini: L'unico tratto prevedibile delle Sfere Nere è la loro tendenza a muoversi verso grandi fonti di Potere, quando ve n'è la possibilità. Nel caso non siano presenti fonti di Potere, essi si muovono in maniera casuale. Tuttavia, non fanno distinzioni fra importi che differiscono di 100 PP o meno.

Background: Sconosciuto, anche agli Immortali. Le Sfere Nere sembrano emergere spontaneamente dallo spazio del Vortice Dimensionale e sono state viste ritornare al suo interno volontariamente. Gli Immortali hanno il sospetto che le Sfere Nere possano passare attraverso il Vortice e che servano Gli Antichi, ma tutto questo rappresenta solo una congettura.

I. Fonti Materiali

Chainmail Rules for Medieval Miniatures by Gary Gygax & Jeff Perren. Tactical Studies Rules, 1973.

Swords & Spells Fantastic Miniatures Rules by Gary Gygax. TSR Games, 1976.

DUNGEONS & DRAGONS® Game Original Set by Gary Gygax & Dave Arneson. Tactical Studies Rules, 1974.

Volume 1: Men & Magic

Volume 2: Monsters & Treasure

Volume 3: The Underworld & Wilderness Adventures

1. *Greyhawk* by Gary Gygax & Rob Kuntz. TSR Games, 1975.
2. *Blackmoor* by Dave Arneson. TSR Games, 1975.
3. *Eldritch Wizardry*, by Gary Gygax & Brian Blume. TSR Games, 1976.
4. *Gods, Demi-gods & Heroes*, by Rob Kuntz & James Ward. TSR Games, 1976.

DUNGEONS & DRAGONS Game, Basic Rules set (revisions)

A cura di Eric Holmes. TSR Hobbies, 1977.

A cura di Tom Moldvay. TSR Hobbies Inc., 1981.

II. Ulteriori Riferimenti

The Beasts of Never di Georgess McHargue.
The Book of Imaginary Beings di Jorge Luis Borges.

Bullfinch's Mythology di Thomas Bullfinch.
Dictionary of Classical Mythology di J.E. Zimmerman. Harper & Row, 1964.

English Folk and Fairy Tales di Joseph Jacobs.

Gods and Heroes di Gustav Schwab.

The Golden Bough di Sir James G. Frazer. Macmillan, 1922.

The Masks of God di Joseph Campbell. Penguin, 1976.

Volume 1: Primitive Mythology

Volume 2: Oriental Mythology

Volume 3: Occidental Mythology

Volume 4: Creative Mythology

The Meridian Handbook of Classical Mythology di Edward Tripp.
Mythology di Edith Hamilton.

The New Larousse Encyclopedia of Mythology, tradotto da Robert Aldington ed altri.

Scandinavian Folk & Fairy Tales, a cura di Claire Booss. Crown, 1984.

Funk & Wagnall's Standard Dictionary of Folklore, Mythology, and Legend, a cura di Maria Leach e Jerome Fried.

The Woman's Encyclopedia of Myths and Secrets di Barbara G. Walker. Harper & Row, 1983

Acting: A Handbook of the Stanislavski Method, elaborato da Toby Cole. Crown, 1947.

Armour & Weapons di Charles Ffoulkes. Oxford/Clarendon, 1909.

The Armourer and His Craft di Charles Ffoulkes. Methuen & Co. Ltd., 1912.

Bible and Sword di Barbara W. Tuchman. New York Univ. Press, 1956.

Bentham's Handbook of Political Fallacies, a cura di Harold A. Larrabee. Johns Hopkins, 1952.

Castles di David Macauley.

Creative Storytelling di Jack Maguire. Philip Lief Group, 1985.

A Distant Mirror di Barbara W. Tuchman. Ballantine, 1978.

From Magic to Science di Charles Singer. Dover, 1958.

The Medium, the Mystic, and the Physicist di Lawrence LeShan. Viking, 1974.

The Morning of the Magicians di Louis Pauwels & Jacques Bergier. Avon, 1968.

A Reader's Guide to Fantasy di Baird Searles ed altri Avon, 1982.

Stolen Lightning: The Social Theory of Magic di Daniel L. O'Keefe. Continuum, 1982.

Van Nostrand's Scientific Encyclopedia, a cura di Douglas M. Considine. Van Nostrand, 1976 (annuario).

Bibliografia

III. Letture d'Ispirazione

Diverse opere di fantasia sono state scritte o curate dagli autori che seguono. Si raccomanda vivamente la lettura del maggior numero possibile di questi autori, se non una lettura approfondita, almeno per prendere spunti. La maggior parte di questi autori sono presenti nelle vostre biblioteche. Una lettura di fantasia può essere fonte di ispirazione per i ruoli dei personaggi, per gli sfondi e per le avventure.

Adams, Richard
Aiken, Joan
Alexander, Lloyd
Anderson, Poul
Anthony, Piers
Asprin, Robert
Baum, L. Frank
Beagle, Peter S.
Beaumont, Charles
Bellairs, John
Blackwood, Algernon
Blish, James
Bloch, Robert
Bok, Hannes
Brackett, Leigh
Briggs, K.M.
Brooks, Terry
Brown, Fredric
Broxon, Mildred D.
Brunner, John
Burroughs, Edgar Rice
Cabell, James B.
Caldecott, Moyra
Campbell, J. Ramsey
Carroll, Lewis
Carter, Lin
Chambers, Robert W.
Chant, Joy
Chapman, Vera
Cherryh, C.J.
Chute, B.J.
Cook, Glenn
Cooper, Susan
Copper, Basil
Crowley, Aleister
Crowley, John
Davidson, Avram
de Camp, L. Sprague
Delaney, Samuel R.
Derleth, August
Diamond, Graham
Dickinson, Peter
Dickson, Gordon R.
Donaldson, Stephen R.
Eager, Edward
Eddison, E.R.
Eisenstein, Phyllis
Farmer, Phillip Jose
Finney, Charles G.
Finney, Jack
Forster, E.M.
Fox, Gardner
Garner, Alan
Gaskell, Jane
Goudge, Elizabeth
Grahame, Kenneth
Green, Roland
Haggard, H. Rider
Haiblum, Isidore
Haldeman, Linda
Hancock, Neil
Hazel, Paul
Heinlein, Robert A.
Hodgson, William H.
Hoffmann, E.T.A.
Howard, Robert E.
Ipcar, Dahlov
Iverson, Eric
Jakes, John
Jansson, Tove
Jones, Diana W.
King, Stephen
Kirk, Richard
Kurtz, Katherine
Lafferty, R.A.
Le Fanu, Sheridan
Le Guin, Ursula K.
Lee, Tanith
Leiber, Fritz
Lewis, C. S.
Long, Frank Belknap
Lord Dunsany (E.J.M.D. Plunkett)
Lovecraft, H.P.
Lumley, Brian
MacDonald, George
Machen, Arthur
Matheson, Richard
Mayne, William
McCaffrey, Anne
McKillip, Patricia
Merritt, Alan
Mitchison, Naomi
Monaco, Richard
Moorcock, Michael
Moore, C.L.
Morris, William
Mundy, Talbot
Munn, H. Warner
Nesbit, Edith
Niven, Larry
North, Joan
Norton, Andre
Offutt, Andrew
Peake, Mervyn
Powers, Tim
Pratt, Fletcher
Price, E. Hoffman
Quinn, Seabury
Russ, Joanna
Saberhagen, Fred

Silverberg, Robert
Smith, Clark Ashton
Smith, David C.
Smith, Thorne
Springer, Nancy
Stephens, James
Stewart, Mary
Stoker, Bram
Straub, Peter
Sturgeon, Theodore
Swann, Thomas B.
Thompson, Ruth P.
Tolkien, J.R.R.
Vance, Jack
Wagner, Karl E.
Walker, Hugh
Walton, Evangeline
Wellman, Manly D.
Wells, H.G.
Westall, Robert
White, Theodore H.
Williams, Charles
Williamson, Jack
Yarbro, Chelsea Q.
Zelazny, Roger

Poscritto

Questo set conclude la serie dei set in scatola delle regole di gioco di D&D. Sono disponibili anche decine di avventure e di accessori. Con tutto a portata di mano ed equipaggiati di matita e fantasia, le vostre esperienze di gioco ora saranno illimitate.

Questa set finale in scatola, simile alla serie originale pubblicata nel 1974, aprirà molte porte senza entrarvi. Vengono menzionate molte possibilità, ma i limiti di tempo e di spazio (per un semplice mortale come me) hanno limitato la quantità dei dettagli. Potete sviluppare in qualunque modo desiderate. Se individuate dei settori nei quali potrebbero essere estremamente utili dettagli maggiori, scrivete a:

Immortals Rules, c/o TSR, Inc.
POB 756, Lake Geneva, WI 53147

D1b. Tutti gli Effetti Magici Utilizzabili dagli Immortali della Sfera dell'Entropia

Per i dettagli sui seguenti effetti magici, fare riferimento alle tabelle di riferimento standard. Viene indicata la Sfera di ogni effetto.

Costo	Sfera	Effetto	Costo	Sfera	Effetto	Costo	Sfera	Effetto
4	Tempo	Maledizione (1 lvl)*	16	Pensiero	Comunic. con gli Dei	30	Tempo	Anti-Magia 40%
4	Materia	Inc. del Terrore*	16	Tempo	Inc. Creaveleni*	30	Tempo	Barriera Anti-Magia
4	Tempo	Infliggi Ferite Leggere*	16	Pensiero	Scopri Pericolo	30	Materia	Creaz. di Oggetti Norm.
4	Materia	Cura Ferite Leggere	16	Materia	Demenza Precoce	30	Materia	Danza
4	Pensiero	Scacciapaura	16	Energia	Libera Mostri*	30	Pensiero	Nube Esplosiva
4	Energia	Ventriloquio	16	Tempo	Abb. Liv. delle Acque	30	Pensiero	Charme Multiplo
4	Materia	Ragnatela	16	Tempo	Silenzo Raggio 5m	30	Materia	Metam. Ogni Oggetto
			16	Materia	Telecinesi	30	Tempo	Vittoria
6	Tempo	Anti-Magia 10%						
6	Pensiero	Occ. dell'Allineamento*	18	Tempo	Barriera Anti-Animali	32	Energia	Disintegrazione
6	Tempo	Tenebre Magiche*	18	Pensiero	Charme delle Piante	32	Pensiero	Indiv. Corretta Via
6	Pensiero	Ind. del Magico	18	Pensiero	Nube Mortale	32	Materia	Campo di Forza
6	Materia	Levitazione	18	Materia	Creaz. di Mostri Norm.	32	Materia	Metallo in Legno
6	Tempo	Incantesimo del Sonno	18	Tempo	Tempesta di Ghiaccio	32	Pensiero	Barriera Mentale
6	Materia	Torci Legno	18	Materia	Passa Pareti	32	Materia	Apertura Mentale*
			18	Materia	Metamorfosi	32	Energia	Viaggiare
			18	Materia	Smuovi Legno	32	Pensiero	Visione a Raggi X
8	Pensiero	Inc. dello Charme Pers.						
8	Materia	Crescita Animale						
8	Tempo	Blocca Persone	20	Materia	Animazione dei Morti	34	Tempo	Chiudi Cancelli*
8	Tempo	Blocca Porta	20	Materia	Incantesimo di Babele*	34	Tempo	Controllo dell'Inerzia
8	Materia	Invisibilità	20	Tempo	Inc. della Morte	34	Energia	Parola Accecante
8	Materia	Scassinare	20	Tempo	Dito della Morte	34	Energia	Parola Mortale
8	Pensiero	Indiv. degli Oggetti	20	Materia	Inc. Carne in Pietra*	34	Materia	Prot. da Ind. Magica
8	Pensiero	Oscurare	20	Pensiero	Rilevat. di Menzogne	34	Materia	Teletrasp. Ogni Ogg.
			20	Energia	Creazione Spettrale			
10	Tempo	Infliggi Malattie*	20	Materia	Inc. Pietra in Carne	36	Tempo	Raggio Anti-Magia
10	Tempo	Infliggi Ferite Gravi*	20	Materia	Teletrasporto	36	Materia	Cont. fino a 5.000 mo
10	Pensiero	Chiaroveggenza	20	Pensiero	Vista Rilevante	36	Materia	Crea Mostri Magici
10	Materia	Confusione				36	Materia	Terremoto
10	Materia	Cura Ferite Gravi	22	Tempo	Anti-Magia 30%	36	Tempo	Obliterare*
10	Tempo	Maledizione (3 lvl)*	22	Tempo	Dissolvi Magie	36	Tempo	Simbolo
10	Materia	Porta Dimensionale	22	Energia	Palla di Fuoco			
10	Pensiero	ESP				38	Tempo	Anti-Magia 50%
10	Energia	Volare	24	Materia	Animare gli Oggetti	38	Energia	Cancelli
10	Tempo	Muro di Ghiaccio	24	Tempo	Mostrarsi*	38	Materia	Evoca Oggetti
10	Tempo	Lentezza*	24	Energia	Fulmine Magico	38	Materia	Rigenerazione
10	Pensiero	Parlare con i Morti	24	Materia	Invisibilità Multipla			
10	Energia	Muro di Fuoco	24	Energia	Parola Incapacitante	40	Energia	Esplosione
			24	Materia	Invers. della Gravità	40	Materia	Creaz. Qual. Mostro
12	Tempo	Barriera Anti-Piante	24	Pensiero	Parlare con i Mostri	40	Materia	Cura
12	Pensiero	Inc. Charme (Mostri)	24	Pensiero	Ritrovamento Tesori	40	Tempo	Imm. all'Arma del
12	Tempo	Tenebre Persistenti*						Soffio
12	Materia	Forma Gassosa	26	Energia	Palla di Fuoco Eff. Rit.	40	Tempo	Trappola Vitale
12	Energia	Velocità	26	Materia	Spostarsi tra i Piani	40	Materia	Labirinto
12	Tempo	Neutralizza Veleno	26	Materia	Autometamorfosi	40	Energia	Pioggia di Meteore
12	Tempo	Protezione dal Veleno	26	Pensiero	Liberazione Charme*	40	Energia	Prisma
12	Pensiero	Parlare con le Piante				40	Materia	Cambiaforma
			28	Materia	Barriera	40	Tempo	Ferma Tempo
14	Tempo	Anti-Magia 20%	28	Tempo	Sottrai Vita*			
14	Tempo	Infliggi Ferite Critiche*	28	Pensiero	Giara Magica			
14	Energia	Creaz. dell'Aura Magica	28	Energia	Olografia			
14	Tempo	Dissoluzione	28	Energia	Rimoz. di Barriera*			
14	Pensiero	Scopritrappole	28	Energia	Scaccia Maledizioni			
14	Energia	Terreno Illusorio	28	Materia	Statua			
14	Tempo	Blocca Mostri	28	Materia	Spada			
14	Materia	Controllo Dimensione						
14	Materia	Muro di Pietra						

Indice dell'Immortal: Guida del DM

A	M
Avatar24	Magia, nuova19
Avversari Immortali23	Dell'energia19
Avversari mortali23	Della materia19
	Del pensiero19
C	Del tempo20
Campagna, la14	Movimento6
Caratteristiche fisiche5	Multiverso2
Piano Astrale6	
Piani Esterni9	O
Primo Piano5	Osservatori16
Combinazioni14	Obiettivi degli Immortali15
Confini, dei piani12	
Contiguità Dimensionale12	P
Controllori16	Pianificazione dell'avventura25
Creature27	Grafici26
	Piano Astrale6
D	Contenuti7
Dimensioni2	Creature7
Aberrazioni12	Effetti sulla magia6
E magia12	Movimento all'interno6
Confini12	Piani di esistenza2
Astrale-Etereo12	Piano di Residenza23
Dimensionale13	Accesso planare24
Planare12	Effetti magici23
Infinite3	Spostamento di un piano23
Effetti insoliti12	Piani Esterni9
	Dimensioni9
G	Grandezza10
Galassia, la7	Primo Piano5
	Progetti17
I	Premi e penalità in PX17
Identità, esistenti9	Punti Esperienza23
Giustizia Immortale18	Avversari Immortali23
Immortali, partite per17	Avversari mortali23
Esplorazione17	
Investigazione17	S
Partite con mortali16	Sistema Planetario di Origine4
	T
	Terra5