

PER 3 O PIÙ GIOCATORI DAI 3 ANNI IN SU

# DUNGEONS & DRAGONS®

IMMORTAL: GUIDA DEL GIOCATORE



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



TSR, Inc.  
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

# Prefazione

---

“Ce l’hai fatta!”

Una potente voce celestiale risuona nella fresca atmosfera della sera. Il tuo personaggio ha faticato per parecchi lunghi anni per riuscire ad udire questa semplice frase, ma alla fine ha raggiunto il suo obiettivo più ambizioso: l’immortalità.

Probabilmente avrai dedicato una notevole quantità di tempo per portare il tuo personaggio fino a questo punto. Ora spetta a te decidere la sua sorte. Il raggiungimento di questo obiettivo a lungo sognato rappresenta il trionfo finale di una gloriosa carriera o non è che l’inizio?

Calati ancora una volta nel tuo personaggio per dare uno sguardo a quello che c’è indietro – e davanti.

Tanto tempo fa hai incontrato un Immortale ed hai accettato una sfida che coinvolgeva tutta la tua abilità ed il tuo sapere in molte lunghe prove. Hai soddisfatto le rigide condizioni che ti erano richieste ed hai superato le prove.

Alla fine ti sei presentato al giudizio. Le tue azioni, soppesate, si sono dimostrate giuste.

Ora sei pronto, ti sei staccato da tutto. Ti sei tolto dalla fastidiosa ragnatela delle cose del mondo e, sotto l’occhio vigile e con la benedizione dell’Immortale tuo protettore, il tuo spirito si volge in una nuova direzione, mentre i confini della vita terrena si allontanano sempre più in fretta.

Il tuo castello, la tua città, tutto il tuo regno non sono altro che un quadretto punteggiato di nubi nella coperta pezzata del continente, i cui margini irregolari svaniscono nell’orizzonte celeste. Il tuo pianeta d’origine non è che una biglia azzurra sul velluto nero del cosmo. Senti una fitta di rimpianto mentre vedi il mondo, con tutto il suo carico di vicissitudini, diventare una macchiolina sempre più piccola nello spazio profondo. Hai lasciato la culla; ora puoi guardare avanti!

Benvenuto tra gli Immortali! Dopo aver oltrepassato i limiti e gli interessi dei poveri mortali, ora il tuo personaggio è entrato nel regno del massimo potere. Dinasta, modello, dotto o eroe, ora fai parte del ristretto novero di persone umane e semiumane cui è toccato questo supremo privilegio.

Ora il tuo personaggio può esplorare nuovi mondi e rivisitare quelli che già conosce. Una nuova casa e nuovi amici lo attendono e c’è ancora molto da fare.

Per cominciare, modifica le caratteristiche del personaggio per adattarle ai cambiamenti sopraggiunti, rifletti su ciò che ti attende e pianifica gli obiettivi da raggiungere. Ti verranno presentati nuovi, grandi poteri; esaminali con attenzione ed elabora delle strategie di gioco.

Buon divertimento!

# DUNGEONS & DRAGONS®

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

## Immortal: Guida del Giocatore 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

<b>Transizione</b> .....	<b>2</b>
<b>Sezione 1: Cambiamenti</b> .....	<b>3</b>
Punti Esperienza .....	3
Forme .....	3
Nome .....	3
Razza .....	3
Rango e Livello .....	4
Allineamento .....	4
Classe dell'Armatura .....	4
Tiro del Dado e Tiro per Colpire .....	4
Velocità di Movimento .....	4
Punteggi delle Caratteristiche .....	4
Tiri Salvezza .....	6
Tiri per Colpire .....	7
Beni Materiali .....	7
Equipaggiamento .....	7
<b>Sezione 2: Informazioni sui Nuovi Personaggi</b> .....	<b>8</b>
Sfere .....	8
Opzioni e Abilità .....	8
Sensi .....	8
Difesa e Cura .....	9
Movimento .....	10
Ordine degli Eventi nel Combattimento .....	11
Forme di Attacco .....	12
<b>Sezione 3: Magia degli immortali</b> .....	<b>16</b>
Costo del Potere .....	16
Spiegazione della Terminologia .....	18
<b>Sezione 4: Avanzamento del Personaggio</b> .....	<b>22</b>
Avanzamento di Livello .....	22
Avanzamento di Rango .....	22
<b>Sezione 5: Il Piano di Residenza</b> .....	<b>23</b>
Dettagli Iniziali .....	23
Sviluppo .....	23
Effetti .....	23
Forme Materiali .....	24
Creazione di una Forma .....	25
Assunzione di una Forma Esistente .....	27
<b>Sezione 6: Tabelle di Riferimento</b> .....	<b>29</b>

## Transizione

---

*“Ma tu sarai florido di immortale giovinezza,  
Illeso in mezzo alle guerre degli elementi,  
ai naufragi della materia  
e allo scroscio delle parole.”*

Joseph Addison (1672 – 1719)



Quando lo spirito del tuo personaggio ha lasciato il mondo dei mortali, la sua mente ed il suo corpo si sono trasformati in pura potenza immortale. La sua forma materiale non è stata distrutta, ma cambiata, e può essere nuovamente plasmata.

L'energia vitale del personaggio (che i mortali possono vedere di rado, anche con la magia) può assumere qualsiasi forma voglia, a seconda delle circostanze: può anche esistere contemporaneamente su due o più piani di esistenza e non ha più una sua forma “vera”.

L'essenza del tuo personaggio, però, resta immutata: manterrà i suoi ricordi e la sua personalità. Mentre tutto quello che possedeva prima non è stato altro che un supporto per il suo sviluppo, la sua mente rimane.

Non è ancora il momento di cambiare la raffigurazione mentale che ti sei fatto del tuo personaggio: perché il passaggio avvenga in modo indolore, conserva pure l'immagine che ti è familiare, quella di un maturo e saggio avventuriero. Come giocatore, però, sappi espandere la tua immaginazione al di là della tua esperienza precedente, man mano che ti addentri nel mondo dell'Immortalità.

Gli Immortali sono esseri che si trovano al di là dei mortali. In questo gioco, rappresentano i

supervisor di tutto il Multiverso conosciuto. Possono apparire in forma umana, semiumana o in qualsiasi altra forma.

Hanno poteri che vanno oltre la comprensione umana, ma sono a loro volta soggetti ad esseri ancor più potenti. Gli Immortali possono creare qualsiasi cosa: oggetti, esseri, addirittura interi piani di esistenza.

Non sono, però, i creatori originari del Multiverso.

La struttura dell'organizzazione di cui gli Immortali fanno parte è suddivisa in cinque aree, dette Sfere. Ogni cosa nel Multiverso fa parte di una, o più di una, di queste Sfere: Energie, Materia, Tempo, Pensiero ed Entropia. Ogni Immortale serve una sola Sfera. I personaggi giocatori Immortali possono scegliere di servire qualsiasi Sfera eccetto quella dell'Entropia, che è riservata ai personaggi non giocatori.

Alcuni esseri della mitologia, le divinità del mondo antico, sono stati indicati in questo gioco come Immortali e dotati di poteri ancora maggiori di quelli che erano loro attribuiti dagli antichi. Poiché si tratta sempre di un gioco, però, per quanto possibile si è evitato di coinvolgere le religioni moderne. Se, nonostante ciò, doveste trovare qualche

elemento che risultasse offensivo nei confronti delle vostre convinzioni religiose, eliminetelo pure. Vi preghiamo, inoltre, di rispettare le idee di chi gioca insieme a voi come le vostre.

Questo libro, la Guida del Giocatore per gli Immortali, inizia con le informazioni di base necessarie per trasformare il personaggio da mortale ad Immortale. Vengono spiegati i nuovi meccanismi di gioco, così come molti aspetti della nuova esistenza del personaggio. Benché si tratti di un manuale per il giocatore, dovrebbe leggerlo anche il Dungeon Master, perché riguarda cose che interessano anche lui.

L'altro libro, la Guida del DM, fornisce le regole per giocare nei regni dell'Immortalità. Gran parte di esso è dedicata alla descrizione dei Piani Astrali ed Esterni e delle creature che vi si trovano, ma contiene anche molti altri elementi di gioco ed idee per avventure ambientate tra Immortali.

Come anche per i precedenti manuali di regole del gioco D&D, tutto ciò non rappresenta altro che un suggerimento iniziale, uno spunto per la fantasia. L'argomento è così vasto che non lo si potrebbe esaurire in molti tomi e può essere ampliato e modificato a piacere, rispettando un certo equilibrio di base e ricordando che lo scopo è, come sempre, quello di divertirsi.

La modifica più rilevante al sistema di gioco usuale riguarda i Punti Esperienza del personaggio, che vengono trasformati in Punti Potere: sarà necessaria una nuova scheda del personaggio, ma andrà conservata anche quella vecchia, perché sarà utile in seguito.

### Punti Esperienza

Nella vita dei mortali l'esperienza è la misura del successo e del potere e continuerà ad essere uno scopo di primaria importanza per il personaggio anche nell'Immortalità.

Per prima cosa occorre trasformare il totale dei Punti Esperienza accumulati nella vita mortale in Punti Potere (PP): ogni Punto Potere vale 10.000 Punti Esperienza (arrotondare per eccesso).

Un tipico Immortale agli inizi (Iniziato) ha dai 300 ai 500 PP. Di solito i maghi partono con un numero maggiore di Punti Potere, mentre i chierici ne hanno meno. I semiumani potrebbero averne un qualunque ammontare, ma di solito ne hanno meno di 400.

Il totale dei PP di un personaggio ne determina lo status all'interno della gerarchia degli Immortali. Il miglioramento dello status comporta un aumento dei Dadi Vita, dei Punti Ferita, delle caratteristiche, dell'influenza e della responsabilità del personaggio.

Un personaggio Immortale ottiene Punti Potere (o, più brevemente, Potere) per l'apprendimento, per il lavoro e per le imprese compiute, proprio come nella sua vita da mortale. Si può ottenere Potere anche in regalo dagli altri Immortali o come bonus quando si avanza di livello. L'entità delle ricompense in PP può sembrare scarsa in confronto a quella delle ricompense in PX: dieci o venti PP sono una ammontare notevole, specie per un Immortale agli inizi. Non bisogna dimenticare che ogni Punto Potere equivale a 10.000 Punti Esperienza!

Oltre alla loro solita funzione, che è quella di rappresentare l'esperienza del personaggio, i Punti Potere servono anche per il gioco vero e proprio: gli Immortali li spendono per creare vari effetti, magici e non magici. Questa rappresenta una modifica sostanziale ai meccanismi usuali di D&D, che riguarda qualunque partita che coinvolga gli Immortali. Lo scopo dei personaggi è ottenere sempre maggior Potere e tradurlo in maggior abilità ed influenza.

Il Potere si spende temporaneamente, per produrre effetti magici, muovere o cambiare la materia degli elementi, attaccare, oppure, in maniera definitiva, per aumentare i punteggi delle caratteristiche, creare effetti non magici permanenti e compiere molte azioni speciali. I PP spesi temporaneamente si rigenerano in modo automatico ad una velocità determinata in base al rango del personaggio, mentre quelli spesi definitivamente non si rigenerano.

Il totale dei PP va segnato in due parti della scheda del personaggio. Bisogna scrivere una cifra nel solito posto riservato ai PX, tenere traccia del totale guadagnato aggiornato - il totale di PP permanenti. Bisogna annotare il totale anche in un altro posto dove possa essere cambiato spesso ed utilizzarlo per tenere traccia Punti Potere attuali (variabile) del

personaggio. Quando si spendono PP per effetti temporanei, o dopo che si sono rigenerati, si modifica solo quest'ultimo totale: bisogna modificare solamente il totale attuale. Bisogna modificare entrambi i totali solamente se i PP vengono spesi in modo permanente o se si riceve nuovo Potere.

Se il totale dei PP permanenti dell'Immortale dovesse scendere a zero, la forza vitale dell'Immortale si estinguerebbe. Nella vita mortale, invece, la forza vitale si misura in Punti Ferita (vedi "Nome" pag. 3).

### Forma

Benché non sia necessario modificare le caratteristiche del personaggio da questo punto di vista, occorre comprendere le varie forme possibili.

La forma materiale, o corpo, usata da un Immortale ne determina la Classe dell'Armatura, i Tiri Salvezza ed altri particolari di base. Benché per i mortali il corpo sia tutt'altro che irrilevante, per gli Immortali rappresenta una cosa del tutto accessoria; essi possono assumere qualsiasi forma ed ognuno ne usa regolarmente tre o più.

Il personaggio può restare allo stato di pura forza vitale priva di materia (**forma incorporea**): in questo caso è immune alla maggior parte degli attacchi, ma è limitato per quanto riguarda l'azione, perché non può usare incantesimi o poteri speciali, anche se gli può comunicare).

Di solito gli Immortali assumono forme materiali fisse, benché uniche, scelte in base a criteri di utilità e familiarità. Nonostante queste forme siano, alla fine, mortali, sono in realtà estremamente resistenti e si dicono **forme comuni** dell'Immortale. Questa forma può riprodurre apparentemente quello che era il corpo mortale del personaggio, ma la carne è stata sostituita da una sostanza più resistente.

Quando il personaggio torna a visitare il Primo Piano può assumere solo la sua **forma mortale** originaria, con tutte le sue pecche. Questa forma può essere modificata per magia, naturalmente, ma tornano in vigore tutte le caratteristiche del personaggio mortale, eccetto quelle riguardanti la sua mente (Intelligenza e Saggezza). Il giocatore può scegliere l'età del personaggio ed un Immortale superiore può dotarlo di particolari abilità o di uno status speciale. Gli oggetti che facevano parte dell'equipaggiamento del personaggio da mortale non ricompaiono, dato che non sono mai scomparsi: ora sono nelle mani dei mortali sopravvissuti, che sono i loro legittimi proprietari. Il personaggio, però, può, creare quasi tutto quello che vuole per quanto concerne l'equipaggiamento.

### Nome

Il personaggio può utilizzare ancora il suo nome da mortale, ma ne riceve altri due.

Per sottolineare il fatto che l'Iniziato ha oltrepassato la vita mortale, ogni nuovo Immortale assume un nuovo nome comune, conosciuto ed utilizzato dagli altri Immortali e dagli altri mortali quando diventerà famoso. Il

giocatore è libero di scegliere questo nome, anche se il DM potrebbe offrire dei suggerimenti o porre delle limitazioni.

Oltre a questo, però, l'Immortale acquisisce un nome vero, una parola strettamente e magicamente connessa alla forza vitale del personaggio. Gli Immortali scoprono il loro nome vero attraverso la meditazione e, di solito, lo tengono rigorosamente segreto. Un Immortale non può essere costretto a rivelare il proprio nome vero e quest'ultimo non può essere scoperto in altri modi.

Il nome vero è legato all'esistenza del personaggio e chi possiede questo segreto può comandare o distruggere l'Immortale. Parimenti, se si conosce parte del suo nome vero e lo si invoca, si possono infliggere dei danni ad un Immortale.

Spesso gli altri Immortali conoscono una o più parti del nome vero dell'Immortale, anche se i mortali non ne sono quasi mai a conoscenza. Può succedere che gli Immortali ritengano opportuno rivelare parte del loro nome vero, di solito come parte d'un patto di alleanza indissolubile o per saldare un debito.

Dopo aver ottenuto un nome vero come Temporale, il personaggio ne acquisisce altri ad ogni nuovo livello. Un Celestiale ne ha due, per esempio, ed un Gerarca ne ha cinque. Se il nome vero di un Immortale agli inizi viene compromesso, il personaggio diventa automaticamente più vulnerabile man mano che acquisisce altri veri nomi.

### Razza

Il personaggio appartiene sempre alla razza della quale faceva parte da mortale. Questa fa parte della sua personalità e trapela sempre in qualche modo (per chi sa vederla, come gli altri Immortali) come emanazione della sua forza vitale.

Il titolo di "Immortale" non rappresenta il nome di una razza o di una classe: si tratta di un'altra forma di vita e di una nuova stato mentale.

### Rango e Livello

Questi termini si applicano per delimitare le abilità del personaggio mortale. Ora i limiti sono molto più esigui, ma sussistono ancora. Al momento di creare un personaggio mortale se ne è scelta la classe; ora, invece, il suo rango viene determinato dalla quantità di Potere acquisito.

Il personaggio parte da Iniziato, membro del più basso del rango degli Immortali, quello con minor Potere; poi diventa Temporale e quindi, nell'ordine, Celestiale, Empireo, Eterno e Gerarca.

I livelli servono ancora ad indicare il progresso all'interno di ogni rango ed utilizzano l'esperienza (che ora si calcola, però, in Punti Potere) come unità di misura. Nella Tabella 1 vengono elencati i vari livelli e titoli realtivi ai ranghi ed i valori in Punti Potere ad essi corrispondenti.

## Cambiamenti

### Allineamento

L'allineamento di un personaggio potrebbe essere cambiato senza dover sottostare ad alcuna penalità, benché ogni cambiamento riguardante la personalità debba essere ridotto al minimo indispensabile. Occorre ricordarsi che l'allineamento non è qualcosa che si sceglie ed alla quale poi ci si conforma, ma è, invece, un termine che serve ad indicare una vera e propria attitudine. Se si cambia allineamento, bisogna assicurarsi che il nuovo allineamento definisca il personaggio, senza per questo imporgli dei limiti.

Si possono applicare delle modifiche nel caso in cui il personaggio non si accordi con l'allineamento favorito dalla Sfera prescelta (vedi "Sfere").

### Classe dell'Armatura

Un Iniziato ha Classe dell'Armatura 0 (zero). Questo valore, a volte, può essere modificato in base all'equipaggiamento, sempre in base ai bonus ed alle penalità dettati dalle varie situazioni, mai in base al punteggio della caratteristica. Potrebbe essere migliorato anche spendendo Punti Potere permanenti. In questo caso, la Classe dell'Armatura viene migliorata in modo definitivo ed irreversibile e non può essere scambiate per ottenere maggior Potere. La Classe dell'Armatura varia leggermente, ma automaticamente, ad ogni cambiamento di rango, mentre il passaggio di livello la lascia immutata.

Una spesa permanente di 100 PP fa guadagnare permanentemente 1 punto sulla Classe dell'Armatura. La Classe dell'Armatura base migliore che un Immortale possa avere (senza modificatori) è 20 (o, secondo la Classe dell'Armatura dei mortali, -20). Pochi Immortali spendono Potere fino a raggiungere questo limite, perché, di solito, si servono del Potere per scopi più importanti.

### Dadi Vita e Punti Ferita

Nel momento in cui il vostro personaggio diventa un Iniziato nella gerarchia degli Immortali possiede 15 Dadi Vita e 75 Punti Ferita, anche se nella sua vita mortale ne aveva di più. Se riprende la sua forma mortale originaria, riacquista il numero di Punti Ferita ad essa relativi. Alla fine del periodo di addestramento, quando da Iniziato diventa Temporale, il personaggio possiederà 20 Dadi Vita e 100 Punti Ferita.

Il totale dei Punti Ferita della forma mortale precedente ha importanza solo se e quando quella forma verrà di nuovo utilizzata, con tutti i suoi limiti e le sue pecche.

L'Immortale ottiene Dadi Vita in più ad ogni passaggio di livello (all'interno di uno stesso rango). Il numero dei Dadi Vita del personaggio ne determina la capacità di colpire in mischia; se i Dadi Vita sono molti, aumenta anche la resistenza agli effetti delle magie che prevedono un limite legato alla taglia.

Ad ogni livello e ad ogni rango si ottengono nuovi Punti Ferita. I Temporal guadagnano 10 Punti Ferita per livello, i Celestiali 20, gli

Empirei 30 e gli Eterni 40. I Punti Ferita rappresentano ancora la misura della resistenza del corpo materiale del personaggio e non subiscono modifiche da un punteggio basso o alto in Costituzione.

Una forma materiale che il personaggio crea per servirsene può avere al massimo un numero di Punti Ferita pari al suo. Quando la forma scende a zero o meno Punti Ferita, muore. Il personaggio non muore, ma può fare molto poco fino a quando non assumerà una nuova forma.

Vedere la Tabella 1 per il numero esatto dei Dadi Vita e dei Punti Ferita corrispondenti ad ogni livello di Immortalità.

### Velocità di Movimento

La velocità del personaggio dipende dalla forma che assume e dagli effetti della magia ad essa applicata. Come regola generale, la velocità equivale alla stessa velocità della forma che si è assunta, ma, all'occorrenza, può essere aumentata di 9 metri per turno (3 metri per round) se si cammina e del doppio se si corre, mantenendo la stessa proporzione che c'era con le regole per i mortali. Esempio: un gigante delle tempeste ha velocità di movimento di 45 metri per turno (15 metri per round). Un Immortale che ne assume la forma andrebbe a passo rapido ad una velocità di 54 metri per turno (18 metri per round) e correrebbe ad una velocità di 108 metri per turno (36 metri per round).

Il vostro personaggio Immortale può anche spostarsi attraverso i confini che separano i piani e le dimensioni. Il viaggio transdimensionale richiede sempre una spesa, benché minima, di Punti Potere. È necessario spendere Punti Potere anche per i viaggi interplanetari in direzione dei Piani Esterni. Per i costi richiesti ed altri particolari, vedere i paragrafi "Piani Esterni", "Dimensioni" e "Poteri Magici".

### Punteggi delle Caratteristiche

Il personaggio Immortale mantiene i sei punteggi delle caratteristiche che si usavano per definire la forma mortale e che si possono ricopiare sulla nuova scheda del personaggio. Benché il corpo mortale definito in base alle categorie di Forza, Destrezza e Costituzione sia ora poco usato, quei termini si riferiscono ancora ad aspetti della forza vitale del personaggio e la mente del personaggio, definita in base ad Intelligenza, Saggezza e, in parte, al Carisma, resta la stessa. I punteggi delle caratteristiche modificano ancora i Tiri per Colpire e per i danni nel solito modo, ma non modificano più la Classe dell'Armatura ed i Tiri Salvezza. Per entrare in un rango, il personaggio deve possedere i punteggi delle caratteristiche minimi richiesti. Inoltre, nel corso di una partita, possono essere richieste delle verifiche nelle caratteristiche. Le caratteristiche potrebbero essere attaccate direttamente da altri Immortali o creature molto potenti.

### Effetti Diretti

Sebbene non modifichino più la Classe dell'Armatura o i Punti Ferita, i punteggi delle caratteristiche hanno altri effetti nel gioco. Per i primi cinque punteggi delle caratteristiche, vedere la Tabella 2 (Modificatori per i punteggi delle caratteristiche), in cui è indicato un modificatore per ciascuno dei punteggi possibili (da 1 a 100).

Nella Tabella 3 sono indicati gli altri modificatori per il Carisma. Il modificatore si può essere applicato in modo diverso per ogni punteggio della caratteristica.

I modificatori si usano anche quando gli Immortali attaccano direttamente i punteggi delle caratteristiche di altri Immortali. Per ulteriori dettagli, vedere "Combattimento" (Forme d'Attacco).

Fare riferimento alle apposite tabelle e scrivere i modificatori appropriati vicino al punteggio di ogni caratteristica, usando una matita, in quanto sia i punteggi che i modificatori cambiano continuamente nel corso del gioco.

### Forza

Quando un Immortale assume una qualsiasi forma fisica che non sia quella originaria (mortale), può attaccare con un Pugno: questo colpo infligge al massimo un numero di d6 di danni pari a quello indicato sulla tabella. Il personaggio non è tenuto ad infliggere tutti i punti di danni indicati e, prima di dare il pugno, può scegliere la quantità di danni entro il limite massimo indicato.

### Intelligenza

Il numero indicato nella tabella rappresenta il numero massimo dei progetti che l'Immortale può controllare contemporaneamente. Un progetto è un'attività finalizzata all'aumento del Potere permanente dell'Immortale, che avviene in luoghi diversi. Un Immortale crea dei duplicati di sé stesso che controllano lo sviluppo di ogni progetto. Se i progetti avvengono su piani di esistenza o dimensioni diversi, il numero dei progetti che l'Immortale può controllare si dimezza. Ogni progetto consiste in un'operazione complessa.

### Saggezza

Questo modificatore determina il numero massimo di creature che può essere soggetto all'Aura (vedere "Combattimento") in ogni round.

### Destrezza

Il modificatore riguarda alcuni tipi di combattimento senza armi (vedere "Combattimento").

### Costituzione

Quando un Immortale cade vittima di un attacco con veleno o beve veleni, il personaggio resiste all'azione del veleno per un numero di round pari al modificatore del suo punteggio di Costituzione. Durante quel periodo possono verificarsi altri effetti del veleno, a seconda del suo tipo (ad esempio, effetti speciali come la paralisi).

Se il veleno è mortale, l'Immortale subisce da 1 a 6 danni in ogni round. Se è di tipo speciale, non subisce danni e l'effetto viene ritardato nel modo che si è detto. Se il veleno infligge un dato numero di punti di danno, l'Immortale ne subisce la metà, distribuita uniformemente in tutto il periodo di latenza del veleno (a discrezione del DM) ed il resto, tutto in un colpo, alla fine del periodo di latenza.

In tutti i casi, se si riesce a neutralizzare il veleno durante il periodo di latenza, se ne annulla l'effetto finale e non si subiscono ulteriori danni. Neutralizzare il veleno e curare i danni da esso provocati sono due azioni diverse.

### Carisma

Questo punteggio ha influenza sulle reazioni, sul numero ed il Morale dei seguaci e sulla potenza dell'Aura.

**Reazioni:** I meccanismi di gioco non cambiano. Il DM tira 2d6 per determinare a caso la reazione di ogni creatura o gruppo di creature incontrate. Bisogna applicare il modificatore indicato sulle reazioni solo se il personaggio Immortale parla alle creature in questione. Se il personaggio utilizza la sua Aura per influenzare le creature, non bisogna effettuare per niente il tiro per le reazioni.

**Numero massimo di seguaci:** È il numero di alleati mortali che l'Immortale può attrarre e controllare contemporaneamente. Questo è il numero massimo previsto per ogni progetto dell'Immortale, dato che questi può gestire simultaneamente vari progetti in luoghi diversi. Se l'Immortale riprende la sua forma mortale, invece, si utilizza il suo punteggio originale di Carisma.

**Morale dei seguaci:** Si controlla il Morale dei seguaci dell'Immortale normalmente, secondo le normali meccaniche di gioco, utilizzando 2d6. I seguaci che hanno Morale 12 combattono fino alla morte, se viene loro chiesto di farlo, altrimenti agiscono normalmente in base alla legge di auto-conservazione. Ogni Immortale con punteggio di Carisma di 21 o più può disporre a suo piacimento di questa fedeltà.

I bonus sul Morale assegnati quando il Carisma dell'Immortale è di 24 o più punti si applicano a tutti i Tiri Salvezza di tutti i seguaci contro gli effetti prodotti da altri Immortali. Il personaggio può spendere temporaneamente Potere per aumentare questi

bonus, ma ognuno di questi incrementi dura solo per un turno.

**Aura:** Il Carisma determina la potenza dell'Aura dell'Immortale, o della sua presenza, sui mortali. L'Aura è una forma di attacco che l'Immortale usa a suo piacere e che non gli costa Punti Potere. Ai Tiri Salvezza di coloro che tentano di resistere all'Aura si applica il modificatore dell'Aura determinato dal Carisma (per ulteriori dettagli, vedere "Combattimento" (Forme d'Attacco).

### Talenti

Tre dei punteggi delle caratteristiche sono importanti in rapporto alla Sfera cui appartiene il personaggio. Il primo corrisponde al Requisito Primario della classe di personaggi mortali correlata alla Sfera. Questo rappresenta il Talento Primario di ogni personaggio nella Sfera. Poi vengono indicati i Talenti Secondario e Terziario, in ordine di importanza in relazione alla Sfera. Il totale di questi tre punteggi delle caratteristiche costituisce un nuovo dato, il Talento Maggiore del personaggio. Il totale degli altri tre punteggi delle caratteristiche costituisce il Talento Minore.

#### Talenti Maggiori (nell'ordine)

Sfera	Primario	Secondario	Terziario
Materia	For	Cos	Des
Energia	Int	Car	Cos
Tempo	Sag	For	Car
Pensiero	Des	Int	Sag

#### Talenti Minori (senza ordine)

Sfera	Primario	Secondario	Terziario
Materia	Sag	Car	Int
Energia	Des	For	Sag
Tempo	Cos	Int	Des
Pensiero	For	Cos	Car

Scrivi sulla scheda del personaggio le abbreviazioni "TMA" (Talent Maggiore) e "TMI" (Talent Minore) ed indica per ognuno di essi i nomi delle caratteristiche ed il punteggio totale. Per trovare il modificatore totale per il Talento bisogna utilizzare il modificatore per le reazioni derivato dalla tabella del Carisma (Tabella 3). Bisogna trovare anche la somma dei modificatori per i punteggi delle caratteristiche che si applicano ad ogni Talento ed indicare anche quei modificatori cumulativi.

### Aumento dei punteggi delle Caratteristiche

Un Immortale, spendendo Punti Potere permanenti, può anche aumentare i suoi punteggi delle caratteristiche. Il costo dell'operazione viene determinato in base al rango del personaggio ed il punteggio può aumentare fino al massimo indicato, a sua volta determinato in base al rango.

Rango	Costo di ogni Punto	Punteggio Massimo
Temporale	10 PP	25
Celestiale	20 PP	50
Empireo	40 PP	75
Eterno	80 PP	100
Gerarca	160 PP	100

Un requisito indispensabile per il passaggio ad un rango superiore è l'aumento fino al massimo consentito di tutti e tre i punteggi che compongono il Talento Maggiore dell'Immortale. Se il totale del TMA del personaggio non raggiunge il massimo, questi non può avanzare al rango successivo. Per altri particolari, vedere "Aumentare di Rango". Si può acquistare in qualsiasi momento qualsiasi numero di punti, purché si abbiano Punti Potere sufficienti. Un personaggio non può spendere volontariamente Punti Potere se questo dovesse ridurre il totale al di sotto del minimo richiesto per il rango cui appartiene, come risulta dalla Tabella 1.

Esempio: un personaggio ha di recente raggiunto il rango di Celestiale nella Sfera del Tempo. Ha un punteggio di 25 in Carisma, Sapienza e Forza e 1.080 PP. Per portare ogni caratteristica a 50, che è il punteggio richiesto dal rango di Empireo, deve spendere 1.500 PP ed avere in cambio 75 punti di abilità. Al momento, però, può spendere solo 20 PP, pari ad un punto di caratteristica, perché se volesse acquisire un altro punto scenderebbe a 1.040 PP, che si trova di dieci unità al di sotto del minimo richiesto per essere un Novizio Celestiale.

### Diminuzione dei Punteggi delle Caratteristiche

I punti dei punteggi delle caratteristiche possono essere convertiti in Punti Potere. L'unico limite è che non si può abbassare il punteggio di un Talento Maggiore al di sotto del minimo richiesto dal rango. Ogni punto può essere convertito in 5 PP. Se si verifica un aumento di questo tipo, si modificano sia i PP temporanei che quelli permanenti, oltre a diminuire il punteggio della caratteristica.

I punteggi delle caratteristiche vengono diminuiti raramente in questo modo, però costituiscono una riserva di Potere per un Immortale che ne abbia necessità. I punteggi delle caratteristiche che formano il Talento Maggiore non vengono quasi mai diminuiti, ma quelli delle caratteristiche del Talento Minore non influiscono sull'avanzamento di rango e possono essere manipolati tranquillamente. Naturalmente questa deve essere un'azione volontaria da parte dell'Immortale, che non può esservi in alcun modo costretto. I punti dei punteggi delle caratteristiche convertiti in Punti Potere possono essere poi riacquistati allo stesso modo (benché si debba accettare nel cambio una perdita secca).

Sebbene un personaggio non possa scendere volontariamente al rango inferiore spendendo PP permanenti, potrebbe, però, essere costretto a spendere Punti Potere ed a scendere di rango.

## Cambiamenti

### Utilizzo dei Punteggi delle Caratteristiche nel Gioco

#### Prove sui Punteggi delle Caratteristiche

Nel gioco, i punteggi delle caratteristiche del personaggio potrebbero essere importanti per risolvere dei problemi che costituirebbero una sfida anche per un Immortale e che potrebbero portare il DM a richiedere una verifica sul punteggio della caratteristica.

Prima che il DM effettui la verifica, il giocatore deve scegliere uno dei sei punteggi delle caratteristiche (in caso di indecisione, decide il DM). Una verifica tipo sui punteggi della caratteristica si effettua tirando 1d100 e confrontando il risultato ottenuto col punteggio della caratteristica. Se il risultato è pari o inferiore ad esso, l'Immortale ha superato la prova.

Se fallisce la verifica sul punteggio della caratteristica, l'Immortale non è riuscito a risolvere il problema. Se il superamento della verifica è necessario per portare a termine un compito, un fallimento indica che quel compito non può essere portato a termine fino a quando non vengano aggiunti altri punti al punteggio della caratteristica (grazie all'aiuto di un altro Immortale o con altri mezzi). Il personaggio non può limitarsi a "ripetere la prova"; deve prima avvenire qualche cambiamento. I punteggi delle caratteristiche sono limitati a seconda della forma scelta dall'Immortale.

Una verifica standard sul punteggio di una caratteristica, senza modificatori, risulta difficile da superare per la maggior parte degli Immortali. Un Empireo Novizio fallirà la metà delle prove cui sarà sottoposto, anche quando sarà messa alla prova una delle caratteristiche del suo Talento Maggiore.

A discrezione del DM potrebbero essere fatte delle modifiche alla prova di verifica. Si sommano i bonus e si sottraggono le penalità e, per variare il livello di difficoltà, si può anche ricorrere ad un diverso numero e/o tipo di dadi.

Per superare le verifiche sui punteggi delle caratteristiche si possono sommare i punteggi delle caratteristiche di due o più Immortali. Quello che ad un Immortale può sembrare quasi impossibile può diventare facile per due o tre Immortali uniti.

I seguenti modificatori si applicano ai compiti facili, di media complessità o difficili (dal punto di vista dell'Immortale). I giocatori possono farvi riferimento durante il gioco, in modo da poter valutare con sufficiente precisione la difficoltà del compito che li attende. Il DM può anche variare il livello di complessità del compito e renderlo più facile o più difficile in base alla relazione tra l'Immortale ed il luogo (vedi "Inclinazione").

Classe	Modificatori per...		
	Facile	Medio	Difficile
Temporale	+55	+30	+5
Celestiale	+40	+15	-10
Empireo	+10	-15	-40
Eterno	-10	-35	-60

Esempio: un Celestiale con Forza 30 vuole aggiungere una luna ad un pianeta del suo Piano di Residenza. Crea la massa o la coagula e sta per porla vicino al pianeta quando il DM gli richiede una verifica di Forza e di Intelligenza con bonus +25. Considerata la difficoltà del compito, l'Immortale riesce a convincere un Temporale (con Forza 22) ad aiutarlo. Il DM somma i punteggi dei due Immortali (30 + 22) ed il bonus (+25) ed ottiene 77. Se il risultato del tiro di 1d100 è 78 o più, l'Immortale ha fallito e la luna non si muove; in caso contrario, l'Immortale è riuscito a muovere la luna. Prima che il DM faccia effettuare la prova sul punteggio della caratteristica per vedere se la luna è stata messa nella posizione giusta (per velocità ed orbita), i due Immortali discutono sul problema. Applicheranno ancora entrambi i loro punteggi per questa prova. Vale di nuovo lo stesso bonus.

#### Prove del Talento

Alcune azioni sono troppo complicate per poter essere suddivise in base alle diverse caratteristiche che coinvolgono. In questi casi si può sottoporre alla prova l'intero Talento. Dato che ogni Talento è composto da tre caratteristiche, la prova del Talento si effettua normalmente dividendo il Talento totale per tre e poi tirando di nuovo 1d100. Alle prove dei Talenti Maggiori si applicano ancora i modificatori normali per le verifiche sui punteggi delle caratteristiche. Per i Talenti Minori si applica anche un bonus di +30. Come nelle prove sui punteggi delle caratteristiche, un risultato del tiro del dado inferiore o pari al Talento del personaggio indica la riuscita della verifica.

#### Attacchi alle Caratteristiche

Gli Immortali ed altre creature dei Piani Esterni possono usare forme d'attacco che colpiscono direttamente i punteggi delle caratteristiche. Questo tipo di attacco, che si manifesta sotto forma di dardi colorati, si serve del Potere per risucchiare o contrastare una caratteristica, come ad esempio della Debolezza contro la Forza. Per ulteriori informazioni vedere "Combattimento" (Forme d'Attacco).

#### Tiri Salvezza

I Tiri Salvezza di un Immortale sono determinati dalla forma da esso assunta o creata.

Un Immortale in forma mortale può scegliere tra vari tipi di Tiri Salvezza. Se vuole travestirsi da mortale, utilizza per lo più i Tiri Salvezza standard, determinati in base alla classe ed al livello del personaggio o del mostro prescelto. Naturalmente ogni attacco mentale proveniente da esseri mortali è destinato al fallimento, benché, per non dare nell'occhio, l'Immortale possa fingere di essere stato colpito.

Invece, se all'Immortale interessa più la conservazione della forma mortale che il suo

"anonimato", può fissare i Tiri Salvezza a qualsiasi livello, fino ad un minimo di 2 (fallirebbe solo con un 1 naturale) e cambiarli all'occorrenza, senza dover spendere Punti Potere per farlo.

Un Immortale senza una forma mortale è immune rispetto a tutti gli effetti di origine mortale ed alla maggior parte degli attacchi provenienti dagli Immortali. solamente un Colpo Mentale o un Risucchio di Potere (vedere "Nuovi Tiri Salvezza") possono avere un qualche effetto su di un personaggio allo stato incorporeo.

Sebbene la mente dell'Immortale sia al di là dell'influenza delle cose terrene, la sua forma comune può essere toccata dalla magia proveniente dagli incantesimi o da altri oggetti, di natura mortale o meno. L'Anti-Magia può annullare gli effetti della magia. Per il resto, ogni volta che è permesso il Tiro Salvezza, si utilizza il nuovo Tiro Salvezza dell'Immortale contro Incantesimo Magico.

I nuovi Tiri Salvezza dell'Immortale si applicano solo quando l'Immortale assume forma incorporea o comunque non mortale. Quando assume la forma mortale d'origine, si applicano i Tiri Salvezza ad essa relativi.

#### Quando si Applicano i Nuovi Tiri Salvezza

Utilizzare il tiro contro il **Risucchio di Potere** in caso di un effetto magico non provocato da incantesimo che intenda ridurre i Punti Potere del personaggio.

Utilizzare il tiro contro **Incantesimo Magico** quando vi è un attacco, provocato da incantesimo o da un altro effetto magico (compresi artefatti), diretto contro qualsiasi parte dell'Immortale che non sia la sua mente.

Utilizzare il tiro contro il **Attacco Fisico** in caso di impatto o di altro attacco che infliggerebbe un certo numero di danni.

Utilizzare il tiro contro il **Attacco Mentale** in caso di attacco (magico o meno) che possa danneggiare la mente dell'Immortale.

#### Nuovi Tiri Salvezza e vecchi tipi di attacchi

Raggio della Morte: utilizzare il Tiro Salvezza contro il Risucchio di Potere

Veleno: vedere "Costituzione" (pag. 5) Nessun effetto

Bacchetta Magica: Tiro Salvezza contro Incantesimo Magico

Paralisi: Tiro Salvezza contro il Risucchio di Potere

Pietrificazione: Tiro Salvezza contro Attacco Fisico

Verga/Bastone Magico/Incantesimi: Tiro Salvezza contro Incantesimo Magico

Armi a Soffio e Soffio di draghi mortali: Se l'attacco può essere schivato, effettuare una prova di Destrezza (vedere sopra) tirando 3d20. Se il tiro riesce, non si subiscono danni. Se fallisce, viene inflitta la metà dei danni (eventualmente modificata con mezzi magici)

Armi a Soffio e Soffio di draghi immortali: Tiro Salvezza contro Attacco Fisico

Come per i mortali, un Tiro Salvezza riuscito indica che viene inflitta la metà dei danni o non viene inflitto alcun danno, a seconda del tipo di

attacco utilizzato, oppure che non avviene alcun cambiamento.

Fare riferimento alla Tabella 4, copiando sulla scheda del personaggio categorie e numeri (per il livello di Iniziato).

### Tiri per Colpire

Si usa ancora il sistema standard per gli attacchi in mischia. L'attaccante tira 1d20 e, per trovare la Classe dell'Armatura Colpita, fa riferimento alla tabella dei Tiri per Colpire (Tabella 5). Se la Classe dell'Armatura attuale del bersaglio è pari o inferiore alla Classe dell'Armatura colpita, l'attacco ha successo e possono essere determinati i danni inflitti.

Probabilmente, se si tratta di un Iniziato, non sarà necessario tenere un registro permanente dei Tiri per Colpire che servono al personaggio, mentre sarà il caso di farlo per un personaggio del rango di Temporale o di un rango superiore.

La Classe dell'Armatura degli Immortali varia da zero a numeri negativi anche molto alti. Per comodità di gioco sono stati trascurati tutti i numeri negativi e quindi la riga dei Tiri per Colpire della tabella potrebbe sembrare, a prima vista, il rovescio di quella che si usava per le partite con personaggi mortali. Ora un bersaglio con un punteggio della Classe dell'Armatura alto risulterà difficile da colpire.

Se si utilizza la Classe dell'Armatura per Immortali nelle partite che coinvolgono anche personaggi mortali, occorre ricordarsi sempre di trattare ogni Classe dell'Armatura come avente numero negativo. Per esempio, se in un partita di questo tipo compare un Immortale con CA 8, bisogna ricordarsi che in realtà la sua CA è -8.

### Modificatori del Tiro per Colpire

Quando sulla tabella compare il numero 20, si ripete sempre per cinque volte sulla riga dei Tiri per Colpire. Utilizzando il sistema seguente, questo dà effettivamente un bonus del 20% (aumento della CA di quattro unità) ogni volta che si ottiene un 20 naturale col Tiro per Colpire. Se un Tiro per Colpire diventa 20 o più grazie ai bonus, bisogna smettere di aggiungere i bonus ed usare invece il primo 20 della serie adatta della tabella. Se invece il Tiro per Colpire è un 20 naturale senza modificatori, bisogna utilizzare l'ultimo 20 della serie.

Se infine si ottiene un 20 naturale che con i bonus aumenterebbe ancora, calcolare normalmente il totale sulla tabella. Esempio: un Temporale (20 Dadi Vita) può colpire una CA di 19 solo se ottiene col Tiro per Colpire un 20 naturale senza modificatori; qualsiasi tiro inferiore al 20 colpirebbe tutt'al più una CA di 15, se i bonus lo fanno aumentare abbastanza.

### Beni Materiali

Tutti gli averi accumulati dal personaggio durante la sua vita mortale sono stati abbandonati o sono andati distrutti. L'Immortale non ne ha più bisogno, se non quando deve trattare con i mortali, per i quali queste cose hanno grande valore. In tal caso può accumulare o creare qualsiasi tesoro voglia ed usarlo quando se ne presenta l'occasione.

### Equipaggiamento (Normale o Magico)

Come per i denari, possono essere creati o accumulati oggetti di ogni tipo, ma questi non hanno alcun valore e sono di scarsa utilità, a meno che non si abbia a che fare con i mortali. C'è una sola tipologia di oggetto magico che possiede un valore reale: si tratta di oggetti che sono prodotti dagli Immortali e si chiamano Artefatti\*. Di essi abbiamo parlato nel *Set Master* di D&D®, hanno poteri analoghi a quelli degli Immortali, benché molto più limitati.

\* Nella versione italiana pubblicata dalla Editrice Giochi viene utilizzato il termine "Manufatti", ma qui verranno sempre chiamati Artefatti.



## Sezione 2: Informazioni sui Nuovi Personaggi

Nella sezione precedente sono stati modificati e riesaminati dei dettagli di personaggi già esistenti. A questo punto il personaggio potrebbe sembrare un essere potentissimo, ma l'Immortalità comporta anche molte altre cose nuove e diverse che bisogna conoscere. Alcuni vecchi e familiari particolari che sono sempre dati per scontati, come ad esempio i cinque sensi, verranno ora rimessi in discussione. Inoltre, il personaggio acquisterà altri elementi del tutto nuovi.

### Sfere

Tempo fa, hai scelto uno dei quattro sentieri dell'Immortalità per il tuo personaggio, che lo ha seguito fino in fondo. Ad ognuno dei quattro sentieri corrisponde una Sfera. Ogni Sfera offre dei vantaggi ad una classe di mortali come segue:

Sentiero	Sfera
Dinasta	Tempo
Eroe	Pensiero
Modello	Energia
Dotto	Materia

Qualunque sentiero abbia scelto il tuo personaggio, ora hai la possibilità di scegliere una delle Sfere. Prima di farlo, esamina i poteri, gli scopi e le altre caratteristiche di ognuna di esse. Probabilmente sceglierai la Sfera corrispondente al sentiero scelto dal tuo personaggio, ma non sei obbligato a farlo. L'unico inconveniente, se decidessi di cambiare, consisterebbe nel fatto che il tuo personaggio non avrebbe diritto, in futuro, ad alcuni bonus. Gli Immortali sono liberi di cambiare Sfera in qualsiasi momento, ma il prezzo è talmente elevato (in pratica, si riparte da zero) che raramente lo fanno dopo aver superato il rango di Iniziato.

Le cinque Sfere di Potere vengono elencate per offrire un rapido resoconto prima di prendere una decisione.

#### 1. Materia

Classe Favorita: Guerrieri  
Allineamento: Legale  
Elemento: Terra  
Aura: Ordine e somiglianza  
Scopo: Contrastare la distruzione e la decadenza  
Interazioni: Si oppone ai tentativi di cambiamento del Tempo, resiste agli attacchi da parte dell'Energia, costringe il Pensiero alla praticità

#### 2. Energia

Classe Favorita: Maghi  
Allineamento: Caotico  
Elemento: Fuoco  
Aura: Disordine ed unicità  
Scopo: Creare energia e movimento  
Interazioni: Si oppone ai tentativi di creare ordine da parte del Pensiero, resiste agli attacchi del Tempo, costringe la materia al cambiamento

#### 3. Tempo

Classe Favorita: Chierici  
Allineamento: Neutrale  
Elemento: Acqua  
Aura: Cambiamento regolare e continuo  
Scopo: Promuovere il cambiamento mantenendo lo scorrere del tempo  
Interazioni: Si oppone alla resistenza al cambiamento da parte della Materia, resiste all'esistenza del Pensiero, costringe l'Energia alla continuità

#### 4. Pensiero

Classe Favorita: Ladri  
Allineamento: Qualsiasi  
Elemento: Aria  
Aura: Fine e significato  
Scopo: Pensare ed inserire in categorie tutto ciò che esiste  
Interazioni: Si oppone agli eccessi dell'Energia, resiste ai limiti imposti dalla Materia, organizza il Tempo

#### 5. Entropia

Classe Favorita: Nessuna (PNG)  
Allineamento: Nessuno  
Elemento: Nessuno (il vuoto)  
Aura: Conflitto e disperazione  
Scopo: Distruggere ogni cosa nel Multiverso e far posto al nuovo  
Interazioni: utilizza le altre Sfere e le mette in conflitto tra loro; distrugge la Materia, risucchia l'Energia, ferma il Tempo, impedisce il Pensiero

### Opzioni ed Abilità

Un Immortale incorporato è estremamente limitato nelle sue possibili azioni. Per questo motivo gli Immortali assumono delle forme fisiche. Queste forme, però, sono più potenti di qualsiasi involucro mortale, in quanto devono rispondere a molte funzioni speciali. Le caratteristiche delle altre forme assunte dagli Immortali determinano molte delle loro abilità.

Le Leggi della Natura che conosciamo nel nostro mondo non si applicano al Multiverso del gioco di D&D, che è basato sulle combinazioni dei quattro elementi e delle Sfere. Nel pensare a tutte le varie caratteristiche del personaggio, vecchie e nuove, occorre considerare questa diversa natura. Non fidarti dell'istinto, il tuo subconscio, abituato al mondo reale da così tanto tempo, ti porterebbe spesso a deduzioni che sarebbero errate nel contesto del Multiverso come appare nel gioco. L'insolito ed il bizzarro rappresentano la materia comune in un Multiverso in cui la forma segue la funzione.

### Sensi

Anche tra gli Immortali esistono i cinque sensi comuni ai mortali, ma, in più, essi sono in grado di percepire stimoli che vanno oltre la capacità di percezione dei mortali. Vi sono delle differenze a seconda della forma assunta dall'Immortale.

Un Immortale incorporato è in grado di sentire ed interpretare suoni ed energia luminosa di ogni tipo, ma, se è privo di forma, non possiede olfatto, né gusto, né tatto. Un Immortale in forma mortale può "parlare" creando vibrazioni in un modo che possa essere sentito ed interpretato dai mortali. Di solito la forma comune dell'Immortale è dotata di organi vocali simili, che, però, non vengono usati allo stesso modo se non di rado. L'imperfetta costituzione di un organismo mortale fa sì che attraverso la bocca, che è l'organo che produce la voce, passino anche aria, acqua e cibo. Un Immortale, invece, parla mediante un organo che ha l'unico compito di emettere la voce.

La forma mortale è dotata di umidi, fragili, globi sensoriali in grado di elaborare un tipo di energia alquanto limitato, noto col nome di luce, che viene trasformato in modo da poter essere interpretato dal pensiero. Alcuni mortali sono in grado di percepire in modo simile anche il calore prodotto dai corpi (infravisione). La forma comune utilizzata dall'Immortale di solito è dotata di organi più validi, in grado di "vedere" più lontano e di interpretare emissioni di energia elettromagnetica di vario genere come i raggi ultravioletti, i raggi X, le radiazioni e le onde radio, potenziandole.

Il gusto è la sensazione prodotta dal contatto con la lingua di un fluido contenente impurità. Gli Immortali conservano la capacità di gustare le cose di cui si nutrono a livello di arte, ma scelgono la sede degli organi di senso corrispondenti.

Così come i fluidi impuri contengono dei sapori, l'aria impura contiene odori, che si possono interpretare con l'olfatto. Gli odori sono una fonte di informazioni che può essere di grande importanza. L'Immortale può scegliere e ricollocare ovunque entro la sua forma l'organo mortale dell'olfatto e, con l'esperienza, può essere in grado di seguire altre creature o di trovare dei luoghi anche solo dall'odore, mediante la percezione di ogni minimo cambiamento dell'aria.

Il tatto è la capacità di percepire gli oggetti circostanti mediante contatto fisico, senza usare l'energia come mezzo. Mentre la forma mortale non è adatta a manipolare adeguatamente l'informazione così ottenuta, la mente dell'Immortale è in grado di superare questi limiti e determinare con precisione l'ambiente mediante il tatto, poiché ha gli organi adatti. Il dolore, sistema di allarme per i danni fisici usati dai mortali, è in funzione di questo senso. Anche all'Immortale il dolore serve come sistema d'allarme, ma, a differenza dei mortali, egli è in grado di disattivare il meccanismo dolorifico dopo averne preso coscienza.

Ogni Immortale ha un senso aggiuntivo, la capacità di percepire ed usare l'Aura,

manifestazione fisica creata dai viventi. Può comunicare con altri Immortali mediante questa Aura, senza spendere Punti Potere. La distanza massima a cui si può comunicare mediante l'Aura è di 36 metri per ogni punto di potenza dell'Aura (numero determinato in base al Carisma, vedi Tabella 3) o di 900 metri per un Gerarca.

### Difese e Recupero

Rispetto ai mortali, gli Immortali sono molto più resistenti, ma anche esposti ad una maggiore varietà di danni, perché usano forme di attacco nuove. Perciò esistono vari tipi di difese e modalità di recupero. La Classe dell'Armatura indica la difesa dagli attacchi fisici, mentre l'Anti-Magia costituisce la difesa contro gli attacchi magici.

### Anti-Magia

La forza vitale dell'Immortale conferisce già di per sé una certa resistenza al magico alla forma fisica assunta dal personaggio. Di questa protezione, dell'Anti-Magia (A-M), si è già parlato nel *Set Master* di D&D (Libro del DM pag. 2), all'inizio del Libro del DM. Se non lo avete ancora letto, vi consigliamo di farlo ora.

Un Iniziato o un Temporale ha un'A-M del 50%, che cresce del 10% per ogni livello superiore raggiunto. L'A-M può essere aumentata anche per effetto della magia, come diremo parlando della magia senza l'uso degli incantesimi, a proposito della Sfera del Tempo.

Il personaggio può fermare (o far riprendere) gli effetti della sua A-M a suo piacimento, basta che il giocatore lo comunichi al DM. Questo procedimento è comune nei casi in cui il personaggio voglia effettuare delle magie su sé stesso, ad esempio, come una cura o una capacità tipo l'incantesimo *cambiaforma*. In questi casi, se non si comunica al DM il proposito di interromperla, l'A-M potrebbe vanificare gli effetti benefici dell'incantesimo. Questo vale anche per la magia che si usa per creare o aumentare l'Anti-Magia. Se l'A-M viene a contatto con una magia preesistente (come nel caso degli incantesimi di durata o degli oggetti magici), può annullarla per un turno o più. Nel lasso di tempo in cui ha sospeso l'A-M, l'Immortale è maggiormente esposto agli effetti delle magie dirette contro di lui.

Paradossalmente, dopo che l'Anti-Magia è stata creata o incrementata con mezzi magici, l'effetto che ne è derivato (che è magico ed ha una durata determinata) non subisce l'Anti-Magia, ma può venire colpito normalmente da un incantesimo *dissolvi magie*. L'incantesimo dovrà prima superare la barriera di A-M (nel solito modo), quindi, il DM ne verificherà le possibilità di riuscita. L'A-M portata, con mezzi magici, fino al 100% non può essere colpita da alcuna forza esterna.

### Recupero di Punti Potere

I Punti Potere degli Immortali si rigenerano automaticamente ad un ritmo determinato in base alla relazione tra l'Immortale e l'ambiente in cui si trova, detta *Inclinazione Planare o Locale* (vedi "Inclinazione"). Questa rigenerazione avviene senza spesa né concentrazione alcuna.

Quando l'Immortale si trova su di un Piano di Esistenza "amico", i Punti Potere si rigenerano al ritmo di 1 punto per round. Se si trova su di un Piano "neutrale", al ritmo di 1 punto per turno (10 minuti). Se si trova su di un Piano "ostile", al ritmo di 1 punto al giorno.

### Recupero delle Energie Fisiche

La forma fisica dell'Immortale rigenera automaticamente tutte le perdite di Punti Ferita e punti delle caratteristiche subite. Il ritmo è lo stesso che vale per il recupero dei Punti Potere, variabile a seconda dell'inclinazione planare o locale.

Il costo di una rigenerazione più rapida è di 100 PP. A questo prezzo il ritmo di rigenerazione viene raddoppiato per 6 ore (36 turni). Spendendo dei multipli di questa quantità, si può aumentare il ritmo e la durata della rigenerazione (che, però, non raddoppia ogni volta). Esempio: un Eterno di 4° livello su di un Piano con inclinazione neutrale vuole aumentare il suo ritmo di rigenerazione fino a 4 punti per turno per 12 ore. Gli servono tre incrementi, ognuno dei quali applicato due volte (una per ogni aumento di 6 ore), per un costo totale di 600 PP.

Un Immortale può spendere Punti Potere per riparare qualsiasi forma fisica assunta. Possono essere creati ed applicati i soliti incantesimi di cura. Bisogna ricordarsi di sospendere volontariamente l'A-M se si vuole evitare il rischio che l'incantesimo non faccia effetto. Si possono spendere Punti Potere anche per accelerare il naturale processo di rigenerazione dei Punti Ferita e dei punti delle caratteristiche. Questo non influisce sul ritmo di rigenerazione dei Punti Potere.

La rigenerazione normale o accelerata riguarda comunque i punteggi attuali e si aggiunge agli effetti della magia. Spesso la perdita dei punti delle caratteristiche viene efficacemente contrastata con l'applicazione della magia all'aumento dei punteggi delle caratteristiche. In questo modo si ha una rigenerazione dei punti delle caratteristiche e parallelamente un aumento del punteggio della caratteristica che è stata migliorata. Lo stesso fenomeno si verifica quando si aumentano i Punti Ferita mediante la magia. Se non si effettua un miglioramento con mezzi magici, però, la rigenerazione non porterà mai il punteggio oltre il suo limite massimo previsto.

### Inclinazione

La relazione tra un immortale ed un Piano di Esistenza qualsiasi può essere definita "Inclinazione" del Piano e può essere favorevole, neutrale oppure ostile. Dovunque si trovi un Immortale, il ritmo di rigenerazione dei suoi Punti Potere, dei suoi Punti Ferita e dei suoi punti delle caratteristiche viene determinato dall'inclinazione del Piano o della Dimensione in cui si trova. Un Immortale che esiste contemporaneamente su Piani diversi (di solito sul suo Piano di residenza e su uno o più altri Piani) deve applicare l'inclinazione meno favorevole tra tutte.

Il ritmo di rigenerazione è di 1 punto per round sul Piano favorevole, 1 punto per turno sul Piano neutrale ed 1 punto al giorno sul Piano ostile. La rigenerazione interessa contemporaneamente tutte le perdite subite (compresi i punteggi delle caratteristiche). Ogni punteggio continua a rigenerarsi fino a che non raggiunge il suo livello normale.

### Inclinazione dei Piani Specifici

Il Piano di Residenza dell'Immortale viene considerato sempre favorevole, così come ogni Piano Esterno appartenente ad un Immortale della sua stessa Sfera, a meno che questo Immortale non dichiari il contrario. Lo stesso vale per il Piano degli Elementali corrispondente alla Sfera di appartenenza dell'Immortale, che è favorevole, se il Signore degli Elementali di quel Piano non dichiara il contrario.

Il Primo Piano, il Piano Astrale e quello Etereo sono sempre neutrali, così come i due Piani degli Elementali che corrispondono ai due elementi che non si trovano in opposizione all'elemento della Sfera del personaggio, a meno che non venga dichiarato il contrario. I Piani Esterni degli Immortali di Sfere corrispondenti a questi due elementi sono parimenti considerati neutrali, a meno che i loro proprietari non dicano il contrario.

Sono ostili al personaggio solo il Piano degli Elementali dell'elemento opposto a quello della sua Sfera ed i Piani Esterni degli Immortali della Sfera corrispondente. I rispettivi proprietari possono dichiarare che non sono ostili, ma ciò non avviene spesso.

La Dimensione degli Incubi viene trattata sempre come se fosse dominata dall'Entropia ed è sempre ostile a tutte le altre Sfere. Le altre Dimensioni possono avere qualsiasi inclinazione, a seconda delle loro caratteristiche, ma in genere sono neutrali. Ciascun Piano appartenente alla Sfera dell'Entropia è favorevole a tutti gli Immortali della Sfera dell'Entropia ed ostile a tutti gli altri (non è mai neutrale).

Esempio: un Immortale della Sfera della Materia sa che, dal suo punto di vista, i Piani degli Elementali e quelli Esterni hanno l'inclinazione seguente:

- Favorevoli: Terra e Materia
- Neutrali: Fuoco, Aria, Energia e Pensiero
- Ostili: Acqua e Tempo

## Informazioni sui Nuovi Personaggi

### Inclinazione Locale

Un Immortale completamente immerso in una materia elementale non magica deve tenere conto dell'Inclinazione come se si trovasse sul Piano degli Elementali dell'elemento corrispondente.

L'inclinazione Locale non si applica mai sul Primo Piano, ma su tutti gli altri Piani si applica sempre. Non è necessaria alcuna modifica dovuta all'Inclinazione per effetti magici di qualsiasi tipo. L'immersione deve durare almeno un round intero prima che si verifichi l'eventuale modifica dovuta all'inclinazione.

Esempio: il signore del Piano degli Elementali dell'Aria, con Inclinazione nei confronti della Sfera del Tempo di solito neutrale, litiga col Gerarca di quella Sfera e dichiara che tutto il suo regno sarà ostile a tutti gli Immortali della Sfera del Tempo per un periodo di 10 giorni. Qualunque Immortale che entri in uno spazio pieno d'aria in questo lasso di tempo deve accettare il tasso rallentato di rigenerazione o continuare a circondarsi di acqua non magica (per avere un'inclinazione favorevole) o di fuoco non magico (per avere un'inclinazione neutrale).

### Movimento

Un Immortale può avvalersi di tre tipi di movimento diversi: movimento entro un Piano o una Dimensione (Universale), movimento attraverso i confini di uno o più Piani di Esistenza (Interplanare), movimento attraverso i confini di una o più Dimensioni (Interdimensionale).

### Movimento Universale

Questa categoria comprende tutte le forme di movimento normale e non magico durante il quale il personaggio resta all'interno dell'universo di un Piano o di una Dimensione. Ad esempio camminando, nuotando, volando o assumendo forma gassosa.

La velocità universale massima per un Immortale incorporato è di 38 km (la larghezza di un normale esagono di una mappa per campagna su grande scala) per round e di 13.904 km all'ora. Questa prodigiosa velocità deriva dalla relativa indipendenza del personaggio, quando si trova allo stato incorporato, dai limiti della materia e del tempo ed un personaggio potrebbe passare liberamente attraverso gli oggetti e le magie.

Quando un personaggio ha forma materiale, la sua velocità di base per il movimento universale su qualsiasi superficie è di 36 metri per turno (12 metri per round); può volare ad una velocità di 108 metri per turno (36 metri per round) o assumere forma gassosa, andando ad una velocità di 216 metri per turno (72 metri per round). Queste ultime velocità sono le stesse che si possono ottenere con un incantesimo *viaggiare*, ma possono essere ottenute in qualsiasi momento senza spendere Punti Potere. Si tratterà, inoltre, di effetto non magico e pertanto non attaccabile dall'Anti-Magia o da incantesimi *dissolvi magia*. Nel corso di un qualsiasi round, l'Immortale potrebbe assumere forma gassosa, percorrere

tutta la distanza consentita (72 metri) e poi riprendere la forma comune: tutto ciò conta come un'azione normale (cioè il movimento).

Quando un personaggio assume una forma che ha una velocità diversa da quelle indicate, si applica sempre la velocità superiore. Inoltre, grazie all'applicazione della magia, si possono ottenere tipologie speciali di velocità o velocità superiori.

Rimandiamo a pagina 11 per la comprensione e la visualizzazione del movimento nel combattimento tridimensionale.

### Movimento Interplanare

Questa categoria comprende tutte le forme di movimento che avvengono tra i confini di uno o più Piani di Esistenza. Il movimento Interplanare può richiedere una spesa di Punti Potere oppure essere gratuito, a seconda della sua direzione. Se il personaggio si sposta verso i Piani Esterni, il movimento è gratuito. Ogni altra direzione richiede, invece, un costo in PP. Le "direzioni" relative dei Piani sono, a partire dai Piani Interni e andando verso l'esterno: Primo Piano, Piano degli Elementali o Piano Etereo, Piano Astrale e Piani Esterni. Per esempio, andare dal Primo Piano ad un Piano degli Elementali non costa nulla, mentre andare da un Piano degli Elementali all'altro costa, perché non si tratta di movimento verso i Piani Esterni.

Il costo di base per il movimento Interplanare è di 50 PP per ogni confine attraversato tra i Piani. Si può creare in alternativa, un *cancello magico* (per il suo costo in PP, vedere *Magia degli Immortali*, a pagina 16). Il vantaggio principale del *cancello* consiste nel fatto che crea dei buchi nei confini tra i Piani, permettendo una comunicazione diretta con altri Piani a qualsiasi distanza. Inoltre, il costo del *cancello* è di solito inferiore al costo del Movimento Interplanare (50 PP per confine attraversato) e c'è anche un risparmio di tempo. Lo svantaggio del *cancello* consiste nella sua natura magica (che lo rende soggetto all'A-M ed ai *dissolvi magia*) e nella sua stessa esistenza materiale, che può consentire il passaggio di altre creature.

Il tempo necessario ad un Immortale per passare da un Piano all'altro col movimento Interplanare, è di 1 turno (10 minuti). Viceversa, il movimento per andare da un Piano all'altro mediante *cancello* è solo di un round.

Gli Immortali possono *teletrasportarsi* senza sbagliare e possono farlo da e verso qualsiasi luogo (non limitatamente su una superficie).

Gli Immortali hanno quattro dimensioni e riescono a vedere la loro destinazione utilizzando la quarta dimensione. Questo non vuol dire che possano viaggiare in quella direzione senza sforzo (magia). Anche un mortale è in grado di vedere le cose distanti, ma non può raggiungerle senza spendere qualcosa (potenza muscolare e tempo, nel caso di un viaggio verso un luogo distante ma visibile). Dal punto di vista tridimensionale di un mortale, il *teletrasporto* è un audace passo attraverso una dimensione invisibile.

I mortali possono effettuare il *teletrasporto* solo in un contesto tridimensionale, partendo da ed arrivando in una destinazione che si

trova sulla terra o su di un'altra superficie. Qualsiasi tentativo di diverso tipo potrebbe rivelarsi disastroso, portando al completo disorientamento del mortale e rendendo il *teletrasporto* casuale. La scarsa familiarità con la destinazione comporta un certo disorientamento ed introduce un elemento di casualità, come risulta dalla descrizione dell'incantesimo (*Set Expert*, pag. 16).

### Movimento Interdimensionale

Tutti i Piani comprendono molte dimensioni o modi di misurare la distanza tra due punti. All'interno di ogni Piano, una dimensione può essere limitata o illimitata. In ogni Piano vi sono solo cinque dimensioni conosciute, benché si possa supporre che ne esistano altre. Le prime tre sono lunghezza, larghezza e profondità. La quarta dimensione è nota come Iperspazio o dimensione scorcioita e si usa per il *teletrasporto*. La quinta dimensione è uno spazio alieno tanto orrido da essere chiamato la Dimensione degli Incubi. I nomi delle dimensioni non corrispondono ad alcuna Sfera e quindi il Tempo non è una dimensione. Per altri particolari sulle dimensioni, vedere la Guida del DM.

Di solito gli Immortali esistono nelle prime tre dimensioni, ma possono esplorare anche gli altri spazi dimensionali (prodotti da qualsiasi combinazione di tre dimensioni).

Esistono anche molte altre dimensioni, per lo più inesplorate anche per gli Immortali, nelle quali gli Immortali (e gli altri) possono entrare. Alcune creature esistono solo sulla terza, quarta e quinta dimensione e vedono le creature delle prime tre dimensioni come mostri. Potrebbe succedere che fuggano all'interno di altre dimensioni.

Un mortale può accidentalmente entrare in un'altra dimensione mediante un'azione compiuta da creature di altre dimensioni o in sogno. Un Immortale può entrare in un'altra dimensione solo spendendo Potere. Il costo è lo stesso del movimento Interplanare, 50 PP per ogni confine interdimensionale attraversato.

## Movimento Tridimensionale

Come giocatore, avrai certo avuto dei problemi per rappresentare il movimento in volo o sott'acqua mediante le miniature. In molte situazioni può essere utile limitare le superfici di gioco a due sole dimensioni, ma spesso questa limitazione risulta di scarso aiuto nelle attività tridimensionali.

Non sarà facile mettere le miniature nella loro posizione esatta, mantenendo le proporzioni per ogni distanza. Il volo, per esempio, comporta spesso brusche variazioni di quota e di distanze.

Se si tiene conto separatamente della giusta quota, si possono usare dadi o altri solidi per rappresentare simbolicamente la quota alla quale si trova una certa miniatura. Basta mettere la miniatura sul solido e dichiarare agli altri giocatori che quel personaggio si trova ad una quota superiore alla loro. Quando vi sono più personaggi a quote diverse, quello che si trova più in basso (sia che si trovi a terra o meno) viene trattato come se fosse al livello del terreno. Le posizioni degli altri si definiscono rispetto ad esso.

Accanto ad ogni miniatura o ad ogni giocatore può essere tenuto un foglietto sul quale sono annotate la quota, la direzione, ecc., del personaggio in questione.

La posizione delle miniature sul piano di gioco non è altro che la proiezione bidimensionale della loro posizione reale. Ogni miniatura viene messa al posto in cui si troverebbe il personaggio se si abbassasse al livello di quella superficie. Così, si possono avere grandi spostamenti del personaggio (ad esempio, innalzamenti o abbassamenti in verticale) corrispondenti a spostamenti di lieve entità della miniatura.

Se si desidera una maggiore precisione, i giocatori possono calcolare le distanze esatte per il movimento e gli effetti magici, ma è probabile che si stanchino presto di farlo. Sarà meglio farlo solo in caso di necessità (cioè se è in questione la vita del personaggio).

Un metodo migliore per valutare la distanza esatta per il movimento e gli altri effetti è quello di misurare le distanze in centimetri quadrati o di usare come piano di gioco una superficie divisa in riquadri. Ci si abituerà a trasformare le distanze da metri (e sottomultipli) in riquadri. Per esempio, quando un riquadro misura 1,5 metri in lunghezza, una normale mossa di 27 metri diventa una mossa di 18 riquadri. La diagonale di un riquadro, che è approssimativamente pari al lato per 1,41, può essere arrotondata, per comodità di calcolo, ad un riquadro e mezzo. In questo modo, una mossa in diagonale di 27 metri (18 riquadri) si conterà come una mossa di 12 diagonaloni di 1 riquadro e mezzo ciascuna.

Per il movimento tridimensionale, occorre stimolare i giocatori a visualizzare le mosse in termini di "cubi" aventi come base i riquadri, immaginando dei livelli di altitudine sopra la superficie di gioco, ognuno dei quali sia equivalente ad un cubo della griglia.

Il movimento tra questi cubi immaginari in senso orizzontale o verticale viene trattato come il movimento normale; ogni mossa conta come un'unità di distanza (normalmente 1,5 o 3 metri, a seconda di come si è deciso prima per la griglia).

Una mossa diagonale in direzione orizzontale o verticale ha la stessa lunghezza che appare sulla mappa, cioè un riquadro e mezzo. Le mosse diagonali in direzione diagonale verso l'alto o verso il basso, però, contano come un riquadro e  $\frac{3}{4}$  (3 riquadri e  $\frac{1}{2}$  per due mosse) e si definiscono "diagonaloni lunghe".

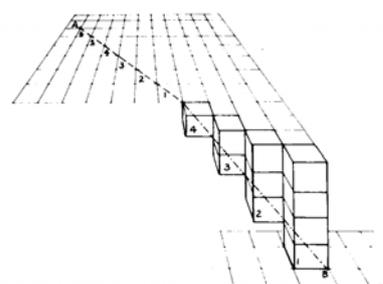
Noi poveri mortali possiamo raramente visualizzare i problemi di orientamento in ambiente tridimensionale ed in assenza di gravità, ma questo rappresenta la situazione normale dei personaggi che si trovano sul Piano Astrale.

Tutti i personaggi che si trovano in circostanze simili devono accordarsi per definire una posizione come "in alto" ed il suo contrario "in basso".

### Valutare la distanza tridimensionale

Il diagramma 1 raffigura una griglia immaginaria di cubi al di sopra della superficie di gioco. Due avversari sono nelle posizioni indicate (A e B). Il DM vuole trovare la distanza tra loro. Il DM, seguendo una linea immaginaria quanto più possibile simile ad una retta che va da un cubo all'altro, conta quattro diagonaloni lunghe (di 1 riquadro e  $\frac{3}{4}$  l'una, cioè 7) e sei diagonaloni brevi (di 1 riquadro e  $\frac{1}{2}$  l'una, cioè 9), per una distanza totale di 16 unità (24 metri).

Diagramma 1



## Ordine degli Eventi in Combattimento

Per gli Immortali sono possibili attacchi addizionali, perciò si rende necessaria una revisione dell'ordine normale degli avvenimenti. Quando più Immortali sono coinvolti in combattimento, applicare gli eventi addizionali.

1. **Intenzioni:** il DM chiede ad ogni giocatore quello che vuole fare nel round seguente. Se il DM sceglie di usare dei dati per determinare l'ordine in cui vengono dichiarate le intenzioni dei giocatori (punteggio di Destrezza più alto o più basso, totale dei Punti Potere, ecc.) deve dichiararlo prima e poi attenersi sempre a questo metodo.
2. **Iniziativa:** ognuna delle due parti tira 1d6.
3. **Combattimento speciale, parte che perde l'iniziativa:** risolvere il combattimento di Aura e di Potere, nell'ordine.

4. **Attacchi con Aura, parte che ha l'iniziativa**
5. **Azioni, parte che ha l'iniziativa:**
  - a. Eventuali controlli del morale
  - b. Movimento
  - c. Armi da lancio
  - d. Magia (incantesimi, effetti ed oggetti magici)
  - e. Combattimento corpo a corpo (compresi attacchi ai punteggi delle caratteristiche)
6. **Azioni, parte che perde l'iniziativa:** seguire la sequenza indicata al punto 5, dalla a. alla e.
7. **Controllare i risultati:**
  - a. Se una parte è sconfitta, fermarsi
  - b. Se una parte fugge, vedere regole per inseguimento e fuga
  - c. Se il combattimento prosegue, tornare al punto 1

\* Il combattimento col Potere comporta attacchi da ambo le parti e si conclude sempre al punto 3.

*Ordine Opzionale:* questa sequenza di combattimento separa le azioni più veloci dal più lento combattimento di mischia, offrendo la possibilità di vanificare gli incantesimi danneggiando chi li ha lanciati. Per prima cosa, la parte che ha l'iniziativa effettua i controlli del Morale, si muove, lancia proiettili ed usa gli oggetti magici e l'altra parte risponde. Poi la parte con l'iniziativa lancia gli incantesimi e gli effetti ad essi consimili e combatte corpo a corpo e l'altra parte risponde. Questo ordine di combattimento opzionale può essere utilizzato sia dai mortali che dagli Immortali.

## Informazioni sui Nuovi Personaggi

### Forme d'Attacco

Ora il vostro personaggio può utilizzare alcuni nuovi tipi di attacchi.

Quando i calcoli richiedono l'uso del livello del personaggio (come nel caso di effetti degli incantesimi o del combattimento), bisogna considerare che un Immortale ha, in pratica, un "livello" pari al doppio dei suoi Dadi Vita. Esempio: il Gerarca di una qualsiasi Sfera (45 Dadi Vita) deve essere trattato come un personaggio di novantesimo livello. Questo livello (il 90°) rappresenta il livello massimo possibile per qualsiasi personaggio.

#### Attacchi Diretti Utilizzabili dagli Immortali

Tipo di Attacco	Possibile Vittima	Distanza Massima	Effetto dell'Attacco	Cura per l'Effetto
Aura	Mortale	A Vista	Timore/Terrore	Tempo o Incantesimo
Fisico	Qualsiasi	A Seconda dell'Arma	Perdita PF	Incantesimo Curativo
Magico	Qualsiasi	A Seconda dell'Effetto	A seconda dell'Effetto	A Seconda dell'Effetto
Potere	Immortale	A Vista	Perdita PP	Tempo
Abilità	Immortale	A Vista	Perdita PA	Tempo o Potere

#### 1. Aura

"Aura" è un termine che si usa per indicare l'effetto che si crea quando la forza vitale di un Immortale si avvicina ad un qualunque essere mortale. Il mortale sente l'immenso Potere insito in essa e reagisce istintivamente. Pochi mortali potrebbero essere immuni agli effetti dell'Aura di un Immortale, ma per la maggior parte di essi la reazione è automatica ed irresistibile.

L'Aura, invece, non produce effetti negativi sugli altri Immortali e può essere utilizzata per comunicare. Di solito gli Immortali ignorano la loro Aura se non sono presenti mortali nelle vicinanze, lasciandola fluire liberamente. Possono restringere la loro Aura quando hanno a che fare con i mortali, e di solito lo fanno, perché sono ben consapevoli dei suoi effetti.

L'Aura Immortale può essere utilizzata per produrre nei mortali un effetto di charme o di terrore. Lo charme ispirato dall'Aura è più simile alla riverenza (o addirittura alla venerazione) che alla semplice amicizia. L'effetto di terrore è affine al precedente per intensità e crea un mix di paura e panico irresistibile.

L'Aura può essere utilizzata in modo selettivo, mirando ad uno o più individui di un gruppo. In questo modo si possono produrre sia riverenza che terrore.

L'uso dell'Aura non è influenzato dalla distanza fisica. Può essere colpita qualsiasi creatura che sia visibile all'Immortale o che lo veda, purché l'Immortale sia realmente presente. I mortali che vedono soltanto l'immagine di un Immortale o sono visti dall'Immortale da lontano non possono essere colpiti dalla sua Aura.

L'Aura presenta delle leggere limitazioni riguardo al campo d'azione, ma può essere utilizzata senza spendere Punti Potere. Il numero massimo di creature colpite in un round è pari al modificatore indicato nella Tabella 2 corrispondente al punteggio di Intelligenza del personaggio. Per esempio, un Immortale con Intelligenza 39 può utilizzare l'Aura al massimo su 9 creature per round. Questo limite si applica a prescindere dalle dimensioni delle vittime o dal risultato dei Tiri Salvezza successivi.

Il potere dell'Aura degli Immortali supera la resistenza della maggior parte dei mortali. Quando un Immortale decide di servirsene, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro

Incantesimi usando il numero di base indicato secondo la classe o la descrizione del mostro. Questo numero non viene modificato dall'equipaggiamento, da effetti di incantesimi o punteggi delle caratteristiche. Si applicano, però, due nuovi modificatori. Il primo riguarda la forza dell'Aura, determinata in base al Carisma dell'Immortale (vedere Tabella 3) ed il secondo, piuttosto raro, consiste in un bonus concesso da un altro Immortale. Qualsiasi Immortale, spendendo Punti Potere, potrebbe concedere un bonus sui Tiri Salvezza ad un mortale. Applicare tutti i modificatori al tiro vero e proprio, non al Tiro Salvezza di base; ogni risultato modificato di 1 o meno viene considerato fallimento.

Dal momento che l'Aura può essere utilizzata continuamente senza spendere Punti Potere, le vittime che resistono ai suoi effetti possono essere costrette ad effettuare un nuovo Tiro Salvezza ad ogni round. La frequenza dell'uso dell'Aura è unicamente a discrezione dell'Immortale. La sua intensità è fissa e non può essere aumentata o diminuita.

Dopo che un Immortale si è servito della Riverenza per rendere il mortale vittima del suo charme, può variarne gli effetti a piacere, senza spendere Punti Potere. Lo charme paralizzante della Riverenza si può invertire, ridurre o togliere. Se lo si inverte, diventa terrore (senza Tiro Salvezza). Se lo si riduce, diventa nient'altro che un potente charme che, rispetto alla Riverenza, lascia maggiori possibilità di conversazione e di movimento. Se lo si toglie, lo stato mentale della vittima torna ad essere quello normale. La Riverenza si riduce automaticamente a *charme* quando l'Immortale si trova oltre il raggio d'azione dell'Aura (cioè non può vedere il mortale né essere visto da lui).

Lo *charme* degli Immortali ha un effetto molto superiore a quello dei mortali nelle sue svariate forme. La durata esatta della Riverenza, oppure la somma della durata della Riverenza e dello *charme* successivo, è doppia rispetto a quella prodotta da un normale incantesimo di *charme*. La durata dello *charme* dipende dall'Intelligenza della vittima. Per trovare i punteggi di Intelligenza di tutti i mostri, vedere il *Set Master* di D&D, Manuale del DM, pagine 16-17.

Il *Terrore* dura circa 3 turni (30 minuti) e si può ridurre (a discrezione del DM) di un round per ogni punto di Intelligenza della vittima. Il ricordo del terrore non svanisce in fretta. Una

volta che l'Aura è stata utilizzata per indurre Terrore in una creatura, la vittima non può avere Riverenza per quello stesso Immortale se non dopo che sono passati altri 3 turni. L'Immortale che crea il Terrore può toglierlo quando vuole, senza spendere Punti Potere, ma non può, però, invertirlo o ridurlo.

Annotate sulla vostra scheda l'"Aura" come forma d'attacco, annotandone pure il modificatore di forza (vedere tabella 3) ed il numero massimo di creature colpite per round (determinato in base all'Intelligenza, mediante la Tabella 2).

#### 2. Combattimento Fisico (Mischia)

Ogni Immortale in forma normale o mortale può impiegare tutti i normali metodi di combattimento fisico in uso tra i mortali. Nelle mischie si applicano sempre i modificatori dei punteggi delle caratteristiche, basati sui punteggi delle forme assunte (di solito sono gli stessi del personaggio Immortale) e si applicano sempre anche tutti gli altri elementi caratteristici delle mischie tra mortali: la sorpresa, l'iniziativa, il raggio d'azione ed il danno delle armi, ecc... Consigliamo di andare a rivedere tutti i modificatori applicabili alla mischia, compresi quelli legati all'equipaggiamento.

Quando un Immortale subisce dei punti di danno in seguito ad un colpo, può effettuare un Tiro Salvezza contro Colpi Fisici. Se fallisce, subisce il danno intero. Se riesce, lo dimezza.

#### Combattimento con Armi

Un personaggio può servirsi del Potere per crearsi un equipaggiamento (armi, armatura, ecc...) oppure può usare l'equipaggiamento che trova sul posto. Il personaggio mantiene ancora la maestria nell'uso delle armi acquisite da mortale. Spesso la forma assunta dal personaggio ed i suoi punteggi delle caratteristiche influenzano o limitano le possibili scelte tra le armi.

Le armi dei mortali provocano pochi danni agli Immortali. Qualsiasi Immortale in forma comune potrebbe, disarmato, infliggere con un solo pugno più danni delle più potenti armi dei mortali, anche magiche.

La sua forza spesso permette all'Immortale di utilizzare grossi oggetti solidi come armi da lancio. Spetta al DM definire le probabilità di riuscita di queste azioni (applicando una prova di Forza modificata) e scegliere la gittata ed il

danno. In genere, la difficoltà della prova è direttamente proporzionale alle dimensioni dell'oggetto lanciato ed al punteggio di Forza dell'Immortale. In ogni caso, il vostro DM ha delle direttive più precise in merito.

#### Combattimento senza Armi

A parte qualche leggera modifica, Lotta e Colpire restano tali e quali come erano per i mortali.

**Colpire:** Utilizzare tutte le regole opzionali e le procedure normali previste per la forma mortale. Per la forma normale, se il personaggio "carica il pugno", eseguire la procedura normale. Un pugno infligge in media da 1d6 a 20d6 punti di danno; il numero dei dadi è pari al modificatore indicato per il punteggio di Forza del personaggio. Se il colpo va a segno, tirare 1d100 e sottrarre il punteggio di Costituzione della vittima. Se il risultato è uguale o maggiore ad 1, si può avere un K.O. di durata equivalente al punteggio finale del round. Per evitare il K.O., i mortali possono effettuare un Tiro Salvezza, senza modificatori, contro Raggio della Morte, mentre per gli Immortali sarà sufficiente una semplice prova di Costituzione.

**Lotta:** Calcolare il Valore di Lotta della forma comune sommando i Dadi Vita e la Classe dell'Armatura del personaggio ed aggiungervi 10. La CA non viene sottratta, nonostante si tratti di un numero negativo. Applicare tutte le regole già note. Le modifiche della classe per gli Immortali, previste dalla regola opzionale N° 2, sono le seguenti:

Iniziato +2	Empireo +7
Temporale +3	Eterno +9
Celestiale +5	Gerarca +12

Ricalcolare normalmente il Valore di Lotta per la forma mortale, ma utilizzando come punto di partenza i Dadi Vita del personaggio (anziché la metà del livello di esperienza da mortale).

### 3. Attacchi con la Magia

Quando si trova nello stato incorporeo, l'Immortale non può utilizzare incantesimi o creare effetti magici di alcun genere, ma è, d'altra parte, immune alla magia. In forma mortale o comune, invece, il personaggio può utilizzare il Potere per creare qualsiasi effetto di incantesimo. Possono essere creati anche effetti che non corrispondano ad alcun incantesimo mortale.

Il costo per produrre un effetto magico varia da 1 a 160 PP ed viene determinato in base all'effetto, alla Sfera che lo controlla ed alla Sfera di appartenenza dell'Immortale. Per ulteriori informazioni sugli effetti magici provocati da incantesimi o meno, vedere *Magia degli Immortali*.

Tutti gli Immortali resistono a tutti i tipi di magia. Per rappresentare ciò si usa una percentuale di Anti-Magia (A-M) fissa per ogni classe. Prima di applicare gli effetti della magia, controllare l'A-M; può succedere che la magia non funzioni affatto. La percentuale di A-M si applica a tutte le forme fisiche assunte dall'Immortale, compresa la vecchia forma mortale.

Per tutti gli effetti magici diretti contro la

forma mortale del personaggio si applicano i suoi Tiri Salvezza da mortale. Il suo nuovo Tiro Salvezza contro gli Incantesimi viene applicato (Tabella 4) quando l'Immortale è in una qualsiasi altra forma. Le immunità e le resistenze tipiche della forma assunta si applicano prima di effettuare il Tiro Salvezza e prima di applicare gli altri modificatori.

### 4. Attacchi col Potere

Benché il Potere sia una componente di molte azioni ed abilità, può anche essere attaccato direttamente. Qualsiasi essere che possieda una qualsiasi quantità di Potere può essere attaccato in questo modo. La forma dell'avversario non ha importanza in un combattimento. Questo è l'unico modo in cui un Immortale incorporeo può attaccarne direttamente un altro.

Il combattimento col Potere può avvenire simultaneamente ad altre azioni. Non comporta una diminuzione del numero delle altre azioni permesse. L'Immortale può iniziare al massimo un attacco per round, ma, se vuole, nello stesso round può rispondere ad un qualunque numero di attacchi mentre fa altre cose (azioni fisiche o magiche). Alcuni mostri che utilizzano il Potere hanno delle limitazioni maggiori.

Il DM ed i giocatori possono scegliere uno dei due tipi di combattimento col Potere, semplice o avanzato. Le uniche differenze tra i due consistono nei tipologie delle forme d'attacco a disposizione e nei loro effetti. Le procedure e tutto il resto sono uguali in entrambi i casi.

Il combattimento col Potere è quasi esclusivamente aggressivo. Di solito la vittima si difende attaccando in risposta ad altri attacchi.

#### Azioni e Costi

Le tre azioni possibili in un combattimento col Potere sono: Scudo, Sonda o Attacco. Ognuna di esse richiede la spesa di Potere. Lo Scudo e la Sonda costano 5 PP ciascuno, mentre il costo di un attacco dipende dal metodo di gioco usato - 20 PP per il metodo di combattimento semplice ed una qualunque quantità di PP fino ad un massimo di 500 PP per il metodo avanzato.

#### Effetti

Uno *Scudo* annulla tutte le Sonde utilizzate nei confronti del personaggio durante quel round, ma non ha altri effetti.

Una *Sonda* è un dispositivo per la raccolta di informazioni. Ha una durata di 1 round e può essere utilizzata su di una creatura. Servendosi della Sonda, l'Immortale può individuare l'esistenza di una Sfera, Punti Potere, Punti Ferita, Anti-Magia e forza vitale, benché non sia in grado di determinarne la quantità. Ogni volta che individua l'esistenza, in qualsiasi quantità, di questi elementi, la Sonda dà responso positivo. Non offre informazioni sulle categorie che non si applicano alla creatura sondata, né sulle creature che utilizzano uno Scudo. In un round l'Immortale può iniziare un sondaggio o un attacco, ma non entrambe le cose. Una Sonda può avere diversi effetti, a volte anche molto dannosi, su alcune forme di vita provenienti da altre dimensioni, come si

dirà nella descrizione delle creature.

Un personaggio può usare al massimo due diversi tipi di attacco in un round, benché ciascuno di essi possa essere ripetuto più volte in risposta ad attacchi in arrivo. Ognuna delle possibili modalità di attacco comporta una diversa applicazione del Potere. Le forme d'attacco possibili ed i loro effetti dipendono dal metodo di combattimento utilizzato nel gioco. Per ulteriori informazioni sulle forme d'attacco, vedere la descrizione del combattimento col Potere.

#### Raggio d'azione

Il raggio d'azione di uno Scudo equivale a zero; protegge soltanto chi lo porta e non può essere creato per proteggere nessun altro. Il raggio d'azione di una Sonda o di un Attacco entro i limiti seguenti è virtualmente infinito. Ogni avversario deve essere in qualche modo in grado di individuare l'altro (a vista, con mezzi magici o in altri modi) ed anche il bersaglio di un attacco col Potere deve essere sempre in grado a sua volta di individuare l'attaccante. Gli avversari in un combattimento col Potere devono trovarsi sullo stesso Piano di Esistenza oppure su Piani messi in comunicazione da un *cancello* o da un effetto equivalente. Gli attacchi col Potere e le Sonde non possono attraversare i confini interplanari.

#### Procedure

Le azioni del combattimento col Potere (Sonda, Scudo o Attacco) devono essere dichiarate durante la fase delle Intenzioni del round di mischia, insieme a tutte le altre azioni previste. Non si dichiarano il tipo esatto di attacco e la quantità di Potere utilizzata. L'iniziativa non ha alcuna importanza nel combattimento col Potere. Negli attacchi sferrati mediante Potere, un personaggio non può essere colto di sorpresa. Il combattimento col Potere si risolve prima di qualsiasi altra azione del round.

Se un Immortale è bersaglio di un attacco mediante Potere, il personaggio può ignorarlo oppure rispondere. Se l'attacco viene ignorato, il personaggio si considera automaticamente perdente nel momento in cui si applicano i risultati del combattimento all'attacco. Se il personaggio decide di rispondere, deve scegliere una forma d'attacco da utilizzare in risposta ed i risultati di combattimento si applicano normalmente.

Dopo che sono state dichiarate le intenzioni, ogni avversario impegnato nel combattimento col Potere deve annotare il nome della forma d'attacco utilizzata ed il nome dell'avversario. In caso di attacchi multipli, assicurarsi bene di aver registrato ogni scambio. Se si utilizza il metodo di combattimento avanzato, si deve annotare anche la quantità di Potere applicata ad ogni attacco.

## Informazioni sui Nuovi Personaggi

### Fermare il tempo

Un Immortale che crea un effetto magico come quello dell'incantesimo *Fermare il Tempo* può servirsi del combattimento col Potere durante i "round" che ha effettivamente ottenuto grazie ad esso. La vittima può rispondere normalmente, nonostante sia preda degli effetti dell'incantesimo. Tutti i risultati di combattimento che comportino una perdita di Potere si applicano nel lasso in cui il tempo è fermo per via dell'incantesimo. Invece, se si utilizza il combattimento col Potere di tipo avanzato, tutti i risultati che non siano perdite di Potere si applicano dopo che sono finiti gli effetti dell'incantesimo, ma prima di ogni altro evento successivo del round in corso di svolgimento.

### Risultati del Combattimento

Se un attacco mediante Potere di qualsiasi tipo è diretto contro una vittima che non usa i Punti Potere, lo si risolve come se si trattasse di Raggio della Morte. Nonostante questo, la risoluzione dell'attacco avviene durante la stessa fase del combattimento col Potere.

Quando due avversari si attaccano per mezzo del Potere, entrambi potrebbero subire perdite di Punti Potere come risultato del combattimento. L'esatto ammontare dipende dall'attacco utilizzato. Il perdente può effettuare un Tiro Salvezza contro il Risucchio di Potere. Se il Tiro Salvezza riesce, le perdite vengono dimezzate (arrotondate per eccesso).

Tutte le perdite di Potere si applicano al totale attuale di Potere. Se le perdite di Potere sono superiori ai PP restanti, la parte in eccedenza viene sottratta dai Punti Ferita della forma utilizzata. Se c'è una forma materiale, oppure se la forma utilizzata viene ridotta a 0 Punti Ferita o meno, la vittima è costretta a tornare al suo Piano di Residenza. Se non ne possiede alcuno, oppure se è stata sconfitta sul suo Piano di Residenza, viene distrutta nel momento in cui il totale dei suoi PP scende a zero.

### Combattimento col Potere di tipo Semplice

Questo metodo contempla tre diversi tipi di attacco: Spinta, Cambiamento e Avvolgimento. Questi si utilizzano per affrontare, deviare o contenere (rispettivamente) il Potere contenuto in un attacco incombente.

Qualsiasi attacco può essere prodotto al costo di 20 PP. Se entrambi gli avversari scelgono la stessa forma d'attacco, non vi è vincitore né sconfitto e non vi sono perdite. Se invece le modalità di attacco sono diverse, per vedere chi vince fare riferimento alla tabella seguente. Chi perde deve sottrarre 40 PP (o 20 PP, se il Tiro Salvezza è riuscito) come risultato del combattimento.

#### Vincitori del Combattimento col Potere (Metodo Semplice)

	Spinta	Cambiamento	Avvolgimento
Spinta	Parità	Spinta	Avvolgimento
Camb.	Spinta	Spinta	Avvolgimento
Avvolg.	Avvolg.	Camb.	Parità

#### Combattimento col Potere di tipo Avanzato

Questo metodo offre cinque tipi di attacco, con costi in PP diversi per ognuno di essi e due diversi risultati di combattimento, Perdita di Potere e Tattico.

Tre tipi di attacco sono identici a quelli del combattimento con metodo semplice. Gli altri due tipi, Blocco e Presa, servono ad annullare o a fermare (rispettivamente) gli attacchi che sono in arrivo mediante Potere.

Il costo di qualsiasi attacco varia da 10 a 500 PP. Entro questi limiti, l'attaccante può scegliere una qualsiasi quantità.

Se entrambi gli avversari scelgono lo stesso tipo di attacco ed il risultato è di parità, vince chi ha usato la maggior quantità di Potere. Se entrambe le forze sono eguali, non si applica alcun risultato di combattimento, altrimenti, in caso di parità, si sottrae la forza inferiore da quella superiore. Chi perde sottrae il doppio di quella quantità come risultato della Perdita di Potere (o la metà, se riesce nel Tiro Salvezza).

Se gli avversari scelgono forme d'attacco diverse, per vedere chi ha vinto consultare la tabella contenuta nel paragrafo precedente. Chi perde sottrae il doppio della quantità della forza attaccante (o metà di essa, se riesce nel Tiro Salvezza contro il Risucchio di Potere).

#### Risultato Tattico (Solo Metodo Avanzato)

Chi viene sconfitto in un round di combattimento col Potere di tipo avanzato deve, oltre alla perdita di Potere, applicare un Risultato Tattico, che viene determinato in base al tipo di attacco utilizzato dal vincitore.

Tutti i Risultati Tattici vengono applicati quando si risolve il combattimento col Potere, prima di tutti gli eventi successivi alla mischia. Gli effetti Tattici degli attacchi con Cambiamento, Blocco ed Avvolgimento durano solo fino alla fine del round di mischia in cui si sono verificati e svaniscono prima che vengano dichiarate le intenzioni per il round successivo.

**Cambiamento:** chi ha perso non può utilizzare la magia per il resto del round. Se l'attaccante è a conoscenza di effetti magici che interessino la vittima in quel momento, uno di questi effetti può essere rimosso (cioè dissolto come per un incantesimo *dissolvi magie*, in modo automatico, ma selettivo). La vittima non può, però, essere costretta a rivelare alcun particolare riguardo agli effetti magici che possono essere in tal modo rimossi.

**Blocco:** la vittima è paralizzata e non può effettuare attacchi di tipo fisico né ricorrere al movimento di tipo Universale. La vittima, però, può servirsi della magia e del combattimento col Potere, oltre a muoversi attraverso i confini tra i Piani e le Dimensioni.

**Presa:** la vittima non può più muoversi per il resto del round. Inoltre, a differenza di quanto accade con altri risultati, questo effetto Tattico dura fino a che la vittima non effettua con successo un Tiro Salvezza contro il Risucchio di Potere. Se il bersaglio è alla sua portata l'Immortale può ancora usare il combattimento

col Potere e la magia e persino effettuare attacchi fisici. Il primo Tiro Salvezza può essere effettuato all'inizio della fase delle Intenzioni del round successivo e poi essere ripetuto ad ogni round seguente, fino a che non riesca.

**Spinta:** chi perde viene spostato di uno spazio pari a quello che l'attaccante potrebbe percorrere in un round, determinato in base alla forma attuale dell'attaccante. L'attaccante può scegliere l'esatta direzione del movimento. Questo Risultato Tattico non può costringere una creatura ad attraversare confini tra i Piani o le Dimensioni.

**Avvolgimento:** chi perde viene circondato dal Potere dell'attaccante per il resto del round. Questo ottenebra tutti i normali sensi, le capacità di individuazione di tipo magico e non e l'Aura (ma non gli effetti da essa già prodotti), ma non influisce sulla capacità di percepire gli attacchi mediante Potere e di rispondere ad essi.

#### Vincitori del Combattimento col Potere (Metodo Avanzato)

	Spinta	Avvol.	Blocco	Presa	Camb.
Camb.	Spinta	Camb.	Camb.	Presa	Parità
Presa	Spinta	Avvol.	Presa	Parità	Presa
Blocco	Blocco	Blocco	Parità	Presa	Camb.
Avvol.	Avvol.	Parità	Blocco	Avvol.	Camb.
Spinta	Parità	Avvol.	Blocco	Spinta	Spinta

#### Opzioni di Difesa (Metodo Avanzato e Semplice)

Un personaggio può ricorrere all'Avvolgimento per bloccare tutti gli attacchi in arrivo mediante Potere. Questa azione viene dichiarata in modo preciso durante la fase delle Intenzioni. Un personaggio non può ricorrere a questa opzione di difesa durante un round in cui abbia iniziato attacchi mediante Potere oppure abbia risposto ad essi.

Il difensore deve ignorare tutti gli attacchi mediante Potere dichiarati e deve quindi (come ultima Intenzione dichiarata prima che il DM dia inizio al round) dichiarare la sua intenzione di difendersi. Quando viene dichiarata questa Intenzione, ogni attaccante sottrae 5 PP, come dimostrazione del fallimento del tentativo. Il difensore individua il totale degli attacchi dichiarati, moltiplica questo numero per dieci e sottrae il risultato come costo della difesa in PP.

Quando si difende, il personaggio ricorre all'Avvolgimento per proteggersi anziché per attaccare gli altri. Quando si utilizza il metodo per il combattimento avanzato, l'Avvolgimento ha il solito effetto tattico sul difensore (che non può sentire, individuare o utilizzare l'Aura), senza influenzare l'uso della magia o le altre abilità.

L'opzione di difesa è consigliata per le partite in cui una creatura, di qualsiasi tipo, potrebbe essere bersaglio di attacchi mediante Potere ad opera di tutti i presenti o della maggior parte di essi. Se si utilizza il metodo semplice, il difensore può evitare massicce perdite di Potere senza effetti negativi. Invece, col metodo avanzato, la difesa è spesso seguita da una tattica dilatoria o da una ritirata.

## 5. Attacchi ai Punteggi delle Caratteristiche

Un Immortale in una qualsiasi forma fisica (cioè non in forma incorporea) può attaccare direttamente il punteggio delle caratteristiche di un'altra creatura che abbia anch'essa forma materiale. Alcune creature del Piano Astrale o della Dimensione degli Incubi possono fare altrettanto. Gli esseri Incorporei non possono attaccare i punteggi delle caratteristiche né essere attaccati in questo modo.

Gli attacchi diretti contro i punteggi delle caratteristiche possono essere di tipo Fisico o Mentale. I punteggi delle caratteristiche di tipo Fisico sono: Forza, Destrezza e Costituzione. Quelli di tipo Mentale sono: Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Immaginate ogni attacco al punteggio delle caratteristiche come una prova. Chi vince solitamente è la creatura col punteggio più alto, ma non sempre è così. Gli attacchi ai punteggi delle caratteristiche fisiche sono quelli in cui gli avversari entrano in contatto fisico tra loro, per vedere chi ha più forza, agilità o vigore, mentre quelli diretti contro le caratteristiche mentali mettono alla prova in modo simile l'intelligenza, la sagacia o l'attitudine al comando dei contendenti e possono perciò avvenire anche a lunga distanza.

### Attacchi di tipo Fisico

Il raggio d'azione di un attacco ad un punteggio delle caratteristiche fisiche equivale a zero; cioè, perché l'attacco riesca l'attaccante deve essere a contatto con la vittima. L'intero attacco deve essere riservato unicamente all'attacco contro il punteggio della caratteristica. Se col contatto dovesse verificarsi automaticamente qualche altro effetto (ad esempio la paralisi o altri effetti di incantesimi), l'attacco al punteggio della

caratteristica non avrebbe luogo.

Per attaccare un punteggio delle caratteristiche di tipo fisico, l'attaccante dichiara solo un normale attacco col pugno nella fase delle Intenzioni di quel round. Quando si passa a risolvere le azioni, l'attaccante effettua un Tiro per Colpire. Se fallisce, l'attacco al punteggio della caratteristica non può avvenire. Se riesce, deve dichiarare immediatamente che è in corso un attacco al punteggio della caratteristica (deve dire quale), altrimenti l'attacco resta solo quello col pugno, che infligge solo un certo numero di punti di danno.

### Attacchi di tipo Mentale

L'unico limite posto al raggio d'azione di un attacco di tipo mentale al punteggio delle caratteristiche è quello della comunicazione. Per esempio, se due Immortali si parlano, possono entrambi attaccare il punteggio di Saggezza dell'altro Immortale, anche se si trovano su diversi Piani di Esistenza e comunicano per mezzo della magia. Gli attacchi alle caratteristiche mentali sono di solito più comuni di quelli alle caratteristiche fisiche.

L'attaccante deve dichiarare il tipo esatto di attacco durante la fase delle Intenzioni del round. Una volta dichiarato, l'attacco può essere evitato solo interrompendo la comunicazione. Se entrambi gli avversari si trovano nella stessa area, come nel caso di una mischia, uno potrebbe continuare ad attaccare l'altro in questo modo nonostante il volere della vittima e non è necessario il Tiro per Colpire. Un difensore può solamente prevenire gli attacchi alle caratteristiche mentali isolando l'attaccante (o gli attaccanti) oppure andandosene abbastanza lontano da rendere impossibile la comunicazione. Le voci degli Immortali possono essere molto più forti di quelle dei mortali.

### Risultati

Per risolvere un attacco ad un punteggio delle caratteristiche, ogni giocatore tira 1d6 e somma il risultato al modificatore (derivato dalla Tabella 2 o 3) per il punteggio della caratteristica in questione. Sottrarre il totale minore modificato da quello maggiore. L'avversario che ha il totale minore perde un numero di punti della caratteristica pari alla differenza tra i punteggi, mentre il vincitore ne guadagna altrettanti. Questi cambiamenti riguardano solo la caratteristica alla quale è stato dichiarato l'attacco. Gli attacchi contro le caratteristiche non vengono mai modificati e non ammettono Tiro Salvezza.

La vittima di un attacco alle caratteristiche potrebbe scegliere di non difendersi, ma questo subirebbe gravi conseguenze. La vittima potrebbe utilizzare solo il risultato del tiro di 1d6, senza aggiungervi il modificatore.

Quando i punteggi delle caratteristiche cambiano in seguito ad attacchi di questo tipo, ricordatevi di cambiare di conseguenza anche i modificatori. Il cambio dei modificatori avviene in contemporanea al cambio di punteggio.

I punti delle caratteristiche guadagnati mediante questi attacchi rappresentano acquisizioni temporanee e durano solo per 6 turni. È possibile superare i limiti imposti per la classe, ma non il punteggio massimo (100).

Anche i punti delle caratteristiche perduti vengono persi solo temporaneamente. Ogni punteggio delle caratteristiche si rigenera allo stesso ritmo del Potere e dei suoi Punti Ferita (determinato in base all'Inclinazione; vedere pagina 9). Tutti i punteggi delle caratteristiche si rigenerano simultaneamente senza spesa di Potere. Un Immortale può spendere Punti Potere temporanei per accelerare il recupero oppure aumentare con la magia i punteggi abbassati.

## Sezione 3: Magia degli Immortali

Un Immortale, spendendo dei Punti Potere, può creare effetti di incantesimi dei maghi, dei chierici e dei druidi di ogni tipo e livello. Possono essere creati anche altri effetti magici che non corrispondono ad alcun incantesimo dei mortali. Gli incantesimi degli Immortali non si apprendono mai con la meditazione e lo studio, ma sempre e solo mediante la spesa di Potere.

Qualunque Immortale può creare al massimo un effetto magico per round (un incantesimo *ferma tempo* di fatto moltiplica i round a disposizione del fruitore. Per i dettagli vedere descrizione dell'incantesimo), spendendo da 1 a 160 PP. Il costo esatto viene determinato in base all'incantesimo ed alla Sfera di appartenenza dell'Immortale che lo ha prodotto.

Ogni incantesimo dei mortali è associato ad una delle Sfere di Potere. Nessuno è specificatamente associato alla Sfera dell'Entropia, benché molti aiutino innegabilmente quella Sfera. Tutti gli altri effetti magici corrispondono parimenti a delle singole Sfere.

L'Indice degli Effetti Magici riporta tutti i possibili effetti magici in ordine alfabetico ed indica la Sfera di ciascuno. Per i particolari sull'effetto magico, vedere l'elenco dettagliato della Sfera corrispondente (Tabelle S1-S4, sulla Guida del DM). Il vostro DM dovrebbe classificare tutti gli altri incantesimi sviluppati durante la campagna in base alle direttive proposte (vedere *Aggiungere Incantesimi*) ed aggiungerli all'indice ed alle tabelle.

Solo il 25% circa (o meno) degli effetti magici elencati ha un'applicazione soddisfacente nelle mischie. Per evitare perdite di tempo e ritardi nel gioco, consigliamo di pianificare in anticipo gli effetti che il personaggio utilizzerà, esaminando in precedenza le possibilità che offrono ed il loro costo.

### Costo in Punti Potere

Il costo in PP per creare un effetto magico si calcola moltiplicando il costo in PP di base per un fattore, che traduce in aumento dei costi in PP gli effetti di dominanza ed opposizione. Il costo in PP di base viene determinato dal livello dell'incantesimo e/o dai dettagli dell'effetto in questione e varia da 1 a 20 PP. Il moltiplicatore è 1, 2, 4 o 8.

Immaginate che le quattro Sfere si trovino lungo una circonferenza che rappresenti gli elementi dominanti: la Terra domina sull'Aria, l'Aria sull'Acqua, l'Acqua sul Fuoco, il Fuoco sulla Terra (vedere *Set Companion* di D&D, Libro del DM pag. 20). Quando la magia avviene nella Sfera di appartenenza del personaggio, si applica il costo di base, che viene raddoppiato ad ogni passaggio di questo cerchio. I fattori risultanti vengono indicati nella tabella che segue. Potete anche ricopiare sulla scheda il cerchio degli Elementi, in quanto risulta importante per molti aspetti del gioco.

### Fattori delle Sfere per Effetti Magici

Sfera dell'Immortale	Sfera dell'Effetto Magico			
	Materia	Energia	Tempo	Pensiero
	1	8	4	2
	2	1	8	4
	4	2	1	8
	8	4	2	1

Esempio: un Immortale della Sfera della Materia può spendere 16 PP per creare uno dei seguenti effetti magici:

	Sfera	Costo	
		Base	Fattore
<i>Campo di Forza</i>	Materia	16	1
<i>Luce Persistente</i>	Energia	8	2
<i>Blocca Persona</i>	Tempo	4	4
<i>Scaccia Paura</i>	Pensiero	2	8

### Durata degli incantesimi

Quando un dato effetto magico ha una durata fissa, l'Immortale può prolungarla di un lasso di tempo equivalente spendendo la metà del costo di base in PP. Esempio: un Immortale della Sfera del Pensiero spende 16 PP (costo base 2, fattore 8) per creare una *ragnatela* che duri 8 ore, ma può prolungarne la durata fino a 24 ore spendendo solo altri 2 PP (perché ogni prolungamento di 8 ore costa la metà del costo base, cioè 1 PP).

### Limiti nell'Utilizzo

La magia di qualsiasi natura, mortale o immortale, non ha effetto sugli esseri incorporei. Gli effetti magici creati dai mortali non hanno alcun effetto sugli Immortali, in qualsiasi forma essi siano. Gli effetti magici creati dagli Immortali producono effetti standard sugli altri Immortali - soggetti agli effetti dell'Anti-Magia - e subiscono determinate modifiche per l'applicazione agli Immortali.

Un Immortale può applicare effetti magici alla sua forma fisica oppure a qualche altra creatura o qualche altro oggetto. Qualsiasi effetto che in origine era valido solo per chi lo produceva può, se prodotto da un Immortale, essere esteso mediante contatto a qualsiasi creatura. La potenza degli Immortali espande la validità di molti di questi effetti.

Nel corso di un round, l'Immortale può eseguire un'azione fisica o un'azione magica per ogni forma d'attacco naturale, ma non entrambe le cose. In questo caso per "Azione" si intende qualsiasi attacco o difesa di tipo fisico o qualsiasi effetto che sia fisico e magico insieme. Sono possibili attacchi fisici multipli, se la forma dell'Immortale possiede attacchi naturali multipli (ad es. un orso può usare due volte gli artigli, mordere e magari stritolare in uno stesso round).

### Livello di chi lancia l'incantesimo

Il livello effettivo del personaggio, sotto tutti i punti di vista, è il doppio del suo numero di Dadi Vita. Questo livello effettivo si sostituisce al livello di chi lancia l'incantesimo in tutte le applicazioni, anche se gli effetti simili agli incantesimi vengono creati, ma non lanciati.

Esempio: un Celestiale Novizio (25 DV) trasforma, mediante *metamorfosi*, un umano sgradito in un piatto. Questo cambiamento dura 1 turno per livello di colui che lancia l'incantesimo, 50 turni in questo caso. Un mago mortale di 36° livello che tenti un *dissolvi magie* è inferiore al Celestiale di 14 livelli ed ha perciò una probabilità di fallire del 70% (5% per ogni livello di differenza).

### Note Generali, Grafici S1-S4

#### Uso delle Tabelle

Potete trovare un Indice degli Effetti Magici che possono essere creati da un Immortale che utilizza le Tabelle del Potere S1-S4 alla fine di questo manuale.

Per ogni effetto magico, prodotto da un incantesimo o meno, vengono indicati il costo di base in PP, il raggio d'azione e la durata. Sono presenti anche dei richiami alle pagine in cui vengono trattati questi argomenti. Si utilizzano le solite abbreviazioni: B = Base, E = Expert, C = Companion, M = Master. Gli effetti di molti incantesimi sono facilmente immaginabili in base al loro nome. Vi consigliamo di controllare anche quelli che non conoscete, in quanto possono essere molto utili nel gioco.

La maggior parte degli effetti magici non prodotti con incantesimi viene trattata nella descrizione degli Artefatti, alle pagine 50-54 del Libro del DM del *Set Master* di D&D. Ne sono presenti anche altri, ma non sono altro che estrapolazioni di quelli già noti e non necessitano di ulteriori spiegazioni.

#### Cambiamento del Raggio d'Azione e della Durata

Un Immortale può aumentare il raggio d'azione di un effetto magico raddoppiandone il costo. L'entità dell'aumento è pari al raggio d'azione originario. Anche la durata può essere aumentata in modo analogo. Il raddoppio dei costi è cumulativo, per esempio, un effetto che abbia triplo raggio d'azione e tripla durata rispetto al normale costa 16 volte l'effetto normale. Se la durata viene data come istantanea o permanente, non può essere cambiata, così come non si può cambiare un raggio d'azione pari a zero. Il raggio d'azione si riferisce ad una distanza su di un unico Piano, a meno che la descrizione dell'incantesimo o dell'effetto non dica diversamente. Questi effetti non possono essere trasmessi attraverso il confine tra i Piani se non esiste già un mezzo di comunicazione (ad esempio una voragine oppure un *cancello*).

In questo modo può essere cambiato anche il volume di un effetto, ma il procedimento comporterebbe calcoli più complicati di una semplice moltiplicazione. Ad esempio, per raddoppiare il volume di un cono o di una sfera, si dovrebbe prima sapere la formula per trovare il volume originario (consigliamo di consultare un testo di geometria dei solidi). Spesso raddoppiando una dimensione il volume totale aumenta più del doppio.

### Evocazione e Convocazione

Quando un effetto magico convoca una creatura, la vittima deve essere in grado di rispondere alla chiamata utilizzando il suo movimento normale. La convocazione interplanare è efficace solo se la vittima è in grado di attraversare i confini interplanari, oppure se è preceduta da un *cancello* o effetto consimile che renda possibile un movimento di questo tipo.

L'evocazione si riferisce, invece, ad un effetto magico che crea, di fatto, una creatura. In questi casi la forza vitale coinvolta può essere convocata, ma viene automaticamente inserita nella forma creata (anche attraverso confini interplanari).

L'evocazione/convocazione non funziona se la creatura coinvolta è composta da un unico elemento naturale oppure appartiene ad un'unica Sfera rispetto alla quale l'Inclinazione locale o del Piano risulta ostile. Esempio: un Immortale della Sfera del Pensiero non può evocare un Elementale del Fuoco sul suo Piano di Residenza in quanto il suo elemento (l'Aria) è opposto al Fuoco e quindi il suo Piano ha un'inclinazione ostile nei confronti del fuoco e dell'Energia. Parimenti, lo stesso Immortale potrebbe aprire un *cancello* su di un Piano Esterno vicino e cercare di convocare delle fiammelle che vi abitano, ma queste creature (della Sfera dell'Energia) non risponderanno, a meno che non scelgano liberamente di farlo.

### Danno

Il danno prodotto da un singolo effetto magico lanciato da un Immortale (compresi gli effetti *palla di fuoco*, *fulmine magico*, ecc.) è di 1d6 per Dado Vita (non livello) dell'Immortale. La più potente *palla di fuoco* possibile, quindi, sarà quella creata da un Gerarca (45 DV), che infliggerà da 45 a 270 punti di danni.

Per qualsiasi effetto che comporti un numero considerevole di dadi da tirare, il DM, invece di far tirare i dadi, può utilizzare il metodo del danno medio. Questo permetterà di sveltire parecchio il gioco, in quanto, anziché continuare a tirare i dadi, basterà una semplice moltiplicazione. Consigliamo anche altre varianti di questo metodo, come ad esempio sottrarre o sommare una quantità fissa o determinata a caso, in modo da rappresentare la normale varietà dei risultati casuali. Nell'esempio riportato sopra, si vedrebbe subito che la *palla di fuoco* infliggerebbe 158 punti di danni se si utilizzasse una media di 3,5 punti di danno per ogni dado. Si potrebbe variare leggermente con 2d20-20, con una gamma di valori compresi tra -18 e +20.

Per determinare i danni causati da un effetto magico si utilizza una regola nuova. Se ai tiri per determinare il danno si applicano dei bonus o delle penalità, questi modificatori non modificano il numero al di là del massimo o del minimo possibile col dado utilizzato. In questo modo, un bonus di +1 con 1d6 darà come risultato un tiro di 2, 3, 4, 5, 6 e 6.

Se ai tiri per il danno si applicano bonus o penalità, non bisogna limitarsi ad applicare il bonus alla media di ogni dado. Questo trascurerebbe il fatto che il risultato modificato per ogni dado non può superare il massimo risultato possibile. Con *palla di fuoco*, per esempio, un bonus di +1 per ogni dado non può portare il risultato di nessuno dei dadi usati a superare il sei.

La media per la maggior parte dei tipi di dadi e di bonus o penalità, da -3 a +3, è indicata

Media dei Risultati per i Tiri di Dadi

Tipologia di dado	Modificatore						
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
1d4	1	1,25	1,75	2,5	3,25	3,75	4
1d6	1,5	2	2,667	3,5	4,333	5	5,5
1d8	2,25	2,875	3,625	4,5	5,375	6,125	6,75
1d10	3,1	3,8	4,6	5,5	6,4	7,2	7,9
1d12	4	4,75	5,583	6,5	7,416	8,25	9

nella tabella sottostante. Per gli altri dadi o modificatori, applicare le direttive seguenti.

La media dei tiri con un certo tipo di dado si calcola determinando il totale di tutti i risultati possibili e dividendo per il numero dei risultati. Applicare gli eventuali modificatori ad ogni risultato prima di trovare la media. Esempio: con 1d6, i risultati (1, 2, 3, 4, 5, 6) danno una media di 3,5 per dado. Con un bonus di +1, i risultati (2, 3, 4, 5, 6, 6) danno una media di 4,3 per dado (26 diviso 6).

### Effetti sulla Mente

La descrizione di alcuni incantesimi che interessano la mente può specificare che tali

effetti sono permanenti, cioè che durano all'infinito se non vengono curati o dissolti in qualche modo. Tutto ciò vale solo per i mortali.

Un Immortale che ne resti vittima può annullare l'effetto anche con la sola concentrazione, come verrà detto. La vittima non può, però, curarsi per mezzo della magia. Gli Immortali vittime di effetti dannosi per la mente vengono di solito curati sollecitamente dai loro alleati con una spesa di Punti Potere relativamente bassa. Può darsi, però, che ciò non si verifichi, oppure che sia reso impossibile, se hanno A-M del 100%.

Se l'A-M dell'Immortale vittima non annulla l'attacco e se il Tiro Salvezza contro l'Attacco Mentale fallisce, anche la mente di un Immortale può soggiacere a *charme*, *demenza precoce* ed effetti simili. Sarà il suo punteggio di Intelligenza a determinare la frequenza dei suoi tentativi di dominare o debellare l'effetto con mezzi non magici. Questa frequenza è identica a quella indicata nel *Set Master* di D&D (Libro del DM pag. 16) a proposito degli effetti dello *charme*. La tabella che segue si va ad aggiungere alla precedente, coprendo l'intera gamma dei punteggi delle caratteristiche degli Immortali.

Quando viene concesso la ripetizione della prova nella caratteristica, il giocatore effettua un'altra normale prova di Intelligenza, confrontando il tiro, non modificato, di 1d100 col punteggio di Intelligenza del personaggio prima che fosse colpito dall'incantesimo. Se il personaggio supera la prova, si può effettuare un nuovo Tiro Salvezza. L'effetto svanisce senza cure magiche solo se riesce il Tiro Salvezza, mentre permane se si fallisce il Tiro Salvezza o il controllo.

Gli Immortali con punteggio di Intelligenza di 76 o più, possono effettuare il controllo una volta all'inizio di ogni round e poi ripeterlo a metà del round. Gli Immortali che hanno un punteggio di Intelligenza di 91 o più non hanno bisogno di effettuare alcun controllo.

### Durata degli Effetti sulla Mente

Intelligenza	Ripetere il check dopo
13-15	3 Giorni
16-17	24 Ore
18	8 Ore
19	3 Ore
20	1 Ora
21-22	1 Turno (60 Round)
23-25	30 Round
26-29	15 Round
30-34	8 Round
35-40	4 Round
41-50	2 Round
51-75	1 Round
76-90	2/1 Round
91-100	2/1 Round Salvataggio Unico

## Magia degli Immortali

### Curare i Non Morti

Qualunque effetto magico di cura applicato ai non morti (ad esempio *infliggi ferite*, *dito della morte*, ecc.) produce lo stesso effetto curativo se utilizzato su creature della Sfera dell'Entropia (le creature Immortali, comunque, non possono essere Scacciate dai chierici).

### Spiegazione della Terminologia dei Grafici S1-S4

**Bonus dei punteggi di Caratteristiche:** Un Immortale, spendendo Punti Potere potrebbe aumentare uno o più punteggi delle caratteristiche. La durata normale di un effetto di questo tipo è di 1 ora (6 turni). I punteggi delle caratteristiche dei mortali non possono superare 18 e qualsiasi eccedenza va scartata. Invece, i punteggi delle caratteristiche degli Immortali non possono superare 100, ma questo limite può essere superato in caso di effetto temporaneo.

Il costo in PP indicato fa aumentare i(l) punteggi(o) della caratteristica di 4 punti. Spendendo un numero maggiore di Punti Potere, però, si può ottenere un aumento anche maggiore. Per esempio, con un'azione si può avere un aumento di 40 punti (ma costa 10 volte il costo di base). Come con altri effetti magici, questa azione può avvenire solo durante la fase del round di mischia dedicata ad "incantesimi ed oggetti magici", è soggetta all'AM e può essere dissolta con un incantesimo *dissolvi magia*. Gli incrementi dei punteggi delle caratteristiche ottenuti con la magia non possono essere resi permanenti.

Nessun fattore fa mai aumentare il costo di base in PP per creare dei bonus sui punteggi delle caratteristiche, quindi questi effetti vengono indicati per tutte e quattro le Sfere. Quando un bonus si riferisce al "TMa", può essere influenzato qualsiasi punteggio delle caratteristiche del Talento Maggiore dell'Immortale. "TMI" si riferisce al Talento Minore ed alle caratteristiche che ne fanno parte.

Esempio: Un Immortale della Sfera del Tempo (con il Talento Maggiore dato da Saggiezza, Forza e Carisma) vuole aumentare temporaneamente il suo Carisma di 20 punti, in modo da potenziare la sua Aura. Per produrre tale effetto dovrà spendere 20 PP, moltiplicando per 5 la spesa di base di 4 PP. Se invece avesse voluto accrescere la sua Intelligenza di 20 punti utilizzando l'effetto Aumentare tutti i Talenti Minori, avrebbe dovuto spendere 80 PP (il costo di base è di 16 PP e lo si moltiplica ancora per 5), facendo aumentare anche gli altri due Talenti Minori. Il modo migliore per raggiungere entrambi gli obiettivi contemporaneamente consisterebbe nell'aumentare di 20 punti tutti i punteggi delle caratteristiche (costo totale 100 PP), in quanto in questo modo si fanno aumentare tutti i Talenti Minori e non solo il Carisma.

**Abbassare il Livello delle Acque:** La profondità massima del "buco" nell'acqua è di 150 m. Se lanciato da un Immortale, questo effetto può essere utilizzato per creare un buco dello stesso tipo nel ghiaccio. In tal caso, però, si ottiene solo metà dell'effetto normale (una

profondità di  $\frac{3}{4}$  del normale, fino ad un massimo di 75 metri).

**Abilità dei Ladri:** Questi effetti sono spesso inutili per gli Immortali, ma vengono utilizzati di frequente per i loro seguaci ed alleati.

**Abbraccio Stritolante:** Se la forma assunta dall'Immortale possiede più di due braccia, può impiegarne un paio per utilizzare questo effetto.

**Insetticide:** Il DM può estendere la definizione di "insetti" fino a comprendervi varietà indigene anche profondamente diverse da quelle che vivono sul Primo Piano. Nessuna creatura con Intelligenza di 3 o più può mai essere classificata come insetto.

**Anti-Magia:** Quando questa tipologia di magia non derivante da incantesimi (della Sfera del Tempo) viene creata ed utilizzata su una creatura che ha già una percentuale di A-M, le percentuali sono cumulative. Per esempio, un Celestiale della Sfera del Pensiero (con A-M 60%) che vorrebbe un'A-M del 100% per un'ora può ottenere l'aumento del 40% dell'A-M (costo di base 15), che è governata dalla Sfera del Tempo (fattore della Sfera x 2), spendendo 30 PP.

L'Anti-Magia può vanificare qualsiasi tipo di magia, sia che si tratti di un normale incantesimo da mortali o di una spesa di Punti Potere da parte di Immortali, ma non ha effetto contro l'Aura né nel combattimento col Potere, né nel con altri effetti di natura non magica.

**Blocca Mostri:** Può colpire qualsiasi creatura mortale, ma non ha alcun effetto sugli Immortali di nessun tipo.

**Blocca Persone:** Gli Immortali di qualsiasi genere non vengono colpiti da questo effetto magico, nemmeno se nella loro vita mortale erano "persone" (secondo quanto specifica la descrizione dell'incantesimo).

**Bonus sui Danni da Incantesimo:** Vedere Note Generali (Danno).

**Bonus sulle Armi:** Questo effetto può essere applicato solo ad oggetti inanimati e non viventi.

**Cacciatore Invisibile:** Vedere Note Generali (Convocazione ed Evocazione).

**Calmare gli Altri:** Se lanciato da un Immortale, questo effetto è in grado di togliere la paura o l'agitazione ad un numero di creature che abbiano un totale di Dadi Vita pari al doppio dei Dadi Vita dell'Immortale.

**Cambia Forma:** Ha più o meno lo stesso effetto dell'incantesimo. Il cambiamento consentito, però, è di un centinaio di volte al massimo in ogni dimensione. Per esempio, un mortale di tipo umano può trasformarsi in una creatura alta fino a 180 metri, se prima ne ha vista una simile (secondo quanto dice la descrizione dell'incantesimo). Anche gli Immortali, quindi, non possono trasformarsi in creature come megaliti o simili. La magia degli

Immortali non dipende da caratteristiche come forma, movimento, suono, perché è piuttosto una funzione della mente. Per questo le limitazioni all'incantesimo indicate nella sua descrizione non si applicano ad alcun Immortale o essere consimile, che utilizzi il Potere per creare effetti magici.

**Charme Multiplo:** Se l'effetto viene lanciato dall'Immortale, il numero massimo dei livelli o dei Dadi Vita delle creature colpite è pari al livello dell'Immortale che ha lanciato l'incantesimo, cioè al doppio dei suoi Dadi Vita.

**Chiaroveggenza:** Quando si utilizza per guardare un'area attraverso gli occhi di un immortale, la vittima percepisce la presenza della "spia", ma non ne individua alcun dettaglio.

**Clonazione:** Un Immortale non può essere clonato. Questo effetto può essere sfruttato solo dai mortali.

**Incantesimo del Colpire:** Questo effetto è limitato all'applicazione ad oggetti non viventi e non può essere utilizzato per aggiungere dei bonus sui danni agli attacchi di creature di qualsiasi tipo (comprese quelle di tipo vivente, come i Golem).

**Comunicazione con gli Dei:** Stabilisce un contatto istantaneo con un Immortale di qualsiasi Sfera. Quando viene utilizzato da un PG Immortale, è possibile comunicare anche in modo dettagliato, oltre al semplice "sì o no" dell'incantesimo. Se viene nominato un Immortale specifico, se possibile, questo viene contattato, altrimenti, viene contattato un altro Immortale della stessa Sfera e di rango equivalente. Anche se è disponibile, l'Immortale può rifiutare il contatto (ma il costo in PP si paga lo stesso). Un Immortale contattato mediante *comunicazione con gli Dei* conosce automaticamente l'identità di chi l'ha chiamato (il suo nome comune, non il suo vero nome) ed il suo status, comprendente il suo rango preciso, se è Immortale

**Confusione:** Vedere Note generali (Effetti sulla Mente).

**Connessione:** Se lanciato da un Immortale, questo effetto può dare inizio ad un effetto che arriva al massimo al 5° livello (un livello in più della versione per i mortali). Non può dare inizio ad un effetto magico che non sia un incantesimo.

**Contattare altre Dimensioni:** Produce un effetto identico a quello descritto per la *comunicazione con gli Dei*. Non esiste alcuna possibilità che un Immortale diventi pazzo.

**Contenitore:** Questo effetto può essere applicato solo ad oggetti inanimati, non viventi, di 30 cm cubi o più di volume.

**Controllo delle Dimensioni:** i limiti indicati nella descrizione si applicano agli umanoidi mortali. Un Immortale può ingrandire la forma assunta fino ad un'altezza massima del triplo del normale o rimpicciolirla fino a farla

diventare il 5% del normale. Gli attacchi ed i danni di chi lo utilizza, a discrezione del DM, possono perciò essere variati in modo notevole.

**Controllo del Tempo Atmosferico:** Il DM può modificare questo effetto sia dal punto di vista locale che da quello delle condizioni ambientali generali. Un Immortale può così provocare spettacolari cambiamenti del tempo oppure creare nuvolette di pioggia "personali", come meglio crede.

**Convocazione degli Animali:** se questo effetto viene utilizzato su un Piano diverso dal Primo, il DM deve determinare gli equivalenti indigeni degli animali soggetti.

**Convocazione degli Elementali:** Vedere Note Generali (Evocazione e Convocazione).

**Creazione dell'Acqua:** Questo incantesimo ha effetto normale (benché stupefacente) se viene utilizzato in un ambiente che non abbia superficie simile alla terra. È possibile far sgorgare la sorgente da qualsiasi oggetto solido non vivente di volume di 20 metri cubi o più.

**Creazione di Oggetti Normali:** Gli Immortali possono utilizzare questo effetto per creare oggetti non magici che abbiano un qualche valore (tesori compresi). I tesori creati devono, però, essere oggetti semplici, non lavorati, ad esempio gemme grezze, non tagliate. Dal punto di vista degli Immortali la ricchezza non ha alcun interesse, se non per trattare con i mortali.

**Conoscenza:** Se viene lanciato da un Immortale, questo effetto richiede solo da 1 a 4 round oppure da 1 a 100 turni, anziché il numero di turni o di giorni indicato nella descrizione dell'incantesimo.

**Contenitore:** Questo effetto può essere imposto solo ad oggetti inanimati, non viventi, del volume di 30 dm cubi o più.

**Crea Fuoco:** Non funziona se l'Inclinazione locale o del Piano è ostile all'Energia o al fuoco.

**Cura:** Questo effetto può curare al massimo 6 Punti Ferita per ogni livello di chi lo produce. Può così arrivare a curare fino a 216 punti di danni se prodotto da un mortale (del 36° livello) o fino a 540 se prodotto da un Gerarca (45 DV, livello di chi lancia l'incantesimo 90).

**Demenza Precoce:** Vedere Note Generali (Effetti sulla Mente).

**Desiderio:** Si applicano ancora rigorosamente tutte le limitazioni indicate nella descrizione dell'incantesimo. Se si utilizza un *desiderio* per riprodurre gli effetti di un incantesimo (dell'ottavo livello o meno), moltiplicare il costo in PP del *desiderio* per il fattore relativo alla Sfera dell'effetto risultante. I fattori sono cumulativi. Senza questo limite, gli appartenenti alla Sfera del Pensiero avrebbero un netto vantaggio su tutte le altre Sfere.

Un *desiderio* non può modificare il totale attuale dei PP permanenti di una creatura. Può

essere utilizzato per recuperare una perdita temporanea di PP, ma solo fino ad un massimo di 20. Non vale la spesa, quindi, e rappresenta una tattica inutile, se non per aiutare qualche altra creatura.

**Disintegrazione:** Oltre alle solite difese (A-M e Tiri Salvezza), l'Immortale ha una certa resistenza a questo effetto. Se ne resta vittima, deve effettuare una prova standard in Costituzione, senza modificatori. Se questa riesce, l'effetto causa un danno pari alla metà del totale dei Punti Ferita dell'Immortale allo stato normale (senza danni), ma non ne provoca la disintegrazione completa. La disintegrazione di una forma non riguarda la forza vitale di un Immortale, benché la porti all'incorporeità.

**Distruzione del Male:** Se viene utilizzato contro un Immortale non ha effetto, a meno che la vittima non sia l'unico bersaglio, ed anche allora la vittima può sfruttare la sua A-M e può effettuare il solito Tiro Salvezza. Anche se la magia riesce, l'effetto non provoca altro che il ritorno dell'Immortale al suo Piano di Residenza, da cui può ripartire il round seguente.

**Elasticità:** I limiti per le dimensioni indicati nella descrizione si applicano agli umanoidi mortali. Un Immortale può estendere la forma assunta fino a raggiungere 5 volte la statura normale ed il 5% dello spessore normale. Il vantaggio di subire solo la metà dei danni da arma contundente si applica anche in caso di attacchi col pugno ed altri tipi di combattimento senz'armi.

**Esplosione:** È molto importante ricordare che nel mondo di D&D il suono può esistere anche in luoghi privi d'aria. Benché di solito il suono venga prodotto mediante manipolazione dell'aria, gli effetti di questo tipo funzionano per mezzo della magia e possono essere bloccati solo dal *silenzio magico*.

**Fare la Scelta Migliore:** Non ha effetto se utilizzato da un Gerarca. Se utilizzato da un altro Immortale, mette in comunicazione telepatica il personaggio col Gerarca della sua Sfera di appartenenza. Sarebbe meglio utilizzarlo poco, o forse non utilizzarlo del tutto. Il Gerarca si comporta allo stesso modo in cui si comporterebbe un Artefatto con questo potere, prendendo in considerazione solo le parti del problema che gli vengono espressamente sottoposte.

**Ferma Tempo:** Il combattimento col Potere avviene al di fuori del tempo e non viene toccato da questo effetto. Per questo particolare vedere "*Combattimento col Potere*".

**Fulmine Magico:** Vedere Note Generali (Danno).

**Galleggiamento:** Questo effetto risulta inutile nei luoghi in cui è impossibile "andare a fondo" (cioè dove non esiste un orientamento in base alla gravità). Questi luoghi, per esempio, sono comuni sul Piano degli Elementali dell'Acqua, dove si possono

trovare grandi masse sferiche d'acqua. Il DM è libero di applicare liberamente questo effetto ad aree in cui possa avere luogo un qualsiasi tipo di caduta o di affondamento, a prescindere dall'elemento o da qualsiasi materia che le costituisca.

**Giara Magica:** Un Immortale può fare a meno di un contenitore per la sua forza vitale, perché è in grado di esistere allo stato incorporeo.

**Guarire:** Vedere *Cura*.

**Guarigione Automatica:** Vedere *Cura*.

**Immagine Illusoria:** Il creatore dell'effetto (ed il beneficiario, se l'effetto viene trasmesso mediante contatto) sa sempre quali sono le immagini illusorie e qual è la vera creatura.

**Imposizione:** Vedere *Incantesimo del comando*.

**Incantesimo del Comando:** Dato che questo effetto può essere annullato anche solo con l'effetto dell'incantesimo invertito, non è molto utile nei confronti di un Immortale.

**Incantesimo del Ritorno:** Un Immortale può avere molte "sedi permanenti", una al massimo per ogni progetto. Questo effetto non permette, però, il trasferimento interplanetario istantaneo fino a quel luogo, a meno che non ci si allontani dal Primo Piano (ad es. andando dal Primo Piano al Piano degli Elementali, o dal Piano degli Elementali ai Piani Esterni).

**Incantesimo della Morte:** Se lanciato da un Immortale, può colpire il doppio delle creature indicate (da 8 a 64 Dadi Vita, colpisce creature di 15 o meno Dadi Vita).

**Individuazione della Corretta Via:** Questo effetto funziona adeguatamente solo su un unico Piano di Esistenza, può funzionare poco o niente se la via passa attraverso i confini interplanetari. Il DM può deciderne il risultato preciso: l'incantesimo può non avere effetto, la via può arrestarsi o proseguire nella direzione sbagliata. È molto approssimativo e spesso inutile se non si conosce dettagliatamente la destinazione. Per esempio, se viene utilizzato per trovare la settima dimensione o il nascondiglio degli Antichi, porta nella direzione sbagliata.

**Demenza Precoce:** Vedere Note Generali (Effetti sulla Mente).

**Intrappolare:** Può essere utilizzato solo su oggetti inanimati, non viventi, di 30 cm cubi di volume.

**Inversione della Gravità:** Non ha assolutamente effetto in ambienti in cui non esiste la gravità. Bisogna ricordare anche che la caduta può avvenire a velocità molto inferiori in condizioni di gravità inferiore o normale.

**Labirinto:** Se utilizzato sul Piano Astrale non ha alcun effetto. Un Immortale che intrappoli una creatura con questo effetto potrebbe seguirla nel labirinto astrale (utilizzando le

## Magia degli Immortali

normali procedure ed i costi per il movimento) e trovarla automaticamente in un round. Inoltre, l'Immortale può proiettare la vittima al di fuori del labirinto nell'immensità del Piano Astrale, gli basterà un semplice Tiro Salvezza ed una normale spinta. In questo caso, la vittima non ricompare nel punto in cui è sparita, ma resta sul Piano Astrale.

Se la vittima dell'effetto è anch'essa un Immortale, può andarsene dal labirinto dopo un round e poi muoversi come vuole. Non è necessario che torni nel punto in cui è sparita. L'effetto di ritorno dell'incantesimo è automatico, basta che l'Immortale lasci trascorrere l'effetto (dopo 4 round al massimo da quando è iniziato).

**Levitazione:** In ambienti privi di gravità si può scegliere liberamente la direzione del movimento. La velocità è ancora inferiore a quella consentita dall'incantesimo *volare* o altri effetti simili, ma può risultare utile in alcune occasioni. Se un Immortale applica questo effetto ad un'altra creatura, può mantenere il controllo del suo movimento oppure lasciarlo ad essa. Il controllo si trasmette col contatto necessario a trasferire l'effetto, ma, se lo si mantiene, non può essere trasmesso in un momento successivo. Quando questo effetto viene utilizzato come forma d'attacco per limitare o costringere la vittima a muoversi secondo il volere di chi l'ha utilizzato, la vittima, al momento del contatto, può effettuare il Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitarlo. Se riesce, la magia svanisce.

**Luce Magica:** Quando un Immortale viene accecato da questo effetto, la sua forma viene colpita normalmente. Ciò non impedisce l'utilizzo dell'Aura o del Potere e, se l'Immortale abbandona il corpo, il personaggio incorporeo non viene accecato. La cecità colpisce solo la forma materiale. L'A-M dell'Immortale può essere utilizzata ad ogni round per annullare l'effetto, ma, se l'A-M diminuirà mentre l'effetto perdura, il personaggio resterà accecato.

**Maledizione:** Se lanciata da un Immortale, può avere fino al doppio dell'effetto normale.

**Memorizza Bonus Livelli Incantesimi:** Non ha effetto sulle creature che producono effetti magici col Potere anziché con gli incantesimi.

**Metamorfosi:** Sebbene produca un effetto normale sugli Immortali, questo incantesimo non cancella in alcun modo la memoria, ma produce comportamenti corrispondenti alla nuova forma. Non compromette in alcun modo l'utilizzo del Potere.

**Metamorfosi Vegetale di Massa:** Gli Immortali che hanno esperienza di ambienti diversi da quelli del Primo Piano possono scegliere di creare l'illusione di forme vegetali diverse dalle comuni piante.

**Morte Volante:** Lo sciame creato per magia è sempre composto da piccoli insetti originari del Piano da cui proviene colui che lancia l'incantesimo, i quali possono essere uccisi all'istante dagli effetti ostili dell'ambiente.

**Nube Esplosiva:** Benché per i mortali non sia previsto il Tiro Salvezza, gli Immortali possono effettuare il Tiro Salvezza contro Attacchi Fisici per dimezzare il danno.

**Palla di Fuoco:** Vedere Note Generali (Danno).

**Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato:** Vedere Note Generali (Danno).

**Parata:** A differenza della normale tattica dei guerrieri, ha effetto anche se chi la utilizza è disarmato.

**Parlare con i Mostri:** Se il creatore di questo effetto (mortale o Immortale) attacca chi lo riceve mentre ci sta parlando, l'effetto cessa immediatamente.

**Parola (che stordisce, acceca, uccide):** Se un effetto simile viene lanciato da un Immortale, si raddoppiano raggio d'azione, durata e limiti relativi alle creature colpite.

**Passa Pareti:** Se questa magia viene prodotta da un Immortale, può essere colpito qualsiasi tipo di materia inanimata, non vivente, che abbia una consistenza. Sebbene di per sé questo non possa causare danni, potrebbe portare ad un crollo della materia circostante, che potrebbe provocare danni. La probabilità di crollo è pari alla percentuale di materia di supporto rimossa con l'effetto magico.

Questo particolare effetto sposta, di fatto, la materia interessata in una dimensione opposta. Resta dov'è, ma sembra tramutarsi in aria perché ha cambiato dimensione. Di fatto, se si muovesse, l'effetto sarebbe accompagnato da una corrente d'aria o di altro materiale circostante, cosa che non succede.

**Pioggia di Meteore:** Questo effetto viene utilizzato frequentemente degli Immortali. Il DM, per velocizzare il gioco, potrebbe scegliere di utilizzare il risultato di un solo tiro di dado (tra 4d6 o 8d6) per tutte e quattro o tutte e otto le meteore. Un'alternativa consiste nell'utilizzare comunque una media di danni, tirando i dadi solo se i danni necessari ad uccidere l'avversario si avvicinano a quella media.

**Porta Dimensionale:** Un Immortale può utilizzare normalmente questo effetto oppure invertirlo, *finestra dimensionale*, in modo da mutare la sua prospettiva dimensionale ed intravedere altre dimensioni. Se viene utilizzato in questo modo, l'effetto non causa movimento fisico.

**Protezione da Tutte le Creature:** L'effetto illimitato si applica solo ai mortali, ma di solito non blocca nessun Immortale. Un Immortale, però, può spendere il doppio dei PP per creare un effetto che blocchi sia le creature mortali che quelle Immortali per lo stesso periodo di tempo.

**Raggio Anti-Magia:** A differenza degli effetti dell'A-M normale, non annulla la magia per un turno intero. Gli effetti di magie ed oggetti magici temporanei vengono annullati finché si trovano entro il raggio d'azione, ma riprendono

a funzionare normalmente nel momento in cui ne escono.

**Ragnatela:** Il tempo necessario a liberarsi dalla *ragnatela* varia nel modo seguente, in base alla Forza:

Forza	Tempo richiesto
0	Durata Incantesimo
1-3	5-30 Turni
4-8	3-18 Turni
9-12	2-8 Turni
13-15	1-4 Turni
16-17	5-30 Round
18	4 Round
19-20	3 Round
21-23	2 Round
24-27	1 Round
28-32	1/2 Round
33-100	All'Istante

**Reincarnazione:** Non ha effetto sulla forma materiale utilizzata dall'Immortale se questa viene uccisa.

**Resurrezione (e Resurrezione Integrale):** Non ha effetto sulla forma materiale utilizzata dall'Immortale se questa viene uccisa.

**Rigenerazione:** L'effetto è lo stesso che è stato descritto per gli Artefatti, ma ripristina solo i Punti Ferita perduti, non i Punti Potere ed i punti delle caratteristiche.

**Riparare (oggetti normali o magici):** Non ha alcun effetto sulle creature, viventi o meno.

**Scaccia Maledizioni:** Non ha efficacia se il creatore o colui che lancia la maledizione ha (o aveva) un numero di Dadi Vita superiore a quello di chi ha usato questo effetto. Se più Immortali collaborano per eliminare una *maledizione*, il loro livello, in pratica, risulta pari al totale dei loro Dadi Vita.

**Scacciare i Non Morti:** Un Immortale che possiede questa abilità magica può scacciare i non morti con un solo gesto, senza bisogno di simbolo sacro. L'Immortale può scacciare un numero di non morti doppio rispetto ad un chierico normale ed influenza da 4 a 24 Dadi Vita per ogni tentativo. Il livello al quale l'Immortale scaccia i non morti viene determinato in base all'effetto scelto ed ai PP spesi. Un Immortale che nella sua vita da mortale era un chierico, mantiene la sua capacità di scacciare i non morti al livello che aveva raggiunto da mortale.

Sebbene le creature Immortali della Sfera dell'Entropia possono essere curati come non morti, non possono essere scacciate, né controllate come Servi. Potrebbero, però, agire come Signori (vedi Signori e Servi, nel *Set Master* di D&D, Libro del DM pagg. 22-23).

Qualunque seguace di un Immortale della Sfera dell'Entropia che non sia un non morto può essere scacciato come "speciale". Per esempio, vale per i vari seguaci dei demoni più importanti. Questo vale solo per le creature che si alleano volontariamente con questi Immortali e non per quelle ingannate, vittime di *charme* o altrimenti manipolate, né per quelle create per mezzo della magia.

**Legenda tabella**

**11, 9 o 7:** totale necessario (tirando 2d6) per riuscire a scacciare

**T:** cacciata automatica, 4d6 Dadi Vita di non morti (2d6 per i mortali)

**D:** distruzione automatica, 4d6 Dadi Vita di non morti (2d6 per i mortali)

**D+:** distruzione automatica, 6d6 Dadi Vita di non morti (3d6 per i mortali)

**D#:** distruzione automatica, 8d6 Dadi Vita di non morti (4d6 per i mortali)

**Scacciare i Non Morti** (Chierici di tutti i livelli)

Non Morti	Livello del Chierico										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14
Scheletro	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Zombie	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+
Ghoul	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D
Spettro	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D
Presenza	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D
Mummia	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D
Necrospettro	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D
Vampiro	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D
Fantasma	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T
Anima Persa	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T
Spirito	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7
Ombra	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9
Lich	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11

Non Morti	Livello del Chierico					
	15-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Scheletro	D+	D+	D+	D#	D#	D#
Zombie	D+	D+	D+	D+	D#	D#
Ghoul	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Spettro	D	D+	D+	D+	D+	D+
Presenza	D	D	D+	D+	D+	D+
Mummia	D	D	D	D+	D+	D+
Necrospettro	D	D	D	D	D+	D+
Vampiro	D	D	D	D	D+	D+
Fantasma	D	D	D	D	D	D+
Anima Persa	T	D	D	D	D	D
Spirito	T	T	D	D	D	D
Ombra	7	T	T	D	D	D
Lich	9	7	T	T	T	T
Speciale	11	9	7	T	T	T

**Sciame di Insetti:** Gli insetti vengono convocati e non evocati, perciò devono essere in grado di raggiungere colui che lancia l'effetto facendo ricorso al loro movimento normale. Se l'effetto è preceduto da un incantesimo *cancello* o effetto consimile, gli insetti potrebbero essere convocati da un'altra dimensione o da un altro Piano.

**Seguire Tracce:** La variazione di percentuale a seconda della località (interna o esterna) si applica solo ai mortali. Un immortale utilizza la percentuale per 'interni' quando segue una pista in ambienti in cui esiste un certo elemento materiale, di qualsiasi natura. Utilizza quella per 'esterni' in ambienti privi di elementi (Piani Etereo ed Astrale, vuoto). L'Immortale può seguire le tracce di una creatura attraverso i confini interplanari ed interdimensionali, ma avrà solo la metà delle probabilità di riuscita indicate per gli esterni.

**Servo Fluttuante:** Vedere Note Generali (Evocazione e Convocazione).

**Simbolo:** Tutti gli Immortali vengono trattati come maghi dal punto di vista di questo effetto e possono effettuare il Tiro Salvezza per evitarne le conseguenze. Inoltre, un Immortale può effettuare il Tiro Salvezza anche quando oltrepassa soltanto il *simbolo*.

**Spostarsi tra i Piani:** Riguarda solo l'utente ed il suo equipaggiamento inanimato e non vivente. Se tutti i membri di un gruppo compiono simultaneamente un viaggio tra i Piani di Esistenza fino ad una destinazione predeterminata e partono tutti da uno stesso luogo, al loro arrivo compariranno nelle stesse posizioni reciproche. Questo vale anche se per raggiungere la destinazione finale si ricorre a più viaggi interplanari. Ogni membro del gruppo, però, può, mediante una breve concentrazione durante il viaggio, arrivare ad una distanza massima di 38 Km (un esagono delle mappe per esterni) dagli altri per ogni confine interplanare attraversato.

**Statua:** La CA -4 prevista per questa forma viene privilegiata rispetto a quella del personaggio, sia essa superiore o inferiore.

**Teletrasporto:** Non può essere utilizzato per attraversare i confini interplanari né per mutare il proprio orientamento dimensionale. Rende possibile il movimento nella quarta dimensione (secondo l'orientamento normale), scavalcando qualsiasi distanza tridimensionale.

**Terremoto:** L'esatto ammontare dei danni da stritolamento inflitti ad una creatura coinvolta in un crollo varia da 101 a 200 punti di danno per round (1d100 + 100).

**Rimozione di Barriera:** Se lanciato da un Immortale, questo effetto rimuove anche una *muro di ferro*.

**Velocità:** Colpisce solo la forma fisica. Non ha influenza sul ritmo nell'utilizzo del Potere di qualsiasi tipo né sulla capacità rigenerativa di qualsiasi tipo.

**Vista Rilevante:** L'effetto rivela anche il numero esatto di Dadi Vita degli esseri osservati, ma mai il numero esatto dei loro Punti Potere (permanenti o temporanei).

## Sezione 4: Avanzamento del Personaggio

I progressi di un personaggio si misurano in base al totale dei suoi Punti Potere. Per definire i progressi dei mortali si utilizzavano i Livelli di esperienza, che si applicano anche agli Immortali. Ma oltre a questo, un Immortale, dopo una serie di avanzamenti di livello, raggiunge un certo limite, dopo il quale può avanzare solo se risponde a determinati requisiti e supera una prova. Ogni gruppo di livelli compreso tra uno di questi limiti ed il limite successivo viene chiamato rango dell'Immortale. L'avanzamento di livello e l'avanzamento di rango non avvengono allo stesso modo.

### Avanzamento di Livello

Fare riferimento alla Tabella 1. Ogni Immortale inizia la sua carriera in ogni rango (Iniziato, Temporale, ecc.) come Novizio e poi raggiunge i successivi livelli di rango, quindi passa al rango successivo. L'avanzamento di livello avviene automaticamente quando si raggiunge il totale di Punti Potere (PP) richiesto per il livello superiore. Anche il cammino inverso è automatico; la spesa di PP permanenti potrebbe causare la perdita di uno o più livelli all'interno di un rango.

Il totale di Punti Potere permanenti è l'unico fattore che determina il livello. Non occorrono altri requisiti. Quando il livello cambia, ricordate di sommare o sottrarre i Dadi Vita ed i Punti Ferita in base ad esso (i quali si determinano dal livello).

Il quinto livello è il massimo possibile all'interno di ogni rango. Per passare al rango successivo è necessaria una procedura particolare (vedere *Avanzamento di livello*). Fino a quel momento, il totale dei PP del personaggio non può superare l'ammontare previsto per il livello massimo (il quinto). Se si ottengono altri PP, bisogna scartarli. Esempio: un Temporale con 990 PP e 24 in ogni punteggio delle caratteristiche del Talento Maggiore ha l'occasione di imbarcarsi in un'avventura. Se nel corso dell'avventura il personaggio guadagna 20 PP, ne tiene 10 e 10 vengono scartati, in quanto i PP in eccesso non possono essere tenuti. Non si possono effettuare volontariamente spese di PP permanenti se questo dovesse far scendere il totale dei PP al di sotto della quantità richiesta per il livello del Novizio in quel rango. Esempio: un Celestiale con 1.019 PP non può spendere 20 PP permanenti per aumentare il punteggio di una caratteristica, perché questo porterebbe il totale dei suoi PP a scendere al di sotto di 1.000 PP, che è il minimo necessario per appartenere al rango di Celestiale.

### Avanzamento di Rango

Per avanzare al rango successivo, il personaggio deve prima soddisfare due requisiti e poi sconfiggere i suoi pari che sono in gara per ottenere la promozione.

### Requisiti Minimi

Per poter avanzare di rango, un Immortale deve soddisfare due requisiti. Il primo è dato dal totale dei PP, indicato nella tabella 1, riassunta qui sotto. Il secondo è che ognuno dei punteggi del suo Talento Maggiore sia al massimo previsto per il rango di appartenenza del personaggio (come si è detto nella parte dedicata ai punteggi delle caratteristiche). Se soddisfa entrambi i requisiti, il personaggio è adatto al nuovo rango, ma non vi accede automaticamente.

Il totale dei PP necessario per ogni rango è:

Rango Attuale	Totale PP necessari...	Per essere ammesso al Rango di
Temporale	1.000 PP	Celestiale
Celestiale	2.500 PP	Empireo
Empireo	5.000 PP	Eterno
Eterno	10.000 PP	Gerarca

Il secondo requisito riguarda solo i punteggi delle caratteristiche del Talento Maggiore del personaggio. Non è previsto un minimo per i Talenti Minori (benché i punteggi bassi, di qualsiasi genere, siano dei difetti del personaggio, che possono portarlo a perdere la competizione per il rango).

### Competizione per avanzare di Rango

Un Immortale può accedere al nuovo rango solo sconfiggendo uno o più suoi pari in una competizione. Questo gioco, accuratamente preparato dagli Eterni perché rappresenti una prova leale e schietta delle capacità dei concorrenti, si tiene in pubblico ed è gradito da tutti gli spettatori. Fa parte di una serie di giochi detti Olimpiadi.

Ogni Sfera ha i suoi Giochi Olimpici. Molti Immortali si divertono ad assistere alle Olimpiadi delle altre Sfere. I raduni olimpici si tengono ad intervalli regolari, determinati dagli Eterni o dal Gerarca di ciascuna Sfera.

Ciascun partecipante per poter essere ammesso alle gare deve avere la quantità di Potere ed i punteggi del Talento Maggiore richiesti. Dopo che un Immortale si è qualificato per l'avanzamento di rango, deve aspettare per qualche settimana o qualche anno, fino alla Olimpiade successiva. Durante l'attesa, potrebbe migliorare il suo Piano di Residenza, i punteggi del suo Talento Minore ed altri dettagli di minor conto. Occorre considerare attentamente ogni spesa di PP perché, se non gli si presenta subito l'occasione per guadagnarne altri, il personaggio potrebbe non essere più in grado di prender parte alla gara.

In questa tabella è indicato il numero degli Immortali che possono prendere parte alla gara per avanzare di rango. Spetta al DM scegliere il numero di partecipanti.

	Max.	Med.	Min.
Alti Temporali	20	12	4
Alti Celestiali	14	8	3
Alti Empirei	8	4	2
Alti Eterni	2	2	1

All'inizio di ogni Olimpiade, tutti gli Immortali di livello Alto (5° Lvl.) vengono raggruppati insieme ai loro pari. Viene annunciato il numero di posti a disposizione; per esempio, i Temporali possono gareggiare per due posti da Celestiale. Ogni gruppo di partecipanti viene quindi mandato in un'arena, che è un intero Piano di Esistenza, scelto in modo da non favorire nessun elemento o nessuna Sfera. Ogni gruppo ha un'arena propria, non abitata da nessuna forma di vita o solo da esseri privi di intelligenza.

Ai giochi assistono la maggior parte degli Immortali della Sfera. Le condizioni di vittoria sono le seguenti. Quando i Punti Ferita di un contendente scendono a zero, la sua forma materiale viene uccisa ed il personaggio non ha più influenza sulla gara né può vincerla. La sua forza vitale ritorna automaticamente al suo Piano di Residenza. La maggior parte dei contendenti sconfitti assume immediatamente una nuova forma e si mischia al pubblico. Tutti i contendenti rimanenti si rendono immediatamente conto di essere diminuiti di numero. Quando il loro numero è pari a quello dei posti in palio, la gara si chiude e viene dato l'annuncio a tutti i partecipanti e gli spettatori.

Ciascun vincitore ottiene il livello di Novizio del nuovo rango e riceve un premio in bonus di Potere e Punti Ferita, come indicato nella Tabella 1 qui riassunta.

### Premi per la Vittoria

Rango	Punti Potere	Punti Ferita
Temporale	+50	+10
Celestiale	+125	+20
Empireo	+250	+30
Eterno	+500	+40

Dopo che sono terminate le gare, possono essere svolti altri giochi, con premi consistenti in bonus di Potere, alleanza, commissione di un servizio da parte di altri Immortali, ecc... Il numero e la tipologia dei premi variano a seconda delle preferenze del Gerarca della Sfera, ma, di solito, vengono scelti in modo che ogni Immortale possa, se vuole, prender parte ad almeno una gara. Ogni gara è riservata, di solito, ma non sempre, ad un rango di Immortali. Non è necessario che i particolari di questi giochi siano resi pubblici prima dell'Olimpiade (sempre a scelta del Gerarca), ma vengono sempre dichiarati esplicitamente in ogni gara sia le condizioni di vittoria che i premi.

## Sezione 5: Il Piano di Residenza

Uno degli ultimi dettagli che vengono trattati durante il periodo di formazione come Iniziato riguarda il fatto che ad ogni nuovo Immortale viene assegnato un Piano di Residenza.

### Dettagli Iniziali

Apparentemente vi è un numero infinito di Piani Esterni. Uno dei compiti della gerarchia degli Immortali consiste nell'esplorazione di questi piani. Ne sono stati scoperti, esplorati sommariamente e classificati a milioni. Di tutti questi piani, solo alcuni sono stati indicati come adatti ad essere Piani di Residenza per i nuovi Immortali.

L'Iniziato non può scegliere un Piano di Residenza; gli viene assegnato dal Gerarca della sua Sfera di appartenenza. Ognuno di questi piani idonei è pressoché identico agli altri, in modo da offrire ad ogni Immortale la possibilità di competere con gli altri Immortali della gerarchia su una base di parità. Il Piano di Residenza iniziale possiede le caratteristiche che esporremo.

Alcuni termini contenuti nelle note seguenti potrebbero non essere familiari ai giocatori. Il DM deciderà se rivelare determinati particolari o riservarli ad avventure successive.

### Grandezza

Il Piano è uno spazio a cinque dimensioni (come lo è la maggior parte dei Piani di Esistenza), di pari grandezza. La grandezza di un Piano – la distanza massima percorribile in linea retta, misurata su di una sola dimensione – è di circa 8 trilioni di chilometri. Anche andando alla massima velocità consentita nella forma incorporea (circa 6,5 Km/s), all'Immortale occorrerebbero più di 36.000 anni per attraversarlo (presumendo che in un anno ci siano 365 giorni di 24 ore). Per viaggi di questo tipo è quindi necessario il *Teletrasporto*, che non prevede un raggio d'azione massimo.

### Influenza delle Sfere

Il Piano viene scelto accuratamente in modo che in esso domini la Sfera di appartenenza del nuovo proprietario, benché siano presenti tutte e cinque le Sfere.

### Influenza degli Elementi

Ogni Piano contiene aria, terra, fuoco e acqua. Le proporzioni variano parecchio, ma l'elemento corrispondente alla Sfera del personaggio è presente in quantità leggermente superiori rispetto agli altri elementi.

### Caratteristiche Generali

La maggior parte del Piano è costituita dal vuoto, che contiene solo raramente dei minuscoli pezzetti di elemento materiale. Sono presenti da due a cinque stelle che fluttuano in questo grande spazio vuoto, con 16-20 pianeti in orbita attorno a loro (oltre ad un certo numero di elementi cosmici minori di vario genere, che possono variare dalle dimensioni

di una luna a quelle di frammenti). A discrezione del DM, al massimo tre di questi pianeti possono essere megaliti.

### Forme di Vita

Tutti i pianeti e le stelle, nel momento in cui il Piano viene adottato per la prima volta dal personaggio al livello di Iniziato, sono già in grado di ospitare diverse forme di vita, a scelta del DM. Anche lo spazio tra i pianeti e le stelle potrebbe accogliere diverse specie stravaganti, anche se queste sono molto più rare rispetto alle altre specie. Le prime forme di vita di un Piano non hanno mai un'Intelligenza media superiore a 3 (secondo scala standard dei valori). La maggior parte di esse è di dimensioni microscopiche, ma alcune possono arrivare a raggiungere i 60 cm o il metro e mezzo. Le uniche eccezioni sono costituite dai megaliti eventualmente presenti.

È possibile che siano presenti una o più forme di vita ribelli. Benché questa possibilità sia ridotta al minimo mediante sopralluoghi effettuati in precedenza, la vastità del Piano fa sì che non lo si possa esaminare interamente prima di assegnarlo ad un Iniziato. Prima di intraprendere progetti di ampio respiro, il personaggio dovrebbe esplorare il suo Piano in maniera più approfondita. La maggior parte degli Immortali si avvale dell'aiuto di alcuni alleati (delle varie Sfere) per portare a termine questa ispezione iniziale e ripulire, se necessario, il Piano di Residenza.

### Sviluppo del Piano

Un Immortale potrebbe migliorare tutte le caratteristiche del suo Piano di Residenza. Potrebbe aprire un *cancello* su di un Piano degli Elementali, se ottiene il permesso dei Signori degli Elementali interessati e del loro capo, in modo da aggiungere al Piano un elemento materiale di propria scelta. Questo richiede sempre anche delle altre modifiche per stabilizzare l'ambiente. Occorre porre particolare attenzione nell'aggiungere materia ad un sistema preesistente di stelle con sistemi planetari.

Il Piano potrebbe essere ingrandito spendendo PP permanenti, ma i costi sono molto elevati (almeno 500 PP, spesso molte migliaia) e, inoltre, questo non è necessario fino al momento in cui il Piano non abbia già subito uno sviluppo sostanziale.

Possono essere create, con la magia o con altri mezzi, nuove forme di vita. Le creazioni magiche non possono riprodursi, ma possono servire per scopi immediati e, comunque, devono essere dei duplicati di creature esistenti altrove. L'Immortale potrebbe anche modificare le creature già esistenti sul suo Piano di Residenza. Se si vogliono ottenere forme di vita permanenti ed autosufficienti, dovranno essere spesi dei PP permanenti. Queste creature possono avere qualsiasi caratteristica e non è necessario che riproducano forme già esistenti altrove. Il metodo più semplice, però, consiste nell'importare creature di altri Piani.

Un personaggio stanco dell'Immortalità, mediante la Dispersione, potrebbe conferire al

suo Piano di Residenza dei grandi bonus. Con questa azione, l'Immortale conferisce tutto il suo Potere al Piano, ottenendo effetti molto maggiori di quelli che otterrebbe con la sola spesa di PP permanenti. Al momento della Dispersione, l'essenza vitale del personaggio può ritirarsi in un punto del Piano, immune a tutti gli effetti esterni (ma impossibilitata ad agire), oppure scegliere di ricominciare il grande ciclo della vita come creatura mortale. Nel primo caso, il giocatore potrebbe voler provare l'emozione di essere il DM in un mondo da lui creato. In questo modo, non assume più il ruolo di personaggio, che resta in attesa di essere contattato dagli altri Immortali che dovessero entrare nel suo Piano ed esplorarne le forme di vita.

Nel secondo caso, il personaggio rinasce nel Primo Piano come un comune mortale, senza alcun ricordo della sua vita precedente e tutte le caratteristiche si creano in maniera casuale, come per un personaggio agli inizi. Però, se gli capiterà di raggiungere nuovamente lo status di Immortale (seguendo il lungo cammino di una vita mortale completa e coronata dal successo finale, quindi dall'Immortalità), si ricorderà quella sua vita precedente ed otterrà il suo vecchio Piano di Residenza, già migliorato, anziché ottenerne uno nuovo ed ancora "grezzo".

### Effetti

Quando si trova nel suo Piano di Residenza, l'Immortale ha molti bonus. Alcune attività possono essere eseguite solo se si è nel proprio Piano di Residenza.

### Resistenze

Quando si trova nel suo Piano di Residenza, l'Immortale è immune a tutti gli attacchi di natura mortale, subisce solo la metà dei danni derivanti da effetti magici e colpi fisici di origine Immortale e può effettuare il Tiro Salvezza (contro Incantesimi o Colpi Fisici, a seconda dei casi) per subire solo un quarto. Inoltre, può effettuare un Tiro Salvezza (a seconda dei casi) per evitare o dimezzare i danni derivanti da effetti magici che di solito non prevedono la possibilità di Tiro Salvezza.

## Il Piano di Residenza

### Controlli

Spendendo Punti Potere, l'Immortale può controllare alcune caratteristiche dell'intero Piano. Le tipiche caratteristiche che possono essere controllate facilmente sono l'inclinazione del Piano, l'uso degli effetti magici al suo interno, i metodi o i punti di ingresso nel Piano e la velocità del movimento nel Piano. Queste modifiche, a seconda del tipo di PP spesi, possono essere temporanee o permanenti. Per i costi specifici, vedere il manuale del DM.

### Effetti sul Gioco

I Piani di Residenza possono essere trattati più o meno come i Domini dei personaggi mortali. Si possono dedicare molte ore di gioco e molti particolari all'esplorazione ed alla descrizione del Piano di Residenza oppure i dettagli possono essere semplicemente ipotizzati. I Piani di Residenza offrono diverse opportunità per il gioco, ma, se il DM offre altre opzioni per rendere emozionanti le sessioni di gioco, i giocatori non dovrebbero esigere tutti i dettagli.

### Forme Materiali

Un Immortale può creare una forma materiale per uso proprio solo finché si trova nel suo Piano di Residenza. Ora verranno indicati tutti i particolari.

Le tipologie di azioni a disposizione di un Immortale in forma incorporea sono alquanto limitate. La maggior parte degli Immortali assume quasi sempre forma mortale.

### Note Generali

Per assumere forma mortale, l'Immortale di solito utilizza un procedimento con tre fasi: progettazione della forma, creazione della forma, presa di possesso della forma. Altrimenti, può prendere possesso di una forma già esistente, cosa di solito impossibile se questa forma è ancora abitata dalla forma vitale, ma molto facile in caso contrario.

Questo triplice procedimento è costoso in termini di Punti Potere e di tempo, ma produce una forma materiale che può svolgere le attività tipiche degli Immortali. L'assunzione di una forma preesistente, invece, non costa nulla ed è veloce, ma questa forma è fragile e poco efficiente. Se si utilizza la procedura in tre fasi, la fase 1 (progettazione) non richiede spesa di PP, ma può comportare un'attesa di anni, a seconda della complessità e della grandezza della forma. Quando viene portata a termine la progettazione, però, sarà possibile riassumere la forma ideata in qualsiasi momento, senza dover aspettare.

La fase 2 (creazione) può essere portata a termine solo da un Immortale che sia sul suo Piano di Residenza e solo dopo che è stata portata a termine la fase 1. La creazione richiede da 1 a 20 turni di tempo e da 50 a 500 PP, a seconda delle caratteristiche fisiche della forma. I PP spesi sono permanenti.

La fase 3 (presa di possesso) richiede un solo round di tempo e costa 50 PP, qualunque forma si assuma. I PP spesi sono temporanei e

si rigenerano al ritmo normale, determinato dall'inclinazione locale o del Piano.

Tutte le forme hanno i propri limiti, ma la maggior parte di esse hanno anche dei vantaggi. I poteri mentali dell'Immortale non sono influenzati dalla forma assunta, ma i limiti fisici della forma, di solito, pongono appunto delle limitazioni alle azioni del personaggio. La maggior parte di queste limitazioni, se si desidera, può essere migliorata per mezzo della magia, tuttavia queste limitazioni devono essere definite con precisione ed applicate.

Sebbene la magia sia un comodo strumento, gli Immortali sanno bene che risulta spesso inaffidabile e potrebbero preferire contare sulle loro capacità non magiche e mantenere alta l'A-M a scopo difensivo.

Di solito gli Immortali ideano delle forme che abbiano la più ampia gamma di azioni e risposte possibili. Preferiscono le forme che si mescolano facilmente alla popolazione del luogo, cosa che agevola le operazioni di natura più delicata. La forma dovrà avere capacità di movimento innata, adatta alla zona in cui opererà, e dovrà essere in grado di resistere alla maggior parte delle caratteristiche dell'ambiente che incontrerà.

### Vantaggi

Un Immortale incorporeo può utilizzare l'Aura ed il combattimento col Potere, ma gli attacchi di tipo fisico e quelli ai punteggi delle caratteristiche sono possibili solo finché ha forma materiale. Anche se vengono operati mediante spesa di Potere, gli effetti magici possono essere prodotti solo mentre è in forma corporea.

Qualsiasi forma abbia assunto, l'Immortale ne ottiene le abilità speciali tipiche. Se, per esempio, assume la forma di un drago, ottiene l'abilità di volare non magica, gli attacchi multipli, il soffio e magari l'uso di qualche incantesimo.

Il totale attuale dei Punti Ferita, Punti Potere e punteggi delle caratteristiche mentali del personaggio non varia quando questo assume una nuova forma. Alla forma si applica anche l'A-M innata dell'Immortale. L'Immortale può creare ed utilizzare effetti simili a quelli di incantesimi solo quando assume forma fisica, che focalizza appunto la creazione di questi effetti nel mondo materiale. L'Immortale può abbandonare una forma fisica quando vuole.

### Limiti

Quando assume forma fisica, l'Immortale ha i punteggi delle caratteristiche fisiche (Destrezza, Forza e Costituzione) attuali di quella forma, che potrebbero essere inferiori ai suoi veri punteggi delle caratteristiche, ma mai superiori ad essi.

Si applicano anche molte caratteristiche fisiche della forma assunta. Per seguire l'esempio precedente, un Immortale in forma di drago non può nascondersi facilmente o muoversi silenziosamente, ha scarsa coordinazione nelle dita e spaventa la maggior parte delle creature che incontra (magari anche altri draghi).

Qualsiasi forma creata con la spesa di PP temporanei (ad esempio, mediante l'uso della

magia) perde ogni capacità di movimento ed attacco mentre è abitata da un Immortale, ma può lanciare incantesimi.

Una forma non magica non specificatamente progettata per ospitare una forza vitale può essere abitata, ma deve prima essere modificata con la magia. Per esempio, un Immortale incorporeo può abitare un masso o un albero morto, ma in quel caso non può muoversi o compiere attacchi fisici. Un oggetto simile avrebbe inoltre i punteggi delle caratteristiche fisiche piuttosto bassi (di solito, 18 al massimo).

L'Immortale potrebbe effettuare una *metamorfofi* di quell'oggetto in una forma più conveniente, ma questo effetto sarebbe sottoposto all'A-M ed al *dissolvi magie*, oltre ad avere le limitazioni indicate nella descrizione dell'incantesimo di *metamorfofi*. Inoltre, il limite dei punteggi delle caratteristiche non può essere innalzato in alcun modo.

Un Immortale può assumere la forma di un corpo morto, a meno che questo non sia stato disintegrato, smembrato, ridotto a -10 Punti Ferita o meno, o ucciso con incantesimi della morte.

### Forme di Riserva

Benché un Immortale possa creare forme fisiche in avanzo rispetto alle sue esigenze, di solito il loro numero è fortemente limitato dal fatto che in ogni caso dovrebbe spendere PP permanenti. Qualsiasi forma fisica può essere conservata sul Piano di Residenza dell'Immortale senza alcuna penalità. Il rischio principale è che qualche intruso (o magari qualche forma di vita indigena con caratteristiche predatorie) possa scoprire queste forme e danneggiarle.

Qualsiasi forma di riserva conservata su un Piano che non sia quello di Residenza dell'Immortale, deperisce col passare del tempo e perde 1 punto di caratteristica fisica ogni 10 giorni di conservazione.

### Riparazione delle Forme

Capita che ogni forma venga danneggiata, spesso per l'usura e gli attacchi degli avversari. La forma non può essere riparata a meno che non sia abitata da una forza vitale. Ogni Immortale può spendere PP temporanei per creare effetti di incantesimi di guarigione, che avranno effetti normali sulla forma assunta. La quantità normale di usura e fatica si presume che venga riparata ad intervalli regolari e non è necessario scendere in dettagli.

### Creazione di una Forma

Tutti gli Immortali sono in grado di creare forme di base, cioè la forma *Comune* e la forma *Originaria*. È comune anche una terza forma, che di solito imita quella di un tipo di mostro, la forma di *Creatura*. Si possono creare ed utilizzare anche altre forme. Un Immortale può creare una forma non magica solo sul suo Piano di Residenza.

### Forma Comune

Ogni Immortale impara a creare una forma comune quando è ancora un Iniziato. Questa forma ricorda molto da vicino la forma mortale originaria del personaggio, con lo stesso numero e tipologia delle parti del corpo e le stesse dimensioni, ma è molto più resistente di quella.

Il costo richiesto per creare la prima forma comune si presume applicato durante il periodo di apprendistato dell'Immortale e non si sottrae da suo totale di PP. La progettazione richiede un mese di tempo e riesce automaticamente.

Si può creare all'occorrenza una forma sostitutiva. Il costo è di 50 PP per un semiumano e 100 PP per un umano (per ogni forma) e non richiede tempo di progettazione. Se è necessario un punteggio di caratteristica fisica più alto, lo si può ottenere moltiplicando il costo di base per 2 o più, come viene specificato nelle note sul processo in tre fasi (fase 2, Creazione). Non è necessaria ulteriore progettazione per questo leggero miglioramento della forma mortale o di un'altra, purché tutte le altre caratteristiche restino identiche.

I punteggi delle caratteristiche fisiche della forma comune sono gli stessi dell'Immortale, fino ad un massimo di 27 punti (bonus di +6 per i punteggi delle caratteristiche). Questa forma comune, quindi, non limita eccessivamente gli Immortali del rango di Temporale, ma diventa sempre più limitativa per gli Immortali più potenti.

La Classe dell'Armatura ed i Punti Ferita della forma comune sono gli stessi dell'Immortale che l'ha creata. La forma è autosufficiente e non ha bisogno di aria, acqua, cibo o altro per il suo sostentamento. Ha gli stessi sensi della versione mortale originaria, più un'infravisione non magica che arriva fino a 54 metri e la capacità di identificare con precisione qualsiasi cosa annusi o assaggi. È in grado di sentire rumori anche a grandi distanze, fino al doppio di quelle a cui arriva l'udito umano, benché la comprensione dei suoni non sia automaticamente doppia.

La forma comune ha una capacità innata di movimento, non magica, simile al volo, grazie alla quale può spostarsi in qualsiasi direzione alla velocità di 36 metri per round (stessa velocità di un umano privo di carico). È possibile far andare la forma un po' più veloce, fino a 45 metri per round (15 metri) ed è possibile farla correre, purché essa si trovi su di una superficie che glielo consenta e che abbia gravità sufficiente, fino a raggiungere una velocità doppia (90 metri per round).

### Forma Originaria

Il Piano di Esistenza sul quale un Immortale ha passato la maggior parte della sua vita da mortale si chiama il suo Piano di Provenienza, che può essere diverso dal suo Piano di Nascita, cioè il luogo in cui è nato. Quando un Immortale torna al suo Piano di Provenienza, la forma materiale del personaggio si tramuta immediatamente ed automaticamente nella sua forma mortale originaria. Nella maggior parte dei casi (come ad esempio per gli umani ed i semiumani), il Piano di Provenienza è il Primo Piano. Per gli Immortali che provengono da Piani diversi dal Primo, il Piano di Provenienza potrebbe essere uno dei quattro Piani degli Elementali, il Piano Etereo o addirittura il Piano Astrale. In tutti questi casi, è la storia dell'individuo (che collima spesso, ma non necessariamente, con quella degli altri membri della sua razza) a determinare il Piano di Provenienza.

Ogni Immortale subisce questo trattamento a causa di abitudini inveterate. Il personaggio ha passato tanti anni in questa forma ed al momento in cui rientra in contatto con le stesse condizioni ambientali (uniche in quel Piano) scatta questa reazione naturale ed irresistibile. Il cambiamento e la forma risultante non sono effetti magici.

Benché costretto entro la forma mortale, il personaggio è libero di scegliere qualsiasi età per quella forma, anche se quell'età non è stata raggiunta dal personaggio nella sua vita da mortale. Per esempio, un Immortale che era una donna nella vita da mortale potrebbe assumere la propria forma da vecchia, in modo da risultare pressoché irricognoscibile ai suoi compagni precedenti, benché possa aver raggiunto l'Immortalità quand'era molto giovane.

Insieme alla forma originaria ricompaiono tutti i punteggi delle caratteristiche fisiche e le altre caratteristiche di quella forma, a prescindere dalle caratteristiche attuali dell'Immortale. Se da mortale il personaggio era in grado di memorizzare e lanciare incantesimi, questa abilità viene recuperata e va ad aggiungersi alla capacità standard dell'Immortale di creare effetti magici spendendo Potere. Ritornano anche la capacità di attaccare, i Tirni Salvezza, la Classe dell'Armatura e tutte le altre caratteristiche da mortale.

I punteggi delle caratteristiche fisiche utilizzati devono essere esattamente quelli che il personaggio aveva prima di lasciare la vita da mortale. Possono anche essere quelli che aveva all'età prescelta, ma questo richiede che sia tenuto un registro accurato di tutto quello che ha fatto il personaggio oppure una buona dose di intuizione e cooperazione da parte del giocatore e del DM. Per esempio, se si usa una versione molto vecchia o molto giovane, i punteggi potrebbero essere piuttosto bassi. Qualunque metodo venga scelto dovrà essere applicato dal DM in modo equo e leale a tutti i personaggi, giocatori e non giocatori.

Se la forma mortale originaria viene creata dall'Immortale sul suo Piano di Residenza, il procedimento richiederà solo 3 round e, grazie alla lunga consuetudine del personaggio con quella forma, si salta la fase di progettazione. Il costo del procedimento comprende la spesa di

50 PP permanenti per la creazione della forma e di 50 PP temporanei per prenderne possesso.

Quando la forma di un personaggio cambia nel momento in cui entra nel Piano di Provenienza, non vi sono costi da applicare, in quanto il cambiamento avviene immediatamente ed automaticamente. Altrettanto automaticamente, quando l'Immortale si allontana dal Piano di Provenienza, torna alla sua forma precedente (a meno che, naturalmente, non si sia usata sempre e solo la forma mortale originaria). L'Immortale può impedire che ciò si verifichi scegliendo di mantenere la sua forma mortale originaria, ma in caso contrario il cambiamento avviene da sé e non costa niente.

Se un Immortale entra nel suo Piano di Provenienza in forma incorporea, o prende possesso di una forma già presente sul suo Piano di Provenienza, non è soggetto a questo cambiamento.

### Altre Forme

Spesso gli Immortali sperimentano altre forme per usi speciali. Applicare le procedure offerte di seguito (procedura in tre fasi).

#### Le tre fasi necessarie per ottenere una Forma

##### Fase 1: Progettazione

Prima di creare una forma, l'Immortale deve progettarela. Una forma materiale utilizzabile è composta da un miscuglio di energia, materia, pensiero, tempo e persino entropia. Non è facile individuare e separare nettamente le complicate trame dell'influenza delle varie Sfere.

Ma non è necessario farlo, perché questo interessa solo al personaggio. Al giocatore serve solo considerare le due variabili più importanti della forma, cioè, la sua grandezza ed il numero degli attacchi e confrontarle con quelle della forma mortale originaria dell'Immortale. Per determinare la riuscita nella progettazione della grandezza della forma è necessaria una prova di Intelligenza, mentre per il numero degli attacchi serve una prova di Sageszza.

Le prove sulle caratteristiche vengono sempre modificate a seconda della difficoltà del compito. Se le dimensioni della forma o il numero dei suoi attacchi sono inferiori rispetto a quelli della forma mortale originaria, la prova ha solo una probabilità di fallimento dell'1%. Se una delle due variabili è uguale rispetto ad essa, si avrà un modificatore per la "semplicità" del compito. L'aumento delle variabili fa aumentare la difficoltà del compito. Per ulteriori particolari, vedere la tabella seguente Variazioni nella Progettazione. Le creature con due braccia (come gli umani ed i semi-umani), che compiono normalmente un attacco per round, in questo caso contano come se avessero due attacchi per round.

Il tempo necessario alla progettazione di una forma con le stesse dimensioni o lo stesso numero di attacchi della forma mortale originaria equivale ad un mese. Questo lasso di tempo si dimezza in caso di riduzione delle variabili (le diminuzioni sono cumulative, fino a raggiungere un minimo di 1 settimana) e

## Il Piano di Residenza

raddoppia per ogni aumento delle stesse. Per esempio, un Immortale che in vita era un umano progetta una forma alta 14,4 metri e con 16 attacchi, ogni variabile è stata raddoppiata per tre volte, quindi il tempo totale necessario per la progettazione è di 64 mesi.

Le prove sulle caratteristiche avvengono a metà del periodo di progettazione. Prima di allora non c'è modo di sapere se si riuscirà o si fallirà, nemmeno con più di un *desiderio*. Se fallisce una delle due prove, l'Immortale si accorge dell'errore di progettazione e può sospenderla immediatamente.

Il giocatore deve solo descrivere il progetto in termini generali specificandone l'altezza, il numero di attacchi ed altre caratteristiche generali al DM, ma si presume che il personaggio Immortale progetti ed esamini ogni minimo particolare. Il personaggio può dedicarsi continuamente al suo progetto oppure completarne delle parti e poi sospenderlo per dedicarsi ad avventure o altri compiti. Non vi sono penalità per questa mancanza di continuità nella progettazione, in quanto ogni Immortale deve dedicare parte del suo tempo a compiti di manipolazione del multiverso (questo viene dato per scontato, non entra nel gioco). Spetta al DM specificare la quantità di tempo libero che può essere riservata alla progettazione di una nuova forma.

Se fallisce allo stadio di progettazione di una forma, l'Immortale non può provare a creare quella forma fino a quando non ha raggiunto un rango (non un livello) superiore. Per esempio, se un Temporale cerca di progettare un drago e fallisce, sbaglierà automaticamente ogni progetto uguale a questo fino a che non raggiungerà il rango di Celestiale; allora la procedura potrà ripartire dall'inizio. Un nuovo tentativo con un progetto che fallito in precedenza non usufruisce di alcun bonus per quell'esperienza e bisogna ripartire da zero.

Il DM può scegliere di formare delle categorie di questi progetti. Per esempio, un halfling ed un coboldo sono più o meno simili e se si sbaglia a progettare uno dei due, si potrebbe sbagliare automaticamente anche quando si tenta di progettare l'altro. Delle modifiche di lieve entità non bastano per fare un nuovo progetto. Per esempio, se è fallito il tentativo di progettare la forma di un Gigante delle Colline alto 3,6 metri, dovrebbe fallire automaticamente anche un eventuale tentativo di progettare un Gigante del Fuoco alto 4,6 metri.

### Variazioni nella Progettazione

Caratteristica	Effetto sulla Prova di Abilità
Inferiore	Modificare Probabilità di Fallimento dell'1%
Uguale	Modificare come "Facile"
Fino a 2x	Modificare come "Medio"
Più di 2x a 4x	Modificare come "Difficile"
Più di 4x a 8x	Modificare Probabilità di Riuscita dell'1%
Più di 8x	Impossibile

Esempio: Un Immortale che in precedenza era un uomo progetta una forma molto simile ad un Gargoyle – delle dimensioni di un uomo, ma con quattro attacchi per round. Le dimensioni sono più o meno le stesse, quindi la prova di Intelligenza viene modificata come "facile". Il numero degli attacchi è il doppio del normale, quindi la prova di Saggezza viene modificata come "di media difficoltà". Se entrambe le prove riescono, la progettazione della forma ha avuto successo. Se ne fallisce una, l'Immortale si accorge di aver sbagliato e deve rifare il progetto.

### Fase 2: Creazione

Una volta che la progettazione è riuscita, l'Immortale ha memorizzato ogni più piccolo particolare della forma, che non dimenticherà fino a che resterà Immortale (di qualsiasi livello). La memoria può essere sospesa temporaneamente a causa di effetti magici (come *demenza precoce*), ma ritorna quando questi effetti svaniscono.

Quando il progetto è stato portato a termine, la creazione diventa un compito relativamente facile per l'Immortale. Questa può avvenire solo sul Piano di Residenza dell'Immortale e solo se è presente un elemento materiale. Di solito, però, queste due condizioni sono facili da soddisfare.

Il costo di base per la creazione della forma dovrebbe aggirarsi sui 20 PP ogni 30 cm di lunghezza o di larghezza (si considera solo la dimensione maggiore), più 1 PP ogni mezzo chilogrammo di massa, il tutto per una somma complessiva di 50 PP come minimo. Il DM dovrebbe stabilire il costo definitivo. Se la forma è dotata di appendici lunghe o estensibili, si considera la loro lunghezza massima, anziché la dimensione corrispondente dalla forma base.

I costi di base si applicano ad una forma che abbia i punteggi delle caratteristiche fisiche varianti da 1 a 27. Si può raggiungere una capacità superiore moltiplicando il costo di base per due o più, in base alla tabella seguente.

### Capacità dei Punteggi di Abilità

Capacità del Punteggio di Abilità Fisica	Modificatore del Costo
Fino a 18 (bonus +3)	1/2
Fino a 27 (bonus +6)	1
Fino a 45 (bonus +9)	2
Fino a 70 (bonus +12)	3
Fino a 86 (bonus +15)	4
Fino a 98 (bonus +18)	5
Fino a 100 (bonus +20)	6

Gli aumenti dei punteggi delle caratteristiche, sia temporanei (per effetto di magia o combattimento con punteggi delle caratteristiche), sia permanenti (per aver speso PP), non possono portare i punteggi della forma a superare i limiti determinati al momento della sua creazione. Il giocatore saggio potrà così scegliere di creare una forma con un potenziale molto alto, anche se il personaggio Immortale potrebbe avere punteggi relativamente bassi, nel caso in cui questi bonus di tipo magico possono servire per il combattimento.

Una nuova forma che sia assolutamente identica per tutto tranne che per il potenziale dei punteggi delle caratteristiche non ha bisogno di essere progettata di nuovo. Può essere utilizzato il progetto precedente, basta applicare il costo in PP della creazione maggiorato al momento in cui si crea la nuova forma.

Nel momento in cui la forma viene creata, il DM deve riesaminare tutti i particolari di essa e può modificarli in rapporto alle esigenze imposte dagli equilibri del gioco e dalla logica. Il danno di base per ogni attacco deve essere approssimativamente uguale a quello di una creatura normale, simile per tipologia e grandezza. Nell'esempio sopra riportato, il danno di base per ogni attacco della forma simile al Gargoyle poteva essere 1-3/1-3/1-6/1-4 (come per un Gargoyle) e può essere aumentato fino ad un massimo di 1-4/1-4/1-8/1-6, ma non di più. Il bonus di Forza sui danni dell'Immortale sarà sempre sufficiente a migliorare il risultato in modo soddisfacente.

I bonus sui Tiri per Colpire e per i danni dovuti ad alti punteggi di Forza o di Destrezza si applicano solo a metodi di attacco che giustifichino questi incrementi. Il DM può ridurre oppure omettere i bonus sui danni in caso di forme d'attacco relativamente meno importanti. Per esempio, un giocatore potrebbe progettare una forma piccola, ma con molte braccia, nel tentativo di ottenere un grande potenziale di danno applicando più volte il bonus di Forza. In questo caso, però, il DM potrebbe sentenziare che gli attacchi della forma sono di entità trascurabile e non autorizzano l'uso di alcun bonus. È buona regola attenersi al fatto che i bonus sui Tiri per Colpire e per i danni non deono mai superare il massimo dei danni che possono essere inflitti normalmente con l'arma. Un pugnale che normalmente infligge da 1 a 4 danni potrà quindi avere un bonus massimo di +4 sui Tiri per Colpire e per i danni.

Il processo reale della creazione della forma viene dato per scontato ed ai fini del gioco risultano importanti solo pochi dettagli. Portarlo a termine richiede da 1 a 20 turni, a seconda della complessità del progetto. Il lavoro non deve essere interrotto, altrimenti la forma si rovina.

### Fase 3: Presa di Possesso

Dopo che una forma è stata progettata e creata, se ne può prendere possesso. Questa operazione costa 50 PP e richiede solo qualche secondo di tempo (un round). Non è un fenomeno magico e non può essere arrestato.

### Assunzione di una Forma già Esistente

Se la forma di un personaggio Immortale viene uccisa o resa altrimenti inservibile, il personaggio può scegliere di restare nell'area in questione e può ancora usare attacchi col Potere e con l'Aura (benché siano perdute quasi tutte le altre abilità). A questo punto, può decidere di tornare al suo Piano di Residenza e creare una nuova forma oppure di prendere possesso di una forma che si trova nelle vicinanze.

In alcune situazioni particolari, quest'ultima soluzione risulta essere l'unica possibile. Il personaggio non può prendere possesso di nessuna creatura vivente, in quanto la forza vitale di quest'ultima impedirebbe ogni tentativo del genere. La forza vitale può essere spostata con un effetto di *giara magica*, ma un Immortale allo stato incorporeo non è in grado di operare effetti magici. Neanche un alleato corporeo dell'Immortale può operare un effetto di *giara magica* su di una vittima facendolo durare abbastanza a lungo da permettere all'Immortale di entrarci prima che rientri il legittimo proprietario, questo risulta possibile solo se l'alleato corporeo dell'Immortale annulla precedentemente la mente della vittima, mediante un effetto di *demenza precoce* o qualcosa di simile. Un Immortale incorporeo può quindi occupare il corpo di un'altra forma vivente solo se ha un alleato che ha prima messo fuori uso e poi espulso dal corpo la forza vitale della vittima.

Anche le forme non morte sono parimenti inutilizzabili, in quanto anch'esse dotate di forza vitale, benché di tipo particolare, che impedisce i tentativi di possessione.

Se un essere vivente vuole prestare il suo corpo ad un Immortale deve essere in grado di lasciare prima libera la forma, cosa che rappresenta una caratteristica degli Immortali e non dei mortali. Un Immortale vicino può staccarsi dalla sua forma materiale per permettere all'Immortale incorporeo di prenderne possesso. Di solito la maggior parte degli Immortali non ha voglia di fare una cosa del genere, la faranno solo degli Immortali vittime di *charme* o veramente generosi.

L'Immortale incorporeo può, altrimenti, scegliere di prendere possesso di un oggetto inanimato. Questo non solo gli costa 50 PP come tutte le operazioni di possessione, ma è altresì inutile nella maggior parte dei casi. Gli oggetti non sono, per lo più, costruiti in modo da poter essere controllati da una forza vitale che li possiede.

Quando la forza vitale di un Immortale prende possesso di un oggetto non magico e

non ideato a questo scopo, l'Immortale deve sottostare ad una prova standard di Costituzione senza modificatori. Se fallisce, il tentativo è fallito e si disintegrano 120 cm cubi di materiale della forma (o una sfera con raggio di 30 cm). Se questo volume è superiore a quello dell'oggetto, si disintegra solo l'oggetto, non le cose che si trovano nelle sue vicinanze. Anche se la prova riesce (il che indica che la forza vitale dell'Immortale è stata capace di tenere insieme l'oggetto), deve essere ripetuta in ogni turno seguente (60 round), applicando gli stessi risultati.

### Golem & Drolem

Resta, però, ancora un'opzione. Si potrebbe trovare un costrutto maggiore e prenderne possesso. Dei costrutti si è parlato nel *Set Companion* di D&D (Libro DM, pag. 21). I costrutti minori possono disintegrarsi facilmente se un Immortale ne prende possesso; la loro forma è troppo fragile per sopportare lo sforzo. Dei costrutti maggiori – Gargoyle, Golem e Drolem - solo gli ultimi due sono costruiti abbastanza bene da permettere all'Immortale l'uso della loro forma. Quando la forza vitale dell'Immortale prende possesso di un Golem o di un Drolem, non è necessaria la prova di Costituzione.

Un personaggio incorporeo può muoversi a velocità incredibili, senza impedimenti materiali ed è perciò in grado di cercare una forma adatta in una zona molto vasta. Se trova un Golem o un Drolem, può prenderne possesso entrandoci e spendendo solo i 50 PP obbligatori.

Vengono applicate diverse limitazioni. L'Immortale non può cambiare la forma con mezzi magici e deve accontentarsi del movimento di cui essa è stata dotata. Un Drolem, che può essere stato costruito in modo da permettergli di volare, è, ovviamente, la forma più mobile. I Golem, invece, devono camminare, con una lentezza che può mettere a dura prova anche la pazienza di un Immortale.

Alla nuova forma si applica l'A-M dell'Immortale. Si possono produrre normalmente effetti magici che non alterino la forma e si può anche combattere normalmente col Potere. Inoltre, possono essere utilizzate tutte le abilità del Golem o del Drolem e se ne ereditano le immunità. Una forma di Drolem posseduta da un Immortale può soffiare gas velenoso tre volte al giorno, è immune a vari incantesimi e può utilizzare gli attacchi con il morso e gli artigli, infliggendo i danni indicati.

### Avatar

Un Immortale può scegliere di prendere possesso di una forma solo con una parte della sua forza vitale, anziché con tutta. Si applicano ancora i normali costi necessari per progettare e creare la forma e prenderne possesso. Questa forma, che contiene solo una parte della forza vitale dell'Immortale, si chiama *avatar*, mentre la forma che contiene la maggior parte della forza vitale dell'Immortale si chiama *primaria*.

Quando l'Immortale prende possesso della forma sceglie la quantità di forza vitale da infondere all'avatar. Nel gioco, il personaggio lascia nell'avatar il 5% del totale dei suoi Punti Ferita permanenti o più. L'avatar non è altro che un secondo corpo utilizzato dall'unica forza vitale dell'Immortale, fenomeno, questo, già visto a proposito delle orde del Piano degli Elementali della Terra (*Set Companion* di D&D, Libro del DM, pag. 41).

L'avatar possiede il numero di Punti Ferita che gli ha lasciato l'Immortale. Parallelamente, il resto della forza vitale dell'Immortale avrà un numero di Punti Ferita minore di prima. Per esempio, un Empireo di 1° livello con 310 Punti Ferita, potrebbe esistere i quattro corpi, tre dei quali sono avatar con 16 Punti Ferita ciascuno, mentre il quarto, la forma primaria, contiene il resto della forza vitale (262 Punti Ferita). È possibile trasferire all'avatar altri Punti Ferita, ma solo mediante contatto.

Quando un avatar viene ucciso, la sua forza vitale non diventa incorporea, in quanto non si tratta di forza vitale indipendente, bensì torna alla forma primaria.

Il numero massimo di avatar che possono essere usati da un Immortale è pari al numero di progetti che esso è in grado di mantenere (cioè pari al modificatore del punteggio della caratteristica per l'Intelligenza o a metà di esso, se gli avatar e/o i progetti si trovano su Piani di Esistenza diversi). Ogni avatar può agire liberamente ed in modo indipendente dagli altri per quanto riguarda le azioni fisiche, ma la forza vitale deve ancora limitarsi ad una sola azione di natura mentale per round. Così, utilizzando due avatar in un unico posto, l'Immortale può ottenere attacchi fisici addizionali, ma può ancora intraprendere un solo attacco col Potere per round, un solo effetto magico per round e così via. La fonte di questi attacchi di tipo mentale, però, può variare a seconda dell'avatar che si è scelto. Gli effetti magici di natura fisica si applicano verosimilmente solo alle forme individuali, mentre quelli di natura mentale si applicano a tutte. Per esempio, un aumento magico dell'A-M si applica solo alla forma che ha creato quell'effetto, mentre un effetto di *individuazione dei nemici* andrebbe a beneficio di tutte le forme.

Tutti gli avatar sono sempre consapevoli dell'esistenza degli altri avatar, anche se si trovano su altri Piani di Esistenza. Tra loro non è necessaria alcuna comunicazione, perché sono tutte manifestazioni della stessa, unica, forza vitale dell'Immortale. Se un avatar subisce un attacco di tipo mentale, tutti gli avatar verranno colpiti allo stesso modo. Un attacco basato sul tempo (come, ad esempio, l'attacco di un Jumper) provoca lo spostamento della sola forza vitale presente e non ha effetto sulle altre manifestazioni dell'Immortale. Gli

## Il Piano di Residenza

---

effetti di tipo fisico, invece, si limitano alla forma dell'avatar colpito.

L'Immortale potrebbe ritirare, in qualsiasi momento, la sua forza vitale da qualunque avatar stia utilizzando. Quando questo avviene se l'avatar in questione si trova su di un Piano che non sia il Piano di Residenza muore (cioè la sua forma non è più utilizzabile). Se invece si trova sul Piano di Residenza, la sua forma può essere conservata per un utilizzo successivo. Quando deve competere per avanzare di rango, l'Immortale deve raccogliere tutta la sua forza vitale in un'unica forma.

Gli avatar vengono comunemente utilizzati per la supervisione ed il controllo dei progetti. A volte vengono utilizzati per avere dei vantaggi in una mischia o in qualche altra azione, ma questo uso non è frequente per via del loro costo in PP e in quanto, in questo modo, si offrirebbero all'avversario bersagli multipli, creando ulteriori rischi per sé stessi.

### Artefatti

I PG Immortali possono creare degli Artefatti. I poteri degli artefatti ed i loro costi sono indicati nel *Set Master* di D&D (Libro del DM, pagg. 45-64). La creazione di un Artefatto da parte di un Immortale può avere luogo solo sul suo Piano di Residenza.

Per creare un Artefatto devono essere spesi dei PP permanenti. La maggior parte degli Immortali non crea artefatti prima di aver raggiunto il rango di Celestiale o un rango superiore. Solitamente gli Artefatti sono creati per farli utilizzare da forme mortali, in modo da difendere o comunque aiutare un progetto dell'Immortale. Gli effetti magici prodotti dagli artefatti hanno potere Immortale e possono interessare ogni forma di vita.

Quando viene creato un Artefatto, i suoi handicap e le sue penalità scaturiscono spontaneamente e vengono determinati dal DM. Questi effetti collaterali non possono essere evitati dai mortali che utilizzeranno l'Artefatto.

Se l'Artefatto viene utilizzato dagli Immortali, l'incidenza degli effetti collaterali sarà determinata in base al punteggio di Intelligenza del creatore dell'Artefatto. Se colui che lo utilizza possiede un'Intelligenza pari o superiore a quella del creatore, non vi sono effetti collaterali, altrimenti si incorre in una possibilità di effetti collaterali del 5% per ogni punto di differenza da controllare ogni volta che se ne presenti l'occasione. Per esempio, se il *Frammento di Sakkrad* (creato da un Gerarca, che ha Intelligenza 100) viene utilizzato da un apprendista Gerarca che ha solo 88 di Intelligenza, la possibilità di effetti collaterali è del 60% (12 punti di differenza). La probabilità che si incorra in una Penalità è data al 20%, ma in questo caso la probabilità sarebbe solo del 12% (il 20% del 60% prima calcolato).

## Sezione 6: Tabelle di Riferimento

**TABELLA 1: Avanzamento di Rango**

Rango	Livello	PP	Dadi Vita	Punti Ferita	Anti-Magia	Punteggio del Talento Superiore	Pop.**
<b>Iniziato</b>		–	15	75	50	(var)	7
<b>Temporale</b>	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	1000	25	150			20
<b>Celestiale</b>							
	Novizio	1050	25	160	60	25	19
	1° Livello	1300	26	186			18
	2° Livello	1600	27	200			17
	3° Livello	1900	28	220			16
	4° Livello	2200	29	240			15
Alto Celestiale	5° Livello	2500	30	260			14
<b>Empireo</b>							
	Novizio	2625	30	280	70	50	13
	1° Livello	3000	31	310			12
	2° Livello	3500	32	340			11
	3° Livello	4000	33	370			10
	4° Livello	4500	34	400			9
Alto Empireo	5° Livello	5000	35	430			8
<b>Eterno</b>							
	Novizio	5250	35	460	80	75	7
	1° Livello	6000	36	500			6
	2° Livello	7000	37	540			5
	3° Livello	8000	38	580			4
	4° Livello	9000	39	620			3
Alto Eterno	5° Livello	10000	40	660			2
<b>Gerarca</b>							
	Novizio	10500	40	700	90	25	*(1)
	1° Livello	11000	41	750			
	2° Livello	12000	42	800			
	3° Livello	13000	43	850			
	4° Livello	14000	44	900			
Gerarca Assoluto	5° Livello	15000	45	1000		100	1

\* Ogni Sfera di Immortali ha il proprio, unico, Gerarca che la governa e che ha un “pupillo” (aiuto o apprendista) che può prendere il suo posto in caso di necessità.

\*\* Popolazione si riferisce al numero totale degli Immortali che possono esistere in ciascun livello.

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

Punteggio	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			Aura
			Max	Morale		
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.	
				14
Iniziato				
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	20	21	22	23	24	25
27+ fino a 29	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
29+ fino a 31	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
31+ fino a 33	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
33+ fino a 35	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	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
<b>Tutte</b>	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,
Tempo	Anti-Animali e Barriera Anti-Piante		Gemme, Metalli, Pareti Scorrevoli & Passaggi Segreti
Tempo	Percentuale di Anti-Magia (10%-50%) Barriera o Raggio	Materia	Porta Dimensionale
Tempo	Mostrarsi	Materia	Disarmante
Tempo	Bonus alla Classe dell'Armatura (da 2 a 10)	Energia	Disintegrazione
Materia	Incantesimo di Babele	Energia	Distruzione del Male
Materia	Barriera	Tempo	Dissolvi Magie
Energia	Abbraccio Stritolante	Energia	Effetto Deflettente
Energia	Esplosione	Tempo	Dissoluzione
Materia	Mimetizzazione	Tempo	Schivare Proiettili, Attacchi Direzionali
Energia	Benedizione	Materia	Terremoto
Tempo	Maledizione	Materia	Elasticità
Tempo	Arma a Soffio, Acido o Ghiaccio	Pensiero	ESP
Energia	Arma a Soffio, Fuoco	Pensiero	Nube Esplosiva
Pensiero	Arma a Soffio, Gas Velenoso	Materia	Demenza Precoce
Tempo	Insetticida	Pensiero	Cerca Percorsi, Passaggi Segreti, Trappole (capacità magica)
Materia	Galleggiabilità (quantità variabili)	Tempo	Dito della Morte
Energia	Nascondersi	Energia	Palla di Fuoco, Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato
Pensiero	Evoca Fulmine	Materia	Carne in Pietra
Pensiero	Calma	Materia	Disco Levitante
Tempo	Dissoluzione	Energia	Volare
Tempo	Causa Malattia	Materia	Campo di Forza
Materia	Causa Paura	Energia	Sblocca Mostri, Sblocca Persone
Tempo	Causa Ferite (Leggere, Gravi e Critiche)	Materia	Forma Gassosa
Pensiero	Cambiare Odori	Energia	Cancellare
Tempo	Cambiare Gusti	Pensiero	Imposizione o Ricerca
Pensiero	Charme Mostri, Persone, Piante, Multiplo	Materia	Crescita Animale, Crescita dei Vegetali
Pensiero	Scelta dell'Opzione Migliore	Energia	Terreno Illusorio
Pensiero	Chiaraudienza	Pensiero	Indurire
Pensiero	Chiaroveggenza	Energia	Velocità
Energia	Scalare Pareti (70%-120%)	Materia	Cura
Materia	Clonare	Pensiero	Sentire Rumori (50%-140%)
Tempo	Blocca Porta	Energia	Scalda Metalli
Pensiero	Nube Mortale	Materia	Nascondersi nelle Ombre (30%-100%)
Pensiero	Comunicazione con gli Dei	Tempo	Bonus per Colpire (da +1 a +3 per DV)
Pensiero	Comunicazione	Energia	Bonus al Tiro per Colpire (da +1 a +10)
Pensiero	Occultamento dell'Allineamento	Tempo	Blocca Animali, Mostri, Persone, Porte
Materia	Confusione	Energia	Parola Sacra
Pensiero	Evocazione degli Elementali	Tempo	Tempesta o Muro di Ghiaccio
Pensiero	Contattare Altre Dimensioni	Pensiero	Individuare
Tempo	Lancia Incantesimo	Tempo	Immunità agli Attacchi da Invecchiamento
Pensiero	Controllo degli Animali, Draghi, Giganti, Piante	Tempo	Immunità agli Attacchi da Soffio
Pensiero	Controllo della Temperatura nel raggio di 3 metri	Pensiero	Immunità alle Malattie, Paralisi, Tempo
Tempo	Controllo dei Non Morti (Minori o Maggiori)	Tempo	Immunità al Riscuochi di Energia & Veleno
Pensiero	Controllo dei Venti	Tempo	Immunità
Materia	Creazione di Animali, Mostri o Oggetti Normali	Tempo	Controllo dell'Inerzia
Materia	Creazione del Cibo	Pensiero	Infravisione
Energia	Creazione di Aura Magica	Pensiero	Sciame di Insetti
Tempo	Creazione di Veleno	Materia	Invisibilità, Inv. nel Raggio di 3 Metri, Inv. Multipla
Tempo	Creazione dell'Acqua	Pensiero	Segugio Invisibile
Pensiero	Morte Volante	Materia	Scassinare
Materia	Cura, Cura Automatica	Pensiero	Individuazione dell'Allineamento
Pensiero	Cura Cecità	Energia	Saltare da 9 a 36 metri (con Bonus al Tiro per Colpire)
Materia	Cura Malattie	Materia	Levitazione
Materia	Cura Ferite (Leggere, Gravi, Critiche)	Pensiero	Rivelatore di menzogne
Tempo	Maledizione	Tempo	Sottrai Vita
Materia	Danza	Tempo	Trappola Vitale
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	Disegnare 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 Pianta
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 DV
Tempo	Protezione dalle Creature (qualcuna, molte, la maggior parte, tutte)	Materia	Smuovi Legno
Tempo	Protezione dal Male, Prot. da Male nel Raggio di 3 Metri	Energia	Ventriloquo
Tempo	Protezione dai Fulmini	Tempo	Vittoria
Tempo	Protezione dai Licantropi	Energia	Muro di Fuoco
Materia	Protezione dalle Individuazioni Magiche	Materia	Muro di Ferro, Pietra
Tempo	Protezione dai Proiettili Normali	Materia	Torci Legno
Tempo	Protezione dal Veleno	Pensiero	Apnea
Tempo	Protezione dai Non Morti	Energia	Bonus Armi (al Danno o alla Forza)
Pensiero	Purificazione del Cibo e dell'Acqua	Pensiero	Controllo del Tempo Atmosferico
Energia	Resurrezione, Resurrezione Integrale	Materia	Ragnatela
Pensiero	Lettura dei Linguaggi	Energia	Movimento tra Ragnatele
Pensiero	Lettura del Magico	Pensiero	Desiderio
Materia	Rigenerazione	Pensiero	Occhio dello Stregone
Materia	Reincarnazione	Tempo	Chivistello Magico
Energia	Rimuovi Barriera, Maledizione, Trappole (50%-100%)	Energia	Potere Magico
Pensiero	Liberazione dello Charme, Paura, Imposizione	Materia	Servo Fluttuante
Materia	Riparazione Oggetti (normali o magici)	Pensiero	Visione a Raggi X



## Indice dell'Immortal: Guida del Giocatore

<b>A</b>	<b>M</b>
Allineamento .....4	Movimento .....10
Anti-Magia .....9	Interdimensionale .....10
Artefatti .....28	Interplanare .....10
Attacchi col Potere .....13	Tridimensionale .....11
Attacchi con la Magia .....13	Universale .....10
Aura .....12	
Avanzamento di Livello .....22	<b>N</b>
Avanzamento di Rango .....22	Nome .....3
Avatar .....27	
<b>B</b>	<b>O</b>
Beni Materiali .....7	Opzioni ed Abilità .....8
<b>C</b>	<b>P</b>
Carisma .....5	Piano di Residenza .....23
Classe dell'Armatura .....4	Effetti .....23
Combattimento .....12	Forme Materiali .....24
Combattimento Fisico (Mischia) .....12	Sviluppo del Piano .....23
Con Armi .....12	Punteggi delle Caratteristiche .....4
Ordine degli Eventi .....11	Attacchi alle Caratteristiche .....6
Senz'Armi .....13	Aumento dei Punteggi delle Caratteristiche .....5
Costituzione .....5	Diminuzione dei Punteggi delle Caratteristiche .....5
Curare i Non Morti .....17	Effetti Diretti dei Punteggi delle Caratteristiche .....4
	Prove .....6
<b>D</b>	Punti Esperienza .....3
Dadi Vita e Punti Ferita .....4	Punti Potere .....3
Danno .....17	
Destrezza .....5	<b>R</b>
Difese e Recupero .....9	Rango e Livello .....3
	Razza .....3
<b>E</b>	<b>S</b>
Equipaggiamento .....7	Saggezza .....4
Evocazione e Convocazione .....17	Sensi .....8
	Sfere .....8
<b>F</b>	<b>T</b>
Forma, Immortale .....3	Talenti .....5
Creazione di una Forma .....25	Prove .....5
Forma Comune .....3	Tiri per Colpire .....6
Forme d'Attacco .....12	Modificatori .....6
Forza .....4	Tiri Salvezza .....5
<b>I</b>	<b>V</b>
Inclinazione .....9	Velocità .....4
Di Piani Specifici .....9	
Locale .....10	
Intelligenza .....4	