

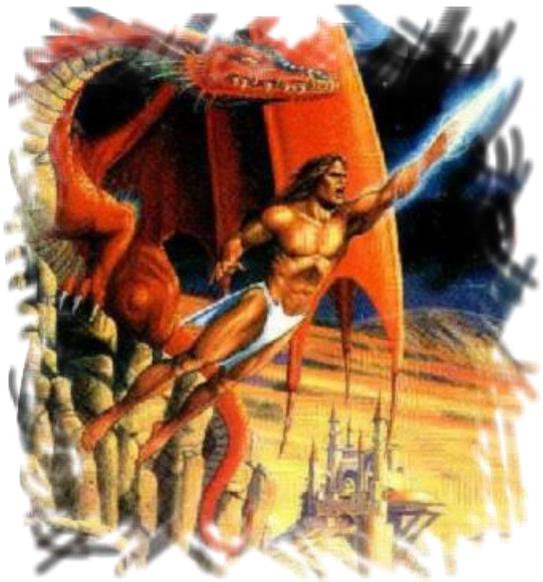


La ricerca dell'Immortalità

a cura dei Cavalieri del Norwold



Verso l'Immortalità



Avvicinandosi al 36° e ultimo livello, i personaggi vengono a conoscenza di poteri molto maggiori dei loro, poteri al di là della percezione umana. Essi si rendono conto dell'esistenza di esseri superiori che manipolano il mondo, e forse l'intero universo, perseguendo i loro inconoscibili obiettivi. Questi esseri sono gli Immortali.

All'epoca in cui erano anch'essi mortali, questi leggendari eroi ottennero benemeritenze tali da essere ricompensati con poteri e responsabilità superiori a quelli di qualunque altro essere. Ora, divenuti Immortali, sono in grado di manovrare sottilmente, perseguendo lo scopo di far progredire la loro sfera di potere. Da ciò nascono epiche saghe, che servono a valutare il valore dei semplici mortali e a perseguire i misteriosi obiettivi degli Immortali.

Poiché tutti gli Immortali furono mortali, il DM può consentire ai personaggi di ricercare l'Immortalità, intraprendendo il lungo viaggio nelle leggende eroiche.

L'Immortalità è difficile da conseguire e la maggior parte di coloro che provano, non vi riuscirà mai. Tuttavia, i personaggi più tenaci ed eroici, possono riuscirci dando prova del loro grande valore. Comunque, è probabile che, dopo aver ottenuto l'Immortalità, un personaggio si ritiri dal regno dei vivi e che di lui non si senta mai più parlare. Qualsiasi mortale intelligente che raggiunge l'ultimo livello può tentare di raggiungere l'Immortalità.

L'unico sistema per conseguire l'Immortalità consiste nel portare a termine parecchi compiti di grandissima difficoltà. Ci sono otto sentieri che portano all'Immortalità, i primi quattro corrispondono ad una delle quattro sfere elementali di potere, gli altri quattro si oppongono a questi e rappresentano i percorsi della sfera dell'entropia. Esiste poi un ulteriore percorso per raggiungere l'immortalità che è rappresentato dalla conoscenza dell'ultimo incantesimo di 9° livello dei maghi appartenenti alla sconosciuta Confraternita della Radiosità di Glantri: *Trascendere la Vita*. (vedi Atlante di Glantri)

La scalata

Un personaggio umano deve raggiungere il 30° livello, mentre un semi-umano deve ottenere un punteggio di esperienza uguale a 1.000.000 PX per candidarsi all'immortalità. Conseguiti questi requisiti, è possibile cominciare la ricerca di un sentiero per l'Immortalità.

Questi sentieri non sono comunemente conosciuti; il DM può usare questa ricerca come base per una lunga avventura; alternativamente, può stabilire che l'avanzamento di un livello, o il conseguimento di altri 120.000 PX, indichi il completamento della ricerca.

Ogni sentiero per l'Immortalità comincia con la ricerca di un Immortale e la petizione per ottenere la sua sponsorizzazione. La ricerca dell'Immortale porta spesso il questuante sulle cime di montagne, remote

e altissime, che abbiano fama di essere luoghi particolarmente pericolosi e inaccessibili. Una volta stabilita tale località, il mortale deve riunire un tesoro di particolare ricchezza per la Sfera dell'Immortale. Questo dono deve essere di particolare bellezza e avere caratteristiche corrispondenti alla natura della Sfera dell'Immortale. Le possibilità di risposta positiva da parte dell'Immortale sono direttamente proporzionali alla ricchezza e al valore del dono.

A questo punto, il viaggio può avere inizio. Esso deve richiedere almeno un anno in tempo di gioco; inoltre, nel corso del viaggio, il personaggio deve avanzare di un livello o guadagnare altri 120.000 PX. Il viaggio deve essere molto insidioso e costellato da una serie di eventi collaterali che possano distrarre il personaggio dal suo scopo finale. Il dono deve essere custodito, con cura onde evitarne il furto o il danneggiamento; se ciò dovesse verificarsi, il danno deve essere riparato o il dono recuperato, prima di poter continuare il viaggio.

Anche la scalata della montagna deve risultare impegnativa. Il DM deve predisporre sette incontri, ognuno dei quali fungerà da test per le seguenti qualità:

- **Onore e lealtà**
- **Fedeltà alla Sfera di Potere**
- **Ingegnosità, risolutezza al di fuori del combattimento**
- **Valore**
- **Tenacia di fronte alle avversità**
- **Misericordia e carità**
- **Saggezza**



Tali caratteristiche possono richiedere adattamenti, dovuti ai diversi allineamenti. Non sempre è necessario vincere un incontro, per poter continuare la scalata; è però necessario dimostrare di possedere le qualità sopraindicate.

Raggiunta la vetta, il personaggio deve meditare per 1-6 giorni, chiamando telepaticamente l'Immortale, il quale viene sempre raggiunto dall'invocazione, ma, prima di rispondere, effettua una valutazione del carattere del personaggio.

Per stabilire la risposta dell'Immortale, si tira 1d10, adottando i modificatori seguenti:

- 5 se l'Allineamento del personaggio è diverso
 - +3 per ogni accompagnatore del personaggio
 - 3 per ogni test fallito durante l'ascesa della montagna
 - +1 per ogni test superato
 - +1 se il personaggio ha con sé un manufatto Minore
 - +2 se il personaggio ha con sé n manufatto Inferiore
 - +4 se il personaggio ha con sé un manufatto Maggiore
 - +6 se il personaggio ha con sé un manufatto Superiore
- Nonostante i modificatori, il risultato finale non può essere inferiore a 1 o superiore a 10.

Responsi:

1-2 L'Immortale è sfavorevolmente impressionato e fa sapere al personaggio, inviandogli un segno entro 1-6 giorni, che non risponderà all'invocazione

3-8 L'Immortale si presenta in 1-100 giorni. Entro 1-4 giorni invia un segno che preannuncia l'imminenza del suo arrivo.

9-10 L'Immortale è molto impressionato e si presenta in 1-6 giorni.

Durante l'attesa dell'arrivo dell'Immortale, il personaggio deve rimanere sulla vetta del monte e trascorrere l'80% del suo tempo di veglia in meditazione. Se abbandona la montagna, si rende necessario un nuovo controllo del Responso dell'Immortale, cui si applica una penalità di 2. Se l'Immortale risponde, invia un segno per invitare il personaggio a ritornare sulla montagna. Se il secondo risultato è 9 o 10, l'Immortale si manifesterà in qualsiasi posto in cui si trovi il personaggio al momento dell'apparizione, ma non mentre il personaggio si trova in compagnia di un altro individuo.

L'arrivo di un Immortale rappresenta sempre un avvenimento particolare, grandioso o misterioso. Si materializza in forma elementale, a seconda della sfera di appartenenza:

Materia: emerge dalla terra oppure si presenta come qualsiasi creatura mortale;

Energia: fiammeggiante, particolarmente luminose, giunge su un raggio di luce;

Tempo: si presenta in forma di acqua o come una tempesta;

Pensiero: si presenta in forma di un'illusione, selvaggia e avvolta nel vento;

Entropia: si presenta come un'ombra appena percettibile nell'oscurità della notte.

L'apparizione dell'Immortale immediatamente causa la paralisi di tutti i mortali presenti nella zona. L'Immortale può liberare a piacimento le creature colpite da paralisi.

Egli esamina il personaggio e poi comunica con lui, verbalmente o telepaticamente, per informarsi di quale sia lo scopo della sua invocazione. Il mortale deve spiegare i suoi desideri e presentare il suo dono. Qualunque sia la risposta, l'Immortale prenderà il dono e nel 50% dei casi, prenderà anche tutti i tesori e gli oggetti magici che il mortale e i suoi compagni hanno con sé.

Per determinare la risposta dell'Immortale si tira 1d10, che è soggetto ai modificatori elencati di seguito:

-5 se il personaggio sembra altezzoso

2 se il valore del dono è inferiore a 25.000

+1 se il valore del dono è uguale o superiore a 25.000 mo

+1 ogni 25.000 mo di valore oltre 25.000 (valore del dono 50.000 mo: +2, valore del dono 75.000 me: +3, ecc.)

Risposte:

1-2 Petizione Respinta. L'Immortale distrugge il dono e predispone una ricerca per il personaggio, prima che questi possa ritornare nuovamente a proporre la sua petizione.

3-8 Petizione Accolta.

9-10 Petizione accolta con entusiasmo. L'Immortale regala al personaggio un piccolo oggetto magico della sua sfera di potere e lo teletrasporta a casa.

Se l'Immortale accoglie la petizione, trasmette al personaggio le istruzioni relative agli ulteriori passi da intraprendere nel seguire il sentiero per l'Immortalità. In genere, egli risponde alle domande, purché esse siano ragionevoli. Poi, stabilisce le condizioni per il successivo incontro, e se ne va, senza lasciare alcuna traccia della sua presenza.

Dopo la sua partenza, l'Immortale non si farà più vedere fino al termine del sentiero o finché il personaggio tornerà a proporre la petizione. Da questo momento in poi, l'Immortale, anche se invisibile, porrà ostacoli e difficoltà sul sentiero del personaggio.

Le sfere di potere

Ogni Immortale può servire un'unica sfera di potere; dalla lotta per la supremazia tra le Sfere di potere derivano i conflitti che sono oggetto della campagna.

L'intero universo può essere diviso in cinque componenti o sfere di potere, ossia le sfere della Materia, dell'Energia, del Tempo, del Pensiero e dell'Entropia o Sfera della Morte. Ogni cosa dell'universo comprende tutte e cinque queste componenti, mescolate in diversa percentuale. Ogni Immortale può servire un'unica sfera di potere, cercando di aumentarne l'influenza, o di mantenere lo status quo nei rapporti tra le varie sfere.

In ogni sfera sono presenti tutti gli allineamenti, ma uno di essi è quello dominante.

La **Sfera della Materia** è strettamente connessa all'elemento della *terra*. Il suo scopo è la resistenza alla rovina e alla distruzione ed è quindi caratterizzata dalla tendenza alla forza e alla stabilità. La materia, nelle sue tre forme, rappresenta l'elemento costituente di tutte le cose. Anche nella rovina, usa gli elementi per creare nuove forme. La materia è estremamente variabile e può facilmente mutare nuove forme. Rappresenta l'allineamento Legale (ordine e forma in tutte le cose) favorisce la classe dei guerrieri. Si oppone agli sforzi della sfera del Tempo e fornisce al Pensiero l'ordine esistente.

La **Sfera dell'Energia** è strettamente connessa all'elemento del *fuoco*. Il suo scopo principale è la creazione di nuova energia e attività. L'energia è estremamente attiva e dinamica. Persegue la modifica e la trasformazione delle cose, mediante il consumo della Materia, rallentamento del Tempo e il tentativo di costringere il Pensiero a liberare più energia. L'energia è estremamente creativa e ha la capacità di incanalare le energie magiche per la formazione di cose dall'etereo. Rappresenta l'allineamento caotico (disordine diversificazione) e favorisce la classe dei maghi. Si oppone agli sforzi del Pensiero, tesi al controllo, e tenta di trasformare la Materia. così da resistere alle devastazioni del Tempo.

La **Sfera del Tempo** è strettamente connessa all'elemento dell'*acqua*. Il suo scopo è la promozione dei cambiamenti in tutte le cose il mantenimento dello scorrere del tempo. tempo è ovunque, scorre e fluisce, ricicla le lezioni del passato per renderle attuali nel presente. È una forza creativa che si serve della nascita e dell'invecchiamento per cambiare le cose. Rappresenta l'allineamento Neutrale, poiché cerca il cambiamento, ma anche la stabilità attraverso le epoche e favorisce la classe dei chierici. Si oppone agli sforzi della sfera della Materia che tenta di resistere ai cambiamenti, causa una perdita di Energia attraverso lo scorrere del Tempo fornisce al Pensiero le lezioni della storia.

La **Sfera del Pensiero** è strettamente connessa all'elemento dell'*aria*. Il suo scopo l'applicazione di categorie a tutto quanto esiste e la riduzione delle altre sfere a suoi strumenti. Il Pensiero è l'autentica essenza degli Immortali; è realizzazione, filosofia conoscenza. Il Pensiero tenta di analizzare ogni cosa e può manipolare gli altri poteri dell'universo. Non rappresenta un unico allineamento, ma li comprende tutti e tre. Favorisce la classe dei ladri. Si oppone agli eccessi caotici della sfera dell' Energia e tenta di manipolare gli effetti del Tempo per creare ordine e forma nella Materia.

La **Sfera dell'Entropia** non è connessa ad alcun elemento. Il suo scopo è la distruzione definitiva dell'universo. Le altre quattro sfere si oppongono all'Entropia, pur riconoscendone l'importanza nel funzionamento di ciascuna di loro L'Entropia è la debolezza dell'universo, lo spreco e la rovina, è il tentativo di portare alla fine ogni cosa; allo stesso tempo, la sua stessa esistenza non è concepibile o possibile senza quella degli altri poteri; quindi, essa cerca di sottometterli, prima di portare la distruzione

totale. L'Entropia cerca di distruggere la Materia, di disperdere l'Energia, di fermare il Tempo e di impedire il progresso del Pensiero.

Lo scopo principale dell'universo è il bilanciamento delle sfere dei poteri. Se una sfera dovesse guadagnare un eccessivo predominio sulle altre, la vittoria finale non potrebbe che essere dell'Entropia, poiché tutte le sfere sono necessarie all'armonia. Benché ogni sfera tenda costantemente al proprio predominio e alla propria crescita, le altre sfere tentano di conservare un equilibrio, impedendone o almeno ritardandone l'ascesa.



Se un personaggio raggiunge l'Immortalità, deve ritirarsi dal gioco. Tuttavia, il DM può consentire al neo Immortale di usare le sue abilità per assumere qualsiasi forma e partecipare a nuove avventure con altri PG. Un Immortale può assumere l'identità di un personaggio di qualsiasi classe, di livello equivalente agli altri membri del gruppo; in questo modo sarà possibile completare un gruppo, qualsiasi classe di personaggio sia necessaria.

In questa forma, un Immortale guadagna un punto di potere ogni 40.000 PX guadagnati.

I sentieri

L'obiettivo successivo di un mortale che si è guadagnato uno sponsor, consiste nel conseguire l'ultimo livello. Il principio a cui dovrà ispirarsi, da questo momento in poi, sarà la fedeltà alla sfera di potere da lui prescelta, alla quale dovrà apportare gloria e onori nel corso delle prove a cui sarà sottoposto.

Il sentiero che il personaggio dovrà intraprendere dipende dalla sfera scelta.

- 1) Il **sentiero della Dinastia** è la strada per la *sfera del Tempo*,
- 2) il **sentiero dell'Eroe Epico** conduce alla *sfera del Pensiero*,
- 3) il **sentiero del Modello** porta alla *sfera dell'Energia*
- 4) il **sentiero del Dotto** alla *sfera della Materia*.

Esiste anche la possibilità di percorrere la ricerca dell'immortalità nella sfera dell'Entropia. Dato che l'Entropia si oppone alle altre quattro sfere, nel suo caso esistono ben quattro sentieri distinti:

- 5) **Tiranno**, è il sentiero che si oppone alla *sfera del Tempo*.
- 6) **Distruttore**, è il sentiero che si oppone alla *sfera del Pensiero*.
- 7) **Signore dei dungeon** è il sentiero che si oppone alla *sfera dell'Energia*
- 8) **Manipolatore** è il sentiero che si oppone alla *sfera della Materia*

ognuno dei quali si oppone direttamente ad uno dei quattro sentieri delle altre sfere in una sorta di parodia negativa o compensativa.

Ogni sentiero comporta cinque difficili prove, che naturalmente il mortale deve superare:

1. le avventure del personaggio devono portarlo a guadagnare una determinata quantità di esperienza, uguale a 600.000 PX, ridotti però a 400.000 PX per la classe favorita dalla sfera;

2. il personaggio deve completare una nuova ricerca e recuperare un manufatto Inferiore o Maggiore della sua sfera di potere. Tale ricerca dovrebbe richiedere parecchi anni;
3. il personaggio deve completare una determinata prova di uno specifico valore per la sua classe e sfera (si veda sotto);
4. il personaggio deve preparare una testimonianza della sua grandezza, che comprenda un numero di seguaci e un monumento permanente. Una parte dei seguaci, non inferiore all'80%, deve essere viva al momento del completamento del sentiero. Il monumento alla sua grandezza deve essere finanziato dal personaggio stesso, il quale deve anche partecipare alla sua fabbricazione, o procurandosi i materiali componenti e la mano d'opera mediante avventure, oppure assumendosi il rischio della fabbricazione;
5. il personaggio deve conseguire un determinato obiettivo, dal quale trarrà benefici la sua sfera (si veda sotto).

Portata a termine questa procedura, il personaggio deve ritornare alla montagna e incontrarsi con il suo sponsor Immortale. Se il personaggio non ha superato una o più prove, l'Immortale può imporgli il conseguimento di ulteriori requisiti, necessari al conseguimento dell'Immortalità.

Se tutte le prove sono state superate, si tiri 1d10. Su un risultato di 1, l'Immortale stabilisce che, per suo capriccio, il personaggio ha fallito e non gli concede l'Immortalità; può quindi stabilire nuove prove o porre un diniego definitivo. In caso di successo, il mortale avrà ancora un anno per sistemare i suoi affari, prima di poter lasciare la Prima Dimensione e partecipare alle lotte cosmiche.

1) **Dinastia**

Questa è la strada per la *Sfera del Tempo* che favorisce la classe dei **chierici**.

Ricerca

Il personaggio deve cercare un manufatto che gli consenta di viaggiare nel tempo.

Prova

Il personaggio deve viaggiare nel futuro, in tre diversi periodi, e aiutare tre diversi discendenti a mantenere il loro Regno e perpetuare la dinastia.

Testimonianza

Il personaggio deve creare un Regno con una popolazione umana non inferiore a 50.000 individui, oppure semiumana non inferiore a 10.000 individui. Inoltre, deve progettare e costruire una nuova, grande capitale per il suo Regno.

Obiettivo

Il personaggio deve fondare una dinastia, che deve governare egli stesso e i suoi discendenti, per almeno 20 anni. Scaduto questo periodo, è necessario che il personaggio abbia un nipote vivente, in grado di perpetuare la dinastia. Il nipote può essere tanto un consanguineo, quanto adottato, ma deve essere ufficialmente annunciato il suo ruolo di re. Nel corso dei 20 anni, il personaggio deve affrontare almeno 4 prove impegnative per il suo governo.



2) Eroe epico

Questa è la strada per la *Sfera del Pensiero* che favorisce la classe dei **ladri**.

Ricerca

L'eroe epico deve cercare un manufatto Superiore della Sfera del Pensiero.

Prova

L'eroe epico deve impadronirsi di un manufatto della Sfera dell'Entropia e sconfiggerlo.

Testimonianza

L'eroe epico deve nominare e addestrare un successore, che deve essere un personaggio di un altro giocatore. Inoltre, l'eroe epico deve creare una nuova arma leggendaria.

Obiettivo

L'eroe epico deve basare la sua esistenza sugli ideali eroici di coraggio, fermezza e altruismo. Deve portare a termine un compito quasi impossibile, ad esempio scacciare tutti i draghi dalla terra o costruire un castello nel cielo. L'impresa deve richiedere circa cinque anni.



3) Modello

Questa è la strada per la *Sfera dell'Energia* che favorisce la classe dei **maghi**.

Ricerca

Il Modello deve cercare un manufatto Superiore dell'Energia.

Prova

Il Modello deve creare un oggetto magico totalmente nuovo. Il costo per la ricerca necessaria a creare un oggetto del genere eguaglia i PX del personaggio. I componenti devono essere molto rari e difficili da trovare, comprendendo almeno un oggetto irreali, come il passo di un gatto o il ruggito di un leone, che costringa il giocatore ad esercitare la sua creatività per trovare un sistema che gli consenta di appropriarsi di tale elemento.

Testimonianza

Il Modello deve reclutare almeno 6 apprendisti, i quali devono raggiungere almeno il 12° livello. Inoltre, deve trasformare la regione circostante la sua abitazione, conferendo ad un'area di almeno 100 Km di raggio un aspetto caratteristico e trasferendovi un nucleo di neo abitanti.



Obiettivo

Il Modello deve essere riconosciuto superiore a tutti gli altri maghi, in un raggio di 1.000 km. Per conseguire tale risultato, può sfidare i rivali in duelli magici, o scacciarli dall'area prescritta. Deve scontrarsi con almeno 8 maghi, di livello non inferiore al 25°, che possono unirsi contro il Modello.

4) Dotto

Questa è la strada per la *Sfera della Materia* che favorisce la classe dei **guerrieri**.

Ricerca e Obiettivo

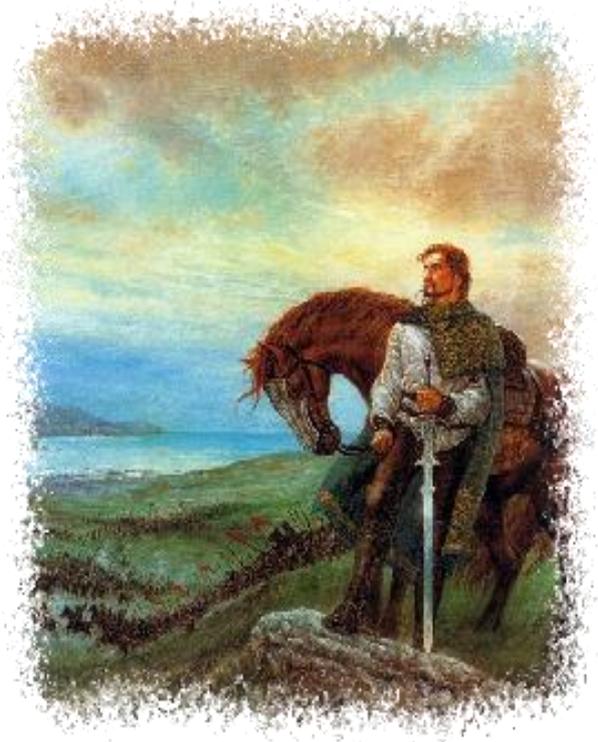
Il Dotto deve affrontare una prova che gli richiede di avere successo in tre vite, rispettivamente come chierico, ladro e mago. Nel corso di ognuna di queste tre vite, deve cercare e ottenere lo stesso manufatto. Ogni nuova carriera comincia al primo livello, senza alcun ricordo delle vite precedenti. Ogni ricerca può avere inizio solo quando il personaggio raggiunge il 5° livello. Dopo che ognuna delle due prime ricerche avrà avuto successo, l'Immortale gli apparirà, entro 10 200 giorni, reclamando il manufatto; poi ridurrà il personaggio al primo livello e gli farà dimenticare il passato, in maniera che possa ricominciare come personaggio della classe successiva. La terza volta, al Dotto sarà concesso di tenersi il manufatto e di ricordare le vite precedenti.

Prova

Dopo aver completato l'ultima parte della ricerca, il Dotto sarà l'unico protagonista di avventure, il cui obiettivo consiste nel raggiungimento del 12° livello; potrà disporre delle abilità delle varie classi di personaggi impersonate, e avanzerà in tutte le classi contemporaneamente.

Testimonianza

Il Dotto deve essere accompagnato, nelle sue avventure, da un membro di ogni classe di personaggi. I suoi compagni non possono partire da un livello più alto del personaggio. Se qualcuno di loro dovesse essere ucciso, l'aspirante Dotto deve trovare il modo di farlo risorgere, mettendo in secondo piano il suo obiettivo principale, qualora ciò sia necessario. Completata la Ricerca, e prima della Prova, il personaggio deve erigere un monumento alto almeno 30 metri, a memoria e glorificazione delle sue avventure. Il monumento deve restare al suo posto per almeno 10 anni.



5) Tiranno

Questo è il sentiero che si oppone a quello del Dinasta e in generale alla sfera del Tempo.

Coloro che seguono questa strada sono individui votati alla conquista e al dominio col pugno di ferro, spesso violenti e guerrafondai, che basano il proprio potere sulla forza e sul terrore. Chi riesce a percorrere fino in fondo il sentiero del Tiranno resta ossessionato dall'idea di piegare l'ordine naturale delle cose e lo scorrere degli eventi al proprio volere indiscusso (diventando così un nemico giurato in particolare della sfera del Tempo).

Obiettivo

Il Tiranno deve mantenere saldo il proprio potere sul territorio conquistato (vedi Testimonianza) fino al termine della sua vita mortale, affrontando almeno tre sfide importanti durante la sua tirannia, che il patrono provvederà a fornire: un'invasione militare nemica, un tentativo di colpo di stato e uno scisma religioso. Alla morte del Tiranno per cause naturali (non deve essere il risultato di complotti o di scontri aperti, ma può essere una malattia naturale, la vecchiaia, una caduta da cavallo, ecc.) il trono non deve passare nelle mani di un erede, ma il candidato dovrà fare in modo che i pretendenti siano diversi e che combattano tra loro portando la guerra civile all'interno dello stato.

Prova

In seguito alla sua morte dopo aver raggiunto l'Obiettivo fissato, il patrono immortale prenderà l'anima del Tiranno e la reincarnerà in un abitante del regno dilaniato dalla guerra civile. Il Tiranno avrà tutti i ricordi della vita precedente ma partirà come un personaggio comune di 1° livello, e dovrà agire in modo da riprendere le redini del governo e ricostruire il suo regno di terrore, ritornando a occupare la posizione che ha lasciato alla sua morte. È inoltre necessario che egli compia un'azione memorabile durante questo ritorno al potere che venga tramandata nei secoli avvenire. Se il candidato morisse durante questa fase del suo sentiero, avrebbe perso per sempre la possibilità di riuscire nella sua impresa. Una volta completata la Prova, il Tiranno diverrà finalmente immortale nella sfera dell'Entropia.

Ricerca

Il Tiranno deve trovare un'eccellente macchina da guerra o un artefatto che gli permetta di influenzare a proprio favore il corso di una battaglia, e utilizzare l'oggetto per ottenere la vittoria in almeno tre battaglie campali entro tre anni consecutivi.

Testimonianza

Il Tiranno deve conquistare un territorio con una popolazione umana non superiore a 50.000 persone, o non inferiore a 10.000 individui per qualsiasi altra razza. Inoltre, deve convertire alla propria fede la maggioranza degli abitanti di questo territorio.



6) Distruttore

Questo è il sentiero che si oppone a quello dell'Eroe Epico e in generale alla sfera del Pensiero.

Coloro che seguono questa strada sono individui brutali, violenti e senza scrupoli, che godono nell'infliggere sofferenza, nell'umiliare i più deboli e soprattutto nel distruggere quanto c'è di bello intorno a loro. Chi riesce a percorrere fino in fondo il sentiero del Distruttore resta ossessionato dal perseguire ideali di morte e crudeltà, soffocando il libero pensiero e sostituendolo con sentimenti di dolore e disperazione (diventando così un nemico giurato in particolare della sfera del Pensiero).

Obiettivo

Il Distruttore deve basare la sua esistenza sulla violenza, il sadismo e l'empietà. Egli deve essere senza scrupoli e mai mostrare pietà ad alcuno, e per questo deve sempre circondarsi di seguaci che lo temano senza amarlo, e uccidere qualsiasi individuo possa provare affetto per lui, cominciando dai membri della propria famiglia (che devono sempre essere sacrificati al patrono immortale). Inoltre per raggiungere il suo Obiettivo il candidato deve commettere un'atrocità di enorme portata contro un gruppo di innocenti senza alcun sotterfugio (come squartare o divorare i bambini di un villaggio o stuprare vergini vestali di tutti i templi della regione, oppure ancora rapire e bruciare vivi le madri di una comunità, ecc.). L'impresa deve essere unica nel suo genere e può anche essere portata a termine nel lungo periodo, ma richiede un sacrificio di almeno 500 vittime.

Prova

Il Distruttore deve riuscire a distruggere permanentemente un artefatto del Pensiero dopo aver avuto a che fare con esponenti di quella sfera, averli torturati e umiliati.

Ricerca

Il Distruttore deve ritrovare un artefatto Maggiore della Sfera dell'Entropia, che potrebbe essere stato smarrito o potrebbe essere nelle mani di un gruppo di custodi (spesso esponenti di un culto rivale o opposto). Il candidato deve recuperare l'artefatto solo con la forza bruta (senza inganni e sotterfugi, ma affrontando a viso aperto i nemici) e uccidere chiunque tenti di impedirglielo. Se si è servito di alleati per completare la sua ricerca, una volta in possesso dell'artefatto dovrà eliminare anche loro (con l'unica eccezione del suo successore, se è presente, nel caso questi non abbia ancora raggiunto il 12° livello - vedi la Testimonianza).

Testimonianza

Il Distruttore deve trovare e addestrare un successore che sia dedito agli stessi ideali del candidato, e questo successore deve ottenere almeno 12 livelli mentre è al servizio dell'aspirante immortale. Il Distruttore dovrà trattare il suo pupillo nel modo più brutale possibile, avendo cura di crescerlo nella tradizione di violenza e crudeltà che gli sono proprie, pur impedendo che egli venga ucciso da chiunque (anche se può restare menomato), fino a che questi non lo odierà a morte. In qualsiasi caso il successore non deve essere allontanato e se necessario dovrà essere fatto schiavo per accompagnare



costantemente il Distruttore nelle sue imprese; qualora il candidato dovesse ucciderlo prima che la Testimonianza sia compiuta o non potesse evitare la morte del suo successore, dovrà trovare un nuovo pupillo e ricominciare tutto daccapo con lui.

È inoltre compito del candidato creare un oggetto dai leggendari poteri distruttivi che corrompa colui che lo utilizza, aumentando l'influenza dell'Entropia nel mondo. Il Distruttore dovrà poi fare in modo che questo oggetto cada nelle mani del suo successore, e quando questi lo userà contro il candidato per usurparne il posto, il Distruttore dovrà sbarazzarsi del suo discepolo in maniera spettacolare e dolorosa di fronte a molti testimoni. Non è ammesso al candidato di creare un oggetto che porti alla morte immediata di colui che lo utilizza: al contrario, dovrà fare in modo che il suo discepolo possa venire a conoscenza di tutti i poteri dell'oggetto creato e che sia in grado di usarlo contro di lui. Non importa se il successore utilizza degli alleati nel combattimento o affronta da solo il Distruttore: il candidato dovrà prendere parte allo scontro senza alcun aiuto esterno, affrontando chiunque gli si pari dinnanzi per uccidere il successore.

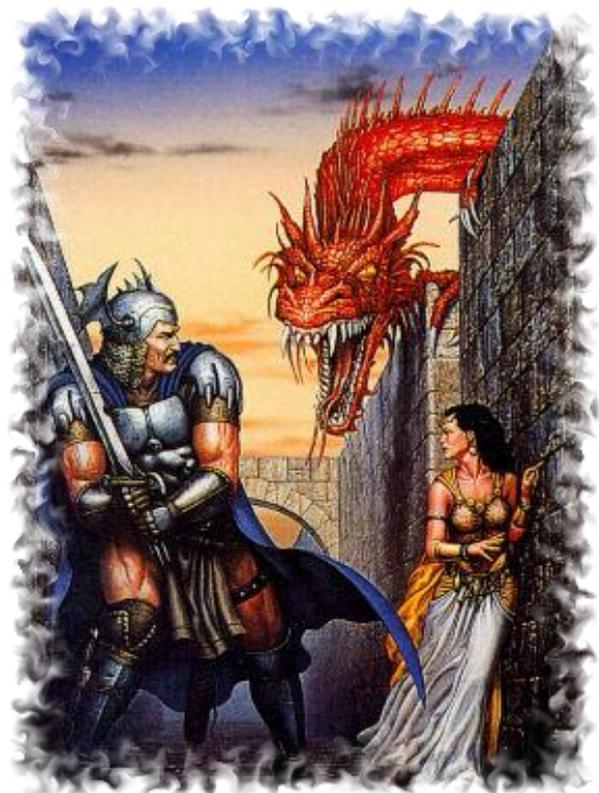
7) Signore dei dungeon

Questo è il sentiero che si oppone a quello del Modello e in generale alla sfera dell'Energia.

Coloro che seguono questa strada sono esseri tremendamente astuti e ambiziosi (molto spesso anche paranoici e megalomaniaci), ma di solito troppo superbi o vigliacchi per affrontare direttamente i loro nemici, e preferiscono creare elaborate trappole o circondarsi di una vasta rete di tirapiedi e servitori mostruosi per portare avanti i loro piani ed eliminare i loro nemici. Chi riesce a percorrere fino in fondo il sentiero del Signore dei Dungeon resta ossessionato dalla ricerca di potere e dall'idea di prosciugare l'Energia (diventando così un nemico giurato di quella sfera in particolare).

Obiettivo

Il Signore dei Dungeon dovrà affrontare una lunga serie di nemici per provare la sua superiorità e difendere il suo covo sotterraneo (vedi Testimonianza), proteggendo al contempo l'artefatto da lui creato (vedi Prova). Tuttavia il confronto con i suoi nemici non dovrà avvenire in modo diretto, ma egli dovrà manovrare le trappole e le creature che infestano il suo covo per sopraffare e uccidere tutti gli avventurieri che vi si recheranno per contrastarlo. In pratica, ogni volta che un gruppo di avventurieri riuscirà a penetrare nel suo dungeon tanto da avvicinarsi al sancta sanctorum in cui è custodito l'artefatto creato con la Prova, il Signore del Dungeon dovrà inviare contro gli invasori il seguace di livello più basso (tra quelli da lui addestrati, vedi Testimonianza) per affrontarli come "nemico finale". Se gli invasori vincono, il candidato non potrà impedire che rubino tutto ciò che vogliono e dovrà in seguito recuperare o ricreare l'artefatto (se esso è stato trafugato o distrutto) e riempire nuovamente il suo covo di trappole e guardiani, anche se non potrà rimpiazzare il seguace ucciso



nello scontro finale. Tuttavia se nell'impresa almeno un membro del gruppo di avventurieri perde la vita, esso conta ai fini di raggiungere la quota di otto avventurieri uccisi che serve al candidato per raggiungere il suo Obiettivo. Occorre però che gli otto individui uccisi siano ognuno di livello superiore al precedente (quindi eventuali morti di livello inferiore non contano), e solo giunti all'ultima vittima il Signore dei Dungeon dovrà occuparsi dell'intruso personalmente, annientando totalmente il gruppo col quale si è introdotto nel suo complesso sotterraneo. Dato che il candidato non può controllare l'accesso al suo covo, può capitare che giunga un gruppo nel quale ci sono personaggi di livello molto più alto dell'ultima vittima uccisa, e se riuscisse a farne morire uno ciò renderebbe molto più arduo trovare altre vittime di livello superiore (esempio: la terza vittima è di 7° livello, e giunge nel dungeon un gruppo dove il livello minimo è il 15°; anche se uccidesse il membro più debole, sarebbe poi molto difficile riuscire ad attirare nel dungeon personaggi di alto livello, e sarebbe similmente arduo riuscire ad ucciderli). L'unico modo per riuscire a risolvere questa difficile situazione è di catturare l'intruso e metterlo in condizione di estremo pericolo, salvo poi lasciare una via di fuga che sia facilmente sfruttabile: in tal modo si protegge il covo senza necessariamente uccidere la vittima. In qualsiasi caso comunque il candidato può decidere di non tenere conto di una vittima uccisa anche se questa soddisfa i requisiti per l'Obiettivo. Il patrono del Signore dei Dungeon aiuterà sempre il candidato a recuperare l'artefatto se questo viene trafugato, ma dall'altro lato porrà sempre nuove sfide dinnanzi al suo pupillo spingendo gruppi di avventurieri sempre più potenti ad invadere il suo covo.

Prova

Il Signore dei Dungeon deve creare un oggetto completamente innovativo (un artefatto distruttivo o che permetta di creare una razza di mostri pericolosi) che costituisca una minaccia per almeno un migliaio di esseri viventi. Nel caso l'aspirante non sia in grado di farlo con mezzi magici, dovrà assoldare qualcuno che possa aiutarlo, anche se l'idea di base dovrà venire da lui, e il Signore dei Dungeon dovrà sovrintendere il processo di creazione di questa nuova minaccia. Il candidato dovrà personalmente recarsi in cerca dei componenti più rari utili per la creazione e dovrà recuperare almeno un componente "impossibile". Il tempo impiegato per creare l'oggetto si basa sulle normali regole di creazione degli oggetti. Il candidato dovrà infine utilizzare l'oggetto almeno una volta per dimostrare il suo potere devastante ai suoi nemici.

Ricerca

Il Signore dei Dungeon deve intraprendere una difficile ricerca lunga almeno 5 anni per ritrovare un artefatto della sfera dell'Entropia, che deve essere nascosto all'interno di una costruzione (fortezza, labirinto, dungeon o simile) disseminata di pericolose trappole e temibili guardiani che il candidato deve superare.

Testimonianza

Il Signore dei Dungeon deve addestrare almeno 6 seguaci che devono progredire fino al 12° livello mentre sono al suo servizio, e che utilizzerà per raggiungere il suo Obiettivo. Deve inoltre creare un enorme complesso sotterraneo su almeno 6 livelli, ciascuno dei quali deve avere un'estensione di oltre 2500mq, per proteggere il suo artefatto. Questo covo sotterraneo dovrà per forza di cose attirare avventurieri eroici che tentino di fermare il Signore dei Dungeon, ed egli dovrà superare tutte le difficoltà che questo comporta (vedi Obiettivo) per terminarne la costruzione.

8) Manipolatore

Questo è il sentiero che si oppone a quello del Genio Poliedrico e in generale alla sfera della Materia.

Coloro che seguono questa strada ingannano e tradiscono chiunque per ottenere ciò che vogliono, adorano manipolare le persone e infrangere le regole per soddisfazione personale, e per questo attirano l'attenzione delle potenze entropiche come rappresentanti perfetti del Caos. Chi riesce a completare il sentiero del Manipolatore diventa ossessionato dall'idea di corrompere e distruggere l'ordine e la Materia (diventando così un nemico giurato di quella sfera in particolare).

Obiettivo

Durante la sua Ricerca (vedi sotto) il Manipolatore deve essere accompagnato da almeno 4 personaggi, ciascuno dei quali deve appartenere ad una delle seguenti classi: Guerriero (o Monaco o Paladino), Chierico (o Druido), Mago (o Stregone o Bardo) e Ladro (o Barbaro o Ranger). I suoi compagni possono essere al massimo di cinque livelli più bassi del personaggio. Durante la Ricerca l'Obiettivo del Manipolatore è di ottenere la fiducia dei suoi compagni salvo poi tradirli uno dopo l'altro e causarne la morte. Il tradimento deve essere manifesto per ciascuna delle vittime al momento della sua morte, in modo che il Manipolatore possa godere della sua impresa, l'Obiettivo viene conseguito quando la quarta vittima prescelta muore.

Prova

Dopo aver conseguito il suo Obiettivo e portato a termine la Ricerca, il Manipolatore deve cercare un candidato all'immortalità in una delle altre quattro Sfere e unirsi a lui come alleato, fingendo di aiutarlo ma in realtà ostacolando nella sua missione. Lo scopo della Prova è di corrompere l'animo dell'aspirante immortale, facendolo passare dalla parte dell'Entropia o facendo in modo che il suo tentativo di diventare immortale fallisca definitivamente, causando quindi la morte del candidato, che però non deve avvenire per mano diretta del Manipolatore (di solito il Manipolatore è in grado di indurre la sua vittima a suicidarsi oppure riesce a farla uccidere da un avversario evitando di aiutarla nel momento più critico). Se il tentativo fallisce il Manipolatore può riprovare fintanto che non viene smascherato dalla sua vittima: in tal caso è costretto a lasciar perdere il candidato e deve trovarsene un altro.

Ricerca

Il Manipolatore deve ritrovare un artefatto della Sfera dell'Entropia per usarlo poi durante la sua Testimonianza, impedendo che esso possa essere distrutto fino a che egli non diventa immortale. Se l'artefatto viene perso o rovinato, il Manipolatore dovrà trovarne un altro e conservarlo fino al momento della sua ascensione. Non è necessario



che lo porti sempre con sé, ma dovrà trovare il modo di usarlo nella Testimonianza (naturalmente può farne uso anche in altre occasioni se lo ritiene opportuno).

Testimonianza

Il Manipolatore deve portare a termine un'impresa corruttrice di proporzioni epocali, come rimpiazzare il credo ufficiale di una nazione con una religione entropica, creare o usare un artefatto che corrompa (fisicamente o psicologicamente) almeno 1000 persone, e così via, in modo da aumentare l'influenza dell'Entropia nel mondo. Quest'impresa deve essere di tale portata da attrarre tutti i possibili avventurieri schierati dalla parte dell'ordine e del Bene che agiscono nella regione, in modo che egli debba fronteggiarli mentre completa la sua opera di corruzione.