

PER 3 O PIU' GIOCATORI, DAI 14 ANNI IN SU

DUNGEONS & DRAGONS®

IMMORTALI: MANUALE DEL DM



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



TSR, Inc.

PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc.

DUNGEONS & DRAGONS®

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

Immortali: manuale del Dungeon Master di Frank Mentzer

Versione italiana: Anonymous e
I Freaks del Faerûn
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

Revisione: Marcoiswriting
Joshua Slocum
N'kosu Manko
Fabriziohockey

ATTENZIONE: in questo modulo NON sono contenute le regole di **Dungeons & Dragons®**, quindi, per giocare questa avventura, DOVETE possedere le scatole Base, Expert, Companion e Master di Dungeons & Dragons® e conoscerne il contenuto.

DUNGEONS & DRAGONS® e D&D®
Sono marchi registrati di proprietà della
TSR, Inc.



1986 TSR inc.
2018 I Freaks del Faerûn

SOMMARIO

Il Multiverso	2
Caratteristiche Fisiche	5
Altre note sulle Dimensioni	12
La Campagna	14
Scopi degli Immortali.....	15
Giustizia degli Immortali.....	18
Nuove Magie.....	19
La Sfera dell'Entropia	23
Punti Esperienza.....	23
Preparazione delle Avventure.....	25
Guida di Riferimento	al centro del volume
Creature	27
Introduzione.....	27
Descrizione delle Creature.....	28
Bibliografia	51
Errata Corrige	52

*“Donde vien questa lusinghevole
speranza, quel desio e ardente brama
dell’immortalità?”*

Catone

Joseph Addison (1672-1719)



Prima di leggere questa parte, devi aver acquisito una certa familiarità con le note del set Companion di D&D che descrivono i Piani Etereo e degli Elementi, vortici e voragini (manuale del DM, pagg. 18-19) e con le cinque sfere di Potere che sono state descritte in questo set. Prima di affrontare argomenti nuovi è meglio ricapitolare brevemente questi, aggiungendovi particolari nuovi.

Piani di Esistenza

In termini di gioco, l'espressione “Piani di Esistenza” (o, più semplicemente, Piani) si riferisce ad un'area che appare ai mortali come un volume tridimensionale di dimensioni incommensurabili, diversamente da quanto accade in geometria, dove un piano è un'area bidimensionale. Un Piano contiene mondi di origine dove sono nati i PG ed altri pianeti, lune, stelle ed altri oggetti e vasti spazi intermedi in cui non c'è quasi nulla: questo si chiama il Primo Piano.

Qualsiasi tentativo di trovare la fine di questo spazio è destinato al fallimento, perché esso si estende all'infinito in tutte le direzioni normali (altezza, larghezza, ecc.). Ogni Piano di questo genere, di dimensioni infinite, si chiama universo

Un altro Piano, quello Etereo, è in contatto col Primo in ogni suo punto. La maggior parte degli avventurieri del Primo Piano ha una certa familiarità con il piano Etereo, perché ci si può entrare con vari effetti magici. L'Etere è anche un'area attraverso cui i personaggi devono passare per raggiungere i Piani dei quattro Elementi, che sono vicini. Il Primo Piano ed il Piano degli Elementi sono uniti da tubi che si allungano attraverso l'Etere e formano una rete ad intreccio molto simile alle

radici di un albero.

Da un punto di vista superiore, questo gruppo di sei Piani di Esistenza – il Primo, l'Etereo, i quattro Piani degli Elementi – viene detto gruppo dei “Piani Interni”. I Piani Interni sono circondati dal Piano Astrale, che è unito ai Piani Etereo e degli Elementi, ma non al Primo.

Molto al di là dei Piani Interni, attraverso questo “oceano astrale”, ci sono altri piani di esistenza, che ospitano gli Immortali ed altri esseri. Questi Piani si chiamano comunemente Piani Esterni: si tratta di un termine improprio e “provinciale”, che viene, però, usato spesso perché la maggior parte degli Immortali proviene dal Primo Piano

Importanza del Primo Piano

Il Primo Piano è speciale per molti versi: è l'unico in cui si mescolano alla perfezione tutte e cinque le Sfere di Potere (Materia, Energia, Tempo, Pensiero ed Entropia), in proporzioni perfettamente uguali. È anche l'unico Piano in cui si mescolano perfettamente, in proporzioni costanti, anche i quattro Elementi (Aria, Terra, Fuoco ed Acqua). Ogni altro Piano di Esistenza contiene uno squilibrio negli Elementi, nelle Sfere o in entrambi.

Tutti gli Immortali, compresi quelli della sfera dell'Entropia, stanno molto attenti a non alterare l'equilibrio del Primo Piano. Questo è anche nel loro interesse, perché il Primo Piano è l'unico dal quale continuano ad arrivare nuovi Immortali. Gli Immortali, infatti, non possono creare altri Immortali dal nulla: l'unico modo in cui possono ingrossare le loro file, mantenendo la loro posizione di controllo di tutto ciò che esiste, consiste nel trovare, assistere e mettere alla prova, morta-

li di grande valore che vogliono raggiungere l'immortalità.

I tentativi di incroci non hanno avuto grande fortuna: nelle rare occasioni in cui gli Immortali si sono camuffati da mortali (documentate dalla mitologia), la loro progenie è stata mortale, senza possibilità di raggiungere l'Immortalità maggiori di quelle che avevano gli umani. Questa promiscuità, inoltre, era molto pericolosa per gli equilibri del Primo Piano e quindi questi tentativi furono sospesi molto tempo fa.

Spesso si scoprono potenziali Immortali su Piani diversi dal Primo: pochi di questi, però, raggiungono l'Immortalità e, anche quando la raggiungono, non fanno molta strada entro la gerarchia degli Immortali. Si pensa che questo sia dovuto agli squilibri presenti nei loro Piani di Provenienza.

Dimensioni

Come le cinque Sfere governano l'universo multiplo, così le cinque dimensioni governano ogni Piano di Esistenza. Ogni dimensione è un modo di misurare una grandezza o una distanza ed ognuna di esse è una vera e propria direzione perpendicolare alle altre.

Il tempo, che viene erroneamente inteso come la quarta dimensione, non è una direzione, bensì una delle Sfere.

Immagina una linea retta tracciata su di un foglio ed un'altra che la interseca formando un angolo di 90° ed una specie di segno “+”. Per raggiungere una terza direzione perpendicolare ad entrambe queste linee, immagina una linea che passi attraverso il centro del “+”, trapassando il foglio. Fin qui è facile arrivare, per noi; la prossima dimensione, però, è perpendicolare a tutte e tre le linee

precedenti e noi non siamo in grado di vederla, benché possiamo immaginare che i nostri personaggi Immortali possano vederla, servirsene, viverci, magari ignorandone l'esistenza, come capita a noi per le prime tre.

Così un mortale può essere definito semplicemente come un essere in grado di percepire solo tre dimensioni contemporaneamente; un Immortale può percepirne quattro, ma non di più.

C'è, però, una quinta dimensione, perpendicolare a tutte le altre quattro, che gli Immortali non possono percepire, così come noi non possiamo percepire la quarta e che ha effetti terrificanti sui mortali che entrano in contatto a volte con essa. Questa quinta dimensione viene detta Dimensione degli Incubi; questo nome non denota alcun luogo, ma è un'espressione comune per indicare cose connesse ad una realtà che ignoriamo.

Sebbene tutte e cinque le dimensioni siano distanze reali e misurabili, le ultime due vengono dette dai mortali, dimensioni "immaginarie"; questo non è che il rifiuto, perfettamente naturale, ad ammetterne la realtà. Nondimeno, queste dimensioni esistono.

Alle cinque dimensioni sono stati dati dei nomi per definire quello che misura comunemente ciascuna di esse: la prima Dimensione misura la lunghezza o la distanza tra due punti (ha quindi un inizio ed una fine) la seconda misura la larghezza e la direzione dell'oggetto nella Prima Dimensione, la terza misura il volume o la grandezza di un oggetto, la quarta misura la relazione tra due oggetti, trovandone tutte le convergenze; la quinta, infine, misura l'unicità di un oggetto rispetto a tutti gli altri o divergenza.

Se un oggetto esiste solo in qualcuna delle cinque dimensioni, la prima dimensione in base alla quale viene misurato, viene vista dalle creature che percepiscono le dimensioni con la stessa prospettiva dell'oggetto come la sua lunghezza, anche se in realtà è la sua seconda o terza dimensione. Le dimensioni che non si possono percepire, non esistono dal punto di vista dell'individuo.

Dimensioni infinite

Facciamo un passo indietro. Quando hai immaginato una linea che rappresenti una dimensione, hai anche immaginato che questa linea fosse in qualche posto: sul foglio, ad esempio. Ma il foglio esiste in almeno due dimensioni: quindi perché una linea possa avere una collocazione o un senso, deve esistere entro uno spazio con due o più dimensioni. La linea stessa ne definisce una, ma ne servono due per definire la sua collocazione.

Un "+" bidimensionale può certamen-

te esistere di per se ma, per avere un senso, deve essere collocato entro uno spazio tridimensionale da cui si può osservare.

La conclusione a cui vogliamo arrivare è che qualsiasi essere che percepisce un certo numero di dimensioni deve, per poterle percepire, esistere in uno spazio che ha un numero di dimensioni superiore: almeno una in più, ma magari più di una. In base a questo è provato facilmente il fatto che gli Immortali, che percepiscono quattro dimensioni, devono esistere in cinque o più dimensioni.

Le discussioni di filosofia, matematica ed altro tra gli Immortali hanno portato a questa conclusione. Inoltre essi hanno dedotto che deve esistere un numero infinito di dimensioni, dato che, per esistere, ognuna deve dipendere da un'altra dimensione, "superiore" ad essa. Hanno quindi tentato di esplorare le cinque dimensioni ormai note e di scoprirne altre.

Gli Immortali hanno incontrato spesso creature che percepiscono naturalmente tre dimensioni, ma secondo un punto di vista del tutto diverso da quello degli umani. Queste forme di vita considerano le cinque dimensioni in modo completamente opposto a come le considerano gli umani: come loro, percepiscono ed accettano un mondo con tre dimensioni, ma percepiscono come prima, seconda e terza dimensione quelle che per i mortali sono la terza, quarta e quinta dimensione. Sono disturbate dalla loro quarta dimensione (quella che i mortali chiamano la seconda) e terrorizzate dalla loro quinta dimensione (che per i mortali è la prima).

Si sono scoperte molte di queste creature, le cosiddette creature dell'Incubo, coesistere già sullo stesso Primo Piano; è una cosa strana ma non impossibile dato che i piani e le dimensioni sono cose del tutto diverse. Ora gli Immortali guardano e proteggono queste creature, ammettendo la propria incapacità di comprenderle pienamente ma accettandole come forme di vita naturali dell'inviolato Primo Piano.

Gli Immortali si rendono conto dei problemi posti anche solo dall'esistenza di queste creature. Nessuna forma di vita sembra aver considerato la seconda, la terza o la quarta dimensione come il proprio "punto di partenza", eppure esse lo fanno. Perché tutta questa importanza attribuita alla quinta dimensione? Forse le cinque dimensioni sono in qualche modo collegate, benché non esistano prove per questa teoria. Si è, però, scoperto uno strano fenomeno, qualcosa che ispira paura anche al più potente degli Immortali, a milioni di anni dalle prime esplorazioni delle dimensioni: una barriera impenetrabile.

Il segreto dell'Universo Multiplo (o Multiverso)

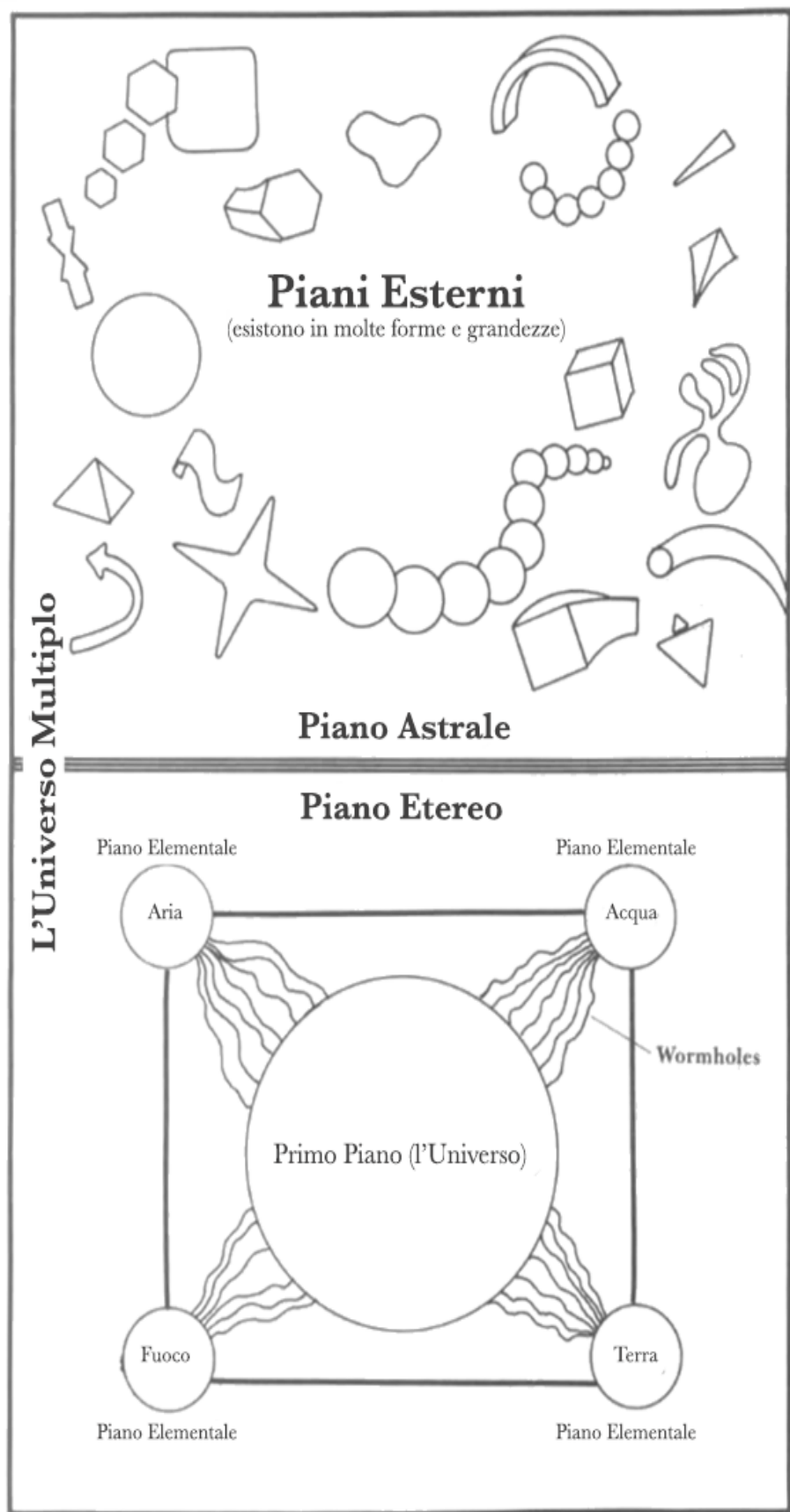
Gli immortali hanno immaginato gran parte di quel che segue; in effetti, hanno dedotto cose in gran parte vere, ma senza trovare le prove per queste loro teorie. Questo li lascia, in una condizione di insoddisfazione, perché sono in grado di capire con l'intelletto cose che poi non possono accettare pienamente.

Arrivati da luoghi ormai perduti nelle nebbie del tempo e dei ricordi, i primi Immortali trovarono l'universo multiplo, che essi non avevano creato, privo di ordine e di scopo: finalizzarono la loro opera al raggiungimento di questi due obiettivi. I vari Piani di esistenza sono ancor oggi oggetto di esplorazione da parte degli immortali; i Piani Esterni sembrano innumerevoli. Col passare dei millenni, gli Immortali si meravigliano sempre più dell'immensità e della varietà del creato, apparentemente infinite. Deve esserci stato qualcuno prima, pensano, qualcuno o qualcosa, che ha fatto tutto questo.

Gli Immortali indicano questi esseri come "gli Antichi": rispetto a loro, anche la potenza degli Immortali non è che una goccia rispetto all'oceano.

Gli Immortali hanno ragione: potenti com'erano, gli Antichi sapevano della loro venuta ed hanno visto in tutto ciò un'opportunità per se stessi. Infatti, nonostante le loro capacità inimmaginabili, gli Antichi sono tragicamente simili agli Immortali per una cosa: non possono riprodursi. L'unico modo in cui altri esseri possono raggiungere il loro livello di potenza consiste nell'impegnare il proprio tempo, la propria esperienza e la propria volontà. Proprio come gli immortali stanno ad aspettare con trepidazione l'avvento di mortali eccezionali, così gli Antichi stanno ad aspettare i più grandi ed i migliori tra tutti gli Immortali. Sapendo, però, che il potere degli Immortali poteva superare ogni confine, gli Antichi posero un limite agli Immortali, per aiutarli a concentrare i loro sforzi: la Barriera

Gli Antichi si ritirarono nella sesta dimensione e nelle dimensioni superiori e crearono una specie di muro tra sé ed il resto delle cose esistenti: quando un'Immortale cerca di passare oltre le prime cinque dimensioni, entra in un regno diverso, che sembra un immenso mulinello di etere acquoso. Alcuni immortali si sono persi in questo turbine: di loro si sa che sono ancora vivi, ma si pensa che siano irrecuperabili. Gli Immortali hanno fatto molti tentativi di esplorare, penetrare e risolvere il mistero di questo grande turbine, ma non ci sono mai riusciti; l'hanno denominato il Vor-



tice Dimensionale.

Il peggio è che non solo esiste questa barriera, ma ci sono anche delle creature, forze vitali di tipo diverso da tutti gli altri, che entrano ed escono dal Vortice Dimensionale.

Queste creature sono chiamate dagli Immortali semplicemente "creature del Vortice"; sono potenti e molto temute. Gli Immortali credono che le creature del vortice siano servitori degli Antichi e che questi le abbiano inviate per osservare, correggere, distruggere.

Al momento in cui crearono la barriera, gli Antichi sapevano che la sua esistenza avrebbe prodotto strani effetti, e specialmente l'evoluzione di forme di vita con prospettive dimensionali diverse, cioè le creature dell'Incubo. Questa è stata vista come un'altra opportunità: gli Antichi hanno cominciato a vedere le creature dell'Incubo come alternativa genetica dalla quale potessero provenire nuovi Antichi, una volta che queste creature avessero raggiunto il normale grado di evoluzione delle creature delle altre dimensioni. La Barriera non verrà rimossa fino a che questo grande esperimento degli Antichi non avrà raggiunto una conclusione, riuscendo a creare nuovi Antichi.

Circa un Immortale su diecimila raggiunge lo stato di Gerarca assoluto; la maggior parte degli Immortali si accontenta di questa posizione molto elevata, ma alcuni, non soddisfatti del loro destino, cercarono, non potendo ancora più maggiore e si posero delle domande sul paradosso della Barriera. Molti dominarono la loro curiosità; - pochi, forse un centinaio o due - scelsero di provare la loro superiorità nella speranza che qualcuno più potente di loro li stesse guardando. Dispersero la loro essenza vitale sui loro Piani di Origine e si reincarnarono come umani mortali.

La maggior parte di questi coraggiosi individui ha avuto la peggio, trasformandosi in mortali, senza possibilità di ottenere l'Immortalità superiori a quelle di un comune mortale. Solo un piccolo numero riuscì a raggiungere l'Immortalità una seconda volta; di questi, solo pochi raggiunsero lo status di Gerarchi e pochissimi osarono proseguire nella ricerca. Videro l'avvento delle Palle Nere, la loro punizione e distruzione finale; gli altri Immortali sono tuttora convinti che sia finita così: invece, all'insaputa di tutti, essi passarono oltre la Barriera ed ora sono con gli Antichi.

Un successo poteva essere una coincidenza, ma il secondo dimostrò che il grande esperimento dell'Universo Multiplo poteva servire allo scopo: gli Antichi rimasero a guardare e ad aspettare altri Gerarchi coraggiosi. Un giorno, quando saranno soddisfatti, ed i loro fini immortali saranno stati raggiunti, gli Antichi torneranno.

Riassunto

Questo set non cerca di descrivere approfonditamente gli Antichi; non siamo neppure in grado di descrivere i loro sottoposti, gli Immortali, né il loro vasto regno, l'universo Multiplo. Nessun volume uscirà in futuro sugli Antichi, perché i loro poteri vanno al di là dei limiti di un gioco: La riduzione in termini di gioco ridicolizzerebbe il loro potere, che è di molto superiore a quello degli Immortali.

Gli Antichi sono preparati ad aspettare all'infinito, perché il Tempo non li scalfisce. Se qualche PG riesce nel grande viaggio non solo a raggiungere lo status di Gerarca ma anche a dimostrare la propria superiorità, raggiungendolo due volte, non c'è altro fine superiore possibile, il giocatore ha vinto ed il suo personaggio svanisce: il gioco è finito. Resta a te, Dungeon Master, un'ultima cosa da decidere: chi sono gli Antichi? Sono davvero loro gli esseri più potenti di tutti? O non sarà forse che, sicuri di sé, gli Antichi non riescano a vedere la cosa più ovvia di tutte? Davvero credono che non ci sia un Essere Superiore che stia a guardarli? Uno che a sua volta sta a guardare ed aspetta...

Caratteristiche fisiche

Il numero dei Piani di Esistenza è infinito; le continue esplorazioni da parte degli Immortali dei Piani Esterni ne rivelano di sempre nuovi. Anche i regni infiniti del Primo Piano, del Piano Etereo e del Piano Astrale sono oggetto di esplorazioni da parte di mortali ed Immortali. Il compito che gli Immortali si sono dati, l'esplorazione dell'Universo Multiplo, non avrà mai fine e durerà quanto gli stessi Immortali.

Il Primo Piano

Anche solo il Primo Piano, limitato solo dal suo perfetto equilibrio tra Sfere ed Elementi, offre una varietà incredibile: ospita tutto il regno dell'esistente che noi, gli umani, abbiamo studiato e catalogato. Le possibilità sono sorprendenti: buchi neri e quasar, galassie e nebulose, conformazioni stellari e planetari regolari e non, e così via. I sistemi con stelle doppie o triple possono produrre effetti tanto inconsueti da sembrare del tutto fantastici, eppure sono reali. Vasti imperi, planetari e galattici, possono esistere per milioni e milioni di anni senza conoscersi reciprocamente, essendo separati dalle vaste profondità dello spazio intergalattico.

A differenza di quanto accade nel mondo

reale, nel gioco è possibile il teletrasporto: il Primo Piano può essere perciò esplorato su vasta scala e può anche avvenire il contatto tra civiltà di diverse galassie. È raro che questo si verifichi per caso, ma gli immortali, considerati come gruppo, possono servire a controllare molte razze, prevenendone o incoraggiandone l'interazione.

Quando consideriamo le altre possibilità aperte dai Piani di esistenza, la teoria degli elementi materiali, l'uso della magia e lo squilibrio tra le Sfere, tutto è possibile, letteralmente. La domanda che si porrà il DM nel progettare nuovi mondi, forme di vita o elementi di gioco, non sarà "È possibile?" ma "Dove si verifica?"

Senza dubbio alcuni lettori non saranno d'accordo con questa affermazione: non ci sono prove concrete al riguardo, ma solo supposizioni.

Terra

Il mondo in cui vengono ambientate le avventure dei set Basico, Expert, Companion e Master di D&D non è che una delle varie possibilità. Entro questi limiti, questo mondo non è che il nostro mondo in un passato molto lontano: le masse terrestri raffigurate nel set Companion sono, grosso modo, la riproduzione dell'antica Pangea. Da questa posizione iniziale unitaria si è poi sviluppata la deriva dei continenti, secondo la moderna teoria della tettonica a zolle crosaliti.

Sebbene la Terra, così come viene raffigurata in questo gioco, sia un'antenata della Terra attuale, il DM può adottare altre soluzioni: può farne un mondo parallelo, molto distante dal nostro ma con molte caratteristiche in comune; questo metodo permette di venire a capo di molte incompatibilità tra il mondo del gioco e quello vero. Per esempio, per vari Immortali si sono suggeriti i nomi presi dalla mitologia, perché ci sono più familiari, ma l'era di cui si è detto è anteriore a queste culture di molti millenni.

Anche l'uso di esplosivi può creare il problema di coerenza, a meno che non si usi l'ipotesi di un mondo alternativo in cui non esiste la polvere da sparo. Questi problemi si possono, però, risolvere anche in altri modi ed anche mantenendo il mondo così com'è; la scelta spetta sempre al DM.

A questa configurazione di un mondo primordiale abbiamo aggiunto elementi di fantasia e ne è risultato il mondo descritto nei set e nelle avventure di D&D. Questo periodo della storia del mondo è noto come "Età della Magia"; lo sviluppo politico e sociale è un'altra faccenda, riservata quasi esclusivamente ai singoli DM. Il vero e proprio divertimento

di un gioco fantasy riuscito consiste nell'aver a che fare con attività umane indipendentemente da dettagli meramente geografici.

Sistema di origine

Per comodità, la stella e gli altri corpi del sistema solare che contengono il mondo dei PG sono essenzialmente identici a quelli che ci sono familiari: diamo per scontato che attorno alla Terra ruoti una luna, anche se è possibile farne ruotare altre; ne abbiamo scelta una sola perché la luna ha avuto grande influenza sulla nostra storia. Secondo alcuni, il ciclo lunare ha influenza sia sulla mente che sul corpo dell'uomo: ha effetti sulla misurazione del tempo, sui cicli dell'agricoltura e sulle maree e su altri aspetti della nostra vita. Anziché riconsiderare tutti gli aspetti della vita umana, per poi magari cambiarli con altri troppo distanti da noi, abbiamo deciso di mantenere la unica luna alla quale siamo abituati.

Abbiamo anche dato per scontata l'esistenza della maggior parte dei pianeti: ci sono tre sole eccezioni, delle quali ora indicheremo la massa e la collocazione nel sistema di origine.

A. Tra Marte e Giove, al posto di quella che chiamiamo la fascia degli asteroidi, c'è un pianeta. Se il DM vuole, può farne la sede di una civiltà progredita; questo pianeta verrà, però, distrutto in futuro o forse tra pochi anni o forse tra qualche millennio, forse per cause naturali o forse a causa dei suoi abitanti - ed i suoi resti costituiranno una zona in cui sarà pericoloso passare a causa dei meteoriti, che potranno anche girare attorno al sole per milioni di anni. Per queste ed altre ragioni, chiameremo questo pianeta, destinato a perire, Damocle.

B. Ai tempi in cui si svolge il gioco non esistono Mercurio e Plutone. Quando Damocle sarà distrutto, i due frammenti più piccoli voleranno in direzioni opposte: quello che si dirigerà verso il sole verrà attratto in un'orbita insolita e verrà poi denominato Mercurio; l'altro uscirà quasi dal sistema solare, oltrepassando Urano e Nettuno, poi assumerà un'orbita regolare e Sarà Plutone. Grossi frammenti di Damocle verranno attratti dalla gravità e diverranno i famigerati "satelliti retrogradi" (che ruotano in senso opposto a quello degli altri pianeti del sistema solare) di Giove e degli altri pianeti.

Infine, molti frammenti diverranno asteroidi e comete con orbite solari ellittiche, le mine vaganti di nome Eros, Amor, Albert, Apollo, Icarus, Adonis ed Ermes (in ordine di grandezza).

C. Oltre l'orbita di Nettuno c'è il decimo pianeta, Caronte, poco più grande

Il Multiverso

di Marte, collocato secondo la teoria nota come Relazione di Bode. Non verrà scoperto fino a quando non sarà possibile una nuova esplorazione del sistema solare con nuove tecnologie, molti millenni dopo la fine dell'Età della Magia.

Corpo Celeste	Diametro (in km)	Distanza dal Sole (mil. di km)
Sole	4.700	-----
Venere	12.300	308,35
Terra	12.734	149,50
Marte	5.840	228,07
Damocle	9.764	411,20
Giove	142.000	778,30
Saturno	120.000	1.427,80
Urano	513.000	3.871,00
Nettuno	50.000	4.499,00
Caronte	8.513	11.368,00

La Galassia

Si sa molto poco della Via lattea, la galassia alla quale apparteniamo: il DM potrà aggiungere liberamente quello che vorrà.

La galassia è un disco largo 90.000 anni-Luce (ognuno dei quali equivale a 9.460 milioni di km), con un nodo centrale spesso 2.500 anni-Luce, che si assottiglia andando verso la periferia. Contiene circa 100 miliardi di stelle, ma soltanto 125 milioni di pianeti simili alla Terra; di questi, solo 125.000 hanno prodotto forme di vita intelligenti e solo 125 razze in grado di servirsi della magia e/o della tecnologia per modificare la propria esistenza.

Le stelle più vicine a noi sono Alpha Centauri, Sirio, Epsilon Eridani, Procyon, 61 Cygni, Tau Ceti ed Altair: è degno di nota il fatto che Centauro, Sirio, Procyon e Cygni sono tutti sistemi con stelle doppie. La civiltà in grado di usare la magia che si trova più vicina a noi (al di fuori del nostro sistema solare), è sparsa su alcuni pianeti in orbita attorno ad Epsilon Eridani.

Il sistema di origine dell'uomo è molto lontano dal centro della galassia, nascosto tra molte altre stelle di uno dei suoi immensi bracci. Forme di vita simili al genere umano o compatibili con esso si possono trovare solo in luoghi molto remoti: le stelle ed i sistemi centrali sono molto più vicini tra loro ed offrono perciò una possibilità di interazione molto maggiore tra forme di vita diverse (di conseguenza, in teoria, hanno maggiori possibilità di ospitare un impero galattico), ma anche

maggiori possibilità di radiazioni pericolose e collisioni stellari. È quindi assai più sicuro starsene ai margini della massa galattica, benché si resti più isolati.

Il Piano Astrale

Il grande abisso che separa i Piani di esistenza Interni a quelli Esterni si chiama Piano Astrale; è il solo Piano infinito conosciuto al di là dei Piani Interni.

Come la maggior parte degli altri Piani, il Piano Astrale è un pentaspazio (cioè un volume a cinque dimensioni); ha, però, un effetto particolare su tutti gli esseri che vi entrano: sposta la loro visione di una dimensione senza alterarne la realtà fisica. Questo produce una serie di effetti insoliti.

Quando si trova sul Piano Astrale, un mortale riesce a percepire la seconda, la terza e la quarta dimensione, ma perde la capacità di vedere la prima (al contrario, le creature dell'incubo perdono la capacità di vedere la quinta dimensione). Un umano si vede quindi come una cosa piatta e bidimensionale, perché ha perso la capacità di vedere una delle sue dimensioni naturali. Gli Immortali, che sono esseri quadridimensionali, sono quindi visti dai mortali sul Piano Astrale come normali esseri Solidi, tridimensionali: è quindi molto facile determinare se una creatura che s'incontra sul Piano Astrale è mortale o Immortale, perché la differenza si percepisce immediatamente.

L'alterazione della visione delle dimensioni fa sì che tutto ciò che si trova sul Piano Astrale sia come delimitato da una sostanza scintillante e brillante, che non esiste in realtà: si tratta di un effetto ottico prodotto da questa alterazione.

Effetti sulla magia

Gli oggetti materiali trasportati sul Piano Astrale subiscono lo spostamento di cui si è detto ed alcune delle loro caratteristiche possono cambiare. Questo vale in particolare modo per gli oggetti magici: la loro potenza viene ridotta di un punto. Finché si trova sul Piano Astrale, una spada +4 si tratterà quindi a tutti gli effetti come una spada +3 ed ogni oggetto magico +1 si tratterà come non magico (la magia rimane nell'oggetto: non viene dissolta, ma non ha effetto).

Altri oggetti magici ed incantesimi di origine mortale possono dare effetti diversi dal solito, sempre per questo cambiamento nella visione delle dimensioni, in ogni caso, la "dimensione mancante" altera l'effetto in modo da farlo sembrare parallelo a chi lo lancia, che ora è a due dimensioni. Per esempio, una

palla di fuoco lanciata da un avventuriero mortale produrrebbe un'esplosione a forma di disco perfettamente piatto, come la lama di una sega circolare: è possibile che le vittime non vengano danneggiate nemmeno se sono molto vicine al centro dell'esplosione. Mentre si trova sul Piano Astrale, chi lancia incantesimi può far pratica ed imparare a far ruotare l'effetto dopo averlo usato 3 o 4 volte. Con la palla di fuoco, per esempio, l'effetto bidimensionale, sarebbe all'inizio parallelo a chi lo ha lanciato, ma questi potrebbe poi far avvenire l'esplosione in qualsiasi direzione non parallela a se stesso.

Sebbene la palla di fuoco esista, in realtà, su tre dimensioni i mortali possono evitare di subirne i danni perché anch'essi sono ora in grado di percepire la quarta dimensione e di andarci per sfuggire all'incantesimo.

Se l'effetto riguarda un'area, ci sono modifiche anche nel tiro-salvezza: se il tiro-salvezza riesce, la vittima non ha subito alcun danno ed ha evitato completamente l'effetto magico.

Per tutto ciò che riguarda il combattimento di mischia, con mezzi magici e non, restano in vigore i normali tiri per colpire e per i danni.

Gli Immortali, che percepiscono quattro dimensioni, riescono a vedere la quinta dimensione ma perdono la visione della prima (per le creature Immortali dell'incubo è ancora il contrario, ma il risultato è lo stesso). Gli effetti magici di origine immortale sono tridimensionali ed esistono nella seconda, terza e quarta dimensione; ogni effetto magico di origine immortale appare in forma normale, non modificata: ad esempio, una palla di fuoco lanciata da un Immortale esploderebbe nel solito modo tridimensionale.

Sul Piano Astrale si applica una penalità di -5 a tutti i tiri-salvezza dei mortali nei confronti di effetti magici prodotti da immortali.

Infine, ci sono modifiche per tutto ciò che riguarda l'agevolazione del movimento ottenuta con mezzi magici; ne parleremo al paragrafo seguente.

Movimento

Il movimento normale (camminare, ad esempio) e possibile sul Piano Astrale solo quando esiste una qualche superficie; di solito si vola. La gravità è presente solo nelle vicinanze dei corpi solidi ed ha scarso effetto (questo è simile a quanto si è detto sulla relazione tra la gravità del Primo Piano e l'Etere nel set Companion di D&D).

Sul Piano Astrale si verifica un'alterazione negli spostamenti di tipo magico molto importante: in pratica, ognuno di questi spostamenti perde una dimensione. Un effetto

di teletrasporto o di porta dimensionale apre una strada attraverso la quarta dimensione, consentendo a chi lo usa di oltrepassare le prime tre dimensioni e qualsiasi spazio in breve tempo; questo ha, però, scarso effetto sul Piano Astrale, perché quella dimensione è ora una delle tre dimensioni normalmente percepite. C'è un nuovo effetto, il teletrasporto sul Piano Astrale, ma si tratta di un incantesimo del tutto nuovo, che si può imparare quando se ne abbia necessità e che è l'equivalente del teletrasporto su questo Piano (se è un Immortale ad usarlo, ha gli stessi costi in PP del teletrasporto). Sul Piano Astrale, un normale teletrasporto (o teletrasporto di un oggetto) consente il volo tridimensionale, come se si usasse un incantesimo volare. Un effetto di porta dimensionale consente anch'esso di volare, ma a velocità dimezzata rispetto all'effetto precedente, mentre un effetto di volare consente solo la levitazione (lento movimento bidimensionale): la levitazione, invece, è inutile.

Sul Piano Astrale non esistono cartelli che indichino la strada per i Piani Esterni od Interni ed è facile perdersi: in questo caso può essere prezioso un desiderio o qualche altra agevolazione all'orientamento di tipo magico.

Il desiderio si può anche usare per modificare la visione, facendola tornare normale oppure alterandola ancora di più. Le agevolazioni alla visione di natura magica non hanno effetto, perché si tratta di un problema non tanto di visione quanto di orientamento dimensionale, che è tutta un'altra cosa. Se si riacquista la normale percezione delle dimensioni, tutte le agevolazioni al movimento di tipo magico riprendono a funzionare normalmente.

Contenuti del Piano Astrale

Come il Primo Piano, anche il Piano Astrale contiene vaste distese di spazio pressoché vuoto. Vi sono rappresentati tutti e quattro gli Elementi e tutte e cinque le Sfere; vi si possono trovare stelle, pianeti ed altri corpi celesti, che appariranno, però, come superfici piane o come oggetti tridimensionali a seconda della loro posizione reale. Un pianeta simile al mondo dei PC, data l'apparente mancanza di una dimensione, sembrerà una grande superficie piana, mentre i rari solidi a quattro dimensioni sembreranno tridimensionali (come gli Immortali).

Entro il Piano Astrale possono anche esserci altri Piani: molti dei Piani Esterni sono come bolle, perfettamente isolati e racchiusi nel Piano Astrale. Dei confini tra i Piani (tra il Piano Astrale e l'Etereo e gli altri) parleremo più avanti.

Creature

Il Piano Astrale costituisce il Piano di provenienza per alcune strane creature; le creature che vi si incontrano, però, sono per lo più di passaggio. Il Piano Astrale è molto usato da molti tipi di creature, mortali ed Immortali, a causa della sua importante posizione tra i Piani di esistenza. Le uniche creature che descriviamo in questo set come molto comuni sul Piano Astrale sono i chelati ed i protei astrali, ma questo non significa che siano le sole presenti su di esso. Spetta a te crearne di nuove, quando se ne presenti la necessità o quando ne avrai voglia. Proprio per la sua espansione infinita e le sue strane caratteristiche, il Piano Astrale è quello che offre la maggior libertà di creazione.

Per gli incontri casuali sul Piano Astrale, usa la tabella che ora ti presentiamo. Le percentuali indicate, si applicano solo se non progetti nuove creature; la tabella ha anche degli

spazi vuoti in cui potrai inserire le creature di tua ideazione ed una colonna a parte in cui potrai ritoccare le percentuali indicate.

Bisogna controllare che si verificano incontri casuali tre volte per ogni viaggio attraverso il Piano Astrale, una volta poco dopo esservi entrati, una volta a metà del viaggio ed una alla fine, ed ogni volta che il personaggio/la comitiva passa accanto o sopra ad un grosso solido che si trovi sul Piano.

Per gli incontri casuali si tira 1d6: se si ottiene un 1, c'è un incontro casuale. Si tira quindi il dado percentuale (1d%) per vedere quale creatura si incontra. Il DM può, naturalmente, scegliere un risultato anziché tirare il dado.

Nella tabella seguente, alla colonna "Rif.", indichiamo tutti i riferimenti al set ed alla pagina in cui ogni creatura è stata presentata; leggi attentamente anche le note alla fine della tabella, perché offrono nuovi particolari riguardo alle creature da incontrare.

Incontri Casuali

d%	% del DM	Creature incontrate	N° Creat.	Rif.
01-03	_____	Adaptors	3-18	M25
04-05	_____	PNG diabolici	4-9	I37
06-19	_____	PNG umani	4-9	Tutti
20	_____	Arconte	2-4	M42
21	_____	Sfera Nera	1-2	M42, I50
22-23	_____	Collezionista di Cervelli	1-2	X2
24-28	_____	Demone	1-4	I29
29	_____	Signore dei Demoni	1	I33
30-31	_____	Genio Maggiore	1	M43
32	_____	Draeden	1	I38
33	_____	Drago di Rame	1-4	M28
34	_____	Drago Dorato	1-4	C31
35	_____	Drago Rosso	1-4	C31
36	_____	Drago di Rubino	1-4	M28
37	_____	Signore dei Draghi	Unico	M38, I39
38-39	_____	Efreeti Maggiore	1	C39
40-41	_____	Elemaster	1	I40
42-45	_____	Flicker	2-8	I40
46	_____	Hag Nero	1-2	M31
47	_____	Hydrax Immortale	1-2	C40
48-55	_____	PNG Immortali	1-6	I
56-57	_____	Mangia-tempo	2-8	I42
58	_____	Kryst, Immortale	1-2	C40, I42
59-61	_____	Lich	1-2	M32
62	_____	Malfera	2-5	C35
63	_____	Errante Notturmo	1-2	M35
64	_____	Verme Notturmo	1-2	M35
65	_____	Ala Notturna	1-2	M35
66-72	_____	Nipper	3-60	I44
73-75	_____	Nozione	2-8	I44
76-82	_____	Protean Astrale	1	I46
83-84	_____	Ripetitore	1-2	I47
85-87	_____	Soo	2-5	I48
88	_____	Segugio Spettrale	3-6	C36
89-90	_____	Ragno Planare	5-16	M43
91	_____	Spirito, Druj	2-5	C36
92	_____	Spirito, Odic	1-2	C36
93	_____	Spirito, Revenant	1-2	C36
94	_____	Titano (tutte le Sfere)	1-2	I48
95-96	_____	Tonale	2-32	I49
97-98	_____	Ondina Immortale	1-2	C41
99-00	_____	Vampiro	3-6	X61

relativi; con altrettanta facilità è buono ed amichevole. Scegliere il rango della creatura o determinarlo a caso, se si ottiene 91 o più, tirare di nuovo.

Malfera: questa creatura dell'incubo proviene, in pratica, dal Primo Piano, se si trova sul Piano Astrale, probabilmente (80% di probabilità) si è persa. Si tratta di una specie eccezionale, in grado di lanciare incantesimi di maghi di 9°-28° livello. Nonostante il suo aspetto orrido, la Malfera probabilmente non sarà ostile, perché sta solo cercando di tornare al Piano o alla dimensione da cui proviene.

Collezionista di cervelli: per i dati ad esso relativi, vedi il modulo X2. Questi strani esseri sono creature dell'incubo, ma Proven-gono dal Piano Etereo. Si chiamano anche Neh-Thalgg; quelli che si trovano sul Piano Astrale sono molto più potenti di quelli descritti sinora, perché hanno mangiato da 1 a 4 cervelli di Immortali, ottenendo con ciò Potere e magie extra. Può inoltre darsi che i cervelli contengano ancora la forza vitale degli Immortali, che, benché intatta, vi è rimasta intrappolata e non è in grado di liberarsi.

Mangia-tempo: di solito queste creature evitano gli incontri con Immortali, a meno che cerchino un'occupazione o siano molto affamati; attaccano, invece, qualsiasi mortale che riconoscano come tale.

Hag nero: questa malevola creatura viaggia verso un Piano Astrale dell'Entropia oppure è di ritorno da esso per un motivo ben determinato. Può darsi che possieda oggetti magici o magie eccezionali (maggiori di quelli indicati nella descrizione del mostro), oppure (30% di probabilità) che sia in compagnia di un Lich.

Nozioni: il gruppo è composto soprattutto da nozioni di tipo bizzarro ed eccessivo; non è ostile e può darsi che si sia perso.

Ombra notturna: questi potenti, benché mortali, servitori della Sfera dell'Entropia sono diretti verso un Piano Esterno della loro Sfera o sono di ritorno da esso. Almeno un demone sarà a conoscenza, approssimativamente, del luogo in cui si trovano e potrà (50% di probabilità), nel caso in cui vengano attaccati, venire personalmente in loro aiuto o mandare qualcun altro al suo posto. Se se ne incontrano due, sono diretti verso destinazioni diverse, ma viaggiano insieme per maggior sicurezza.

Ondina Immortale: questo essere appartiene probabilmente (90% di probabilità) alla Sfera del Tempo ed ha poteri ad essa connessi. Benché sia caotico, è sempre benigno. Scegliere il rango della creatura o determinano a caso, tirando di nuovo se si ottiene 91 o più.

PNG Immortali: scegliere o determinare

a caso una delle quattro Sfere (esclusa quella dell'Entropia) ed un rango, tutti gli Immortali incontrati apparterranno a quella Sfera ed a quel rango (benché possano essere di qualsiasi livello compreso in quel rango). Probabilmente si tratta di semplici esploratori, ma è possibile che siano in viaggio per una missione, o di ritorno da essa; non saranno ostili se non attaccati.

Proteo Astrale: questa forma di vita, pericolosa nonostante i suoi movimenti lenti e prevedibili, è di solito attaccata a vista dagli Immortali. I Protei sono il flagello del Piano Astrale. Determinarne i dadi-vita tirando il dado (1d% x10), tenendo presente che l'Anti-Magia è pari all'1% per ogni dado-vita.

Ragni interplanetari: dato che possono spostarsi a piacere tra i Piani e le dimensioni, questi "mercanti" saranno solitamente amichevoli e cercheranno di vendere oggetti di valore e/o informazioni. Non è possibile che si siano perduti; offriranno, anzi, indicazioni a chi si è perso dietro compenso in denaro, naturalmente. Un gruppo di ragni incontrato sul Piano Astrale comprende sempre un chierico ed un mago del massimo livello possibile (Il nono). Se viene attaccato, l'intero gruppo si trasferisce su di un altro Piano e continua a spostarsi, per precauzione, di altri 2-5 Piani e/o dimensioni.

Ripetitore: questa creatura si ciba di rifiuti; probabilmente (80% di probabilità) attaccherà qualsiasi cosa debba incontrare. Facilmente rinuncerà ad inseguire vittime mortali, se queste scappano in fretta.

Sfera Nera: questa "cosa" può vagare senza meta (80% di probabilità) oppure (20% di probabilità) essere sulle tracce di qualcuno, vale a dire di un membro della compagnia dei PG.

Signore dei Demoni: può trattarsi di Orcus (60% di probabilità) oppure di Demogorgon (40%), accompagnati da 2-8 demoni minori, ma ugualmente molto potenti, di vario tipo, più 1-4 gruppi di seguaci speciali (vedi tabelle per i demoni).

Signore dei Draghi: qualsiasi signore dei draghi che sia in viaggio al di fuori del suo Piano d'Origine è accompagnato da 2-5 potenti draghi giganti, in qualità di assistenti. Il gruppo è in viaggio o di ritorno da una missione specifica di qualche tipo, su qualsiasi Piano di esistenza, compreso il Piano Astrale. Il gruppo può essere accompagnato (50%) da 2-12 spiriti di draghi, del tutto invisibili senza potenti mezzi magici (ad esempio la Visione del vero) ma in grado di assumere, all'occorrenza, forma materiale.

Soo: se se ne incontrano, vuol dire che è probabile (90% di probabilità) che su qualche vicino pianeta del Piano Astrale esiste dell'ac-

qua (sotto forma di ghiaccio, nubi o allo stato liquido); normalmente questi esseri evitano ogni tipo di confronto, ma si sa che sono ladri e bugiardi.

Spirito: questa creatura maligna (non bisogna far confusione con lo stesso termine che indica genericamente "essenza vitale" si è persa definitivamente, perché è finita sul Piano Astrale per caso. Attacca chiunque incontri, eccetto esseri superiori della Sfera dell'Entropia.

Titano: scegliere o determinare a caso una Sfera della quale il titano sia servitore (eccetto quella dell'Entropia). Il titano che s'incontra ha una missione specifica e può mettersi in contatto telepatico con l'Immortale suo protettore in qualsiasi momento. Il titano può essere neutrale o amichevole, mai ostile. I titani che vengono attaccati sul Piano Astrale si ritirano sempre, perché la loro missione ha per loro importanza prioritaria; possono, però, andare a scovare in seguito chi li ha attaccati (spesso insieme ad alleati) per regolare i conti.

Tonali: il loro numero dipende dal loro tipo, come dice la descrizione di queste creature. Le brevi non s'incontrano mai sole e sono sempre in compagnia di uno o più altri tipi. È facile (80% di probabilità) che i tonali appartengano alla varietà selvatica e malvagia (atonali); altrimenti, sono Legali ed amichevoli. Possono avere uno scopo specifico oppure vagare senza meta.

Vampiri: il gruppo è sempre composto da vampiri di dimensioni massime (9 dadi-vita); sono esseri in grado di lanciare incantesimi, chierici o maghi, di 25°-36° livello (1d12+24). Probabilmente (80% di probabilità) non si sono persi e sono sempre in cerca di vittime. A volte (10% di probabilità) sono pedine di un non morto più potente, che può non trovarsi nelle immediate vicinanze ma è sicuramente sul Piano Astrale.

Piani Esterni

A causa dell'enorme varietà di forme di vita che s'incontrano nei Piani di esistenza e del numero infinito dei Piani Esterni, è impossibile dare la descrizione di ognuno di essi.

I Piani di Origine degli Immortali hanno certe caratteristiche comuni, a cominciare da quelle che abbiamo presentato nel manuale del giocatore. Queste valgono, però, solo per un Piano iniziale: gli Immortali Celestiali o di rango superiore hanno Piani più grandi e molto più complessi. La maggior parte dei Piani Esterni supera le dimensioni indicate, ma ce ne sono anche di più piccoli.

Dimensioni

La maggior parte (35%) dei Piani Esterni è uno spazio a cinque dimensioni, ma non tutti sono così: ce ne sono anche a quattro dimensioni ed alcuni anche a tre o meno. Le dimensioni variano nelle proporzioni indicate alla tabella 10. Puoi sviluppare avventure strane in Piani con dimensioni inconsuete.

Su ogni miliardo di Piani Esterni ce ne sono 950 milioni con spazio a cinque dimensioni, 47.5 milioni con spazio a quattro dimensioni, 2.350.000 con spazio a tre dimensioni, 11.875 con spazio a due dimensioni e 6.290 con spazio ad una sola dimensione. Questi ultimi spesso sono impossibili da individuare dal Piano Astrale e sono stati scoperti con grande difficoltà.

Un monospazio (piano di esistenza ad una dimensione) non è che una linea: si sono trovate forme di vita caratteristiche solo nel 1% dei monospazi conosciuti.

Un bispazio (piano di esistenza a due dimensioni) è una superficie perfettamente piatta; si sono trovate forme di vita solo nel 10% degli spazi di questo tipo.

Un trispazio (piano di esistenza a tre dimensioni) è facile da immaginare, perché questa è la condizione apparente di tutti i Piani, dal punto di vista dei mortali. Si sono trovate forme di vita nel 90% dei Piani di questo tipo conosciuti. Gli umani e la maggior parte degli altri esseri mortali si trovano a loro agio nello spazio tridimensionale; gli Immortali, invece, devono comprimere le loro dimensioni, riducendole da quattro a tre, per potervi entrare. Un tetraspazio (piano di esistenza a quattro dimensioni) è facile da immaginare per gli Immortali, dato che sono esseri a quattro dimensioni. Si sono trovate forme di vita in più del 99% dei piani di questo tipo; qui tutte le forme di vita conosciute hanno la loro piena funzionalità.

Un pentaspazio (piano di esistenza a cinque dimensioni) è di gran lunga il tipo più comune; visualizzarlo è difficile per gli Immortali ed impossibile per i mortali. Si crede che esistano forme di vita nelle parti tridimensionali di tutti i Piani di questo tipo, se ne possono trovare di ogni genere. I tre Piani infiniti sono dei pentaspazi.

Esiste l'ipotesi secondo cui molti pentaspazi possedano, in realtà, altre dimensioni oltre alle cinque a noi note; dato, però, che è impossibile percepire queste dimensioni o percorrerle, anche questi spazi vengono raggruppati insieme ai pentaspazi veri e propri.

Non si ha notizia di esaspazi (piani di esistenza a sei dimensioni), a causa dell'esistenza del Vortice Dimensionale.

Grandezza

Tutte le dimensioni all'interno di un singolo Piano di esistenza sono uguali. La grandezza standard del Piano di Origine iniziale di ogni Immortale si aggira sui 5 trilioni di miglia. Si sono trovati Piani Esterni di varia grandezza; la loro grandezza possibile e media, varia a seconda del numero delle dimensioni presenti. I termini usati dagli Immortali per definire i Piani di varia grandezza sono indicati nella tabella 11.

Per determinare a caso la grandezza delle dimensioni di un Piano, far riferimento alla tabella 12: tirare 1d% e trovare il risultato nella colonna che riporta il numero delle dimensioni presenti.

Si può usare la tabella 13 per determinare il numero delle stelle e dei sistemi planetari di ogni Piano Esterno; quando sa questo, un PG Immortale può accingersi ad esplorare il Piano o a svilupparlo. La grandezza del Piano serve a determinare il costo in Punti-Potere per apportare modifiche alle leggi naturali di un Piano, come si è detto parlando del Sistema di Origine

(pag. 5).

Si possono usare insieme i termini relativi al numero ed alla grandezza delle dimensioni di un Piano: per esempio, una regione delimitata di massima grandezza e massime dimensioni si chiama terapiano pentaspaziale. Altri termini, invece, non si possono combinare, a causa dei limiti di grandezza ad esempio, gli unici attopiani che si conoscano sono monospaziali. L'espressione "gigapiano trispaziale", quindi, si contraddice da sola.

Tabella 10: percentuale di piani spaziali

Dimensioni	Percentuale totale di Piani Esterni
5	95
4	4,75
3	0,2375
2	0,011875
1	0,000625

Tabella 11: Termini per definire la grandezza dei Piani

Grandezza espressa in miglia	Grandezza espressa con altre unità di misura	Terminologia Immortale
0,000005	8 millimetri	Attopiano
0,005	8 metri	Femtopiano
5,0	8 chilometri	Picopiano
5.000	208 esagoni di mppa	Nanopiano
5 milioni	26,8 LS	Micropiano
5 bilioni	7,5 LH	Millipiano
50 bilioni	74,5 LH	Centipiano
500 bilioni	745 LH	Decipiano
5 trilioni	0,85 LY	Piano medio
50 trilioni	8,5 LY	Decapiano
500 trilioni	85 LY	Ettopiano
5 quadrilioni	851 LY	Chilopiano
5 quintilioni	851.000 LY	Megapiano
5 sextilioni	851 milioni LY	Gigapiano
5 septilioni	851 bilioni LY	Terapiano

1 Miglio = 5,280 piedi = 1,609 Km
 1 Esagono di Mappa = 24 miglia = 38,62 Km
 1 LS (secondo-luce) = 299.792 Km
 1 LH (ora-luce) = 1.079 milioni di Km
 1 LY (anno-luce) = 9.461 miliardi di Km

Tabella 12: Determinare a caso la grandezza del Piano

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

Tabella 13: Contenuto dei Piani

13A: Stelle

Tirare allo stesso modo in cui si tira per determinare il tipo di tesoro nei giochi con i mortali. Tirare per ogni voce di ogni Piano. Per i Decapiani e gli spazi più grandi, basta trovare il numero (in percentuale).

Tipi di Stelle

Tipo di Piano	Microstelle	Stelle Nane	Stelle Medie	Stelle Giganti
Attopiano	30% 1 speciale	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Femtopiano	60% 1	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Picopiano	60% 1-4 30% 1	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Nanopiano ⁷	80% 2-5 10% 1	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Micropiano	99% 2-5	60% 1	Nessuna	Nessuna
Millipiano	99% 2-9	80% 1	30% 1-4	Nessuna
Centipiano	99% 2-12	60% 2-5 50% 1	95% 1	10% 1
Decipiano	99% 2-12 80% 2-5	60% 3-6 40% 1-4	50% 2-5 70% 1	40% 1 1
Piano medio	99% 2-12 90% 2-5	80% 1-4 50% 1	50% 2-5 70% 1	20% 1-4 70% 1
Decapiano	1d20 + 2	2d6	3d10	2d8 + 2
Ettopiano	1d100	1d8 x 10	1d10 x 40	1d4 x 10
Chilopiano o superiore*	1d6	1d10 + 4	1d20 + 20	1d8 + 4

* Chilopiano = moltiplicare tutti i risultati per 100
 Megapiano = moltiplicare tutti i risultati per 1.000
 Gigapiano = moltiplicare tutti i risultati per 1 milione
 Terapiano = moltiplicare tutti i risultati per 1 miliardo

13B: Altri corpi

Numero di pianeti = 3-8(1d6+2) volte il numero delle stelle.

Numero di satelliti, ecc. = 1-10 volte il numero dei pianeti (compresi asteroidi, comete, ecc.).

Spiegazioni

Speciale (solo Attopiano): oggetto simile ad una stella delle dimensioni della punta di uno spillo, con diametro inferiore a due centesimi di millimetro, massa da 4 a 400 Kg e temperatura inferiore all'1% di quella del sole.

Microstella: stella nana concentrata con massa piccola comune nei Piani finiti ma rara altrove. Diametro variante da 60 cm a 32 Km, massa da 3 a 30 volte quella della Terra, temperatura dal 5 al 100% di quella del sole.

Stella nana: stella molto piccola e densa con diametro variante da 16.000 a 35.000 miglia (1d20 + 15 x 1.000), massa da 100 a 400 volte quella della Terra, temperatura dal 120 al 200% di quella del sole.

Stella standard: il tipo di stella più comune. In astronomia, fa parte della Sequenza Principale. Diametro da 250.000 a 2.500.000 di miglia (1d10 x 250.000), massa da 100 a 1.000 volte quella della Terra, temperatura dal 50% al 200% di quella del sole.

Stella gigante: stella molto grande ma allo stato quasi gassoso, con diametro da 10 milioni a 390 milioni di miglia (2d20-1 x 10 milioni), massa da 1.000 a 10.000 volte quella della Terra e temperatura dal 50% al 100% di quella del sole.



Altre note sulle Dimensioni

Dimensioni e magia

Per ragioni ignote agli Immortali, i mortali e gli Immortali che entrano in un Piano che ha tre o meno dimensioni non riescono ad usare i loro poteri magici; anche gli oggetti magici perdono tutto il loro potere in questi luoghi. Parimenti, gli Immortali che entrano in un Tetraspazio devono limitarsi ad usare la magia secondo i metodi più tradizionali (cioè a memorizzare e lanciare gli incantesimi anziché limitarsi a spendere Punti -Potere).

Questo fenomeno si verifica perché la magia trae il suo potere da dimensioni che l'utente non è in grado di percepire: una forma bidimensionale in un trispazio potrebbe usare poteri che, dal suo limitato punto di vista, sono magici.

Alcune magie possono anche usare altre dimensioni oltre la quinta ma, a causa del vortice della sesta dimensione, queste dimensioni non si possono percepire o raggiungere.

Visitare Piani con un numero inferiore di dimensioni

Sia i mortali sia gli Immortali possono visitare un piano che ha un numero di dimensioni minore rispetto alla loro forma: devono prima comprimersi, con un Desiderio o in altro modo, in forma incorporea, oppure impossessarsi di una creatura originaria di quel Piano. Ogni altro tentativo produrrebbe un fallimento e la vittima dovrebbe superare una prova di Costituzione a livello di Immortale o subire da 1 a 100 punti ferita.

Sfortunatamente questi viaggi sono spesso di sola andata, perché poi si perdono le capacità magiche. Per ritornare è necessario che sia già stato creato in anticipo un Cancellone permanente o che qualcun altro liberi il viaggiatore dal Piano magico.

Contiguità dimensionale

Perché un Piano, oggetto o creatura esista è necessario enumerarne le dimensioni secondo ordine. Una tipica creatura tridimensionale può esistere sulla prima, seconda e terza dimensione (creature normali), sulla terza, quarta e quinta dimensione (creature dell'Incubo), oppure sulla seconda, terza e quarta dimensione (ad esempio i Chelati, originari del Piano Astrale, che sembrano scarafaggi schiacciati bidimensionali dal punto di vista di creature normali o dell'incubo se vengono portati su altri Piani).

I Piani e gli oggetti non si limitano ad esistere su tre dimensioni, benché la maggior parte dei mortali sia costituita da creature tridimensionali, gli Immortali hanno quattro dimensio-

ni ed i Baaka ne hanno cinque. Si sa di altre strane creature che esistono su una o due dimensioni. Lo stesso principio si applica anche ai Piani di esistenza, è spesso osservato nei vari Piani Esterni ed in oggetti di ogni tipo.

Qualunque sia il numero delle dimensioni di un Piano o di un oggetto, la loro sequenza non può contenere salti. Secondo i termini usati dagli Immortali, le dimensioni devono essere contigue, cioè non solo adiacenti, ma adiacenti in ogni loro punto. Questa legge di contiguità dimensionale non ha eccezioni.

Si è anche scoperto che il viaggio tra le dimensioni deve avvenire secondo contiguità: per andare nella quarta dimensione, si deve prima attraversare la terza o la quinta.

Effetti dimensionali insoliti

Un oggetto ad una sola dimensione ha lunghezza, ma non Larghezza (direzione), né profondità (volume). Se un essere a due dimensioni viene colpito dal bordo di un oggetto ad una sola dimensione, può essere tagliato a metà. L'effetto è lo stesso che si è descritto a proposito dei talenti delle armi: un'arma tagliente costringe la vittima ad effettuare un tiro-salvezza non modificato contro il Raggio della morte se non vuole perdere metà dei suoi punti-ferita. Un essere che esiste su tre o più dimensioni è invece del tutto indifferente ai colpi di oggetti e Piani ad una sola dimensione e non può colpirli a sua volta: le sue altre due dimensioni lo tengono unito e contrastano la forza che cerca di tagliarlo. Per esempio, un normale avventuriero umano che scopre un Piano o un oggetto monospaziale può arrivare a toccarlo, ma non può afferrarlo. Si verifica un effetto identico se un oggetto o un Piano limitato all'esistenza su due dimensioni colpisce un essere tridimensionale, ma solo se il contatto avviene con un margine di esso.

Aberrazioni dimensionali

Ci sono alcuni Piani di esistenza che sono asimmetrici dal punto di vista dimensionale, cioè che hanno dimensioni di lunghezza diversa: per esempio, immaginiamo un Piano a due dimensioni che, invece di essere un quadrato perfetto, ha forma di clessidra. Un effetto simile può verificarsi in certi Piani di esistenza con più dimensioni.

L'effetto di questa distorsione può variare: se più dimensioni si comprimono in uno stesso punto, si possono avere delle distorsioni visive notevoli. Il sintomo più comune di aberrazione dimensionale è la diminuzione o la limitazione degli effetti delle magie: capita, cioè, che gli esperti di magia di una parte del Piano scoprono di non essere in grado di usare la magia in

un'altra parte di quello stesso Piano.

Tutti e tre i Piani Infiniti conosciuti, il Primo, l'Etereo e l'Astrale, contengono zone di aberrazione dimensionale. La maggior parte degli abitanti "importanti" del Piano vive a debita distanza da queste zone.

Sfortunatamente, l'aberrazione dimensionale non è un fenomeno statico: si muove ad ondate. Gli esperti di magia di un Piano possono essere soggetti a periodi regolari in cui la magia non esiste o è molto limitata, o subire una repentina scomparsa di poteri magici. Può capitare, viceversa, che un'intera civiltà tecnologicamente avanzata venga a trovarsi in mezzo ad una zona di turbolenza dimensionale e si trovi ad essere popolata di maghi una volta che questa è passata.

A volte gli immortali possono erigere degli ostacoli per bloccare o ridurre gli effetti di queste ondate di distorsione dimensionale.

Molte cause producono questo tipo di turbolenza, compreso il moto stesso dei pianeti e delle stelle; un'altra influenza perturbatrice può essere data da una massa fluttuante, un quasar, per esempio, che produce onde gravitazionali in grado di distorcere le dimensioni.

La maggior parte dei Piani di esistenza è libera da disturbi di questo tipo e molti Piani Esterni hanno dimensioni del tutto stabili. Tutti e tre i Piani più importanti, però, vanno soggetti a queste aberrazioni, che sono nemiche di tutti gli Immortali.

Confini

Tutti i Piani di esistenza conosciuti confinano con altri Piani conosciuti, soprattutto quello Astrale e quello Etereo. Se un Piano di esistenza non ha contatti con un altro Piano di esistenza conosciuto, non si può raggiungere in nessun modo, né con la magia né con il Potere. Il Piano non ha punti di riferimento a partire dai quali si possa definire la collocazione, quindi non esiste.

C'è un'eccezione, come si è detto a proposito dei Piani di Origine: un avatar di Immortale su di un Piano che non ha via d'accesso ad altri Piani può essere usato come punto di riferimento.

Confini interplanari

Un confine interplanare è la parte di un Piano di esistenza in cui questo è adiacente ad un altro Piano, al quale si può accedere.

Non è necessario che i Piani siano contigui. Nel Piano Astrale ci sono due tipi di confini interplanari: uno verso il Piano Etereo ed un altro verso ognuno dei Piani Esterni.

Confine tra Piano Etereo e Piano Astrale

Se ci immaginiamo il Piano Astrale come un oceano, il Piano Etereo è il fondo marino. Se ci si spinge abbastanza avanti nel Piano Astrale in direzione dei Piani Interni, si riesce ad intravedere alla fine l'Etere. Si può andare avanti solo entrando nell'Etere o saltandolo per mezzo di un Cancellato magico. Il Primo Piano ed i Piani degli Elementi non sono adiacenti al Piano Astrale. Per il Piano Etereo, vedere quanto si è detto nel set Companion (manuale del DM, pag. 32). Dopo essere entrati nel Piano Etereo, si può andare direttamente nel Primo Piano o in un Piano degli Elementi, a cui il Piano Etereo si sovrappone.

Dato che sia il Piano Astrale che quello Etereo sono infinitamente grandi, anche il confine tra loro è infinito: il confine non blocca la visione di tipo magico ed appare, visto dal Piano Astrale, come grigio opaco, il colore dell'etere: e, perciò, inconfondibile. Visto dal Piano Etereo, il Piano Astrale appare da lontano come una luce brillante che diventa più intensa man mano che ci si avvicina ad esso.

Il viaggiatore può attraversare questo confine in entrambi i sensi con magie ordinarie (Viaggiare, ad esempio), ma può attraversarlo solo per mezzo della magia. Se il confine viene danneggiato, si chiude automaticamente: i due Piani non si confonderanno e non si potranno fare buchi nel confine, se non per mezzo di magie.

Altri confini interplanari

Visto dal Piano Astrale, il confine di un pentaspazio (eccezione fatta per il Piano Etereo, di cui si è detto) appare come una superficie argentea, perfettamente liscia o con spigoli.

La grandezza del confine non ha relazione con quella del Piano al quale il confine porta: indica solo la parte in cui quel Piano è adiacente al Piano Astrale. Un tetrapiano pentaspaziale, il più grande spazio a cinque dimensioni, può apparire come una piccola sfera se è adiacente al Piano Astrale in pochissimi punti.

Quest'area di adiacenza può essere ridotta da un Immortale con la spesa di PP permanenti, che può rimpicciolire il confine interplanare.

Certi Piani Esterni non sono adiacenti al Piano Astrale in nessun punto: sono adiacenti solo ad un altro Piano Esterno. È molto difficile individuare queste aree dal Piano Astrale: gli Immortali ne hanno scoperte alcune, nel corso delle loro esplorazioni. I Piani di Origine di certi Gerarchi e di certi Eterni sono stati nascosti deliberatamente in questo modo e si può accedervi solo da altri Piani Esterni.

Il numero delle dimensioni che appaiono attraverso un confine interplanare è determi-

nato dalla relazione tra le dimensioni del Piano contenuto dal confine e quelle che l'osservatore è in grado di percepire. Ogni pentaspazio appare ad un osservatore immortale come un solido a quattro dimensioni; lo stesso si può dire per un tetraspazio che abbia dimensioni in ordine contrario al normale (che contenga, cioè, le dimensioni che vanno dalla seconda alla quinta), perché la dimensione che gli manca, la prima, è la stessa che manca anche all'Immortale, sul Piano Astrale. Se il tetraspazio ha le dimensioni che vanno dalla prima alla quarta, appare tridimensionale, perché le sole dimensioni comuni sono la seconda, la terza e la quarta.

In base alla stessa logica, il confine di un trispazio può apparire come un solido tridimensionale (se contiene le dimensioni che vanno dalla seconda alla quarta o dalla terza alla quinta) oppure come una superficie piatta e bidimensionale (se contiene la prima, la seconda e la terza dimensione: la prima non si vede). Parimenti, un bispazio può apparire ad una o a due dimensioni, mentre il confine di un monospazio, che ha sempre una sola dimensione, si può vedere solo se la sua unica dimensione è quella che si vede dal Piano Astrale.

Tutto quello che si è detto parte dal presupposto che l'osservatore abbia normale orientamento dimensionale. Se ci sono vari osservatori con orientamento diverso, ciascuno di loro può vedere il confine interplanare in modo diverso. Per esempio, se due Immortali, uno che prima era umano e l'altro che prima era diavolo, si trovano assieme sul Piano Astrale ed osservano il confine di un trispazio contenente la prima, la seconda e la terza dimensione. L'Immortale diavolo lo descriverebbe come un solido tridimensionale, perché gli manca la percezione della quinta dimensione, che in questo caso non ha importanza, mentre l'altro lo descriverebbe come piatto e bidimensionale, perché vede solo la sua seconda e la sua terza dimensione. L'immortale diavolo potrebbe andare dietro al solido e sparire alla vista dell'Immortale umano. Se questa coppia dovesse incontrare un confine di un monospazio che esiste solo sulla prima dimensione, solo l'Immortale diavolo potrebbe individuarne l'esistenza, che invece di solito può esser vista solo da esseri normali.

I confini interplanari non si possono vedere stando sul Piano di esistenza al quale appartengono, eccezione fatta per la contiguità infinita, come nel caso del Piano Etereo e del Primo Piano. Se si esamina il confine di un Piano Esterno per mezzo della magia (ad es. Individuazione dell'invisibile), si vedrà che l'argento di base ha una sfumatura di colore, che si riferisce alla Sfera che domina nel Piano: rosa per l'Energia, ocra per la Materia, celeste per il Pensiero, verde pallido per il Tempo, grigio

per l'Entropia. Quando nel Piano si verifica l'equilibrio di più Sfere, si può osservare l'intero spettro dei colori. È quindi possibile che chi esplora il Piano Astrale sia avvertito in anticipo dell'inclinazione del Piano, senza doverci entrare per conoscerla. Se si usa una potente magia (ad es. Visione del vero), si può scorgere anche una piccola parte del contenuto del Piano, sempre in base al raggio d'azione dell'effetto magico usato.

Confini interdimensionali

Si verifica una situazione più complessa nel caso dei limiti delle dimensioni all'interno di un Piano delimitato con confine. Sebbene non si possa, da un Piano di esistenza, vedere il confine interplanare, si può invece raggiungere il limite delle sue dimensioni. Per attraversare un confine interplanare dall'interno del Piano è necessario usare la magia o il Potere.

Nella maggior parte dei casi, un Piano contiene alcune stelle ed alcuni pianeti, circondati da spazio vuoto.

Dall'interno del Piano il vuoto sembra estendersi all'infinito, nonostante la presenza del confine. La risposta alla domanda "cosa c'è oltre il confine del mondo?" potrebbe essere "Niente".

A parte gli effetti visivi, l'effetto pratico su quanti si avvicinano al confine interdimensionale è notevole: il risultato di queste azioni dipende dal numero delle dimensioni del Piano.

Monospazio: Stop! non c'è altro da fare che tornare indietro; La creatura è arrivata al capolinea.

Bispazio: Allungamento. L'instabilità dei Piani bispaziali provoca uno strano risultato. Al confine si può applicare una pressione di tipo magico, che provocherà l'estensione di una dimensione ed il restringimento dell'altra. Questo continuerà fino a che lo spazio diverrà quasi un monospazio: a questo punto si arresterà; allora si potrà far pressione sull'altro confine ed il Piano si allargherà di nuovo. L'area totale del Piano resta costante: la massima Lunghezza possibile è indicata alla tabella 11.

Trispazio: Scivolamento. Alla creatura sembra di muoversi, ma è un'illusione: c'è uno scivolamento che non fa percorrere alcuna distanza reale.

Tetraspazio: Salto. È possibile muoversi, ma solo lungo una dimensione diversa da quella del movimento originario. Si verifica un cambio di posizione, ma non nella direzione voluta.

Pentaspazio: Giro della morte. La creatura continua a muoversi apparentemente nella stessa direzione, ma in realtà viene sbalottata da un'estremità all'altra del Piano. L'effetto è lo stesso che si verificherebbe all'interno di un cilindro in direzione parallela alle basi.

“Tutto il mondo è un teatro e tutti gli uomini e le donne non sono che attori: essi hanno le loro uscite e le loro entrate; e una stessa persona, nella sua vita, rappresenta diverse parti...”

Come Vi Piace, Atto II, Scena VII
William Shakespeare (1564-1616)

I PG Immortali possono prender posto a qualsiasi tipo di gioco di D&D. Possono, in forma normale, viaggiare soli o in gruppo per esplorare e controllare i Piani Esterni, oppure assumere forma mortale per osservare lo sviluppo del Primo Piano e prendervi parte.

I giochi che Comprendono gli Immorta-

li si suddividono in due categorie: quelli che coinvolgono anche creature mortali dei Piani interni e quelli che ne sono privi. I giochi del secondo tipo di solito avvengono nei Piani Esterni, compreso il Piano Astrale; quelli del primo tipo si svolgono per lo più nel Primo Piano, ma possono anche interessare il Piano

Errata Corrige

Nel manuale del DM del set Master di D&D, alcune osservazioni sugli Immortali (alle pagg. 13-16), erano inesatte e/o incomplete per esigenze di spazio.

Pag. 27

Il paragrafo “Per gli Immortali, assume particolare interesse la Prima Dimensione,... rappresentati” va così corretto ed ampliato:

Il Primo Piano ha per gli Immortali un interesse speciale a causa della sua posizione centrale nell’universo multiplo, ma non confina con tutti gli altri Piani: in realtà, il motivo per cui gli Immortali stanno ad una così grande distanza dal Primo Piano è proprio il fatto che la loro presenza nei suoi pressi potrebbe sconvolgerne il perfetto equilibrio.

Il Primo Piano è perfettamente equidistante da tutti gli altri Piani, caso unico nell’universo multiplo: questo perfetto equilibrio produce effetti che non si verificano altrove. Le sfaccettature della vita, che viene rappresentata nel tipico mondo in cui vengono ambientate le campagne, si possono riprodurre altrove solo in parte: solo nel Primo Piano umanoidi coscienti vivono ed operano in un ambiente composto dalla presenza equilibrata di tutti e quattro gli Elementi e di tutte e cinque le Sfere.

Il paragrafo seguente, “Così,... attacco” va così corretto:

Gli Immortali non attraversano il Primo Piano, ma piuttosto lo visitano con una certa regolarità. Un tempo, in un passato molto lontano, gli Immortali vivevano nel Primo Piano ed avevano diretta influenza sul progresso

umano. Poi, decisero saggiamente di andarsene per meglio conservare questo ambiente, l’unico dal quale possano provenire nuovi Immortali.

Il paragrafo “Quando... l’Immortalità”, va così corretto:

Le azioni di ogni Immortale, a qualunque Sfera appartenga, servono sempre quelli che sono gli scopi più generali di tutti gli Immortali. Nessun Immortale, nemmeno uno appartenente alla Sfera dell’Entropia, intraprenderebbe mai alcuna azione che possa mettere in pericolo il Primo Piano.

Quanto al paragrafo “Gli Immortali possono assumere molte forme...”, le note ivi contenute sono alquanto semplificate; per la creazione specifica di forme materiali, vedere il manuale del giocatore di questo set. Quando la forma assunta da un Immortale viene uccisa nel Primo Piano, il personaggio deve cercare di limitare il danno di questa distruzione completa: nel migliore dei casi, la forma lascerà indizi dell’esistenza e dell’attività degli Immortali, cosa che potrebbe portare alcuni potenti mortali, se abbastanza evoluti, ad interferire seriamente con i Piani degli Immortali.

Riguardo al paragrafo seguente. “Se un Immortale...”, il numero di giorni indicato costituisce una media approssimativa e comprende il normale tempo richiesto per andare al Piano di Origine; poiché il tempo può trascorrere in quel Piano in modo diverso da come trascorre nel Primo Piano, nel testo viene indicato un numero di giorni equivalente a quello relativo al Primo Piano. Anche in questo caso si tratta di una media basata sull’osservazione di esperienze precedenti. Tutta la parte riguardante

Etereo ed i quattro Piani degli Elementi.

Di solito tutti i tipi di giochi coinvolgono Immortali di Sfere diverse; i Gerarchi delle quattro Sfere di appartenenza dei PG Cooperano ampiamente e possono offrire ai PG, compiti specifici, che i PG possono rifiutare ma più spesso accettano, perché sono l’occasione per guadagnare Potere ed aumentare di livello. Non è prevista penalità per aver rifiutato uno di questi compiti.

I giochi con personaggi Immortali si possono facilmente adattare ad uno, due o più giocatori. I giochi di tipo “uno contro uno” (un giocatore ed il DM) possono essere particolarmente divertenti a questo livello, perché un personaggio Immortale è in grado di fare moltissime cose da solo.

La partecipazione delle varie Sfere ad una avventura può essere utile alla sua riuscita, ma non ha l’importanza che può avere, per un gruppo di avventurieri mortali, una buona scelta delle classi dei personaggi.

“Poteri di un Immortale”, specie alla fine, è comunque inesatta ed inadeguata e va rivista alla luce di quanto è stato elaborato in questo set, che contiene la versione esatta delle regole in proposito.

Anche rispetto alla parte relativa ai responsi degli Immortali è necessario fare qualche precisazione: quanto si dice si può applicare alle relazioni dei PNG con i mortali, ma i PG Immortali possono rispondere come vogliono, è necessario, però, tenere in considerazione queste direttive generali per mantenere un certo equilibrio. Per esempio, i mortali possono aspettarsi un regalino se le azioni da loro compiute sono veramente notevoli. L’Immortale dovrebbe procurarsi un oggetto magico di minore importanza, che non gli sarà difficile procurarsi nei dintorni, prima di incontrarsi col mortale. Anche agli Immortali si richiede una certa rigidità per quanto riguarda i requisiti; può darsi che abbiano ordini di respingere il mortale a prescindere dall’importanza delle sue azioni. Questo può essere causato dal fatto che non ci sono posti a disposizione nella gerarchia degli Immortali oppure da altri motivi.

Quanto al paragrafo a pag. 15 (“Se un personaggio raggiunge l’Immortalità, deve ritirarsi dal gioco”), ovviamente non è più necessario, ora che ci sono queste nuove regole. Come si dice in quello stesso paragrafo e nel seguente, il PG può facilmente assumere una forma mortale di qualsiasi classe e livello. In tal caso, l’immortale guadagna 1 PP ogni 10.000 PX, e non uno ogni 40.000 PX; anche in ogni avventura di questo tipo, che il personaggio gioca da “osservatore”, è previsto un bonus di entità fissa.

Scopi degli Immortali

Uno scopo generale vale per tutte le attività degli Immortali: la conservazione degli Immortali stessi e della loro posizione di potere nell'universo multiplo. Tutti gli Immortali, compresi quelli della Sfera dell'Entropia, cercano di raggiungere a modo loro tre scopi minori, che partecipano a quello più generale. Questi tre scopi verranno presentati tra poco, in ordine d'importanza.

Spesso gli Immortali di Sfere diverse collaborano per esplorare i Piani Esterni, ma, nel far questo, ognuno di loro cerca di raggiungere gli scopi della Sfera cui appartiene. Dal punto di vista individuale, inoltre, gli Immortali competono per guadagnare Potere e salire di livello o di rango. Gli Immortali di varie Sfere possono accantonare momentaneamente le differenze tra loro nel caso in cui ci sia un'emergenza di tipo generale, ad esempio una seria minaccia all'umanità proveniente da forze estranee alla gerarchia degli Immortali.

Sebbene questi scopi siano universalmente riconosciuti, non portano alla perfetta armonia tra le Sfere: al contrario, i membri di ogni Sfera ricercano sempre i propri scopi particolari, spesso in conflitto con gli altri. Questo continuo sforzo per rafforzare la propria Sfera o per mantenere l'equilibrio tra le Sfere, produce un continuo flusso di Potere. È consentita un'ampia varietà di azioni, purché questo non metta a repentaglio l'attuale gerarchia degli Immortali del Primo Piano.

Inoltre ogni singolo Immortale persegue il proprio scopo, che è quello di accumulare Potere ed avanzare di rango tra gli Immortali.

Spesso sorgono discordie riguardo agli effetti di certe azioni: ad esempio, un Immortale dell'Entropia può operare un progetto sul Primo Piano con scopi deleteri, spacciandolo come utile a mantenere l'equilibrio tra le Sfere. Gli Immortali delle altre Sfere possono essere d'accordo e non interferire, oppure agire per ridurre i danni o impedirli. Tutti gli Immortali sono concordi sulla necessità di tutte e cinque le Sfere: le divergenze tra loro riguardano solo l'equilibrio tra le Sfere.

Ordine degli scopi degli Immortali

1. Conservare l'esistenza e l'integrità del Primo Piano e delle creature che vivono su di esso e che possono, con le loro imprese, andare ad ingrossare le file degli Immortali.
2. Assistere, proteggere e sviluppare la propria Sfera d'appartenenza e gli altri membri, mortali o Immortali, di

quella stessa Sfera.

3. Esplorare e sviluppare l'universo multiplo.

Identità preesistenti

Per eseguire un compito assegnatogli nel Primo Piano, un Immortale può interpretare un nuovo personaggio, un viaggiatore, un avventuriero o un altro essere dal passato sconosciuto, oppure assumere l'identità di una creatura già esistente.

Gli Immortali si sono preparati ad una simile eventualità, stabilendo alcune identità o personaggi preesistenti di cui possono assumere la forma col permesso degli altri Immortali. Le note seguenti si applicano più specificatamente al mondo in cui vive il genere umano mortale, ma esistono situazioni analoghe in molte altre parti del Primo Piano e dei Piani degli Elementi.

Molte creature che si aggirano nel mondo, umani, semi-umani e mostri, sono in realtà Immortali. Alcuni sono degli avatar, ma la maggior parte è costituita da Immortali con la responsabilità di mantenere a lungo la propria posizione di osservatori del Primo Piano e della storia. Di solito l'identità di questi esseri, i vari dettagli della loro vita "naturale" entro la società appartengono a degli individui che sono morti. Gli Immortali chiamano questi personaggi "Identità". Quando gli Immortali decidono di crearsi un'identità, preferiscono, di solito, servirsi di qualcuno che è morto in circostanze oscure; possono riparare la forma, rianimarla e prenderne possesso, oppure crearne una nuova, apparentemente identica. C'è anche la possibilità di creare un passato immaginario ed inserire, in luoghi e persone adatti, fatti e ricordi che lo provino; questo metodo è, però, un po' più complicato e comporta una certa manomissione del Primo Piano stesso: per questo si tende ad evitarlo, se non in caso di necessità.

Un'unica Identità può essere usata da diversi Immortali per un certo tempo: quando un Immortale ha una posizione di osservatore generale, può prendersi una pausa, prestarla ad un'altro per un compito specifico e poi riprenderla. A volte gli Immortali fanno dei turni ed assumono l'Identità per periodi relativamente brevi, passandola ad un altro Immortale dopo qualche anno. In ogni caso, il nuovo Immortale arriva ad un momento prestabilito e l'occupante attuale della forma gli trasferisce, oltre ad essa, tutti i particolari della storia del personaggio.

Se un Immortale ha bisogno di usare un'Identità, il personaggio deve prima andare nel luogo adatto, che di solito, si trova nel Primo Piano. Dato che i normali mezzi di spostamento sono magici, la procedura normale consiste nell'assumere una forma materiale per il viag-

gio e poi scambiarla con l'identità predisposta; gli Immortali interessati possono nuovamente scambiarsi le forme una volta esaurito il compito. Ogni manovra di questo tipo richiede la spesa di 50 PP temporanei da parte di ogni Immortale, che è la somma richiesta di solito per prendere possesso di una forma.

Servendosi dell'Identità giusta, l'Immortale può assumere la forma di qualsiasi personaggio, a qualsiasi livello. Questo è molto utile nel caso in cui la maggior parte dei giocatori abbia personaggi mortali ed uno o due giocatori che hanno personaggi Immortali vogliono prender parte al gioco. Basterà una breve discussione che preceda il gioco, in cui il DM dia al giocatore la scheda di un PNG che risponda alle esigenze della compagnia, cioè l'identità, insieme ad una breve descrizione della personalità e del retroterra del personaggio. Se si agisce accortamente, può anche succedere che gli altri giocatori non si accorgano nemmeno della presenza dell'Immortale!

Quando un Immortale si serve di un'identità, assume tutte le caratteristiche fisiche della forma ad essa relativa, compresi i punti-ferita, la classe dell'armatura ed i punteggi delle abilità fisiche: deve già possederne le abilità speciali, oppure ottenerle con la magia, per mezzo dei Punti-Potere. L'Immortale conosce tutta la storia del personaggio e non è possibile accorgersi dello scambio mediante riferimenti incrociati: benché il giocatore possa commettere degli errori, il personaggio non ne commette. L'Immortale può conservare in superficie pensieri propri della natura mortale, per rispondere a qualsiasi controllo del pensiero mediante Esp. L'allineamento dell'Immortale deve corrispondere a quello dell'identità perché possa usarla.

Se, mentre è usata dall'Immortale, la forma viene uccisa, l'Immortale è costretto ad assumere forma incorporea; se si usa un'incantesimo Resurrezione, l'Immortale può riprendere possesso della forma, ma deve pagare ancora il costo di 50 PP. Ogni Immortale che distrugge un'Identità non solo perde tutta l'esperienza che avrebbe altrimenti guadagnato, ma subisce anche una perdita di Potere.

Un'Immortale che si serva di un'identità può, all'occorrenza, servirsi dei poteri degli Immortali, ma questo è sconsigliato, perché gli avventurieri non sono stupidi e potrebbero accorgersene. Dei potenti mortali che notassero azioni sospette, potrebbero chiedere spiegazioni con un Desiderio, ma non verrebbero a sapere nulla se l'Immortale è rimasto costantemente nel personaggio. Gli Immortali che creano e mantengono un'Identità hanno usato dei Desideri per tenerla segreta: perciò non sarà possibile accertarsene, nemmeno con un Desiderio.

Se però, l'Identità si fa scoprire mentre usa poteri degli Immortali, può rovinare tutto da sola.

Giochi con presenza di Mortali ed Immortali

Gli Immortali svolgono sui Piani Interni attività di due tipi: di Osservazione e di Controllo. Il compito di un Osservatore consiste nel raccogliere informazioni evitando interferenze; quello di un Controllore nel provocare cambiamenti attraverso azioni dirette e, di solito, macchinose. Entrambe le attività possono svolgersi in giochi che comprendano personaggi sia mortali che Immortali.

Osservatori

Nella conduzione dell'universo multiplo agli Immortali sono affidati particolari di grande importanza, che possono arrivare a comprendere intere galassie o addirittura interi Piani di esistenza.

Gli Immortali, però, cercano di prestare attenzione a tutte le sfaccettature dell'esistenza, fino ai più piccoli dettagli. Sebbene non siano onniscienti, gli Immortali hanno poteri tanto grandi che, se applicati in modo organico, consentono loro di raccogliere informazioni in modo così rapido e dettagliato da farli sembrare onniscienti agli occhi dei mortali.

I punti-chiave di questo impianto sono i Temporal ed i Celestiali: i personaggi di questi due ranghi passano la maggior parte del loro tempo nei Piani Interni a raccogliere informazioni con vari mezzi ed a riferirle agli immortali più potenti, che sono in grado di integrarle ed analizzarle. I personaggi possono ricevere incarichi di semplice esplorazione, se si vogliono ottenere solo informazioni generiche, oppure di studio, nel caso in cui accorran informazioni specifiche.

I personaggi sono liberi di non accettare questi incarichi ma, per lo più, lo fanno, perché è proprio grazie a questi incarichi che possono guadagnare Potere ed esperienza.

Il compito di un Osservatore può consistere nello studiare una certa area, persona, razza, oggetto o qualche altra cosa, in senso lato o specifico; di solito gli viene richiesto di assumere forma mortale per tutta la durata dell'incarico. Per eseguire le osservazioni richieste viene stabilito un lasso di tempo che può andare da un solo giorno a molti decenni. Di solito si usano identità preesistenti, ma si accettano anche altri metodi, purché non nocivi al Primo Piano ed ai suoi abitanti.

Che abbia compiti di esplorazione oppure di studio, un Immortale che usi un'Identità deve continuamente impersonare quell'identità: questo può comportare solo la normale vita di tutti i giorni oppure la partecipazione a grandi avventure nelle zone selvagge, nei dungeon o addirittura in altri piani di esistenza. In ogni caso, il DM ed i giocatori dovranno ricordare che si tratta di osservare, non di interferire ed il ruolo andrà interpretato di conseguenza. Il personaggio dovrà essere un seguace oppure essere indipendente, mai un capo o dominatore, di nessun tipo.

Controllori

Usando le informazioni raccolte tramite gli Osservatori, gli Immortali intraprendono delle azioni per raggiungere i loro scopi: nel caso in cui queste azioni vengano meglio eseguite da dei capi o da altre creature che abbiano grande influenza sui destini degli umani o dei semi-umani, i personaggi che si trovano nelle posizioni-chiave per influenzare i capi si dicono Controllori.

I Controllori possono essere saggi, personaggi di qualsiasi classe, mostri potenti, governatori o altri esseri influenti. Vengono usate quasi sempre delle Identità, dato che un essere transeunte e senza storia raramente può compiere una missione assegnatagli.

Da notare qui è l'uso dell'Identità dei mostri, che si verifica quando gli Immortali vogliono sottoporre un'avventuriero o una compagnia ad una sfida particolarmente impegnativa e pericolosa; questa pratica è comune nel caso dei mortali che aspirino all'Immortalità.

Un Immortale, spesso addirittura il mentore del mortale, impersona un mostro da sconfiggere. Se in questo caso non si usa un'Identità, l'Immortale può solo usare la sua forma mortale originaria, finché è nel Primo Piano. Ogni altra forma assunta verrà modificata non appena l'Immortale entrerà per la prima volta nel Primo Piano: benché un Immortale possa senz'altro, mediante Trasformazione, diventare qualsiasi altro mostro, qualora il mostro fosse ucciso riapparirebbe la forma originaria, cosa che è inaccettabile.

Sebbene un Immortale possa creare ed animare un mostro ed a volte lo faccia, dette Identità di mostri, specialmente draghi, preconfezionate offrono un'alternativa molto più comoda e facilmente controllabile.

I Controllori possono essere molto attivi o molto poco, a seconda delle portate e della natura del cambiamento in questione: gli Immortali preferiscono sempre interferire il meno possibile, ottenendo i massimi risultati con il minimo sforzo, ma nel compito di ogni Controllore sono compresi il cambiamento ed anche la possibilità di errore. Se il compito si rivela troppo arduo, il DM può effettuare prove di Intelligenza e di Saggezza, di solito con modifiche previste per compiti facili o di media difficoltà, per determinare il risultato delle scelte compiute.

Come esempio, consideriamo la situazione seguente che si presenta al giocatore in un gioco "uno contro uno" (un giocatore ed il DM): L'Immortale assume l'identità di un saggio che, in un momento-chiave, deve consigliare il governatore di un dominio. Il suo consiglio porterà, alla fine, alla caduta del governatore, ma dovrà anche apparire, al momento, come del tutto plausibile. La questione può essere gestita in vari modi: il giocatore può pensare ad una buona tattica basata su-

gli eventi attuali del dominio, oppure può essere il DM ad offrire varie opzioni tra cui il giocatore possa scegliere. Se il DM si serve di una prova di saggezza per vedere se il personaggio sceglie l'opzione giusta, questa prova si può usare come unico fattore determinante oppure come prova d'appello, nel caso in cui il giocatore abbia fallito la scelta.

Non si deve ricorrere alle prove di abilità troppo spesso: L'avventura deve essere congegnata in modo che sia il giocatore a compiere la maggior parte delle scelte; queste prove costituiscono, però, degli utili espedienti per il DM qualora debba risolvere situazioni o compiere scelte di cui il personaggio è solitamente capace, ma che sono troppo complicate o particolareggiate per poter essere divertenti.

Combinazioni

La prima esperienza da Osservatore di un personaggio Immortale è sempre guardata attentamente da parte degli altri Immortali: capiterà, quindi, che due o più membri della compagnia di mortali siano Immortali che usano delle Identità e che anche altre creature e PNG incontrati nel corso dell'avventura siano degli Immortali.

Tutti gli Immortali coinvolti in queste situazioni critiche devono attenersi scrupolosamente ai loro ruoli, senza rivelare la loro identità a nessuno, neanche agli altri Immortali. Alla fine sarà inviato un accurato e particolareggiato rapporto di tutta l'avventura al mentore dell'Immortale "novellino" osservato.

Questo rapporto servirà come base per le ricompense in termini di Potere e di affidamenti futuri. Anche il primo incarico da Controllore di un Immortale è osservato, di solito da parte di Immortali Empirei o di rango superiore, pronti ad intervenire nel caso in cui dovessero sorgere gravi problemi.

Questo non significa che essi intraprendano azioni che impediscano al personaggio di comportarsi adeguatamente o di risolvere da se i problemi che gli si presentano: gli consentiranno anche di commettere sbagli e staranno a vedere se è in grado di accorgersene e di correggersi da solo; se necessario, useranno più di un Desiderio per riparare gli effetti di errori gravi e, in casi estremi, sospenderanno l'incarico, rimanderanno il personaggio nei Piani Esterni ed assumeranno il controllo dell'Identità interessata.

Per situazioni eccezionali che si verificano nel Primo Piano, ad esempio la nascita di un grande impero o l'ascesa di potenti individualità, gli Immortali possono servirsi sia di Osservatori che di Controllori per dominare gli avvenimenti; gli individui-chiave sono solitamente dei mortali, ma di fatto possono essere circondati più da Immortali (come aiuti, servitori, assistenti ecc.) che da mortali.

Ricompense e penalità

Le ricompense in punti-esperienza per il lavoro di Osservatore e di Controllore si basano sul guadagno medio previsto dall'avventura, determinato dal DM mediante il sistema di preparazione dell'Avventura, di cui parleremo in seguito. Le ricompense vengono espresse sotto firma di percentuale di questo numero variabile.

Un PG Immortale che faccia da Osservatore guadagna l'1% della ricompensa media in PP prevista per l'avventura, arrotondata al numero di PP più vicino, per ogni compito portato a termine con successo. Il Temporale dell'esempio precedente guadagnerebbe i PP per aver svolto una breve avventura con dei mortali; i compiti di Osservatore a lungo termine durano di solito mesi oppure anni, ma sono quasi sempre svolti da PNG, i PX guadagnati variano di solito dall'1% all'8% della ricompensa media prevista per ogni mese.

Il compito di Controllore è molto più rischioso e quindi merita il 10% della ricompensa media per un lavoro a breve termine, mentre per un lavoro a lungo termine è prevista una ricompensa variabile dal 20% all'80% della ricompensa media per ogni mese di servizio. Gli incarichi di Controllore di solito comprendono anche l'Osservazione.

Se un'identità viene rovinata dall'Immortale che la usa, l'Immortale riceve tutt'al più la metà della ricompensa prevista o magari non riceve niente del tutto, se è stata colpa della sua negligenza. Una forma uccisa e poi recuperata mediante Resurrezione o altre magie operate dai mortali non si considera rovinata; al contrario, succede spesso che si muoia durante l'avventura, specie tra avventurieri di un certo livello. Questo fatto si accetta come riparabile e facente parte della normale attività.

Se si fallisce uno dei due tipi di missione si perde la ricompensa in PP e si può anche subire una penalità di perdita di una quantità di Potere che può arrivare al quintuplo della ricompensa prevista, a seconda del livello di fallimento. Per esempio, se il Temporale di cui si parlava dovesse cimentarsi con un compito di Controllore consistente nel governare un Impero per due mesi e finisse, non solo per rovinare l'Impero, ma anche per svelare la sua immortalità, l'Identità sarebbe rovinata e ci vorrebbero come minimo parecchi Desideri per restaurare l'Impero e/o togliere ogni ricordo di quanto è successo dalla mente dei mortali presenti. Lo sfortunato personaggio non solo non guadagnerebbe gli 88 PP previsti come ricompensa per la riuscita della missione, ma potrebbe anche subire una penalità massima di 440 PP; ovviamente, questi non sono lavori da novizi.

Si possono anche attribuire dei bonus: se un PG si comporta eccezionalmente bene, la normale ricompensa può essere raddoppiata o triplicata.

Meritano dei bonus anche le azioni che promuovono la Sfera di appartenenza senza interferire con l'obiettivo principale. I bonus vengono assegnati solo dagli Eterni o dai Gerarchi e solo dopo una riunione privata tenuta sul Piano di Origine dell'Immortale di rango superiore.

Si applicano anche le normali ricompense in PX, che si aggiungono a quelle speciali previste per gli Immortali. Per esempio, se un PG Immortale che usa l'Identità di un Avventuriero dovesse guadagnare 30.000 mo come parte a lui spettante del tesoro trovato in un'avventura, guadagnerebbe 3 PP extra, uno ogni 10.000 PX. Il denaro e/o gli oggetti magici acquisiti vanno lasciati, con l'Identità, per mantenerne la continuità, mentre al personaggio andranno i punti esperienza.

Progetti

Di solito gli Immortali mandano avanti, per il proprio interesse, vari progetti. "Progetto" è un termine generico che indica qualsiasi tipo di attività organizzata in fase di svolgimento, qualcosa che continua mentre l'Immortale porta a termine molti altri compiti altrove. Il numero massimo dei progetti che si possono intraprendere contemporaneamente è determinato dal punteggio di Intelligenza. Se l'Immortale si serve di un avatar per sovrintendere continuamente ad un progetto, può acquisire alleati mortali che aiutino la riuscita del progetto; il numero massimo di seguaci è determinato dal punteggio di Carisma di ogni personaggio. Se non si usa un avatar si possono ugualmente ottenere degli alleati, ma questi agiranno in modo indipendente, interpretando il fine del progetto in base ai loro personali interessi e sviluppando strategie proprie per raggiungerlo. I progetti iniziati e poi lasciati a svilupparsi senza una supervisione possono assumere andamento erraneo e richiedere riparazioni quando l'Immortale torna a controllarli.

Sono progetti tipici il far da mentore ad un mortale sulla strada per l'Immortalità, proteggendolo, ponendo ostacoli sul suo cammino eccetera, l'accettare la posizione di Osservatore o Controllore per un lungo periodo, lo sviluppare un'area del pianeta del Piano di Origine.

In certe circostanze, i progetti degli Immortali possono trattare con le regole indicate per fortezze e domini nel set Companion di D&D (manuale del DM, pagg. 4-19); si possono usare anche i "meccanismi di guerra" per il Combattimento di massa (manuale del DM pagg. 19-31) e per grandi battaglie, oppure il Supplemento BATTLESYSTEM per combattere le battaglie in modo più dettagliato. Entro il suo Piano di Origine l'Immortale è libero di agire come re o imperatore.

Si possono apportare delle modifiche alle regole per i domini; il DM dovrà modificare alcuni dettagli in base al buon senso: per esempio, gli effetti del tempo atmosferico sono facilmente

contrastati dai poteri di un Immortale; il livello di fiducia è molto alto perché ha a che fare con i punteggi di abilità del governante, che sono assai improbabili, benché ancora possibili, se il dominio viene trascurato. Le entrate del dominio hanno effetti normali sull'acquisizione di Px. che, nel caso di un governante Immortale si tramutano in PP.

Giochi per Immortali

Esplorazione

Sia i mortali che gli Immortali esplorano spesso il Primo Piano ed i Piani Esterni, ma di rado insieme. Sebbene questi luoghi siano strani e stimolanti sia per i giocatori che per i loro personaggi, i temi e le attività sono in qualche modo familiari. Le esplorazioni sono state probabilmente il tipo di avventure più comuni per personaggi mortali e l'aver a che fare con l'esplorazione anche nel caso degli Immortali può essere rassicurante per i giocatori, che in questo set si trovano ad affrontare una gamma di situazioni nuove.

Sono comuni le esplorazioni nel Primo Piano, nel Piano Etereo, nel Piano Astrale e nei Piani Esterni; non è necessario esplorare i Piani degli Elementi, perché questi Piani limitati hanno pochi segreti, essendo completamente conosciuti e controllati dai rispettivi Signori degli Elementi e dai loro Capi.

Come nei giochi con i mortali, le esplorazioni non sono che viaggi verso l'ignoto. L'area interessata può essere del tutto nuova oppure essere già stata oggetto di esplorazioni meno approfondite. Gli Immortali, però, sono ansiosi di esplorare luoghi nuovi e riprendono in considerazione un'area solo se questa presenta un problema o una situazione per qualche verso enigmatica.

Investigare

Anche questo è un tipo di gioco comune sia ai mortali che agli Immortali: ai personaggi viene richiesto di raccogliere ulteriori informazioni riguardo ad una situazione specifica e, di solito di risolvere eventuali problemi che si presentassero.

Si possono ancora applicare molti degli scenari presentati nel set Basico di D&D, ma su scala molto più vasta. Di certo sono possibili altri scenari, ma prendiamo in esame solo questi, considerandoli dal punto di vista di un Immortale.

1. Investigare un avamposto nemico

Esseri ostili agli Immortali stessi possono minacciare le gerarchie ed avere un avamposto nascosto nel Piano Astrale o in qualche Piano Esterno. E' possibile che esseri ostili alla razza umana, magari provenienti da una lontana galassia, comincino ad invadere il sistema di origine.

2. Perlostrare delle rovine

Antiche rovine, forse appartenenti agli Antichi e sicuramente più antiche degli Immortali, possono essere scoperte ovunque; un Piano Esterno appena esplorato potrebbe aver bisogno di essere sviluppato o ripulito prima di poter essere usato dagli Immortali.

3. Distruggere un antico malefizio

Come nella situazione dell'avamposto nemico, possono essere coinvolte creature singole o piccoli gruppi. Può anche trattarsi semplicemente di un progetto da parte di uno o più Immortali della Sfera dell'Entropia.

4. Eseguire una ricerca

Uno o più PG Immortali possono essere incaricati di recuperare un oggetto o una persona importante, oppure di compiere qualche altro servizio per un Immortale di livello superiore.

5. Sfuggire ai nemici

Gli Immortali sono creature molto difficili da intrappolare; nondimeno, questo è possibile. All'inizio del gioco può darsi che qualche oggetto o qualche creatura, ad esempio un Mangia-cervelli, abbia già catturato i PG, che devono trovare il modo di fuggire.

6. Liberare dei prigionieri

E' possibile che alcuni mortali importanti siano imprigionati in modo da non poter essere liberati

con mezzi mortali e può darsi che gli Immortali decidano di interessarsene, oppure è possibile che siano degli Immortali ad essere intrappolati senza possibilità di fuga (vedi scenario precedente) ed a chiedere aiuto. Ai Personaggi può giungere la richiesta di ritrovare un Immortale che si è perso nel Vortice Dimensionale.

7. Scoprire una razza perduta

Può darsi che, nel corso di esplorazioni generiche, i personaggi scoprano una nuova razza di creature. Questo tipo di gioco può essere molto stimolante, perchè i PG devono imparare a conoscere la nuova razza e decidere come comportarsi nei suoi confronti. Si tratta di potenziali nemici? Bisogna ignorarli o distruggerli? O forse si tratta di potenziali Immortali, da proteggere ad ogni costo?

Giustizia degli Immortali

Gli immortali hanno grossi incentivi per essere fedeli servitori che lavorano sodo: l'aumento del potere può portare con sé benefici di vario tipo ed anche il prestigio. Alcuni immortali, però, possono essere meno abituati degli altri a stare nei ranghi: è possibile che qualcuno covi dentro di sé i gretti risentimenti e le tendenze ribelli, che sono solitamente retaggi della vita mortale. È successo che qualcuno si sia anche rivoltato contro i suoi simili, benché questo fatto sia molto raro.

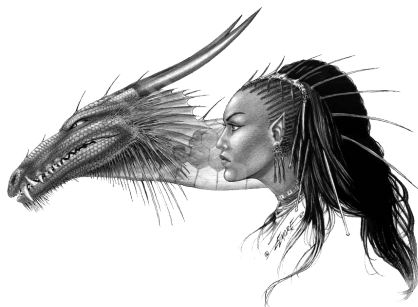
Durante il periodo in cui è Iniziato, al "novellino" Immortale vengono insegnati scopi e diritti basilari degli Immortali. Ogni azione contraria alla lettera o allo spirito degli scopi primari degli Immortali viene sempre punita; raramente vengono punite altre azioni. Se due o più immortali hanno una lagnanza possono chiedere udienza, che verrà loro concessa automaticamente, purché il loro caso sia deciso da un Immortale superiore. Un Immortale può decidere di cambiare alleati ed unirsi ad un'altra sfera, ma questo gli costerà caro: verrà ridotto allo stato di Temporale Novizio e ripartirà da capo con 500 PP, Anti-Magia del 50% ed un nuovo Piano di Origine.

L'unico giudice di tutti gli Immortali di una Sfera è il Gerarca di quella Sfera. Quando un Immortale è accusato di qualche misfatto, viene convocato nel Piano di Origine del Gerarca insieme ai suoi superiori ai suoi accusatori. Quando due o più Immortali richiedono un giudizio per una divergenza di opinioni, devono andare a presentare il loro caso dinanzi al Gerarca.

Se un Immortale accusato di un misfatto si rifiuta di presenziare all'udienza, un qualsiasi numero di Immortali può essere inviato dal Gerarca a prelevare l'accusato, se necessario anche con l'uso della forza. Se si sporge richiesta di una moratoria verrà accettata automaticamente, ma questo comporterà una penalità aggiuntiva, a meno che la richiesta non abbia motivi validi, in termini di riduzione di Punti-Potere o Punti Ferita o di mutamento dell'inclinazione della Sfera nei confronti del personaggio per quanto riguarda gli incantesimi, sempre ad esclusivo giudizio del Gerarca. La richiesta di moratoria deve essere presentata direttamente al Gerarca, non ad un intermediario, ma non è necessario presentarla di persona: la comunicazione di tipo

magico sarà sufficiente. Il Gerarca raccoglie tutte le prove e le soppesa attentamente: si applicherà, se necessario, una punizione commisurata al reato, che spesso, ma non sempre, consiste nella rimozione di una parte dei Punti-Potere permanenti. L'accusato non può far nulla per evitare la punizione e non può effettuare Tiri Salvezza di sorta. Le penalità vengono decise ed applicate esclusivamente dal Gerarca della Sfera alla quale appartiene il colpevole e sempre entro il Piano di Origine di quel Gerarca.

Quando gli Immortali presentano al Gerarca opinioni diverse e chiedono il suo giudizio, sono già d'accordo per accettare ed applicare tale giudizio. Spesso il Gerarca decide questi casi semplicemente con un "tu hai ragione e tu hai torto", ma può anche richiedere ad una parte o ad entrambe le parti qualche atto concreto, per amor di giustizia. In casi rari possono anche esserci delle pene, ma coloro che le richiedono spesso le subiscono, venendo in questo modo penalizzati per la loro mancanza di attitudini pacifiche e misericordiose. Avendo a che fare con un Gerarca è meglio attenersi ai fatti ed evitare di suggerire soluzioni.



Nuove Magie

Molti giocatori e DM hanno elaborato nuovi effetti magici per il loro gioco; anche l'infrastruttura costruita dalle Sfere suggerisce molte altre possibilità. Mentre crea effetti magici simili a quelli degli incantesimi, spetta al DM decidere rispetto ai dettagli finali, confrontando il raggio d'azione, il livello e l'effetto con quelli degli incantesimi già esistenti ed effettuando le modifiche necessarie a conservare l'equilibrio del gioco.

Ogni effetto magico è controllato da una delle quattro Sfere a disposizione dei PG. Tutti gli effetti magici presentati sulle schede di riferimento sono stati divisi in base alle categorie che ora indicheremo; queste note servono ad elaborare effetti magici nuovi, di vostra creazione, ed a classificarli.

Anche per assegnare i costi in PP è necessario rispettare equilibri del gioco: in genere, un incantesimo del primo livello costa due PP ed uno del nono 20 PP. Non ci sono effetti con costo di base superiore a 20 PP, ma sono possibili molto lievi che costano anche 1 PP ciascuno. Le magie dal secondo all'ottavo livello vengono spesso modificate in base all'effetto e confrontate con la magia e affini quando si tratta di fissarne i costi.

Bisogna essere pronti a modificare un costo che si è fissato se, nel corso del gioco, l'effetto magico si rivela essere più o meno potente di quanto sia previsto. Le nuove magie con effetto distruttivo diverso dagli effetti già esistenti si possono aggiungere alle magie utilizzabili da parte degli Immortali dell'Entropia.

A. Magia della Sfera dell'Energia

1. Creazione di energia nell'Aria

Produce la comparsa nell'aria di nuova energia, che apparentemente non proviene da alcuna fonte.

1a. Creazione di fuoco

Serve per attaccare od ostruire ed ha forma conica, sferica o rettangolare; utile anche in forma ridotta.

1b. Creazione di luce

Serve ad illuminare, distruggere, ostruire ed ha forma sferica, rettangolare o lineare.; serve per riprodurre immagini e comunicare.

1c. Creazione di suono

Serve ad informare, distrarre, ritardare o distruggere; ha forma, intensità e complessità variabili.

2. Creazione di energia nella Materia

Creare energia nella materia, vivente o meno, come forza dinamica o statica (allo stato potenziale).

2a. Creazione di energia nella materia non vivente

Serve a migliorare degli strumenti o a renderli inservibili, mediante il calore; serve anche a mettere la materia in grado di spostare altra materia verso o da un altro piano di esistenza o attraverso un'altra dimensione.

2b. Creazione di energia nella materia vivente.

Serve a conferire una generica o specifica capacità di movimento di cui servirsi avendo a che fare col terreno oppure attaccando; serve anche a conferire la capacità di muovere altra materia, per ripristinare la capacità di movimento e l'energia vitale (livello).

1. Energia/capacità di muovere se stesso
2. Energia/capacità di muovere altro (creatura od oggetto)
3. Reintegrazione di energia per la vita o il movimento

3. Cambiamento dell'energia

Cambiare l'energia esistente nell'apparenza o nella sostanza.

Serve per modificare l'energia nella materia o nell'aria, aumentare emanazione di energia distruttiva, per cambiare energia luminosa, sonora o di fuoco in un'altra forma e per cambiare in altra forma l'energia orientata in base alla classe.

4. Sconfitta della Materia

Serve a distruggere la forma e la sostanza di terreno, equipaggiamento, creature.

5. Aiuto ai Modelli

Conferisce il bonus sui punteggi delle abilità ai mortali meritevoli.

B. Magie della Sfera della Materia

1. Creazione della Materia

Produce la materializzazione di nuova materia, vivente o meno, senza origine apparente.

1a. Crea materia non vivente: oggetti di ogni tipo, forma, dimensioni, struttura, apparenza.

Serve a creare utensili e/o rifornimenti (che comprendono abiti, armi, cibo, valori, equipaggiamenti vari), ostacoli, meccanismi, creature non viventi. Serve a creare strutture e grandi masse.

1b. Crea materia vivente: creature e parti di esse.

Serve a creare o a duplicare qualsiasi creatura naturale o magica, a creare un nuovo tipo di creatura, ad aiutare la capacità di movimento e/o di combattimento che dipende da nuovi organi o parti del corpo.

2. Cambiamento della Materia

Causa cambiamenti in una o più caratteristiche materiali della materia esistente, vivente o meno.

2a. Cambia la materia non vivente nella forma, nell'apparenza e/o nella sostanza.

Serve per riportare ad una forma vivente la materia inanimata, per rovinare o migliorare l'equipaggiamento o caratteristiche minori del terreno, per modificare la materia in modo da farle occupare più o meno spazio, per produrre illusioni ottiche, per modificare intensivi e/o rifornimenti in modo da renderli più o meno funzionali.

2b. Cambia la materia vivente nella forma, nell'apparenza e o nella sostanza.

Serve a tramutare la materia vivente in materia non vivente, per aggiungere o togliere caratteristiche fisiche che dipendono dalla forma, per modificare le creature in modo da far loro occupare più o meno spazio, per riparare i danni, per migliorare la difesa, il movimento o le abilità fisiche.

3. Movimento della Materia

Fa muovere la materia in qualche dimensione (illimitata).

3a. Muove qualsiasi tipo di materia in qualsiasi direzione normale.

Serve a muovere una creatura, un oggetto o un elemento del terreno che si trovi sul posto o attraverso qualsiasi distanza, escludendo altre dimensioni o piani di esistenza. Serve a trasmettere energia per il movimento a qualsiasi creatura o oggetto inanimato.

3b. Muove qualsiasi tipo di materia in direzione transdimensionale o transplanare.

Serve a muovere una creatura, un oggetto o elemento del terreno in pochissimo tempo; si applica sulle distanze lunghe o brevi, verso e da chi lo usa.

4. Sconfitta del pensiero

Distrugge o impedisce la creazione e/o la diffusione del Pensiero sotto forma di idee, informazione e comunicazione.

Serve a distruggere gli organi sensoriali e/o gli effetti da essi prodotti e ad impedirne le funzioni, per eliminare la vista o il suono o il pensiero, normale o artificiale.

5. Aiuto ai Dotti

Conferisce bonus sui punteggi delle abilità ai mortali meritevoli.

C. Magie della Sfera del Pensiero

1. Creazione o cambiamento dell'aria

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

Serve a creare aria velenosa o esplosiva, a creare aria visibile o ad impedire la visione; tramuta l'aria in materia e viceversa; serve a mutare il

movimento di grandi masse d'aria ed a tramutare l'aria in fuoco o in acqua.

2. Acquisizione del Pensiero

Espande lo scopo e/o i particolari del pensiero esistente aggiungendovi altro pensiero.

2a. Acquisisce il pensiero prendendolo dall'Aria o dal Pensiero.

Serve ad ottenere informazioni dal pensiero proprio o altrui, ad apprendere le caratteristiche generali e specifiche dell'aria esistente ed a dedurre da esse le caratteristiche future.

2b. Acquisisce il pensiero prendendolo dalla Terra o dalla Materia.

Serve ad individuare ed interpretare i cambiamenti della materia provocati dalle creature, compresi i pensieri nascosti nella materia per mezzo di scrittura, arte o altri mezzi, a trovare l'ubicazione di uno o più tipi specifici di materia, ad agevolare il movimento attraverso e/o attorno alla materia.

2c. Acquisisce pensiero dal Fuoco o dall'Energia.

Serve a trovare e/o ad interpretare l'energia in forma di effetti visivi sonori o magici.

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

Serve ad apprendere caratteristiche generali e specifiche dell'acqua e del tempo esistenti ed a dedurre da essi le caratteristiche future.

3. Cambiamento del Pensiero

Cambia il pensiero esistente in qualsiasi forma.

3a. Cambia il pensiero in sé.

Serve a rafforzare il pensiero o le sue difese, o a modificare la capacità di pensiero ed a tradurre il pensiero in realtà.

3b. Cambia il pensiero in altre creature

Serve a produrre un'emozione, un impulso, una costrizione ed a controllare il comportamento generale, a danneggiare (disorganizzare) o riparare (riorganizzare) il pensiero.

3c. Cambia il pensiero nella materia non vivente.

Serve a modificare il pensiero nascosto nella materia sotto forma di scrittura, traccia, arte o altro metodo.

3d. Cambia il pensiero nell'Energia

Serve a modificare il pensiero (informazione) nell'energia di qualsiasi tipo, a modificare la veridicità o il contenuto della comunicazione oppure a cambiare immagini visive.

3e. Muove il pensiero

Serve ad impedire il pensiero spostandolo e ad inserire l'essenza vitale (propria o altrui) entro oggetti animati o inanimati.

4. Sconfitta dell'Acqua o del Tempo

4a. Sconfitta dell'Acqua

Serve a distruggere o a bloccare l'acqua, o ad

annullarne il potere distruttivo.

4b. Sconfitta del Tempo

Serve a bloccare o a distruggere gli effetti degli attacchi basati sul tempo, come la paralisi, l'avvelenamento, le malattie, la diminuzione della vista ed il rischio vitale.

5. Aiuto agli Eroi

Conferisce bonus sui punteggi delle abilità ai mortali meritevoli.

D. Magie della Sfera del Tempo

1. Creazione dell'Acqua

Provoca la comparsa di nuova acqua, senza fonte apparente, in qualsiasi forma.

Serve in forma solida o fluida per attaccare o ad ostruire e per cambiare il terreno.

2. Movimento o cambiamento dell'Acqua

Muove acqua esistente, in qualsiasi forma, in qualsiasi direzione; cambia l'acqua, in qualsiasi forma, in qualsiasi modo.

Serve a spostare grandi o piccoli volumi di acqua o di ghiaccio in ogni direzione, normale o insolita, e ad ogni velocità. Serve a tramutare l'acqua in ghiaccio o viceversa, oppure a cambiare il gusto, il peso o l'ubicazione dell'acqua.

3. Creazione o cambiamento del Tempo

Crea o cambia il tempo o i suoi effetti sulla materia, sull'energia e sul pensiero.

Serve alle dinastie per avere forza e salute (in combattimento), per estendere la durata degli altri poteri, per modificare lo scorrere del tempo e per creare più tempo quando il tempo è più prezioso.

4. Sconfitta dell'Energia

Sconfigge l'energia in qualsiasi forma e di qualsiasi tipo.

4a. Sconfigge l'energia magica in genere.

Serve a distruggere o a smorzare gli effetti dell'energia magica in qualsiasi forma.

4b. Sconfigge l'energia nell'aria in qualsiasi forma.

Serve a distruggere la luce ed a difendersi dal fuoco, dalla luce, dal suono e dall'ambiente.

4c. Sconfigge l'energia nella materia inanimata.

Serve a fermare o ad impedire il movimento di oggetti o creature non viventi, per fermare o distruggere l'energia motoria negli oggetti, per aiutare la resistenza all'entropia generale.

4d. Sconfigge l'energia nella materia vivente.

Serve a distruggere l'energia vitale, a negare o bloccare l'energia motoria o ad annullare le difese.

5. Aiuto ai Dinasti

Conferisce bonus sui punteggi delle abilità ai mortali meritevoli.

Piani di Origine

La miriade di dettagli che la lavorazione di un piano di origine comporta è lasciata perlopiù all'inventiva del DM e dei giocatori. Ancora una volta, però, alcuni dettagli possono rivelarsi utili.

Effetti Magici

Gli effetti prodotti da alcune magie possono essere utili ad un personaggio nell'elaborazione di aree del suo piano di origine. I loro svantaggi derivano, ovviamente, dal fatto di essere magici, perché qualunque magia può essere risolta. Le creature che sono esclusivo prodotto della magia sono sterili e non possono riprodursi se non per mezzo della magia, a meno che non ci sia una spesa di Punti-Potere permanenti.

Se vuole, il DM può permettere ad alcuni effetti che hanno durata più che istantanea di essere creati in forma non magica, mediante la spesa di PP permanenti anziché di PP temporanei. Ciò è possibile solo per un Immortale che si trovi sul suo Piano di Origine; per l'equilibrio del gioco, i costi possono anche essere aumentati di un fattore costante, 2, 5, 10 o più.

Per esempio, conferire una capacità magica di muoversi silenziosamente con probabilità di riuscita del 50% (Sfera dell'Energia) ad una creatura non magica esistente richiederebbe la spesa di sette PP permanenti, ma non di più, perché si tratta di un effetto di scarsa importanza. L'abilità di usare un'altra dimensione in modo magico (ad esempio, con una porta dimensionale della Sfera della Materia) dovrebbe invece costare ben più del costo di base indicato (5 PP), 50 PP o addirittura 500 PP permanenti, se questa abilità si può ereditare.

Il DM può decidere che certi effetti sono irrevocabilmente magici e non si possono creare in altra forma. Non è possibile duplicare con mezzi magici nessun effetto di durata istantanea, benché sia possibile un effetto simile, ma meno potente.

Aggiunte Materiali

Gli Immortali spesso sviluppano i loro Piani aprendo dei Cancelli sui Piani degli Elementi che permettano di trarne materiale grezzo da usare successivamente per la costruzione. L'elemento fuoco diventa stella, l'elemento terra diventa asteroide, satellite, pianeta; gli elementi acqua aria si disperdono se non trattati con la gravità, ad esempio con una considerevole massa di terra.

Il Cancelli su di un Piano degli Elementi non si può aprire senza il permesso del Signore degli Elementi del Piano o di una parte del Pia-

no. A causa della distanza tra i Piani Interni ed Esterni, è impossibile che l'elemento materiale venga semplicemente sottratto.

Muovere un Piano

Numerosi Piani Esterni si trovano entro un contenitore detto Piano Astrale; la loro posizione può essere stabile oppure possono vagare nel mare Astrale o essere mossi deliberatamente, al fine di occultarne l'esistenza o aumentare la grandezza di un Piano.

Se un Piano contiene la forza vitale di un Immortale, è "ancorato" al Piano Astrale e non può essere mosso. Anche i piani infiniti sono immobili. Ogni altro Piano può essere mosso: si può spostare addirittura un Piano di Origine, se l'Immortale se ne allontana totalmente, senza lasciare nemmeno un avatar dietro di sé. Il costo per lo spostamento di un Piano di Esistenza è corrispondente alla sua grandezza, come si vede nella tabella. Si tratta di una spesa di PP temporanei, non permanenti, che può essere divisa tra i vari Immortali che collaborino insieme.

La spesa di PP consente di spostare il Piano molto lentamente in relazione al Piano Astrale. Dal punto di vista del Piano Astrale, la spesa in PP equivale alla velocità di spostamento del Piano. Questa velocità si può aumentare; si può anche fermare il movimento, allo stesso costo in PP.

Se un Piano in movimento va ad urtarne un altro, il risultato dipende da come era ancorato il Piano: se nel Piano urtato era presente la forza vitale di qualche Immortale, il Piano in movimento si ferma; altrimenti, il Piano urtato viene spinto avanti dall'altro ed entrambi procedono a velocità rallentata in proporzione alla loro grandezza. Nessuna creatura è in grado di opporre resistenza al movimento di un intero Piano, ma l'impatto non causa danni.

Se un Piano in movimento si ferma a causa di una collisione, perde automaticamente ed istantaneamente una delle sue dimensioni: per esempio, una tetraspazio diventa subito un trispazio. Questo può avere conseguenze drastiche sulla materia e le forme di vita del Piano, che sono limitate dalle dimensioni: se hanno un numero di dimensioni pari o inferiore rispetto al nuovo numero di dimensioni del Piano, restano illese; altrimenti, subiscono una compressione, che non comporta danno di per sé, ma può provocare stato confusionale e pazzia nelle creature intelligenti. La magia è un caso a parte, perché richiede una dimensione in più di quelle delle creature che la usano. La scomparsa improvvisa e totale di tutti gli oggetti e poteri magici contenuti in un Piano è caratteristica esclusiva delle collisioni tra i Piani. Si può riprendere una dimensione perduta con una

spesa di PP permanente pari al 10% del costo necessario a muovere il Piano.

L'atto di spostare un Piano causa invariabilmente aberrazioni dimensionali in quel Piano, ma le ondate di aberrazione sono passeggere e possono fermarsi dopo un po' di tempo. Si possono far smettere ondate di aberrazione gravi e frequenti mediante azione diretta, cosa che richiede, di solito, la spesa di PP permanenti. Se un Piano in movimento va a fermarsi in modo da essere esattamente adiacente ad un altro Piano, si evita la collisione e si può aprire tra i due Piani una comunicazione di tipo magico.

Costi richiesti dallo spostamento di un Piano

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

Modifiche rilevanti

Il governatore Immortale di un Piano può, spendendo PP permanenti, apportare importanti modifiche alle caratteristiche del suo Piano di Origine. Il costo di ognuna di queste modifiche è pari al 10% del costo indicato per spostare il Piano (vedi sopra), che dipende dalle sue dimensioni. Queste modifiche possono essere apportate solo da chi governa il Piano, non da altri. I Piani di dimensioni infinite non sono modificabili, mentre qualsiasi Piano Esterno che non sia Piano di Origine di un Immortale può essere modificato da qualsiasi creatura che sappia come si fa.

La modifica rilevante più frequente riguarda il viaggio interdimensionale: l'Immortale può impedire l'uso di effetti di Teletrasporto, Porta Dimensionale e simili. Spesso questa si rivela un'efficace misura di sicurezza, perché degli invasori che non siano in grado di effettuare il Teletrasporto su di un Piano possono, dal loro punto di vista, non essere in grado di attaccare l'Immortale o i suoi progetti senza

prima aver attraversato grandi distanze, magari per anni interi. Questa modifica comporta anche degli svantaggi, perché vengono coinvolti tutti, anche l'Immortale che governa il Piano. Si può anche chiudere il confine tra i piani in modo che non lo si possa oltrepassare con il solito viaggiare; potrà essere riaperto da qualsiasi Immortale che spenda la stessa quantità di PP (permanent) che è stata necessaria per chiuderlo.

In un Piano si possono introdurre aberrazioni dimensionali: i costi si applicano per ogni dimensione interessata e questo produce un'ondata passeggera che svanisce automaticamente quando raggiunge il limite dimensionale del Piano. I giocatori possono pensare a creare nuovi limiti o modifiche.

Una modifica rilevante si può invertire o togliere spendendo la stessa quantità di PP permanenti che si è spesa per attuarla; ancora una volta, l'unico che possa farlo è l'Immortale che governa quel Piano, se ce n'è uno, o qualsiasi creatura che sia a conoscenza della procedura necessaria, in assenza di un governatore.

Accesso ai Piani

La grandezza apparente di un Piano Esterno, visto dal Piano Astrale, corrisponde alla sua accessibilità dal Piano Astrale. Il numero dei punti di accesso è pari al numero di centimetri quadrati della sua area apparente. In altre parole, un Immortale del Piano Astrale che voglia entrare in un piano esterno deve toccare il confine tra i Piani: l'area di contatto corrisponde ad un volume specifico entro quel Piano. Se il visitatore tocca sempre lo stesso punto della superficie, appare sempre nello stesso luogo del Piano. In ogni caso si usa la magia necessaria, Viaggiare; l'unica eccezione si ha nel caso di due Piani Esterni adiacenti tra cui è stata creata un'apertura di tipo non magico.

I punti di accesso sono fissi ed a distanze regolari, se le dimensioni del Piano sono stabili; se il Piano è colpito da aberrazioni dimensionali, la distanza tra i punti di accesso può essere irregolare e mutevole.

Un Immortale può modificare un Piano in modo che abbia un numero inferiore o superiore di punti di accesso: l'effetto visivo di questo sul Piano Astrale consisterebbe in una restrizione o un allargamento della sfera argentea che rappresenta il confine interplanare. Solo l'Immortale che governa un Piano può introdurre una modifica di questo tipo, mentre i Piani Esterni che non sono i Piani di Origine di nessuno possono essere modificati da qualsiasi Immortale della Sfera corrispondente alla Sfera in essi dominante.

Il costo per aumentare o diminuire la grandezza di un confine interplanare è di un PP

La Campagna

ogni 6,5 cm² aggiunti o tolti. Ogni modifica va effettuata separatamente: non si possono spendere così tanti PP tutti in una volta. Il tempo necessario per aggiungere o togliere 6,5 cm² di confine interplanare è di 10 ore. Si spendono PP permanenti.

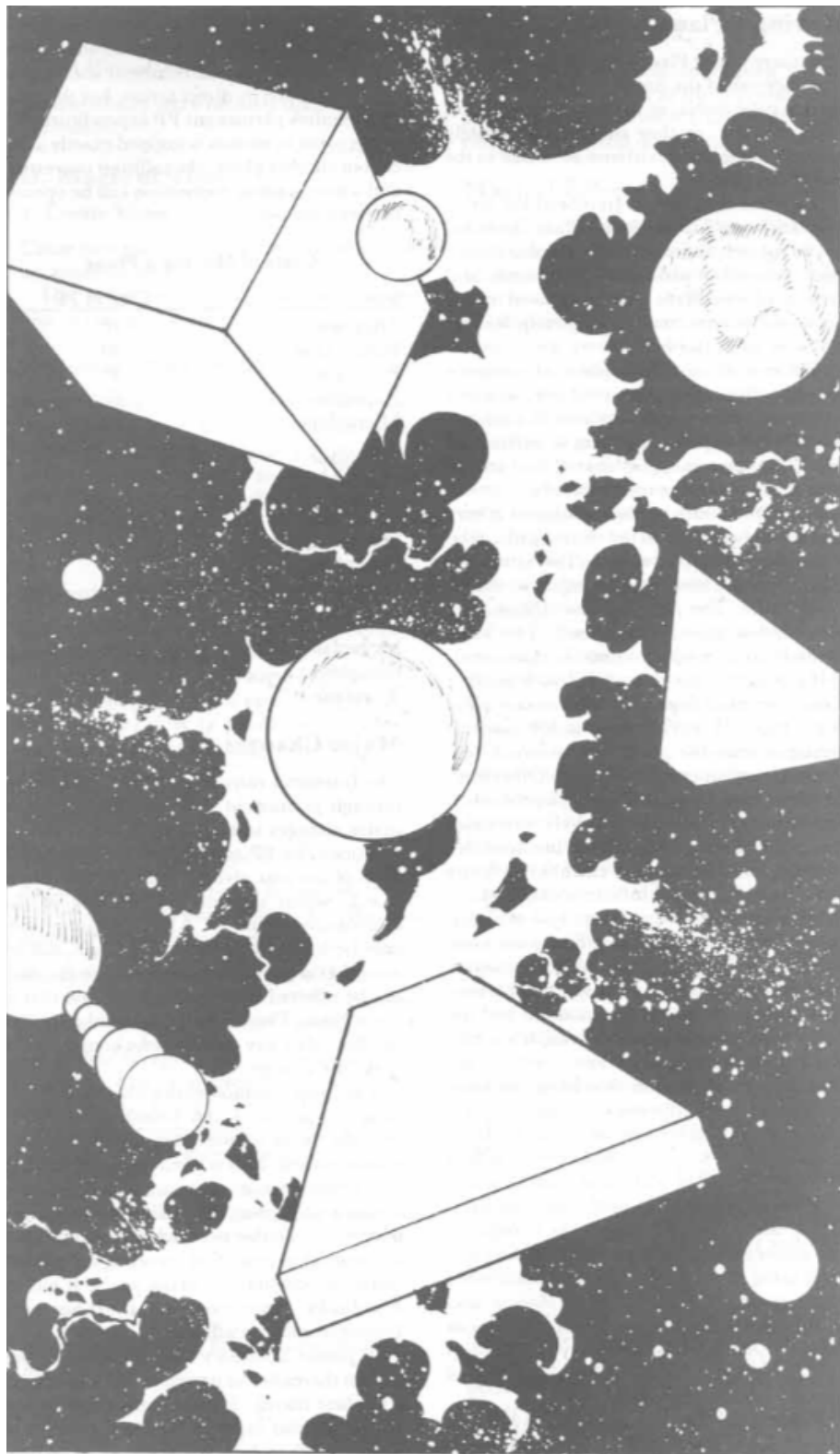
È certamente possibile diminuire il numero dei punti di accesso al Piano Astrale fino a raggiungere lo zero; prima dell'ultimo passo, il confine appare come una pallina avente una superficie di soli 6,5 cm².

Nella fase finale della modifica, il confine si rimpicciolisce fino a sparire; il rischio, notevole, che tutto questo comporta, è che un Piano Esterno senza accesso dal Piano Astrale sia d'ora in avanti inaccessibile, a meno che non si trovi un'altra via d'accesso. Se l'Immortale che governa il piano vi si trova al momento in cui questo si verifica, può, se vuole, ancora aumentare la grandezza della via d'accesso da zero a 6,5 cm² (ed ancor più in seguito). Alcuni Immortali hanno a tal punto desiderato di avere un po' di privacy che ora risiedono in questi Piani remoti e inaccessibili. Un Piano Esterno che si può raggiungere solo da un altro Piano Esterno e non ha via d'accesso dal Piano Astrale non si può raggiungere tramite Cancelli.

La maggior parte dei Gerarchi e molti altri potenti Immortali hanno limitato l'accesso al loro Piano di Origine riducendo il confine interplanare; la manovra più comune consiste nello spostare il Piano fino a renderlo adiacente ad un altro Piano Esterno in modo da avervi accesso e quindi ridurre a zero il numero dei punti di accesso dal Piano Astrale. Alcuni Piani Esterni si possono raggiungere solo tramite altri Piani, ma non dal Piano Astrale.

Nemmeno questo metodo è privo di rischi; i punti di accesso ai Piani Esterni devono essere Cancelli magici permanenti. Ogni effetto magico può essere dissolto e, se in questo modo viene dissolto anche l'ultimo accesso, il Piano svanisce, inaccessibile. In questo modo qualsiasi Immortale che abbia eliminato l'accesso al suo Piano di Origine dal Piano Astrale lascia sempre sul Piano un suo avatar, affinché qualsiasi cosa accada, la sua forza vitale sia presente nel Piano e sia quindi in grado di aprire la via d'accesso. Se agisce in modo diverso, rischia di perdere il suo Piano di Origine, inoltre, la distruzione totale dell'Immortale diventa piuttosto facile: si tratta solo di ridurre il personaggio a zero per quanto riguarda i punti-ferita, i Punti-Potere ed i punteggi di abilità.

Un Piano privo di accesso dal Piano Astrale non può essere individuato dal Piano Astrale con nessun mezzo, nemmeno con la Visione del vero, un Desiderio o simili: lì non c'è, e basta.



La Sfera dell'Entropia

Le quattro Sfere a disposizione dei PG governano gran parte dell'esistente. La quinta Sfera, quella dell'Entropia, serve ad equilibrare tutte le altre. Entropia è la denominazione di tutti i mutamenti durante cui diminuisce l'essenza totale delle Sfere. Detto in parole semplici, tutto decade, si rompe o altrimenti cessa di esistere: tutto questo è dominio della Sfera dell'Entropia. L'entropia porta via o distrugge tutto quello che le altre Sfere (Energia, Materia, Tempo e Pensiero) producono o creano.

Tutti gli Immortali più potenti riconoscono e comprendono appieno la necessità dell'Entropia. Gli Immortali di quella Sfera non sono i veri nemici di tutti gli altri, anche se la conflittualità con loro è pressoché continua. La lotta fa parte della realtà naturale. Spesso, l'equilibrio viene troppo semplicisticamente espresso con frasi fatalistiche come "tutte le cose periscono" o "sopravvive il migliore"; spesso viene erroneamente chiamato Neutralità ed è confuso con la filosofia druidica. Per mantenere l'equilibrio dell'esistente, entrambe le parti - "bene" e "male", se vogliamo - devono essere forti e restare in conflitto tra loro.

Senza l'Entropia, le forze "positive" prolifererebbero rapidamente fino agli estremi; ad un certo punto ne risulterebbe guerra e distruzione e vincerebbe l'Entropia. Gli Immortali riconoscono che l'attrito continuo, sebbene abbia conseguenze spesso tragiche, debba proseguire, perché senza di esso tutto ciò che esiste andrebbe incontro all'inevitabile e, forse, definitiva, distruzione.

Ogni Immortale della Sfera dell'Entropia ha il suo proprio Piano di Origine; sebbene la gerarchia di questa Sfera sia leggermente diversa da quella delle altre, i suoi membri hanno posizioni equivalenti. Nonostante i limiti posti alle loro abilità, gli Immortali dell'Entropia sono esattamente potenti come le forze di tutte e quattro le altre Sfere messe insieme.

Tutto ciò non significa che i demoni non siano malvagi: al contrario, ognuno di loro rappresenta per propria scelta il Male ed è del tutto deprecabile. Essendo malvagi, essi raggiungono il proprio scopo. Questo è il motivo principale per cui i PG non possono far parte della Sfera dell'Entropia: la profondità del Male in questi esseri oltrepassa la capacità dei personaggi mortali ed anche del DM; non si può nemmeno descriverla. I modi di essere propri di questa Sfera vanno al di là dell'immaginazione umana.

I demoni sono infinitamente peggiori di qualsiasi cosa si possa immaginare: sono gli avversari definitivi da combattere e, se possibile, da distruggere individualmente. Considerati come Sfera, sono forse gli unici veri Immortali, perché l'Entropia continuerà anche dopo che

l'ultimo granello di materia, energia, tempo e pensiero avrà cessato di esistere.

Forme Mortali

I servitori della Sfera dell'Entropia sono una legione e sono presenti in quasi tutte le dimensioni ed i Piani di Esistenza di D&D. Quelli che abitano il Primo Piano sono noti come non morti.

I servitori mortali dell'Entropia sono, in ordine crescente di importanza: scheletri, zombie, ghoul, spettro, presenza, mummia, necrospetro, vampiro, fantasma, anima inquieta, spirito, ombra notturna, cadavere. Altre forme, rare e molto potenti, vengono create a volte da un immortale per uno scopo specifico; di solito si tratta di forme morte di altre creature: osservatore, gargantua, ecc. Queste creature possono essere scacciate dai Chierici come "speciali".

Forme Immortali

Rimandiamo alla parte relativa alle creature per tutti i dati relativi a questi estremi avversari. Per mancanza di spazio non abbiamo potuto elencare tutti i livelli degli Immortali dell'Entropia. Se tu, DM, scegli di crearne degli altri, assicurati che le loro caratteristiche siano compatibili con quelle degli esempi da noi forniti: prendi nota delle varie forme possibili, dei limiti alle loro abilità ed inventa particolari corrispondenti per le tue creature. Questo tipo di lavoro non è necessario per giocare; la serie di demoni che vi presentiamo qui è più che sufficiente a costituire un gruppo di nemici ostici per il gioco a livello Immortale.

Per equilibrare le altre quattro Sfere, l'Entropia ha un numero di Immortali doppio rispetto al loro: per esempio, il numero totale di una Sfera è 27, ci sono 54 Eterni dell'Entropia. Raramente questi totali servono; possono avere importanza se si vuol fare una battaglia epica con molti demoni.

Prima di inserire anche un solo demone nel gioco, assicurati di aver bene compreso come manovrare le sue abilità speciali. Un demone ben manovrato è un avversario stimolante anche per giocatori esperti e personaggi potenti. I demoni devono essere intelligenti e pieni di inventiva come i personaggi migliori.

Punti-Esperienza

Il sistema di base che si usa per dare i PX per avversari mortali resta immutato, benché si possano usare delle aggiunte quando una creatura è in grado di usare il Potere degli Immortali. I punti-esperienza per aver sconfitto avversari Immortali si calcolano in modo leggermente diverso, ma sempre secondo gli stessi valori di base e di bonus. Per la scheda standard dei PX, vedere più avanti.

Per ogni dado-vita al di sopra del 21, sommare 250 punti sia al valore di base che al bo-

nus; quando il numero dei dati vita è grosso, usare le formule seguenti per un calcolo rapido:

Valore di base = (Dadi-vita x 250) meno 2.750

Valore del bonus = Valore di base meno 500

Avversari Mortali

Usare ancora le regole normali per la determinazione del numero di asterischi o di bonus da sommare. Aggiungere più asterischi per abilità paragonabili a quelle degli Immortali, in questo modo:

Punteggi delle abilità: aggiungere un asterisco ogni due punteggi di abilità (arrotondare per eccesso) superiori al 20, un altro per ogni punteggio superiore al 50, un altro per ogni punteggio superiore al 75 ed un altro ancora per ogni punteggio di 100 o più.

Capacità di Viaggiare: se la creatura mortale è in grado di viaggiare attraverso i Piani e le dimensioni, con l'uso del Potere o con altri mezzi, aggiungere un asterisco.

Magia tramite Potere: se il mortale è in grado di usare il Potere per ottenere effetti magici, aggiungere un numero di asterischi pari al livello incantesimo equivalente.

Combattimento col Potere: aggiungere cinque asterischi se la creatura è del tutto immune ad attacchi mediante Potere. Se un mortale è in grado di usare il Potere solo come difesa, per Avvolgere, aggiungere un asterisco. Se una creatura è in grado di usare un attacco col Potere contro un avversario, aggiungere cinque o più asterischi, a seconda del totale dei PP permanenti della creatura, in questo modo:

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

Avversari Immortali

Per calcolare il valore di PX di avversari Immortali si usa la normale tabella dei punti-esperienza.

Valore di base

Trovare il normale valore di base, determinato dai dadi-vita della creatura immortale.

Se l'Immortale non è immune ad attacchi col Potere, come capita nella maggior parte dei casi, dividere il totale attuale dei PP della creatura per 10, arrotondando per eccesso; moltiplicare poi il valore di base dei PX per il risultato ottenuto e prender nota del totale.

Se l'Immortale è del tutto immune ad attacchi col Potere, moltiplicare il valore di base dei

PX per 100 e prender nota del risultato.

Se il totale dei PP permanenti dell'Immortale fosse zero ma la creatura non fosse immune ad attacchi col Potere, calcolare il valore dei PX come se si trattasse di una creatura mortale.

Valore di bonus

I bonus (asterischi) si aggiungono secondo tre parametri, nei quali rientra la maggior parte degli Immortali. Per certe creature mortali se ne possono aggiungere anche altri speciali.

Le tre categorie di cui sopra sono: Magia, Combattimento col Potere e Status.

Per trovare il valore totale dei bonus, sommare il numero degli asterischi e moltiplicare il risultato per il valore dei bonus determinato in base ai dadi-vita della creatura.

Magia: se l'Immortale è in grado di creare effetti magici usando il Potere, trovare la maggiore spesa di PP possibile per la creazione di un singolo effetto non modificato. Il numero sarà 160 per i PG Immortali e per la maggior parte degli altri e 20 per quelli che devono limitarsi agli effetti di una sola Sfera. Dividere questo numero per 10, arrotondando per eccesso aggiungere questo numero di asterischi per l'uso della magia.

Combattimento col Potere: se l'Immortale è immune ad attacchi col Potere, aggiungere 10 asterischi; altrimenti, aggiungere un asterisco per ogni modo di attacco col potere utilizzabile (anche se si tratta solo dell'Avvolgimento per difesa).

Status: questo bonus generale rappresenta tutti i benefici conferiti dall'immortalità (Anti-Magia, resistenze di vario tipo, alti punteggi delle abilità, Aura e così via). Trovate lo status dell'Immortale nella tabella qui sotto ed aggiungete il numero di asterischi indicato.

Iniziato	6
Temporale	
Novizio o 1° livello	7
2° o 3° livello	8
4° o 5° livello	9
Celestiale	
Novizio o 1° livello	10
2° o 3° livello	11
4° o 5° livello	12
Empireo	
Novizio o 1° livello	13
2° o 3° livello	14
4° o 5° livello	15
Eterno	
Novizio o 1° livello	16
2° o 3° livello	17
4° o 5° livello	18
Gerarca	
Da Novizio a 4° livello	19
5° livello (massimo)	20

Altri Bonus

Aggiungere i seguenti bonus addizionali al calcolo dei PX per creature immortali con caratteristiche speciali. Il DM può, se vuole, aggiungere altri, avendo sempre presente l'equilibrio del gioco.

Si aggiunge *un* asterisco per ognuna delle abilità seguenti:

- Subire solo il minimo dei danni per colpi di mortali ed Immortali
- Immunità alla magia degli Immortali di basso livello (ad esempio quella di effetti che costano 7 PP o meno)
- Velocità superiore ai 900 metri per round ma inferiore ad 1,6 Km per round

Aggiungere *cinque* asterischi per ognuna delle abilità seguenti:

- Immunità ai colpi fisici dei mortali
- Immunità ad attacchi ai punteggi delle abilità
- Immunità a tutte le magie dei mortali
- Immunità alla magia degli Immortali di basso livello (effetti aventi costo base di 14 PP o meno)
- Velocità compresa tra 1,6 e 38,4 Km per round

Aggiungere *dieci* asterischi per ognuna delle abilità seguenti:

- Immunità a tutte le magie degli Immortali
- Immunità a tutti i colpi fisici degli Immortali
- Velocità superiore a 38,4 Km per round

Situazioni speciali

Se l'Immortale deve spendere solo il doppio dei PP per creare effetti che non appartengono alla sua Sfera, si aggiungono solo 8 asterischi per l'uso della magia anziché 16.

Se il punteggio di Saggezza o di Intelligenza dell'Immortale è di 7 o meno, il valore totale in PX viene dimezzato.

Se la forma fisica dell'Immortale dimezza i suoi punteggi delle abilità fisiche, si dimezza anche il suo valore totale in PX.

Se un Immortale che usa un'Identità viene sconfitto, vale solo la metà del valore in PX dell'Identità, a meno che l'Immortale non sia stato scoperto ad usare poteri degli Immortali; se è stato scoperto e sconfitto, il suo valore in PX è quello di un avatar: si dividono i punti-ferita dell'Identità per i punti-ferita dell'Immortale e si trova la percentuale adatta.

Valore totale in PX

Il valore totale in PX non è che la somma del valore di base moltiplicato e del valore dei bonus moltiplicato. Dato che gli Immortali misurano i

PX in Punti-Potere, dividere il valore totale per 10.000 per avere il valore in PP.

In partite che contengano avventurieri mortali si usa il solito valore in PX, non in PP; si tratteranno i PX in PP solo nel caso in cui la maggior parte dei PG sia immortale. I totali dei PX vanno approssimati al migliaio più vicino fino al termine dell'avventura, quando verranno sommati tutti i PX scartando gli eventuali decimali. A livello Immortale, si scartano sempre centinaia, decine ed unità.

Il DM ed i giocatori possono decidere insieme se scartare o tener conto dei resti nel totale dei PP permanenti; le quantità in questione sono insignificanti per quasi tutti gli Immortali, tranne che per i Temporal, i quali, si sa, sono ossessionati da ogni briciola di Potere.

Esempi

Il valore in PX/PP di un normale PG temporale (appena arrivato) si calcola in questo modo:

- Valore di base: 2.375 PX (per 20 dadi-vita) moltiplicato 50 (500 PP diviso 10) = Valore di base totale 118.750 PX
- Bonus: 28 asterischi (16 per la magia, 5 per il Potere e 7 per lo status) moltiplicati per 1.800 PX ciascuno (20 dadi-vita) = Valore dei bonus totale di 50.400 PX
- Valore totale = 169.150 PX o 16,9 PP

Il valore minimo in PX del Gerarca di una Sfera, se non si contano bonus di tipo speciale, comuni a questo altissimo livello, si calcola nel modo seguente:

- Valore di base: 8.500 PX (45 dadi-vita) moltiplicati per 1500 (15.000 PP diviso 10) = Valore di base totale 12.750.000 PX
- Bonus: 41 asterischi (16 per la magia, 5 per il Potere e 20 per lo status) moltiplicati per 8.000 PX ciascuno (45 dadi-vita) = Valore dei bonus totale di 328.000 PX
- Valore totale = 13.078.000 PX o 1.307,8 PP

Avatar

Se la creatura immortale sconfitta è un avatar, si guadagna solo una piccola percentuale della ricompensa totale, pari alla percentuale di punti-ferita posta nell'avatar rispetto al totale dell'Immortale. Esempio: un Empireo medio di 3° livello ha un valore di 2.375.000 PX o 237,5 PP. Se l'Immortale mette in un suo avatar 60 dei suoi 370 punti-ferita, il valore in PX dell'avatar sarà pari ai 60/370 del totale, cioè al 16,2% che corrisponde a 185.135 PX o 38,5 PP. Sebbene i punti-ferita dell'avatar siano relativamente pochi, esso è invece in grado di usare tutti i 4000 Punti-Potere dell'Empireo per la magia, gli attacchi col Potere, eccetera.

Nota sulla complessità delle cifre

Naturalmente, il valore in PX di creature immortali è enorme ed alcuni DM potrebbero aver voglia di ridurlo: cercate di resistere a questa tentazione, perché altrimenti rendereste le creature molto più deboli di quanto non siano. Basti considerare i poteri di un semplice Temporale Novizio.

Con una piccola spesa di PP può acquisire l'immunità alla magia portando la sua Anti-Magia al 100%; la sua Aura, che non gli costa nulla, immobilizza ogni mortale vicino, con un pugno a mani nude può infliggere da 6 a 36 punti di danno; un suo semplice attacco col Potere da 5 PP è come un Raggio della Morte per le vittime che non usano il Potere (il Temporale ha 500 PP e può produrre attacchi col Potere per molto tempo ed a lungo raggio); infine, se la sua forma è uccisa, è ancora un valido avversario, benché incorporeo, perché mantiene l'Aura ed il Potere.

Non c'è quindi da stupirsi del fatto che una creatura del genere valga quasi 170.000 PX. Immaginate che colpo scoprire che, anche gli Immortali potenti, a loro volta temono altri avversari ancora più potenti, come il Ripetitore (1,8 milioni di PX) o il Draeden (fino a 30 milioni)!

Il metodo di preparazione delle avventure è già stato spiegato per esteso nel set *Companion* di D&D (manuale del DM, pag. 18); è concepito in modo da consentire al DM di programmare le cose in anticipo, valutando il numero di partite necessario al personaggio per guadagnare un livello di esperienza: un numero eccessivo causerebbe frustrazione, uno troppo scarso renderebbe il gioco troppo facile e poco divertente.

Nel set *Companion* abbiamo dato un'unica tabella per tutti i personaggi mortali di livello nominale o superiore. Le esigenze di PX di Immortali di rango diverso richiedono l'uso di tabelle separate, che daremo più avanti.

Per usare le tabelle occorre prima decidere quante avventure servono, in media, ad un Immortale per salire di un livello di esperienza: per i livelli inferiori il numero consigliato è da sei a otto. Può darsi che il DM voglia sentire il parere dei giocatori; una volta che si è scelto il numero, lo si applica a tutte le avventure. Quando si sono giocate alcune partite e si sono visti i risultati, si potrà modificare tale numero.

Quando si prepara una partita, si cerca la tabella che rappresenta il rango dei personaggi della compagnia. La Sfera non ha importanza: tutti gli Immortali usano la stessa tabella di

Tabella dei Punti-Esperienza delle Creature

Dadi-vita del Mostro	Valore di base in PX	Abilità Speciale (Bonus per asterisco)	Dadi-vita del Mostro	Valore di base in PX	Abilità Speciale (Bonus per asterisco)
meno di 1	5	1	8	650	550
1	10	3	8+	775	625
1+	15	4	9	900	700
2	20	5	da 9+ a 10	1.000	750
2+	25	10	da 10+ a 11	1.100	800
3	35	15	da 11+ a 12	1.250	875
3+	50	25	da 12+ a 13	1.350	950
4	75	50	da 13+ a 14	1.500	1.000
4+	125	75	da 14+ a 15	1.650	1.050
5	175	125	da 15+ a 16	1.850	1.100
5+	225	175	da 16+ a 17	2.000	1.150
6	175	225	da 17+ a 18	2.125	1.350
6+	350	300	da 18+ a 19	2.250	1.550
7	450	400	da 19+ a 20	2.375	1.800
7+	550	475	da 20+ a 21	2.500	2.000

Per ogni dado-vita oltre i 21 aggiungere 250 punti sia al Valore di Base che al Valore del Bonus.

Preparazione delle Avventure

avanzamento di livello. Se la compagnia è un gruppo misto, trovare il giusto numero relativo ad ogni rango su tabelle separate e fare il totale. Il numero risultante è la quantità di Punti-Potere da assegnare alla fine dell'avventura.

In partite con personaggi mortali i PX per l'uccisione di mostri rappresentano il 20% circa del guadagno totale; il resto è rappresentato da tesori e premi di altro tipo. In partite con gli Immortali, invece, le ricompense consistenti tesoro sono scarse, perché i personaggi sono ormai superiori all'interesse per queste cose, e quindi le proporzioni variano ampiamente. La parte più consistente del totale sarà di solito assegnata per aver portato a termine una missione, aver aiutato la propria Sfera e così via.

Le cifre indicate nelle tabelle rappresentano il numero di PP, non di PX e si applicano senza modifiche a compagnie composte esclusivamente da Immortali. Quando un personaggio Immortale ha incarico di Osservatore (vedi sopra), dato che diventa un mortale sotto tutti gli aspetti, la ricompensa normale sarà pari al 10% del numero indicato nella tabella.

I numeri indicati si applicano solo se il gioco finisce bene; se la sfortunata dovesse interferire, siate disposti a concedere ricompense non previste, benché inferiori a quelle per un pieno

successo, per un tentativo meritevole. Se i giocatori compiono troppi sbagli o non interpretano bene i loro ruoli, è possibile penalizzarli nelle ricompense e/o nella velocità alla quale progrediscono, per dare il loro modo di imparare.

Estrapolazione

La tabella riguarda gruppi che hanno da 1 a 10 componenti ed un ritmo di progresso che va da 2 a 3 partite per ottenere ogni livello; si possono trovare altri valori seguendo il metodo approssimativo che vi indichiamo qui sotto. Si parte con un numero tratto dalla tabella di estrapolazione, basata sul rango del personaggio; lo si moltiplica per il numero dei personaggi e si divide il risultato per il numero di partite scelto, arrotondando per eccesso al più vicino numero intero di personaggi.

Tabella di Estrapolazione

Temporale	220	Empireo	1.700
Celestiale	900	Eterno	3.400

Tabelle per la Preparazione delle Avventure

A. Temporalis

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

B. Celestiali

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

C. Empirei

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

D. Eterni: usare la tabella per gli Empirei, raddoppiando tutti i numeri

E. Gerarchi: usare gli stessi valori degli Eterni.



Guida di Riferimento

Indice degli Effetti Magici

D1b. Tutti gli Effetti Magici utilizzabili dagli Immortali dell'Entropia

Per particolari vd. Schede S1-S4

Costo PP	Sfera	Incantesimo
4	Materia	Cura ferite leggere
4	Materia	Incantesimo del terrore *
4	Tempo	Infliggi ferite leggere *
4	Tempo	Maledizione *
4	Materia	Ragnatela
4	Pensiero	Scacciapaura
4	Energia	Ventriloquio

Costo PP	Sfera	Incantesimo
6	Tempo	Anti-Magia al 10%
6	Pensiero	Individuazione del magico
6	Materia	Levitazione
6	Pensiero	Occultamento dell'allineamento
6	Materia	Piegare il legno
6	Tempo	Sonno
6	Tempo	Tenebre magiche

Costo PP	Sfera	Incantesimo
8	Tempo	Blocca persona
8	Tempo	Blocca porta
8	Pensiero	Charme (persone)
8	Materia	Crescita animale
8	Pensiero	Individuazione di un oggetto
8	Materia	Invisibilità
8	Pensiero	Oscurità
8	Materia	Scassinare

Costo PP	Sfera	Incantesimo
10	Pensiero	Chiaroveggenza
10	Materia	Confusione
10	Materia	Cura ferite gravi
10	Pensiero	ESP
10	Tempo	Infliggi ferite gravi *
10	Tempo	Infliggi malattie *
10	Tempo	Lentezza *
10	Tempo	Maledizione *
10	Energia	Muro di fuoco
10	Tempo	Muro di ghiaccio
10	Pensiero	Parlare con i morti
10	Materia	Porta dimensionale
10	Energia	Volare

Costo PP	Sfera	Incantesimo
12	Pensiero	Charme (mostri)
12	Materia	Forma gassosa
12	Tempo	Neutralizza veleno
12	Pensiero	Parlare con le piante
12	Tempo	Protezione dal veleno
12	Tempo	Riparo dalle piante
12	Tempo	Tenebre persistenti *
12	Energia	Velocità

Costo PP	Sfera	Incantesimo
14	Tempo	Anti-Magia al 20%
14	Tempo	Blocca-mostri
14	Tempo	Causare ferite critiche *
14	Materia	Controllo delle dimensioni
14	Energia	Creare Aura magica
14	Materia	Cura ferite critiche
14	Materia	Muro di pietra
14	Tempo	Sciogliere
14	Pensiero	Scopritrappole
14	Energia	Terreno illusorio

Costo PP	Sfera	Incantesimo
16	Tempo	Abbassare il livello delle acque
16	Pensiero	Comunicazione
16	Tempo	Creaveleni
16	Pensiero	Individuazione del pericolo
16	Materia	Infermità mentale
16	Energia	Libera mostri *
16	Tempo	Silenzio nel raggio di 5 metri
16	Materia	Telecinesi

Costo PP	Sfera	Incantesimo
18	Pensiero	Charme sulle piante
18	Materia	Creare mostri normali
18	Materia	Metamorfofi
18	Materia	Muovere il legno
18	Pensiero	Nube mortale
18	Materia	Passa pareti
18	Tempo	Riparo dagli animali
18	Tempo	Tempesta di ghiaccio

Fare riferimento alle tabelle standard per i dettagli. Ogni effetto è corredato dalla propria Sfera d'appartenenza.

Indice degli Effetti Magici

Costo PP	Sfera	Incantesimo
20	Materia	Animazione dei morti
20	Materia	Balbettare *
20	Energia	Creazione spettrale
20	Tempo	Dito della morte
20	Tempo	Incantesimo della morte
20	Materia	Pietra in carne
20	Pensiero	Scoprire menzogne
20	Materia	Teletrasporto
20	Materia	Trasformare la carne in pietra
20	Pensiero	Visione del vero

Costo PP	Sfera	Incantesimo
22	Tempo	Anti-Magia al 30%
22	Tempo	Incantesimo dissolvi-magie
22	Energia	Palla di fuoco

Costo PP	Sfera	Incantesimo
24	Materia	Animare gli oggetti
24	Tempo	Far comparire *
24	Energia	Fulmine magico
24	Materia	Invertire la gravità
24	Materia	Invisibilità di massa
24	Pensiero	Parlare con i mostri
24	Energia	Parola che stordisce
24	Pensiero	Trovare tesori

Costo PP	Sfera	Incantesimo
26	Materia	Autometamorfosi
26	Energia	Palla di fuoco ritardata
26	Pensiero	Togliere lo "charme" *
26	Materia	Viaggio tra i Piani di Esistenza

Costo PP	Sfera	Incantesimo
28	Materia	Barriera
28	Pensiero	Giara magica
28	Energia	Olografia
28	Tempo	Risucchio di energia
28	Energia	Scaccia maledizioni
28	Materia	Spada
28	Materia	Statua
28	Energia	Togliere la barriera *

Costo PP	Sfera	Incantesimo
30	Tempo	Anti-Magia al 40%
30	Tempo	Barriera anti-magia
30	Pensiero	Charme di massa
30	Materia	Creare oggetti normali

Costo PP	Sfera	Incantesimo
30	Materia	Far danzare
30	Pensiero	Nube esplosiva
30	Materia	Polimorfismo di ogni oggetto
30	Tempo	Vittoria

Costo PP	Sfera	Incantesimo
32	Materia	Apertura mentale
32	Pensiero	Barriera mentale
32	Materia	Campo di forze
32	Energia	Disintegrazione
32	Pensiero	Individuazione della corretta via
32	Materia	Metallo in legno
32	Energia	Viaggiare
32	Pensiero	Visione a raggi X

Costo PP	Sfera	Incantesimo
34	Tempo	Chiudere il Cancellò
34	Tempo	Controllo forza d'inerzia
34	Energia	Parola che acceca
34	Energia	Parola che uccide
34	Materia	Protezione dall'individuazione del magico
34	Materia	Teletrasportare qualsiasi oggetto

Costo PP	Sfera	Incantesimo
36	Tempo	Cancellazione
36	Materia	Contenitore fino a 50.000 monete
36	Materia	Creare mostri magici
36	Tempo	Raggio anti-magia
36	Tempo	Simbolo
36	Materia	Terremoto

Costo PP	Sfera	Incantesimo
38	Tempo	Anti-Magia al 50%
38	Energia	Cancellò
38	Materia	Convocare Oggetti
38	Materia	Rigenerazione

Costo PP	Sfera	Incantesimo
40	Materia	Creare qualsiasi mostro
40	Materia	Cura definitiva
40	Tempo	Fermare il tempo
40	Tempo	Immunità alle armi a soffio
40	Materia	Labirinto
40	Energia	Parete prismatica
40	Energia	Sciame di meteorie
40	Energia	Squillo
40	Materia	Trasformazione

Tablelle S1-S4: Incantesimi ed Effetti Magici delle Sfere

S1. Energia

1a. Incantesimi della Sfera dell'Energia

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Benedizione	R 20 m., D 6 Turni	2	X5
Cancello	R 9 m., D 1 T oppure d%	19	C26, C46
Creazione Spettrale	R 72 m., D concentraz.	10	B41
Disintegrazione	R 18 m., D istantanea	16	X17
Distruzione del Male	R 9 m., D 1 Turno	8	X9
Entrare in una pianta	R 0, D istantanea	7	C16, C26
Fulmine magico	R 54 m., D istantanea	12	X13
Immagini illusorie	R 0, D 6 T	5	B42
Incantesimo del colpire	R 9 m., D 1 T	6	X7
Incantesimo liberatore *	R 36 m., D 1 T per liv.	5	X13
Libera mostri *	R 36 m., D 6+1 T per liv.	3	X16
Luce magica	R 36 m., D 6T+1T per liv.	4	B40
Luce persistente	R 36 m., D permanente	8	X6
Metamorfosi vegetale di massa	R 72 m., D concentraz.	6	X14
Muro di fuoco	R 18 m., D concentraz.	5	X15
Olografia	R 72 m., D 6 T	14	X17
Palla di fuoco	R 72 m., D istantanea	11	X12
Palla di fuoco ritardata	R 72 m., D 0-60 round	13	C22, C39
Parete prismatica	R 20 m., D 6 T	20	M9, M16
Parola che acceca	R 36 m., D da 2 a 4 h/g	17	C25, C45
Parola che stordisce	R 36 m., D 2d6/1d6 T	12	C22, C41
Parola che uccide	R 36 m., D istantanea	17	C26, C47
Parola sacra	R 0, D istantanea	19	C13, C19
Passaggio tra le piante	R 0, D 1 T per liv.	4	C15, C25
Porta magica	R 3 m., D 7 cariche	8	C22, C40
Produrre fuoco	R 0, D 2 T per liv.	3	C15, C24
Reintegrare	R 0, D permanente	18	C13, C20
Resuscitare i morti	R 36 m., D permanente	12	C12, C17
Resuscitare tutti i morti	R 18 m., D permanente	17	C13, C20
Riscaldare i metalli	R 10 m., D 7 r.	5	M4, M7
Scaccia maledizioni	R0, D permanente	14	X15
Sciame di meteorie	R 72 m., D istantanea	20	C26, C47
Stregoneria	R 0, D 1 T	18	M4, M5
Terreno illusorio	R 72 m., D speciale	7	X14
Togliere la barriera *	R 18 m., D permanente	14	C12, C18
Trasportarsi attraverso le piante	R 0, D istantanea	9	C16, C27
Velocità	R 72 m., D 3 T	6	X12
Ventriloquio	R 18 m., D 2 T	2	B40
Viaggiare	R 0, D 1 T per liv.	16	M8, M14
Volare	R0, D 1d6 T+1T per liv.	5	X12

1b. Effetti Magici della Sfera dell'Energia

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Attacco "Colpo segreto"	R 0, D 1 T	17	M53, M120
Bonus di abilità (1 TS)	R 0, D 6 T	4	
Bonus di abilità (2 TS)	R 0, D 6 T	8	
Bonus di abilità (tutti e 3 i TS)	R 0, D 6 T	12	
Bonus di abilità (tutti e 3 i TI)	R 0, D 6 T	16	
Bonus di abilità (tutti e 6)	R 0, D 6 T	20	
Bonus ferite da incantesimo, +1/dado	R = incant., D istant.	6	M53, M121
Bonus ferite da incantesimo, +2/dado	R = incant., D istant.	11	M53, M121
Bonus ferite da incantesimo, +3/dado	R = incant., D istant.	16	M53, M121
Bonus ferite da incantesimo, +4/dado	R = incant., D istant.	20	M53, M121
Bonus ferite inferte con arma +2	R 0, D 1 T	3	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma +3	R 0, D 1 T	5	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma +4	R 0, D 1 T	7	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma +5	R 0, D 1 T	9	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma +6	R 0, D 1 T	11	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma +7	R 0, D 1 T	13	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma +8	R 0, D 1 T	15	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma +9	R 0, D 1 T	17	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma +10	R 0, D 1 T	19	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma x2	R 0, D 1 T	9	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma x3	R 0, D 1 T	12	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma x4	R 0, D 1 T	15	M54, M121
Bonus ferite inferte con arma x5	R 0, D 1 T	18	M54, M121
Bonus sul tiro per colpire +2	R 0, D 1 T	4	M52, M120
Bonus sul tiro per colpire +3	R 0, D 1 T	6	M52, M120
Bonus sul tiro per colpire +4	R 0, D 1 T	8	M52, M120
Bonus sul tiro per colpire +5	R 0, D 1 T	10	M52, M120
Bonus sul tiro per colpire +6	R 0, D 1 T	12	M52, M120
Bonus sul tiro per colpire +7	R 0, D 1 T	14	M52, M120
Bonus sul tiro per colpire +8	R 0, D 1 T	16	M52, M120
Bonus sul tiro per colpire +9	R 0, D 1 T	18	M52, M120
Bonus sul tiro per colpire +10	R 0, D 1 T	20	M52, M120
Bonus sulla potenza dell'arma +1	R 0, D 1 T	5	M54, M120
Bonus sulla potenza dell'arma +2	R 0, D 1 T	8	M54, M120
Bonus sulla potenza dell'arma +3	R 0, D 1 T	11	M54, M120
Bonus sulla potenza dell'arma +4	R 0, D 1 T	14	M54, M120
Bonus sulla potenza dell'arma +5	R 0, D 1 T	17	M54, M120
Bonus sulla potenza dell'arma +6	R 0, D 1 T	20	M54, M120
Creare Aura magica	R 36 m., D 6 T	7	M52
Mantello deflettente	R 0, D 1 T	10	X69
Muoversi come un ragno	R 0, D 12 T	7	M54, M124
Muoversi silenziosamente 50%	R 0, D 6 T	7	M53, M123
Muoversi silenziosamente 60%	R 0, D 6 T	9	M53, M123

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Muoversi silenziosamente 70%	R 0, D 6 T	11	M53, M123
Muoversi silenziosamente 80%	R 0, D 6 T	13	M53, M123
Muoversi silenziosamente 90%	R 0, D 6 T	15	M53, M123
Muoversi silenziosamente 100%	R 0, D 6 T	17	M53, M123
Muoversi tra gli alberi	R 0, D 12 T	3	M54, M124
Penalità su abilità (1 TS)	R 0, D 6 T	4	
Penalità su abilità (2 TS)	R 0, D 6 T	8	
Penalità su abilità (tutti i 3 TS)	R 0, D 6 T	12	
Penalità su abilità (tutti i 3 TI)	R 0, D 6 T	16	
Penalità su abilità (tutti e 6)	R 0, D 6 T	20	
Rimuovere trappole 50%	R 0, D 6 T	6	M53, M123
Rimuovere trappole 75%	R 0, D 6 T	12	M53, M123
Rimuovere trappole 100%	R 0, D 6 T	18	M53, M123
Saltare 9 m., +2 tiro per colpire	R 0, D 1 T	5	M52, M125
Saltare 18 m., +4 tiro per colpire	R 0, D 1 T	10	M52, M125
Saltare 27 m., +6 tiro per colpire	R 0, D 1 T	15	M52, M125
Saltare 36 m., +8 tiro per colpire	R 0, D 1 T	20	M52, M125
Scalare pareti 70%	R 0, D 12 T	2	M53, M123
Scalare pareti 80%	R 0, D 12 T	4	M53, M123
Scalare pareti 90%	R 0, D 12 T	5	M53, M123
Scalare pareti 100%	R 0, D 12 T	8	M53, M123
Scalare pareti 110%	R 0, D 12 T	11	M53, M123
Scalare pareti 120%	R 0, D 12 T	14	M53, M123
Scassinare serrature 60%	R 0, D 6 T	2	M53, M124
Scassinare serrature 70%	R 0, D 6 T	5	M53, M124
Scassinare serrature 80%	R 0, D 6 T	8	M53, M124
Scassinare serrature 90%	R 0, D 6 T	11	M53, M124
Scassinare serrature 100%	R 0, D 6 T	14	M53, M124
Scassinare serrature 110%	R 0, D 6 T	17	M53, M124
Scassinare serrature 120%	R 0, D 6 T	19	M53, M124
Scavare	R 0, D 6 T	12	M51, M125
Sicurezza	R 0, D variabile	6	M53, M126
Soffio di fuoco	R 9 m., D istantanea	12	M52, M126
Squillo	R 18 m., D istantanea	5	M51, M127
Stretta dell'orso	R 0, D 1 T	5	M51, M127
Svuotare tasche 50%	R 0, D 6 T	6	M53, M124
Svuotare tasche 75%	R 0, D 6 T	11	M53, M124
Svuotare tasche 100%	R 0, D 6 T	16	M53, M124
Svuotare tasche perfettamente	R 0, D 6 T	20	M53, M124

S2. Materia

2a. Incantesimi della Sfera della Materia

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Animare gli oggetti	R 18 m., D 6 T	12	X10
Animazione dei morti	R 18 m., D permanente	10	X8
Apertura mentale	R 0, D 6 T per liv.	16	C24, C44
Autometamorfofi	R 0, D 6T + 1T per liv.	13	X14
Barriera	R 18 m., D 12 T	14	C12, C18
Campo di forze	R 36 m., D 6 T	16	M8, M13
Clonazione	R 3 m., D permanente	16	M6, M11
Confusione	R 36 m., D 12 T	5	X13
Convocare oggetti	R infinito, D istantanea	19	C23, C42
Creare animali normali	R 9 m., D 10 T	8	C12, C18
Creare mostri magici	R 18 m., D 2 T	18	M7, M13
Creare mostri normali	R 9 m., D 10 T	9	C22, C39
Creare qualsiasi mostro	R 30 m., D 3 T	20	M8, M15
Creazione del cibo	R 3 m., D permanente	7	X9
Crescita animale	R 36 m., D 12 T	4	X6
Crescita dei vegetali	R 36 m., D 12 T	5	X14
Cura ferite leggere	R 0, D permanente	3	B26
Cura ferite gravi	R 0, D permanente	5	X8
Cura ferite critiche	R 0, D permanente	7	C12, C17
Cura definitiva	R 0, D permanente	20	C13, C19
Cura malattie	R 0, D permanente	4	X6
Dardo incantato	R 45 m., D 1 T	3	B39
Disco levitante	R 0, D 6 T	2	B39
Far danzare	R 0, D 3-7 round	15	C24, C43
Incantesimo del ritorno	R 0, D istantanea	18	X10
Incantesimo del terrore *	R 26 m., D 2 T	2	X5
Incantesimo passa-pareti	R 9 m., D 3 T	9	X16
Infermità mantale	R 72 m., D permanente	8	C20, C36
Invertire la gravità	R 27 m., D 2 secondi	12	C22, C41
Invisibilità	R 72 m., D permanente	4	B42
Invisibilità nel raggio di 3 m.	R 36 m., D permanente	5	X13
Invisibilità di massa	R 72 m., D permanente	12	C22, C40
Labirinto	R 18 m., D 1 round - 6 T	20	C26, C47
Levitazione	R 0, D 6T + 1T per liv.	3	B42
Metallo in legno	R 36 m., D permanente	16	C16, C28
Metamorfofi	R 18 m., D permanente	9	X14
Metamorfofi dei bastoni in serpenti	R 36 m., D 6 T	7	X9
Muovere il legno	R 9 m., D 1 T per liv.	17	M5, M9
Muro di pietra	R 18 m., D permanente	7	X16
Parete di ferro	R 36 m., D permanente	10	C21, C37
Piegare il legno	R 72 m., D permanente	3	C15, C24

Incantesimi ed Effetti Magici delle Sfere

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.	Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Pietra in carne	R 36 m., D permanente	10	X17	Galleggiamento (fino a 40.000 mo)	R 0, D 18 T	9	M51, M123
Polimorfismo di ogni oggetto	R 72 m., D 1T per liv. - perm.	15	C25, C45	Galleggiamento (fino a 80.000 mo)	R 0, D 24 T	12	M51, M123
Porta dimensionale	R 3 m., D 1 round	5	X14	Galleggiamento (qualsiasi peso)	R 0, D 36 T	15	M51, M123
Ragnatela	R 3 m., D 48 T	2	B42	Guarigione automatica	R 0 m., D permanente	20	M51
Reincarnazione	R 3 m., D permanente	15	C21, C37	Mescolarsi all'ambiente circostante	R 0, D 6 T	18	M51, M124
Riduzione vegetale	R 36 m., D permanente	5	X14	Nascondersi nelle ombre 30%	R 0, D 6 T	6	M53, M123
Scassinare	R 18 m., D variabile	4	B42	Nascondersi nelle ombre 50%	R 0, D 6 T	9	M53, M123
Spada	R 9 m., D 1 round per liv.	14	C24, C42	Nascondersi nelle ombre 70%	R 0, D 6 T	12	M53, M123
Telecinesi	R 36 m., D 6 T	8	C20, C36	Nascondersi nelle ombre 90%	R 0, D 6 T	15	M53, M123
Teletrasporto	R 3 m., D istantanea	10	X16	Nascondersi nelle ombre perfettam.	R 0, D 6 T	18	M53, M123
Teletrasportare qualsiasi oggetto	R0, D istantanea	17	C24, C42	Parare	R 0, D 6 T	5	M53, M124
Terre mobili	R 72 m., D 6 T	10	C21, C36	Penalità su punt. di abilità (1 TS)	R 0, D 6 T	4	
Terremoto	R 100 m., D 1 T	18	C13, C19	Penalità su punt. di abilità (2 TS)	R 0, D 6 T	8	
Trasformare la carne in pietra	R 36 m., D permanente	10	X17	Penalità su punt. di abilità (3 TS)	R 0, D 6 T	12	
Trasformazione	R 0, D 1 T per liv.	20	M9, M18	Penalità su punt. di abilità (3 TI)	R 0, D 6 T	16	

2b. Effetti Magici della Sfera della Materia

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.	Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Attacco disarmante	R 0, D 6 T	5	M52, M120	Riparare oggetti magici temporanei	R 0 m., D permanente	8	M53, M125
Bonus (1 dei TS)	R 0, D 6 T	4		Riparare oggetti magici permanenti	R 0 m., D permanente	14	M53, M125
Bonus su punteggi di abilità (1 TS)	R 0, D 6 T	4		Riparare oggetti normali	R 0 m., D permanente	2	M53, M125
Bonus su punteggi di abilità (2 TS)	R 0, D 6 T	8		Viaggio tra i Piani di Esistenza	R 0 m., D permanente	13	M53, M127
Bonus su punteggi di abilità (3 TS)	R 0, D 6 T	12					
Bonus su punteggi di abilità (3 TI)	R 0, D 6 T	16					
Bonus su punteggi di abilità (tutti e 6)	R 0, D 6 T	20					
Contenitore (fino a 5.000 mo)	R 0, D 36 T	2	M51, M121				
Contenitore (fino a 10.000 mo)	R 0, D 36 T	4	M51, M121				
Contenitore (fino a 15.000 mo)	R 0, D 36 T	6	M51, M121				
Contenitore (fino a 20.000 mo)	R 0, D 36 T	8	M51, M121				
Contenitore (fino a 25.000 mo)	R 0, D 36 T	10	M51, M121				
Contenitore (fino a 30.000 mo)	R 0, D 36 T	12	M51, M121				
Contenitore (fino a 35.000 mo)	R 0, D 36 T	14	M51, M121				
Contenitore (fino a 40.000 mo)	R 0, D 36 T	16	M51, M121				
Contenitore (fino a 50.000 mo)	R 0, D 36 T	18	M51, M121				
Controllo delle dimensioni	R 0, D 6 T	7	M53, M122				
Creare oggetti normali	R 9 m., D permanente	15	M52				
Disporre trappole normali 50%	R 60 m., D permanente	4	M53, M122				
Disporre trappole normali 75%	R 60 m., D permanente	8	M53, M122				
Disporre trappole normali 100%	R 60 m., D permanente	13	M53, M122				
Elasticità	R 0, D 12 T	9	M52, M122				
Forma Gassosa	R 0, D 3 T	6	M52, M122				
Fusione	R 0, D 18 T	8	M53, M123				
Galleggiamento (fino a 10.000 mo)	R 0, D 6 T	3	M51, M123				
Galleggiamento (fino a 20.000 mo)	R 0, D 6 T	6	M51, M123				



S3. Pensiero

3a. Incantesimi della Sfera del Pensiero

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Barriera mentale	R 3 m., D 6 T/liv.	16	C24, C44
Cacciatore invisibile	R 0, D variabile	10	X17
Charme	R 36 m., D speciale	4	B39
Charme di massa	R 36 m., D variabile	15	C24, C43
Charme sulle piante	R 36 m., D 3 mesi	9	C21, C38
Chiamare animali	R 120 m., D 3 T	6	M5, M8
Chiaroveggenza	R 18 m., D 12 T	5	X12
Comando, Imposizione	R 9 m., D speciale	10	X9, X17
Comunicazione con gli Dei	R 0, D 3 T	18	X9
Contatto con gli altri Piani	R 0, D variabile	18	C20, C35
Controllo dei venti	R 3 m./liv., D 1 T/liv.	6	C16, C26
Controllo del tempo atmosferico	R 0, D concentrazione	16	C16, C28
Controllo della temperatura	R 0, D concentrazione	7	C15, C 28
Cura cecità	R 0, D permanente	4	X6
Desiderio	R 0, D qualsiasi	20	M10, M19
ESP	R 18 m., D 12 T	5	B41
Evocazione degli elementali	R 72 m., D concentrazione	12	X15
Giara magica	R 9 m., D variabile	14	X16
Incantare i serpenti	R 18 m., D 2-5 round/T	3	X6
Incantesimo dello charme (mostri)	R 36 m., D speciale	4	X13
Individuazione degli oggetti	R 0, D 6 T	4	X7
Individuazione del magico	R 0, D 2 T	3	B39
Individuazione del Male	R 36 m., D 6 T	3	B26
Individuazione del pericolo	R 1,5 m./liv., D 6 T	8	M4, M6
Individuazione dell'allineamento	R 0, D 1 round	4	X5
Individuazione dell'invisibile	R 0, D 6 T	7	B41
Individuazione della corretta via	R 0, D 6 T + 1/liv.	16	X10
Indurire	R 36 m., D permanente	6	C20, C36
Infravisione	R 0, D 1 giorno	4	X13
Invocare il fulmine	R 108 m., D 1 T/liv.	12	C15, C 24
Invocare il tempo	R 8 km o più, D 6 T/liv.	11	C16, C27
Invocare mostri di elemento	R 72 m., D 6 T	16	M5, M9
Lettura del magico	R 0, D 1 T	2	B40
Lettura di linguaggi	R 0, D 1 T	2	B40
Liberaz. dall'imposizione/comando	R 9 m., D permanente	9	X9, X17
Localizzazione	R 0, D 6 T	2	C15, C23
Maledizione strisciante	R 36 m., D 1 round/liv.	20	C16, C28
Nube esplosiva	R 30 cm., D 6 T	15	C24, C43
Nube mortale	R 30 cm., D 6 T	9	X15
Occhio dello stregone	R 72 m., D 6 T	6	X15
Occultamento dell'allineamento	R 0, D 1 T/liv.	3	X5
Oscurità	R 0, D 1 T/liv.	4	C15, C24

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Parlare con gli animali	R 0, D 6 T	3	X6
Parlare con i morti	R 3 m., D 1 round/liv.	5	X7
Parlare con i mostri	R 0, D 1 round/liv.	12	X10
Parlare con le piante	R0, D 3 T	6	X9
Predizione del tempo	R 0, D 12 ore	2	C15, C23
Purificazione dei cibi e dell'acqua	R 3 m., D permanente	2	B27
Respirare sott'acqua	R 9 m., D 1 giorno	3	X13
Sapienza	R 0, D permanente	14	C22, C39
Scacciapaura	R 0, D 2 T	2	B27
Schermo mentale	R 0, D 12 T	3	X12
Sciame di insetti	R 144 m., D 1 giorno	8	X9
Scopritrappole	R 0, D 2 T	7	X5
Servo fluttuante	R 18 m., D 1 g/liv.	14	C12, C18
Togliere lo charme	R 36 m., D permanente/1T	13	C24, C43
Visione del vero	R0, D 1 T + 1 round/liv.	10	C12, C17

3b. Effetti Magici della Sfera del Pensiero

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Bonus su punteggi di abilità (1 TS)	R 1 cr., D 6 T	4	
Bonus su punteggi di abilità (2 TS)	R 1 cr., D 6 T	8	
Bonus su punteggi di abilità (3 TS)	R 1 cr., D 6 T	12	
Bonus su punteggi di abilità (3 TI)	R 1 cr., D 6 T	16	
Bonus su punteggi di abilità (tutti e 6)	R 1 cr., D 6 T	20	
Calmare gli altri	R 36 m., D permanente	6	M51, M121
Cambiare gli odori	R 36 m., D permanente	3	M51, M121
Chiaraudienza	R 18 m., D 12 T	3	X65
Comunicazione	R 0, D 6 T	8	M51, M121
Controllo degli animali	R 18 m., D 20 T	12	M51, M121
Controllo degli umani	R 36 m., D 20 T	20	M51, M121
Controllo dei draghi	R 36 m., D 20 T	19	M51, M121
Controllo dei giganti	R 36 m., D 20 T	17	M51, M121
Fare la scelta migliore	R0, D istantanea	9	M51, M122
Identificazione	R 18 m., D 1 round	5	C54, C101
Immunità alle malattie	R 0, D 18 T	4	M52, M123
Immunità alla paralisi	R 0, D 6 T	6	M52, M123
Immunità agli attacchi con invecch.	R 0, D 18 T	10	M52, M123
Individuazione di pareti scorrevoli	R 3 m., D 1 round	5	X65
Individuazione dei metalli	R 18 m., D 6 round	4	X65
Individuazione dei nemici	R 18 m., D 1 round	7	B52
Individuazione delle gemme	R 18 m., D 3 T	3	X65
Memorizzare +1 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	2	M52, M124
Memorizzare +2 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	4	M52, M124
Memorizzare +3 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	6	M52, M124
Memorizzare +4 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	8	M52, M124

Incantesimi ed Effetti Magici delle Sfere

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Memorizzare +5 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	10	M52, M124
Memorizzare +6 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	12	M52, M124
Memorizzare +7 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	14	M52, M124
Memorizzare +8 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	16	M52, M124
Memorizzare +9 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	18	M52, M124
Memorizzare +10 liv. di incantesimo	R 0, D 1 studio	20	M52, M124
Penalità su punt. di abilità (1 TS)	R variabile, D 6 T	4	
Penalità su punt. di abilità (2 TS)	R variabile, D 6 T	8	
Penalità su punt. di abilità (3 TS)	R variabile, D 6 T	12	
Penalità su punt. di abilità (3 TI)	R variabile, D 6 T	16	
Penalità su punt. di abilità (tutti e 6)	R variabile, D 6 T	20	
Produrre mappe	R 0, D 1 T	11	M52, M124
Scoprire le bugie	R 0, D 3 T	10	M52, M126
Scoprire nuove costruzioni	R 0, D 36 T	2	M52, M126
Scoprire passaggi inclinati	R 0, D 6 T	3	M52, M126
Scoprire porte segrete	R 0, D 6 T	7	M52, M126
Scoprire trappole 50%	R 0, D 6 T	2	M53, M123
Scoprire trappole 60%	R 0, D 6 T	4	M53, M123
Scoprire trappole 70%	R 0, D 6 T	6	M53, M123
Scoprire trappole 80%	R 0, D 6 T	8	M53, M123
Scoprire trappole 90%	R 0, D 6 T	10	M53, M123
Scoprire trappole 100%	R 0, D 6 T	12	M53, M123
Scoprire trappole 110%	R 0, D 6 T	14	M53, M123
Seguire tracce 90%, 50% interni	R 0, D 36 T	6	M54, M126
Seguire tracce 90% ovunque	R 0, D 36 T	14	M54, M126
Sentire rumori 50%	R 0, D 12 T	5	M53, M123
Sentire rumori 90%	R 0, D 24 T	10	M53, M123
Sentire rumori 140%	R 0, D 36 T	15	M53, M123
Soffio di gas velenoso	R 0, D 3 round	10	M53, M126
Trovare tesori	R 0, D 6 T	12	M54, M127
Visione ai raggi X	R 0, D 1 T	16	M54, M127



S4. Tempo

4a. Incantesimi della Sfera del Tempo

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Abbassare il livello delle acque	R 72 m., D 10 T	8	X17
Anatema	R 18 m., D 6 T	2	X5
Barriera anti-magia	R 0, D 12 T	15	X16
Blocca mostri	R 36 m., D 6 T + 1 liv.	7	X16
Blocca-porta	R 3 m., D 2d6 T	4	B39
Cancellazione	R 18 m., D permanente	18	C13, C20
Chiaivestello del mago	R 3 m., D 7 usi	12	C22, C40
Chiudere il Cancellone	R 9 m., D permanente	17	C26, C47
Connessione	R 0, D variabile	20	M8, M14
Creazione dell'acqua	R 3 m., D 6 T	4	X8
Dito della morte	R 18 m., D permanente	10	C12, C17
Far comparire	R 72 m., D permanente	12	C22, C40
Fermare il tempo	R 0, D 2-5 round	20	M10, M18
Immunità	R 0, D 1 T/liv.	20	M9, M16
Incantesimo blocca-persona	R 36 m., D 9 T, 1T/liv.	4	X13
Incantesimo creaveleni	R 0, D permanente	8	X8
Incantesimo della morte	R 72 m., D istantanea	10	X16
Incantesimo dissolvi-magie	R 36 m., D permanente	11	X12
Infliggi ferite leggere	R 0, D istantanea	2	X5
Infliggi ferite gravi	R 0, D permanente	6	X8
Infliggi ferite critiche	R 0, D istantanea	7	C12, C17
Infliggi malattie	R 9 m., D permanente	5	X6
Lentezza	R 72 m., D 3 T	5	X12
Maledizione	R 0, D variabile	5	X7
Muro di ghiaccio	R 36 m., D 12 T	5	X14
Neutralizza veleno	R 0, D permanente	6	X8
Permanenza	R 3 m., D permanente	18	C25, C44
Protezione dai proiettili normali	R 9 m., D 12 T	4	X13
Protezione dal fulmine	R 0, D 1 T/liv.	8	C15, C26
Protezione dal Male	R 0, D 12 T, 6 T	2	B40
Protezione dal Male in un r. di 3 m.	R 0, D 12 T	5	X8
Resistenza al fuoco	R 9 m., D 2 T	3	X6
Riparo dagli animali	R 0, D 1 T/liv.	9	C16, C27
Riparo dalle piante	R 0, D 1 round/liv.	6	C16, C26
Risucchio di energia	R 0, D permanente	14	C13, C20
Sciogliere	R 36 m., D 3-18 giorni	7	C20, C36
Scudo magico	R 0, D 2 T	2	B40
Silenzio nel raggio di 5 m.	R 54 m., D 12 T	8	X6
Simbolo	R 0, D permanente	18	C25, C45
Sonno	R 72 m., D 4d4 T	3	B40
Sopravvivenza	R 0, D 6 T/liv.	13	M3, M4

Incantesimi ed Effetti Magici delle Sfere

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.	Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Tempesta di ghiaccio	R 36 m., D 1 round	9	X14	Immunità alle armi a soffio	R 0, D 1 T	20	M52,M123
Tenebre magiche	R 36 m., D 6 T + 1 T/liv.	3	X12	Intrappolare la vita	R 0, D variabile	20	M52,M123
Tenebre persistenti	R 36 m., D permanente	6	X6	Invecchiamento (1-10 anni)	R tocco, D permanente	4	X68
				Invecchiamento (2-20 anni)	R tocco, D permanente	8	X68
				Invecchiamento (3-30 anni)	R tocco, D permanente	12	X68
				Invecchiamento (4-40 anni)	R tocco, D permanente	16	X68
				Invecchiamento (5-50 anni)	R tocco, D permanente	20	X68
				Paralisi	R 18 m., D 5 round	10	B53
				Paralisi (-2 sul tiro-salvezza)	R 36 m., D 1 T	15	B53
				Paralisi (-4 sul tiro-salvezza)	R 54 m., D 15 round	20	B53
				Penalità su punt. di abilità (1 TS)	R variabile, D 6 T	4	
				Penalità su punt. di abilità (2 TS)	R variabile, D 6 T	8	
				Penalità su punt. di abilità (3 TS)	R variabile, D 6 T	12	
				Penalità su punt. di abilità (3 TI)	R variabile, D 6 T	16	
				Penalità su punt. di abilità (tutti e 6)	R variabile, D 6 T	20	
				Protezione contro i non morti	R 3 m., D 6 T	13	B52
				Protezione contro i licantropi	R 3 m., D 6 T	9	B52
				Protezione da alcune creature	R 0, D 6 T	4	M53,M124
				Protezione da parecchie creature	R 0, D 6 T	8	M53,M124
				Protezione da quasi tutte le creature	R 0, D 6 T	12	M53,M124
				Protezione da tutte le creature	R 0, D 6 T	17	M53,M124
				Protezione dal veleno	R 0, D 1 T/liv.	6	M5, M8
				Raggio anti-magia	R 18 x 3 m., D 1 T	18	M51,M125
				Registrare il tempo	R 0, D 24 ore	2	M54,M125
				Respingi-incantesimi	R 0, D 1 incantesimo	20	X67
				Riparo	R 0, D 24 ore	7	M53,M125
				Ritardare effetti degli incantesimi	R vd. inc., D 1-10 round	2	C50,C90
				Scacciare i non morti (Chierico 6°)	R vista, D 3 T	4	M54,M125
				Scacciare i non morti (Chierico 12°)	R vista, D 3 T	9	M54,M125
				Scacciare i non morti (Chierico 24°)	R vista, D 3 T	14	M54,M125
				Scacciare i non morti (Chierico 36°)	R vista, D 3 T	19	M54,M125
				Schivare attacchi direzionati	R 0, D 1 T	13	M52,M126
				Schivare proiettili normali	R 0, D 1 T	7	M52,M126
				Schivare tutti i proiettili	R 0, D 1 T	10	M52,M126
				Soffio acido	R 9 m., D 1 round	13	M51,M120
				Soffio di ghiaccio	R 9 m., D istantanea	11	M52,M127
				Veleno, effetto speciale	R tocco, D permanente	6	B51
				Veleno, danni (1 punto/PP)	R tocco, D permanente	12	B51
				Veleno mortale (-2 su tiro-salvezza)	R tocco, D permanente	18	B51
				Vittoria	R 0, D 1 controllo	15	M54,M127

4b. Effetti Magici della Sfera del Tempo

Incantesimo	Raggio / Durata	Costo PP	Rif.
Anti-insetti	R 0, D 40 T	5	M51,M120
Anti-magia al 10%	R 0, D 6 T	3	M51,M120
Anti-magia al 20%	R 0, D 6 T	7	M51,M120
Anti-magia al 30%	R 0, D 6 T	11	M51,M120
Anti-magia al 40%	R 0, D 6 T	15	M51,M120
Anti-magia al 50%	R 0, D 6 T	19	M51,M120
Bonus +2 per scacc. n.m. +1d6 DV	R vista, D 1 T	4	M54,M120
Bonus +2 per scacc. n.m. +2d6 DV	R vista, D 1 T	8	M54,M120
Bonus +2 per scacc. n.m. +3d6 DV	R vista, D 1 T	12	M54,M120
Bonus di +2 sui tiri-salvezza	R 0, D 6 T	5	M53,M120
Bonus di +4 sui tiri-salvezza	R 0, D 6 T	10	M53,M120
Bonus di +6 sui tiri-salvezza	R 0, D 6 T	15	M53,M120
Bonus di +1/DV sui punti ferita	R 0, D 1 T	6	M52,M120
Bonus di +2/DV sui punti ferita	R 0, D 1 T	12	M52,M120
Bonus di +3/DV sui punti ferita	R 0, D 1 T	18	M52,M120
Bonus di -2 sulla CA	R 0, D 6 T	4	M51,M120
Bonus di -3 sulla CA	R 0, D 6 T	6	M51,M120
Bonus di -4 sulla CA	R 0, D 6 T	8	M51,M120
Bonus di -5 sulla CA	R 0, D 6 T	10	M51,M120
Bonus di -6 sulla CA	R 0, D 6 T	12	M51,M120
Bonus di -7 sulla CA	R 0, D 6 T	14	M51,M120
Bonus di -8 sulla CA	R 0, D 6 T	16	M51,M120
Bonus di -9 sulla CA	R 0, D 6 T	18	M51,M120
Bonus di -10 sulla CA	R 0, D 6 T	20	M51,M120
Bonus su punteggi di abilità (1 TS)	R 1 cr., D 6 T	4	
Bonus su punteggi di abilità (2 TS)	R 1 cr., D 6 T	8	
Bonus su punteggi di abilità (3 TS)	R 1 cr., D 6 T	12	
Bonus su punteggi di abilità (3 TI)	R 1 cr., D 6 T	16	
Bonus su punteggi di abilità (tutti e 6)	R 1 cr., D 6 T	20	
Cambiare i sapori	R 18 m., D permanente	3	M51,M121
Comando	R 1 oggetto, D 1 controllo	10	M53,M120
Controllo dei non morti maggiori	R 36 m., D 20 T	18	M51,M121
Controllo dei non morti minori	R 36 m., D 20 T	14	M51,M121
Controllo della forza d'inerzia	R 0, D 24 T	17	M52,M122
Dissoluzione della magia (1ogg.)	R tocco, D permanente	20	B53
Fortuna	R 0, D 1 T	20	M52,M123
Immunità al risucchio di energia	R 0, D 6 T	16	M52,M123
Immunità al veleno	R 0, D 18 T	8	M52,M123

Nome del Giocatore _____ Razza e Livello _____
 Sfera di Appartenenza _____ Allineamento _____ Dadi - Vita _____
 VERO NOME _____
 Temporale Celestiale Empireo Eterno Gerarca



TIRI PER COLPIRE

0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
Immortale										
0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
Mortale										

TIRI SALVEZZA

Risucchio di Potere Magia Colpo Fisico Colpo Mentale

Veleno o Raggio della Morte Bacchette Magiche Pietrificazione o Paralisi Soffio del Drago Incantesimi, Verghe o Bastoni Magici

AURA _____ Mod. Tiro Salv. _____
 N. Creature Colpite _____
 ANTI-MAGIA _____ % _____

Punti-Potere Permanenti _____
 Punti-Potere Attuali _____

FORMA Normale Avatar Originaria Identità Bestia Costrutto

CLASSE ARMATURA

CA	Punti- Ferita Permanenti	Ferite
	PF Attuali	

ATTACCHI N. ATT. Ferite / Effetto Dif. Raggio d'Azione

CLASSE ARMATURA

CA	Punti- Ferita Permanenti	Ferite
	PF Attuali	

ATTACCHI N. ATT. Ferite / Effetto Dif. Raggio d'Azione

PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Forza	Pugno (x colp./ferite)	Punteggio Attuale
Intelligenza	Progetti (lingue agg.)	Punteggio Attuale
Saggezza	Aura (TS contro att. mentale)	Punteggio Attuale
Destrezza	Disarmato (CA / Proiettili)	Punteggio Attuale
Costituzione	Veleno (mod. PF)	Punteggio Attuale
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale

TALENTI SUPERIORI

For Des
 Int Cos
 Sag Car

Punti Mod.

TALENTI INFERIORI

For Des
 Int Cos
 Sag Car

Punti Mod.

PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Forza	Pugno (x colp./ferite)	Punteggio Attuale
Intelligenza	Progetti (lingue agg.)	Punteggio Attuale
Saggezza	Aura (TS contro att. mentale)	Punteggio Attuale
Destrezza	Disarmato (CA / Proiettili)	Punteggio Attuale
Costituzione	Veleno (mod. PF)	Punteggio Attuale
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale

TALENTI SUPERIORI

For Des
 Int Cos
 Sag Car

Punti Mod.

TALENTI INFERIORI

For Des
 Int Cos
 Sag Car

Punti Mod.

Fattore di Lotta _____
 Attacchi Speciali _____
 Visione _____
 Individuazione _____

Fattore di Lotta _____
 Attacchi Speciali _____
 Visione _____
 Individuazione _____

Tipo di Movimento _____ Camminare _____ Correre _____
 Volare _____ Speciale _____

Descrizione Fisica: (Testa, Numero di Arti, Pelle; Manifestazioni; Abilità)

Tipo di Movimento _____ Camminare _____ Correre _____
 Volare _____ Speciale _____

Descrizione Fisica: (Testa, Numero di Arti, Pelle; Manifestazioni; Abilità)

Forma/Razza _____ Taglia _____

Modificatori di Difficoltà _____ Cerchio dei Fattori Magici _____ Ritmi di Recupero _____

Facile _____ x1 Favorevole _____ 1/round
 Medio _____ x8 Neutrale _____ 1/turno
 Difficile _____ x4 Ostile _____ 1/giorno

Nome del Giocatore _____ Razza e Livello _____

Sfera di Appartenenza _____ Allineamento _____ Dadi - Vita _____

VERO NOME _____

Temporale _____ Celestiale _____ Empireo _____ Eterno _____ Gerarca _____



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

Risucchio di Potere Magia Colpo Fisico Colpo Mentale

Veleno o Raggio della Morte Bacchette Magiche Pietrificazione o Paralisi Soffio del Drago Incantesimi, Verghe o Bastoni Magici

AURA _____ Mod. Tiro Salv. _____

ANTI-MAGIA _____ N. Creature Colpite _____ % _____

Punti-Potere Permanenti _____

Punti-Potere Attuali _____

FORMA Normale Avatar Originaria Identità Bestia Costrutto

CLASSE ARMATURA

Punti- Ferita Permanenti	Ferite
PF Attuali	

CLASSE ARMATURA

Punti- Ferita Permanenti	Ferite
PF Attuali	

ATTACCHI	N. ATT.	Ferite / Effetto	Dif.	Raggio d'Azione

ATTACCHI	N. ATT.	Ferite / Effetto	Dif.	Raggio d'Azione

PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Forza	Pugno (x colp./ferite)	Punteggio Attuale	TALENTI SUPERIORI <input type="checkbox"/> For <input type="checkbox"/> Des <input type="checkbox"/> Int <input type="checkbox"/> Cos <input type="checkbox"/> Sag <input type="checkbox"/> Car Punti <input type="checkbox"/> Mod. <input type="checkbox"/> TALENTI INFERIORI <input type="checkbox"/> For <input type="checkbox"/> Des <input type="checkbox"/> Int <input type="checkbox"/> Cos <input type="checkbox"/> Sag <input type="checkbox"/> Car Punti <input type="checkbox"/> Mod. <input type="checkbox"/>
Intelligenza	Progetti (lingue agg.)	Punteggio Attuale	
Saggezza	Aura (TS contro att. mentale)	Punteggio Attuale	
Destrezza	Disarmato (CA / Proiettili)	Punteggio Attuale	
Costituzione	Veleno (mod. PF)	Punteggio Attuale	
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale	

PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Forza	Pugno (x colp./ferite)	Punteggio Attuale	TALENTI SUPERIORI <input type="checkbox"/> For <input type="checkbox"/> Des <input type="checkbox"/> Int <input type="checkbox"/> Cos <input type="checkbox"/> Sag <input type="checkbox"/> Car Punti <input type="checkbox"/> Mod. <input type="checkbox"/> TALENTI INFERIORI <input type="checkbox"/> For <input type="checkbox"/> Des <input type="checkbox"/> Int <input type="checkbox"/> Cos <input type="checkbox"/> Sag <input type="checkbox"/> Car Punti <input type="checkbox"/> Mod. <input type="checkbox"/>
Intelligenza	Progetti (lingue agg.)	Punteggio Attuale	
Saggezza	Aura (TS contro att. mentale)	Punteggio Attuale	
Destrezza	Disarmato (CA / Proiettili)	Punteggio Attuale	
Costituzione	Veleno (mod. PF)	Punteggio Attuale	
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale	

Fattore di Lotta _____

Attacchi Speciali _____

Visione _____

Individuazione _____

Fattore di Lotta _____

Attacchi Speciali _____

Visione _____

Individuazione _____

Tipo di Movimento _____ Camminare _____ Correre _____ Volare _____ Speciale _____

Tipo di Movimento _____ Camminare _____ Correre _____ Volare _____ Speciale _____

Descrizione Fisica: (Testa, Numero di Arti, Pelle; Manifestazioni; Abilità)

Descrizione Fisica: (Testa, Numero di Arti, Pelle; Manifestazioni; Abilità)

Forma/Razza _____ Taglia _____

Forma/Razza _____ Taglia _____

Modificatori di Difficoltà

Facile _____ Medio _____ Difficile _____

_____ x1 _____ x8 _____ x4 _____

Ritmi di Recupero

Favorevole _____ 1/round
 Neutrale _____ 1/turno
 Ostile _____ 1/giorno

Introduzione

Questa parte non si può propriamente intitolare “mostri”, molti di questi esseri sono alleati o conoscenti dei PG Immortali, anche se alcuni di loro sono nemici davvero mostruosi.

Tutte le creature descritte nelle pagine seguenti provengono da Piani diversi dal Primo, da dove provengono gli uomini mortali. Nessuna di loro dovrebbe apparire spesso come apparivano di solito i mostri in D&D, quando si giocava solo con personaggi mortali. Alcune si possono usare in modo davvero efficace, se si è dei Dungeon Master in gamba. E' sempre meglio leggerci bene le note, però: certe creature qui contenute non potrebbero nemmeno esistere nell'ambiente dal quale provengono i PG, o potrebbero distruggere un intero pianeta in un tempo inferiore a quello che si impiega a leggere questo manuale.

Qui troverai creature di tutte le Sfere, che si inseriscono alla perfezione nell'ordine generale delle cose, ma sono a volte del tutto diverse da qualsiasi cosa tu abbia mai immaginato. Nonostante ciò, non avrai problemi ad usarle nel gioco, se prima avrai preso confidenza con queste nuove regole; quando incontrerai riferimenti che non capisci, vai a leggere l'indice e le informazioni sull'argomento.

Per le sfere dell'Entropia viene mostrata una sola razza di esseri, ma queste creature tremende sono ugualmente più che sufficienti a costituire una sfida anche per il personaggio più potente. Le informazioni generali sulla sfera dell'entropia sono contenute nelle descrizioni di questi mostri.

Sono molto poche le creature qui contenute che appartengono alla Sfera della Materia. Altri esseri di questa Sfera spesso sono varianti dei soliti mostri descritti nei set precedenti; la maggior parte delle creature qui descritte proviene dalle altre tre Sfere: Energia, Tempo e Pensiero. Alcuni esseri di queste Sfere possono non avere forma materiale; saranno proprio questi a stimolare maggiormente la tua fantasia.

Le creature qui descritte non sono che alcune delle infinite forme di vita che popolano il vasto universo multiplo; un catalogo completo occuperebbe di certo alcuni tomi e qui non potrebbe trovare posto. Perciò sei libero di inventare creature servendoti delle direttive indicate in questo set o, se preferisci, inventandoti anche un'interpretazione personale di questo regno fantastico: se lo fai, assicurati che le tue creature si adattino alla struttura logica che governa l'esistenza. Non importa che questa struttura logica sia familiare, estranea, semplice o complessa, basta che ci sia. Tu e i tuoi giocatori vi accorgete che un universo

multiplo governato da una logica è molto più divertente di una creazione casuale ed è anche più adatto al gioco.

Descrizione delle creature

I dati di base di ogni creatura sono preceduti da dettagli particolarmente importanti in giochi che coinvolgano personaggi Immortali. La parte di testo che descrive la creatura è, comunque, separata dal resto e con titolo proprio in grassetto per comodità di consultazione.

Nome: il nome indicato per ogni voce è il termine comune con cui gli Immortali si riferiscono alla creatura. Ogni razza intelligente ha, però, un proprio nome, che è diverso dal nome indicato e, spesso, impronunciabile.

E' possibile imprimere al gioco una svolta interessante se non si rivelano i nomi delle creature incontrate e si incoraggiano i giocatori ad inventare i nomi di ognuna di esse in base alla loro esperienza. Questo nome verrà segnato accanto al nome ufficiale della creatura e potrà essere usato d'ora in poi.

Sfera: la maggior parte delle creature del Piano Astrale e dei Piani Esterni è affiliata ad una delle cinque Sfere di Potere Materia, Energia, Tempo, Pensiero ed Entropia. Sebbene la maggior parte degli esseri viventi appartenga a due o più Sfere, quasi tutti gli Immortali servono una Sfera soltanto.

Status: se le creature descritte sono Immortali, se ne indica la classe e lo status equivalente: questo può servire come direttiva generale per mostrare la potenza della creatura, specie se si tratta di un avversario.

Punti-Potere: il Potere ed il suo uso sono parte integrante delle regole di D&D a questo livello: se questo argomento ti è ancora ostico, assicurati di averlo capito bene prima di iniziare a giocare. Ogni creatura Immortale ha un numero ben preciso di Punti-Potere, o dei limiti fissi ad esso. Questo numero corrisponde, di solito, allo status della creatura, secondo le direttive valide per tutti gli Immortali (Tabella 1). Alcune creature del tutto mortali hanno tenuto l'abilità di usare il Potere.

Anti-magia (A-M): quasi tutte le creature degli altri Piani hanno una certa resistenza al magico, indicata come percentuale. Per tutti i dettagli concernenti l'Anti-magia, rimandiamo al set Master di D&D, manuale del DM, pag. 2 del testo inglese e pagg. 1-3 della traduzione.

Classe armatura (CA): nei giochi a questo

livello è comune il fatto di avere classe armatura negativa; poiché molte creature di questo tipo possono fare la loro comparsa in giochi con personaggi sia mortali che immortali, la classe armatura viene indicata per esteso.

Dadi-vita: questo numero indica sempre la probabilità di base della creatura di colpire il bersaglio nel combattimento fisico, secondo le normali procedure. I punti ferita però, possono costituire una costante, anziché una variabile: è questo il caso di molti Immortali. Se la riga dove vengono segnati i dadi-vita, è seguita da un'altra che fornisce il numero preciso di punti-ferita, usa questi e non tirare per i punti-ferita. In caso contrario, il numero dei punti-ferita si determina tirando 1d8 per ogni dado-vita.

Movimento: come nei set precedenti, il primo numero è la distanza che la creatura può coprire in un turno di 10 minuti; il secondo numero, tra parentesi, è la distanza che la creatura può coprire in un round di 10 secondi. Il movimento viene indicato in metri o chilometri, se si tratta di creature grandi o veloci. Se si usa una mappa standard per il gioco campagna, tenere presente che ogni esagono rappresenta 38,4 km in larghezza.

Ricorda che quasi tutte le creature possono scegliere di muoversi molto lentamente o di non muoversi affatto. Poche creature rivelano tutte le loro capacità di movimento se non sono pressante o attaccante.

Attacchi: questo numero rappresenta il numero ed il tipo di attacchi fisici che la creatura può portare; se la creatura non è in grado di portare attacchi fisici, viene indicato il tipo di attacco da essa usato più comunemente. Se sono possibili più forme di attacco, vengono indicati i dati dei soli attacchi fisici, mentre gli altri vengono spiegati nel testo.

Ferite: la gamma o il numero indicati si riferiscono ai tipi di attacchi dati alla riga precedente. Per le creature dei Piani Esterni e del Piano Astrale si tratta spesso, più che di ferite, di danni “speciali”, descritti poi nel testo.

Numero di creature: solo raramente queste creature appaiono in un dungeon; quindi, viene indicato un solo numero o gamma. Se si tratta di un esemplare unico nel suo genere, lo si indica accanto al numero.

Tiro-salvezza: i tiri-salvezza delle creature mortali sono gli stessi dei personaggi, quindi se ne indica il livello e la classe. E' possibile che le creature Immortali abbiano tiri-salvezza sia da mortali che da Immortali.

Creature

Morale: per i controlli del morale, rimandiamo a quanto è stato detto alle pag. 21-22 del manuale del DM del set Base di D&D. È possibile modificarli oppure ometterli a seconda della situazione: quasi tutte le creature intelligenti, se la morte sembra imminente, preferiscono fuggire. Un Immortale, invece, ha una diversa valutazione della situazione: può scegliere di combattere fino alla morte con la sua forma materiale, dato che può crearne un'altra, oppure può darsi che il suo progetto attuale non permetta un ritardo simile e la sopravvivenza di quella forma assuma un'importanza decisiva.

Se le creature combattono sempre fino alla morte, il gioco diventa troppo orientato sul combattimento, sminuendo quella che è l'essenza del gioco, cioè l'interpretazione del ruolo. In tutti i buoni giochi di ruolo il morale è importante.

Tipo di tesoro: il tesoro non è un elemento importante nei giochi per gli Immortali. Molte creature provenienti dai Piani diversi dal Primo hanno tipi di tesori che i mortali non sono in grado di apprezzare. Di solito gli Immortali

rispettano il diritto alla vita di tutte le creature; i bravi giocatori troveranno più creativo interessarsi di come la creatura possa rendersi utile, anziché dei suoi tesori.

Allineamento: questa categoria indica l'indirizzo generale del comportamento della creatura, ma ora sappiamo che il comportamento e le motivazioni di una creatura non sono la stessa cosa: una creatura tranquilla e rispettosa della legge può avere intenzioni buone, cattive o egoistiche. Di solito un caotico è insubordinato, ma può avere un cuore buono. Nell'universo multiplo l'allineamento neutrale è il più frequente perché la maggior parte delle creature agisce per il proprio interesse a prescindere dalle intenzioni.

Valore in PX: il numero indicato è sempre in termini di Punti-Potere per gli Immortali. Se una creatura viene sconfitta totalmente o parzialmente da dei mortali, ricorda di moltiplicare il numero per 10.000, cioè di aggiungere quattro zeri prima di dividerlo tra i partecipanti, se fai questo, ricorda anche di dividere per 10.000 la parte che spetta ai personaggi Im-

mortali prima di dichiarare il totale dei punti da loro guadagnati.

Testo: i particolari ivi contenuti seguono sempre lo stesso ordine: Descrizione (aspetto, grandezza, ecc.), Abilità e limitazioni (possibili forme d'attacco, sensi, ecc.), Resistenze (comprensibili le forme d'attacco alle quali la creatura è del tutto o in parte immune), Abitudini, Ambiente. Le ultime due voci offrono le informazioni più importanti per la comprensione del ruolo delle creature e per il loro sviluppo; spesso spiegano anche come le creature si inseriscono nell'ordine più generale delle cose. Delle piccole idee che presentiamo qui potranno servire a sviluppare grandi ed epiche avventure stimolando la fantasia del DM e dei giocatori.

Quando viene indicata l'immunità alle armi magiche di un certo tipo, questo vale solo per le comuni armi magiche: gli Immortali sono in grado di conferire alla maggior parte degli oggetti non magici una potenza tale da superare queste resistenze. Ad esempio, un semplice pugno di un Immortale infligge sempre delle ferite, benché si tratti di un'arma non magica.

Elenco delle Creature da Archon a Tonale

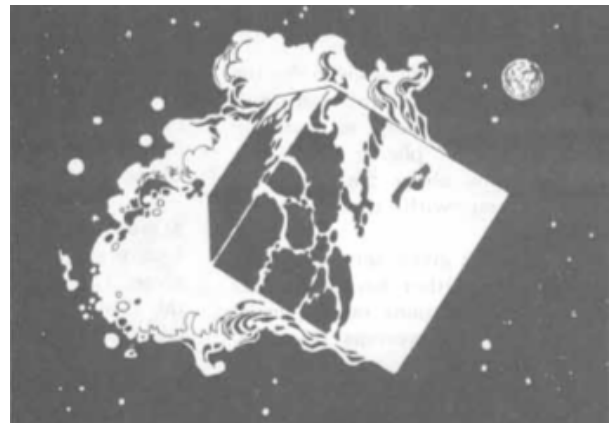
Archon (o Arconte)

Questi campioni del Bene sono legali e sono nemici giurati del Caos. Provenivano dal Piano di Origine del Gerarca dell'Energia: la loro descrizione è già stata data nel set Master (manuale del DM pag. 92). Sono mortali, in tutto e per tutto.

Secondo il Gerarca che li ha creati e che non è molto bravo a plasmare materiale di altre Sfere, essi sono un luminoso esempio di perfetta combinazione di bellezza e potenza. Pochi altri Immortali sono d'accordo, ma quelli che appartengono alla sua stessa Sfera non osano esprimere il proprio parere. Gli Archon sono di vedute piuttosto ristrette per quanto riguarda i tipi di comportamenti accettabili: sono talmente irritati da ogni comportamento neutrale, caotico e malvagio da essere evitati da tutti. Nonostante le loro buone intenzioni, riescono a fare arrabbiare quasi tutte le creature che incontrano e sono universalmente considerati le creature più rompiscatole di tutti i Piani di origine.

Baak

Sfera:	Materia
Status:	Mortale
Punti-potere:	5000
Anti-magia:	100% (contro immortali) o Nessuna
Classe Armatura:	- 15
Dadi-vita:	100
Movimento:	Nessuno
Attacchi:	Solo magici o con il Potere
Ferite:	Vedi effetto o attacco col Potere
N° di creature:	1 (1)
Tiro-salvezza:	Empireo 5°
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno



Allineamento:	Legale
Valore in PX:	566.000 contro avversari mortali 457.250 (45 PP) contro Immortali

Descrizione: i Baaka sono ostacoli-guardiani viventi (muri, porte, gallerie) creati ed usati dagli Immortali della Sfera della Materia. Sono fatti di diamante rinforzato e quindi molto resistenti ai danni; spesso sono dei monoliti neri, ma possono essere di qualsiasi colore.

Un baak può avere quasi ogni forma ed ha un volume massimo di 28.310 metri cubi; le forme più comuni sono dei cubi di 160 metri di lato, una striscia sottile attorno ad un pianeta, un grande parallelepipedo che vaga nello spazio.

Abilità e limitazioni: i Baaka non si muovono e non ragionano mai: possono, però, usare quasi tutte le forme di combattimento mediante Potere e possono servirsi del Potere per creare ogni effetto magico della

Sfera della Materia in risposta ad attacchi o altri stimoli. Sebbene siano mortali, producono effetti di livello Immortale.

Resistenze: i Baaka non hanno punteggi delle abilità e sono quindi immuni a tutti gli attacchi ai punteggi delle abilità. Sono del tutto immuni alla magia dei mortali e subiscono il danno minimo previsto per i colpi dei mortali; subiscono invece i normali danni se sono attaccati dagli Immortali con colpi fisici o con magie.

Ad ogni "ferita" inflitta ad un baak si stacca un diamante del valore di 1.000 mo.; se i punti-ferita del baak scendono alla metà del normale o meno, il Baak si cura da solo per magia (cura definitiva per avere il massimo effetto).

Abitudini: i Baaka vivono senza energia nè pensiero e riescono a resistere al tempo; sono quasi la forma definitiva dell'ordine della solidità.

Un Baak esegue alla perfezione gli ordini del suo creatore, stando a guardia di vari tesori e passaggi segreti, e non fa nient'altro. E' tipico che abbia l'ordine di attaccare qualunque creatura, tranne il suo creatore, che gli si avvicini e/o abbia intenzioni ostili. Il tipo preciso di attacco può essere specificato nelle istruzioni ricevute dal Baak: ad esempio, può essere movimento obbligato senza danni fisici.

Ambiente: un Immortale della Materia una volta studiò la forma dei Signori dell'Elemento Terra e scoprì come condensare quella forma fino ad avere un baak. I Baaka sono stati creati per essere guardiani pressoché invulnerabili e sono inutili sotto ogni altro punto di vista.

Creature del vortice

La grande barriera dimensionale che con la sua sola esistenza crea il paradosso delle dimensioni mancanti, come si è detto all'inizio di questo manuale, viene comunemente chiamata Vortice Dimensionale; le poche forme di vita che hanno origine da essa si dicono Creature del Vortice. Queste creature sono di due tipi: maggiori e minori. Una tipica creatura minore del Vortice è il Segugio spettrale descritto nel set Companion (manuale del DM pag. 51). Le creature maggiori sono incredibilmente pericolose sia per i mortali che per gli Immortali; un tipico esempio è una Sfera Nera (set Master, manuale del DM pag. 42).

Le creature minori sono immuni al caldo e al freddo, di origine normale o magica, e si possono colpire solo con armi d'argento o magiche. Le creature maggiori possono essere danneggiate solo attaccandole col Potere: sono immuni ad ogni altra forma di danno.

Le caratteristiche delle creature del Vortice le collocano nella sfera dell'entropia, benché non facciano parte dell'organizzazione di essa. Seguendo questo esempio, potete crearne altre:

Sfera Nera

Sfera:	Entropia
Status:	Temporale o Celestiale
Punti-potere:	da 500 a 2.500 (in base al livello)
Anti-magia:	50 o 60% (in base al rango)
Classe Armatura:	10
Dadi-vita:	11
Valore in PX:	Temporale Novizio: 71 (7 PP) Celestiale 5°: 295.000 (29 PP)

Descrizione: questi strani esseri hanno l'aspetto di sfere nere lisce con diametro di un metro e mezzo circa. Gli Immortali sanno che si tratta di forme di vita in senso lato. Non comunicano, non si sa se per loro scelta o per incapacità.

Abilità e limitazioni: usano tutti gli attacchi col Potere, ma non possono usare lo scudo né la sonda. Si muovono lentamente e tutto ciò che toccano subisce la Disintegrazione, senza tiro-salvezza; se toccano un Immortale, in forma fisica o incorporea, questi deve effettuare un tiro-salvezza riuscito contro il risucchio di Potere, altrimenti perde un terzo dei suoi Punti-Potere attuali. Se il tiro-salvezza riesce, significa che l'Immortale si è allontanato dalla Sfera Nera ed ha resistito al suo potente risucchio; se fallisce, bisogna effettuarne un altro, alle medesime condizioni. Se si falliscono 3 tiri-salvezza di seguito, l'essenza dell'Immortale viene risucchiata dalla Sfera Nera e scagliata nel Vortice Dimensionale.

Resistenze: come tutte le creature maggiori del Vortice, la Sfera Nera è immune a tutti gli attacchi magici, fisici ed ai punteggi delle abilità ed all'Aura; si può, però, manovrare in modo inoffensivo.

Abitudini: la sola caratteristica prevedibile di una Sfera Nera è la sua tendenza a dirigersi verso grandi fonti di Potere, non appena possibile. In mancanza di Potere, il suo movimento è casuale. Sembra che non sia in grado di distinguere tra quantità di Potere che differiscono di 100 PP o meno.

Ambiente: sconosciuto anche agli Immortali. Sembra che questi esseri scaturiscano spontaneamente dal Vortice Dimensionale; se ne sono visti alcuni farvi ritorno volontariamente e gli Immortali sospettano che siano in grado di attraversarlo e servano gli Antichi, ma si tratta solo di congetture.

Creature dell'Incubo

Le creature che vivono nello spazio pentadimensionale che comprende la terza, quarta e la quinta dimensione degli Incubi percepiscono le cinque dimensioni in modo opposto agli umani. Queste creature vengono comunemente dette creature dell'Incubo; una di esse è la Malfiera, che abbiamo già conosciuto (set Companion di D&D, manuale del DM pag. 61); un'altra è il diavolo, che descriveremo. Gli esseri simili agli umani si dicono Normali perché vivono in uno spazio Normale, dato dalle prime tre dimensioni.

Le creature dell'Incubo sono viste dai Normali come orride e malvagie; anche certi Immortali concordano con loro, ma questo sentimento non è certo universale: i diavoli sono un'eccezione importante alla regola generale. Anche i normali mortali e certi Immortali sono visti dalle creature dell'Incubo con lo stesso orrore. Certe creature dell'Incubo sono effettivamente cattive, ma alcune sono buone; la maggior parte di esse è neutrale. Anche per loro resta valido lo stesso allineamento che si usa per i Normali, benché le loro opinioni in materia siano opposte. Esse credono che il Caos sia il naturale disordine di tutte le cose, mentre la Legge è innaturale e spesso dettata da motivazioni maligne. Tra queste creature ci sono, comunque, le stesse disparità di vedute e comportamenti che ci sono tra i Normali.

Tutte le creature dell'Incubo sono velenose per i Normali, ma anche i Normali sono velenosi per le creature dell'Incubo. Questo fatto è ignoto alla maggior parte degli avventurieri, che per combattere usa armi, magie ed altri sistemi e non pensa a mordere e graffiare l'avversario. Le creature create per magia, invece, non sono velenose: ad esempio, gli attacchi di un gargoyle, che è un costrutto magico, non avvelenano le creature dell'Incubo. Le creature dell'Incubo non sono velenose per gli Immortali e viceversa.

Quando si usa un Desiderio o un'altra potente magia per costringere una creatura dell'Incubo entro lo spazio dei Normali, la vittima deve effettuare un tiro-salvezza riuscito contro gli incantesimi, altrimenti impazzisce; diventa incontrollabile, non riceve comunicazioni

Creature

ed attacca automaticamente tutti quelli che incontra, combattendo sempre fino alla morte. Accade la stessa cosa quando un Normale viene costretto entro lo spazio degli Incubi. Ogni creatura che intraprende volontariamente questo viaggio, però, in entrambe le direzioni, se fallisce il tiro-salvezza non riesce ad entrare nell'altra dimensione e basta: non subisce altri danni. Questo tipo di pazzia si può curare solo con la magia.

Creature Elementali

Alcuni dei mostri elementali descritti nei set precedenti sono in grado di raggiungere l'immortalità: il fatto, per quanto raro, è possibile.

Ogni tipo di mostro elementale corrisponde ad una Sfera e quindi può raggiungere l'Immortalità solo nel suo ambito; i sentieri per l'Immortalità di queste creature sono un po' diversi da quelli dei PG, ma qui non ne parleremo.

I normali mostri di elemento non sono ambiziosi e non riescono a raggiungere questo livello; i Signori Elementali descritti nel set Master, si accontentano di avere un proprio regno e vivono tanto a lungo da non vedere il motivo per cui dovrebbero seguire il difficile cammino

verso l'Immortalità, al di sopra di ogni razza di creature di elemento c'è, però, un protettore e mentore immortale: l'Elemaster.

Alcuni individui eccezionali di altre razze provenienti dai Piani degli Elementi ogni tanto cercano l'immortalità e la raggiungono. Queste razze sono descritte nel set Companion di D&D e comprendono Haouu e Sshai (Aria), Orde e Kryst (Terra), Helion (Fuoco), Hydrax ed Ondine (Acqua). Dei pur potenti Geni (Aria) ed Efreeti (Fuoco), solo i capi, e cioè, rispettivamente, Pascià ed Emiri, sono in grado di lottare per raggiungere l'Immortalità.

Di questi esseri non si parla in questo set; se vuoi inserirli nei tuoi giochi come Immortali, usa le stesse procedure dei mortali per raggiungere lo status di Immortali, adattandole alla descrizione del mostro in questione ed aggiungendo, se è il caso, altri poteri. Tutte queste creature hanno punteggi di abilità mentali di solito equivalenti a quelli dei PG mortali, mentre i punteggi delle abilità fisiche sono maggiori di 1-6 punti. Quando ottengono i poteri dell'Immortalità, queste creature perdono le loro abilità speciali, compresi gli effetti simili ad incantesimi.

Di un'altra creatura elementale, la Fenice, parleremo in seguito.

Demonio

	Urlante	Gracidante	Ululante
Sfera:	Entropia	Entropia	Entropia
Status:	Temporale	Temporale	Celestiale
Punti-Potere:	500	800	1300
Anti-Magia:	50	55	60
CA:	0	-1	-2
Dadi-Vita:	20*	23*	26*
Punti-ferita:	100	130	180
Movimento:	36 m (12 m)	18 m (6 m)	18 m (6 m)
(volo):	54 m (18 m)	54 m (18 m)	-
Attacchi:	2 artigli ant. / 2 artigli post. / 1 morso	2 artigli / 1 morso	2 chele / 2 corni / 1 morso
Ferita:	1-4 ciascuno / 1-8 ciascuno / 1-6	1-3 ciascuno / 4-18	2-12 ciascuno / 1-3 ciascuno / 1-6
N° di creature:	1 o 1-3	1 o 1-3	1 o 1-3
Tiri-salvezza:	Novizio	Temprale 3°	Celestiale 1°
Morale	Speciale	Speciale	Speciale
Richiamo:	10	20	30
Tipo di tesoro:	B	C	D
Allineamento:	Caotico	Caotico	Caotico
Valore in PX:	71.075 (7 PP)	137.750 (13 PP)	271.375 (27 PP)

	Gemente	Sibilante	Ruggente
Sfera:	Entropia	Entropia	Entropia
Status:	Celestiale	Empireo	Empireo
Punti-Potere:	2.200	3.500	5.000
Anti-Magia:	65	75	80
CA:	-3	-4	-5
Dadi-Vita:	29*	32*	35*
Punti-ferita:	240	340	430
Movimento:	27 m (9 m)	36 m (12 m)	18 m (6 m)
(volo):	34 m (12 m)	-	45 m (15 m)
Attacchi:	2 artigli / 1 morso	1 coda / 6 armi	1 spada / 1 frusta
Ferita:	1-4 ciascuna / 2-8 + veleno e malattia	1-3 ciascuna / 2-8 / vd. arma	1-10 / 1-2 o speciale
N° di creature:	1 o 1-3	1 o 1-2	1 o 1-1
Tiri-salvezza:	Celestiale 4°	Empireo 2°	Eterno Novizio
Morale	Speciale	Speciale	Speciale
Richiamo:	50	60	70
Tipo di tesoro:	E	F	G
Allineamento:	Caotico	Caotico	Caotico
Valore in PX:	535.000 (53 PP)	973.375 (97 PP)	1.568.750 (156 PP)

	Sussurrante	Orcus	Demogorgon
Sfera:	Entropia	Entropia	Entropia
Status:	Iniziato	Eterno	Eterno
Punti-Potere:	400	9.500	5.000 per testa
Anti-Magia:	70	85	90
CA:	-6	-7	-8
Dadi-Vita:	15*	39*	40*
Punti-ferita:	75	620	660
Movimento:	36 m (12 m)	54 m (18 m)	45 m (15 m)
(volo):	54 m (18 m)	54 m (18 m)	45 m (15 m)
Attacchi:	2 artigli posteriori	vd. sotto	vd. sotto
Ferita:	5-8 ciascuno + risucchio	vd. sotto	vd. sotto
N° di creature:	1 (solitario)	1 (unico)	1 (unico)
Tiri-salvezza:	Iniziato	Eterno 4°	Eterno 5°
Morale	Speciale	Speciale	Speciale
Richiamo:	40	Speciale	Speciale
Tipo di tesoro:	Ix2	E, F, G, I	B, H, Ix3
Allineamento:	Caotico	Caotico	Caotico
Valore in PX:	39.300 (3 PP)	6.825.500 (682 PP)	7.466.000 (746 PP)

Abilità di tutti i demoni:

- Bonus di + 1 sui tiri per la sorpresa e per l'iniziativa.
- Uso del Potere (per combattimento e magia).
- Richiamo (probabilità di chiamare aiuto; vedi tabelle D 2 - D 3).
- Parlare con ogni vivente ed ogni non morto.
- Comandare i non morti.
- Infravisione nel raggio di 36 metri.
- Entrare/uscire dal Piano Etereo gratuitamente 1 v. al giorno.
- Entrare/uscire dal Piano Astrale gratuitamente 1 v. al giorno.
- Altri punteggi delle abilità (come gli altri Immortali).
- Rigenerare 1 punto-ferita al giorno.

Resistenze di tutti i demoni:

- Non necessitano di sostentamento (aria, acqua, cibo).
- Sono immuni a lettura del pensiero, malattie, invecchiamento, risucchio di energia, raggio della morte.
- Danno minimo da ogni forma di attacco dei mortali.
- Anti-Magia.

“Demonio“ è un termine comune che si applica a mostri di vario tipo; in D&D, un demonio è un Immortale che serve la Sfera dell'Entropia, che ha la propria sede in uno dei Piani Esterni. Qualsiasi demonio che si incontra al di fuori del suo Piano di Origine è stato inviato o convocato dal demonio più potente di lui oppure da un mortale estremamente potente (o molto sciocco).

I dati indicati descrivono i normali corpi dei quali i Demoni si servono quando non sono nei propri Piani di Origine; questi corpi possono essere uccisi ma, come per gli altri Immortali, questo non è che un piccolo inconveniente. Se dovesse verificarsi, la forza vitale del demonio abbandona la forma materiale e fa ritorno al Piano Esterno da cui proviene; nemmeno uno o più Desideri possono impedire questa dipartita. Dopo qualche tempo, il demonio crea un nuovo corpo e riprende le sue normali attività.

Ogni demone è stato un mortale, con forma assai diversa da quella attuale: la maggior parte dei demoni è costituita da uomini o mostri che sono diventati dei non morti e che sono stati tanto malvagi ed astuti da riuscire a raggiungere l'immortalità. Hanno scelto ed ottenuto la loro posizione di Immortali, proprio come i personaggi posso aspirare ad altre Sfere.

Nel suo Piano di Origine, un demonio è una creatura molto potente: li è immune a tutte le magie di origine mortale, può assumere qualsiasi forma voglia (come l'incantesimo del nono livello Trasformazione, ma a volontà) e si rigenera alla svelta (1 punto-ferita per ogni dato vita ad ogni round). Se il corpo del demonio viene ucciso sul suo Piano di Origine, però, la sua forza vitale può essere inseguita, catturata e distrutta per sempre.

Ogni demonio è un individuo ed ha i suoi nomi propri che ha usato nella sua vita da mortale e da Immortale; non rivelerà mai i suoi veri nomi, nemmeno se minacciato. Si dice però che, se si vengono a sapere in qualche modo tutti i veri nomi di un demonio, quel demonio può essere costretto all'obbedienza. Si devono anche usare incantesimi molto antichi e potenti, ormai dimenticati.

Questi antichi incantesimi per chiamare i demoni possono essere scoperti con una costosa ricerca, se il DM lo permette; in questo modo si possono anche imparare alcuni nomi di demoni, ma in questo caso si può attirare l'attenzione del demonio interessato: una ricerca del genere è estremamente pericolosa, ma può produrre dei risultati, purché si abbia tempo, denaro ed energie sufficienti.

Un mortale non può ottenere il controllo completo di nessuno Immortale ed un demonio convocato e magari tenuto prigioniero in qualche modo mantiene ancora la sua libera volontà. Le leggende narrano di

molti tentativi da parte dei mortali di controllare dei demoni, ma tutti quelli che hanno avuto a che fare con loro sono andati a finire molto male.

Abilità e resistenze standard

Tutte le caratteristiche seguenti sono effetti naturali e non magici, a meno che non si specifichi il contrario; molte sono poteri normali di ogni Immortale.

Punteggi delle abilità

I punteggi delle abilità dei demoni si determinano con lo stesso metodo che si usa per gli altri Immortali. I Talenti Superiori degli Immortali della Sfera dell'Entropia sono Intelligenza, Forza e Costituzione. I punteggi delle abilità fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione) della forma di un demonio non possono superare il numero di dadi-vita indicato per quel tipo.

Nella maggior parte dei demoni il Carisma non può superare la metà del numero dei dadi-vita. Per demoni aventi status di Alti Empirei o superiore, cioè demoni ruggenti ed i signori dei demoni di cui si dirà, il Carisma può essere pari al numero di dadi-vita. Il Carisma di un demonio sussurrante può essere superiore al numero dei suoi dati-vita, fino a raggiungere un punteggio massimo di 25. Tutti i demoni aventi status di Eterni o superiore hanno normali poteri per quanto riguarda l'Aura se hanno forma materiale, mentre gli altri demoni ne sono privi.

Tutti i demoni allo stato incorporeo hanno la loro normale Aura.

Nella descrizione di ogni tipo di demonio è contenuto un riassunto dei suoi punteggi di abilità caratteristici. Usare il bonus di destrezza e di forza nelle mischie, secondo la solita procedura per i tiri per colpire e per le ferite. Ogni classe dell'armatura indicata riflette la destrezza caratteristica di quella forma e non va modificata se non quando la situazione lo richieda espressamente; anche i punti-ferita comprendono già tutti i modificatori. Per gli esatti modificatori di ogni punteggio di abilità vedere le tabelle 2 e 3.

Richiamo

Ogni demonio è in grado di chiamare aiuto col solo pensiero, nella speranza che qualche altro demonio lo senta e risponda al suo appello. C'è una percentuale di probabilità, che varia a secondo dei tipi di demoni, che il richiamo riceva risposta; far riferimento alla tabella D2. Risponde un solo demonio, che compare entro 18 metri di distanza da chi l'ha chiamato in 1-2 round.

Ogni demonio può chiamare una volta per round e continuare a chiamare a questo ritmo, anche quando è già arrivato qualcuno. Un demonio non può effettuare il richiamo nello stesso round in cui usa la magia o un attacco col Potere. Ogni richiamo costa 10 PP, a prescindere dalla riuscita. Ogni demonio che risponda ad un Richiamo può, se la situazione è davvero pericolosa, effettuare a sua volta altri Richiami. Quasi tutti i demoni che effettuino Richiami in casi in cui non è indispensabile farlo vengono puniti: perciò i demoni se ne servono solo nei casi-limite.

L'unica eccezione è costituita dal demonio sussurrante, che è poco dotato per tener testa ad avversari forti e quindi chiede aiuto spesso. Un demonio che effettua un Richiamo per conto di un altro non può usare in alcun modo il Potere durante quello stesso round, eccezione fatta per l'Avvolgimento difensivo.

Comandare i non morti

Ogni demonio può tentare di comandare mostri non morti come se fosse lui stesso un potente non morto (per informazioni su Signori e Pedine tra i non morti, vedi manuale del DM del set Master, pagg. 22-23 del testo in inglese e pagg. 52-55 della traduzione). E' necessario spendere 1 PP per ogni creatura controllata. Esempio: un demonio

ululante (26 dadi-vita) può comandare fino a 52 dadi-vita di non morti, nessuno superiore ai 26 dadi-vita, e mantenere il controllo fino a 26 esagoni della mappa per esterni (38,4 km).

Orcus può assumere automaticamente il controllo di 200 dadi vita di non morti al massimo se si trova entro a 54 metri da loro e può mantenere il controllo finché si trova sul loro Piano di esistenza.

Demogorgon può assumere automaticamente il controllo di 150 dadi-vita di non morti al massimo se si trova entro 36 metri di distanza da loro; può mantenerne il controllo fino a 21 esagoni della mappa e non può comandare quelli già comandati da Orcus.

Entrare/uscire dai Piani

Ogni demonio può entrare ed uscire dal Piano Etereo per magia, quando vuole, senza pagare Punti-Potere, una volta (per tragitto) ogni 24 ore. Un demonio può, dal Piano Etereo, entrare nel Piano Astrale allo stesso modo, oppure tornare nel Piano Etereo; ogni tragitto avviene ogni 24 ore al massimo e non costa Punti-Potere. E' sicuramente possibile viaggiare magicamente più spesso se si spendono Punti-Potere.

Acqua santa

Questa sostanza può essere dannosa per i demoni, ma, come tutti gli altri attacchi, infligge solo il danno minimo, o 1 punto per fiala. Inoltre, il fatto di usarla può fare infuriare il demonio, che risponde immediatamente attaccando l'individuo che la utilizza. Se qualcun altro interviene, di solito il demonio cerca di passare oltre (mediante teletrasporto, ad esempio), anziché farsi strada attraverso i nemici.

Immunità

Tutti i demoni sono completamente immuni a tutte le forme di lettura del pensiero, malattia, invecchiamento, raggio della morte e risucchio di energia. Sono vulnerabili ai colpi fisici ed alla magia dei mortali, eccettuati gli effetti di cui sopra, ma subiscono solo il danno minimo. Questi sono attributi normali per tutti gli Immortali di questa Sfera.

Danno minimo

Quando si dovrebbero tirare i dadi per determinare il danno che l'attacco infligge al demonio, ogni dado si conta automaticamente come se fosse 1 e non è quindi necessario tirarlo. I bonus e le penalità, invece, si applicano normalmente per intero. I demoni non possono tentare il tiro-salvezza contro il colpo fisico per dimezzare il danno. Questo effetto speciale ha la precedenza rispetto a quella regola.

Numero di creature

I Signori dei demoni che inviano altri demoni a svolgere incarichi specifici mandano di solito un solo demonio che abbia le capacità necessarie. Quando quel tipo di demonio non è disponibile, per qualsiasi motivo, mandano da 1 a 3 demoni inferiori. Per ogni tipo di demonio, quindi, appare normalmente un solo individuo. Se il demonio si trova di fronte ad ostacoli inattesi o se gli capita di incontrare nemici pericolosi, come ad esempio degli avventurieri di alto livello, può effettuare un Richiamo per avere aiuto. In questo caso possono esserci due o più demoni, anche di tipo diverso. Quando inserisci dei demoni non scegliere mai a caso il loro numero: considera sempre i motivi della loro comparsa.

Se si incontra un Signore dei demoni in un Piano Interno, caso molto raro, tipico di missioni difficilissime, questo è di solito accompagnato da un demonio sussurrante, uno ruggente e da 1 a 6 demoni di vario tipo. I due capi, comunque, non viaggiano mai insieme e non si è mai avuto un problema che abbia richiesto presenza contemporanea di entrambi.

Punti potere

Gli Immortali di questa Sfera usano tutte le forme di combattimento di Potere nei soliti modi. Poiché non sono affiliati a nessuna delle quattro Sfere che controllano la magia, subiscono forti limitazioni riguardo al tipo di effetti magici che sono in grado di produrre; inoltre, un demonio può spendere solo un dato numero massimo di Punti-Potere per ogni effetto. Se si tratta di effetti magici, il loro costo in Punti-Potere è il doppio del normale. Nella tabella D1a vengono indicati tutti gli effetti magici possibili, i loro costi fissi (per demonio) e le limitazioni per i singoli tipi di demoni.

La spesa massima si applica solo al Potere usato per produrre effetti magici; per il combattimento di Potere non sono previste limitazioni di sorta.

Se un demonio vuole creare effetti magici, deve sospendere la sua Anti-Magia volontariamente e deve abbandonarla se deve mantenere degli effetti magici sulla propria persona che altrimenti rischierebbero di svanire di colpo. Demogorgon è in grado di usare il Potere simultaneamente da entrambe le teste: può iniziare due attacchi col Potere per round e produrre due effetti magici per round usando il Potere. Tutti i demoni possono usare il Potere per creare effetti magici mentre si muovono o attaccano fisicamente.

Rigenerazione

Tutti i demoni rigenerano i punti-ferita, i Punti-Potere ed i punteggi delle abilità ai ritmi normali previsti per gli Immortali. L'inclinazione di tutti i Piani Interni ed Esterni, tranne del loro Piano di Origine, è ostile nei loro confronti, quindi il ritmo di rigenerazione è, di solito, di un solo punto al giorno. L'oscurità, comunque, fornisce un'inclinazione favorevole: un demonio che resti nel buio più fitto, di tipo naturale o magico, arriva rigenerare 1 punto per round. Lo stesso ritmo vale per un demonio che si trovi in un Piano Esterno dell'Entropia. Per i demoni non esistono Piani o luoghi con inclinazione neutrale. Dato che i demoni, e gli altri Immortali, sono creature che si rigenerano, certe armi possono infliggere loro delle ferite in più.

Tiri salvezza

Le forme dei demoni sono vulnerabili rispetto a molti attacchi sia dei mortali che degli Immortali; alcune sono immuni alle ferite da armi normali o d'argento. Ai demoni si applicano sempre i tiri-salvezza degli Immortali, anche se la forma d'attacco è di tipo mortale; i demoni non usufruiscono di tiro-salvezza contro i colpi fisici per i colpi fisici dei mortali che già infliggono solo il danno minimo. Per i numeri esatti, comunque, vedere i tiri-salvezza degli Immortali.

Parlare con qualsiasi creatura

Ogni demonio può, quando vuole, parlare con qualsiasi creatura, vivente o non morta, di qualsiasi tipo.

Sorpresa

Tutti gli Immortali di questa Sfera hanno un bonus di +1 su tutti i tiri per la sorpresa e l'iniziativa, anche se sono coinvolti in una mischia con Immortali di altre Sfere.

Tipo di tesoro

Se il demonio ha una tana nel Primo Piano per più di 48 ore, ha accumulato il tesoro indicato. Più demoni di uno stesso tipo possono avere fino a cinque volte il tesoro indicato, ma di solito il tesoro è composto da molte monete. Tipi di demoni diversi non occupano mai la stessa tana.

Ogni demonio incontrato mentre vagabondava in un qualsiasi luogo o Piano di Esistenza può portare addosso gioielli ed altri oggetti di valore; gli oggetti magici sono solo di tipo molto utile e molto potente, perché, a causa dell'Anti-Magia del demonio, devono offrire prestazioni ottime.

Descrizione fisica

Demonio urlante (Demonio dell'Aria, Furia Alata)

Questa demonio è in parte uccello ed in parte uomo; è alto più di 2.4 metri: ha zampe da trampoliere dotate di speroni e braccia da umanoide con potenti artigli. La notevole apertura alare (9 metri) gli consente un volo rapido. Se riesce a cogliere di sorpresa l'avversario, può attaccarlo in picchiata con i due speroni, infliggendogli il doppio delle ferite ad ogni colpo, e sollevarlo in volo, se ha dimensioni umane o inferiori (vedi regole per la picchiata nel manuale del DM del set Expert, pag. 48). Se non c'è sorpresa, lancia un urlo da uccello ed attacca. In mischia combatte con entrambi gli artigli, salta e colpisce con gli speroni delle zampe ed infine morde. La Furia Alata si può colpire con armi di qualsiasi tipo. Punteggi delle abilità:

Ogni Talento Superiore: 15-20 (1d6 + 14)

Saggezza e Destrezza: 1-20 (1d20)

Carisma: 3-10 (1d8 + 2)

Demonio gracicante (Demonio delle paludi, Gracchione)

Questo laido mostro del fango assomiglia ad un rospo gigante umanoide, alto circa 2 metri. Se coglie di sorpresa, può lanciare la sua lingua magica lunga 3 metri e, se colpisce, può portarsi la vittima alla bocca, infliggendole il doppio delle ferite col morso (colpisce automaticamente). Non si serve della lingua nel normale combattimento di mischia, perché questa parte è piuttosto vulnerabile (CA 5): in mischia attacca con due artigli ed il morso. Può essere ferito da qualsiasi arma. Punteggi delle abilità:

Ogni Talento Superiore: 9-23 (1d8 + 15)

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

Carisma: 2-11 (1d10 + 1)



Demonio urlante (demonio del Fuoco, Orrore a quattro braccia)

Questo strano demonio ha testa da lupo con lunghe corna appuntite, un gran corpo muscoloso e gambe da normale essere umano. E' alto circa 2.7 m ed ha quattro braccia: due lunghe, attaccate alle spalle che terminano con chele di granchio e due piccole, da umano, che sporgono dal torace e delle quali si serve solo per attività normali, mai nelle mischie.

Il demonio del fuoco si serve, quando può, di effetti magici basati sul fuoco per ostacolare o danneggiare gli avversari. E' in grado di emettere un ululato tremendo, che costringe tutti quelli che si trovano entro 54 metri di distanza ad effettuare un controllo del morale per evitare la fuga (i PG non sono colpiti). Oltre che con le due chele, può attaccare con le sue corna e col morso; se questi attacchi vanno a vuoto, spesso ulula. L'Orrore a quattro braccia può essere ferito solo con armi d'argento o magiche, non con armi normali. Punteggi di abilità:

Ogni Talento Superiore: 25-26

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

Carisma: 2-13 (1d12+1)

Demonio gemente (Demonio delle foreste, Morsicatore)

Si tratta di un alto umanoide col torso e le braccia da scimmia, la testa da cinghiale e le zampe da capra. E' alto 3 m e la sua arma preferita è il gemito, un suono da incubo che rende vittima di un tremito incontrollabile, che in pratica paralizza per un turno. Le vittime che hanno meno di quattro dadi-vita non hanno tiro-salvezza; se la vittima da 4 a 7 dadi-vita, può tentare un tiro-salvezza contro il raggio della morte per evitare l'effetto, mentre le creature con 8 o più da di vita non sono colpite.

Il demonio delle foreste attacca con i due artigli e con un morso avvelenato che porta una malattia; la malattia viene trasmessa anche se la vittima supera il tiro-salvezza contro il veleno, cosa che le evita la morte immediata. Le ferite della vittima ammalata non si possono curare fino a che non si è curata la malattia. Il Morsicatore si può colpire con le armi magiche. Punteggi delle abilità:

Ogni Talento Superiore: 26-29 (1d4+25)

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

Carisma: 3-14 (1d12+2)



Demonio sibilante (Demonio delle acque, Distruttore)

Questo demonio si presenta in forma di serpente velenoso gigante, lungo 6 metri, o di un essere in parte uomo ed in parte serpente. In forma di serpente, può mordere sputare veleno fino a 9 metri di distanza; lo sputo causa cecità, a meno che la vittima non effettui un tiro-salvezza riuscito contro il veleno, mentre il veleno del morso è letale (penalità di - 4 sul tiro-salvezza).

Il demonio delle acque, in forma semiumana, ha un torso di donna con sei braccia, alto circa 2 metri, sopra un corpo di serpente lungo 3 metri. Ognuna delle braccia può impugnare un'arma (ad una mano),

di vario tipo: può essere anche una spada, una frusta o una rete. Può anche impegnare un paio di braccia ad impugnare un'arma a due mani. Può passare da una forma all'altra in un round e nello stesso tempo usare un potere simile ad incantesimo. Quando il mostro assume forma di serpente, le armi cadono a terra. Il Distruttore può essere colpito solo da armi magiche. Punteggi delle abilità:

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

Demonio ruggente (Demonio delle montagne, Assassino)

Questo demonio, dotato di terribili zanne e possenti ali membranose, ha un corpo umano alto 3.6 metri; da entrambi i lati della testa sporgono corna appuntite lunghe 30 cm. E' una creatura razionale, che di rado attacca di sorpresa e preferisce lasciare alla sua vittima la possibilità di una resa incondizionata. Se la vittima rifiuta, il demonio, di solito, ruggisce, evocando per magia una di queste due armi speciali, o entrambe: una spada tagliente + 5 a due mani (+10 contro umani) o una frusta con risucchio con gli stessi bonus (per la spiegazione dei talenti ed i tipi di attacco della frusta, vedere il set Companion). L'arma appare in mano al demonio non appena viene evocata (come per l'incantesimo dei Maghi del settimo livello "Evoca oggetti"), ma svanisce immediatamente non appena viene lasciata cadere o viene sottratta al demonio, tornando sul Piano di Origine del demonio stesso. Il demonio può usare entrambe le armi, una per mano, contemporaneamente.

Il Demonio delle montagne ama stare appollaiato su alti picchi o rupi, sia per motivi tattici che per assumere una posizione di comando. Può parlare in modo convincente e contemporaneamente usare poteri simili ad incantesimi. Possiede capacità di comando: i suoi poteri ed il suo alto Carisma sono in grado di convincere o costringere a collaborare anche i Caotici più' ribelli. L'Assassino si può colpire solo con armi magiche +2 o più' potenti. Punteggi delle abilità:

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

Demonio sussurrante (Incantatore, Ingannatore grigio)

Questo demonio non si trova mai insieme ad altri del suo stesso tipo. né con demoni sibilanti: preferisce agire da solo o in compagnia di un altro demonio potente. La sua forma naturale è quella di una donna con piccole corna e grandi ali da pipistrello, ma raramente si mostra in questa veste. Preferisce apparire in forma di mortale estremamente seducente, maschio o femmina, di qualsiasi razza: questo è più' confacente ai suoi scopi. Il tocco di un Ingannatore grigio causa il risucchio di un livello di energia per round, a seconda della situazione, ma la vittima non si accorge dell'effetto se non dopo un turno (se è ancora viva). A sua volta il demonio, se ferito, si cura con ogni risucchio di questo tipo da 1-10 punti-ferita ed una quantità equivalente di Punti-Potere. I poteri simili ad incantesimo del demonio, Charme e Blocca-mostri, possono essere usati con gran vantaggio in combinazione con questo effetto di risucchio di energia.

L'Incantatore cerca di abbindolare le sue vittime persuadendole del fatto che è buono ed innocente: a volte finge di essere prigioniero. Si basa su apparenze ingannevoli e tradimento; piuttosto che combattere da solo, si appoggia di solito ad un potente compagno o ad alleati ottenuti con la frode che combattano al suo posto. Se messo alle strette, però, può essere un formidabile avversario anche per conto suo. Può essere colpito solo da armi magiche +2 o superiori. Punteggi delle abilità:

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

Signori dei Demoni

Questi due individui comandano tutti gli altri demoni descritti in questa parte, ma non sono che due dei molti Eterni di questa Sfera.

Orcus (comunemente detto Il Caprone) comanda tutti i mortali della sfera, che comprendono tutti i non morti, ed un drappello di fedeli Immortali di vario tipo. Demogorgon (comunemente detto Il Fanciullo) comanda la maggior parte degli Immortali che abbiamo qui descritti e può, in teoria, comandare anche Orcus stesso, sebbene solo per motivi importanti. I due Signori sono pressoché equivalenti in potere; Orcus è un Eterno di 4° livello e Demogorgon è un Alto Eterno.

Entrambi possono usare, a piacere, questi poteri, che non costano Punti-Potere: Individuazione del magico, Individuazione dell'invisibile, Individuazione dell'allineamento, Visione del vero, Lettura dei linguaggi, Lettura del magico. Entrambi sono telepatici ed in grado di inviare ed individuare pensieri, oltre che immuni alla lettura del pensiero.

I Signori dei demoni hanno le abilità e le immunità normali di tutti gli altri demoni; sono anche immuni al Veleno, alla Paralisi, alla Pietrificazione ed alla Paura. Si possono colpire solo con armi magiche +3 o più' potenti.

Questi Eterni e tutti gli altri Eterni di questa Sfera possiedono l'Aura. Le forme fisiche che qui descriveremo sono quelle più' comunemente usate dai Signori, ma entrambi hanno capacità di Trasformazione in qualsiasi forma. I punteggi, di tutte le abilità di Orcus sono pari a 90, mentre quelli di Demogorgon sono pari a 95.

Anziché avere la capacità di Richiamo casuale di tutti i demoni, ogni Signore è in grado di scegliere il tipo di creature da chiamare, con varie possibilità di riuscita (vedi tabella D3). Se sceglie un Gargantua, si tira 1d% per determinare il tipo di Gargantua che risponde e si fa riferimento alla tabella D4. A differenza degli altri demoni, un Signore può chiamare, col Richiamo, molti demoni minori.

La tabella D5 indica i dati dei seguaci speciali che possono rispondere al Richiamo di uno dei Signori. Per i Gargantua, vedi set. Companion, manuale del DM, pag. 32 del testo inglese e pag 59 della traduzione; il loro risucchio di energia non aumenta di potenza. I Gargantua che effettuano il risucchio di livello (spettri, necrospettri e presenze) possono essere creati o chiamati solo da un Signore dei demoni, non da Immortali o Immortali minori.

Orcus (Il Caprone, Signore dei morti e delle Tenebre, Principe Nero)

La forma normale di questo demonio è un grasso umanoide dal muso caprino, alto 4,5 metri. Le sue grandi corna ondulate da ariete sono la sua caratteristica più' facilmente riconoscibile. Ha braccia di forma umana, ma di dimensioni gigantesche, mentre le zampe sono caprine, con zoccolo fesso. Quando ha intenzione di combattere di persona, evento raro, usa qualsiasi arma creda adatta, tiene un'arma in ogni mano e colpisce anche con la sua coda irta e velenosa (penalità di -6 sul tiro-salvezza). Ogni Immortale colpito dalla coda di Orcus perde definitivamente un dado-vita (il che comporta perdite di Potere, punti-ferite ecc.) e deve effettuare subito un tiro-salvezza contro il Risucchio di Potere: se questo non riesce, ne perde temporaneamente altri tre.

Questa perdita temporanea viene reintegrata automaticamente quando il totale dei Punti-Potere della vittima torna ad un livello sufficiente. Se, quando questo accade, Orcus non ha il massimo dei suoi Punti-Potere, assorbe le perdite di Punti-Potere permanenti della vittima, allo stesso modo in cui una cura di tipo magico reintegra i punti-ferita.

Creature

Demogorgon (Il Fanciullo, Flagello delle anime, Re Lucertola, L'Oscura Signora)

Questo demone spesso si tramuta, mediante Metamorfosi, in un fanciullo, cioè l'essenza della gioventù e dell'innocenza. Quando sceglie di combattere, però, riprende la sua forma normale, che è quella di mostro rettiliforme alto 5,4 metri con due teste da scimmia su altrettanti colli taurini, due grandi tentacoli al posto delle braccia e coda biforcuta. Attacca ad ogni round con una coda ed entrambi i tentacoli; la coda può colpire come una frusta, per ferire o impigliare: ogni colpo causa un risucchio di 1-4 livelli, se si tratta di personaggi mortali, o di altrettanti dadi-vita, se si tratta di mostri. Ogni Immortale colpito perde definitivamente 1 dado-vita e la conseguente quantità di PP, punti-ferita ecc.; deve inoltre effettuare un tiro-salvezza riuscito contro il Risucchio di Potere o perdere 100 PP permanenti. Ogni colpo dei tentacoli infligge un'orribile cancrena che distrugge subito e per sempre un quarto dei punti-ferita originari della vittima; non è possibile alcun tiro-salvezza e l'unica cura è un Desiderio. Vengono colpiti sia i mortali che gli Immortali, ma questi ultimi possono creare in un secondo momento un'altra forma sana.

Questo demone è in grado di creare due effetti magici in un solo round, uno per ogni testa. Ogni testa può inoltre essere usata per lo Sguardo, che arriva alla distanza massima di 36 metri ed ha l'effetto seguente: lo Sguardo

della testa sinistra opera uno Charme sui mortali, mentre quello della testa destra provoca pazzia per 1-6 turni. Entrambi gli effetti si possono evitare con un tiro-salvezza contro Incantesimi riuscito. Entrambi gli Sguardi possono colpire anche un Immortale, provocando un risucchio permanente di 1-6 punti di abilità: la testa sinistra colpisce la Saggiezza; la destra, l'Intelligenza.

L'Immortale può tentare un tiro-salvezza contro Colpo Mentale per ogni Sguardo; se riesce, ne evita l'effetto.

Se Demogorgon non crea effetti magici in un round, entrambe le teste possono guardare nella stessa direzione: questo ha sui mortali un effetto di Charme a rete valido entro un raggio di 36 metri e per 300 dadi-vita di creature. Una vittima mortale con 30 o più dadi-vita o livelli può tentare un tiro-salvezza. contro gli Incantesimi per evitare l'effetto, ma ha una penalità di -5 sul tiro; per personaggi mortali usare i livelli e non i dadi-vita. I mortali con meno di 30 livelli o dadi-vita, semi-umani compresi, non possono effettuare il tiro-salvezza. Tutte le vittime dello Charme obbediranno ai comandi di Demogorgon per 1 turno, senza compiere alcun atto autolesionistico, però. Questo attacco con doppio Sguardo colpisce tutti gli Immortali che si trovino entro il suo raggio d'azione come se si trattasse di entrambi gli Sguardi. Demogorgon è in grado di colpire un gruppo misto di mortali ed Immortali simultaneamente con questo tipo di attacco.

Tabelle di riferimento: tutti i Demoni

Tabella D1: Effetti magici prodotti dai Demoni

D1a. Limiti agli effetti secondo il tipo di Demonio

Tipo di Demonio	Spesa max PP x eff. magico
Sussurrante	8
Urlante	8
Gracidante	14
Ululante	20
Gemente	26
Sibilante	32
Ruggente	38
Orcus	40
Demogorgon	40

D1b. Tutti gli effetti magici utilizzabili dagli Immortali della Sfera dell'Entropia (Vedi Schede di riferimento)

Tabella D3-D7: Richiamo (Orcus e Demogorgon)

Scegliere una delle quattro categorie della tabella D3 e tirare 1d100 per vedere se il richiamo ha successo. Vedere la tabella D4 per i demoni che rispondono e le tabelle D5, D6 e D7 per seguaci di tipo speciale.

Tabella D3: Demoni che rispondono possibilità di successo per...

Possano rispondere a	Orcus	Demogorgon
A. Sibilante o Ruggente	50	55%
B. Gracid., Gemente, Urlante, Ululante	80	85%
C. Sussurrante	90	95%
D. Seguace speciale	100	100%

Tabella D2: Richiamo (Demoni minori)

Trovare il demone che effettua il richiamo nella prima riga; tirare 1d100 per controllare la probabilità di successo del Richiamo, indicata sotto ogni tipo. Se è indicata risposta, tirare di nuovo e trovare il tipo di demone che risponde nella colonna adatta.

Demonio che effettua il Richiamo

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

Tabella D4: Demoni che appaiono solo al richiamo di Orcus e Demogorgon

Tirare 1d100 e far riferimento alla colonna adatta in base alla scelta fatta per la tabella D3. Per la scelta D usare la tabella D5

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

Tabella D5: Seguaci di tipo Speciale (solo Orcus e Demogorgon)

Sceglierne solo un tipo e tirare il dado per determinare il numero. Risposta automatica (100% di probabilità di successo).

Orcus	Demogorgon
3-30 Mummie	4-24 Camaleonti cornuti
2-20 Necrospettri	3-18 Tuatara
2-12 Vampiri	3-12 Viverne
1-6 Fantasm	2-8 Vermi scarlatti
1-3 Spiriti	1-4 Piccoli Draghi
1 Ombra notturna	1-2 Testuggini dragone
1 Gargantua non morto (tab. D6)	1 Serpente o Lucertola Gargantua (tab. D6)

Tabella D7: Dati dei Seguaci di tipo Speciale

D7a. Seguaci normali

Demogorgon

- Camaleonte cornuto: B41; CA 2; DV 5 *; MV 36m; THACO 15; Att 1 morso / 1 corno; F 2d4 / 1d6
- Drago (piccolo): B31; CA 2 / 1 / -1 / -2; DV da 7 ** a 11**; MV 27/72 volo; THACO 13/12/11/10; AT 2 artigli / 1 morso (+ soffio); scegliere qualsiasi caotico (nero, verde, rosso, ambra "gemmato")
- Testuggine Dragona: C55; CA -2; DV 30 *; MV 27/9m nuoto; THACO 0; AT 2 artigli / 1 morso (+ soffio); F 1d8 / 1d8 / 10d6
- Tuatara : B41; CA 4; DV 6; MV 27m; THACO 14; Att 2 artigli / 1 morso; F 1d4 / 1d4 / 2d6
- Verme scarlatto: X62; CA 6; DV 15; MV 18 m; THACO 8; Att 1 morso / 1 coda; F 2d8 / 1d8 + veleno
- Viverna: X62; CA 3; DV 7 *; MV 27m/72m in volo; THACO 13; AT 1 morso / 1 coda; F 2d8 / 1d6 + veleno

D7b. Seguaci Gargantua

Tipo	CA	DV	MV	THACO	Att	Danno	XP
Cobra	7	8**	54 m	12	1 morso	3d4 + veleno	1.750
Geco	5	25*	72 m	3	1 morso	4d8	9.500
Ghoul	6	16**	54 m	7	2 artigli / 1 morso	3d4/3d4/3d4 + paralisi	3.250
Camaleonte	2	40**	72 m	3	2 morsi	4d8/4d6	20.750
Mummia	3	41***	36 m	2	1 tocco	4d12 + malattia	28.500
Vipera butterata	6	16**	54 m	7	1 morso	2d8 + veleno	3.250
Pitone	6	40**	54 m	2	1 morso / 1 strit.	2d8/4d8	20.750
Serpente a sonagli	5	32**	72 m	2	2 morsi	2d8/2d8 + veleno	14.750
Scheletro	7	8*	36 m	12	1 arma	4d6	1.200
Necrospetro	2	48***	90 m	2	1 tocco	4d8 + risucchio di energia (2)	35.500
Tuatara	4	48*	54 m	2	2 artigli / 1 morso	2d8/2d8/6d8	26.750
Spettro	5	24**	54 m	3	1 tocco	1d4 + risucchio di energia (1)	8.750
Presenza	3	32***	72 m	2	1 tocco	4d6 + risucchio di energia (1)	19.500
Zombie	8	16*	54 m	7	1 artiglio	4d8	2.300

Tabella D6: tipo di Gargantua che risponde (solo Orcus e Demogorgon)

Orcus	d%	Demogorgon
Scheletro	01-28	Cobra sputante
Zombie	29-51	Vipera butterata
Ghoul	52-69	Geco
Spettro	70-83	Serpente a sonagli
Presenza	84-93	Pitone
Mummia	94-99	Camaleonte cornuto
Necrospetro	100	Tuatara

Orcus

- Fantasma: C56; HD 10 *** a 12 ***
- Mummia: X54; AC 3; HD 5 + 1 * ; MV 18 m; THACO 14; AT 1 tocco; F 1d12 + malattia
- Necrospetro: X56; AC 2; HD 6 **; MV 45 m / 90 m in volo; THACO 14; AT 1 tocco; Dmg 1d8 + risucchio (2 livelli)
- Ombra Notturna: DV da 20***** a 30*****
- Spirito: C66; DV da 14 **** a 18 ****
- Vampiro: X61; CA 2; DV da 7 ** a 9 **; MV 36 /54 m in volo; THACO 13; AT 1 tocco; F 1d10 + risucchio (2 livelli)

Per Fantasma, Spirito e Ombra notturna: fai riferimento alla descrizione del mostro per dettagli. Seleziona casualmente uno dei tre possibili tipi di ogni creatura.



Diabolus

Sfera:	nessuna
Status:	mortale
Punti Potere:	nessuno
Anti-magia:	100% (contro esseri normali) o 0
Classe Armatura:	8 (di base; vedi sotto)
Dadi-Vita:	da 1 a 9
Movimento:	36 m(12 m); vedi sotto
Attacchi:	un morso o arma / 1 colpo di coda
Ferite:	1-6 o 1-10/ 1-4 + speciale
Numero creature:	qualsiasi
Tiro-Salvezza:	vedi classe e livello del personaggio
Morale:	qualsiasi
Tipo di tesoro:	qualsiasi
Allineamento:	qualsiasi (perlopiù caotico)
Valore in PX:	a seconda della classe e del livello

Descrizione: i diabolus sono una razza umanoide della dimensione degli incubi. Hanno dimensioni umane, arti muscolosi, pelle rosso vivo, lucente e priva di peli, zoccoli fessi, mani con tre sole dita, pupille a fessura come quelle dei rettili, naso lungo e bitorzoluta, lunga coda biforcuta dotata di tatto, udito ed odorato. Dalla sommità del capo si dipartono due piccole corna, quasi un retaggio evolutivo, senza utilità pratica. La coda del diabolus è leggermente più lunga delle sue gambe.

I diabolus provengono dal primo piano, ma vivono in uno spazio pentadimensionale, cioè con la terza, la quarta e la quinta dimensione come si percepiscono nella dimensione degli incubi. I mondi dai quali provengono i personaggi sono vicini a quelle dei diabolus, ma non coincidono mai con loro. A causa della diversa prospettiva, le creature dello spazio normale vedono le creature dell'incubo come mostri tremendi, ma anche per i diabolus le creature normali sono delle mostruosità.

Abilità e limitazioni: le abilità dei diabolus sono perlopiù simili a quelle degli uomini normali. I diabolus adulti che più abbiano spirito avventuroso seguono lo stesso iter di classi di personaggi che seguono gli umani e ottengono le stesse abilità. Sono, però, fisicamente più

dotati di loro e, se non hanno armi, possono attaccare con il morso e la coda. La coda è velenosa anche per le altre creature dell'incubo; una vittima che ne sia punta deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o restare paralizzata per 1-6 turni. Tutti i diabolus sono immuni a questo veleno.

L'arma perfetta di tutti i diabolus adulti è un tridente senza punte con manico allungato, che può essere usato per attaccare (1-10 ferite più bonus di forza), ma anche per comunicare, migliorare il movimento, difendersi. Se un diabolus non attacca in un round, può difendersi col tridente con -5 sulla classe dell'armatura. Il tridente si può usare per comunicare in silenzio, ma in modo alquanto dettagliato, mediante un sistema di rotazione e altri movimenti che tutti i diabolus adulti sono in grado di comprendere. Usando sia la coda che il tridente, il diabolus può produrre un movimento rotante acrobatico equivalente al doppio della sua velocità in corsa, cioè a 72 metri per round. Quando esegue questa manovra il diabolus deve concentrarsi e non può fare nient'altro. Il movimento a ruota gli costa fatica come la corsa e non può essere mantenuto per più di 30 round (5 minuti) dopodiché occorre riposare per un periodo di tempo equivalente a 6 volte il periodo trascorso muovendosi a ruota.

Resistenze: ogni diabolus ha gli stessi tiri salvezza di un uomo, in base alla classe e al livello. Tutti gli altri tipi di resistenze si applicano ai diabolus come agli umani mortali. La classe dell'armatura di base di un diabolus è 8, poco migliore di quella di un umano per la sua migliore capacità difensiva (+ 1 sulla classe dell'armatura). I diabolus indossano vari tipi di armature e possono così migliorare la loro classe dell'armatura fino a un massimo di -3 (con scudo e l'equivalente di armatura). tutti i diabolus sono del tutto immuni agli effetti magici prodotti da creature della dimensione normale, così come gli effetti magici prodotti dai diabolus non toccano gli umani. Agli effetti magici di origine immortale non si applicano immunità o resistenze.

Abitudini: i diabolus sono gente allegra e ben disposta; come la maggior parte delle creature dell'incubo, credono che il caos sia il naturale disordine di tutte le cose e cercano di portarne le gioie a tutti quelli che sono sensibili alle loro idee. Generalmente non le impongono agli altri.

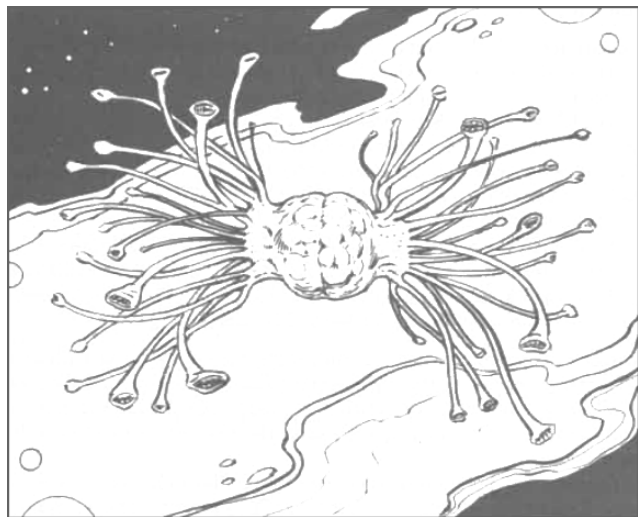
Ambiente: sebbene siano entrambi provenienti dal primo piano, i due mondi, degli uomini e dei diavoli, sono separati tra loro. Questa separazione è approfondita dall'opposta prospettiva dimensionale: hanno solo una dimensione in comune. Anche se il genere dei diavoli è vecchio quanto l'umanità, i contatti tra gli uomini e i diavoli sono molto rari. I diavoli sanno dell'esistenza degli altri piani, ma li visitano solo di tanto in tanto, usando la magia; preferiscono di gran lunga il loro mondo.

I diavoli sono poco interessati alla guerra e alle armi e vige un rigoroso codice morale di non interferenza. Hanno una tecnologia molto più arretrata di quella degli uomini, ma li superano quanto ad arte, generosità, filosofia e tolleranza.

Certi diavoli, nel corso di esplorazioni, hanno incontrato degli umani; il risultato è stato uno spavento reciproco. Le leggende umane hanno molto esagerato questi episodi e perciò i diavoli sono molto temuti e diffamati. Anche il diabolus racconta ai loro figli storie analoghe di orribili esseri pelosi che hanno inventato ogni sorta di aggeggi in grado di assicurare la distruzione della vita. Alcune religioni diaboliche credono che gli uomini siano agenti del male. Probabilmente gli equivoci, da entrambe le parti, non avranno mai fine.

Certi diavoli hanno raggiunto l'immortalità seguendo sentieri molto simili a quelli percorsi da umani e semi-umani, ma la loro natura caotica li rende inadatti a sopportare i tempi lunghi delle gerarchie degli immortali; se ne possono trovare in ogni sfera, ma in genere sono guardati con sospetto.

I diavoli mortali sono costantemente tenuti d'occhio e curati dagli immortali, che li considerano un'alternativa agli umani per produrre nuovi immortali, qualora gli uomini, troppo aggressivi, finissero per riuscire ad autodistruggersi; naturalmente i diavoli non sanno niente di tutto questo: benché siano i potenziali depositari di controllo dell'intero Universo Multiplo, come razza non saranno pronti per questa responsabilità che tra molto, molto tempo.



Draeden

Sfera:	Pensiero
Status:	Empireo o Eterno
Punti Potere:	30 per dado-vita (3030 - 6000)
Anti-magia:	99%
Classe Armatura:	- 20
Dadi-Vita:	101-200
Movimento:	29 km (10 km)
Attacchi:	fino a 40 colpi

Ferite:	1-100 per colpo
Numero creature:	1
Tiro-Salvezza:	L'Immortale con quantità equivalente di PP (da Empireo novizio al eterno 1)
Morale:	11
Tipo di tesoro:	speciale
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	101 Dadi-Vita: 7.587.500 (756 PP) 150 Dadi-Vita: 16.904.800 (1.690 PP) 200 Dadi-Vita: 30.126.500 (3.012 PP)

Descrizione: i Draeden sono temuti e rispettati da tutti quelli che sanno della loro esistenza. La vera forma di un Draeden, che appare di rado, è quella di 20 fili tubolari annodati e attaccati simmetricamente a un nucleo centrale e con le due estremità libere. Ognuno di questi fili ha una bocca ad ogni estremità e contiene un tubo digerente che porta al nodo centrale, che equivale a uno stomaco e contiene migliaia di sassi per aiutare la digestione. Questi sassi vanno dai 30 cm ai 6 m di lunghezza, sono fatti di puro diamante perfettamente levigati dagli acidi dello stomaco. L'Intelligenza di un Draeden si sviluppa lungo una rete nervosa che attraversa la totalità della creatura, che è lunga in tutto circa 30 cm per dado vita. La lunghezza del nodo centrale rappresenta il 10% dell'intera lunghezza.

Sebbene i punteggi delle abilità non si adattano a questa forma di vita, si considerano tutti e sei al massimo previsto per un Immortale (100). Non si applicano modificatori dei punteggi delle abilità agli attacchi dei Draeden in mischia. I Draeden non hanno paura, ma sono in grado di capire le comunicazioni mediante Aura degli Immortali.

Abilità e limitazioni: ogni creatura che vede un Draeden deve effettuare una prova di saggezza senza modificatori (con 1d100). Se la supera vede il Draeden nella sua vera forma, altrimenti crede che sia l'essere più letale e invulnerabile che si possa immaginare. Alla maggior parte degli Immortali i Draeden sembrano grandi e potenti nemici della sfera dell'entropia, di solito Eterni ho Gerarchi. Gli umani e i semi-umani mortali li vedono come grandi draghi.

Se un Draeden incontra della materia, di solito cerca di mangiarsela: può scegliere di mordere o ingoiare con ciascuna delle sue bocche e può quindi attaccare fino a 20 avversari diversi con ogni estremità del suo corpo. I fili sono flessibili e possono estendersi fino a un terzo della lunghezza della creatura. Una vittima che misuri più di 3 cm in una qualsiasi delle sue dimensioni, non può essere ingoiata. Il Draeden preferisce non ingoiare qualcosa che potrebbe fargli male. Una volta ingoiata morde la vittima fino a che questa muore.

Un semplice attacco col morso causa da 1 a 100 ferite: l'ingestione causa da prima solo da 1 a 10 ferite, ma la vittima subisce da 1 a 100 ferite per round successivo a causa degli acidi gastrici del mostro. L'interno del Draeden ha classe armatura -10.

La creatura ha un'abilità basata sul Potere che si crede proprio solo della sua razza: spendendo solo 5 Punti Potere, può riprodurre esattamente il tipo di attacco col Potere che sta per subire. Nel gioco, questa capacità si chiama riflessione. Esempio: un Immortale dichiara un attacco col Potere nei confronti del Draeden: il DM sceglie di rifletterlo. Qualunque sia la forza e il tipo di attacco portato, il DM lo riprodurrà in modo identico (ma al mostro questo costerà solo 5 Punti Potere).

Gli Immortali non possono imparare o riprodurre la riflessione come opzione di combattimento col Potere.

I Draeden possono anche, se vogliono, usare tutte le normali opzioni da combattimento col Potere; possono creare effetti magici usando il Potere, ma di rado lo fanno; possono attraversare qualsiasi confine interplanare o interdimensionale spendendo 10 Punti Potere. Se è se-

Creature

riamente minacciato, il Draeden userà la magia per fuggire, se possibile, attraverso i confini interplanari o interdimensionali.

I Draeden percepiscono l'ambiente circostante in modo sconosciuto, che non può essere bloccato nemmeno con la magia. Possono usare le loro bocche per parlare qualsiasi tipo di linguaggio. Rigenerano Punti Potere, punti ferita e punteggi per abilità alla massima velocità (1 punto per round) in ogni ambiente, piano o dimensione.

Resistenze: l'alta classe dell'armatura del Draeden, i suoi punteggi delle abilità, la sua anti-magia al 99% e le sue capacità di usare il Potere in modo unico lo proteggono dalla maggior parte delle forme di attacco. Non può essere colpito da armi normali o da veleno, ma non ha immunità particolari. Ha i tiri salvezza di un Empireo novizio, benché sembri un mortale. Se è Immortale, il suo Piano di Origine è uno degli infiniti piani esterni non ancora esplorati dagli Immortali (scoprirne anche solo uno sarebbe un evento straordinario; dopo milioni di anni di ricerca quasi costante gli Immortali non ne hanno ancora trovato uno).

Abitudini: i Draeden disprezzano tutta la materia degli elementi e non amano la sostanza dei piani Etereo e Astrale. preferiscono vagare nella profondità del vuoto perfetto, specie quello contenuto nel Primo Piano e nei piani degli elementi.

I Draeden di solito evitano gli Immortali e i loro progetti, ma capita che li incontrino ogni tanto. A volte attaccano i progetti degli Immortali senza motivo apparente: molti Immortali scelgono di abbandonare dei progetti di minore importanza piuttosto che avere a che fare con il Draeden. Questi attacchi sono molto rari, perché esiste una sorta di tregua tra gli Immortali e questa tremenda razza.

Queste creature si incontrano molto di rado, quasi sempre da sole. I soli esempi conosciuti di apparizioni multiple si hanno quando si uniscono di proposito per attaccare gli avamposti o il progetto di qualche Immortale. Almeno una volta nel passato remoto c'è stata una riunione di questo tipo, ma per più di 200 milioni di anni non si è ripetuta.

Ovviamente molto intelligenti, i Draeden a volte sono propensi a negoziare, se gli avversari sono molti e Immortali; sono, però, arroganti ed egocentrici e possono respingere proposte di ogni tipo senza motivo apparente.

Ambiente: i Draeden sono i discendenti di esseri che esistevano prima degli Immortali e che hanno probabilmente creato gran parte dell'universo multiplo, se non la totalità di esso. Non si sa quanti siano esattamente, ma di certo sono almeno un migliaio. Considerano ancora l'universo multiplo come loro dominio e quando gli Immortali si sono assunti la responsabilità di tutto ciò che esiste, si sono arrabbiati con loro. Dopo lunghe lotte e negoziati, si è arrivati alla pace. I Draeden pensano di sopravvivere agli Immortali, che si distruggeranno da soli e li lasceranno di nuovo padroni dell'Universo Multiplo.

Elemaster

Sfera:	Vedi elemento
Status:	Gerarca 2°
Punti-potere:	12.000
Anti-magia:	90%
Classe Armatura:	- 18
Dadi-vita:	42
Movimento:	Come Immortale
Attacchi:	4 pugni
Ferite:	fino a 100 (ciascuno)
N° di creature:	1 (unico)
Tiro-salvezza:	Gerarca 2°
Morale:	Speciale

Tipo di tesoro:	Speciale
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	9.539.250 (953 PP)

Descrizione: i Capi dei Signori degli Elementi (o Elemasters) sono potenti aiutanti alle dirette dipendenze dei Gerarchi Assoluti delle Sfere; rappresentano e governano i mostri di elemento di tutto l'universo multiplo.

La forma normale di un Capo è simile a quella di un mostro del suo elemento, alto però 6 metri; è in grado di ingrandirsi o rimpicciolirsi a piacere, da una statura massima di 90 m ad una minima di 2,5 cm. Questa sua abilità è innata, non magica, e non richiede spesa di Punti-Potere.

Abilità e limitazioni: può usare tutte le forme di combattimento col Potere e può spendere Punti-Potere per creare effetti magici entro la sua Sfera alla metà del costo normale (arrotondare per eccesso); può anche creare effetti di altre Sfere, ma gli costano 10 volte il loro costo normale (cumulativo con il moltiplicatore per la dominanza).

La forma normale di un Capo è accuratamente progettata e molto costosa; i Capi stanno quindi attenti a non farla distruggere, se possibile. Ognuna di esse ha l'intero punteggio dell'abilità del capo, cioè 75 in ogni abilità (modificatore +14). Ogni Capo ha la sua normale Aura. Ogni prova di abilità che riguardi l'elemento in questione non ha mai nessuna penalità, ma gode degli eventuali bonus: per esempio, se il Capo dei Signori della Terra cerca di far rotolare un asteroide avente una massa di miliardi di tonnellate addosso ad un nemico, si applica la probabilità di riuscita del 75% (pari al suo punteggio di forza) senza penalità per la difficoltà del compito.

Una volta raggiunto lo status di "apprendista Gerarca" il Capo non può più procedere oltre: non può mai diventare Gerarca Assoluto.

Resistenze: i Capi hanno il 90% di Anti-Magia, ma di solito lo annullano se intendono creare effetti magici; sono del tutto immuni alle magie dei mortali ed agli effetti magici degli Immortali che hanno un costo di base di 15 PP o meno. Inoltre sono immuni a tutti gli attacchi di tipo mentale, tranne gli attacchi diretti ai punteggi delle abilità, a tutte le magie che causano morte istantanea (compreso la disintegrazione) ed a tutti i colpi con armi magiche + 4 o inferiori. Si applicano tutti i tiri-salvezza normali degli Immortali.

Abitudini: il compito di un Capo è soprattutto di tipo amministrativo, perché il suo dominio è assai vasto. Passa la maggior parte del suo tempo a visitare ed esaminare i suoi sudditi, spesso soffocandone l'aura e camuffandosi da piccolo mostro di elemento. I Signori locali dei Piani degli Elementi, dei quali abbiamo già parlato nel set Master, lo sanno bene e non vengono mai meno al proprio dovere, perché sanno di poter essere sotto controllo segreto.

Ambiente: i Capi hanno raggiunto l'immortalità ormai da molto tempo ed ora difendono la loro posizione privilegiata impedendo ad ogni altra creatura del loro Elemento di diventare a sua volta immortale. Sono vanitosi ed egocentrici, ma molto potenti e grandiosi, come le loro funzioni. Gli Immortali li tollerano per questo e perché temono che, divenuto furioso, un Capo possa sconvolgere l'equilibrio degli elementi nel Primo Piano.

Fenice

	<i>Minore</i>	<i>Maggiore</i>
Sfera:	Energia	Energia
Status:	Mortale	Mortale
Punti Potere:	100	200
Valore in PX:	11.400 (1 PP)	22.375 (2 PP)

Come si è detto nel set Master (manuale dm, Pag 93), le Fenici provengono dal piano dell'elemento del fuoco. Furono create da Febo, attualmente eterno della Sfera dell'Energia, che concesse loro anche un uso limitato del Potere.

Avendo intelligenza animale, la Fenice non è in grado di controllare il proprio Potere: lo usa istintivamente e lo irradia da se sotto forma di energia pura, dall'aspetto di una fiamma luminosissima. La creatura rigenera il Potere al ritmo di 1 punto per round.

Quando la forma di una Fenice viene uccisa, si ha l'emissione di una ulteriore quantità di Potere, con effetto esplosivo (vedi descrizione nel set Master), che costa 5 Punti Potere extra, che non verranno rigenerati che dopo 24 ore. L'esplosione crea un effetto di Resurrezione Integrale e la Fenice si rialza dopo un round, viva e perfettamente illesa. La Fenice può essere uccisa definitivamente se subisce in poco tempo tante "morti" da esaurire tutto il suo Potere.

La Fenice spregia ogni sorta di cattività (compresa la paralisi) e teme gli attacchi con il Potere. In entrambi i casi, si avvolge su se stessa e si teletrasporta immediatamente in una direzione scelta a caso; questo le costa 5 punti Potere. L'effetto è quello di un Porta Dimensionale fino a un luogo distante 10 km (2 volte più del normale) o, se quel posto è occupato da un oggetto solido, fino alla prossima zona libera in quella direzione. Questo tipo di un movimento magico funziona sempre, a meno che la Fenice non abbia più Punti Potere sufficienti ad attuarlo.

Ogni spostamento di questo tipo ha una probabilità di errore del 1%: se dovesse verificarsi un errore, anziché attraversare il confine interdimensionale la Fenice attraverserebbe il confine interplanare più vicino. Può capitare, quindi, di trovare una Fenice anche su un piano diverso dal suo.

È successo che si siano catturate delle Fenici ma si tratta di un procedimento molto difficoltoso e gli unici che ci sono riusciti sono stati degli Immortali, che hanno usato strategie complesse e accuratamente preparate.

Fiammella

Sfera:	Energia
Status:	Mortale
Punti Potere:	100-1000 (1d10 x 100)
Anti-magia: 1	00% (nessuna contro effetti dell'energia)
Classe Armatura:	nessuna
Dadi-Vita:	9
Movimento:	qualsiasi (vedi sotto)
Attacchi:	nessuno (solo col Potere)
Ferite:	nessuna
Numero creature:	1-4
Tiro-Salvezza:	N/A
Morale:	no
Tipo di tesoro:	nessuno
Allineamento:	caotico
valore in PX:	8.600

Descrizione: una Fiammella è interamente fatta di energia luminosa ed ha l'aspetto di un fascio di luce multicolore, con diametro di soli 6 mm e lunghezza pari al suo punteggio d'intelligenza.

Un'estremità del fascio di luce si muove, secondo un percorso complicato, in un piccolo spazio (2 metri cubi circa); il resto del fascio sembra seguirla. Il movimento può essere rapidissimo - veloce come la luce - o molto lento. La creatura può così apparire a esseri normali in forma di simbolo splendente o di parola scritta.

La velocità massima di una Fiammella è pari alla metà di quella di un Immortale in forma incorporea: 19 km per round. Di solito le Fiammelle decidono di andare molto più piano, alla velocità delle forme di vita circostanti, a meno che non siano seriamente minacciate. Possono accelerare all'istante fino a raggiungere la loro massima velocità.

Abilità e limitazioni: queste creature hanno mente simile agli Immortali, punteggi d'intelligenza e saggezza variabili da 17 a 28 (1d12 +16). Sono tutte in grado di usare in forma di combattimento col Potere, ma non di creare effetti magici. Hanno imparato a usare il Potere per attraversare i confini interplanari (al costo di 50 Punti Potere), ma in un modo speciale, senza usare la magia. Il Potere perduto o usato si rigenera al ritmo normale.

Dato che le Fiammelle non hanno forma materiale, allora non si applicano le abilità e le caratteristiche da essa dipendenti. Non percepiscono in alcun modo la materia e possono attraversarla con facilità.

Resistenze: le Fiammelle sono del tutto immuni agli effetti basati sulla materia, sul pensiero, sul tempo e sugli effetti magici che non siano quelli della Sfera dell'Energia. Per ogni round in cui una Fiammella resta a contatto col fuoco o con un effetto magico della Sfera dell'Energia, la creatura può recuperare i danni subiti o guadagnare un Punto Potere permanente (fino a un massimo di 1000 Punti Potere). Le Fiammelle non hanno altro modo per rigenerarsi e non sono quindi classificate come creature auto-rigeneranti.

Abitudini: le Fiammelle comunicano tra loro mediante figure generate col movimento, che possono essere comprese dagli Immortali, in modo simile a quello usato per la comunicazione mediante Aura, o da chiunque usi la lettura del magico.

Non è necessaria la magia per capire l'umore di una Fiammella: la creatura contiene linee fluenti che fanno capire se è contenta e che diventano spezzate e irregolari se si arrabbia. Anche il colore serve a capire di che umore è la Fiammella, ma tutte le sfumature che la Fiammella può assumere non sono di facile comprensione.

Questa forma di vita è comune nel Piano Astrale; esiste anche nei Piani Esterni dell'Energia e nel Piano Elementale del Fuoco. Non entra in altri piani volontariamente; se costretta a farlo, muore immediatamente, a meno che non si sia protetta immergendosi completamente nel fuoco o nell'energia.

Ambiente: queste creature nacquero, tanto tempo fa, nel Piano di Origine di un Immortale dell'Energia, svilupparono la loro intelligenza attraverso l'evoluzione e alla fine furono in grado di abbandonare il piano in cui erano nate. Gli Immortali le conoscono bene; molti di loro le trattano, cosa piuttosto insultante per le Fiammelle, come animali domestici.



Immortali

In qualità di DM, puoi creare un registro di tutti i 2000 Immortali delle cinque Sfere o di parte di essi; puoi fare un elenco di tua creazione, popolando la gerarchia degli Immortali di individui ideati da te. Hai completa libertà di scelta: puoi rifarti alla mitologia dei greci oppure a quella dei romani, o alla mitologia scandinava, oppure inventare tu stesso questi esseri fantastici, o mescolare assieme tutti questi elementi come abbiamo fatto anche noi per gli artefatti del set Master di D&D. Scegliendoti dei miti personali non rischierai che il giocatore possa, leggendo il registro, comportarsi di conseguenza, in base a cose che già sa e che invece non dovrebbe sapere.

Quello che ti abbiamo detto è solo uno spunto: i particolari del gioco con PNG Immortali di ogni livello sono uguali a quelli del gioco con PG; si possono usare le stesse parti e tabelle.

Alcuni degli esseri che i nuovi PG Immortali incontreranno saranno dei loro pari, gli altri Iniziati e Temporalis delle loro Sfere. Basandoti sulla tua esperienza di DM, rimodella vecchie personalità in nuovi ruoli: usando personaggi già elaborati da giocatori precedenti o di avventure già fatte, puoi creare PNG con una certa cautela, perché, a differenza dei PNG di basso livello, che possono uscire dal gioco in modo rapido ed indolore, questi PNG possono trattenersi più a lungo, magari per sempre!

Tutti vogliono sapere chi comanda e gli Immortali non fanno eccezione: scegli i Gerarchi delle Sfere prima di cominciare a giocare, usando una miscela di vari miti. Ti consigliamo questi individui, che, sebbene siano abbastanza indeterminati da restare imprevedibili, assomigliano a figure della mitologia antica. Per ogni Gerarca tutti i poteri ed i punteggi devono essere al massimo.

Infine assicurati di usare gli Immortali di cui i giocatori possono ricordare i nomi in quanto creatori di artefatti; questi personaggi avranno personalità adatta alla loro Sfera e poteri e punteggi delle abilità corrispondenti al loro livello.

Sfera della Materia

Gerarca assoluto: Madre Terra, Terra, Gea
 Gerarca 3°: Urano (creatore del frammento di Sakkrad)
 Eterno 5°: Maat (creatrice della Piuma d'avorio)
 Empireo 2°: Wayland (creatore dell'Elmo a Celata)
 Celestiale 3°: Ilmarinen (creatore dell'Automaton)

Sfera dell'Energia

Gerarca assoluto: Luce, Pyro, Solaris
 Empireo 3°: i Korrigan (9 elfi, creatori del Pettine)

Empireo 1°: Ninsun (creatore dell'Occhio torvo)
 Celestiale 3°: Saturno (creatore del Pileo)
 Celestiale 4°: Idraote (creatore della Cintura)

Sfera del Tempo

Gerarca assoluto: Padre Tempo, Triste Rapitore, Khoronus
 Empireo 5°: Verthandi (creatore della Clessidra)
 Celestiale 3°: Simurgh (creatore dell'Artiglio)
 Celestiale 2°: Hymir (creatore del Calderone Fumante)

Sfera del Pensiero

Gerarca assoluto: Sapere, Noumeno
 Eterno 2°: Tyche (creatrice della Sfera di Diamante)
 Empireo 4°: Ssu-Ma (creatore del Tomo)
 Celestiale 1°: Sinbad (creatore della Sciarpa arcobaleno)

Sfera dell'Entropia

Gerarca assoluto: Notte, Vecchio Nick, Nyx
 Eterno 3°: Masauwu (creatore del Tizzone Ardente)
 Celestiale 3°: Skuld (creatore della Lancia di Ornit)

Non tutti gli Immortali della Sfera dell'Entropia sono demoni. I vari ranghi dei demoni non sono che una parte della popolazione di questa Sfera.



Mangia-tempo (o Jumper)

Sfera:	Tempo
Status:	Mortale
Punti Potere:	5 per ogni dado vita
Anti magia:	100% (nessuna contro magie del tempo)
Classe Armatura:	-7 (corpo) o -2 (braccia)
Dadi-Vita:	da 11 a 30
Punti Ferita:	5 per ogni dado vita
Movimento:	135 m (45 m)
Attacchi:	12 bracci (massimo 5 per ogni bersaglio)
Ferite:	2-12 ciascuno + speciale (vedi sotto)
Numero creature:	1-8
Tiro-Salvezza:	iniziato
Morale:	8 (Contro Immortali) oppure 11
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	11 Dadi-Vita = 7.500 20 Dadi-Vita = 16.775 (1 PP) 30 Dadi-Vita = 38.750 (3 PP)

Descrizione: i mangia-tempo sono forme di vita intelligenti che si nutrono di tempo. Hanno l'aspetto di stelle marine, con corpo molto piccolo e braccia lunghe e sottili: il corpo è largo circa 2 cm per ogni dado vita e le braccia sono lunghe 30 cm per ogni dado vita. Il corpo ha forma di dodecaedro, cioè di un dado a 12 facce: al centro di ogni faccia esce un braccio.

Abilità e limitazioni: il mangia-tempo può usare al massimo 5 braccia contro un'unica vittima; altrimenti, può attaccare fino a 12 volte per round. Sebbene il braccio infligga anche delle ferite, caratteristica del mangia-tempo è quella di rubare tempo le sue vittime. Ad ogni colpo, la vittima invecchia di 10-40 anni (senza tiro salvezza); gli Immortali possono effettuare un tiro salvezza contro il Risucchio di Potere per ogni colpo ricevuto. Se il tiro riesce, il personaggio perde da 1 a 10 Punti Potere temporanei; se non riesce, la forza vitale del personaggio (solo quella) fa un salto in avanti nel tempo di cinque round.

Nel gioco, questo salto fa un effetto sorprendente: la forma della vittima si accascia, senza che resti traccia, apparentemente, della forza vitale; a differenza di quanto accade con la solita morte "fisica", però, la forza vitale non si trova nei paraggi, ma ricompare nello stesso posto dopo 5 round. Se il corpo è ancora lì, si rianima immediatamente; Se invece è stato spostato, la forza vitale ricompare al di fuori di esso. La vittima potrà riprendere possesso della forma nel solito modo, entrando e spendendo 50 Punti Potere.

Per ogni salto nel tempo che riesce a provocare, il mangia-tempo si cura 5 ferite e riprende 5 Punti Potere. Naturalmente si tratta di cure normali, che non possono far superare il punteggio iniziale i punti ferita o Punti Potere della creatura.

La creatura non si cura delle vittime che hanno subito un salto nel tempo, perché i suoi attacchi potrebbero danneggiare solo la forma priva di forza vitale e pertanto non avrebbe un effetto curativo per il mangia-tempo. L'effetto di salto nel tempo si produce solo per volere del mangia-tempo; si può tralasciare se la creatura non pensa di usarlo.

I mangia-tempo posso usare ogni tipo di combattimento col Potere, ma temono attacchi di questo tipo perché hanno pochi Punti Potere. Se hanno forti motivazioni all'attacco possono effettuare l'avvolgimento a scopo difensivo e continuare l'assalto.

I tipici punteggi di abilità dei mangia-tempo vanno da 21 a 26. I mangia-tempo non sanno creare effetti magici, si muovono con volo rapido ma non magico e comunicano per telepatia.

Resistenze: I mangia-tempo sono immuni alla maggior parte delle Magie, ma non hanno resistenza speciale nei confronti degli effetti magici della loro stessa sfera di appartenenza, quella del tempo. Si applicano tiri salvezza normali, come se i mangia-tempo fossero Immortali Iniziati. A parte ciò, sono del tutto mortali.

Abitudini: I mangia-tempo sono ladri e per loro l'interesse personale sta sempre in cima a tutto; possono essere assoldati, pagandoli in unità di tempo (da 5 a 50 giorni per ogni missione e per ogni mangia-tempo). Di solito insistono per il pagamento anticipato, ma temono abbastanza gli Immortali da essere servitori fedeli, una volta pagati.

Possono contribuire al pagamento fino a due individui per ogni mangia-tempo; per riscuotere, la creatura avvolge delicatamente 5 delle sue braccia attorno alla vittima, in modo da non danneggiarla. La vittima, che è d'accordo, non effettua il Tiro salvezza e viene sbalzata in avanti nel tempo della quantità pattuita dopo che il mangia-tempo si è concentrato per qualche round.

Un mangia-tempo che ha tutti i suoi punti ferita e tutti i suoi Punti Potere, ogni 5 giorni che mangia, guadagna un dado vita e la quantità corrispondente di punti ferita, Punti Potere e grandezza fisica.

Ambiente: queste strane creature furono create da un precedente Ge-

arca della Sfera del Tempo, che concesse loro alcune caratteristiche da Iniziati per meglio proteggerle. Prosperarono e si diffusero rapidamente: ora è facile vederle sia sul Piano Astrale che sui Piani Interni. Quando un nuovo Immortale della Sfera del Tempo ottiene un Piano di Origine, presto arriva uno stormo di queste creature (Da 3 a 2, ciascuna con 11-18 Dadi-Vita) in cerca di impiego; se non viene assunta nessuna, le creature possono vendicarsi in gruppo rubando qualcosa.

Megalito

Sfera:	Materia
Status:	Empireo
Punti Potere:	5.000
Anti magia:	75%
Classe Armatura:	-5 (centro) o +15 (esterno)
Dadi-Vita:	sconosciuti (vedi sotto)
Movimento:	costante (vedi sotto)
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Numero creature:	1
Tiro-Salvezza:	Empireo 5°
Morale:	12+
Tipo di tesoro:	proprio
Allineamento:	vedi sotto (abitudini)
Valore in PX:	non applicabile

Descrizione: i Megaliti sono la forma di vita più grande tra tutte quelle conosciute nell'universo multiplo. Possono essere affini ai Baaka (vedi sopra), ma sono molto più grandi e sono ancora classificati come forme di vita differenti. Possono, a prima vista, sembrare pianeti, specie durante la loro lunga inattività.

Il più piccolo Megalito conosciuto ha un diametro di circa 4.800 km; il più grande, di più di un milione di chilometri. I Megaliti pesano in media da 45 a 225 kg ogni 2 decimetri cubi; il numero esatto dei loro Dadi-Vita è ignoto. Ai fini del gioco non importa, ma gli Immortali reputano che sia all'incirca un dado vita ogni 1,6 km di diametro della creatura.

Il corpo del Megalito ha due parti distinte: il centro, dove c'è l'essenza vitale, caldo e solido, che costituisce circa il 20% della massa totale ed equivale al cervello della creatura, e la copertura esterna, fatta di un miscuglio di materia solida e liquida, resistente a quasi tutti gli attacchi grazie alle sue dimensioni.

Col passare del tempo, sottili strati di terra, acqua ed aria si accumulano sulla superficie della creatura. Molte forme di vita transeunti presenti durante la fase attiva di un Megalito si limitano a vivere in questi strati aggiuntivi; raramente penetrano in porzioni più alte della copertura esterna.

Abilità e limitazioni: nella sua fase di attività, un Megalito può usare ogni forma di attacco col Potere e creare ogni effetto magico della sua Sfera con procedure tradizionali. Il raggio d'azione di questi effetti si misura partendo dalla parte esterna della creatura, non dal centro di essa. Il Megalito in fase di quiescenza è immune agli attacchi magici e col Potere.

I punteggi di forza e costituzione del Megalito sono altissimi; variano a seconda delle sue dimensioni e il loro minimo è 1.000 (cosa inconcepibile anche per gli Immortali). I Megaliti non hanno destrezza e sono perciò immuni ad attacchi diretti contro questo punteggio di abilità; i punteggi delle abilità mentali, compreso il carisma, sono quelli degli Empirei (da 50 a 75).

Durante la sua fase di attività, il Megalito può comunicare me-

Creature

dianze lievi e manipolazioni della sua superficie. I soli mortali in grado di capire il linguaggio dei Megaliti sono i druidi, ma anche loro non capiscono tutto quello che il Megalito dice. L'intelligenza degli Immortali, aumentata con mezzi magici come la telepatia, è in grado di stabilire una comunicazione biunivoca con megaliti in fase attiva.

Nella fase di quiescenza il Megalito respinge ogni tentativo di comunicazione ed usa istintivamente la copertura esterna per difendersi o respingere gli intrusi. I suoi attacchi di tipo fisico comprendono grandi terremoti ed eruzioni vulcaniche; con queste ultime vengono gettate grandi quantità di lava (materia fusa) ad una distanza massima pari al diametro del Megalito. La forza ed il calore della lava, combinati, infliggono un numero di danni pari al numero dei Dadi-Vita del Megalito, uccidendo all'istante ogni vittima ed annientando qualsiasi oggetto, anche un artefatto. Per evitare di essere colpito, ogni Immortale può effettuare una prova di destrezza, con bonus e penalità basati sulla pericolosità della circostanza.

Resistenze: il centro del Megalito ha anti-magia del 75% ed è immune ad attacchi diretti alla destrezza, ma non ha altre difese che la sua copertura esterna. Solo la forza vitale centrale può essere attaccata con il Potere e con attacchi alle abilità, ma può essere difficile arrivarci.

Abitudini: La monotonia della vita del Megalito è interrotta dai cicli. Ogni ciclo è composto da due fasi: di attività e di quiescenza. Nella sua fase di attività, il megalito è sveglio e di allineamento legale: osserva se stesso e quello che gli sta attorno, nota la comparsa e la scomparsa delle forme di vita che gli stanno sopra, le aiuta a svilupparsi e contemporaneamente, si difende. In genere ben intenzionato, il Megalito cercherà, durante questa fase, di evitare movimenti inconsulti per non danneggiare o distruggere queste forme di vita. La fase di attività dura da 10.000 anni ha un milione di anni (1d100 x 10.000).

Quando si avvicina la fine della sua fase di attività, il Megalito perde interesse a quello che lo circonda: raffredda le sue parti esterne girando a velocità crescente e rallenta solo dopo che si è liberato di tutti i materiali estranei (acqua, forme di vita, ecc). Ritira poi la sua forza vitale in qualche punto centrale e cade nella fase di quiescenza, simile all'ibernazione, in cui ignora ogni attività che si svolga attorno ad esso e diventa caotico, reagendo in modo istintivo ed imprevedibile. Non si sa se sogni o meno.

Ambiente: tutti i Megaliti, di cui si ha notizia vennero creati contemporaneamente all'universo multiplo. Il Pianeta di Origine di tutti i PG è un Megalito che si avvicina alla metà della sua fase di attività. Gli Immortali hanno stretto accordi speciali con questa creatura, che chiamano Urt, prima di iniziare a coltivare forme di vita che vivessero all'esterno e all'interno di essa.

Nipper (o Chelati)

Sfera:	Nessuna
Status:	Mortale
Punti-potere:	Nessuno
Anti-magia:	Nessuna
Classe Armatura:	0
Dadi-vita:	1 (1 punto ferita)
Movimento (volo):	72m (24m)
Attacchi:	1 sciame
Ferite:	1 + speciale
N° di creature:	3-60
Tiro-salvezza:	Guerrigero 1°
Morale:	11
Tipo di tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	50 (1 PP per sciame)

Descrizione: i chelati sono esseri potenzialmente pericolosi che infestano il Piano Astrale. Sono simili nell'aspetto a piccoli millepiedi con dodici zampe e mandibole seghettate; di rado superano i sei millimetri di lunghezza.

Abilità e limitazioni: i chelati sono privi di intelligenza; percepiscono il calore e sono attratti dal movimento. Quando uno sciame di chelati percepisce la presenza di una vittima, si lancia subito all'attacco ed ognuno di essi cerca di insediarsi nel corpo che è stato preso d'assalto. Se ci sono più vittime potenziali, lo sciame può attaccarne due, dividendosi in due sciami pressappoco equivalenti; gli altri bersagli vengono ignorati, perché lo sciame non si divide mai più di una volta.

Per l'attacco da parte dello sciame non è necessario tiro per colpire: la classe dell'armatura colpita è pari al numero per colpire, che è il numero dei chelati che attaccano la vittima. Per esempio, l'attacco di 10 chelati colpirà automaticamente CA 9, 20 chelati colpiranno automaticamente da CA -1 a CA -5, 30 chelati da CA -15 a CA -19 e così via (ogni volta si fa riferimento alla tabella dei tiri per colpire per creature con 1 dado-vita). Se questo tiro per colpire indica riuscita, il numero dei chelati che riescono a penetrare nella carne della vittima è pari alla differenza tra la CA della vittima e la CA colpita: per esempio, un Immortale con classe dell'armatura -3 attaccato da 22 chelati (che colpiscono CA -7) viene automaticamente infestato da 4 chelati. La vittima subisce solo 1 punto ferita per ogni chelato che la infesta, mentre i chelati che non riescono a penetrare non le fanno niente.

Una volta che il chelato è riuscito a penetrare nel corpo della vittima, si riproduce rapidamente come viviparo. La riproduzione avviene per partenogenesi, a velocità prodigiosa: da 2 a 20 nuovi in individui nel primo round ed altri 1-10 ad ogni round, per i cinque round successivi. Ogni piccolo chelato, appena nato, inizia a mangiare; per ognuno di essi, la vittima subisce una ferita e deve sottoporsi ad una normale prova di Costituzione. Se fallisce, la vittima perde da 1 a 4 punti di costituzione; l'effetto è grave perché va a colpire non solo la forma usata dall'Immortale, ma la sua stessa essenza. L'Immortale può evitare che i danni si propaghino abbandonando la sua forma materiale; se farà questo, i danni successivi non riguarderanno la sua forza vitale.

I piccoli dei chelati diventano adulti nel volgere di un turno e, se si trovano ancora all'interno dell'ospite, si riproducono di nuovo.

Resistenze: i chelati non resistono ad alcun tipo di attacco ed hanno tiri-salvezza da guerrieri mortali del 1° livello; non sono una malattia, ma solo dei parassiti, che si possono sterminare in massa con effetti magici che agiscono su aree, se vengono attaccati in tempo. Una normale palla di fuoco ne incenerirà da 21 a 30, se si tratta di uno sciame di dimensioni normali.

I chelati si possono individuare mediante sonde e distruggere, attaccandoli col Potere, anche dopo che hanno infestato la vittima; la Anti-Magia della vittima può, però, disturbare i tentativi di attaccarli con la magia in questa fase ormai avanzata.

Abitudini: i chelati sembrano vivere sul Piano Astrale senza nulla che possa sostentarli; possono vagare per anni interi in cerca di un corpo che li ospiti. Sfortunatamente, pare che i protei non siano di loro gusto; di solito li evitano. Sembra che non abbiano alcun effetto nemmeno sui draeden. I chelati muoiono non appena si trovano in qualsiasi ambiente che non sia il Piano Astrale: non costituiscono, quindi, una minaccia per i mondi più popolosi.

Ambiente: gli Immortali nutrono per i chelati lo stesso disprezzo che gli umani nutrono per gli insetti. In genere sono odiati e spesso sono oggetto di tentativi di sterminio di massa, ai quali sopravvivono regolarmente. Sebbene possano provenire da qualche altro Piano, ora abitano il Piano Astrale.

Nozioni

Sfera:	Pensiero
Status:	Iniziato
Punti-Potere:	250
Anti-magia:	40%
Classe Armatura:	-12
Dadi-Vita:	da 5 a 50
Movimento:	115 km (38 km)
Attacchi:	due pensieri
Ferite:	speciale
N° creature:	1-8
Tiri Salvezza:	iniziato
Morale:	9
tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	5 Dadi-Vita = 5.125 25 Dadi-Vita = 105.500 (10 PP) 50 Dadi-Vita = 299.250 (29 PP)

* il DM può ridurre o togliere la ricompensa in PP per aver sconfitto nozioni benigne o influenti.

Descrizione: le Nozioni sono creature di puro pensiero, spesso del tutto impossibili da individuare (vedi resistenze). Quando è in stato di riposo, la Nozione ha l'aspetto di una impalpabile rete di fili d'aria, simile ad una piccola tessitura a trama larga. La sua superficie è di circa 9 cm² per ogni dado vita. Può fluttuare in questa forma oppure avvolgersi in un piccolo e soffice gomitolo.

Abilità e limitazioni: le Nozioni possono usare il Potere solo per compiti di Sonda e di Scudo. Non possono iniziare attacchi mediante Potere; se sono attaccate in questo modo, perdono automaticamente. Non sono in grado di produrre effetti magici, non hanno punteggi delle abilità, tranne l'intelligenza (1 per ogni dado vita) e sono immuni a tutti gli attacchi ai punteggi di abilità inapplicabili. Se viene attaccata direttamente la sua intelligenza, la Nozione fugge immediatamente.

Ogni Nozione ha una sua specialità, cioè un concetto o un'emozione che costituisce la sua essenza e che viene definito, dagli Immortali e dalle Nozioni stesse, sapore. Sebbene molte Nozioni siano simili, ognuna ha una mescolanza di pensieri unica: emozioni con pochi Dadi-Vita hanno un sapore debole (effetto minore), mentre quelle con molti Dadi-Vita hanno un sapore forte (effetto intenso). Maggiore è il numero del Dadi-Vita della Nozione, maggiore è l'effetto. Indichiamo sotto i più tipici fritti (Sapori).

Di rado le Nozioni attaccano con intenti malvagi; possono attaccare anche solo per divertirsi o perché qualche creatura gliel'ha chiesto. Per attaccare, basta che la Nozione sfiori la vittima; Se il tiro per colpire riesce, la Nozione ha toccato la vittima. I mortali non hanno tiro salvezza, ma gli Immortali possono effettuare una prova di intelligenza modificata per evitare l'effetto. I modificatori per questa prova sono i soliti, basati sui Dadi-Vita della Nozione attaccante. Modificare la prova come "facile" per Nozioni aventi da 5 a 14 Dadi-Vita, "media" per nozioni con 15-30 Dadi-Vita e "difficile" per Nozioni con 31 o più Dadi-Vita.

Una vittima colpita dell'attacco di una Nozione reagisce immediatamente. Se la Nozione non ha tutti i suoi Punti Potere, ne acquista da 1 a 6 per ogni vittima colpita. Non si sa da dove venga questo Potere: la vittima infatti non subisce alcuna perdita.

La Nozione può attaccare fino a due bersagli per round; grandi nozioni possono scegliere di planare su di un gruppo di bersagli, anziché sfiorare ogni singolo bersaglio. La decisione si baserà sulla grandezza

della Nozione e sulla posizione delle vittime.

La durata dell'effetto di attacco della nozione si determina caso. Le vittime mortali possono effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi una volta all'ora; se il tiro riesce, significa che l'effetto diminuisce fino ad assume proporzioni alle quali può essere controllato o ignorato (a scelta del giocatore). Gli Immortali possono effettuare un tiro salvezza contro la magia ad ogni round, con gli stessi risultati. Ci sono due tipi di Nozioni: quelle bianche (pensiero positivo) e quelle grigie (pensiero negativo, distruttivo).

Sapori tipici delle Nozioni

vigilanza, noncuranza	amore, odio
certezza, dubbio	ottimismo, pessimismo
comprensione, fraintendimento	pace, rabbia
curiosità, indifferenza	piacere, dolore
passione, disgusto	pragmatismo, assurdità
onestà, ambiguità	ragionevolezza, follia
giudizio (buono o cattivo)	

Di certo è possibile che ci siano migliaia di Nozioni diverse, ma qui non c'è spazio per poterle elencare tutte. Consultando un dizionario si potranno trovare tutti questi termini e i loro significati.

Il DM deve comunicare privatamente il sapore e la forza di una Nozione al giocatore proprietario del personaggio colpito; non è necessario rivelare il numero esatto dei Dadi-Vita della creatura. Il giocatore deve cercare in ogni modo di aggiungere quell'effetto alla reazione del personaggio in grado pari ai Dadi Vita della creatura ed andare avanti fino a che il tiro salvezza riesce e l'effetto svanisce.

Esempio: un personaggio colpito da una Nozione di odio con 5 Dadi-Vita si arrabbierebbe con qualcun'altro senza motivo. Nozioni di odio con un numero maggiore di Dadi-Vita produrrebbero effetti sempre più gravi, facendo aumentare sia il numero delle vittime che l'intensità dell'odio. Nel caso in esame, l'odio non porterebbe necessariamente ad attaccare: il personaggio potrebbe lanciare qualche insulto ed andarsene. Gli effetti delle Nozioni non produrrebbero mai di per se violenza irrazionale, benché questo possa essere il risultato, a seconda delle circostanze.

Resistenze: una Nozione è invisibile se si trova in un ambiente composto da terra, acqua, fuoco o vuoto, ma si può vedere con mezzi magici o con la Visione del Vero innata degli Immortali. Queste aree hanno nei confronti delle nozioni inclinazione neutrale e consentono di rigenerare Potere e punti ferita al ritmo standard di 1 punto per turno. Quando è nell'aria, nell'etere o nel Piano Astrale, la nozione non può essere individuata, né con mezzi normali né con la magia; queste sono aree con inclinazione favorevole per la Nozione e le permettono una rigenerazione rapida. Le sole aree che hanno inclinazione ostile sono quelle appartenenti alla Sfera dell'Entropia.

La Nozione può essere localizzata con precisione usando il Potere; Se si usa una Sonda, è possibile non riuscire (due probabilità su 6 di riuscita). Una volta che la Nozione è localizzata in questo modo, l'Immortale può continuare a tenerla d'occhio rinnovando la Sonda ad ogni round. Se però la creatura usa il Potere per farsi scudo, diventa impossibile individuarla; si può usare un desiderio per superare questo scudo aumentando la potenza della Sonda o annullando lo Scudo per un round.

Le Nozioni possono essere colpite da ogni magia che riguardi l'aria o il pensiero, mentre sono immuni alle magie di altro tipo.

Abitudini: le Nozioni sono una razza amichevole, curiosa, e non vogliono far del male a nessuno. Non si conoscono le loro abitudini personali; si riproducono sfiorandosi semplicemente e capita che que-

Creature

sta interazione tra due Nozioni crei una nozione nuova, all'istante. A seconda dei suoi scopi precisi, la nuova Nozione può avere qualsiasi numero di Dadi-Vita, fino al massimo del totale delle due nozioni che l'hanno generata. Quando due Nozioni vengono in contatto tra loro, può non succedere nulla o possono produrre una nozione piccola o una grande, più complessa di loro. Di rado si trovano assieme Nozioni di un unico tipo: sembra che queste creature preferiscano aggregarsi ad altre di sapore diverso.

Si possono persuadere le Nozioni ad eseguire dei compiti in cambio di pagamento in emozioni. Le singole Nozioni hanno le proprie preferenze, di solito orientate verso il loro stesso sapore. La creatura che deve pagare non sentirà più quell'emozione per 1-20 giorni per ogni dado vita della nozione.

Ambiente: un potente Immortale della sfera del pensiero si annoiava, quindi decise di disperdere la sua essenza e tornare alla vita da mortale. Un suo assennato aiutante diede a questa sua nuova personalità un piccolo regalo per aiutarla a sopravvivere, Ma questo regalo ebbe effetto collaterale. Durante un sogno, in una notte fatale, la sua mente riuscì ad entrare nella dimensione degli incubi ed i suoi pensieri assunsero forma reale, mantenendo la loro esistenza anche dopo che si era svegliato. Le Nozioni discendono appunto da questi pensieri avuti durante la breve visita.

Con la crescita dei poteri umani e dei semi-umani, le Nozioni sono diventate molto comuni nel primo piano: sono forse le forme di vita maggiormente diffuse nei piani esterni del pensiero e servono molti Immortali di quella Sfera.

Proteo

	<i>Locale (gigante)</i>	<i>Astrale</i>
Sfera:	nessuna	nessuna
Status:	Mortale	Mortale
Punti Potere:	0 o 0-100	10 x dado vita
Anti magia:	nessuna	1% per dado vita
Classe Armatura:	da 10 a 8	0
Dadi-Vita:	10-100	10-1000
Movimento:	36m (9m)	9m (3m) per DV
Attacchi:	1	1 ogni 10 DV
Ferite:	da 2-12 a 4-24	1 per DV
N° creature	1 (1)	1 (1)
Tiri salvezza:	Guerrigero 7°	Guerrigero 36°
Morale:	10	10
Tipo di tesoro:	nessuno	speciale
Allineamento:	neutrale	neutrale
Valore in PX:	<i>Locale (senza uso del Potere)</i> 10 DV: 500 100 DV: 11.125 (1PP)	<i>Astrale</i> 10 DV: 5.000 100 DV: 337.375 (33PP) 1.000 DV: 26.032.400 (2.603 PP)
	<i>Locale (con uso del Potere)</i> 10 DV : da 2.375 a 4.250 100 DV: da 65.500 (6 PP) a 119.875 (11 PP)	

Si assegnano metà della ricompensa in PX per tutte le forme di Protei a causa della loro scarsa intelligenza.

Descrizione: I Protei sono la forma di vita più diffusa in tutto il primo piano, compresi i piani di origine del PG. Sono quasi del tutto sconosciuti ai mortali, dato che sono solitamente ridotti a dimensioni micro-

scopiche dall'ambiente del piano. I pochi mortali che sono conoscenza dell'esistenza dei Protei li chiamano amebe.

Quando è in stato di riposo, il Proteo ha l'aspetto di un piccolo disco sottile (il suo spessore è circa un decimo della sua larghezza), con circonferenza di circa 1,8 m per ogni Dado Vita. Quando si muove o attacca, il Proteo ha forma irregolare.

A prescindere dalla loro grandezza, i Protei sono organismi unicellulari molto semplici; nel Primo Piano se ne incontrano a volte di dimensioni di gigantesche e nel Piano Astrale e nei Piani Esterni possono essere di qualsiasi grandezza.

Ai Protei si possono assegnare punteggi di forza e costituzione per il combattimento; di solito si da un punto per ogni dato vita del mostro e si può arrivare a punteggi di 100 e più. I Protei hanno punteggi di intelligenza, saggezza, destrezza e carisma trascurabili, che non possono essere direttamente oggetto di attacchi ai punteggi di abilità.

Abilità e limitazioni: il Proteo estende un prolungamento protoplasmatico per inglobare la sua vittima e poi secerne acido per digerirla. Le ferite indicate si applicano sia all'attacco sia ad ogni round in cui la vittima resta inglobata.

I Protei astrali sono in grado di attaccare più avversari contemporaneamente, al massimo un bersaglio ogni 10 Dadi Vita; il più grande proteo che si conosca riesce ad attaccare fino a 100 avversari ad ogni round. Si può portare un solo attacco ad ogni avversario.

Resistenze: avendo l'1% di anti-magia per ogni Dato Vita, i grandi Protei sono in pratica immuni agli effetti magici per le loro grandi dimensioni. Tutti i Protei possono essere feriti con colpi normali; di solito sono molto facili da colpire. I Protei con 20 o più Dadi Vita sono immuni al veleno, perché sono in grado di individuarlo ed isolarlo prima di poter subire dei danni. Perché possa subire danni da avvelenamento, deve essere avvelenata almeno la metà del suo volume.

Abitudini: un Proteo pensa poco o nulla ed è quindi molto prevedibile: cerca di raggiungere oggetti di qualsiasi tipo e può digerire ogni solido o liquido. I Protei non reagiscono alla luce o al buio; tendono a ritirarsi dal pericolo quando lo riconoscono come tale.

I punti ferita dei Protei aumentano quando essi si nutrono, fino ad 8 punti per dado vita. Quando si raggiunge questo limite, il Proteo può riprodursi; per la riproduzione occorre un'ora per ogni dado vita, dopodiché si divide esattamente in due parti aventi la metà delle dimensioni, dei Dadi Vita e dei punti ferita dell'originale. La scissione richiede un turno per ogni dado vita; mentre si scinde, il Proteo può attaccare un avversario al massimo per round.

Ambiente: nonostante gli sforzi degli Immortali per isolarli, i primi avventurieri umani che hanno scoperto e visitato altri piani di esistenza hanno portato con sé dei microscopici Protei. Alcuni sono sopravvissuti e si sono sviluppati nelle vaste profondità del Piano Astrale; ora sono troppo prolifici e diffusi per poter essere eliminati completamente.

La maggior parte dei mortali conosce bene i rischi che queste creature comportano; quando i mortali visitano i Piani Esterni, gli Immortali arrivano subito dopo la loro partenza ed operano una grande caccia di Protei, perché il piano non venga contaminato. Questa è diventata la procedura ordinaria quando, nel corso delle abituali esplorazioni degli infiniti piani esterni da parte degli Immortali, se ne scopri uno che conteneva nient'altro che materia di protei in decomposizione, apparentemente la conseguenza di una infestazione non arrestata.



Ripetitore (o Ditto)

Sfera:	Tempo
Status:	Empireo
Punti Potere:	5.000
Anti-Magia:	75%
Classe Armatura:	-13
Dadi-Vita:	25
Punti Ferita:	400
Movimento:	110m (36m)
Attacchi:	6 artigli / 1 morso + sbuffo
Ferite:	2-20 per ognuno/ 8-80 + speciale
N creature:	1-2
Tiri salvezza:	Empireo 5°
Morale:	11
Tipo di tesoro:	Denti
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	1.825.000 (182 PP)

Descrizione: il Ripetitore, detto anche “Ditto-mostro”, è una forma di vita Immortale che ha l’aspetto di un rettile a sei zampe. È lungo 22 m e largo 4,5 m. Ha il corpo coperto di scaglie brillanti e multicolori, denti e artigli lunghi ed affilati come rasoï. Possiede 4 paia di ali, sistematiche in corrispondenza delle zampe.

Abilità e limitazioni: il Ripetitore può essere un avversario formidabile nel combattimento fisico. Ha un tiro per colpire per ognuno dei suoi sei artigli ed un altro per il morso ma ogni tiro per colpire determina il successo di una coppia di attacchi. Per esempio, se il tiro per colpire indica che un artiglio ha colpito l’avversario, la vittima viene colpita due volte con lo stesso artiglio in rapida sequenza. Quando il tiro per colpire va a vuoto, vanno a vuoto entrambi gli attacchi. Tutti gli attacchi possono essere diretti contro un unico avversario, se si vuole, o suddivisi tra 7 avversari al massimo (uno per artiglio ed un morso). Le ferite indicate nei dati si riferiscono a ogni colpo andato a segno.

Il Ripetitore è in grado di usare tutte le forme di combattimento col Potere e può usare il Potere per creare un numero limitato di effetti magici, effetti di individuazione e di agevolazione del movimento; può anche produrre gli effetti della sfera del tempo. Non può produrre altri effetti magici.

L’abilità speciale più temuta di questa creatura e lo sbuffo: il mostro può sbuffare alla fine di un round di mischia; non ci sono altri limiti di

frequenza. Sbuffando, produce una stranissima sensazione di intrappolamento in ogni forma di vita entro una distanza di 90 m da esso.

Ogni vittima che si trovi entro questo raggio d’azione deve effettuare un tiro salvezza contro la magia. Se il tiro-salvezza riesce, la vittima resiste; altrimenti, è preda dell’infame effetto del Ripetitore.

Ogni vittima dell’effetto del Ripetitore deve ripetere tutte le azioni del round precedente. Naturalmente, il ripetitore non ha questa costrizione ed agisce con letale precognizione delle azioni delle vittime; non può, però, spostarsi nel round successivo a quello in cui ha soffiato.

Ogni eventuale attacco con il Potere che ha iniziato deve essere lo stesso del round precedente.

Per ogni vittima colpita dello sbuffo, si applicano ancora i tiri per colpire e per le ferite del turno precedente e si ripetono esattamente tutte le azioni (magia e combattimento col Potere). Se c’è stato del movimento, lo si ripete partendo dalla posizione attuale. La parte più pericolosa di questa ripetizione riguarda il combattimento con il Potere, dato che il mostro sa quali attacchi verranno usati e può scegliere automaticamente la strategia vincente.

Il Ripetitore è in grado di percepire quali membri del gruppo sono caduti nella sua trappola e li preferisce per i suoi attacchi: ha un +8 su tutti i tiri per colpire contro queste vittime nel combattimento di mischia.

La creatura di solito sceglierà di non sbuffare alla fine di un round in cui ha subito danni fisici, perché questi si ripeterebbero; sbufferà probabilmente quando sarà stata attaccata con il Potere, perché questi attacchi, se fossero ripetuti, verrebbero neutralizzati.

Chiunque sia intrappolato dal Ripetitore può effettuare un nuovo tiro salvezza (contro magia) alla fine di ogni round di ripetizione. Se questo riesce, l’effetto termina e la vittima è libera di scegliere le azioni del round seguente; se fallisce, la vittima deve ripetere ancora le stesse azioni. Qualsiasi numero di round può essere ripetuto in questo modo; il Ripetitore può sbuffare ad ogni round, se vuole.

Resistenze: oltre all’anti-magia del 75% ed alla sua classe dell’armatura di tutto rispetto, bisogna notare che il Ripetitore non può essere colpito da alcuna magia della sfera del tempo, eccetto le sue. Ha la pericolosa caratteristica di riflettere automaticamente tutti gli attacchi con energia su chi li ha creati o lanciati. Nel gioco questo può essere letale, perché di solito gli Immortali sospendono la loro anti-magia prima di creare questi effetti e quindi la magia riflessa può avere effetti gravi.

Abitudini: i Ripetitori sono gli “spazzini” dei Piani Astrale ed Esteri. Di solito non attaccano i progetti degli Immortali e preferiscono andare in cerca di viaggiatori isolati o in piccoli gruppi. Amano cibarsi delle forme create dagli Immortali, ma gustano anche i mortali, umani e semi-umani. Sanno conversare in molte lingue ed anche con la telepatia, ma di solito non danno alcuna importanza alla comunicazione.

Ambiente: Si pensa che i Ripetitori siano collegati ai Draeden e/o ai draghi, ma tutte e tre le razze in questione negano qualsiasi parentela. Si sa poco altro di loro.

Signori dei Draghi

Nome	Status	Val. in PX	Contro Immortali
Perla, Drago Lunare	Temporale 4°	349.750	34 PP
Opale, Drago Solare	Celestiale 2°	435.500	43 PP
Diamante, Drago Stellare	Celestiale 5°	526.000	52 PP
Il Grande Drago	Eterno 5°	846.550	84 PP

Descrizione: per la descrizione dei Signori dei draghi rimandiamo al set Master (manuale del DM, pagine 84 e seguenti); Come si è detto, sono tutti Immortali.

I draghi ed i loro signori non sono affiliati ad alcuna sfera, non progrediscono entro alcuna gerarchia: tutti i dati che li riguardano sono fissi.

Abilità e limitazioni: I Signori dei draghi non hanno Punti Potere, ma sono del tutto indifferenti al Potere. Ogni avversario che usi l'attacco con Potere contro un signore dei draghi sottrae immediatamente dai suoi Punti Potere il costo della forma d'attacco usata ma si accorge subito che l'attacco non ha effetto, benché non abbia risposta. Le sonde usate contro di loro hanno risultati normali: le creature non sanno difendersi dalle sonde.

Se la forma di un signore dei draghi viene uccisa quando si trova in un piano diverso dal suo Piano di Origine, la sua forza vitale torna al Piano di Origine, come per tutti gli Immortali. Ogni Signore ha la facoltà di creare una nuova forma fisica distruggendo lo spirito di un fedele seguace e trasformandone l'essenza. Sebbene questo distrugga totalmente la vittima, gli spiriti dei draghi del Piano di Origine trovano che sia un grande onore sacrificarsi per il loro signore: per loro si tratta di un evento lieto, non triste. Fortunatamente, di rado questo si rende necessario, perché i signori hanno a cuore la sorte dei loro sudditi ed evitano di danneggiarli, se possibile.

Resistenza: Questi esseri non hanno anti-magia; oltre alle immunità agli incantesimi ed armi di cui si è detto, sono immuni a certi effetti magici di origine Immortale. I signori dei draghi minori sono immuni ad effetti magici che hanno costo di base di 7 Punti Potere o meno; il Grande Drago è immune ad effetti con costo di base di 15 o meno Punti Potere. Per determinare le immunità si usa sempre il costo di base, mai il costo totale.

I Signori dei draghi hanno i tiri salvezza equivalenti al loro status di Immortali (vedi tabella sopra) contro attacchi degli Immortali. Possono similmente effettuare un tiro salvezza per dimezzare le ferite da attacchi fisici su qualsiasi piano tranne che sul Primo: per questo, quando visitano il Primo Piano, portano sempre con sé alleati ed attendenti.

Abitudini: ogni signore dei draghi ha il suo Piano di Origine; in genere i mortali chiamano questo gruppo di 4 piani esterni adiacenti tra loro "Agglomerato Draconiano", o, più semplicemente, i "Quattro". Guai all'empio invasore che sia attaccato da migliaia di Draghi contemporaneamente.

Ognuno dei quattro piani è popolato dagli spiriti immateriali dei draghi morti in passato; tutti quelli dello stesso allineamento stanno con loro rispettivo signore. I draghi più grandi, coraggiosi saggi - l'equivalente dei nostri eroi epici - hanno il privilegio di vivere con il Grande Drago e di servirlo. La popolazione draghesca di ognuno di questi piani è pressoché costante.

Ogni 20 ore nei piani esterni ciascuno degli spiriti di draghi può assumere la sua forma mortale originaria per un turno al massimo; gli spiriti dei draghi si reincarnano in forma mortale una volta ogni 10.000 anni ed abitano tutti i Piani Interni e molti Piani Esterni. Non

serbano rancore nei confronti degli uccisori della loro forma mortale precedente.

I draghi non attaccano mai i draeden per nessun motivo e vengono trattati da loro con lo stesso rispetto.

Ambiente: gli Immortali credono che ci siano molte affinità tra i draghi e i draeden, nonostante le notevoli differenze nel loro aspetto e nel loro abilità. Di certo i draghi sono predatori di Immortali; si mantengono neutrali nella grande guerra tra Immortali e draeden che ebbe luogo in un passato ormai remoto. I draghi non danno importanza alla storia: esistono e basta, compiendo la loro funzione nell'universo multiplo come parte del ciclo naturale della vita e costituendo per i mortali un ostacolo da superare per raggiungere la grandezza dell'Immortalità.

Soo

Sfera:	Tempo
Status:	Mortale
Punti Potere:	30-200 (10 per ogni dado vita)
Anti Magia:	50%
Classe Armatura:	-5
Dadi-Vita:	da 3 a 20
Movimento:	54 (18) m; a nuoto 54(18) m
Attacchi:	1 avviluppo / 1 effetto magico
Ferite:	Speciale / vedi effetto
N creature:	1-3 (1-4)
Tiri salvezza:	Ladro 36°
Morale:	10
Tipo di tesoro:	Pozioni (vedi sotto)
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	3 Dadi-Vita = 245 20 Dadi-Vita = 36.575 (3 PP)

Descrizione: I Soo sono esseri dell'acqua e del tempo e non hanno forma solida, dall'aspetto di piccole sfere scure larghe circa 30 centimetri per ogni Dado Vita.

Abilità e limitazioni: i Soo possono usare ogni forma di combattimento col Potere e possono anche usare il Potere per produrre gli effetti magici della sfera del tempo (solo quelli).

Il suo attacco fisico consiste semplicemente nell'avviluppare la vittima, cercando di soffocarla se respira aria e impedendole di vedere (come l'effetto dell'incantesimo tenebre magiche), ma non infligge altri danni. Una volta venuto a contatto con la vittima, però, il soo può usare anche un Causa Ferite ed altri effetti magici, magari letali.

Sebbene la forma del Soo non sia magica, la sua sostanza è in grado di produrre un effetto identico a quello di qualsiasi pozione; la maggior parte dei soo (90%) sceglie un effetto specifico, di solito etereità, forma gassosa, veleno. Se un avversario ingerisce parte di un Soo, ad esempio durante l'attacco col morso, la pozione fa effetto subito. L'attaccante può effettuare un tiro salvezza contro il veleno, o, se è un Immortale, contro attacchi fisici, per evitarne l'effetto. Ogni effetto così prodotto è magico, nonostante non abbia origine magica, e quindi può essere contrastato con un Dissolvi magie o con altre magie.

Quando la creatura viene uccisa, la forma del Soo si affloscia, formando una pozza d'acqua che si disperde rapidamente in quasi tutti i tipi di ambiente. Se il vincitore agisce in fretta, può, dai resti trarre da 2 a 5 pozioni.

Resistenze: i Soo sono del tutto immuni ad attacchi basati sul fuoco e sull'energia. Hanno una certa resistenza alla Magia (anti-magia del 50%), Ma la annulla volontariamente quando devono usare la magia

essi stessi.

Abitudini: i Soo sono creature abbastanza indipendenti, non molto interessate ad altre forme di vita, che si nutrono d'acqua e ne assaporano le impurità.

Ambiente: i Soo sono bugiardi matricolati ed hanno inventato un gran numero di storie contrastanti sulla loro origine. Probabilmente tra queste c'era anche la storia vera, ma nessuno ci ha creduto. Tutto ciò ha fatto nascere l'espressione degli Immortali "non vale un Soo".

Titano

Sfera:	Qualsiasi tranne quella dell'Energia
Status:	Iniziato
Punti Potere:	250
Anti Magia:	25%
Classe Armatura:	-3
Dadi-Vita:	15
Movimento:	45 (15) m
Attacchi:	2 pugni o 1 arma
Ferite:	Vedi pugno o 1 arma/ 1 effetto magico
N creature:	1-2 (1-2)
Tiri salvezza:	Guerrigero 36°
Morale:	11
Tipo di tesoro:	Nessuno o 10-100 gemme (vedi sotto)
Allineamento:	Qualsiasi
Valore in PX:	52.800 (5PP)

Descrizione: i Titani sono giganti molto simili ad umani di bell'aspetto, alti da 6 a 9 m. Tutti i loro punteggi di abilità vanno da 18 a 25 (1d8+17) ed hanno sempre da 5 a 8 punti ferita (1d4+4) per ogni Dado vita. Sono i servitori preferiti degli Immortali, con i quali hanno certe caratteristiche in comune; hanno, però, dei limiti invalicabili.

Ogni Sfera, eccetto quello dell'Entropia, possiede circa 20 Titani, che abitano tutti in uno stesso Piano di Origine: quattro dei Piani Esterni, i più grandi, sono i loro.

Abilità e limitazioni: i Titani sono in grado di usare il Potere per creare effetti magici, ma devono limitarsi a creare quelli della loro sfera di appartenenza; applicano quindi sempre i costi di base. Rigenerano Punti Potere ai ritmi normali, a seconda della Sfera e dell'inclinazione.

I Titani non possiedono Aura e non possono creare forme e materiali da utilizzare. Se il corpo di un Titano viene ucciso, la forza vitale torna al Piano di Origine; il Titano deve però attendere l'intervento di un Immortale che possa creare un'altra forma da occupare.

Resistenze: I Titani non si possono ferire con armi normali o d'argento o con armi magiche +2 o più deboli. La loro innata anti-magia è inferiore a quella di qualsiasi Immortale. Sono immuni agli incantesimi del primo e del secondo livello, compresi i loro stessi effetti magici di questo tipo.

Abitudini: I Titani si trovano da soli o in coppia in tutti i piani, tranne i loro Piani di Origine. Rivelano senza problemi i loro nomi comuni a chiunque incontrino e preferiscono essere trattati con confidenza. Si incontrano raramente nel primo piano; quando vengono a visitarlo, preferiscono abitare insieme a 2-8 ciclopi (vedi set Expert di D&D, manuale del DM, pagina 50). Di solito ogni Titano porta con sé da 10 a 100 gemme quando lo si incontra in luoghi dove le gemme hanno valore; di rado ha anche qualcos'altro. Benchè i titani sappiano usare tutti i tipi di armi, preferiscono non portarne.

Ambiente: i Titani aspirano allo status completo di Immortali, ma

nessuno di loro è mai riuscito ad arrivarci: essi coltivano però la speranza che alla fine, grazie alla loro devozione ed alla loro fedeltà, arriveranno ad aggiungerlo. Alcuni Titani covano in segreto un certo risentimento nei confronti degli umani e dei semi-umani a causa di ciò, ma riescono a tenerlo nascosto agli Immortali.

Tonale

	Breve	Semibreve	Minima
Sfera	Energia	Energia	Energia
Status	Eterno	Empireo	Celestiale
Punti Potere	8.000	4.000	2.000
Anti Magia	80%	70%	50%
CA	-10	-8	-6
Dadi-Vita	38	33	28
Movimento	18m (6m)	36m (12m)	72m (24m)
Attacchi	1 squillo	1 squillo	1 squillo
Ferite	64 + speciale	32 + speciale	16 + speciale
N. Creature	1	1 o 2	2 o 4
Tiri salvezza	Eterno 3°	Empireo 3°	Celestiale 3°
Morale	11	10	9
Tipo di tesoro	speciale	speciale	speciale
Allineamento	legale	legale	legale
Valore in PX	5.500.000	2.305.000	917.500
Contro Immor.	555 PP	230 PP	91 PP
	Semiminima	Croma	Semicroma
Sfera	Energia	Energia	Energia
Status	Temporale	Temporale	Iniziato
Punti Potere	1.000	500	250
Anti Magia	50%	50%	25%
CA	-4	-2	0
Dadi-Vita	25	20	15
Movimento	144m (48m)	288m (96m)	576m (192m)
Attacchi	1 squillo	1 squillo	1 squillo
Ferite	8 + speciale	4 + speciale	2 + speciale
N. Creature	2, 4 o 8	4, 8 o 16	8, 16 o 32
Tiri salvezza	Temporale 5°	Novizio Temp.	Iniziato
Morale	8	7	6
Tipo di tesoro	speciale	speciale	speciale
Allineamento	legale	legale	legale
Valore in PX	398.000	143.950	54.900
Contro Immor.	39 PP	14 PP	5 PP

Descrizione: i Tonaloni hanno forma fisica molto simile a bolle lumi-

nose, di varia grandezza e di colore ad essi intonato. Il colore varia durante la comunicazione, mentre la grandezza resta costante; il diametro è di 30 centimetri per ogni dado vita. Breve, semibreve e minima hanno colore tenue che può andare dal bianco puro al giallo arancio; semiminime, crome e semicrome hanno colorazione più cupa, che va dal blu scuro al marrone o al nero. I Tonalì non possono progredire entro la gerarchia della loro sfera; tutti i dati ad essi relativi sono fissi, invariabili.

Quando i punti ferita del tonale scendono a 0, la sua forma si affloscia; la sua leggera pellicola esterna si può accartocciare comprimere fino a formare un corpo un minuscolo, simile ad un proiettile da fionda. Questo si può usare come arma, perché esplose all'impatto, emettendo uno squillo finale di potenza e dimensioni uguali a quelli del Tonale originario. Ricordati di aggiungere al raggio di azione del squillo la grandezza del tonale originario per trovare il raggio d'azione totale.

Abilità e limitazioni: ogni Tonale può usare tutte le forme di combattimento col potere e può servirsi del potere per creare alcuni effetti magici, limitati alle magie che creano il suono o lo annullano. La normale forma di attacco non magica di un Tonale è uno squillo che si irradia in egual misura in tutte le direzioni partendo dalla creatura per una distanza pari ai dadi vita del Tonale. Non serve tiro per colpire; lo squillo infligge sempre una quantità fissa di ferite a tutte le vittime nel suo raggio d'azione. Ogni vittima può effettuare un tiro salvezza (contro soffio del drago per i mortali e contro colpo fisico per gli Immortali): se riesce, subisce solo la metà delle ferite. Ai tiri salvezza dei mortali contro questo effetto si applica una penalità di -8.

L'attacco con squillo del Tonale fa effetto dovunque, anche nel vuoto; i punteggi delle abilità dei Tonalì seguono lo standard dei punteggi delle abilità degli Immortali.

Sebbene la maggior parte dei Tonalì sia ora legale (vedi ambiente), molti antichi tonali caotici vagano ancora nei Piani Esterni e nel Piano Astrale. Questi possono essere pericolosi: comunemente detti Atonali, per distinguerli dai loro corrispettivi più civilizzati.

Resistenze: sebbene lo squillo di un Tonale possa essere evitato mediante il silenzio magico, questi effetti non valgono per i Tonalì stessi. Nel gioco, azzeccano automaticamente il tiro salvezza e possono uscire dall'area in cui agisce la magia; si può applicare anche la loro antimagia innata.

I Tonalì non possono essere danneggiati da armi normali e sono immuni agli attacchi ai punteggi delle abilità; il combattimento senza armi può costringerli a spostarsi, ma non può danneggiarli.

Abitudini: i Tonalì sono perlopiù creature socievoli e si trovano in gruppi più o meno grandi; eccezion fatta per le brevi, sono sempre in numero pari. Comunicano tra loro cambiando colore; questo linguaggio può essere capito dagli altri solo per mezzo della magia.

I Tonalì cantano tra loro spesso, producendo suoni che non causano danno; questo tipo di musica e il tipo di intrattenimento preferito durante i giochi olimpici per altre feste.

Ambiente: i Tonalì furono creati da Talia, famosa alta Eterna della Sfera dell'Energia; la sua opera di sviluppo del primo piano precede l'uso della magia da parte dei mortali. Originariamente i Tonalì erano del tutto caotici, ma furono resi legali da uno degli aiutanti di Talia, un Eterno che aveva come nome comune Guidarezzo. Le creature sembrano contente del loro nuovo allineamento, che ha sensibilmente migliorato la loro capacità di comunicazione. La maggior parte degli Immortali conosce i Tonalì legali ed evita di porsi in conflitto con loro, mentre non ritiene sleale farlo con i vecchi atonali, selvatici e spesso

malvagi. I Tonalì non hanno niente a che fare con i suoni non viventi che possiamo trovare nel Primo Piano e che hanno a volte nomi simili ai loro.

Tutti i Tonalì stanno nello stesso Piano di Origine, situato tra i Piani Esterni. Oltre alle solite protezioni, questo Piano è sorvegliato da Talia in persona ed è considerato inaccessibile dalla maggior parte degli Immortali.



1. Materiale Base

Chainmail Rules for Medieval Miniatures di Gary Gygax & Jeff Perren. Tactical Studies Rules, 1973.

Swords & Spells Fantastic Miniatures Rules di Gary Gygax. TSR Games, 1976.

DUNGEONS & DRAGONS® Game Original Set di Gary Gygax & Dave Arneson. Tactical Studies Rules, 1974.

- Volume 1: Men & Magic
- Volume 2: Monsters & Treasure
- Volume 3: The Underworld & Wilderness Adventures

1. *Greyhawk* di Gary Gygax & Rob

2. *Blackmoor* di Dave Arneson. TSR Games, 1975.

3. *Eldritch Wizardry* di Gary Gygax & Brian Blume. TSR Games, 1976.

4. *Gods, Demi-gods & Heroes* di Rob Kuntz & James Ward. TSR Games, 1976.

DUNGEONS & DRAGONS® Game, Basic Rules set (revisions)

Curato da Eric Holmes. TSR Hobbies, 1977.

Curato da Tom Moldvay. TSR Hobbies Inc., 1981.

2. Materiale Secondario

The Beasts of Never di Georghess McHargue.

The Book of Imaginary Beings di Jorge Luis Borges.

Bullfinch's Mythology di Thomas Bullfinch.

Dictionary of Classical Mythology di J.E. Zimmerman. Harper & Row, 1964.

English Folk and Fairy Tales di Joseph Jacobs.

Gods and Heroes di Gustav Schwab.

The Golden Bough di Sir James G. Frazer. Macmillan, 1922.

The Masks of God by Joseph Campbell. Penguin, 1976.

Volume 1: Primitive Mythology

Volume 2: Oriental Mythology

Volume 3: Occidental Mythology

Volume 4: Creative Mythology

The Meridian Handbook of Classical Mythology di Edward Tripp.

Mythology di Edith Hamilton.

The New Larousse Encyclopedia of Mythology, tradotta da Robert Aldington et al.

Scandinavian Folk & Fairy Tales, curato da Claire Booss. Crown, 1984.

Funk & Wagnall's Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend, curato da Maria Leach and Jerome Fried.

The Woman's Encyclopedia of Myths and Secrets di Barbara G. Walker. Harper & Row, 1983.

Acting: A Handbook of the Stanislavski Method, redatto da Toby Cole. Crown, 1947.

Armour & Weapons di Charles Ffoulkes. Oxford/Clarendon, 1909.

The Armourer and His Craft di Charles Ffoulkes. Methuen & Co. Ltd., 1912.

Bible and Sword di Barbara W. Tuchman. New York Univ. Press, 1956.

Bentham's Handbook of Political Fallacies, curato da Harold A. Larrabee. Johns Hopkins, 1952.

Castles, di David Macaulay.

Creative Storytelling di Jack Maguire. Philip Lief Group, 1985.

A Distant Mirror di Barbara W. Tuchman. Ballantine, 1978.

From Magic to Science di Charles Singer. Dover, 1958.

The Medium, the Mystic, and the Physicist, di Lawrence LeShan. Viking, 1974.

The Morning of the Magicians di Louis Pauwels & Jacques Bergier. Avon, 1968.

A Reader's Guide to Fantasy di Baird Searles et al. Avon, 1982.

Stolen Lightning: The Social Theory of Magic di Daniel L. O'Keefe. Continuum, 1982.

Van Nostrand's Scientific Encyclopedia, curata da Douglas M. Considine. Van Nostrand, 1976 (annual).



Post scriptum

Questo volume conclude la linea di gioco D&D® boxed rules set. Dozzine di avventure e altri accessori si possono trovare in rete (o per i collezionisti più appassionati), nei mercatini e nelle fiere. Avendo tutto a portata di mano, armandoti di immaginazione e di una semplice matita, le tue esperienze di gioco potranno così essere illimitate.

Simile al set originale pubblicato nel 1974, questo volume finale apre molte porte senza entrarvi. Sono infatti menzionate molte possibilità, ma i limiti di tempo e spazio (per semplici mortali come noi) ne hanno limitato la descrizione. Sta a te ora: sviluppa le informazioni fornite nel modo che desideri e divertiti.

Errata Corrige

D&D® Companion Set - Manuale del Giocatore

Pag. 4 - riga 16: invece di “combattimento a mani nude”, “combattimento corpo a corpo”.

Pag. 5 - righe 10 e 42: invece di “combattimento a mani nude”, “combattimento corpo a corpo”.

Pag. 6 - riga 1: invece di “combattimento a mani nude”, “combattimento corpo a corpo”.

Pag. 7 - riga 22: invece di “penalizzazione di -4 sul tiro”, “bonus di +4 sul tiro”.

Pag. 15 - righe 18,19,20,21: invece di “2d6 punti-ferita al non-morto”, “2d6 dadi-vita di non morti”

Pag. 16 - riga 35: manca il riferimento alla pagina che è pagina 21.

Pag.32 - riga 44: invece di “darà al druido un regalo”, “darà al mago un regalo”

Pag. 43 - riga 18: il raggio d'azione della nube è di 30 metri anziché 3 metri.

D&D® Companion Set - Manuale del DM

Pag. 37 - riga 1: invece di “carne in pietra”, “pietra in carne”.

Pag. 48 - riga 33: invece di “loro soffio”, “loro tocco”.

Pag. 54 - riga 23: invece di “qualsiasi colpita”, “qualsiasi vittima colpita”.

Pag. 56 - riga 43 (mostro “ombra”), pag. 57 - penultima riga e pag. 58 - riga 5: invece di “daga”, “pugnale”.

Pag. 58: il mostro “Furetto Gigante” è in realtà la “Donnola Gigante”.

Pag. 59: il mostro “Carogna Strisciante” è in realtà il “Verme-iena”.

Pag. 67 - riga 12: invece di “lich”, “cadavere”.

Pag. 69 - riga 8: oltre che con armi d'argento, il mostro può colpire anche con armi magiche.

Pag. 70: il mostro “Doppelganger” è in realtà il “Metamorfosis”.

Pag. 70 - penultima riga: il mostro “Djinni” è in realtà il “Genio”.

Pag. 78 - riga 37: invece di “infligge danni”, “infligge 20 danni”.



IMMORTALI: Manuale del DM - Indice

A		M	
Avatar	24	Magie, nuove	19
Avversari Immortali	23	Energia	19
Avversari Mortali	23	Materia	19
		Pensiero	19
		Tempo	20
		Movimento	6
C		O	
Campagna, la	14	Osservatori	16
Caratteristiche Fisiche	5		
Piano Astrale	6		
Piani Esterni	9		
Primo Piano	5		
Combinazioni	16		
Confini	12		
Contiguità Dimensionale	12		
Controllori	16		
Creature	27		
D		P	
Dimensioni	2	Piani di Esistenza	2
Aberrazioni	12	Piani di Origine	20
Confini	12	Accesso	21
Astrale-Etereo	12	Effetti Magici	20
Interdimensionale	13	Movimento	21
Interplanare	12	Piani Esterni	9
Effetti insoliti	12	Dimensioni	10
Infinito	3	Grandezza	10
Magia	12	Piano Astrale, il	6
Dimensioni Infinite	3	Contenuti	7
		Creature	7
		Effetti sulla magia	6
		Movimento	6
		Preparazione delle Avventure	25
		Tabelle	26
		Primo Piano, il	5
		Progetti	17
		Punti-Esperienza	23
		Avversari Immortali	23
		Avversari Mortali	23
G		R	
Galassia, la	6	Ricompense e Penalità	17
Giochi per Immortali	17		
Esplorazione	17		
Giochi con i Mortali	16		
Investigazione	17		
Giustizia degli Immortali	18		
I		S	
Identità Preesistenti	15	Scopi degli Immortali	15
		Sistema di Origine	5
		T	
		Terra	5
		U	
		Universo Multiplo, l'	2