

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

DUNGEONS & DRAGONS®

IMMORTALI: MANUALE DEL GIOCATORE



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.



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

Immortali: manuale del giocatore

di Frank Mentzer

Versione italiana: Enrico Ivaldi e
Chiara Musso
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

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

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

IKN

1986 TSR inc.
2001 IKN

SOMMARIO

Transizione.....	2
Sezione 1: Cambiamenti.....	3
Punti esperienza.....	3
Forme.....	3
Nome.....	3
Razza.....	3
Rango e livello.....	3
Allineamento.....	4
Classe armatura.....	4
Tiro del dado e tiro per colpire.....	4
Movimento.....	4
Punteggi abilità.....	4
Tiri salvezza.....	6
Tiri per colpire.....	7
Monete totali.....	7
Equipaggiamento.....	7
Sezione 2: Informazioni sulle nuove caratteristiche.....	8
Sfere.....	8
Opzioni e abilità.....	8
Sensi.....	8
Difesa e cura.....	9
Movimento.....	10
Ordine degli eventi nel combattimento.....	10
Forme di attacco.....	12
Sezione 3: Magia degli immortali.....	16
Costo del potere.....	16
Spiegazione dei termini.....	18
Sezione 4: Avanzamento delle caratteristiche.....	22
Livelli di avanzamento.....	22
Rango di avanzamento.....	22
Sezione 5: Il piano casa.....	23
Dettagli di partenza.....	23
Sviluppo.....	23
Effetti.....	23
Forme materiali.....	24
Creare una forma.....	25
Assumere una forma esistente.....	27
Sezione 6: Tabelle di riferimento.....	29

“Ce l’hai fatta!”

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Buon divertimento!

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

Joseph Addison (1672 – 1719)

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

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

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

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

Gli Immortali sono esseri che si trovano al di là dei mortali. In questo gioco, sono i supervisori di tutti gli universi multipli conosciuti. Possono apparire in forma umana, semiumana o in qualsiasi altra forma.

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

Non sono, però, i creatori originari dell'universo multiplo.

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

Alcuni esseri della mitologia, le divinità del mondo antico, sono stati indicati in questo gioco come Immortali e dotati di poteri ancora maggiori di quelli che erano loro attribuiti dagli antichi. Poiché si tratta sempre di un gioco, però, si è evitato di coinvolgere le religioni moderne, per quanto possibile. Se, nonostante ciò, dovreste trovare qualche elemento che risultasse offensivo nei confronti delle vostre convinzioni religiose, eliminatelo pure. Vi preghiamo inoltre di rispettare le idee di chi gioca insieme a voi come le vostre. Questo libro inizia con le informazioni di base necessarie per trasformare il personaggio da mortale ad



Immortale e spiega nuovi meccanismi di gioco. Benché si tratti di un manuale per il giocatore, dovrebbe leggerlo anche il Dungeon Master, perché riguarda cose che interessano anche lui.

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

Come sempre in D&D, però, tutto ciò non è che un suggerimento iniziale, uno spunto per la fantasia. L'argomento è così vasto che non lo si potrebbe esaurire in molti tomi e si può ampliare e modificare a piacere, rispettando un certo equilibrio di base e ricordando che lo scopo è, come sempre, quello di divertirsi.

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

Punti-Esperienza

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

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

Un Immortale-tipo agli inizi (Iniziato) ha dai 300 ai 500 PP. Di solito i maghi partono col maggior numero di PP, mentre i chierici ne hanno il minor numero. I semiumani possono averne qualsiasi numero, ma di solito ne hanno meno di 400.

Il totale dei PP di un personaggio ne determina lo status entro la gerarchia degli Immortali. Il miglioramento dello status comporta un aumento dei dadi-vita, dei punti-ferita, delle abilità, dell'influenza e della responsabilità del personaggio.

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

Oltre alla loro solita funzione, che è quella di rappresentare l'esperienza del personaggio, i Punti-Potere servono anche per il gioco vero e proprio: gli Immortali li spendono per creare vari effetti, magici o meno.

Questa è una modifica sostanziale ai meccanismi usuali di D&D, che riguarda ogni gioco che coinvolga gli Immortali. Scopo dei personaggi è ottenere sempre maggior Potere e tradurlo in maggior abilità ed influenza.

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

Il totale dei PP va segnato in due parti della scheda del personaggio: nel solito posto riservato ai PX (e qui rappresenta il totale attuale dei PP guadagnati) ed in un altro po-

sto, dove possa essere cambiato spesso (e qui rappresenta il Potere –variabile– a disposizione del personaggio). Quando si spendono PP temporaneamente, o quando vengono rigenerati, si modifica solo quest'ultimo totale: si modifica anche l'altro solo se la spesa o l'acquisizione di PP è definitiva.

Se il totale dei PP permanenti del personaggio dovesse scendere a zero, la forza vitale dell'Immortale si estinguerebbe. Nella vita mortale, invece, la forza vitale si misura in punti-ferita (vedi "Nome").

Forma

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

La forma materiale, o corpo, usata da un Immortale ne determina la classe dell'armatura, i tiri-salvezza ed altri particolari di base. Benché per i mortali il corpo sia tutt'altro che irrilevante, per gli Immortali è cosa del tutto accessoria; essi possono assumere qualsiasi forma ed ognuno ne usa regolarmente tre o più.

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

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

Quando il personaggio torna a visitare il Primo Piano può solo assumere la sua forma mortale d'origine, con tutte le sue pecche. Questa forma può essere modificata per magia, naturalmente, ma tornano in vigore tutte le caratteristiche del personaggio mortale, eccetto quelle riguardanti la sua mente (Intelligenza e Saggezza).

Il giocatore può scegliere l'età del personaggio ed un Immortale superiore può dotarlo di particolari abilità o di uno status speciale. Gli oggetti che facevano parte dell'equipaggiamento del personaggio da mortale non ricompaiono, dato che non sono mai scomparsi: ora sono nelle mani dei mortali sopravvissuti, che sono i loro legittimi proprietari. Il personaggio può, però, creare quasi tutto ciò che vuole per quel che riguarda l'equipaggiamento.

Nome

Il personaggio può usare ancora il suo nome da mortale, ma ne riceve altri due. Per sotto-

lineare il fatto che l'iniziato ha oltrepassato la vita mortale, ogni nuovo Immortale assume un nuovo nome comune, conosciuto ed usato da altri Immortali e da altri mortali quando diventerà famoso (il giocatore è libero di scegliere questo nome, entro eventuali limiti posti dal DM). Oltre a questo, però, l'Immortale acquisisce il vero nome, una parola strettamente e magicamente connessa alla forza vitale del personaggio. Gli Immortali scoprono il loro vero nome mediante la meditazione e di solito lo tengono rigorosamente segreto: nessuno può in alcun modo costringerli a rivelarlo e non ci sono altri mezzi per venire a conoscenza.

Il vero nome è legato all'esistenza del personaggio e chi possiede questo segreto può comandare o distruggere l'Immortale; parimenti, si può danneggiare un Immortale solo se se ne conosce il vero nome.

Spesso gli altri Immortali conoscono tutto il vero nome dell'Immortale o parte di esso. I mortali non lo conoscono quasi mai. Può succedere che gli Immortali ritengano opportuno rivelare parte del loro vero nome, di solito come parte d'un patto di alleanza indissolubile o per saldare un debito.

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

Razza

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

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

Rango e Livello

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

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

I livelli servono ancora ad indicare il progresso all'interno di ogni rango ed usano l'esperienza (che ora si calcola, però, in Punti-Potere) come unità di misura.

Nella Tabella 1 si trovano i vari livelli e titoli dei ranghi ed i valori in Punti-Potere ad essi corrispondenti.

Allineamento

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

Si possono applicare delle modifiche se succede che il personaggio non si accordi con l'allineamento favorito dalla Sfera prescelta (vedi "Sfere").

Classe dell'armatura

Un Iniziato ha Classe dell'armatura 0 (zero). Questo valore può essere a volte modificato in base all'equipaggiamento, sempre in base ai bonus ed alle penalità dettati dalle varie situazioni, mai in base al punteggio di abilità. Può anche essere migliorato spendendo Punti-Potere permanenti: in questo caso, la Classe dell'armatura è migliorata in modo definitivo ed irreversibile e non si può barattare per ottenere maggior Potere. La Classe dell'armatura varia leggermente, ma automaticamente, ad ogni cambio di rango, mentre il cambio di livello la lascia immutata.

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

Dadi-vita e Punti-ferita

Quando il personaggio diventa un Iniziato nella gerarchia degli Immortali ha 15 dadi-vita e 75 punti-ferita, anche se nella sua vita mortale ne aveva di più. Se riprende la sua forma mortale originaria, riacquista il numero di punti-ferita ad essa relativo. Alla fine del periodo di addestramento, quando da Iniziato diventa Temporale, il personaggio ha 20 dadi-vita e 100 punti-ferita.

Il totale dei punti-ferita della forma mortale precedente ha importanza solo se e quando quella forma viene ancora usata, con tutti i suoi limiti e le sue pecche.

L'Immortale ottiene i dadi-vita in più ad ogni passaggio di livello (entro uno stesso rango). Il numero dei dadi-vita del personaggio ne determina la capacità di colpire in mischia; se i dadi-vita sono molti, aumenta

anche la resistenza agli effetti delle magie che prevedono un limite per le dimensioni.

Si ottengono nuovi punti-ferita ad ogni livello e ad ogni rango: i Temporal guadagno 10 punti-ferita per livello, i Celestiali 20, gli Empirei 30 e gli Eterni 40. I punti-ferita sono ancora la misura della resistenza del corpo materiale del personaggio e non sono modificati da un basso o alto punteggio di Costituzione.

Una forma materiale che il personaggio crea per servirsene può avere al massimo un numero di punti-ferita pari al suo. Quando la forma scende a zero o meno punti-ferita, muore; il personaggio non muore, ma può fare molto poco fino a che non assume una nuova forma.

Per il numero esatto dei dadi-vita e dei punti-ferita corrispondenti ad ogni livello di Immortalità, vedere la Tabella 1.

Velocità

La velocità del personaggio dipende dalla forma che assume e dagli effetti della magia ad essa applicata: in genere, la velocità è la stessa della forma che si è assunta, ma può essere aumentata all'occorrenza di 10 metri per turno (3 metri per round) se si cammina e del doppio se si corre, mantenendo la stessa proporzione che c'era con le regole per i mortali. Esempio: un gigante delle tempeste ha velocità di 50 metri per turno (16 metri per round); un Immortale che ne assume la forma andrebbe a passo rapido ad una velocità di 60 metri per turno (20 per round) e correrebbe ad una velocità di 120 metri per turno (40 metri per round).

L'Immortale può anche attraversare i confini che separano i piani e le dimensioni; il viaggio transdimensionale richiede sempre una spesa, benché minima, di Punti-Potere. È necessario spendere Punti-Potere anche per i viaggi interplanetari in direzione dei Piani Esterni. Per i costi richiesti ed altri particolari, vedere i paragrafi "Piani Esterni", "Dimensioni" e "Poteri magici".

Punteggi di abilità

Il personaggio Immortale mantiene i sei punteggi di abilità che si usavano per definire la forma mortale e che si possono ricopiare sulla nuova scheda del personaggio. Benché il corpo mortale definito in base alle categorie di Forza, destrezza e Costituzione sia ora poco usato, quei termini si riferiscono ancora ad aspetti della forza vitale del personaggio e la mente del personaggio, definita in base ad Intelligenza, Saggezza e, in parte, al Carisma, resta la stessa. I punteggi di abilità modificano ancora i tiri per colpire e per i danni nel solito modo, ma non modificano più la Classe dell'armatura ed i tiri-salvezza. Per entrare in un rango, il personaggio deve possedere il punteggio minimo di abilità richiesto. Possono inoltre essere richiesti dei test di abilità nel corso del gioco. Le abilità

possono essere attaccate direttamente da altri Immortali o creature molto potenti.

Effetti diretti dei Punteggi di Abilità

Sebbene non modifichino più la Classe dell'armatura o i punti-ferita, i punteggi di abilità hanno altri effetti nel gioco. Per i primi cinque punteggi di abilità, vedere la Tabella 2 (Modificatori per punteggi di abilità), in cui è indicato un modificatore per ognuno dei punteggi possibili (da 1 a 100). Nella Tabella 3 sono indicati gli altri modificatori per il Carisma. Il modificatore si può applicare in modo diverso per ogni punteggio di abilità.

I modificatori si usano anche quando gli Immortali attaccano direttamente i punteggi di abilità di altri Immortali (per ulteriori dettagli, vedere "Combattimento - Forme d'attacco").

Far riferimento alle tabelle apposite e scrivere i modificatori adatti vicino al punteggio di ogni abilità, usando una matita, perché sia i punteggi che i modificatori cambiano continuamente nel corso del gioco.

Forza

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

Intelligenza

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

Saggezza

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

Destrezza

Questo modificatore riguarda certi tipi di combattimento senza armi (vedi "Combattimento").

Costituzione

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

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

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

Carisma

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

Reazioni: i meccanismi del gioco restano tali e quali. Il DM tira 2d6 per determinare a caso la reazione di ogni creatura o gruppo di creature incontrati. Applicare il modificatore sulle reazioni indicato solo se il personaggio Immortale parla alle creature in questione. Non effettuare del tutto il tiro per le reazioni se il personaggio usa la sua Aura per influenzarle.

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

Morale dei seguaci: si controlla il Morale dei seguaci dell'Immortale quando è il caso, servendosi della solita procedura (si tirano 2d6). I seguaci che hanno Morale 12 combattono fino alla morte se viene loro chiesto di farlo; altrimenti, agiscono normalmente in base alla legge di autoconservazione. Ogni Immortale con punteggio di Carisma di 21 o più può disporre a suo piacimento di questa fedeltà.

I bonus sul Morale assegnati quando il Carisma dell'Immortale è di 24 o più punti si applicano a tutti i tiri-salvezza di tutti i seguaci contro gli effetti prodotti da altri Immortali. Il personaggio può spendere tempo-

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

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

Talenti

Tre punteggi di abilità sono importanti in rapporto alla Sfera cui appartiene il personaggio: il primo corrisponde al Requisito Primario della classe di personaggi mortali correlata alla Sfera ed al Talento Primario di ogni personaggio di quella Sfera. Vengono poi indicati i talenti Secondario e Terziario, in ordine di importanza in relazione alla Sfera. Il totale di questi tre punteggi di abilità costituisce un nuovo dato, il Talento Superiore del personaggio, mentre il totale degli altri tre punteggi di abilità ne costituisce il Talento Inferiore.

Talenti Superiori (nell'ordine)

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

Talenti Inferiori (senza ordine)

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

Scrivi sulla scheda del personaggio le abbreviazioni "TS" (Talent Superiore) e "TI" (Talent Inferiore) ed indica per ognuno di essi i nomi delle abilità ed il punteggio totale. Per trovare il modificatore totale per il talento usa il modificatore per le reazioni derivato dalla Tabella 3 (quella per il Carisma). Trova anche la somma dei modificatori per punteggi di abilità che si applicano ad ogni talento ed indica anche quei modificatori cumulativi.

Aumentare i punteggi di abilità

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

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

Un requisito indispensabile per il passaggio ad un rango superiore è l'aumento fino al massimo consentito di tutti e tre i punteggi che compongono il Talento Superiore dell'Immortale. Se il totale del TS del personaggio non raggiunge il massimo, questi non può avanzare al rango successivo. Per altri particolari, vedere "Aumentare di rango".

Si può acquistare in qualsiasi momento qualsiasi numero di punti, purché si abbiano Punti-Potere sufficienti. Un personaggio non può spendere volontariamente Punti-Potere se questo dovesse ridurre il totale al di sotto del minimo richiesto per il rango cui appartiene, come risulta dalla Tabella 1.

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

Diminuire i punteggi di abilità

I punti delle abilità si possono trasformare in Punti-Potere. L'unico limite è che non si può abbassare il punteggio di un Talento Superiore al di sotto del minimo richiesto dal rango. Ogni punto si può trasformare in 5 PP. Se si verifica un aumento di questo tipo, si modificano sia i PP temporanei che quelli permanenti, oltre a diminuire il punteggio di abilità.

Di rado i punteggi di abilità vengono diminuiti in questo modo, però costituiscono una riserva di Potere per un Immortale che ne abbia necessità. I punteggi delle abilità che formano il Talento Superiore non vengono quasi mai diminuiti, ma quelli delle abilità del Talento Inferiore non influiscono sull'avanzamento di rango e si possono manipolare tranquillamente. Naturalmente questa deve essere un'azione volontaria da parte dell'Immortale, che non può esservi in alcun modo costretto. I punti di abilità trasformati in Punti-Potere si possono poi riacquistare allo stesso modo (benché si debba accettare nel cambio una perdita secca).

Sebbene un personaggio non possa scendere volontariamente al rango inferiore

spendendo PP permanenti, può, però, essere costretto a spendere Punti-potere ed a scendere di rango.

Usare i punteggi di abilità nel gioco

Prove di abilità

Nel gioco, i punteggi di abilità del personaggio possono essere importanti per risolvere dei problemi che costituirebbero una sfida anche per un Immortale e che possono portare il DM a richiedere una prova di abilità.

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

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

Una prova di abilità normale, senza modificatori, è difficile da superare per la maggior parte degli Immortali. Un Empireo Novizio fallirà la metà delle prove cui sarà sottoposto, anche quando sarà messa alla prova una delle abilità del suo Talento Superiore. Sono, perciò, molto comuni i modificatori, che si applicano a discrezione del DM: si sommano i bonus e si sottraggono le penalità e, per variare il livello di difficoltà, si può anche usare un diverso numero e/o tipo di dadi.

Per superare le prove di abilità si possono sommare i punteggi di abilità di due o più Immortali; quel che ad un Immortale può sembrare quasi impossibile può diventare facile per due o tre Immortali uniti.

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

Modificatori per...

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

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

Prove del Talento

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

Attacchi alle abilità

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

Tiri-salvezza

I tiri-salvezza di un Immortale sono determinati dalla forma da esso assunta o creata. Un Immortale in forma mortale può scegliere tra vari tipi di tiri-salvezza. Se vuole camuffarsi da mortale, usa per lo più i tiri-

salvezza normali, determinati in base al tipo ed al livello del personaggio o del mostro prescelto. Naturalmente ogni attacco mentale proveniente da esseri mortali è destinato al fallimento, benché l'Immortale possa fingere di essere stato colpito per non dare nell'occhio. Se invece all'Immortale interessa più la conservazione della forma mortale che il suo "anonimato", può fissare i tiri-salvezza a qualsiasi livello, fino ad un minimo di 2 (fallirebbe solo con un 1 naturale) e cambiarli all'occorrenza, senza dover spendere Punti-Potere per farlo.

Un Immortale che non abbia forma mortale è immune rispetto a tutti gli effetti di origine mortale ed alla maggior parte degli attacchi provenienti da Immortali: solo un Colpo Mentale o un Risucchio di Potere (vedi "Nuovi tiri-salvezza") possono avere un qualche effetto su di un personaggio allo stato incorporeo.

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

I nuovi tiri-salvezza dell'Immortale si applicano solo quando l'Immortale assume forma incorporea o comunque non mortale; quando assume la forma mortale d'origine, si applicano i tiri-salvezza ad essa relativi.

Quando si usano i nuovi tiri-salvezza

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

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

Si usa il tiro contro il *Colpo fisico* in caso di impatto o altro attacco che infliggerebbe un certo numero di danni.

Si usa il tiro contro il *Colpo mentale* in caso di attacco (magico o meno) che possa danneggiare la mente dell'Immortale.

Nuovi tiri-salvezza e vecchi tipi di attacchi

Raggio della Morte: usare il tiro-salvezza contro il Risucchio di Potere

Veleno: vedi "Costituzione" (pag. 5) – nessun effetto

Bacchetta magica: tiro-salvezza contro la Magia

Paralisi: tiro-salvezza contro il Risucchio di Potere

Pietrificazione: usare l'Attacco di tipo Fisico
Verga/Bastone magico/Incantesimi: tiro-salvezza contro la Magia

Armi a soffio e soffio di draghi mortali: se l'attacco si può schivare, effettuare una prova di Destrezza (vedi sopra) tirando 3d20. Se il tiro riesce, non ci sono danni. Se fallisce, viene inflitta la metà dei danni (eventualmente modificata con mezzi magici)

Armi a soffio e soffio di draghi immortali: usare l'Attacco di tipo Fisico

Come per i mortali, un tiro-salvezza riuscito indica che viene inflitta la metà dei danni o non viene inflitto alcun danno, a seconda del tipo di attacco usato, oppure che non avviene alcun cambiamento.

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

Tiri per colpire

Si usa ancora il sistema solito per gli attacchi in mischia. L'attaccante tira 1d20 e fa riferimento alla tabella dei tiri per colpire (Tabella 5) per trovare la Classe dell'armatura colpita. Se la Classe dell'armatura attuale del bersaglio è pari o inferiore alla Classe dell'armatura colpita, l'attacco riesce e si possono determinare i danni inflitti.

Probabilmente non ci sarà bisogno di tenere un registro permanente dei tiri per colpire necessari al personaggio se si tratta di un Iniziato, mentre sarà il caso di farlo per un personaggio del rango di Temporale o di un rango superiore.

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

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

Modificatori del tiro per colpire

Quando sulla tabella compare il numero 20, si ripete sempre per cinque volte sulla riga dei tiri per colpire. In pratica, questo si traduce in un bonus del 20% (aumento della CA di quattro unità) ogni volta che si ottiene un 20 naturale col tiro per colpire, mediante il sistema seguente. Se un tiro per colpire diventa 20 o più grazie ai bonus, smettere di aggiungere i bonus ed usare invece il primo 20 della serie adatta della tabella. Se invece il tiro per colpire è un 20 naturale senza modificatori, usare l'ultimo 20 della serie.

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

Beni Materiali

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

Equipaggiamento (Normale o Magico)

Come per i soldi, è possibile creare o accumulare oggetti di ogni tipo, ma questi non hanno alcun valore e sono di scarsa utilità, a meno che non si abbia a che fare con i mortali. C'è un solo tipo di oggetto magico che possieda un valore reale: si tratta di oggetti che sono prodotti da Immortali e si chiamano Artefatti. Di essi abbiamo parlato nel *Set Master* di D&D. hanno poteri analoghi a quelli degli Immortali, benché molto più limitati.



Nella parte precedente abbiamo modificato e riesaminato elementi di personaggi già esistenti. A questo punto il personaggio sembrerebbe un essere potentissimo e lo è, ma l'Immortalità comporta anche altre cose che occorre conoscere, particolari che si sono sempre dati per scontati, come ad esempio i cinque sensi, verranno ora rimessi in discussione. Inoltre, il personaggio acquisterà altri elementi del tutto nuovi.

Sfere

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

Sentiero	Sfera
Dinasta	Tempo
Eroe	Pensiero
Modello	Energia
Dotto	Materia

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

Queste sono le cinque Sfere di Potere, che puoi esaminare prima di decidere.

1. Materia

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

2. Energia

Classe favorita: Maghi
Allineamento: Caotico
Elemento: Fuoco
Aura: Disordine ed unicità
Scopo: creare energia e movimento
Interazioni: si oppone ai tentativi di creare ordine da parte del Pensiero, resiste agli

attacchi del Tempo, costringe la materia al cambiamento

3. Tempo

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

4. Pensiero

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

5. Entropia

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

Opzioni ed Abilità

Un Immortale incorporeo è molto limitato per quanto concerne le sue possibili azioni: è proprio per questo che gli Immortali assumono delle forme fisiche. Queste forme sono, però, più potenti di qualsiasi involucro mortale, perché devono rispondere a molte funzioni speciali. Le caratteristiche delle altre forme assunte dagli Immortali determinano molte delle loro abilità.

Le leggi naturali che conosciamo nel nostro mondo non si applicano all'universo multiplo di D&D, che è basato su combinazioni dei quattro elementi e delle Sfere. Nel pensare a tutte le varie abilità del personaggio, vecchie e nuove, occorre considerare questa diversa natura. Non fidarti dell'istinto, il tuo subconscio, abituato al mondo reale da così tanto tempo, ti porterebbe spesso a deduzioni che sarebbero sbagliate nel contesto dell'universo multiplo quale appare nel gioco. L'insolito ed il bizzarro sono materia comune in un universo multiplo in cui la forma segue la funzione.

Sensi

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

Un Immortale incorporeo è in grado di sentire ed interpretare suoni ed energia luminosa di ogni tipo, ma, se è privo di forma, non possiede olfatto, né gusto, né tatto.

Un Immortale in forma mortale può "parlare" creando vibrazioni in un modo che possa essere sentito ed interpretato dai mortali. Di solito la forma normale dell'Immortale è dotata di organi vocali simili, che non vengono, però, usati allo stesso modo se non di rado. L'imperfetta costituzione di un organismo mortale fa sì che attraverso la bocca, che è l'organo che produce la voce, passino anche aria, acqua e cibo. Un Immortale, invece, parla mediante un organo che ha l'unico compito di emettere la voce.

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

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

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

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

a differenza dei mortali, egli è in grado di disattivare il meccanismo dolorifico dopo averne preso coscienza.

Ogni Immortale ha un senso aggiuntivo, la capacità di percepire ed usare l'Aura, manifestazione fisica creata dai viventi. Può comunicare con altri Immortali mediante quest'Aura, senza spendere Punti-Potere. La distanza massima a cui si può comunicare mediante l'Aura è di 40 metri per ogni punto di potenza dell'Aura (numero determinato in base al Carisma, vedi Tabella 3) o di 900 metri per un Gerarca.

Difese e Recupero

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

Anti-Magia

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

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

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

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

L'A-M portata, con mezzi magici, fino al 100% non può essere colpita da alcuna forza esterna.

Recupero di Punti-Potere

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

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

Recupero delle Energie Fisiche

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

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

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

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

Inclinazione

La relazione tra un immortale ed un Piano di esistenza qualsiasi si può definire "inclinazione" del Piano e può essere favorevole, neutrale oppure ostile. Dovunque si trovi un Immortale, il ritmo di rigenerazione dei suoi Punti-Potere, dei suoi punti-ferita e dei suoi punti di abilità è determinato dall'inclinazione del Piano o della Dimensione in cui si trova. Un Immortale che esiste contemporaneamente su Piani diversi (di solito sul suo Piano d'Origine e su uno o più altri Piani) deve applicare l'inclinazione meno favorevole tra tutte.

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

Inclinazione di Piani specifici

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

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

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

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

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

Favorevoli: Terra e Materia

Neutrali: Fuoco, Aria, Energia e Pensiero

Ostili: Acqua e Tempo

Inclinazione locale

Un Immortale completamente immerso in materia di elemento non magico deve tener conto dell'inclinazione come se si trovasse sul Piano dell'Elemento corrispondente.

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

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

Movimento

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

Movimento Universale

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

La velocità universale massima per un Immortale incorporato è di 38 km (la larghezza di un normale esagono di una mappa per campagna su grande scala) per round e di 13.824 km all'ora. Questa prodigiosa velocità deriva dalla relativa indipendenza del personaggio dai limiti della materia e del tempo quando si trova allo stato incorporato e può passare liberamente attraverso gli oggetti e le magie.

Quando un personaggio ha forma materiale, la sua velocità di base per il movimento universale su qualsiasi superficie è di 40 metri per turno (13 metri per round); può volare ad una velocità di 120 metri per turno (40 metri per round) o assumere forma gassosa, andando ad una velocità di 240 metri per turno (80 metri per round). Queste ultime velocità sono le stesse che si possono ottene-

re con un incantesimo *viaggiare*, ma si possono ottenere quando si vuole senza spendere Punti-Potere. Si tratterà inoltre di effetto non magico e pertanto non attaccabile dall'Anti-magia o da incantesimi *dissolvi magia*.

Durante un qualsiasi round, l'Immortale può assumere forma gassosa, percorrere tutta la distanza consentita (80 metri) e poi riprendere la forma normale: tutto ciò conta un'azione normale (cioè il movimento).

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

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

Movimento Interplanare

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

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

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

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

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

I mortali possono effettuare il *teletrasporto* solo in un contesto tridimensionale, partendo da ed arrivando in una destinazione che si trova sulla terra o su di un'altra superficie. Ogni tentativo di diverso tipo può rivelarsi disastroso, portandoci al completo disorientamento del mortale e rendendo il *teletrasporto* casuale. La scarsa familiarità con la destinazione comporta un certo disorientamento ed introduce un elemento di casualità, come risulta dalla descrizione dell'incantesimo a pag. 16 del set Expert di D&D.

Movimento Interdimensionale

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

Di solito gli Immortali esistono nelle prime tre dimensioni, ma possono esplorare anche gli altri spazi dimensionali (prodotti da qualsiasi combinazione di tre dimensioni). Esistono anche molte altre dimensioni, per lo più inesplorate anche per gli Immortali, nelle quali gli Immortali (e gli altri) possono entrare. Alcune creature esistono solo sulla terza, quarta e quinta dimensione e vedono le creature delle prime tre dimensioni come mostri. Può succedere che fuggano entro altre dimensioni.

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

Movimento Tridimensionale

Come giocatore, avrai certo avuto dei problemi per rappresentare il movimento in volo o sott'acqua mediante le miniature. In molte situazioni può essere utile limitare le superfici di gioco a due sole dimensioni, ma può essere anche limitativo nei casi in cui si è detto. Non sarà facile mettere le miniature nella loro giusta posizione, mantenendo le proporzioni per ogni distanza: il volo, per esempio, comporta spesso brusche variazioni di quota e di distanze.

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

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

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

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

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

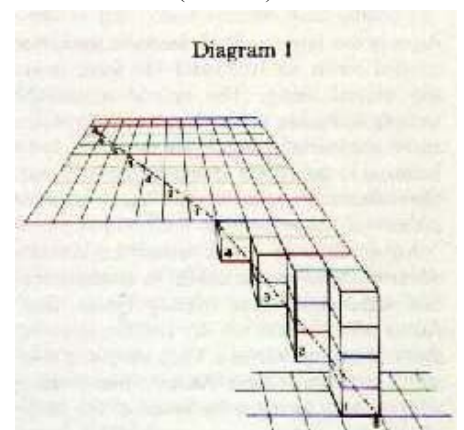
Il movimento tra questi cubi immaginari in senso orizzontale o verticale si tratta come il movimento normale; ogni mossa conta come un'unità di distanza (normalmente 1,5 o 3 metri, come si è deciso prima per la griglia). Una mossa diagonale in direzione orizzontale o verticale ha la stessa lunghezza che appare sulla mappa, cioè un riquadro e mezzo.

Le mosse diagonali in direzione diagonale verso l'alto o verso il basso, però, contano come un riquadro e $\frac{3}{4}$ (3 riquadri e $\frac{1}{2}$ per due mosse) e si definiscono "diagonali lunghe".

Noi poveri mortali possiamo raramente visualizzare i problemi di orientamento in ambiente tridimensionale ed assenza di gravità, ma questa è la situazione normale dei personaggi che si trovano sul Piano Astrale. Tutti i personaggi che si trovano in circostanze simili devono accordarsi per definire una posizione come "alto" ed il suo contrario "basso".

Valutare la distanza tridimensionale

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



Ordine degli Avvenimenti in Combattimento

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

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

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

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

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

Forme d'Attacco

Ora il tuo personaggio può usare alcuni nuovi tipi di attacchi. Quando i calcoli richiedono l'uso del livello del personaggio (come nel caso di effetti degli incantesimi o del combattimento), considera che un Immortale ha, in pratica, un "livello" pari al doppio dei suoi dadi-vita. Esempio: il Gerarca di una qualsiasi Sfera (45 dadi-vita) si tratta come un personaggio di novantesimo livello. Questo livello (il 90°) è poi il massimo possibile per qualsiasi personaggio.

Attacchi Diretti Utilizzabili dagli Immortali

Tipo di attacco	Possibile vittima	Distanza massima	Effetto dell'attacco	Cura dell'effetto
Aura	Mortale	A vista	Timore/terrore	Tempo o incantesimo
Fisico	Qualsiasi	Vedi arma	Diminuzione PF	Incantesimo Cura
Magico	Qualsiasi	Vedi effetto	Vedi effetto	Vedi effetto
Potere	Immortale	A vista	Diminuzione PP	Tempo
Abilità	Immortale	A vista	Diminuzione PA	Tempo o Potere

1. Aura

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

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

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

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

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

L'Aura ha delle leggere limitazioni riguardo al campo d'azione, ma si può usare senza spendere Punti-Potere. Il numero massimo di creature colpite in un round è pari al modificatore indicato alla Tabella 2 in corrispondenza al punteggio di Intelligenza del personaggio. Per esempio, un Immortale con Intelligenza 39 può usare l'Aura su 9 creature per round al massimo. Questo limite si applica a prescindere dalle dimensio-

ni delle vittime o dal risultato dei tiri-salvezza successivi.

Il potere dell'Aura degli Immortali supera la resistenza della maggior parte dei mortali. Quando un Immortale sceglie di servirsene, la vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi usando il numero di base indicato secondo la classe o la descrizione del mostro. Questo numero non è modificato dall'equipaggiamento, da effetti di incantesimi o punteggi di abilità. Si applicano, però, due nuovi modificatori: il primo riguarda la forza dell'Aura, determinata in base al Carisma dell'Immortale (vedi Tabella 3) ed il secondo, piuttosto raro, consiste in un bonus concesso da un altro Immortale. Qualsiasi Immortale può concedere un bonus sui tiri-salvezza ad un mortale, spendendo Punti-Potere. Applicare tutti i modificatori al tiro vero e proprio, non al tiro-salvezza di base; ogni risultato modificato di 1 o meno si considera fallimento.

Dato che l'Aura si può usare continuamente senza spendere Punti-Potere, le vittime che resistono ai suoi effetti possono essere costrette ad effettuare un nuovo tiro-salvezza ad ogni round. La frequenza dell'uso dell'Aura è unicamente a discrezione dell'Immortale. La sua intensità è fissa e non si può farla aumentare o diminuire.

Dopo che un Immortale si è servito della Riverenza per rendere il mortale vittima del suo charme, può variarne gli effetti a piacere, senza spendere Punti-Potere. Lo charme paralizzante della Riverenza si può invertire, ridurre o togliere. Se lo si inverte, diventa terrore (senza tiro-salvezza). Se lo si riduce, diventa nient'altro che un potente charme, che rispetto alla Riverenza lascia molte maggiori possibilità di conversazione e di movimento. Se lo si toglie, lo stato mentale della vittima torna ad essere quello normale. La Riverenza si riduce automaticamente a charme quando l'Immortale si trova oltre il

raggio d'azione dell'Aura (cioè non può vedere il mortale né essere visto da lui).

Lo charme degli Immortali ha un effetto molto superiore a quello dei mortali nelle sue varie forme. La durata esatta della Riverenza, oppure la somma della durata della Riverenza e dello charme successivo, è doppia rispetto a quella prodotta da un normale incantesimo di charme. La durata dello charme dipende dall'Intelligenza della vittima. Per trovare i punteggi di Intelligenza di tutti i mostri, vedere il MDM del *Set Master* di D&D, alle pagine 34-40. Il Terrore dura circa 3 turni (30 minuti) e si può ridurre (a discrezione del DM) di un round per ogni punto di Intelligenza della vittima. Il ricordo del terrore non svanisce in fretta. Una volta che l'Aura è stata usata per indurre Terrore in una creatura, la vittima non può avere Riverenza per quello stesso Immortale se non dopo che sono passati altri 3 turni. L'Immortale che crea il Terrore può toglierlo quando vuole, senza pagare Punti-Potere; non può, però, invertirlo o ridurlo.

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

2. Combattimento Fisico (Mischia)

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

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

Combattimento con armi

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

Le armi dei mortali recano pochi danni agli Immortali. Qualsiasi Immortale in forma normale può, disarmato, infliggere con un

solo pugno più danni delle più potenti armi dei mortali, anche magiche.

La sua forza permette all'Immortale di usare spesso grossi oggetti solidi come armi da lancio. Spetta al DM definire le probabilità di riuscita di queste azioni (applicando una prova di Forza modificata) e scegliere la gittata ed il danno. In genere, la difficoltà della prova è direttamente proporzionale alle dimensioni dell'oggetto lanciato ed al punteggio di Forza dell'Immortale. In ogni caso, il vostro DM da direttive più precise in merito.

Combattimento senza armi

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

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

Lotta: calcolare il fattore di lotta della forma normale sommando i dadi-vita e la Classe dell'armatura del personaggio ed aggiungervi 10. La CA non viene sottratta, nonostante si tratti di numero negativo. Applicare tutte le regole già note. Le modifiche della classe per gli Immortali, previste dalla regola opzionale #2, sono le seguenti:

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

Ricalcolare normalmente il fattore di lotta per la forma mortale, ma usando come punto di partenza i dadi-vita del personaggio (anziché la metà del livello di esperienza da mortale).

3. Attacchi con la Magia

Quando è allo stato incorporeo, l'Immortale può usare incantesimi o creare effetti magici di alcun genere, ma è, d'altra parte, immune alla magia. In forma mortale o normale, invece, il personaggio può usare il Potere per creare qualsiasi effetto di incantesimo. Si possono creare anche effetti che non corrispondono ad alcun incantesimo mortale.

Il costo per produrre un effetto magico varia da 1 a 160 PP ed è determinato in base all'effetto, alla Sfera che lo controlla ed alla Sfera di appartenenza dell'Immortale. Per

ulteriori informazioni sugli effetti magici, provocati da incantesimi o meno, vedere *Magia degli Immortali*.

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

Per tutti gli effetti magici diretti contro la forma mortale del personaggio si applicano i suoi tiri-salvezza da mortale. Si applica il suo nuovo tiro-salvezza contro gli Incantesimi (Tabella 4) quando, l'Immortale è in qualsiasi altra forma. Le immunità e le resistenze tipiche della forma assunta si applicano prima di effettuare il tiro-salvezza e di applicare gli altri modificatori.

4. Attacchi col Potere

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

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

Il DM ed i giocatori possono scegliere uno dei due tipi di combattimento col Potere, semplice o avanzato. Le sole differenze tra i due consistono nei tipi di forme d'attacco a disposizione e nei loro effetti. Le procedure e tutto il resto sono uguali in entrambi i casi. Il combattimento col Potere è quasi esclusivamente aggressivo. Di solito la vittima si difende attaccando in risposta ad altri attacchi.

Azioni e Costi

Le tre azioni possibili in un combattimento col Potere sono: scudo, sonda, attacco. Ognuna di esse richiede la spesa di Potere: lo scudo e la sonda costano 5 PP ciascuno, mentre il costo di un attacco dipende dal metodo di gioco usato – 20 PP per il metodo di combattimento semplice e qualsiasi quantità di PP fino ad un massimo di 500 PP per il metodo avanzato.

Effetti

Uno *scudo* annulla tutte le sonde usate nei confronti del personaggio durante quel round, ma non ha altri effetti.

Una *sonda* è un dispositivo per la raccolta di informazioni. Ha durata di 1 round e si

può usare su di una creatura. Servendosi della sonda, l'Immortale può individuare l'esistenza di Sfera, Punti Potere, punti-ferita, Anti-Magia e forza vitale, benché non sia in grado di determinarne la quantità. Ogni volta che individua l'esistenza, in qualsiasi quantità, di questi elementi, la sonda dà responso positivo. Non offre informazioni sulle categorie che non si applicano alla creatura sondata, né sulle creature che usino uno scudo. In un round l'Immortale può iniziare un sondaggio o un attacco. Ma non entrambe le cose. Una sonda può avere diversi effetti, a volte anche molto dannosi, su certe forme di vita provenienti da altre dimensioni, come si dirà nella descrizione delle creature.

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

Raggio d'azione

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

Procedure

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

Se un Immortale è bersaglio di un attacco mediante Potere, il personaggio può ignorarlo oppure rispondere. Se l'attacco è ignorato, il personaggio si considera automaticamente come perdente quando all'attacco si applicano i risultati del combattimento. Se il personaggio sceglie di rispondere, deve scegliere

una forma d'attacco da usare in risposta ed i risultati di combattimento si applicano normalmente.

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

Fermare il tempo

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

Risultati di Combattimento

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

Quando due avversari si attaccano per mezzo del Potere, possono entrambi subire perdite di Punti Potere come risultato del combattimento. La quantità esatta dipende dall'attacco usato. Chi perde può effettuare un tiro-salvezza contro il Risucchio di Potere al momento in cui si applicano i risultati. Se il tiro-salvezza riesce, le perdite sono dimezzate (arrotondate per eccesso).

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

Combattimento col Potere di tipo Semplice

Questo metodo contempla tre diversi tipi di attacco: Spinta, Cambiamento ed Avvolgimento. Essi si usano per affrontare, devia-

re o contenere (rispettivamente) il potere contenuto in un attacco incombente.

Qualsiasi attacco può essere prodotto al costo di 20 PP. Se entrambi gli avversari scelgono la stessa forma d'attacco, non c'è vincitore né sconfitto e non ci sono perdite. Se invece i modi di attacco sono diversi, far riferimento alla tabella seguente per vedere chi vince. Chi perde deve dedurre 40 PP (o 20 PP, se il tiro-salvezza è riuscito) come risultato del combattimento.

Vincitori del Combattimento col Potere (Metodo Semplice)

	Spinta	Cambia- mento	Avvolgi- mento
Spinta	Parità	Spinta	Avvolg.
Cambia.	Spinta	Parità	Cambia.
Avvolg.	Avvol.	Cambia.	Parità

Combattimento col Potere di tipo Avanzato

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

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

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

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

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

Risultato Tattico (Solo metodo Avanzato)

Chi è sconfitto in un round di combattimento col Potere di tipo avanzato deve, oltre alla perdita di Potere, applicare un risultato tattico, che viene determinato in base al tipo di attacco usato dal vincitore.

Tutti i risultati tattici vengono applicati quando si risolve il combattimento col Potere, prima di tutti gli eventi successivi alla mischia. Gli effetti tattici degli attacchi con Cambiamento, Blocco ed Avvolgimento durano solo fino alla fine del round di mischia in cui si sono verificati e svaniscono prima

che vengano dichiarate le intenzioni per il round successivo.

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

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

Presa: la vittima non può più muoversi per il resto del round. Inoltre, a differenza di quanto accade con altri risultati, questo effetto tattico dura fino a che la vittima non effettua un tiro-salvezza riuscito contro il Risucchio di Potere. L'Immortale può ancora usare il combattimento col Potere e la magia e persino effettuare attacchi fisici, se il bersaglio è alla sua portata. Il primo tiro-salvezza si può effettuare all'inizio della fase delle Intenzioni del round successivo e poi ripetere ad ogni round seguente, fino a che non riesce.

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

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

Vincitori di Combattimenti col Potere (Metodo Avanzato)

	Spin.	Avv.	Bloc.	Presa	Cam.
Cam.	Sp	Ca	Ca	Pr	Par.
Presa	Sp	Av	Pr	Par.	Pr
Bloc.	Bl	Bl	Par.	Pr	Ca
Avv.	Av	Par.	Bl	Av	Ca
Spin.	Par.	Av	Bl	Sp	Sp

Opzioni di Difesa (Metodo Avanzato e Semplice)

Un personaggio può usare l'Avvolgimento per bloccare tutti gli attacchi mediante Potere in arrivo. Questa azione viene dichiarata in modo speciale durante la fase delle Intenzioni. Un personaggio non può usare questa opzione di difesa durante un round in cui

abbia iniziato attacchi mediante Potere oppure abbia risposto ad essi.

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

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

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

5. Attacchi ai punteggi di abilità

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

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

Immagina ogni attacco a punteggio di abilità come una prova. Chi vince è di solito la creatura col punteggio più alto, ma non è sempre così. Gli attacchi ai punteggi di abilità fisiche sono quelli in cui gli avversari entrano in contatto fisico tra loro, per vedere chi

ha più forza, agilità o vigore, mentre quelli diretti contro le abilità mentali mettono alla prova in modo simile l'intelligenza, la sagacia o l'attitudine al comando dei contendenti o possono perciò avvenire anche a lunga distanza.

Attacchi di tipo Fisico

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

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

Attacchi di tipo Mentale

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

L'attaccante deve dichiarare il tipo esatto di attacco durante la fase delle Intenzioni del round. Una volta dichiarato, l'attacco si può evitare solo interrompendo la comunicazione. Se entrambi gli avversari si trovano nella stessa area, come nel caso di una mischia, uno può continuare ad attaccare l'altro in questo modo nonostante il volere della vittima e non è necessario tiro per colpire.

Il difensore può impedire degli attacchi ad abilità mentali isolando l'attaccante (o gli attaccanti) oppure andandosene abbastanza lontano da rendere impossibile la comunicazione. Le voci degli Immortali possono essere molto più forti di quelle dei mortali.

Risultati

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

La vittima di un attacco alle abilità può scegliere di non difendersi, ma questo avrebbe conseguenze gravi. La vittima potrebbe usare solo il risultato del tiro di 1d6, senza aggiungervi il modificatore.

Quando i punteggi delle abilità cambiano in seguito ad attacchi di questo tipo, ricordati di cambiare di conseguenza anche i modificatori. Il cambio nei modificatori avviene simultaneamente al cambio di punteggio.

I punti di abilità guadagnati mediante questi attacchi sono acquisizioni temporanee e durano solo per 6 turni. È possibile superare i limiti imposti per la classe, ma non il punteggio massimo (100). Anche i punti di abilità perduti si perdono solo temporaneamente. Ogni punteggio di abilità si rigenera allo stesso ritmo del Potere e dei suoi punti-ferita (determinato in base all'inclinazione; vedi pag. 9). Tutti i punteggi di abilità si rigenerano simultaneamente senza spesa di Potere. Un Immortale può spendere Punti-Potere temporanei per accelerare il recupero oppure aumentare con la magia i punteggi abbassati.

Sezione 3: Magia degli immortali

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

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

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

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

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

Costi in Punti-Potere

Il costo in PP per creare un effetto magico si calcola moltiplicando il costo in PP di base per un fattore, che traduce in aumento dei costi in PP gli effetti di dominanza ed opposizione.

Il costo in PP di base è determinato dal livello dell'incantesimo e/o dai dettagli dell'effetto in questione e varia da 1 a 20 PP. Il moltiplicatore è 1, 2, 4 o 8.

Immagina che le quattro Sfere si trovino lungo una circonferenza che rappresenti gli elementi dominanti: la Terra domina sull'Aria, l'Aria sull'Acqua, l'Acqua sul Fuoco, il Fuoco sulla Terra (vedi *Set Companion* di D&D, MDM pag. 20). Quando la magia avviene nella Sfera di appartenenza del personaggio, si applica il costo di base, che viene raddoppiato ad ogni passaggio di questo cerchio. I fattori risultanti vengono indicati nella tabella che segue. Puoi anche ricopiare sulla scheda il cerchio degli Ele-

menti, perché è importante per molti aspetti del gioco.

Fattori delle Sfere per Effetti Magici

Sfera dell'Immortale	Sfera dell'Eff. Mag.			
	Mat.	Ene.	Tem.	Pen.
Materia	1	8	4	2
Energia	2	1	8	4
Tempo	4	2	1	8
Pensiero	8	4	2	1

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

	Sfera	Costo	
		base	Fatto.
<i>Campo di forze</i>	Mat.	16	1
<i>Luce perenne</i>	Ene.	8	2
<i>Blocca persone</i>	Tem.	4	4
<i>Scaccia paura</i>	Pen.	2	8

Durata degli incantesimi

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

Limiti nell'Uso

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

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

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

Livello di chi lancia l'incantesimo

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

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

Note Generali sulle Tabelle S1-S4

Uso delle Tabelle

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

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

La maggior parte degli effetti magici non prodotti con incantesimi viene trattata nella descrizione degli Artefatti, alle pagine 104-152 del MDM del *Set Master* di D&D. Ce ne sono anche altri, ma non sono che estrapolazioni di quelli già noti e non necessitano di ulteriori spiegazioni.

Cambiare il Raggio d'azione e la Durata

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

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

Evocazione e Convocazione

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

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

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

Danno

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

Per qualsiasi effetto che comporti un numero considerevole di dadi da tirare, il DM può usare il metodo del danno medio invece di far tirare i dadi. Questo permetterà di sveltire parecchio il gioco, perché, anziché continuare a tirare i dadi, basterà una semplice moltiplicazione. Consigliamo anche altre varianti di questo metodo, come ad esempio sottrarre o sommare una quantità fissa o determinata a caso, in modo da rappresentare la normale varietà dei risultati casuali. Nell'esempio di qui sopra, si vedrebbe subito che la *Palla di fuoco* infligge-

rebbe 158 punti di danni se si usasse una media di 3,5 punti di danno per ogni dado. Si potrebbe variare leggermente con 2d20-20, con una gamma di valori compresi tra -18 e +20.

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

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

La media per la maggior parte dei tipi di dadi e di bonus o penalità, da -3 a +3, è indicata nella tabella sottostante. Per gli altri dadi o modificatori, applicare le direttive seguenti.

Tipo di Dado	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
1d1	1.0	1.25	1.75	2.5	3.25	3.75	4.0
1d6	1.5	2.0	2.667	3.5	4.333	5.0	5.5
1d8	2.25	2.875	3.625	4.5	5.375	6.125	6.75
1d10	3.1	3.8	4.5	5.5	6.4	7.2	7.9
1d12	4.0	4.75	5.583	6.5	7.416	8.25	9.0

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

Effetti sulla Mente

La descrizione di alcuni incantesimi che interessano la mente può specificare che tali effetti sono permanenti, cioè che durano all'infinito se non sono curati o dissolti in qualche modo. Tutto ciò vale solo per i mortali. Un Immortale che ne resti vittima può annullare l'effetto anche con la sola concentrazione, come si dirà. La vittima non può, però, curarsi per mezzo della magia. Gli Immortali vittime di effetti dannosi per la mente sono di solito curati sollecitamente dai loro alleati con una spesa di Punti-Potere relativamente minore. Può darsi, però, che ciò non si verifichi, oppure sia reso impossibile, se hanno A-M del 100%.

Se l'A-M dell'Immortale-vittima non annulla l'attacco e se il tiro-salvezza contro l'Attacco Mentale fallisce, anche la mente di

un Immortale può soggiacere a *charme*, *infermità mentale* ed effetti consimili. Sarà il suo punteggio di Intelligenza a determinare la frequenza dei suoi tentativi di dominare o debellare l'effetto con mezzi non magici. Questa frequenza è identica a quella indicata nel *Set Master* di D&D (MDM pag. 16) a proposito degli effetti dello *charme*. La tabella che segue si va ad aggiungere alla precedente, coprendo l'intera gamma dei punteggi di abilità degli Immortali.

Quando è permesso ripetere il controllo, il giocatore effettua un'altra normale prova di Intelligenza, confrontando il tiro, non modificato, di 1d100 col punteggio di Intelligenza del personaggio prima che fosse colpito dall'incantesimo. Se il personaggio supera la prova, si può effettuare un nuovo tiro-salvezza. L'effetto svanisce senza cure magiche solo se riesce il tiro-salvezza, mentre permane se si fallisce il tiro-salvezza o il controllo.

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

Durata degli effetti sulla mente

Intelligenza	Ripeti controllo dopo
13-15	3 giorni
16-17	24 ore
18	8 ore
19	3 ore
20	1 ora
21-22	1 turno (60 round)
23-25	30 round
26-29	15 round
30-34	8 round
35-40	4 round
41-50	2 round
51-75	1 round
76-90	2/1 round
91-100	2/1 round, ****

Curare i Non Morti

Qualsiasi effetto magico di cura applicato ai non morti (ad esempio *infliggi ferite*, *dito della morte ecc.*) ha lo stesso effetto curativo se usato su creature della Sfera dell'Entropia (le creature Immortali non possono, però, essere scacciate dai chierici).

Spiegazione dei Termini delle Tabelle S1-S4

Abbassare il livello delle acque: la massima profondità del “buco” nell’acqua è di 150 m. Se lanciato da un Immortale, questo effetto può essere usato per creare un buco dello stesso tipo del ghiaccio. In tal caso, però, si ottiene solo metà dell’effetto normale (una profondità di $\frac{3}{4}$ del normale, fino ad un massimo di 75 metri.).

Abilità dei ladri: questi effetti sono spesso inutili per gli Immortali, ma sono usati spesso per i loro seguaci ed alleati.

Abilità, Bonus sui punteggi: un Immortale può aumentare uno o più punteggi di abilità spendendo PP. La durata normale di un effetto di questo tipo è di 1 ora (6 turni). I punteggi delle abilità dei mortali non possono superare il 18 e qualsiasi eccedenza va scartata. I punteggi delle abilità degli Immortali non possono, invece, superare il 100, ma questo limite si può superare in caso di effetto temporaneo.

Il costo in PP indicato fa aumentare i (l) punteggi (o) di abilità di 4 punti. Spendendo un maggior numero di Punti-Potere, però, si può ottenere un aumento anche maggiore. Per esempio, con un’azione si può avere un aumento di 40 punti (ma costo 10 volte il costo di base). Come con altri effetti magici, questa azione può avvenire solo durante la fase del round di mischia dedicata ad “incantesimi ed oggetti magici”, è soggetta all’A-M e si può togliere con un incantesimo *dis-solvi magie*. Gli incrementi dei punteggi di abilità ottenuti con la magia non possono essere resi permanenti.

Nessun fattore fa mai aumentare il costo di base in PP per creare dei bonus sui punteggi di abilità e quindi questi effetti vengono indicati per tutte e quattro le Sfere. Quando un bonus si riferisce a “TS”, può esserne influenzata qualsiasi abilità del Talento Superiore dell’immortale. “TI” si riferisce al Talento Inferiore ed alle abilità che ne fanno parte.

Esempio: un Immortale della Sfera del tempo (con Talento Superiore dato da Saggezza, Forza e Carisma) vuole aumentare temporaneamente il suo Carisma di 20 punti, in modo da potenziare la sua Aura. Dovrà spendere 20 PP per produrre tale effetto, moltiplicando per 5 la spesa di base di 4 PP. Se avesse invece voluto accrescere la sua Intelligenza di 20 punti usando l’effetto Aumentare tutti i Talenti Inferiori, avrebbe dovuto spendere 80 PP (il costo di base è di 16 PP e lo si moltiplica ancora per 5), facendo aumentare anche gli altri due Talenti Inferiori. Il modo migliore per raggiungere entrambi gli obiettivi contemporaneamente consisterebbe nell’aumentare di 20 punti tutti i punteggi delle abilità (costo totale 100 PP), perché così si fanno aumentare tutti i Talenti Inferiori e non solo il Carisma.

Anti-insetti: il DM può estendere la definizione di “insetti” fino a comprendervi varietà indigene anche totalmente diverse da quelle che vivono sul Primo Piano. Nessuna creatura con Intelligenza di 3 o più può mai essere classificata come insetto.

Anti-Magia: quando questo tipo di magie non derivanti da incantesimi (della Sfera del Tempo) viene creato ed usato su una creatura che ha già una percentuale di A-M, le percentuali sono cumulative. Per esempio, un Celestiale della Sfera del pensiero (con A.M 60%) che vorrebbe un’A-M del 100% per un’ora può ottenere l’aumento del 40% dell’A-M (costo di base 15), che è governata dalla Sfera del Tempo (fattore della Sfera x 2), spendendo 30 PP.

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

Blocca mostri: può colpire qualsiasi creatura mortale, ma non ha alcun effetto sugli Immortali di ogni tipo.

Blocca persone: gli Immortali di ogni tipo non sono colpiti da questo effetto magico, nemmeno se erano “persone” (secondo quanto specifica la descrizione dell’incantesimo) nella loro vita mortale.

Bonus sui danni da incantesimo: vedi Note Generali (Danno).

Bonus sulle armi: questo effetto si può applicare solo ad oggetti inanimati e non viventi.

Cacciatore invisibile: vedi Note Generali (Convocazione ed Evocazione).

Calmare gli altri: se lanciato da un Immortale, questo effetto è in grado di togliere la paura o l’agitazione ad una quantità di creature che abbiano un totale di dadi-vita pari al doppio dei dadi-vita dell’Immortale.

Charme di massa: se l’effetto è lanciato dall’Immortale, il numero massimo dei livelli o dei dadi-vita delle creature colpite è pari al livello dell’Immortale che ha lanciato l’incantesimo, cioè al doppio dei suoi dadi-vita.

Chiaroveggenza: quando si usa per vedere un’area attraverso gli occhi di un immortale, la vittima percepisce la presenza della “spia”, ma non ne individua alcun dettaglio.

Clonazione: un Immortale non si può clonare. Questo effetto può essere usato solo dai mortali.

Colpire: questo effetto è limitato all’applicazione ad oggetti non viventi e non si può usare per dare dei bonus sui danni agli attacchi di creature di qualsiasi tipo (comprese quelle di tipo vivente, come i golem).

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

Confusione: vedi Note generali (Effetti sulla Mente).

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

Contatto con Piani Esterni: produce un effetto identico a quello descritto per la *comunicazione*. Non esiste alcuna possibilità che un Immortale diventi pazzo.

Contenitore: questo effetto si può applicare solo ad oggetti inanimati, non viventi, di 30 dm³ o più di volume.

Controllo delle dimensioni: i limiti indicati nella descrizione si applicano agli umanoidi mortali. Un Immortale può ingrandire la forma assunta fino ad un’altezza massima del triplo del normale o rimpicciolirla fino a farla diventare il 5% del normale. Gli attacchi ed i danni di chi lo usa possono perciò essere variati in modo notevole, a discrezione del DM.

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

Convocazione di animali: se questo effetto si usa su di un Piano diverso dal Primo, il DM deve determinare gli equivalenti indigeni degli animali soggetti.

Convocazione di elementali: vedi Note Generali (Evocazione e Convocazione).

Creare acqua: questo incantesimo ha effetto normale (benché stupefacente) se si usa in un ambiente che non abbia superficie simile alla terra. La sorgente si può far sgorgare da qualsiasi oggetto solido non vivente di volume di 20 metri cubi o più.

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

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

Desiderio: si applicano ancora rigorosamente tutte le limitazioni indicate nella descrizione dell'incantesimo. Se si usa un *desiderio* per riprodurre gli effetti di un incantesimo (dell'ottavo livello o meno), moltiplicare il costo in PP del *desiderio* per il fattore relativo alla Sfera dell'effetto risultante. I fattori sono cumulativi. Senza questo limite, gli appartenenti alla Sfera del Pensiero avrebbero un netto vantaggio su tutte le altre Sfere. Un *desiderio* non può modificare il totale attuale dei PP permanenti di una creatura. Si può usare per recuperare una perdita temporanea di PP, ma solo fino ad un massimo di 20. Non vale, quindi, la spesa ed è una tattica inutile, se non per aiutare qualche altra creatura.

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

Distruzione del male: se si usa contro un Immortale non ha effetto, a meno che la vittima non sia l'unico bersaglio, ed anche allora la vittima può sfruttare la sua A-M e può effettuare il solito tiro-salvezza. Anche se riesce, l'effetto non provoca altro che il ritorno dell'Immortale al suo Piano d'Origine, da cui può ripartire il round seguente.

Elasticità: i limiti per dimensioni indicati nella descrizione si applicano agli umanoidi mortali. Un Immortale può estendere la forma assunta fino a raggiungere 5 volte la sta-

tura normale ed il 5% dello spessore normale. Il vantaggio di subire solo la metà dei danni da arma contundente si applica anche in caso di attacchi col pugno ed altri tipi di combattimento senz'armi.

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

Fermare il tempo: il combattimento col Potere avviene al di fuori del tempo e non è toccato da questo effetto. Per questo particolare vedere "Combattimento col Potere".

Fulmine magico: vedi Note Generali (Danno).

Galleggiamento: questo effetto è inutile nei luoghi in cui è impossibile "andare a fondo" (cioè dove non esiste un orientamento in base alla gravità). Questi luoghi sono comuni sul Piano dell'Elemento Acqua, per esempio, dove si possono trovare grandi masse sferiche d'acqua. Il DM è libero di applicare liberamente questo effetto ad aree in cui possa aver luogo un qualsiasi tipo di caduta o di affondamento, a prescindere dall'elemento o da qualsiasi materia che le costituisca.

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

Guarigione: vedi Cura definitiva.

Guarigione automatica: vedi cura definitiva.

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

Imposizione: vedi Incantesimo del comando.

Incantesimo del comando: dato che questo effetto si può togliere anche solo con l'effetto dell'incantesimo invertito, non è molto utile nei confronti di un Immortale.

Incantesimo del ritorno: un Immortale può avere molte "sedi permanenti", una al massimo per ogni progetto. Questo effetto non permette, però, il trasferimento interplanare istantaneo fino a quel luogo, a meno che non ci si allontani dal Primo Piano (ad es. andando dal Primo Piano al Piano degli Ele-

menti, o dal Piano degli Elementi ai Piani Esterni).

Incantesimo della morte: se lanciato da un Immortale, può colpire il doppio delle creature indicate (da 8 a 64 dadi-vita, colpisce creature di 15 o meno dadi-vita).

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

Infermità mentale: vedi Note Generali (Effetti sulla mente).

Intrappolare: si può usare solo su oggetti inanimati, non viventi, di 30 dm³ di volume.

Invertire la gravità: non ha assolutamente effetto in ambienti in cui non esiste la gravità. Ricorda anche che la caduta può avvenire a velocità molto inferiori in condizioni di gravità inferiore o normale.

Labirinto: non ha alcun effetto se usato sul Piano Astrale. Un Immortale che intrappoli una creatura con questo effetto può seguirla nel labirinto astrale (usando normale procedure e costi per il movimento) e trovarla automaticamente in un round. L'Immortale può inoltre proiettare la vittima al di fuori del labirinto nell'immensità del Piano Astrale, gli basterà un semplice tiro-salvezza ed una normale spinta. In questo caso, la vittima non ricompare nel punto in cui è sparita, ma resta sul Piano Astrale.

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

Levitazione: in ambienti privi di gravità, la direzione del movimento si può scegliere liberamente. La velocità è ancora inferiore a quella consentita dall'incantesimo *volare* o altri effetti simili, ma può risultare utile in certe occasioni. Se un Immortale applica questo effetto ad un'altra creatura, può mantenere il controllo del suo movimento oppure lasciarlo ad essa. Il controllo si trasmette col contatto necessario a trasferire l'effetto, ma, se lo si mantiene, non lo si può dare in un momento successivo. Quando questo effetto è usato come forma d'attacco, per limitare o costringere la vittima a muoversi secondo il

volere di chi l'ha usato, la vittima può effettuare il tiro-salvezza contro gli Incantesimi per evitarlo al momento del contatto. Se riesce, la magia svanisce.

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

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

Maledizione strisciante: lo sciame creato per magia è sempre composto da piccoli insetti originari del Piano da cui proviene che lancia l'incantesimo, che possono essere uccisi all'istante da effetti ostili dell'ambiente.

Memorizzare livelli di incantesimi con bonus: non ha effetto su creature che creino effetti magici col Potere anziché con gli incantesimi.

Metamorfosi: sebbene abbia effetto normale sugli Immortali, questo incantesimo non cancella in alcun modo la memoria, ma produce tendenze corrispondenti alla nuova forma. Non compromette in alcun modo l'uso del Potere.

Metamorfosi vegetale di massa: gli Immortali che hanno esperienza di ambienti diversi da quelli del Primo Piano possono scegliere di creare l'illusione di forme vegetali diverse dalle comuni piante.

Nube esplosiva: benché per i mortali non ci sia tiro-salvezza, gli Immortali possono effettuare il tiro-salvezza contro Attacchi di tipo fisico per dimezzare il danno.

Palla di fuoco: vedi Note Generali (Danno).

Palla di fuoco ritardata: vedi Note Generali (Danno).

Parata: a differenza della normale tattica dei guerrieri, ha effetto anche se chi la usa è disarmato.

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

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

Passa pareti: se questa magia è prodotta da un Immortale, può essere colpito qualsiasi tipo di materia inanimata, non vivente, consistente. Sebbene questo non possa causare danni di per sé, può portare ad un crollo della materia circostante, che può causare danni. La probabilità di crollo è pari alla percentuale di materia di supporto tolta con l'effetto magico.

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

Pazzia: vedi Note Generali (Effetti sulla mente).

Porta dimensionale: un Immortale può usare normalmente questo effetto oppure invertirlo, *Finestra dimensionale*, in modo da mutare la sua prospettiva dimensionale ed intravedere altre dimensioni. Se lo si usa in questo modo, l'effetto non causa movimento fisico.

Produrre fuoco: non funziona se l'inclinazione locale o del Piano è ostile all'Energia o al fuoco.

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

Raggio Anti-Magia: a differenza degli effetti dell'A-M normale, non annulla la magia per un turno intero. Gli effetti di magie ed oggetti magici temporanei vengono annullati finché avvengono entro il raggio, ma riprendono normalmente nel momento in cui ne escono.

Ragnatela: il tempo necessario a liberarsi dalla Ragnatela varia nel modo seguente, in base alla Forza.

Forza	Tempo necessario per liberarsi
0	Vedi durata incantesimo
1-3	5-30 turni
4-8	3-18 turni
9-12	2-8 turni
13-15	1-4 turni
16-17	5-30 round
18	4 round
19-20	3 round
21-23	2 round
24-27	1 round
28-32	½ round
33-100	All'istante

Reincarnazione: non ha effetto sulla forma materiale usata dall'Immortale se questa viene uccisa.

Resurrezione (e Resuscitare tutti i morti): non ha effetto sulla forma materiale usata dall'Immortale se questa viene uccisa.

Rigenerazione: l'effetto è lo stesso che è stato descritto per gli Artefatti, ma ripristina solo i punti-ferita perduti, non i Punti-Potere ed i punti delle abilità.

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

Riparo: questo effetto si può imporre solo ad oggetti inanimati, non viventi, del volume di 30 dm³ o più.

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

Scaccia maledizioni: non è efficace se il creatore o chi ha lanciato la maledizione ha (o aveva) un numero di dadi-vita superiore a quello di chi ha usato questo effetto. Se più Immortali collaborano per eliminare una maledizione, il loro livello è, in pratica, pari al totale dei loro dadi-vita.

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

Sebbene le creature Immortali della Sfera dell'Entropia si possano curare come non morti, non possono essere scacciate, né controllate come Pedine. Possono, però, essere Signori (vedi Signori e Pedine, nel *Set Master* di D&D, MDM pagg. 22-23).

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

Legenda tabella

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

T: cacciata automatica, 4d6 dadi-vita di non morti (2d6 per i mortali)

D: distruzione automatica, 4d6 dadi-vita di non morti (2d6 per i mortali)

D+: distruzione automatica, 6d6 dadi-vita di non morti (3d6 per i mortali)

D#: distruzione automatica, 8d6 dadi-vita di non morti (4d6 per i mortali)

Sciame di insetti: gli insetti vengono convocati e non evocati, devono perciò essere in grado di raggiungere chi lancia l'effetto usando il loro movimento normale. Se l'effetto è preceduto da un incantesimo *cancellato* o effetto consimile, gli insetti potrebbero essere convocati da un'altra dimensione o da un altro Piano.

Sciame di meteore: questo effetto è usato frequentemente degli Immortali. Il DM può scegliere di usare il risultato di un solo tiro di dado (tra 4d6 o 8d6) per tutte e quattro o tutte e otto le meteore, per velocizzare il gioco. Un'alternativa consiste nell'usare comunque una media di danni, tirando i dadi solo se i danni necessari ad uccidere l'avversario si avvicinano a quella media.

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

Servitore aereo: vedi Note generali (Evocazione e Convocazione).

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

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

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

Stretta dell'orso: se la forma assunta dall'Immortale ha più di due braccia, può impiegarne un paio per usare questo effetto.

Scacciare i Non Morti (chierici di tutti i livelli)

	Livello del Chierico											
Non morti	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	
Scheletro	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	
Zombi	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	
Ghoul	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	
Spettro	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	
Presenza	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	
Mummia	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	
Necrospettro	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	
Vampiro	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	
Fantasma	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	
Anima inque.	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	
Spirito	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	
Ombra nottur.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	
Lich (cadavere)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	

	Livello del Chierico					
	15-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Non morti						
Scheletro	D+	D+	D+	D#	D#	D#
Zombi	D+	D+	D+	D+	D#	D#
Ghoul	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Spettro	D	D+	D+	D+	D+	D+
Presenza	D	D	D+	D+	D+	D+
Mummia	D	D	D	D+	D+	D+
Necrospettro	D	D	D	D	D+	D+
Vampiro	D	D	D	D	D+	D+
Fantasma	D	D	D	D	D	D+
Anima inque.	T	D	D	D	D	D
Spirito	T	T	D	D	D	D
Ombra notturn.	7	T	T	D	D	D
Lich (cadavere)	9	7	T	T	T	T
Speciale	11	9	7	T	T	T

Teletrasporto: non si può usare per attraversare confini interplanari né per mutare il proprio orientamento dimensionale. Rende possibili il movimento nella quarta dimensione (secondo l'orientamento normale), scavalcando qualsiasi distanza tridimensionale.

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

Rimuovere la barriera: se lanciato da un Immortale, questo effetto rimuove anche una *parete di ferro*.

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

è piuttosto una funzione della mente. Per questo le limitazioni all'incantesimo indicate nella sua descrizione non si applicano ad alcun Immortale o essere consimile, che usi il Potere per creare effetti magici

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

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

Visione del vero: l'effetto rivela anche il numero esatto di dadi-vita degli esseri osservati, ma mai il numero esatto dei loro Punti-Potere (permanenti o temporanei).

Sezione 4: Avanzamento delle caratteristiche

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

Avanzamento di Livello

Far riferimento alla Tabella 1. Ogni Immortale parte in ogni rango (Iniziato, Temporale, ecc.) come Novizio e poi raggiunge i successivi livelli di rango, quindi passa al rango successivo. L'avanzamento di livello è automatico quando si raggiunge il totale di Punti-Potere (PP) richiesto per il livello superiore. Anche il cammino inverso è automatico; la spesa di PP permanenti può portare a perdere uno o più livelli, restando nello stesso rango.

Il totale di Punti-potere permanenti è l'unico fattore che determina il livello. Non occorrono altri requisiti. Quando il livello cambia, ricorda di sommare o sottrarre dadi vita e punti-ferita di conseguenza (questi sono, infatti, determinati a seconda del livello).

Il quinto livello è il massimo possibile entro ogni rango. Per passare al rango successivo è necessaria una procedura particolare (vedi *Avanzamento di livello*). Fino a quel momento, il totale dei PP del personaggio non può superare la quantità prevista per il massimo livello (il quinto). Se si ottengono altri PP, bisogna scartarli. Esempio: un Temporale con 990 PP e 24 in ogni punteggio di abilità del Talento Superiore ha l'occasione di imbarcarsi in un'avventura. Se nel corso dell'avventura, il personaggio guadagna 20 PP, ne tiene 10 e 10 ne scarta, perché i PP in eccesso non si possono tenere.

Non si possono effettuare volontariamente spese di PP permanenti se questo dovesse far scendere il totale dei PP al di sotto della quantità richiesta per il livello del Novizio in quel rango. esempio: un Celestiale con 1.019 PP non può spendere 20 PP permanenti per aumentare il punteggio di un'abilità, perché questo porterebbe il totale dei suoi PP a scendere al di sotto di 1.00 PP, che è il minimo necessario per appartenere al rango di Celestiale.

Avanzamento di Rango

Per arrivare al rango successivo, il personaggio deve prima rispondere a due quesiti e poi sconfiggere i suoi pari che sono in gara per ottenere la promozione.

Requisiti Minimi

Per essere adatto ad avanzare di rango, un Immortale deve rispondere a due quesiti. Il primo è una certa quantità di PP, indicata nella tabella 1, riassunta qui sotto. Il secondo è che ognuno dei punteggi del suo talento Superiore sia al massimo previsto per il rango di appartenenza del personaggio (come si è detto nella parte dedicata ai punteggi di abilità). Se incontra entrambi i requisiti, il personaggio è adatto al nuovo rango, ma non vi accede automaticamente.

Il totale dei PP necessario per ogni rango è:

Rango attuale	Totale PP necessari...	per il rango
Temporale	1.000 PP	Celestiale
Celestiale	2.500 PP	Empireo
Empireo	5.000 PP	Eterno
Eterno	10.000 PP	Gerarca

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

Competizione per avanzare di Rango

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

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

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

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

	Max.	Med.	Min.
Alto Temporale	20	12	4
Alto Celestiale	14	8	3
Alto Empireo	8	4	2
Alto Eterno	2	2	1

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

Ai giochi assiste la maggior parte degli Immortali di ogni Sfera. Le condizioni di vittoria sono le seguenti. Quando i punti-ferita di un contendente scendono a zero, la sua forma materiale viene uccisa; il personaggio non ha più influenza sulla gara né può vincerla e torna al suo Piano d'Origine. La maggior parte dei contendenti sconfitti assume immediatamente una nuova forma e si meschia al pubblico. Tutti i contendenti che restano si rendono immediatamente conto di essere diminuiti di numero. Quando il loro numero è pari a quello dei posti in palio, la gara si chiude e questo viene annunciato a tutti i partecipanti e gli spettatori.

Ogni vincitore ottiene il livello di Novizio del nuovo rango e riceve un premio in bonus di Potere e punti-ferita, come indicato nella Tabella 1 che qui riassumiamo.

Premi per la vittoria

Rango	PP	PF
Temporale	+50	+10
Celestiale	+125	+20
Empireo	+250	+30
Eterno	+500	+40

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

Tra gli ultimi dettagli dell'addestramento come Iniziato, ad ogni nuovo Immortale viene assegnato un Piano d'Origine.

Sezione 5: Il Piano di Origine

Come Iniziare

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

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

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

Dimensioni

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

Influenza delle Sfere

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

Influenza degli Elementi

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

Caratteristiche Generali

La maggior parte del Piano è costituita dal vuoto, che contiene solo raramente dei minuscoli pezzetti di elemento materiale. Ci sono da due a cinque stelle che fluttuano in questo grande spazio vuoto, con 16-20 pianeti in orbita attorno a loro (più di un certo numero di elementi cosmici minori di vario tipo, che possono variare dalle dimensioni di una luna a quelle di frammenti). Tre di questi pianeti al massimo possono essere megaliti, a discrezione del DM.

Forme di Vita

Tutti i pianeti e le stelle sono già in grado di ospitare varie forme di vita al momento in cui il Piano viene per la prima volta adottato dal personaggio al livello di Iniziato. Anche lo spazio tra i pianeti e le stelle può accogliere varie strane specie, benché molto rare. Le prime forme di vita di un Piano non hanno mai un'Intelligenza media superiore a 3 (secondo la solita scala di valori). La maggior parte di esse è di dimensioni microscopiche, ma alcune possono arrivare a raggiungere i 60 cm o il metro e mezzo. Le uniche eccezioni sono costituite dai megaliti eventualmente presenti.

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

Sviluppo del Piano

Un Immortale può migliorare tutte le caratteristiche del suo Piano d'Origine. Si può aprire un *cancello* su di un Piano degli Elementi, se si ottiene il permesso dei signori degli Elementi interessati e del loro capo, in modo da aggiungere al Piano un elemento materiale di propria scelta. Questo richiede sempre anche altre modifiche per stabilizzare l'ambiente. Occorre fare particolare attenzione nell'aggiungere materia ad un sistema preesistente di stelle con sistemi planetari.

Il Piano si può ingrandire spendendo PP permanenti, ma i costi sono molto elevati (almeno 500 PP, spesso molte migliaia) ed inoltre questo non è necessario fino a quando il Piano non ha già subito uno sviluppo sostanziale.

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

Un personaggio che si stanchi dell'Immortalità può trasferire grandi bonus al suo Piano d'Origine mediante la Dispersione. Con questa azione, l'Immortale confe-

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

Nel secondo caso, il personaggio rinasce nel Primo Piano come comune mortale, senza alcun ricordo della sua vita precedente e tutte le caratteristiche si creano a caso, come per un personaggio agli inizi. Se, però, gli capiterà di raggiungere nuovamente lo stato di Immortale (seguendo il lungo cammino di una vita mortale completa e coronata da successo finale, quindi l'Immortalità), si ricorderà quella sua vita precedente ed otterrà il suo vecchio Piano d'Origine, già migliorato, anziché ottenerne uno nuovo ed ancora "grezzo".

Effetti

Quando si trova nel suo Piano d'Origine, l'Immortale ha molti bonus. Certe attività si possono eseguire solo se si è nel proprio Piano d'Origine.

Resistenze

Quando è nel suo Piano d'Origine, l'Immortale è immune a tutti gli attacchi di natura mortale, subisce solo la metà dei danni derivanti da effetti magici e colpi fisici di origine Immortale e può effettuare il tiro-salvezza (contro Incantesimi o Colpi Fisici, a seconda dei casi) per subirne solo un quarto. Può inoltre effettuare il tiro-salvezza (qualsiasi) per evitare o dimezzare i danni derivati da effetti magici che di solito non prevedono la possibilità di tiro-salvezza.

Controllo

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

Effetti sul Gioco

I Piani d'origine possono essere trattati più o meno come i Domini dei personaggi mortali. Si possono dedicare molte ore di gioco e molti particolari all'esplorazione ed alla descrizione del Piano d'Origine oppure si possono dare per scontati tutti questi particolari. Il Piano d'Origine contiene molti spunti, ma i giocatori non dovranno pretendere una realtà preconfezionata se il DM vuole offrire loro altre occasioni di gioco.

Forme Materiali

Un Immortale può creare una forma materiale per uso proprio solo finché si trova nel suo Piano d'Origine. Ora ne indicheremo tutti i particolari.

I tipi di azioni a disposizione di un Immortale in forma incorporea sono alquanto limitati. La maggior parte degli Immortali assume forma mortale quasi sempre.

Note Generali

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

Questo triplice procedimento è costoso in termini di Punti-Potere e di tempo, ma produce una forma materiale che può svolgere attività tipiche degli Immortali. L'assunzione di una forma preesistente, invece, non costa nulla ed è veloce, ma questa forma è fragile e poco efficiente.

Se si usa la procedura in tre fasi, la fase 1 (progettazione) non richiede spesa di PP, ma può comportare un'attesa di anni, a seconda della complessità e della grandezza della forma. Quando si è portata a termine la progettazione, però, la forma ideata si può riassumere quando si vuole senza dover aspettare.

La fase 2 (creazione) può essere portata a termine solo da un Immortale che sia sul suo Piano d'Origine e solo dopo che è stata por-

tata a termine la fase 1. La creazione richiede da 1 a 20 turni di tempo e da 50 a 500 PP, a seconda delle caratteristiche fisiche della forma. I PP spesi sono permanenti.

La fase 3 (presa di possesso) richiede un solo round di tempo e costa 50 PP, qualunque forma si assuma. I PP spesi sono temporanei e si rigenerano al ritmo normale, determinato dall'inclinazione del Piano o del luogo.

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

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

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

Vantaggi

Un Immortale incorporeo può usare l'Aura ed il combattimento col Potere, ma gli attacchi di tipo fisico e quelli ai punteggi di abilità sono possibili solo finché ha forma materiale. Gli effetti magici possono essere prodotti solo mentre è corporeo, anche se vengono operati mediante spesa di Potere.

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

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

Limiti

Quando assume forma fisica, l'Immortale ha i punteggi di abilità fisiche (Destrezza, Forza e Costituzione) attuali di quella forma,

che possono essere inferiori ai suoi veri punteggi di abilità, ma mai superiori ad essi.

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

Qualsiasi forma creata con la spesa di PP temporanei (ad esempio, mediante l'uso della magia) perde ogni capacità di movimento ed attacco mentre abitata da un Immortale, ma può lanciare incantesimi.

Una forma non magica non specificatamente progettata per ospitare una forza vitale può essere abitata, ma deve prima essere modificata con la magia. Per esempio, un Immortale incorporeo può abitare un masso o un albero morto, ma allora non può muoversi o fare attacchi fisici. Un oggetto simile avrebbe inoltre punteggi di abilità fisiche piuttosto bassi (di solito, 18 al massimo). L'Immortale potrebbe effettuare una *metamorfosi* di quell'oggetto in una forma più conveniente, ma questo effetto sarebbe sottoposto all'A-M ed al *dissolvi magie*, oltre ad avere le limitazioni indicate nella descrizione dell'incantesimo di *metamorfosi*. Il limite dei punteggi di abilità non può essere, inoltre, innalzato con nessun mezzo.

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

Forme di Riserva

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

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

Riparazione delle Forme

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

Creazione di una Forma

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

Forma normale

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

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

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

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

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

La forma normale ha una capacità innata di movimento, non magica, simile al volo, grazie a cui può spostarsi in qualsiasi direzione alla velocità di 36 metri per round (stessa velocità di un umano privo di carico). La forma si può far andare un po' più veloce, fino a 45 metri per round (15 metri per

turno) e si può far correre, purché si trovi su di una superficie che glielo consenta e che abbia gravità sufficiente, fino a raggiungere una velocità doppia (90 metri per round).

Forma Originaria

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

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

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

Assieme alla forma originaria ricompaiono tutti i punteggi di abilità fisiche e le altre caratteristiche di quella forma, a prescindere dalle abilità attuali dell'Immortale. Se da mortale il personaggio era in grado di memorizzare e lanciare incantesimi, questa abilità viene recuperata e va ad aggiungersi alla capacità normale dell'Immortale di creare effetti magici spendendo Potere. Ritornano anche la capacità di attaccare, i tiri-salvezza, la classe dell'armatura e tutte le altre caratteristiche da mortale.

I punteggi delle abilità fisiche usati devono essere esattamente quelli che il personaggio aveva prima di lasciare la vita da mortale. Possono anche essere quelli che aveva all'età prescelta, ma questo richiede che sia tenuto un registro accurato di tutto quello che ha fatto il personaggio oppure una buona dose di intuizione e cooperazione da parte del giocatore e del DM. Per esempio, se si usa una versione molto vecchia o molto giovane, i punteggi possono essere molto bassi.

Qualsiasi metodo scelto dovrà essere applicato dal DM in modo equo e leale a tutti i personaggi, giocatori e non.

Se la forma mortale originaria è creata dall'Immortale sul suo Piano d'Origine, il procedimento richiede solo 3 round e salta la fase di progettazione, grazie alla lunga consuetudine del personaggio con quella forma. Il costo del procedimento comprende la spesa di 50 PP permanenti per la creazione della forma e di 50 PP temporanei per prenderne possesso.

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

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

Altre Forme

Spesso gli Immortali sperimentano altre forme per usi speciali. Applicare la procedura in tre fasi, come diremo.

Le tre fasi necessarie per ottenere una Forma

Fase 1: progettazione

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

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

Le prove di abilità vengono sempre modificate a seconda della difficoltà del compito. Se le dimensioni della forma o il numero dei suoi attacchi sono inferiori rispetto a quelli della forma mortale originaria, la prova ha solo una probabilità di fallimento dell'1%. Se una delle due variabili è uguale rispetto ad essa, si avrà un modificatore per la facilità del compito. L'aumento delle variabili fa

aumentare la difficoltà del compito. Per ulteriori particolari, vedere le seguenti Variazioni nella Progettazione. Le creature con due braccia (come gli umani ed i semi-umani), che hanno normalmente un attacco per round, contano come se avessero due attacchi per round, in questo caso.

Il tempo necessario alla progettazione di una forma con le stesse dimensioni o lo stesso numero di attacchi della forma mortale originaria è un mese. Questo lasso di tempo si dimezza in caso di riduzione delle variabili (le diminuzioni sono cumulative, fino a raggiungere un minimo di 1 settimana) e raddoppia per ogni aumento di esse. Per esempio, un Immortale che era un umano progetta una forma alta 14,4 metri e con 16 attacchi; ogni variabile è stata raddoppiata per tre volte, quindi il tempo totale necessario per la progettazione è di 64 mesi.

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

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

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

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

tentativo di progettare un Gigante del Fuoco alto 4,6 metri.

Variazioni nella Progettazione

Caratteristica	Effetto sulla prova di Abilità
Inferiore	Modificare probabilità fallimento dell'1%
Uguale	Modif. come "facile"
Fino a 2x	Modif. come "media"
Più 2x a 4x	Mod. come "difficile"
Più 4x a 8x	Modificare probabilità riuscita dell'1%
Più 8x	Impossibile

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

Fase 2: creazione

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

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

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

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

Capacità dei Punteggi di Abilità

Capacità del punteggio di abilità fisica	Moltiplicatore del costo
Fino a 18 (bonus +3)	½
Fino a 27 (bonus +6)	1
Fino a 45 (bonus +9)	2
Fino a 70 (bonus +12)	3
Fino a 86 (bonus +15)	4
Fino a 98 (bonus +18)	5
Fino a 100 (bonus +20)	6

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

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

Al momento in cui la forma viene creata, il DM deve riesaminare tutti i particolari di essa e può modificarli in rapporto alle esigenze imposte dagli equilibri del gioco e dalla logica. Il danno di base per ogni attacco deve essere approssimativamente uguale a quello di una creatura normale, simile per tipo e dimensioni. Nell'esempio sopra, il danno di base per ogni attacco della forma simile al gargoyle poteva essere 1-3/1-3/1-6/11-4 (come per un gargoyle) e lo si può aumentare fino ad un massimo di 1-3/1-4/1-8/1-6, ma non di più. Il bonus di Forza sui danni dell'Immortale sarà sempre sufficiente a migliorare il risultato in modo soddisfacente.

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

Il procedimento pratico di creazione della forma viene dato per scontato; ai fini del gioco interessano solo pochi dettagli. Portarlo a termine richiede da 1 a 20 turni, a seconda della complessità del progetto. Il lavoro non dev'essere interrotto, altrimenti la forma si rovina.

Fase 3: presa di possesso

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

Assumere una Forma già esistente

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

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

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

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

L'Immortale incorporeo può, altrimenti, scegliere di prendere possesso di un oggetto inanimato. Questo non solo gli costa 50 PP come tutte le operazioni di possessione, ma è

altresì inutile nella maggior parte dei casi. Gli oggetti non sono, per lo più, costruiti in modo da poter essere controllati da una forza vitale che li possiede. Quando la forza vitale di un Immortale prende possesso di un oggetto non magico e non ideato a questo scopo, l'Immortale deve sottostare ad una prova normale di Costituzione senza modificatori. Se fallisce, il tentativo è fallito e si disintegrano 8 dm³ di materiale della forma (o una sfera con raggio di 30 cm). se questo volume è superiore a quello dell'oggetto, si disintegra solo l'oggetto, non le cose che si trovano lì vicino. Anche se la prova riesce (il che indica che la forza vitale dell'Immortale è stata capace di tenere insieme l'oggetto), dev'essere ripetuta in ogni turno (60 round) seguente, applicando gli stessi risultati.

Golem & Drolem

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

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

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

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

Avatar

Un Immortale può scegliere di prender possesso di una forma solo con una parte

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

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

L'avatar ha il numero di punti-ferita che gli ha lasciato l'Immortale. Parallelamente, il resto della forza vitale dell'Immortale avrà un numero di punti-ferita minore di prima. Per esempio, un Empireo del primo livello con 310 punti-ferita, può esistere i quattro corpi, tre dei quali sono avatar con 16 punti-ferita ciascuno, mentre il quarto, la forma primaria, contiene il resto della forza vitale (262 punti-ferita). Si possono trasferire all'avatar altri punti-ferita, ma solo mediante contatto.

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

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

Tutti gli avatar sono sempre consapevoli dell'esistenza degli altri avatar, anche se si trovano su altri Piani di esistenza. Tra loro non è necessaria comunicazione alcuna, perché sono tutte manifestazioni della stessa, unica, forza vitale dell'Immortale. Se un avatar subisce un attacco di tipo mentale riuscito, tutti gli avatar verranno colpiti allo

stesso modo. Un attacco basato sul tempo (come, ad esempio, l'attacco di un mangiatempo) provoca lo spostamento della sola forza vitale presente e non ha effetto sulle altre manifestazioni dell'Immortale. Gli effetti di tipo fisico, invece, si limitano alla forma dell'avatar colpita.

L'Immortale può, in qualsiasi momento, ritirare la sua forza vitale da qualsiasi avatar stia usando. Se, quando questo accade, l'avatar in questione si trova su di un Piano che non sia il Piano d'origine, muore (cioè la sua forma non è più utilizzabile). Se invece si trova sul Piano d'Origine, la sua forma può essere conservata per un uso successivo. Quando deve competere per avanzare di rango, l'Immortale deve raccogliere tutta la sua vitale in un'unica forma. Gli avatar vengono comunemente usati per la supervisione ed il controllo dei progetti. A volte si usano per avere dei vantaggi in una mischia o in qualche altra azione, ma questo uso non è frequente per il loro costo in PP e perché in questo modo si offrirebbero all'avversario bersagli multipli, creando ulteriori rischi per se.

Artefatti

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

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

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

Se l'Artefatto è usato da Immortali, l'incidenza degli effetti collaterali sarà determinata in base al punteggio di Intelligenza del creatore dell'Artefatto. Se chi lo usa ha un'Intelligenza pari o superiore a quella del creatore, non ci sono effetti collaterali, altrimenti, si applica una possibilità di effetti collaterali del 5% per ogni punto di differenza da controllare ogni volta che se ne presenti l'occasione. Per esempio, se il *Frammento di Sakkrad* (creato da un Gerarca, che ha Intelligenza 100) è usato da un apprendista Gerarca che ha solo 88 di Intelligenza, la possibilità di effetti collaterali è del 60% (12 punti di differenza). La probabilità che si verifichi una Penalità è di solito del 20%, ma in questo caso scenderebbe solo al 12% (il 60%, come si è detto, per il 20% fissato).

Sezione 6: Tabelle di riferimento

TABELLA 1: Avanzamento di Rango

Rango	Livello	PP	Dadi-vita	Punti-ferita	Anti-Magia	Punteggi del Talento Superiore	Pop.**
Iniziato		-	15	75	50	(var)	7
Temporale							
	Novizio	500	20	100			25
	1° livello	600	21	110			24
	2° livello	700	22	120			23
	3° livello	800	23	130			22
	4° livello	900	24	140			21
Alto Temporale	5° livello	1.000	25	150			20
Celestiale							
	Novizio	1.050	25	160	60	25	19
	1° livello	1.300	26	186			18
	2° livello	1.600	27	200			17
	3° livello	1.900	28	220			16
	4° livello	2.200	29	240			15
Alto Celestiale	5° livello	2.500	30	260			14
Empireo							
	Novizio	2.625	30	280	70	50	13
	1° livello	3.000	31	310			12
	2° livello	3.500	32	340			11
	3° livello	4.000	33	370			10
	4° livello	4.500	34	400			9
Alto Empireo	5° livello	5.000	35	430			8
Eterno							
	Novizio	5.250	35	460	80	75	7
	1° livello	6.000	36	500			6
	2° livello	7.000	37	540			5
	3° livello	8.000	38	580			4
	4° livello	9.000	39	620			3
Alto Eterno	5° livello	10.000	40	660			2
Gerarca							
	Novizio	10.500	40	700	90		*(1)
	1° livello	11.000	41	750			
	2° livello	12.000	42	800			
	3° livello	13.000	43	850			
	4° livello	14.000	44	900			
Gerarca Assoluto	5° livello	15.000	45	1.000		100	1

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

** La quantità (Population) si riferisce al numero totale degli Immortali che possono esistere in ogni livello.

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

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

TABELLA 3:
Effetti del Carisma

Punt. abil.	Reaz.	Seguaci		Aura
		Max	Morale	
1	-3	1	3	(+4)
2-3	-2	1	4	(+3)
4-5	-1	2	5	(+2)
6-8	-1	3	6	(+1)
9-12	0	4	7	(0)
13-15	+1	5	8	-1
16-17	+1	6	9	-2
18	+2	7	10	-3
19-20	+2	8	11	-4
21-23	+3	9	12	-5
24-27	+3	10	(+1)	-6
28-32	+4	11	(+2)	-7
33-38	+4	12	(+3)	-8
39-45	+5	13	(+4)	-9
46-53	+5	14	(+5)	-10
54-62	+6	15	(+6)	-11
63-70	+6	16	(+7)	-12
71-77	+7	17	(+8)	-13
78-83	+7	18	(+9)	-14
84-88	+8	19	(+10)	-15
89-93	+8	20	(+11)	-16
94-96	+9	21	(+12)	-17
97-98	+9	22	(+13)	-18
99	+10	23	(+14)	-19
100	+10	24	(+15)	-20

TABELLA 4: Tiri-Salvezza

	Attac. fisici	Risuc. Potere	Attac. mente	Eff. inc.
Iniziato	14	16	18	20
Temporale				
Novizio	14	16	17	20
1° liv.	14	15	17	19
2° liv.	13	15	16	19
3° liv.	13	14	16	18
4° liv.	11	14	15	18
5° liv.	12	13	15	17
Celestiale				
Novizio	11	13	14	17
1° liv.	11	12	14	16
2° liv.	10	12	13	16
3° liv.	10	11	13	15
4° liv.	9	11	12	15
5° liv.	9	10	12	14
Empireo				
Novizio	8	10	11	14
1° liv.	8	9	11	13
2° liv.	7	9	10	13
3° liv.	7	8	10	12
4° liv.	6	8	9	12
5° liv.	6	7	9	11
Eterno				
Novizio	5	7	8	11
1° liv.	5	6	8	10
2° liv.	4	6	7	9
3° liv.	4	5	7	8
4° liv.	3	5	6	7
5° liv.	3	4	5	6
Gerarca	2	3	4	5

TABELLA 5: Tiri per colpire

Classe dell'armatura negativa della creatura colpita														
Dadi-vita	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13+a15	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
15+a17	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
17+a19	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
19+a21	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
21+a23	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
23+a25	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
25+a25	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
27+a29	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
29+a31	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
31+a33	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
33+a35	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
35+a37	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
37+a39	0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
39+a41	1*	0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
41+a43	2*	1*	0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7

Classe dell'armatura negativa della creatura colpita														
Dadi-vita	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
13+a15	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
15+a17	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
17+a19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
19+a21	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
21+a23	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
23+a25	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
25+a25	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
27+a29	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
29+a31	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
31+a33	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
33+a35	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
35+a37	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
37+a39	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
39+a41	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
41+a43	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

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

Sezione 2: Nuove informazioni sulle caratteristiche

A

Allineamento	1
Anti-Magia	1
Artefatti	1
Attacchi col Potere	
Attacchi con la magia	
Aura	
Avanzamento di livello	
Avanzamento di rango	
Avatar	

B

Beni materiali

C

Carisma	
Classe dell'armatura	
Combattimento	
Con armi	
Ordine degli avanzamenti nel	
Senz'armi	
Combattimento fisico (mischia)	
Costituzione	
Curare i non morti	

D

Dadi-vita e punti-ferita	
Danno	
Destrezza	
Difese e recupero	

E

Equipaggiamento	
Evocazione e convocazione	

F

Forma	
Creazione di una forma	
Forma normale	
Forme d'attacco	
Forza	

I

Inclinazione	
Di Piani specifici	
Locale	
Intelligenza	

M

Movimento	
Interdimensionale	
Interplanare	
Universale	

N

Nome

O

Opzioni ed abilità

P

Piano d'Origine	
Effetti del	
Forme materiali	
Sviluppo del Piano	
Punteggi di abilità	
Attacchi alle abilità	
Aumentare i punteggi di abilità	
Diminuire i punteggi di abilità	
Effetti diretti dei punteggi di abilità	
Prove di abilità	
Punti-esperienza	
Punti-Potere	

R

Rango e livello	
Razza	

S

Saggezza	
Sensi	
Sfere	

T

Talenti	
Prove del talento	
Tiri per colpire	
Tiri-salvezza	

V

Velocità