AegisAureA

Ægis Aurea

Un gioco di ruolo di intrigo, mistero e magia ambientato nell'Italia del XXIII secolo

Enrico Giampieri

Emanuele Lo Nardo
Marco Ruffo Bernardini
Michele Giordani

Versione del manuale del 16 agosto 2015

Indice

Prefazione 7

Introduzione 9

Il Grande Impero Mediterraneo 17

Ai Confini dell'Impero 43

Le Regole Della Strada 53

L'Arte Della Guerra 115

Metallo, Circuiti e Sangue 147

Il Velo di Maya 201

Consigli per la Narrazione 255

Materiale Per il Gioco 281

Indice Analitico 295

Prefazione

ÆGIS AUREA È UN GIOCO DI NARRAZIONE AMBIENTATO IN UN IMMAGINARIO FUTURO DAI TONI CYBERPUNK E DECADENTI IN CUI LA MAGIA HA LETTERALMENTE DISTRUTTO LA CIVILTÀ COME LA CONOSCIAMO.

Questo manuale è composto di due parti strettamente intrecciate fra loro: l'ambientazione Ægis Aurea ed il regolamento di gioco utilizzato per creare storie all'interno di questa ambientazione. Questo regolamento è stato pensato per rendere al meglio la narrazione ambientata in questo mondo.

Questo manuale non sarebbe ciò che è ora senza l'aiuto di tanti playtester. Fra tutti coloro che hanno aiutato, alcuni carissimi amici si sono distinti particolarmente e meritano quindi uno speciale ringraziamento. Un grazie di cuore quindi a: Emanuele Lo Nardo, Michele Giordani, Marco Ruffo Bernardini, Lorenzo Farinelli, Valerio Cecconi Batini.

Ringrazio anche gli altri playtester che in questi anni mi hanno aiutato ed insieme a me hanno esplorato questo mondo: Giovanna Venturi, Gianluca Marconi, Fabio Mazza, Fabiana Rossi, Marco Maccagnani, Ilaria Gaudiello, Federica Daghia, Mara Baldazzi.

Chi mi conosce sa che eventuali dimenticanze in questa lista non sono dovute a null'altro che alla scarsa memoria di chi scrive.

Grazie a tutti.

Enrico Giampieri, a.k.a. Amisis

Il regolamento, l'ambientazione e tutto il contenuto di questo materiale e tutti i diritti correlati sono di proprietà di Enrico Giampieri. La versione elettronica di questo manuale è liberamente disponibile al sito `www.aegisaurea.it`. Nessuno al di fuori dell'associazione Aegis Aurea è autorizzato alla vendita a pagamento dello stesso. È lecita la creazione di opere derivate a patto che siano a scopo non commerciale e che siano mantenuti i riferimenti all'opera originale (questo manuale). Questo significa che è possibile creare opere derivate quali avventure, traduzioni ed altro senza chiedere o pagare nulla, fintanto che queste vengano divulgate gratuitamente. Si è anzi invitati a sottometterli all'associazione, che potrebbe includerli nel canone ufficiale del gioco se di qualità sufficiente e conformi allo spirito dell'ambientazione.

Introduzione

BENVENUTI NEL GRANDE IMPERO MEDITERRANEO. BENVENUTI IN CIÒ CHE RIMANE DEL REGNO DELL'UOMO.

L'anno è il 180 Dopo la Rifondazione (DR), circa il 2300 nel vecchio calendario cristiano, trecento anni dopo il ritorno della magia ed il secondo medioevo che ne è seguito. l'Italia, guidata dalla forte mano della dinastia Colonna, ha preso il controllo di un mediterraneo affranto. Mentre nel resto del mondo le creature figlie degli incubi girano libere, Roma è diventata il centro di un nuovo e fiorente impero che abbraccia tutte le coste mediterranee. Questo impero, nonostante le difficoltà, è riuscito a sollevare la testa e riottenere la tecnologia dimenticata da secoli. Questo non significa però che la situazione sia tranquilla. Tutt'altro.

La nuova nobiltà, gli Aristoi, gioca l'intricato gioco del potere corteggiando il proibito, mentre le masse delle baraccopoli si agitano tormentate dai signori del crimine. Le grandi corporazioni cercano ogni soluzione per aumentare il proprio controllo del mercato sfruttando ogni possibile strada, e le grandi religioni si approfittano dello scontento e della paura del popolo per attrarre nuovi adepti. I mari sono attraversati da grandi navi commerciali e la flotta imperiale cerca di tenere a bada la nuova pirateria, mentre nelle Province periferiche si lotta per ottenere più rispetto e importanza nella politica imperiale. Arroccato nelle grandi città imperiali dalle alte torri, ubriaco di facile divertimento elettronico, il popolo dell'impero rimane beatamente ignaro dell'oscurità che ne consuma le fondamenta e ne lambisce le mura.

Nel frattempo, nonostante le leggi che impediscono l'uso della magia in tutto l'impero, molte persone si dedicano clandestinamente a questa pratica proibita. Contro di loro vengono schierate delle forze armate addestrate a combattere i maghi con le loro stesse armi, in una lotta senza fine. Le creature che percorrono la terra, come il piccolo popolo e gli abomini generati dagli incubi, se ne approfittano per infiltrarsi nelle città ed cacciare il loro cibo preferito: l'uomo e le sue paure.

Nelle viscere dell'impero mille tensioni minacciano di lacerare l'ultimo baluardo di pace e civiltà rimasto. In questo mondo non esiste nessuna bussola morale, non c'è nessun titolo di bene o male se non quello assegnato dalle persone stesse. Da che parte vi schiererete?

L'Ægis Aurea vi aspetta.

Storia dell'impero

LA LUNGA MANO DELL'UOMO
Gli anni chiamati *età dell'oro* sono ricchi di meraviglie. Grazie alla combinazione di magia e tecnologia l'umanità ha rimodellato intere parti del pianeta ed ha iniziato anche dei primi tentativi di esplorazione spaziale. Cosa sia successo a queste colonie è del tutto incerto. Di sicuro tutti i satelliti e le stazioni orbitali sono diventate spazzatura, e non si riesce più a piazzare nulla in orbita per via dell'enorme volume di detriti spaziali.

IL SECONDO MEDIOEVO
Questi decenni di profonda confusione hanno portato innumerevoli danni all'umanità. In un moto di diffidenza estrema verso tutto ciò che aveva portato a questa situazione, la gente ha distrutto o dimenticato moltissime delle conoscenze accumulate negli anni, ed alcune sono definitivamente perse. I fenomenali sviluppi tecnologici e magici dell'età dell'oro sono per la maggior parte materiale per leggende più o meno esagerate. Si sà che alcuni gruppi si impegnarono per mantenere viva questa conoscenza negli equivalenti degli antichi monasteri, magazzini in cui salvare il salvabile in attesa di una nuova alba. Purtroppo gli anni sono stati impietosi e la quasi totalità di questi magazzini sono andati distrutti, depredati o persi nelle nebbie del tempo.

IL RITORNO DELLE CITTÀ STATO
In seguito al frammentamento della società globale, molte città si sono chiuse su sé stesse, dichiarandosi indipendenti ed accentrando le persone dai comuni minori vicini. Molte delle famiglie Aristoi moderne hanno origine da regnanti di queste città stato che decisero di unirsi alla causa dei Colonna. Nel contempo un enorme numero di città venne abbandonata a sé stessa, e le macerie si possono osservare ancora oggi, per coloro che hanno il fegato di uscire dalle megalopoli.

JEAN LA ROSSA
Per quanto il ruolo di guida dell'imperatore sia ovviamente chiara, molte fonti storiche apocrife parlano di una donna che avrebbe guidato l'esercito in numerosi scontri contro le creature dell'Orda. Nessuna fonte ufficiale la menziona, ma le voci di corridoio sembrano suggerire che sia stata la cause principale dell'accettazione da parte di Renato Colonna dell'uso della magia nella grande guerra, e sia quindi indiretta causa della diffusione della magia nell'Italia moderna

Grande era diventato l'Uomo, e con mano decisa si avviava a dominare il mondo e l'intero sistema solare. Ebbro della sua forza, non si rese conto del pericolo insito in ciò che faceva, e sempre di più la magia entrava nella sua vita. Ben presto, e tragicamente, si rese conto che la magia richiedeva un prezzo molto alto per i propri servigi, dando vita non solo ai più grandi e gloriosi sogni, ma anche ai più oscuri e terribili incubi.

Del periodo immediatamente precedente all'età dell'oro sono rimaste poche informazioni attendibili. Ciò che si conosce è che fra il 2010 ed il 2020 l'umanità ha scoperto (o ritrovato?) la magia. Alcuni parlarono del secondo avvento, altri dell'apocalisse, ma quelli che seguirono fu decenni di prosperità senza precedenti. L'intero mondo partecipò alla corsa alla magia nel tentativo di accaparrarsi i maghi più abili e potenti, ed opere colossali furono realizzate in tempi e modi prima inconcepibili.

Non molto è invece conosciuto di ciò che provocò la grande caduta. Le storie parlano di epidemie, attentati informatici terroristici e la comparsa dei primi mostri. Nessuno lo sa di preciso, ma tanto più ciascuna nazione aveva investito nella corsa alla magia, tanto più violento su il contrappasso. Nell'arco di un paio d'anni l'intera civiltà si sfaldò in un circolo vizioso di paura e diffidenza, ed il secondo Medioevo ebbe inizio. Le grandi città vennero abbandonate in favore di piccoli villaggi, dove tanti dei progressi di scienza e magia furono perduti. Quasi nulla si ricorda di quegli anni, se non la paura costante che qualcosa di oscuro si presentasse alle porte.

L'Italia era in una situazione speciale: per quanto la Caduta ed il Medioevo l'avessero colpita duramente godeva di una relativa tranquillità. Protetta dalle alpi e dal mare, poche delle creature che martoriavano l'Europa potevano invaderla. Salda nella rinnovata fede cattolica, aveva inoltre partecipato scarsamente alla grande corsa alla magia, vedendosi ripagata con una punizione più lieve del resto del mondo.

Nel 2120 circa la dinastia Colonna, al tempo reggenti di Roma nella persona di Ettore Colonna, decise che l'Italia doveva tornare unita e si lanciò in una grande campagna di riunificazione, usando sia la parola che la spada. In dieci turbolenti anni la grande Rifondazione aveva avuto luogo. Il 15 luglio di tredici anni dopo, a Roma, tutti i Reggenti delle città stato Italiane cedettero la propria sovranità a Ettore Colonna. Era rinato il Regno d'Italia. La magia venne bandita, e la ricostruzione ebbe inizio sulle macerie delle antiche città.

Come premio alle famiglie che più lo avevano sostenuto durante la Rifondazione, il re proclamò queste famiglie speciali agli occhi dell'impero, donando loro il titolo di Aristoi. Lentamente le città fiorirono, e l'impero Italiano iniziò lentamente ad espandersi su tutto il mediterraneo, aiutando i piccoli paesi sulla costa a fiorire in cambio dell'obbedienza all'impero. Nacquero così le dodici Province. Il mare si riempì nuovamente di navi, i commerci fiorirono e l'impero crebbe

costantemente.

Nel 50 DR (Dopo Rifondazione) si intravidero le prime avvisaglie di quella che sarebbe poi diventata nota come l'Orda Russa. Maghi e creature magiche provenienti dall'est iniziarono ad attraversare sempre più spesso le alpi per arrivare in Italia, lasciando gravissimi danni dietro di sè. Molte delle città del nord furono perse a seguito di queste incursioni. Renato Colonna, nipote del grande Ettore, mobilitò tutte le forze dell'impero per combattere e respingere queste creature oltre le alpi. Fu una guerra spietata e difficile, e Renato prese la difficile decisione di permettere a parte delle sue truppe di utilizzare la magia per respingere questa piaga, riuscendo nell'impresa. Con gli sforzi congiunti delle truppe imperiali si costruì una lunghissima serie di fortificazioni a dividere le alpi italiane dal resto del mondo, e questo permise di ottenere finalmente la pace.

Dopo la guerra contro l'Orda Russa, L'esercito imperiale fu potenziato e diviso in cinque grandi gruppi, per fronteggiare tutte le minacce che sarebbero potute presentarsi: L'arma di sicurezza interna (ASI), equivalente all'esercito terrestre ed alla polizia; La marina militare, unita all'aeronautica; Il nucleo operativo antimagia (NOAM), la polizia che si occupa di dare la caccia a maghi e creature magiche dentro le città; Il nucleo mobile di sbarramento, che pattuglia il Muro e gli altri confini; Il nucleo di ordine interno, che agisce come servizio segreto per il mantenimento della pace interna, eliminando le persone pericolose, specialmente coloro che cercano di diffondere la magia.

L'Orda aveva lasciato però dietro di sè molti infausti doni, fra i quali spiccava la nascita di persone dotate naturalmente di poteri magici, chiamate comunemente mutanti. La loro esistenza creò grandi tensioni nell'impero, che sfociarono nel 110 DR, sotto il regno di Lucio II, in una guerra civile capeggiata dall'organizzazione *Genus Imperat*. Questa guerra fu tanto breve quanto violenta, e si concluse bruscamente quando fu rivelato che i mutanti erano il prodotto di un esperimento folle di un gruppo di maghi. Abbattuti, i mutanti si radunarono ed intrapresero un viaggio alla ricerca di una terra in cui vivere in pace, mentre i responsabili vennero sterminati. Da allora non un solo mutante è più nato nell'impero. La ricostruzione dai danni della guerra dei mutanti fu costosa e sofferta, ma lentamente l'impero tornò al suo splendore.

Vent'anni dopo, nel 135 DR, L'imperatrice Francesca viene assassinato, solo tre anni dopo aver ricevuto la corona dal padre Lucio II, anch'egli vittima dell'attentato. L'identità degli attentatori è tuttora ignota, ma diverse fazioni indipendentiste reclamarono l'accaduto. Succede al trono la sorella Elisabetta, detta la Conquistatrice, sotto il cui regno vengono messe a tacere con la forza quasi tutte le voci indipendentiste e vengono annessi buona parte dei presenti protettorati imperiali.

Ora, nel 180 DR la pace sembra assicurata e l'impero prospera sotto la saggia mano dell'imperatore Lucio III Colonna, ma molti sono i segnali che un'altra bufera si sta sollevando all'orizzonte.

PROHIBITIO ARTES OBSCURAS

In nome del popolo e di sua maestà Luigi Colonna, secondo del suo nome, sovrano di Roma, reunificatore ed imperatore d'Italia, a partire da oggi, 26 marzo del primo anno della rifondazione, si decreta l'illegalità della magia in ogni luogo del suolo imperiale.

Questa pratica maligna ha condotto l'uomo al declino già una volta ed è nostra intenzione fermare una volta e per tutte questo scempio. Con la forza della nostra unione porremo fine a questa piaga che i nostri avi hanno scatenato nel mondo, al fine di ricostruirne uno nuovo e finalmente libero dalla paura. A tal fine da questa data si annuncia che l'impero si occuperà di impedire ogni uso della magia in ogni sua forma con ogni mezzo necessario, tramite un nuovo corpo di agenti altamente addestrati che, come falchi, vigileranno sulla sicurezza delle nostre case. Gioite Cittadini, perché una nuova era inizia con questo glorioso giorno.

Lunga vita all'imperatore!

IL GRANDE MURO ALPINO

Le fortificazioni delle alpi vengono normalmente riferite come il grande muro alpino, e per via di questo nome le persone immaginano mura colossali a segnare il confine, simili all'antica muraglia cinese. In realtà la struttura è molto differente. Il muro in quanto tale è alto circa sei metri, spesso tre, ma internamente cavo per permettere il movimento rapido di truppe da una locazione all'altra. Questo muro viene lentamente rinforzato con il passare del tempo, ma il suo scopo primario non è di resistere ad ogni possibile attacco: invece di affidarsi alla difesa passiva della pietra, il muro è pensato per facilitare l'arrivo di combattenti esperti dove necessario. Le forze di confine sono quindi dislocate uniformemente in piccoli forti ogni pochi chilometri, e vengono richiamati in base alla necessità dai forti vicini. In questo modo in pochi minuti si può disporre di una forza sufficiente ad affrontare anche i pericoli maggiori... sempre che si faccia in tempo a chiamare i soccorsi...

LA PIAGA MUTANTE

La guerra civile dei mutanti è nata in seguito ad una situazione sociale particolarmente tesa: per le leggi sulla magia nessuno con capacità magiche poteva venir lasciato in libertà; ma i mutanti in quanto "maghi naturali" rendevano la situazione imbarazzante, con frequenti arruolamenti forzati nelle forze dell'ordine. Un diffuso razzismo nei confronti di questi mutati non faceva che rendere le cose più difficili. Ancora oggi molti sostengono che la Genus Imperat, pur con metodi violenti, stesse perseguendo una giusta causa.

La narrazione di Ægis Aurea

AIUTI ALLA NARRAZIONE

Per buona parte del manuale verranno introdotti i concetti generali necessari a comprendere e descrivere l'ambientazione. I due capitoli finali sono invece dedicati al supporto per la narrazione. Nel capitolo C*onsigli per la narrazione* verranno discussi argomenti di carattere generale per aiutare i narratori più o meno esperti a concepire e descrivere storie appassionanti. Nel capitolo *Materiale per il gioco* verranno invece inserito del materiale utile per accelerare la creazione di nuove avventure, come ambientazioni, proposte di avventure, avversari da affrontare ed personaggi con i quali interagire.

MODULARITÀ DELLE STORIE

Ægis Aurea è un mondo ricco e complicato, con molte forze all'opera, ma siete liberi di scegliere il livello di complicazione della vostra avventura. Ambientarla nelle favelas significa che difficilmente ci si dovrà preoccupare della NOAM o degli Aristoi. Viceversa, giocare come investigatori NOAM alla caccia di un mago non richiede di tener conto delle corporazioni e della criminalità organizzata. Sentitevi liberi di spaziare ed ampliare il respiro della campagna quanto volete, ma ricordatevi che moltissime storie non richiedono di tener conto di tutti i fattori in gioco, cosa che sarebbe umanamente impossibile.

Prima di addentrarci nel manuale Ægis Aurea, vorrei dilungarmi un poco per introdurre la narrazione in questo mondo.

Sia l'ambientazione che il regolamento di questo gioco sono progettati per rendere il più possibile il personaggio in linea con l'idea da cui è stato creato: un mago potente sarà capace di fare cose eccezionali, un politico esperto un ottimo persuasore e così via.

La diretta conseguenza di questa aderenza a concetto e realismo è un'elevata mortalità dei personaggi. Un personaggio che affronta troppi avversari, qualcuno evidentemente più potente o anche solo senza una minima preparazione, ha forti probabilità di lasciarci le penne.

Insomma, chi sbaglia muore.

In questa distesa di morte, la vita dei personaggi segue una filosofia semplice e spietata: chi non prende in mano il proprio destino, anche a costo di quello altrui, è destinato a soccombere sotto gli ingranaggi della volontà degli altri.

I personaggi sono i protagonisti di una storia, e come tali ne verranno coinvolti, invischiati sempre di più. Il loro dibattersi per sopravvivere, in un ambiente claustrofobico come le città dell'impero, non potrà che portarli sempre più in mezzo ad altri eventi, altre storie. Proprio per questo una volta che la macchina del destino si mette in moto, ai personaggi non rimane che cavalcarla o esserne travolti. Non ci si può mettere da parte per sempre.

L'impero è un'enorme pentola a pressione in cui le tensioni e le storie di milioni di persone sono compresse. Nessuno è davvero completamente libero e scollegato dagli altri; nessuno può sottrarsi dal legarsi a gruppi, schieramenti, idee, movimenti. La propria posizione in questi gruppi ed il modo in cui ci si relazione con il resto del mondo in quanto membri gioca un ruolo di rilievo. L'Italia del ventitreesimo secolo è un luogo di forti sentimenti e contemporaneamente di grande apparenza. Nessuna storia dovrebbe esulare da questi aspetti: come il mondo percepisce una persona, come questa è costretta a comportarsi, spesso magari in contrasto alle sue emozioni. Fare ciò che si desidera, ciò che serve o ciò che è giusto?

Il concetto stesso di giusto e sbagliato dovrebbe essere lasciato il più possibile da parte. Da piccoli, giocando a indiani e cowboy, era implicita la regola che il buono avesse il cappello bianco ed il cattivo quello nero. Le storie in cui però la ragione è così ben delineata perdono però presto interesse. Per questo ho cercato in ogni modo di evitare personaggi o schieramenti chiaramente malvagi o buoni. Un sano dubbio su chi abbia torto e chi ragione in una disputa dovrebbe sempre tormentare i giocatori in una buona storia. Solo i fanatici sono convinti di aver sempre ragione.

Il mondo di Ægis Aurea è caratterizzato da molti "mondi" che si intersecano solo in alcune situazioni, passando il resto del tempo ad ignorarsi a vicenda. le guerre fra corporazioni non ha quasi nulla a che fare con la caccia che la NOAM dà alle sette, ed entrambi quasi mai entrano in contatto con il mondo del "sovrannaturale", come vampiri e creature magiche varie, che badano bene a vivere la propria vita. È un concetto sicuro e dimostrato: il nostro mondo è lo specchio di noi stessi. Chi usa la magia e traffica con la mafia si ritroverà spesso invischiato con altri maghi e mafiosi, più di qualsiasi altra persona esterna all'ambiente.

Che sia per un semplice meccanismo sociale, leggi di Murphy o sottili meccanismo del destino, una cosa è sicura. . . non sfuggirete al vostro mondo. In queste nuove città "ad alta densità" ogni persona è infatti legata alle altre in mille modi. Parenti, amici, debitori e creditori, segreti e malefatte nascoste dal tempo. . . nessuno è esente da questi legami, nessuno è indipendente ed isolato.

Esistono quindi molteplici storie possibili ambientate nell'epoca di transizione dipinta in Ægis Aurea. Non ha senso una suddivisione schematica dei tipi di storia, ma vorremmo dare una breve panoramica d'esempio senza pretesa di esaurire tutti i possibili spunti.

Il mondo profano: Le persone normali vivono ancora nella loro gabbia, quasi insensibili agli sconvolgimenti portati dalla magia. Quasi nessuno anzi arriva a fare esperienza nella sua esistenza della presenza di maghi ed Incubi.

Le storie degli essere umani profani sono molteplici anche senza bisogno di introdurre forze soprannaturali: le guerre fra le corporazioni e le famiglie Aristoi, le organizzazioni criminali e terroristiche, la pirateria ed il contrabbando, la povertà e la violenza sono già più che sufficienti a movimentare la vita di chiunque.

Un passo nel soprannaturale: Cosa succede quando il mondo profano entra in contatto con i sovrannaturale?

In alcuni casi la NOAM è in grado di proteggere il cittadino, ma non sempre. Talvolta è proprio il bersaglio delle sgradite attenzioni che deve difendersi, o chiedere a qualcuno di farlo per lui.

Esistono inoltre molte persone che per cupidigia e sventatezza, iniziano a trafficare con cose più grandi di loro, andando ad esempio a cercare reliquie per conto di avidi collezionisti.

La periferia dell'impero: Avvicinandosi ai confini battuti dell'impero ci si allontana dal mondo ricco di tecnologia delle megalopoli e si ritorna alle piccole città ed ai paesini. Qui la vita semplice si mescola a sprazzi di oggetti ad alta tecnologia, maghi e mostri.

Il mondo magico: Piccoli gruppi di maghi in cerca di potere che si scontrano fra di loro e con la NOAM. Agenti alla caccia di un pericoloso Incubo o di un criminale che utilizza la magia senza criterio. Guerre sotterranee fra grandi sette magiche dagli oscuri obbiettivi. Tutti questi sono possibili spunti per storie nel mondo magico di Ægis Aurea.

I FILI DEL KISMET

Il destino ha un ruolo importante in Ægis Aurea. Non il grande destino che muove il mondo verso grandi eventi, quanto piuttosto una specie di forza misteriosa che attrae o respinge le persone e gli eventi. Persone unite dal conoscenze, storie o interessi sono portate ad incontrarsi fra di loro da coincidenze e involontarie macchinazioni. Che l'incrocio delle loro strade porti ad alleanze o scontri dipende poi dalle singole persone. Le grandi persone tendono ad essere attratte fra di loro e dai grandi eventi, come se fossero connessi da fili invisibili. L'insieme di queste connessioni è chiamata da alcuni *trama del kismet*. Questa trama non è un grande disegno ma una matassa convulsa di fili in tensione, dalla cui unione scaturisce la storia.

STORIE DAL FUTURO PROSSIMO

Le storie che non riguardano in nessun modo la magia possono essere tranquillamente pensate come storie del filone cyberpunk: città degradate, droga ed impianti cibernetici diffusi, tradimento e violenza ad ogni angolo della strada, con gli amici pronti a tradirsi per una manciata di Lire Imperiali. Quanto e come la cibernetica sia entrata nel mondo dell'uomo comune rimane una vostra scelta, da calibrare in base all'avventura che desiderate.

L'Esterno: Viaggiare nei territori selvaggi che separano le grandi megalopoli significa addentrarsi in un altro mondo. Creature soprannaturali, regni del piccolo popolo e Incubi vaganti rendono la vita dell'incauto viaggiatore un vero e proprio inferno.

Persone che hanno scelto di isolarsi dal mondo esterno, spesso maghi, oppure esuli da nazioni devastate in cerca di una nuova casa sono ottimi soggetti per cronache anche di lunga durata.

Il Mondo: Cosa è successo nel resto del mondo lontano dal mediterraneo? Sicuramente in altre parti del mondo l'Uomo è riuscito a risollevarsi come è successo nel mediterraneo. In molti altri posti invece l'uomo sarà al limite dell'estinzione, sotto la pressione delle creature magiche e della propria incapacità di fronteggiare la Caduta, sopravvissuti nelle macerie delle antiche metropoli oppure rifugiati in piccoli villaggi fortificati.

Far sperimentare ai giocatori la devastazione e la difficoltà del mondo esterno può essere una buona maniera per vivere un'avventura con un sapore "esotico".

Il sovrannaturale: Infine non è da trascurare la possibilità di vedere il mondo dall'altra parte dello specchio. Come vivono e cacciano licantropi e vampiri? Fuori e sotto alle città esistono interi mondi pulsanti di vita, in cui nessun umano metterebbe piede senza pericolo di morte.

Fonti di ispirazione

- La saga del sole nero - Celia S. Friedman - libri
- La saga di bitterbynde - Cecilia Dart-Thornton - libri
- Il mondo dei sogni - Brian Lumley - libro
- Bay city - Richard K. Morgan - libro
- Metropolitan - Jon Williams - libro
- Mind games - Carolyn Crane - libro
- La nona porta - Roman Polanski - film
- Blade runner - Ridley Scott - film
- Nirvana - Gabriele Salvatores - film
- Minority report - Steven Spielberg - film
- Strange Days - Kathryn Bigelow - film
- Inglourious Basterds - Quentin Tarantino - film
- From the Future with Love - K-Michel Parandi
- Elysium - Neill Blomkamp - film
- Dredd - Pete Travis - film
- Total recall - Len Wiseman - film
- Gattaca - Andrew Niccol - film
- The Cabin in the Woods - Drew Goddard - film
- Arancia Meccanica - Stanley Kubrick - film
- Robocop - Paul Verhoeven - film
- Europa Calling - film
- Deus Ex - Eidos Interactive - videogioco
- Fallout - videogioco
- Beautiful people, Marylin Manson - video musicale
- Ich will, Rammstein - video musicale
- Lost Girl - Showcase - serie TV
- Game of Thrones - serie TV
- Grimm - NBC - serie TV
- Warehouse 13 - SciFy - serie TV
- Witch hunter robin - Shukou Murase - anime
- Darker than black - Tensai Okamura - anime
- Constantine - fumetto
- The walking dead - fumetto
- Sandman - Neil Gaiman - fumetti
- Orfani - bonelli - fumetto
- Nathan Never - bonelli - fumetto
- Preacher - fumetto
- Powers - Brian Michael Bendis and Michael Avon Oeming - fumetto
- Scarlet - Brian Michael Bendis - fumetto
- Sin City - Frank Miller - fumetti
- Eden - Hiroki Endo - fumetto
- Public Security Section 9 (ghost in the shell) - Masamune Shirow - fumetto
- Wanted - Mark Millar - fumetto
- Kick Ass - Mark Millar and John Romita, Jr - fumetto
- Elish - gioco di ruolo Italiano
- sine requie - gioco di ruolo Italiano
- Ars magica - gioco di ruolo
- Il richiamo di Chtulhu - gioco di ruolo
- cyberpunk 2020 - gioco di ruolo
- GURPS cyberpunk - gioco di ruolo
- stormbringer - gioco di ruolo

Il Grande Impero Mediterraneo

L'IMPERO È UN INSIEME MULTIFORME DI GENTI E LUOGHI. Da Roma la famiglia Colonna regna e guida in maniera risoluta sul mediterraneo, caleidoscopio di culture e contraddizioni. Non è facile delimitare la periferia dell'impero, che declina progressivamente in territori sempre meno civilizzati ed abbandonati a sè stessi, ma il suo cuore è sicuramente l'Italia, dove si trovano molte fra le più grandi metropoli.

L'impero è composto da dodici provincie, ufficialmente alla pari (in cui la provincia Italiana è più uguale delle altre) ed una serie di territori ancillari, non ufficialmente controllati dall'impero ma profondamente sotto la sua influenza, chiamati Consolati o Protettorati. Alcune delle popolazioni sotto consolato accettano di buon grado il legame con l'Italia, cercando di integrarsi ed ottenere il meglio da questa unione, mentre altre sono insofferenti a quello che vedono come un giogo imperiale.

Non tutti i territori che si affacciano sul mediterraneo sono sotto il controllo, diretto o meno, dell'impero, ma almeno per ora la situazione è pacifica. Queste piccole nazioni sono troppo piccole per essere una minaccia per l'impero, che preferisce cercare di esercitare un'influenza indiretta ed assorbire con il tempo questi territori, prima come Protettorati, poi come Consolati ed infine come Province.

All'interno delle stesse megalopoli la varietà è immensa e le divisioni sociali drammatiche. Mentre gli Aristoi e i ricchi direttori delle corporazioni vivono in meravigliose ville ed enormi grattacieli, buona parte della popolazione si ritrova a vivere in megacomplessi residenziali quasi indipendenti, per non parlare della fetta di popolazione più debole, costretta a vivere nelle favelas (o slums, o baraccopoli) in cui anche l'acqua corrente è spesso un lusso.

NOTIZIE DALLA MULTIRETE: APERTURA
Buongiorno a tutti, cari lettori ed ascoltatori! Ecco a voi la selezione delle notizie e dei materiali più interessanti trovati recentemente sulla multirete! Solo per voi come ogni settimana, dal podcast SempreVero, il vostro NetJ Frizzo. Come al solito, lasciamo decidere a voi cosa sia vero e cosa no, buon divertimento, e continuate a seguirci regolari!

NOTIZIE DALLA MULTIRETE
Ermanno, presunto erede della famiglia Casaldesi (famiglia cadetta dei Dokotori di origine francese), non sarebbe il vero figlio del capofamiglia Alfonso. Sarebbe invece il frutto di una scappatella di Aleen Giasperi, sua moglie, con un maggiordomo. La notizia sarebbe stata data dalla tata, Carlota Cadres. Non ci sono ancora reazioni ufficiali da parte della famiglia.

NOTIZIE DALLA MULTIRETE
attentato terroristico sulla nave da crociera "Regina Danzante", reclamato da fronte indipendentista del Protettorato Montenegrino. L'incidente è avvenuto al largo delle coste della trinacia e non ci sono notizie di sopravvissuti. Il relitto sarebbe stato fatto sparire dalle forze imperiali per nascondere l'arma usata per l'attacco, di natura magica.

La Vita Nell'Impero

La Società Imperiale

La società imperiale è, a primo impatto, una macchina ben oliata. Le persone sanno qual'è il loro posto nel mondo e, in generale, si comportano di conseguenza. I cittadini sono trattati bene e tenuti contenti dall'impero. La frase "L'impero si prende cura di te" è un mantra che viene ripetuto spesso e si trova scritto in molti uffici pubblici. La società è ufficialmente secolare, ed il gran numero di

religioni (con cristianesimo ed islam che fanno la parte dei leoni) non influenza la scena pubblica, almeno apertamente. La loro influenza si manifesta molto di più sotto forma di ingerenza sui singoli politici, manager ed assortiti, ma hanno imparato che l'imperatore non vede di buon occhio critiche pubbliche dal pulpito.

Caratteristica distintiva dell'impero è la divisione in caste sociali dei cittadini, che ne delimitano diritti e doveri nei confronti della società. Queste caste sono di natura aperta e non è impossibile per una persona passare da una all'altra nel corso della vita. Tipicamente si riesce a salire la scala sociale per meriti particolari o tramite generosi finanziamenti, mentre crimini di vario genere, oltre che essere puniti con sanzioni economiche o la detenzione, possono anche comportare una caduta di rango finché la persona non si riabilita agli occhi della società. Buona parte delle person si accontenta però del proprio status natale, dato l'impegno che migliorarlo richiede.

La maggior parte della popolazione è composta dai *cives*, i cittadini comuni. La vita del cives è tranquilla ed ordinata, con istruzione e sanità sempre disponibili e relativamente pochi obblighi nei confronti dello stato se non pagare le tasse.

Coloro che invece si distinguono per meriti particolari (come personaggi famosi, scienziati o grandi filosofi o scrittori) o hanno dimostrato la propria dedizione alla comunità tramite il servizio nelle forze dell'ordine, sono elevati al rango di *probatus*, ed hanno priorità all'accesso ai servizi e diritto di proporsi come candidati in politica.

Molto raramente qualcuno che fornisce servizi di eccezionale pregio all'impero (o più spesso all'imperatore stesso) può nominato *Aristoi*, e con lui tutta la sua linea di discendenza principale. Privilegiati sotto moltissimi aspetti, gli Aristoi sono a pieno titolo la nobiltà moderna. Per quanto i capostipiti delle famiglie siano spesso esempi fulgidi, nulla impedisce che i loro discendenti non siano neppure lontanamente all'altezza. Al giorno d'oggi molte delle famiglie Aristoi non sono altro che ricchi e viziati potenti, corrotti dal loro stesso potere. In generale la nomina ad Atistoi non implica un aumento di potere diretto, ma fornisce un vitalizio sostanzioso ed un posto nella camera del parlamento. Da lì, persone capaci ed astute possono rapidamente guadagnare potere, favori ed amicizie e creare una vera e propria famiglia Aristoi.

Coloro che invece non sono ritenuti affidabili cittadini sono invece i *liberi*, che non possono risiedere all'interno dei centri cittadini ma sono costretti a vivere nelle zone più periferiche delle megalopoli. I liberi sono tipicamente persone gravemente indebitate o che hanno compiuto crimini di qualche tipo, ed hanno un accesso ridotto ai servizi dell'impero, spesso a pagamento. Questo è anche lo status iniziale di coloro che, nati al di fuori dell'impero, vogliono entrare nella società (anche se la ricchezza permette rapidamente di risalire la scala sociale).

Vi sono infine i non cittadini, persone esterne all'impero, spesso relegate a vivere nelle baraccopoli al di fuori dei veri e propri centri urbani. Queste persone, figli di nessuno e troppo poveri per comprar-

I NUOVI CIRCHI

La gestione di molte prigioni è stata privatizzata per semplificare la gestione dell'impero. Questo significa che esistono diversi tipi di prigione e in quale si viene spediti è importante quanto, se non più, della pena inflitta. Molte prigioni ricevono buona parte dei loro introiti con l'organizzazione di "giochi" di vario tipo, con contendenti i detenuti. Il tipo di gioco più diffuso è una versione moderna dell'arena gladiatoria. I prigionieri più abili possono addirittura diventare delle star, garantendosi una vita agiata in prigione ed una ricca appena usciti. Non sono rari i casi di persone che si trovano tanto bene nel circuito gladiatorio che decidono volontariamente di continuare a partecipare anche oltre la fine della loro condanna. Come incentivo per la partecipazione, i più abili possono ottenere la scarcerazione anticipata ed un contratto di lavoro nello show-business delle arene.

STANDARD DI VITA

Per le persone più importanti, dai probatus in su, lo standard di vita è notevolmente più alto rispetto a quello prima dell'età dell'oro. La tecnologia corrente permette a tutte queste persone di avere accesso a servizi e comodità con meno pensieri rispetto al passato. Per le persone di classi inferiori invece lo stile di vita si degrada rapidamente. Pur con tutta la tecnologia disponibile, lo stile di vita è abbastanza povero, con relativamente pochi possedimenti materiali ed un grande accesso all'industria dell'intrattenimento. Lo spazio abitativo è limitato, quindi le persone tendono a vivere insieme in piccoli spazi, e la convivenza tranquilla è permessa solo dalla possibilità di ciascuno di isolarsi nel proprio angolo con il proprio PC, per connettersi alla multirete. Molte case sacrificano l'intero spazio adibito alla cucina per guadagnare spazio abitabile, lasciando solo un paio di fornelli striminziti. Questo, unito alla sempre maggior necessità di lavorare grandi ore in ufficio (sono poche le aziende che si fidano con il telelavoro) ha reso estremamente diffusi gli stand di fast-food agli angoli delle strade, con cibi dalla qualità discutibile a prezzi irrisori.

si la cittadinanza, sono costretti a vivere di espedienti ai margini della civiltà, e sono il terreno fertile per le più varie forme di criminalità organizzata. Al contrario anche dei *liberi*, i non cittadini sono completamente alieni all'impero, e non gli viene praticamente riconosciuto alcun diritto.

Nelle enormi favelas in cui vivono prospera la criminalità organizzata, che ne sfrutta le posizione debole per farne carne da macello nelle guerre fra bande, schiavi, prostitute ed ogni altro lavoro degradante che possano imporgli per guadagnare soldi facili in cambi di aiuti spesso minimali alla sopravvivenza. I non cittadini possono diventare teoricamente cittadini *liberi*, ma di solito solo in cambio di generose donazioni o servizi resi ai cittadini imperiali, condizioni che nella pratica non si avverano quasi mai.

Le Megalopoli

Le città Italiane hanno visto uno sviluppo fenomenale negli ultimi duecento anni, passando da piccoli centri urbani indipendenti a grandi megalopoli che sono il cuore pulsante dell'impero.

Queste città radunano diverse decine di milioni di abitanti, in stretto contatto l'un con l'altro. Queste persone vivono in migliaia di piccoli universi separati, ciascuno con il proprio lavoro e la propria casa e la propria famiglia.

Esiste però una parte inquieta della popolazione che non si accontenta di sopravvivere di giorno in giorno con le distrazioni che la vita imperiale fornisce. Molte delle storie narrate in Ægis Aurea riguarda proprio loro.

Gli Alveari

In seguito alla ricostruzione la crescita della popolazione è stata enorme, ed il territorio è nuovamente densamente popolato. Per ovviare questa sovrappopolazione le città sono state più volte abbattute e ricostruite in modo da far spazio a tutti. La soluzione a questo problema ricorrente sono i megacomplessi residenziali, chiamati comunemente Alveari.

Questi Alveari sono strutture quasi completamente indipendenti: al loro interno una persona può vivere, lavorare, andare a fare la spesa e svolgere tutti i più comuni compiti burocratici. Molti degli abitanti passano anni senza uscire dall'Alveare se non per fare una passeggiata nei parchi intorno e sopra l'Alveare stesso.

Questo rende ciascun Alveare quasi un mondo a parte, in cui si possono instaurare usi e costumi leggermente diversi l'uno dall'altro.

Questo, unito alla tendenza di alcune persone con antenati comuni ad abitare vicino, ha permesso la sopravvivenza di intere sottoculture. Non è infatti raro trovare Alveari in cui l'Italiano sia imparato come seconda lingua rispetto a quella degli antenati.

Ogni Alveare può contenere qualche centinaio di persone, e sono assimilabili ai vecchi borghi medioevali. Una megalopoli contiene migliaia di Alveari sparsi sul proprio territorio.

NOTIZIE DALLA MULTIRETE

risale a ieri la notizie della tragica morte di Lilli-der, famosa NetJ del podcast "Finestre Sul Mare". Mentre tornava alla propria abitazione nella periferia di nuova Tunisi, è stata assalita da uno sconosciuto. Ha cercato di difendersi ma l'aggressore ha avuto la meglio, e l'ha condotto in un vicolo dove ha abusato di lei prima di ucciderla. In segno di lutto trasmetteremo in serata un documentario sulle opere di questa giornalista della rete, e del suo impegno per la riduzione della criminalità nelle baraccopoli della sua città. Che sia stato questo il movente dell'omicidio?

GIOIELLI ISOLATI

L'Italia conta una cinquantina di megalopoli, che corrispondono molto vagamente con i vecchi capoluoghi. Molte città si sono espanse ed hanno inglobato i centri vicini, diventando delle entità multicentriche collegate spesso da ponti di baraccopoli. La gestione di queste enormi città richiede un enorme dispendio di risorse, e poche ne rimangono per la gestione del territorio. Questo significa che anche nell'Italia imperiale, al di fuori delle zone a coltivazione intensiva intorno alle città, il territorio è essenzialmente selvaggio. Nella notte le città sono delle oasi di luce immerse nel buio profondo della natura incontaminata. Una situazione simile si trova in tutte le province più importanti, mentre il territorio viene sfruttato (con conseguenti rischi) solo nelle periferie dell'impero o negli stati indipendenti.

GLI ALVEARI E LA LEGGE

Diversi Alveari, in virtù dello sforzo di costruzione sostenuto da parte di individui o comunità o corporazioni, hanno ottenuto il diritto di esercitare una forma di controllo addizionale sui residenti nel complesso sotto forma di regolamenti interni che valgono come leggi. Di solito si tratta di aggiunte alla legge per rispettare le tradizioni degli abitanti di un certo alveare, come ad esempio alveari abitati da un solo gruppo etnico tradizionalmente religioso, che potrebbe richiede delle aggiunte alle leggi comuni a tutti che impediscano comportamenti che violano le loro leggi morali, per cui chi commette atti osceni ed impuri può dover pagare delle multe salata o addirittura finire in prigione. Per far rispettare queste leggi molti complessi si affidano a gruppi di sicurezza privati ed hanno costruito un loro sistema di giustizia interno con tanto di tribunali e prigioni. Formalmente le leggi interne dovrebbero essere compatibili con quelle imperiali, ma alcuni complessi molto isolati arrivano ad allontanarsi notevolmente dalla norma civile imperiale. Questo genera una certa incertezza nei cittadini quando si tratta di spostarsi fra diversi alveari, inibendo ancora di più gli spostamenti.

La disposizione degli alveari dipende molto dalla ricchezza della zona. Quartieri più ricchi si possono permettere dei complessi più arieggiati, con corti interne molto ampie e circondate da piccoli parchi, mentre nei quartieri meno abbienti anche i megacomplessi si avvicinano fra di loro, separati solo da strette strade.

In alcuni posti questi alveari sono state costruiti abbastanza vicino da permettere la costruzione di strade e camminatoi sopraelevati, incrementando ulteriormente la densità urbana.

IL COMPLESSO NORRENO
Nel nord di Torino uno complesso abbastanza famoso è il complesso Norreno, in cui abitano discendenti di un gruppo di immigrati di origini svedesi. Inizialmente un piccolo gruppo, con gli anni si è consolidato ed ha spolverato le antiche credenze norrene, declinate in termini moderni. È quindi un complesso abitato da moderni vichinghi che parlano Italiano con un accento molto pesante e che erigono chiese ad Odino ed i suoi figli. Sembra che molti dei figli di questo alveare si uniscano alle forze di controllo dei confini, in un moderno rito di iniziazione del fuoco.

Le Torri

Alcuni dei megacomplessi più importanti si sviluppano in verticale sotto forma di enormi grattacieli. Non è raro che ai piani più alti di queste torri si trovino, isolate dal resto, le residenze dei grandi ricchi.

Queste torri sono connesse fra di loro da grandi autostrade sopraelevate, che corrono al di sopra del resto della città, in particolar modo delle baraccopoli, unendo le torri e gli alveari più ricchi in un network di strade irraggiungibili dal basso.

Chi se lo può permettere si sposta per via aerea, tramite piccoli elicotteri chiamati libellule, oppure tramite palloni aerostatici. Questi aerostati sono diventati uno dei simboli della nuova nobiltà, gli Aristoi, e come tali sono spesso copiati dai più benestanti in cerca di modelli da imitare.

AEROSTATI
Gli aerostati sono tornati in auge grazie ad un misto di fascinazione con l'antico e utilità pratica nello spostamento fra torri ed addirittura fra città. Costruiti con le più moderne tecniche aeronautiche, sono estremamente sicuri e sono usati come mezzo di crociera di scelta per i grandi industriali e gli Aristoi.

La passione della famiglia reale per questo mezzo ha sicuramente aiutato alla sua diffusione. I Colonna sono infatti proprietari di un vasto parco di aereomezzi che usano frequentemente per gli spostamenti dell'imperatore da un lato all'altro dell'impero.

Molti di questi aerostati sono in realtà mezzi ibridi, in cui parte della portanza è data da sistemi ad eliche a bassa rumorosità, che vengono sfruttate anche per locomozione ed aggiustamento. Queste strutture ibride non hanno l'espetto del classico pallone oblungo, quanto di enormi mante con le cabine collocate al centro, che attraversano il pallone dall'alto al basso.

Esattamente come gli alveari, quasi tutte le torri possono comportarsi come abienti a se stante, autosufficienti per tutti i bisogni della vita quotidiana. Spesso sono addirittura divisi in due o più sezioni, separate fra loro da delle dogane interne di controllo. I piani inferiori, abitati da poveracci che non vedono mai la luce del sole, seguiti dai cives e via via a salire con le classi sociali. I livelli di proprietà degli aristoi sono generalmente irraggiungibili a meno di non essere invitati da un residente.

Le Baraccopoli

La fetta più povera della popolazione vive in enormi baraccopoli, enormi blocchi irregolari di edifici costruiti uno sopra l'altro, senza piano regolatore e spesso senza neppure molti dei principali servizi igienici.

Questi quartieri si comportano allo stesso tempo da collante delle città e da mare separatore fra i vari complessi.

Molti degli abitanti vivono di sussistenza, facendo piccoli lavoretti in fabbriche di materiale elettronico a basso prezzo oppure coltivando i tetti per fornire cibo ai megacomplessi. La malavita controlla questi quartieri spesso come un parastato, permettendo l'esistenza di grandi signori del crimine che gestiscono la vita di centinaia di persone. Gli scontri fra bande non sono rari, e spesso la ASI lascia che queste situazioni si risolvano da sole.

I SIGNORI DEL CRIMINE
Per quanto parte delle megalopoli, molte zone delle baraccopoli sono completamente abbandonate a sè stesse, oppure sono cresciute in vecchie zone abbandonate della città in cui non arrivano neppure molti dei servizi fondamentali. Questa situazione disagiata ha portate ad un enorme aumento della criminalità organizzata, che in molti quartieri ha quasi una funzione parastatale: sono i bossi a gestire la vita comune, dall'accesso ai servizi, alle abitazioni all'amministrazione della loro personale giustizia.

Storia del Design Imperiale

L'impero ha una ricca tradizione di moda e design, ed è spesso il punto di riferimento per gli stati circostanti. La ricchezza delle metropoli, associata alla vita decandente della nobiltà, ha portato il design ad una posizione di rilevanza con pochi precedenti storici. Per i mebri dell'alta società trovarsi ad una festa con vestiti fuori moda è una stigma sociale da cui sarebbe arduo riprendersi.
Per quanto cangiante, il design imperiale segue comunque delle grandi correnti, che si alternano, secondo gli storici dell'argomento, circa ogni trent'anni. Ovviamente all'interno vi sono grandi variazioni, anche legate agli stili dei designer individuali, ma sono in genere facilmente riconoscibili a prima vista.

STILE PURITANO (10—40 DR): Questo è il primo stile ufficialmente riconosciuto dagli storici del design, immediatamente successivo alla rifondazione d'Italia da parte dei Colonna. L'impero stava vivendo un boom economico e per la prima volta gli Aristoi poterono dedicarsi ad attività più frivole. Il forte spirito religioso del tempo influenzò molto questo stile, in cui le parti meccaniche in moto e le giunzioni erano viste alla stregua di parti anatomiche erogene, quindi indegne di essere mostrate. Questo stile è famoso per l'utilizzo di gomme e tessuti morbidi che circondano le parti mobili, rendendole invisibili, utilizzando strutture completamente immobili quando possibile. I colori dominanti sono il bianco, oro ed acciaio, ma in generale i toni tenui sono comunque molto diffusi. I vestiti tendono ad essere ampi e lunghi, talvolta simili a tonache antiche con le maniche.

STILE ARDITO (40—70 DR): La risposta irriverente allo stile Puritano, trasforma la copertura tipica del periodo precedente in una parte integrante del sistema, una specie di seconda pelle. Lo stile diventa più organico, i movimenti meccanici vengono accentuati, non tramite le giunture ma intere sezioni del macchinario che si muovono tutte insieme. Alcuni definiscono le macchine di questo periodo come simili a complessi ragni. I vestiti sono più attillati, in particolare la pelle, sintetica e non, ricopre un ruolo di particolare rilievo. I colori sono tendenzialmente i toni carne, dal pallido al nero, per tutte le sfumature rosa, mattone e simili.

STILE FRANCESE (70—100 DR): In rottura con la pudicità del Puritano e l'organicità dell'Ardito, il Francese è caratterizzato da un'estremizzazione dei caratteri meccanici. Il vetro e l'acciaio ottonato sono i punti centrali dello stile. Molte macchine hanno ingranaggi a vista sotto una copertura trasparente, con una particolare predilezione per parti mobili come ingranaggi e giroscopi. I vestiti prendono una piega classica, si riafferma l'uso della giacca e la tuba per gli uomini, abiti vaporosi per le donne, con i toni del tessuto naturale, come bianco sporco, marrone, grigio, etc... A questo periodo risalgono i primi impianti, ingrombranti e con molti dettagli meccanici chiaramente in vista.

STILE TORMIRO (100—130 DR): Lo stile Tormiro prende la meccanicità dello stile Francese, ma la riadatta alla purezza delle linee Puritane: le macchine sono coperte da uno strato unico di metallo lucido, che esalta la non naturalità della stessa, senza rivelare il suo contenuto. Questo binomio di esaltazione ed omissione è il punto focale di questo stile. I vestiti tendono ad esaltare le forme corporee con aggiunte, come spalline e imbottiture. I tessuti sono soprattuto sintetici, come plastiche ad alta traspirazione e con forti decorazioni ed inserti tecnologici. Non ci sono dei colori principali, ma si gioca molto sui contrasti, i pattern ed i disegni. La tecnologia degli impianti prende in questo periodo sempre più piede, accentuandone la natura tecnologia con cromature splendenti e fibra di carbonio.

STILE FUMETTI (130—160 DR): Lo stile Fumetti è in rottura all non-umanità dello stile Tormiro, riprendendo l'approccio naturalista dell'Ardito, possibilmente portandolo all'estremo. Grazie all'avanzamento della tecnologia il confine fra meccanico ed organico si fà sempre più sfumato. Le modifiche corporee sono sempre più rilevanti, ma vengono progettate per mimetizzarsi perfettamente nel corpo umano, tanto da risultare indistinguibili. La pelle la fà nuovamente da padrona, con il metallo inserito come piercing, borchie, cerniere ed anelli. Gli abiti sono attillati e rivelanti, provocatori, che lasciano intravedere una buona quantità di pelle naturale sottostante.

Le Province

FAZIONI INDIPENDENTISTE

Sin da quando l'impero ha inglobato i territori mediterranei, una piccola parte della popolazione di queste terre si è opposta alla colonizzazione, nonostante tutti i benefici che questa ha portato. Queste fazioni sono spesso organizzate e con connessioni alla vita politica locale. Esistono anche fazioni più estremiste che non disdegnano l'uso della violenza e del terrorismo per far valere le proprie ragioni. L'impero segue una linea estremamente dura con queste fazioni, e non disdegna eventuali ritorsioni.

PROVINCE E CITTÀ STATO

Al contrario della situazione politica Italiana, piuttosto stabile, le province sono un continuo fermento di attività. Alcune province riescono infatti a mantenere il controllo su vaste regioni, ma spesso le città periferiche vengono trattate come entità autonome, dotate di un proprio console, per garantire loro una maggior indipendenza di fronte ai problemi che la vita di frontiera comporta. Per quanto ufficialmente parte di un'alleanza, non è inaudito che due consoli di città periferiche entrino in contrasto fra di loro arrivando ad una guerra fredda fra le due regioni. Scontri aperti sono severamente sanzionati, ma questo non impedisce azioni di aggressione mascherate sotto mentite spoglie.

NOTIZIE DALLA MULTIRETE

Attenzione popolo della notte! sembra che il sottobosco del Cairo si sia arricchito di una nuova giostra. Contatti nella sezione ASI antidroga ci hanno riferito che si inizia a trovare una nuova versione della droga chiamata "sangue di troll". Sembra che questa nuova versione non solo garantisca la frenesia del predecessore, ma in più aumenti anche notevolmente la resistenza dell'utente. Se fosse vero si prospettano lunghe notti folli nella città delle mille e una notte!

LE DIFFERENZE FRA LE PROVINCE

Le province sono molto diverse fra loro, per storia, geografia e panorama politico. Queste differenze si percepiscono però molto di più negli stati più poveri della popolazione. I cittadini più ricchi sono liberi di spostarsi e di mescolarsi fra le varie province; questo ha portata ad una maggiore uniformità di comportamento.

Un salotto aristoi è lo stesso dappertutto, mentre le tavole degli slum sono tutte diverse.

Il nord esporta vizi, il sud guerra e l'est magia.

Anonimo sulla multirete

L'impero ufficialmente è composto da diverse regioni quasi indipendenti unite da un legame di collaborazione, guidate da un unico imperatore.

Ogni provincia è guidato da un Console appuntato dall'imperatore a Roma, ed è il responsabile della gestione di tutto il territorio. Le zone marittime delle province sono tipicamente ad un tenore di vita molto simile a quello Italiano, con megalopoli che dominano il panorama. Mano a mano che ci si muove verso l'interno le città si fanno rapidamente più piccole, per dar spazio a piccoli villaggi ai confini.

La realtà è che l'Italia usa varia stratagemmi, più o meno violenti, per garantirsi che le varia province non si ribellino creando fratture interne all'impero.

Il concetto stesso di confine è spesso molto labile, e dipende molto dagli eventi. Invasioni di creature magiche possono portare a perdere diversi piccoli paesi, mentre tipicamente i consoli seguono una politica di sviluppo per incentivare le persone delle città intermedie ad espandersi sui confini e le cittadine al di fuori dell'impero a mettersi sotto la loro protezione.

Le popolazione delle province parlano abitualmente Italiano, ed in genere sono abbastanza soddisfatti della vita all'interno dell'impero. Esistono tuttavia in quasi tutte le province dei movimenti indipendentisti che affermano che l'impero stia impedendo lo sviluppo delle province piuttosto che promuoverlo. È infatti vero che l'Italia mantiene il controllo sullo sviluppo delle tecnologie più avanzate, accentrando i centri di ricerca e i centri di assemblaggio finale delle grandi industrie.

Le province sono: la provincia italica, comprendente le province speciali della della trinacia (sicilia) e della sardegna; la provincia franca, iberica e betica, che insieme a quella italica sono le più sviluppate. Le province dell'est, ovvero la turca e l'egiziana. Le provincie africane, quella algerina, della tunisia, di tripoli e pentapoli, che sono le più arretrate.

Le province del nord del mediterraneo (soprattutto l'italiana, franca ed iberica) hanno uno stile di vita molto simile fra di loro, e sono molto più ricche delle altre. Sono anche la sede di tutte le famiglie Aristoi principali, oltre che di una buona parte delle famiglie cadette.

Le province ad est e sud del mediterraneo hanno invece meno adagiate sugli allori, dovendosi difendere dagli assalti delle creature e delle popolazioni che ancora girano al di fuori dei confini imperiali. Soprattutto la regione nordafricana soffre molto questo problema, e questo rende le persone, specialmente lontano dalla ricchezza della costa, dure e battagliere. Nell'est invece si risente di più dell'influenza delle nazioni esterne all'impero, che hanno spesso un'approccio più liberale alla magia ed alle religioni, e tutte le conseguenze che questo stile di vita comporta.

I Protettorati

Una parte dei territori mediterranei non hanno accettato di unirsi all'impero di buon grado. Non volendo provocare conflitti su grande scala, l'impero ha sempre rifiutato di sottomettere stati indipendenti con la forza, preferendo approcci alternativi.

Grazie alla propria superiorità tecnologica, l'impero si è reso piano piano fondamentale per molti di questi piccoli stati, come Il Montenegro o la repubblica Ateniese. Fornendo tecnologia a basso prezzo (senza le conoscenze necessarie per riprodurla), si instaura rapidamente una situazione di dipendenza economica per cui molti di questi stati, pur dotati di un governo indipendente, sono a tutti gli effetti guidati da eminenze grigie imperiali.

Con il passare del tempo sempre più stati sono stati presi sotto l'ala imperiale e la posizione è stata ufficializzata. In cambio di scambi economici sdoganati, libertà di circolazione dei cittadini e rispetto delle richieste imperiali, l'impero fornisce tecnologia e supporto militare per la protezione interna e dei confini degli stati.

Il forte rapporto fra i protettorati e l'impero ha portato ad un forte allineamento di questi ultimi allo standard delle megalopoli imperiali, inclusa la conoscenza diffusa dell'Italiano e l'accettazione della Lira imperiale come moneta nel commercio. Anche se alcuni stati non riconoscono ufficialmente la figura sociale degli Aristoi, il loro peso politico imperiale e la loro ricchezza li rendono sempre e comunque figure di rilievo nella vita sociale,politica ed economica dei protettorati.

In questo momento praticamente tutti gli stati di una certa rilevanza nel mediterraneo sono stati inclusi nell'impero come province o protettorati. Continuano comunque a rimanere, per un motivo o per l'altro, piccole città stato libere o territori abbandonati a se stessi.

I protettorati sono: del marocco, di montenegro, ateniese, anatolico, siriano e giordano.

IL POTERE NEI PROTETTORATI

Per quanto la politica dei protettorati sia molto in linea con quella imperiale, specie dal punto di vista legale, la catena di potere può variare notevolmente. Alcuni protettorati sono degli stati monarchici monolitici, come il protettorato del Marocco, mentre altri sono una riunione di città indipendenti guidate in modo democratico, come il protettorato ateniese.

LA LIRA IMPERIALE

La moneta ufficiale dell'impero è la Lira Imperiale, disponibile sia in monete fino al centesimo di lira che in banconote da mille Lire. I tagli intermedi, ovvero 1, 2, e 5 lire, sono disponibili sia in forma di moneta che di banconota. Su tutte le monete e le banconote in circolo è stampato il viso dell'imperatore Lucio III, e questo viene usato per rendere il reato di falsificazione un reato di lesa maestà, punibile con la reclusione a vita. Il potere di acquisto è simile all'euro degli anni 2000 del vecchio calendario, anche se dipende fortemente dalla regione geografica. In Italia il costo della vita è quasi due volte maggiore rispetto alle zone ricche delle colonie e può arrivare anche a dieci volte rispetto alle zone più periferiche. Come la lingua Italiana, il suo uso comune nell'impero rende la lira, anche se solo in forma di moneta, una valuta usabile talvolta anche in transazioni all'infuori dell'impero stesso.

IL GOVERNO IMPERIALE

L'impero mediterraneo è ufficialmente una monarchia costituzionale: L'imperatore condivide il potere con un governo parlamentare. Il Parlamento è composto di due camere, la Camera Alta, dove si riuniscono le famiglie Aristoi, e la Camera Comune, di elezione popolare per via rappresentativa. L'imperatore detiene comunque diritto di veto su tutte le decisioni del governo. Questa struttura è ripetuta anche a livello locale per le singole province, in cui il Console presiede una doppia camera di Aristoi e gente comune. L'impero non eroga finanziamenti ai partiti, e quindi la campagna elettorale è completamente finanziata per via privata. Questo significa che, seppur ufficialmente di elezione popolare, alla camera comune possono accedere solo coloro con agganci alle famiglie Aristoi o alle grandi corporazioni. In questa maniera si mantiene un'apparenza di democrazia e popolarità, pur mantenendo il potere in poche mani.

Nomine, iniziazioni e titoli

Il nome che si dà ad una cosa è una cosa di primaria importanza ad Ægis Aurea. Diverse persone chiamano la stessa cosa con nomi diversi in base a come questa cosa influenza la vita. Chi pratica magia si chiama normalmente *mago*, ma sono chiamati talvolta *fattucchiere* dalla NOAM che li caccia (come insulto), oppure *stregone* od altri nomi maggiormente carichi di pathos dalla gente comune.

In modo simile, tutte le persone portano più di un nome. Tradizionalmente una persona cresce durante infanzia ed adolescenza portando il nome datogli dai suoi genitori, il *nomine adulescens*, chiamato abitualmente *nome da latte*. Arrivato alla maggiore età ha legalmente il diritto di scegliere il proprio nome secondo le proprie preferenza, il *nomine adulta*, anche se molti mantengono il nome d'infanzia per semplicità. In molte famiglie il vero momento di passaggio non avviene con il passaggio alla maggiore età ma dopo un qualche tipo di rito di iniziazione appropriato per i suoi genitori ed il suo circolo

sociale. Fra le famiglie Aristoi si effettua una festa di presentazione alla società, mentre fra le famiglie più povere di religione cattolica hanno una cerimonia chiamata *ordo*, gli ebrei hanno il *bar mitzvà*.

Questa usanza di iniziazione e di nomina si sono infiltrate anche in altri aspetti della vita quotidiana. Molte compagnie, specie quelle di natura militare (o magica) richiedono a coloro che vogliono entrare nel corpo, dopo un periodo di prova, una qualche dimostrazione dell'unità di corpo, ed in tal frangente la persona si guadagna un qualche nomignolo con cui viene chiamato dai compagni. Specialmente nelle compagnie paramilitari è comune chiamarsi con un nome in codice invece che con i nomi propri, anche se spesso come cerimonia di iniziazione si usa la prima missione seria compiuta con successo.

Le Forze Armate

Nessun impero si può gestire da solo senza l'uso della forza statale, e quello mediterraneo non è esente da questa regola.

Ufficialmente esistono tre grandi Armi nell'esercito: l'Arma di Sicurezza Interna, la Marina Militare e l'Arma di Repressione Magica. L'arma di Sicurezza interna, normalmente abbreviata come ASI, svolge contemporaneamente i compiti di polizia ed esercito. La marina militare controlla i traffici marittimi, garantendo che la pirateria ed il contrabbando non abbiano vita facile. L'arma di repressione magica, divisa in unità completamente indipendenti, si occupa invece del controllo della magia, impedendo che i cittadini normali la usino e che maghi e creature magiche possano compiere troppi danni.

L'arma di repressione magica è divisa in tre corpi, ciascuno completamente autonomo: il Nucleo Operativo Antimagia, Il Nucleo Mobile di Sbarramento e il Nucleo di Ordine Interno.

la ASI

La ASI rappresenta la forza principale di sicurezza dell'impero. Non avendo reali nemici esterni, il compito della ASI è principalmente di servizio interno, facendo rispettare le leggi come la vecchia polizia.

L'arma di sicurezza interna è un organismo multiforme che copre tutti i compiti necessari al mantenimento dell'ordine pubblico e la lotta al crimine.

La ASI possiede presidi in tutte le province imperiali, anche se in molte province svolge esclusivamente il ruolo di esercito imperiale, mentre quello di polizia urbana è svolto da forze locali. In Italia la ASI svolge entrambi i ruoli.

Il mantenimento della ASI e delle sue campagne di espansione dei territori imperiali assorbe una componente rilevante delle risorse dell'impero. Nello stesso momento i vasti fondi disponibili e la necessità di fronteggiare situazioni sempre più variegate ai confini rende la ASI uno dei più grandi finanziatori della ricerca scientifica per nuovi giocattoli da dare ai suoi uomini, sia direttamente che tramite finanziamenti ingenti a famiglie Aristoi e corporazioni che si occupano della produzione di armamenti.

In virtù del patto di protezione, ingenti contingenti ASI sono presenti anche in molti protettorati imperiali. Contrariamente alla province, dove queste forze sono composte principalmente da persone del luogo, nei protettorati si cerca di mandare persone provenienti da altre province imperiali per evitare la possibilità che uno stato sfrutti il patriottismo dei membri della ASI per crearsi il proprio esercito personale.

Questo rende la ASI un corpo che permette ai suoi membri di viaggiare per l'impero quasi quanto gli arruolati nella marina militare.

Il simbolo del corpo è un orso.

BLACK OPS

La ASI è un sistema immenso e pochi sanno davvero tutto quello che succede sotto la sua cupola. Voci nella multirete parlano di corpi speciali, chiamati con l'antico nome di Black Ops, che si occupano di mantenere il controllo sulle province ed i protettorati con la forza, tramite azioni che sarebbero in chiara violazione degli accordi di gestione autonoma di questi ultimi.

Ogni volta che un politico delle province muore di morte improvvisa le insinuazioni sull'esistenza di questi corpi si fanno particolarmente insistenti.

L'ultimo episodio famoso è stata la sparizione in mare dell'aerostato di Pablo Codestar, in cui il politico, famoso sostenitore dell'indipendenza della provincia spagnola, stava viaggiando con tutta la famiglia ed il suo team. Le ultime notizie lo davano all'altezza della Corsica quando tutti i collegamenti sono stati interrotti. Nessuno ha più avuto notizie di Codestar o del suo team. Senza una guida carismatica, presto i movimenti di agitazione popolare in Spagna si sono sopiti. Coincidenza?

UNITÀ DI CRISI

Una sezione dell'ASI che ha recentemente guadagnato molta notorietà è l'Unità di Gestione Crisi (UGC), che si occupa di rapimenti, terrorismo ed altre situazioni in cui compiere scelte corrette sotto pressione è difficile ed un errore porta a conseguenze molto gravi. Questo corpo riceve un addestramento di primo ordine ed è arrivato recentemente alla ribalta grazie ad una serie di telefilm dedicati che, pur dando un'immagine errata del loro lavoro, ha portato molte persone a tentare questa carriera, aumentando la selezione fra i candidati e rendendolo un corpo d'élite.

I LABORATORI SEGRETI DELLA ASI

Nella ASI è sempre presente un gran fermento di ricerca. Questa viene condotta per la maggior parte in piccoli laboratori seclusi, sperimentando ogni possibile branca della tecnologia che possa portare a nuovi sviluppi. Impianti organici e non, generatori di energia non convenzionale, nuovi veicoli ed ogni cosa che possa passare per la testa del gruppo di ricerca locale. Ufficialmente queste ricerche sono condotte nei limiti dell'etica, ma in realtà gli ufficiali non si fanno problemi a compiere esperimenti che ufficialmente sarebbero gravemente sanzionati. Spesso queste ricerche sono svolte con tecnologie formalmente proibite, come modifiche genetiche permanenti su esseri umani, oppure in palese non considerazione dei rischi per la popolazione locale.

la Marina Militare

La Marina si occupa di tutti i trasporti per mare e per via aerea, inclusi gli aerostati. Il loro ruolo principale è la repressione della pirateria ed il controllo del contrabbando.

Questo corpo ha dei presidi in ogni piccolo paese dell'impero e dei suoi protettorati, spesso multipli in grandi città. Vista la mancanza di grandi scontri navali la marina non ha mai costruito grandi porta-aerei, preferendo imbarcazioni più leggere e dinamiche per il pattugliamento delle acque. La situazione sta cambiando in questi anni, dato che l'impero sta iniziando a cercare di raggiungere le coste oceaniche della penisola iberica e dell'Africa, finora con scarsi successi dati i pericoli delle acqua oceaniche.

I marinai ricevono un addestramento militare che spesso ha poco da invidiare alle forze terrestri, dato che quello che non affrontano in grandi battaglie contro altre forze navali lo affrrontano in termini di scontri con pirati e dissidenti dei vari regni, che spesso scelgono la guerra per mare con la convinzione che abbiano più speranze che contro le forze terrestri.

Questa forza ha nel tempo incorporato l'aeronautica militare, iniziando a costruire aeroporti militari nei pressi dei vari stanziamenti ASI in giro per l'impero. Questi aerei, tendenzialmente molto leggeri, vengono usati per monitorare cosa si possa trovare oltre i confini imperiali per decidere la strategia di avanzata, ed ha quindi un valore inestimabile dal punto di vista logistico, se non da quello militare.

Gli arruolati in questo corpo sono fra i militari più superstiziosi, e non solo per ragioni storiche. I mari ed i cieli, al contrario della terra, hanno ricevuto molto meno controllo in questi secoli, e le varie creature magiche sono più libere di spostarsi da un posto all'altro. Non sono rare le sparizioni inspiegate di imbarcazioni ed aeronavi, quindi ogni possibile aiuto per scacciare il rischio è ben accetto.

Il simbolo del corpo è un delfino alato.

Il Nucleo Mobile di Sbarramento

Chiamati comunemente Grifoni a partire dal simbolo dell'arma, sono coloro responsabili del mantenimento dei confini dell'impero.

Pattugliano il Grande Muro Alpino e tutte le fortezze di confine, respingendo tutto ciò che cerca di passare oltre.

Controllano inoltre che nei territori delle Province, normalmente più soggetti a problemi per via dei confini aperti, le cose non vadano fuori controllo. In questi confini sono costretti a collaborare a stretto contatto con la ASI e la Marina (tramite l'aeronatica) per poter svolgere il loro lavoro. Infatti compiono soprattutto lavoro di supporto, dato il loro scarso numero.

Dei tre corpi che fanno parte dell'arma di repressione magica sono sicuramente quelli più abituati a collaborare con la ASI e la marina, visto il rapporto di reciproca dipendenza. I Grifoni portano dalla loro un durissimo addestramento ad affrontare creature magiche di ogni genere, ma hanno un organico molto ridotto in proporzione al

IL TERRORISMO

Nel ventunesimo secolo la guerra al terrorismo è finita con la vittoria del terrorismo. Anche nella guerra civile mutante il terrorismo ha giocato un ruolo di primo piano nello scontro fra i mutanti e lo stato. Le organizzazioni che decidono di combattere l'impero hanno imparato la lezione e finiscono spesso per utilizzare questo metodo per affrontare il mastodontico nemico. L'unica risposta possibile del sistema è stato di chiudersi a riccio, intensificando i controlli nelle zone importanti della città, dove questo terrorismo ha più possibilità di far danni. Questa sicurezza è stata una delle cause della separazione sociale fra cives e liberi fra dentro e fuori delle città in senso stretto. Gli Aristoi e le alte cariche di province, corporazioni e chiese sono quindi controllate a vista con sistemi di sicurezza estremamente avanzati, che rendono rapirli od ucciderli un compito estremamente arduo.

LA PIRATERIA

Durante l'età dell'oro il mediterraneo è stato riempito di piccole isole artificiali a uso e beneficio dei più ricchi. Molte di queste isole sono raggruppate in arcipelaghi progettati per dare un pratico e romantico rifugio a chi se lo potesse permettere.

Questi arcipelaghi sono diventati il rifugio di molti marinai insoddisfatti del loro stile di vita, che hanno trovato nella pirateria un nuovo e più pratico modo di guadagnare la pagnotta. Molte navi trasportano merci di valore facilmente rivendibili al mercato nero, come le terre rare che dalle province turche viaggiano verso l'Italia, oppure i container di materiale elettronico dall'Italia al resto dell'impero. Inoltre molti ricchi non hanno rinunciato al passatempo della nautica, rendendoli dei bocconi appetitosi per un rapimento con riscatto.

I GRIFONI E LA ASI

Esiste una forte collaborazione fra i grifoni e la ASI. I primi sono più preparati ad affrontare le creature magiche presenti fuori dai confini delle città imperiali, mentre i secondi sono più preparati allo scontro con nemici umani in grandi numeri. Non sono quindi rari i casi in cui l'espansione dei territori imperiali sia gestito in concerto dall'unione di queste due forze. In questo accordo gli ASI finiscono spesso a fare la parte della carne da cannone, con il suo maggior numero di uomini con un investimento di addestramento molto meno impegnativo per l'impero di quello dei Grifoni. Questo ha creato una certa animosità fra i soldati semplici dei due corpi.

necessario e necessitano spesso di integrazione da parte delle forze armate "ordinarie".

Finanziano inoltre molto la ricerca sulle chimere, creature create tramite manipolazione genetica, e la sottomissione di creature magiche, nella speranza di incrementare il proprio potenziale di attacco e difesa usando creature sacrificabili al posto dei soldati. Questa linea di ricerca è abbastanza controversa, ed è per questo solitamente tenuta al nascosto del grande pubblico.

Per via del loro piccolo numero e per la necessità ad essere preparati a minacce di vario tipo, i Grifoni vengono frequentemente spostati in basi di tutto l'impero. Un grifone vicino alla pensione ha probabilmente visto l'intera estensione dei confini imperiali. Questa tendenza a mescolare persone da provenienze diverse e farle girare li ha resi una carriera appetibile per giovani cresciuti ai margini dell'impero, che trovano nei grifoni (a patto di passare le durissime selezioni) un modo per vedere il mondo e farsi accettare all'interno della popolazione imperiale senza discriminazioni per le loro origini.

Contrariamente ai membri del nucleo di ordine interno e del nucleo antimagia, abituati a lavorare spesso singolarmente, i Grifoni sono un corpo che non contempla l'idea di operazioni individuali, se non in casi eccezionali. Solo ad alcuni membri del corpo, solitamente su richiesta degli interessati, vengono assegnate missioni di ricognizione terrestre o aerea dei territori oltre i confini, oppure di supporto individuale alle piccole cittadine in bilico fra l'interno e l'esterno dell'impero.

Fra le varie forze armate sono i più abituati allo scontro diretto ed all'uso di armi e mezzi pesanti.

MORALE PUBBLICA E CENSURA

Nell'impero non esiste una censura molto intensa. Raramente le persone vengono arrestate per aver detto o fatto cose che danno fastidio all'impero. Le alte sfere hanno scelto un approccio più morbido. Coloro che fanno cose che non piacciono vengono interrogati, messi sotto controllo, torchiati ed infamati sulla multirete finché semplicemente le persone non hanno smesso di lamentarsi. A questo scopo mantengono le redini invisibili di molti gruppi convinti di lavorare per il bene della società, equivalenti ai guerrieri per la giustizia sociale del ventesimo secolo. Coloro che risultano davvero fastidiosi o impervi ad altri metodi vengono fatti sparire in silenzio, senza pubblicità.

NOTIZIE DALLA MULTIRETE

Sembra che a Marsiglia un gruppo di studenti abbia occupato in segno di protesta la propria università (Università Francesco Primo, finanziata privatamente dalla famiglia Aristoi locale Jussef) in segno di protesta contro il perdurare del circuito clandestino di combattimenti nei quartieri portuali. L'intervento della ASI per sgomberare la scuola non ha fatto che inasprire la protesta, che è rapidamente degenerata in uno scontro in cui tre studenti hanno perso la vita. Il colonnello Vitràns, capo dell'operazione, sostiene che la morte degli studenti non è stata provocata dai suoi uomini ma da degli infiltrati nella protesta di origine ignota.

Il Nucleo di Ordine Interno

Il nucleo di ordine interno è il meno conosciuto fra i vari corpi, mantenendo nascoste tutte le proprie operazioni e comportandosi a tutti gli effetti come dei servizi segreti.

Il loro simbolo è il falco, e vengono quindi spesso nominati Falchi. Tengono alto questo nome tramite un addestramento rigidissimo ed estremamente settario, che li trasforma in dei ninja moderni.

Il loro scopo primario è il mantenimento del velo di maya, l'insieme di menzogne sulla magia che permette all'impero di continuare la sua vita ordinaria. Sono a tutti gli effetti degli assassini statali, che si occupano dell'eliminazione dei soggetti e delle creature più pericolose in modo discreto.

I Falchi vivono in delle caserme colonia, tipicamente locate sulla cima delle grandi torri residenziali, da cui possono muoversi liberamente in giro per la città con tutti i mezzi a loro disposizione.

I membri di questo corpo sono solitamente inviati a compiere le loro missioni in solitario o in coppie, salvo casi in cui si debba affrontare pericoli giudicati troppo grandi. Sono comuque i soldati con la più ampia e pericolosa preparazione, e come singoli sono forse fra gli individui più pericolosi dell'impero. Un falco è di solito

IL VELO DI MAYA

Il velo di maya è una fitta rete di menzogne che l'impero propina ai suoi cittadini per convincerli che la magia è una cosa terribile, difficile da imparare e che può essere praticata solo a costo di grandi sacrifici, sia personali che delle persone vicine al mago. Giornali, libri, televisione, discorsi pubblici: tutto è controllato in modo da mantenere il più possibile questa facciata di pericolo. I Falchi sono i principali agenti che rendono possibile l'esistenza del Velo, rimuovendo tutti i pericoli per esso.

NOTIZIE DALLA MULTIRETE

Incidente misterioso ad Ancona: la sommità della torre Mildreni è stata distrutta da un'esplosione estremamente violenta, che ha completamente distrutto gli interni e spedito vetri e cemento su tutte le strade sottostanti. Cosa si trovasse in quei piani non è dato sapersi. Alcuni sostengono che fosse una cellula dei servizi segreti che si fosse alleata con i movimenti indipendentisti, altri che fosse la base di una grande cosca mafiosa e che sia stata eliminata alla ASI. Il giornalista Fabrizio Baberi, che indagava sul fatto, risulta al momento non reperibile.

addestrato all'uso sia di armi da fuoco che di armi bianche e magia orientata al combattimento.

Non collaborano quasi mai con altri corpi, se non in operazioni sotto copertura per individuare particolari minacce all'ordine pubblico.

Girano moltissime leggende metropolitane sui loro metodi di addestramento e di operazione. Si dice cha siano anche i responsabili della sparizione di più di un giornalista scomodo che iniziava a indagare con troppa solerzia sulle loro operazioni.

NOTIZIE DALLA MULTIRETE

Si vocifera di un avvistamento del magnate dell'industria cinematografica Daniel Pechart, dato per morto due anni fà al largo delle coste della provincia francese dopo che il suo yatch era andato disperso. Il presunto avvistamento sarebbe avvenuto a Pieral, piccola città sulla costa francese nelle prossimità dell'incidente.

Il Nucleo Operativo AntiMagia

Il nucleo operativo antimagia, normalmente chiamato NOAM, rappresenta la forza principale dell'arma di repressione magica.

Si occupano di investigare i fenomeni magici all'interno dei confini dell'impero, portando alla giustizia e rendendo inoffensivi maghi isolati ed intere congreghe magiche. Si occupano anche delle creature minori all'interno delle città, e della gestione dei domini del piccolo popolo.

La NOAM è divisa in sette sezioni principali che si dividono il compito di garantire la sicurezza all'interno delle città.

UNITÀ D'ASSALTO Si occupano dell'arresto dei maghi e dell'eliminazione delle creature pericolo, sono i più addestrati al combattimento magico

UNITÀ DI INVESTIGAZIONE Si occupano della ricerca e dell'identificazione di maghi e sette, comprese operazioni da infiltrati ed indagini propriamente dette

UNITÀ DI ARGINAMENTO Effettuano la ricerca ed il controllo dei vari fenomeni magici come Regni magici, Zone crepuscolari (fate), abomini assortiti e creature evocate

UNITÀ DI ANALISI Fanno controllo ed identificazione di fronte a situazioni sconosciute, come oggetti sconosciuti, nuove forme di magia o creature dalle caratteristiche ignote. Possono lavorare sia in laboratorio che sul campo come analisti o esploratori

UNITÀ LOGISTICA Gestiscono la produzione dei vari giocattolini della NOAM e l'utilizzo delle risorse informatiche (e della magia collegata)

UNITÀ DI AFFARI INTERNI Sono i burocrati della NOAM, si occupano delle indagini interne (lavorando anche in copertura), delle relazioni della NOAM con stampa e politica e della gestione delle risorse interne.

UNITÀ DI PATTUGLIAMENTO L'unità di livello più basso, quasi nessun mago, si occupano del pattugliamento della città, raccogliere le denunce dei cittadini, fare informazione ed educazione, controlli preliminari ed eventualmente chiamare chi di dovere.

I LEGATI

Un ruolo speciale all'interno della NOAM lo detengono i cosiddetti *Legati*, ovvero agenti che hanno dedicato loro stessi per intero all'arma. Questi agenti rinunciano al loro nome ed tradizionalmente assumono nomi ispirati a piante velenose o della tradizione alchemica.

Sono comunemente agenti più abili del NOAM medio, anche se non è l'abilità la caratteristica principale di selezione, quanto la fedeltà alla causa.

Uno dei legati più famosi è stata Dafne, promotrice della divisione dell'arma di repressione magica in NOAM, Falchi e Grifoni e prima direttrice della NOAM.

Anche gli altri corpi sono guidati dai loro legati. Quelli dei falchi prendono il proprio nome dagli uccelli predatori, mentre quelli dei grifoni da animali leggendari. Il loro ruolo e la loro diffusione sono comunque secondari rispetto a quelli NOAM, la cui influenza nel corpo è molto marcata.

I SIMBOLI DELL'ARMA DI REPRESSIONE MAGICA

I tre corpi dell'arma di repressione magica sono rappresentati da tre volatili con forti valenze simboliche: il falco, il gallo ed il grifone. Il falco è uno degli uccelli predatori per eccellenza, che colpisce le sue prede di sorpresa con delle rapide picchiate, simbolo della caccia per eccellenza. Il grifone è l'animale leggendario guardiano e protettore, posto dagli dei a difesa dei tesori. Il gallo invece è l'animale che con il suo canto porta il sole e scaccia le tenebre e tutti i pericoli che vi si annidano, e in araldica rappresenta il guerriero coraggioso e pronto alla guerra.

gruppi paramilitari

Grazie ad una legge promulgata da Renato Colonna ai tempi dell'Orda Russa, le forze militari private come servizi di sicurezza e mercenari, godono di uno status di semi-ufficialità. Questo ha portato molti di questi corpi da essere assunti dalle grandi industrie, dagli Aristoi e da complessi residenziali come forze di sicurezza private.

La loro posizione legalmente grigia, unita alle immense fortune di coloro che li assoldano, portano questi gruppi ad avere un'importante peso nella gestione dell'ordine pubblico, provocando non pochi attriti con la ASI.

In molti complessi industriali e residenziali svolgono inoltre la funzione di forza di polizia, visto che sotto certe condizioni questi luoghi possono avere sistemi legali interni leggermente diversi da quelli imperiali.

Forze locali coloniali

In virtù dell'accordo formale di indipendenza, ciascuna provincia ha il diritto di scegliere come gestire la propria sicurezza interna. Questo ha portato ad un fiorire di diversi corpi nelle varie province, spesso in aperta rivalità fra di loro.

La Marina e l'arma di repressione magica, essendo forze imperiali, sono comunque presenti in tutti i territori imperiali. Soprattutto i grifoni, in virtù del loro ruolo di protezione dai pericoli esterni, hanno un ruolo rilevante in praticamente tutte le province ed i protettorati che circondano il mediterraneo.

I protettorati hanno a disposizione le loro forze interne soprattutto per quanto riguarda il mantenimento dell'ordine pubblico, mentre la funzione di esercito è svolta dall'ASI. Alcuni protettorati hanno invece optato per una demilitarizzazione, affidando il controllo dei propri territori a compagnie di sicurezza privata imperiali che svolgono in quelle zone il ruolo di polizia.

I CAVALIERI DELLA FALCE

Il controllo dell'ordine pubblico nel Consolato Egiziano è affidato ad un corpo di polizia religiosa chiamato l'ordine della Falce. Questi cavalieri di estrazione mussulmana fanno rispettare le leggi in modo esemplare, sfociando spesso nella rigidità eccessiva, ma mantengono un certo distacco fra la propria fede e l'applicazione delle leggi. Sono ufficialmente indipendenti da controlli religiosi esterni e di fatto seguono una propria interpretazione della dottrina.

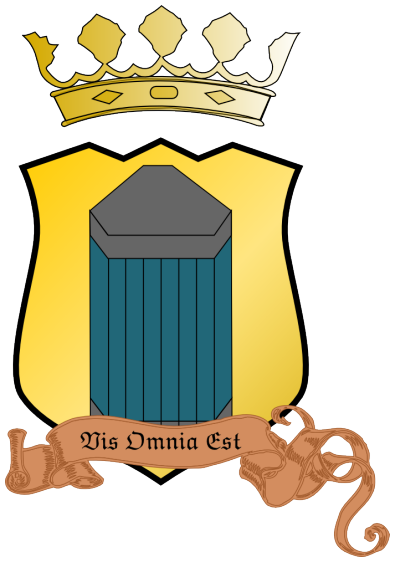
I Detentori del Potere

Come ogni grande impero, la spina dorsale del Grande Impero Mediterraneo è costituita dalla sua classe nobile, i cosiddetti Aristoi (letteralmente, i migliori). Questi rappresentano il centro nevralgico del potere politico. Per quanto le cariche siano teoricamente aperte anche a cittadini normali, gli Aristoi occupano praticamente tutte le posizioni di potere, dai sindaci delle megalopoli ai consoli e reggenti dei vari consolati, dai direttori d'industria ai ministeri del governo.

Il potere economico è però guidato dalle grandi corporazioni industriali, responsabili di tutte le costruzioni, degli intrattenimenti e di tutti i beni di consumo. Talvolta nelle mani di una famiglia Aristoi, le corporazioni sono più spesso delle entità indefinite in mano a misteriosi consigli di amministrazione.

Abbiamo poi il potere clandestino, sotterraneo dei grandi gruppi criminali, che gestiscono una parte enorme di economia e di potere politico, specie fra le persone più disagiate, ma anche nelle alte sfere.

Infine fra tutti si insinua la religione, che piega le masse ai propri voleri ed è in grado, con le sue credenze convinte, di alterare l'onirico ed il mondo stesso.



Lo stemma della Casata Colonna

FAMIGLIE CADETTE

Le famiglie Aristoi rappresentano la linea principale di discendenza di ciascuna famiglia. Esistono però un gran numero di eredi in ogni generazione, spesso figli del lato femminile o con relazioni meno strette con il ramo principale. In alcuni casi questi rami secondari ricevono un riconoscimento ufficiale e diventano a loro volta famiglie Aristoi. In questo caso si parla di famiglie cadette. Pur avendo uno status proprio, traggono grande vantaggio dalla famiglia originaria.

La Casata Reale

La famiglia Colonna regna sull'Italia da quasi duecento anni senza interruzioni o problemi, e nulla lascia presagire che le cose cambino nel prossimo futuro.

L'imperatore è Lucio III, un uomo di circa cinquant'anni, dal forte temperamento, estremamente risoluto, ha alle sue spalle un passato da atleta semiprofessionista. Il suo modo di fare brusco nasconde un'intelligenza ed una cultura molto sopra la norma. È sposato con Vittoria Torlonia Colonna, rampolla della famiglia Torlonia e madre dei suoi due figli. Vittoria è una donna estremamente intelligente, affabile e spietata, ed è con gli anni diventata il "volto pubblico" della monarchia. Il suo titolo ufficiale, in quanto moglie dell'Imperatore, è di Regia Consorte. Il figlio primogenito, attuale erede alla corona, è Vittorio IV, un ragazzo di vent'anni energico che ha ereditato il carattere passionale del padre ed il suo amore per lo sport, unito ad una passione per gli ultimi ritrovati nella chirurgia cibernetica. La figlia minore, Lucilla, è una ragazza di diciotto anni schiva che evita la scena pubblica e che mantiene un gran riserbo sulla propria persona. Alcune voci sostengono che Vittorio potrebbe decidere di abdicare in favore delle sorella Lucilla.

Lo stemma della famiglia il grattacielo di famiglia, sormontato da una corona e dal motto VIS OMNIA EST. Vista la storia della famiglia imperiale, esiste la convinzione popolare che i membri della famiglia muoiano giovani, ma siano destinati a grandi cose.

La corona si passa dall'imperatore (o imperatrice) corrente al discendente primogenito. Fra il figlio ed il fratello dell'imperatore, il figlio ha la precedenza. Per tradizione familiare, l'imperatore corrente

non rimane in carica fino alla morte ma abdica in favore del legittimo erede per aumentarne la legittimità e fargli da consigliere.

Le Famiglie Aristoi

Esistono svariate famiglie Aristoi nell'impero, a loro volta divise in famiglie principali e cadette. Otto famiglie hanno però un ruolo speciale, sia come vicinanza all'imperatore che come potere economico. Queste famiglie sono state le prime a dare il sostegno alla Rifondazione compiuta da Ettore Colonna, e come tali godono di un prestigio che le eleva anche al di sopra delle altre famiglie Aristoi.

COLONNA: I Colonna sono gli Aristoi per eccellenza, imparentati per linea diretta alla dinastia imperiale. Le origini di questa famiglia vengono fatte risalire al primo medioevo, e sono state da sempre una delle famiglie più rilevanti nella politica romana.

Sono una famiglia estremamente numerosa, con diverse famiglie cadette sparse per tutto l'impero.

Il gran numero di guerre che l'Italia ha dovuto sopportare, dalle Rifondazione fino alla guerra civile con la Genus Imperat, ha portato la famiglia Colonna a massicci investimenti nel settore militare, portandoli a controllare un gran numero di corpi mercenari di altissimo livello.

DOKOTORI: I Dokotori sono una delle più antiche famiglie Aristoi Italiane, derivante da una famiglia giapponese naturalizzata fin dal 1900 a Livorno.

Nata come gruppo industriale di gestione di una concessione mineraria toscana, fondato da Dominic Dokotori nel 2035, è cresciuta in modo lento ma costante ed ha conquistato la quasi totalità del varo delle navi sul tirreno negli anni 2100. Al giorno d'oggi forniscono praticamente tutte le navi da pattuglia militare dell'esercito Italiano e buona parte dei rifornimenti di armi dell'Asi.

I Dokotori sono famosi anche per avere un forte spirito di famiglia ed una fortissima militarizzazione interna, potendo quindi contare su una delle forze paramilitari più efficienti dello stato.

Generalmente la mentalità Dokotori tende ad essere abbastanza rigida e inquadrata nelle direttive ufficiali degli esponenti principali della famiglia: la famiglia è la prima cosa, e gli ordini non si discutono.

MARIANI: La famiglia Mariani vanta origini nobili che si possono far risalire fino alla Milano del rinascimento. Coinvolta profondamente nell'industria cinematografica come produttori nella prima metà del ventunesimo secolo ha guadagnato progressivamente consensi e potere espandendosi tramite le "Città del divertimento".

Questi enormi centri commerciali erano interamente dedicati, almeno inizialmente, a tutte le attività ludiche, dal cinema alla discoteca fino ad arrivare alle sale di proiezione Psi (delle specie di cinema

RUOLI NELLO STATO MAGGIORE
Pe evitare che la famiglia imperiale assuma troppo potere, è stata introdotta una regola circa cinquanta anni fa che proibisce ai discendenti diretti della famiglia imperiale di occupare cariche all'interno dello stato maggiore imperiale. Questa regola è stata estesa in modo da impedire a discendenti diretti delle famiglie Aristoi maggiori di occupare questi seggi.

NOTIZIE DALLA MULTIRETE
Continua l'ondata di sparizioni a Bures, nella regione occidentale della provincia Turca. I locali affermano che la colpa sia di creature magiche infiltrate dai territori macedoni, incolpando il corpo dei grifoni dell'avvenuto. L'arma smentisce e non ci sono prove di fenomeni magici, ma la situazione si fà ogni giorno più pressante.

NOTIZIE DALLA MULTIRETE
La comune anarchica "Bertezi", situata ai margini del protettorato giordano e contenete circa 5000 persone, è saltata in aria in seguito a quella che è stata definita una "catastrofica fuga di gas". I superstiti, ora sfollati nella vicina città di Pesten, insinuano che la fuga sia stata provocata intenzionalmente inseguito al ritrovamento di un giacimento di minerali preziosi per la microelettronica nel territorio della comune.

Cronologia della famiglia imperiale

ETTORE "IL FONDATORE": 0—20, nato nel -40, morto nel 23 a 63 anni

LUCIO "L'ESPLORATORE": 20—45, nato nel -15, morto nel 53 a 68 anni

RENATO "LO SCUDO DELL'IMPERO": 45—60, nato nel 12, morto nel 63 a 51 anni

ETTORE II "L'ARCHITETTO": 60—94, nato nel 39, morto nel 99 a 60 anni

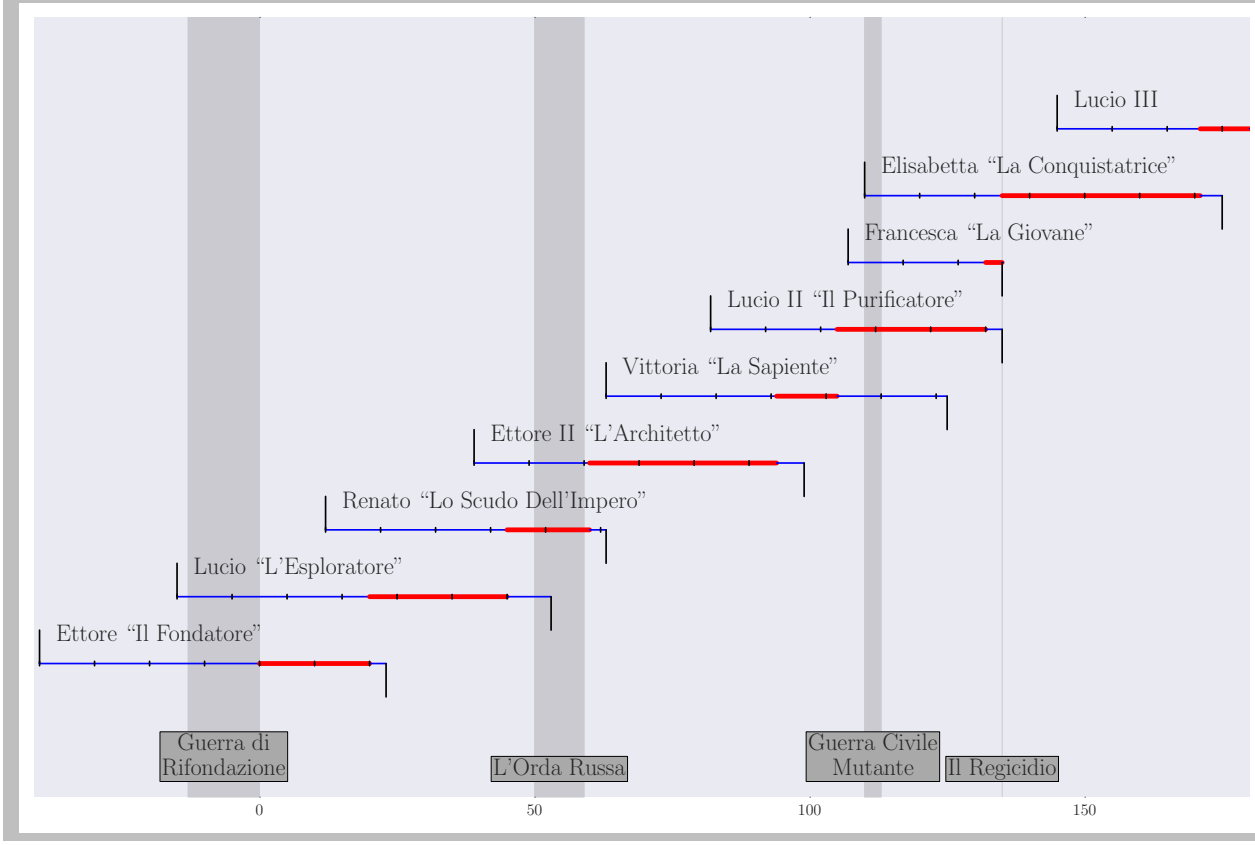
VITTORIA "LA SAPIENTE": 94—105, nata nel 63, morta nel 125 a 62 anni

LUCIO II "IL PURIFICATORE": 105—132, nato nel 82, morto nel 135 a 53 anni

FRANCESCA "LA GIOVANE": 132—135, nata nel 107, morta nel 135 a 28 anni

ELISABETTA "LA CONQUISTATRICE": 135—171, nata nel 110, morta nel 175 a 65 anni

LUCIO III: 171—oggi, nato nel 145, 35 anni



ad immersione sensoriale totale) per raggiungere ed oltrepassare orizzonti sempre più spinti.

Curiosamente i Mariani sono molto diversi dal loro cliente medio. Ricchi e con una patina di noblesse oblige che li separa dal resto del mediocre mondo, hanno spesso l'aria di chi ha visto sempre qualcosa di più eclatante e spettacolare e pertanto hanno quasi dimenticato lo stupore.

Molto frammentata all'interno, la famiglia si impegna comunque molto a dare un'immagine di unità all'esterno.

DEGLI ESPOSTI: I Degli Esposti sono la famiglia Aristoi maggiori più giovane. Venuta alla luce solo durante la rivoluzione magica come estrattori del grande giacimento petrolifero adriatico, hanno un forte legame con la loro città di origine, Ancona.

La scarsità delle risorse petrolifere li rende una delle famiglie Aristoi più ricche, proprietari di diverse corporazioni legate alla produzione di materie plastiche d'avanguardia.

Hanno una faida aperta con la famiglia dei Gelmann-Swarz, anche se le motivazioni sono frutto di illazioni in quanto mai rese pubbliche.

LIBERATI: Famiglia originaria di Genova, ha acquistato fama nei primi anni del ventunesimo secolo per la produzione di componenti elettronici miniaturizzati.

Grazie ad enormi sforzi sono riusciti a mantenere vive queste conoscenze durante il secondo MedioEvo, e grazie al loro sostegno alla Rifondazione l'Italia ha rapidamente ripreso possesso delle capacità di progettare e costruire elettronica d'avanguardia.

In questi anni una fetta consistente dei loro investimenti è nel campo della cibernetica e dello sviluppo di innesti biocompatibili.

Sono una famiglia estremamente dinamica, i cui membri viaggiano spesso in giro per l'impero, e più di uno ha svolto ruoli da Consolato o ambasciatore, specialmente nel Consolato spagnolo.

GELMANN - SWARZ: Antica famiglia di origini tedesche, si trasferirono a Lecce appena prima della grande Orda Russa, portando con sè immensi capitali in arte e gioielli. Mantengono una grande aria di riserbo per gli affari interni della famiglia, ma hanno mantenuto la loro condotta da mecenati, aiutando molti talenti artistici e scientifici a raggiungere i loro scopi con finanziamenti oculati.

Sono fra i principali sostenitori dell'arte a disposizione del grande pubblico, cosa che li ha resi una delle famiglie più benvolute fra le persone normali.

Grazie alle loro generose donazioni per il restauro di chiese e monasteri, sono anche estremamente benvoluti dalla chiesa.

Nonostante queste ottime relazioni con il grande pubblico, sembrano essersi inimicati più di una famiglia Aristoi per motivi non ben chiari.

SABANCI - DONATI: Famiglia originaria di Trieste, famosi per il loro carattere scontroso nei confronti dell'informazione pubblica, sono stati una delle forze principali nella Rifondazione e nella grande guerra contro l'Orda Russa.

In collaborazione con i Liberati infatti si sono specializzati nell'industria bellica, specialmente nella produzione di armi estremamente sofisticate.

Originalmente frutto dell'unione di due famiglie separate, una triestina ed una di origine sudamericana, sono una delle famiglie più preoccupate della purezza della linea di sangue, arrivando quasi a proibire il matrimonio dei propri membri all'infuori di altre famiglie Aristoi.

Questo loro atteggiamento elitarista li rende una delle famiglie meno apprezzate dal grande pubblico. Nonostante questo sono diventati uno dei bersagli preferiti dei tabloid, che non mancano mai di curiosare nelle complicate questioni interne di questa famiglia.

SALVATI - BASILE: Famiglia romana di antica origine, sono stati per decenni i più grandi avversari politici dei Colonna. Pur non facendo mai segreto della loro limitata sopportazione per la famiglia regnante, più di una volta i loro interventi nella guerra contro l'Orda Russa ha salvato la vita dell'imperatore.

Dalla guerra civile contro la Genus Imperat hanno avuto una grande fascinazione con la biologia sintetica e sono gli azionisti di maggioranza di diverse grandi corporazioni che sviluppano impianti cibernetici e chimere.

COLTIVAZIONI FLUTTUANTI
Uno dei grandi apporti dei Salvati-Basile alla vita imperiale è stata l'introduzione dei campi galleggianti, enormi torri motorizzate che si trovano al largo della costa, in grado di produrre rapidamente una gran quantità di cibo per le città limitrofe, limitando l'utilizzo dei campi coltivati tradizionali che prendono terreno edificabile e richiedono un costante pattugliamento per limitare l'arrivo di creature selvatiche (e magiche).

I campi galleggianti sono diffusi principalmente nelle province del nord del mediterraneo (Italica, Iberica, etc...), ma sono in costruzione dei cantieri per altre province, per cercare di emancipare l'impero dalle importazioni dai protettorati e gli stati indipendenti.

MIRAGE 24
Mirage24 è una compagnia televisiva napoletana che ha fatto grande fortuna con una rete interamente dedicata a reality show di ogni sorta, real-tv e secret-camera. Molti dei suoi format di maggior successo hanno utilizzato in modo brillante l'interazione fra lo spettatore e la rete tramite televisione, permettendo alle persone di decidere il destino dei protagonisti ai limiti (e spesso leggermente oltre) dei diritti umani. Nel corso degli anni ci sono state diverse ombre sulla condotta dell'azienda su questi format televisivi, anche se non si è mai arrivati ad un processo per mancanza di testimoni in aula. Negli ultimi anni ha anche capitalizzato la sua esperienza nell'installazione di sistemi di controllo fondando una compagnia di sorveglianza ed investigazione privata che ha subito goduto di una fama esplosiva. I più maligni sostengono che grazie a filmati e foto compromettenti la Mirage24 tenga in scacco buona parte del sistema legale del sud Italia.

Le Corporazioni

Anche nell'impero mediterraneo del ventitreesimo secolo l'economia rimane uno dei motori principali della società. Buona parte dei beni e dei servizi sono forniti da un numero abbastanza limitato di conglomerati industriali che raccolgono sotto un unico marchio decine di fabbriche e uffici di vario tipo. Queste grandi corporazioni forniscono spesso quasi ogni servizio di cui si possa aver bisogno, ed in tutte le maniere cercano di promuovere la fedeltà al marchio.

Queste corporazioni competono violentemente fra di loro, e lo spionaggio industriale ed il sabotaggio sono all'ordine del giorno. La ricerca di nuovi prodotti e nuove tecnologie per conquistare il pubblico sono una costante per queste corporazioni, ma talvolta è più semplice rubare il segreto ad un concorrente e, nel caso nessuna altra strada funzioni, distruggere i laboratori avversari o screditare il prodotto per vie ufficiose sono sempre opzioni possibili.

Spesso queste corporazioni, seppur non proprietarie dirette, tramite finanziamenti e pressioni riescono ad ottenere un grande peso anche nell'organizzazione di sanità, istruzione e sicurezza cittadini.

ARI - ARMAMENTI ITALIA:
società di origini napoletane, è attualmente uno dei principali

produttori di imbarcazioni del mediterraneo insieme ai cantieri dei Dokotori. Si occupano principalmente di imbarcazioni civili e mega-crociere, ma non disdegnano design d'avanguardia per compagnie di sicurezza private. È una compagnia molto florida, e negli ultimi anni si sta espandendo in vari campi, dalla ricerca elettronica alla logistica di beni e persone, senza preoccuparsi troppo di che piedi pestano.

MEGA - MERCATI GENERALI ASSOCIATI:
Compagnia fondata a Roma ma spostata sulle coste africane, gestisce enormi miniere di estrazione di metalli e petrolio, oltre che un gran numero di centrali elettriche e nucleari. Sono una compagnia solida, anche se poco portata all'innovazione. Gestiscono le varie città minerarie come delle città stato autonome, rette con il pugno di ferro, cercando di eludere il più possibile il controllo dei sindacati.

PROMETEO:
La prometeo è una ditta fiorentina che si occupa di gestione del materiale biologico. A partire dal riciclaggio di materiale biologico, depurazione delle acque cittadine, fino alla produzione di vasche di produzione di cibo sintetico. Ufficialmente negano ogni coinvolgimento, ma sembra che siano attivi nella produzione di armi biologiche e chimere da combattimento per compagnie di sicurezza senza scrupoli.

ESCOM - ESPAGNA COMUNICAZIONI:
Compagnia spagnola di telecomunicazioni e gestore televisivo di vecchia data, ha rivoluzionato il settore della microelettronica esplorando per prima le potenzialità degli impianti Ragno per fini ricreativi. Una parte consistente del loro business, oltre alla telecomunicazione, è le produzione di impianti interni di interfaccia uomo macchina.

FERDEN:
questa società è impegnata soprattutto nella produzione alimentare sintetica, sia per la produzione delle Sbobbe proteiche, che per la sintesi di capi di bestiame ad alto rendimento. Sono una delle poche compagnie che utilizza territorio non imperiale al di là del grande muro dal versante ligure per l'allevamento di capi di lusso nei pascoli alpini. Per mantenere questo mercato hanno inglobato diverse compagnie di sicurezza ed assalto, e forniscono talvolta i loro servizi sotto lauto compenso.

VALIS:
Punta di diamante dell'industria elettronica milanese, si occupa di tutte le possibili maniere di mescolare la carne ed il metallo. Impianti elettronici, esoscheletri ed armature da combattimento e arti artificiali, ogni possibilità è esplorata. Voci di corridoio affermano che oltre a rifornire polizia e gruppi di sicurezza venda i propri prodotti e prototipi alla criminalità organizzare per dei test

su strada e promuovere la corsa alle armi fra le forze dell'ordine ed i criminali.

JIRIRI:
compagnia proveniente dalla provincia turca, si occupa di materiale elettronico per il calcolo e la sicurezza. Fornisce i server a molte farm di calcolo ed è il centro di una piccola costellazione di compagnie satellite che si occupano di produrre software, sia industriale che ricreativo. Esiste un movimento online di hacker dediti a combattere lo strapotere informatico di questo gigante, finora con successi alterni.

La Criminalità Organizzata

Nel grande oceano di povertà e degrado che si stende nelle baraccopoli e all'interno degli Alveari più arretrati, la criminalità organizzata domina sovrana, con le famiglie mafiose tornate alla loro origine di organizzazioni parastatali di gestione sociale.

Grandi gruppi organizzati infiltrano quasi ogni strato sociale ed ogni industria con i loro interessi, e sono pronti a spargere del sangue per difenderli. In modo simile alle grandi industrie alcuni di questi gruppi sono quasi spudorati nel non nascondere la loro esistenza. Alcune hanno costruito delle vere e proprie sedi di attività da cui controllano lo svolgersi dei loro traffici nella zona.

Al limite fra la legalità ed il crimine ci sono inoltre moltissime bande di strada, principalmente giovanili. Queste bande sono spesso il braccio armato di gruppi più influenti, ma sono talvolta gruppi di giovani che prendono le redini del proprio quartiere, con tutto ciò che questa assunzione di responsabilità comporta.

Le Chiese

Mentre alla fine del ventunesimo secolo le varie religioni si erano indebolite fino a diventare l'ombra di se stesse, il ritorno della magia infuse una nuova linfa vitale in tutte le credenze note allo scibile umano. Gli Dei rispondevano finalmente alle preghiere, ed il diavolo poteva nuovamente camminare sulla terra.

La Caduta dell'uomo non ha fatto che rafforzare le convinzioni di moltissimi culti, vedendo proprio nella Caduta la conferma della malignità dell'uso della magia al di fuori delle leggi sanzionate dal proprio culto. Nessun vero leader si è mai lasciato scoraggiare dell'osservazione che tutte le dottrine avessero lo stesso successo, imputando questi successi ad un qualche nemico, satana o il diavolo o chi per lui, a seconda dei casi.

Oggigiorno le chiese, in particolar modo quella cattolica romana, rivestono un ruolo si primo piano della vita dell'impero. Pur esistendo un gran numero di religioni, anche molto numerose come quella mussulmana, la chiesa non ha perso l'occasione per rimarcare la propria superiorità forte del solido appoggio in molte delle gerarchi imperiali.

LA FAMIGLIA CORINZI
Questa famiglia rappresenta il picco estremo della criminalità organizzata come parastato. Potenti e fieri, i Corinzi non fanno segreto della loro appartenenza alla famiglia, arrivando a portare un caratteristico tatuaggio sulla mano. Questo tatuaggio è composto da cinque punti a pentagono, che rappresentano i cinque pilastri della famiglia: Tradizione, Onore, Fedeltà, Forza ed Efferatezza. Sono estremamente equi e protettivi verso i membri della famiglia e verso coloro che ne richiedono la protezione, ed allo stesso tempo sono violenti e spietati contro chi vi si oppone o danneggia qualcuno sotto la loro egida.

RELIGIONE E CONFINI
Ogni popolazione ha il bisogno di trovare dei punti fermi e qualcosa che fornisce loro un senso di protezione dal pericolo incombente delle creature magiche dell'esterno. Le province imperiali più floride, come quella Italiana e iberica, hanno un senso religioso molto diffuso ma molto lieve, in quanto la protezione deriva dall'impero. Più ci si allontana dai centri di grande sviluppo imperiale e maggiormente una delle tante religioni diventa dominante nella vita cittadina. Le città al di fuori dell'impero spesso tornano a livelli di fanatismo ed intolleranza religiosa degni dei periodi del medioevo. Curiosamente, quasi ogni città, anche a parità di religione, abbraccia dottrine differenti, che potrebbero portare all'ostracizzazione in altri territori.

VESCOVATI
Per quanto la chiesa cattolica romana esista ancora, gli anni di isolamento delle città ha stravolto le relazioni fra i vescovi delle varie città imperiali e quello di Roma, ovvero il papa. Per quanto la figura papale conservi il suo prestigio, coloro che contano veramente sono i vescovi. Ciascuno di loro è l'unica vera guida spirituale per i cattolici della città, e l'enclave cittadino elegge il successivo vescovo senza bisogno dell'approvazione papale. Ciascun vescovo e ciascun membro dell'enclave cittadino è inoltre considerato legalmente al pari di un Aristoi.

È per questo che oggi possiamo vedere per strada camminare i nuovi inquisitori, che combattono con mezzi propri la decadenza morale della civiltà. Questa tensione è inasprita dal dissidio con la chiesa cattolica cretese, che si arroga in primato di valutare la virtù morale dei popoli imperiali e denuncia la corruzione secolare della chiesa di Pietro.

In realtà quasi tutte le religioni sono fortemente secolarizzate, usando il loro ruolo privilegiato all'interno dell'impero per accaparrarsi fette sempre maggiori di potere, eccezion fatta per alcuni piccoli gruppi di fanatici con agende tutte proprie.

Teismo al tempo della magia

Al momento attuale nel mediterraneo vi sono molte religioni che lottano per ottenere un po' d'attenzione, cercando di rubare il ruolo di religione "quasi di stato" alla chiesa cattolica. Ciascuna di queste religioni ha una o più divinità che fornisce poteri a coloro che pregano e rispettano le dottrine. La posizione fisolofica che una persona può avere nei confronti di queste religioni è quindi piuttosto vasto. In generale le grandi distinzioni sono quali divinitò sono considerate veramente divinità e quali semplici spiriti molto potenti, e di quali si seguono le regole.

MOTEISTA: il monoteista crede solo nel dio abramitico. Può seguire una delle varie dottrine presenti (mussulmani, ebrei, cristiano cattolici, protestanti, ortodossi, etc...). In ogni caso sostiene che esiste un solo ed unico dio e che tutti gli altri sono solo spiriti maligni che ingannano le persone per portarle alla dannazione. Non sempre questo dio unico è esplicitamente quello abramitico, ma alla fine diventano sempre concetti equivalenti, in cui si discute su chi abbia il libro corretto contenente le sue parole e su chi le abbia interpretate nel modo giusto.

MONOTEISTA NON PRATICANTE: costoro credono nella divinità esclusiva del dio abramitico, ma non si preoccupano troppo della dottrina, si accontentano di "accettarlo nel loro cuore". Queste persone compongono la vasta maggioranza dei cittadini imperiali.

PANTEISTA: il panteista crede che esistano diverse divinità (o gruppi di divinità), equivalenti fra di loro, ma tutti in possesso di natura divina. I panteisti raramente seguono una dottrina specifica, ma cercano di vivere delle vite rette, che attirino l'odio del minor numero possibile di divinità.

POLITEISTA: il politeista crede in un pantheon di divinità. Queste divinità sono le uniche reali, mentre tutti gli altri pantheon non sono che spiriti. La vasta maggioranza di questi pantheon sono di antica origine, riportati alla luce da fedele in cerca delle fedi dei propri antenati o anche solo "esclusive". I pantheon maggiormente diffusi sono i più noti storicamente: divinità greche/romane, divinità nordiche, divinità egizie, divinità induiste. Ne esistono però un gran numero, con un numero molto minore di seguaci: divinità sumere, shintoiste, azteche, maya ed inca, fenicie, etrusche, babilonesi, slave, etc...

ATEI: contrariamente all'accezione del passato, gli atei non negano l'esistenza delle entità adorate dalle varie religioni, ma si rifiutano di assegnargli lo stato speciale di "dinività", in quanto esclusivamente frutto dell'adorazione che ne fanno i fedeli. Dal punto di vista ateo, queste divinità non sono nulla, non esisterebbero senza l'adorazione degli umani. Molti maghi, sia della via della forza che della via della fame, sono atei, ma non tutti.

NEGAZIONISTI: i negazionisti sono un caso estremo, ma più diffuso di quanto non si immagini: non avendo mai visto la magia con i loro occhi (e non conoscendo nessun che l'abbia sperimentata), queste persone credono che la magia sia del tutto (o quasi) una costruzione sociale per imprigionare nella paura i cittadini ed impedirgli di liberarsi dal giogo governativo. Inutile dire che queste persone sono drammaticamente in errore. Non tanto sul desiderio dell'impero di controllare i suoi cittadini, ma sul metodo.

Gergo di strada

Le strade hanno una lingua tutta loro, e la mescolanza di persone da tutto il mediterraneo ha contribuito a diffondere termini stranieri e parole usate al posto di altre in tutto l'impero, creando l'Italiano comune o di strada, una lingua diffusa in tutto l'impero, con delle variazioni lessicali dall'Italiano "puro" parlato dalla gente perbene delle provincia Italiana, franca ed iberica.

Una grande influenza su questo slang proviene dalla lingua russa, in seguito alle popolazioni immigrate prima dell'arrivo dell'Orda Russa. Queste persone,incapaci di scrivere o parlare Italiano, senza soldi o appoggi politici, sono finite per creare una consistente fetta della popolazione povera dell'Impero degli albori.

Molte altre parole provengono da termini Arabi, ebrei e asiatici, sempre per effetto della commistione di cittadini poveri dell'impero.

ADDISBEZA: aggettivo, qualcuno che vive in funzione degli altri, non indipendente. (dall'africano)

AMEN!: esclamazione, "e cosi sia!", indica la resa ad una forza maggiore, cedere controvoglia per imposizione

BABBA: , dispregiativo, persona proveniente dall'esterno dell'impero che non è in grado di parlare correttamente l'Italiano comune e tanto meno quello alto. (contrapposto a Bizes, Lates e Sares)

BABUSHKA: appellativo per rivolgersi ad una donna anziana con rispetto (dal russo)

BACHEQUE: dispregiativo, imbroglione, truffatore (dall'africano)

BIZUMI: pazzo, folle in modo pericoloso (dalla parola russa *byezoomiyi*)

BISTURI: chirurgo illegale, che opera a basso prezzo

BIZES: persona proveniente dalle province dell'est dell'impero, grrcia, turchia, protettorati israeliani. (contrapposto a Lates e Sares)

BOGATY: dispregiativo, persona ricca e facoltosa che ostenta i suoi beni (dal russo)

BOGUS: dispregiativo, falso, contraffatto (dall'africano)

BOLNOY: trascurato, ammalato, poco curato (dal russo)

BOZO: dispregiativo, stupido (dall'africano)

BUBU: dispregiativo, agente della ASI

BUCAOCCHI: professionista che scaccia persone moleste, fastidiose o pericolose, rendendole inoffensive

CANARINO: persona mandata avanti in sacrificio per scoprire la pericolosità di una fazione avversaria, sacrificio necessario per avere maggior sicurezza

CANTANTE: informatore della polizia, ASI o NOAM

CEPUKA!: esclamazione, quello che è stato detto è un'idiozia e mi irrita (dalla parola russa *Chyepookha*)

CHAI-PANI: tangente, ciò che viene dato per corrompere o ungere le ruote (dalla lingua Urdu)

CHOOMBA: amico, quasi un membro della famiglia

CIASSO: guardia giurata, sentinella (dalla parola russa *chasovoy*)

CIGNO NERO: Incidente gravissimo ed completamente imprevisto

DASVIDANIA: Addio, a mai più rivederci (dal russo)

DED: appellativo per rivolgersi ad un uomo anziano con rispetto (dal russo)

DEVOCHKA: dispregiativo, giovane ragazza, prostituta o che si atteggia come tale (dal russo)

DOROGOI: costoso, articolo di lusso, tipicamente ostentato da malavitosi (dal russo)

DOSSARE: attaccare qualcuno per renderlo incapace di agire (dal gergo informatico)

DOZIVOCI: la responsabilità di un genitore a prendersi cura dei figli, oppure di una compagnia farlo per i dipendenti (dalla parola polacca *Dozywocie*)

DRACHENFUTTER: sostantivo, dono per farsi perdonare di un comportamento inappropriato con una persona importante (dal tedesco)

DRAT: grossa rissa o scontro a fuoco (dal russo)

DROOG: più che conoscente, meno che amico (dal russo)

ERBIVORO: persona non interessata al sesso

FERRO: pistola di piccolo calibro

FUCARE: verbo, usare il tempo e le risorse della compagnia per i propri scopi

FUMO PROFUMATO: parole o prodotti che servono a far sentire sicuri, senza migliorare davvero la sicurezza (se non addirittura peggiorandola)

GALLETTO: dispregiativo, agente della NOAM

GAGUNG: dispregiativo, uomo brutto e povero (dal cinese)

GEPPETTO: chirurgo specializzato in impianti

GIOLILÈ: bello e attraente in modo non convenzionale (dalla parola francese *Jolie-laide*)

GLUPIYI: stupido, incapace di badare a se stesso ed alle cose a lui importanti (dal russo)

GOTONG: il legame fra due persone che condividono lo stesso fardello o lo stesso compito, fratelli in armi, o anche la persona con cui si condivide tale legame (dalla lingua indonesiana)

GRUPPA: manipolo di uomini con connotazioni militari, piccolo gruppo di combattenti (dal russo)

HONNE: i propri desideri intimi e le proprie ambizioni in contrasto con il comportamento che si è costretti a tenere in pubblico per motivi di ruolo sociale (tatemae) (dal giapponese)

IENA: ripulitore di cadaveri, persona specializzata nel far sparire le prove di un omicidio.

ILUNGA, ESSERE: aggettivo, persona che perdona la prima e la seconda offesa, ma punisce violentemente la terza (dall'africano)

INCIDENTE IN LISTA: incapace che finirà per farsi ammazzare

INSHALLAH!: esclamazione, se dio vuole, speriamo che il caso ci aiuti (dall'arabo)

KAROSHI: morte per sfinimento da troppo lavoro

KAROJISATSU: suicidio tramite eccesso di lavoro

KELLARE: Umiliare pubblicamente (dal danese *Kaelling*)

KISMET: destino, fato (dall'arabo)

KLEB: denaro guadagnato in modo poco lecito (dal russo)

KOIATZI: vita distruttiva, al limite, che non potrà essere vissuta a lungo senza autodistruggersi. La vita emblematica del punk. (dalla parola Hopi *Koyaanisqatsi*)

KOKUSAIJIN: persona che ha girato molto ed ha conosciuto molte culture diverse (dal giapponese)

KHOROSHO: buono, saporito (dal russo)

KOSHATNIK: dispregiativo, ricettatore di cose di piccolo conto (dal russo)

KOSHKA: vagabondo, senza tetto, gatto randagio (dal russo)

KOUHAI: compagno più giovane, che necessita di guida da parte di un *senpai*. (dal giapponese)

KRAST: ladruncolo da strada (dal russo)

LAGOM, ESSERE: complimento, essere in grado di possedere tutto ciò che serve senza nulla di superfluo (dallo svedese)

LATES: pers
province
quella Ital
le più ric
Bizes e Sa

LEMMING: p
nel perico

LITOSTARE:
(dalla par

MAÉ, FARE:
pagni nel
sparendo

MARMISTA:
de robacci

MENCOLEK:
sona fac
star facer
do si stà
posto, fa
(dall'indo

MERAKI, PR
emotivo
prio lavor
greco)

METTERE IN
omicidio
te

MOJO: porta
no)

MOLODOY:
zino, gio
troppa sti

NAGOI: nud
so)

NOZH: colte

ORVUM: mu
diventati
no rapida
tedesco *O*

PACKESEL: p
rico dei
altrui, un

PELOSO: pe
ti con ca
soprattutt

PICCHIATA, FARE UNA : assalto rapido e violento, sia fisico che telematico

PILATO: prete cattolico

PINGARE: inviare un messaggio minimale per verificare che l'altra persona sia in grado di rispondere

PODUSHKA: volgare, seno femminile (dal russo)

POLVERE DI MARMO: droga in polvere tagliata male

POLVO: dipregiativo, esausto, sfinito, fragile, essere fatto di polvere (dallo spagnolo)

PONIMAT!: esclamazione, "Ho capito!", detto con insofferenza (dal russo)

POTLATCH: dono di valore regalato in modo pubblico per dimostrare la propria ricchezza agli altri, beneficenza fatta con lo scopo di ottenere prestigio (dal nativo americano)

PREDA: bersaglio di un omicidio intenzionale.

PRIVODIT: guida, qualcuno che conduce con sicurezza verso la salvezza (dal russo)

RASSUDOK, AVERE: buonsenso, pensiero ancorato alla realtà (dal russo)

RESACA: postumi della sbronza o dell'uso di droghe (dallo spagnolo per risacca)

RAZDRAZHAT: persona irritante e fastidiosa (dal russo)

RUARE: ritrovarsi a dormire per terra senza materasso, ubriachi e nudi (dallo parola Sud Africana *Rhwe*)

SALATO, ESSERE: essere stato intrappolato senza possibilità di fuga

SARES: persona proveniente dalle province del sud dell'impero, libia, Tunisia, Marocco, Algeria, le più povere. (contrapposto a Lates e Bizes)

SAUDADE, PROVARE: malinconia dolce-amara per qualcosa (dal portoghese)

SCHIUMATO, ESSERE: qualcuno in pieno effetto di overdose da sostanza tossica

SCIADARE: verbo, provare piacere nel vedere le sfortune altrui (dalla parola tedesca *Schadenfreude*)

SCOTNA: persona violenta in modo bestiale (dalla parola russa *Skotina*)

SENPAI: compagno più anziano e più esperto, con un ruolo di guida. (dal giapponese)

SHAIKA: banda criminale, di solito dedita al furto (dal russo)

SHARIKI: volgare, testicoli (dal russo)

SHUM: rumore, confusione (dal russo)

SICUREZZA BRUCIATA, AVERE LA: i sistemi di sicurezza di un luogo (reale o virtuale) è stata compromessa tanto da non costituire più un problema.

SISU, ESSERE: essere capace di tenere duro nonostante le difficoltà, mostrare convinzione e tenacia (dal finlandese)

SCHLEMIEL E SCHLIMAZEL: un inetto che fà danni involontariamente (Schlemiel) e colui che ne riceve danno (schlimazel) (dall'ebraico)

SGORLARE: uccidere una persona tagliandone la gola (dalla parola russa *gorlo*)

SLUSHAT!: esclamazione imperativa, stai zitto ed ascolta! (dal russo)

SMOMEDARE: verbo, lasciarsi trascinare dall'entusiasmo e eccedere, strafare (dal georgiano *Shemomedjamo*)

SNITSYA: sogno inquietante, di solito incubo (dal russo)

SPEZZADENTI: mazza da baseball o spranga metallica,se riferito ad una persona, un buttafuori di un locale di bassa lega

TAAROF, ESPRIMERE: mostrare il giusto rispetto ed apprezzamento per un favore od un dono ricevuto (dal fàrsi)

TAKALLOUF, RISPETTARE IL: l'etichetta e le formalità che sono importanti da rispettare anche di fronte alle difficoltà ed il dolore (dalla lingua Urdu)

TATEMAE: il comportamento che si è costretti a tenere in pubblico per motivi di ruolo sociale in contrasto con i propri desideri intimi e le proprie ambizioni (honne) (dal giapponese)

TERMINARE: uccidere in modo professionale

TESTA DI CHIP: persona con impianti cerebrali

TROLL: provocatore, persona che provoca con l'intenzione di ottenere una reazione negativa (dall'inglese)

UBUNTU, ESSERE: essere ciò che si è per mezzo della comunità di cui si fa parte (dall'africano)

UCCELLINO: principiante lasciato a se stesso, senza la guida di un esperto.

UNNÌ, ESSERE: astuto, intelligente, furbo (dalla parola russa *umniyi*)

YABURNÉ, PROVARE: dichiarazione di amore verso una persone, si preferirebbe morire piuttosto che vivere senza (dall'arabo *Ya'aburnee*)

ZHENGRONG: persona che ha migliorato notevolmente il suo aspetto tramite chirurgia estetica (dal cinese)

Ai Confini dell'Impero

PER QUANDO VASTO, L'IMPERO NON RACCHIUDE L'INTERA UMANITÀ CHE SI AFFOLLA SULLE RIVE DEL MEDITERRANEO. Vi sono altri piccoli stati, città stato e villaggi che proclamano un'indipendenza dall'impero, reale o fittizia che sia. Inoltre, al di fuori dei suoi confini, interni ed esterni, l'umanità continua a resistere in mille forme diverse.

I Confini Imperiali

La Grande Reconquista

La provincia Iberica, dopo aver assicurato il suo controllo sulla parte costiera, stà iniziando ad espandersi verso l'entroterra, con lo scopo di riconquistare l'intera Spagna e creare uno stato che possa rivaleggiare con l'Italia per l'egemonia imperiale.

Questa riconquista si stà però rivelando più difficile del previsto. Grazie alla relativa pace della penisola spagnola sono sorti diversi piccoli regni, che non si fanno scrupoli nell'uso della magia e di Abomini sottomessi per combattere contro l'esercito imperiale.

L'Orda Africana

Negli ultimi anni si sono fatte sempre più insistenti ed allarmate le voci di interi villaggi spariti alla periferia dei consolari africani. La popolazione di questi villaggi sembra completamente sparita, senza quasi alcun danno al villaggio e scarsissimi segni di lotta.

Spinte dalla paura, le persone hanno iniziato a vociferare di una nuova orda, proveniente dal Sud invece che dal Nord, che si appresterebbe a risalire il grande deserto per spazzare il sud dell'impero.

Le Baraccopoli Galleggianti

In quasi tutte le città che hanno un corpo d'acqua vicino le baraccopoli si sono sviluppate al di sopra di questa corpo d'acqua. Tipicamente organizzate in isole legate più o meno saldamente con il terreno, spesso sono delle vere e proprie città indipendenti, delle mini venezie malmesse. All'interno di questi quartieri esistono delle vie pedonali passando per i tetti, ma il grosso degli spostamenti avviene tramite chiatte nei canali da casa a casa. Queste case sono connesse di solito da ponti o grosse catene, con distanziatori in alto per evitare che con

onde e maree di possano chiudere troppo evitando il passaggio delle barche. Queste baraccopoli sono di solito molto attive, in quanto buona parte del cibo viene pescato direttamente: quasi ogni persona si pesca da sola il pasto e per accordo generale è vietata ogni tipo di pesca che possa impoverire le risorse ittiche della baraccopoli. Con tutta la spazzatura generata infatti queste baraccopoli hanno al di sotto un ecosistema molto ricco in cui possono nascondersi molte sorprese.

La Corona di Spine

Durante l'età dell'oro un'infinità di satelliti sono stati spediti in tutte le orbite possibili. Con la Grande Caduta, una volta entrati in disuso hanno iniziato a sbattere e distruggersi in una reazione a catena che ha riempito tutte le orbite intorno alla terra di frammenti metallici ad alta velocità. Questi frammenti che distruggono qualsiasi satellite si possa tentare di spedire, e sono chiamati la Grande Corona di Spine, che impedisce qualsiasi sogno di riconquista dello spazio.

Talvolta uno di questi relitti cade a terra in condizioni ancora buone. Quando questo succede si scatenano delle caccie selvagge dato il grande valore tecnologico di questi reperti, sia come conoscenze tecnico-magiche che come materie prime preziose.

Altre volte quello che cade dal cielo sono invece frammenti taglienti ed ad alta velocità, chiamate pioggia di spine, da cui il nome alla corona. Questi fenomeni tendono ad essere molto violenti ma ben localizzati, ed a provocare danni ingenti. Questi frammenti arrivano con la potenza di proiettili anticarro, e soltanto delle mura belle spesse di cemento o acciaio sono in grado di impedire di finire crivellati di colpi.

La Caccia

In molti dei territori di confine dell'impero, al di fuori delle grandi città, girano molti cacciatori. Il cibo è infatti cresciuto principalmente per via idroponica o di allevamento intensivo, ed il cibo selvatico, in particolar modo la selvaggina, sono di particolare rilievo per il loro sapore.

Questo ha portato molte persone a sfidare la sorte e vivere in pianta stabile ai margini della civiltà, cacciando prede di valore per la tavola dei ricchi, oppure per rifornirli di pellicce e trofei con cui adornare le loro case ed i loro indumenti.

Questa attività è resa particolarmente interessante del ritmo estremamente accelerato che ha avuto l'evoluzione negli ultimi secoli, arrivando a creare moltissime nuove specie, buona parte delle quali ancora sconosciute. Esistono poche cose che danno soddisfazione ad un banchetto Aristoi come mangiare uno dei pochi esemplari viventi di una specie scoperta da poco (con tutti i rischi annessi per la salute e la digeribilità ovviamente).

L'Estensione del Grande Muro del Nord

Fin da quando il grande muro è stato innalzato gli imperatori hanno mal accettato questo limite all'impero. Diverse volte sono state mandate spedizioni delle valli di fronte al muro per vedere se fossero in condizioni di essere riprese. Per far questo dei gruppi misti di grifoni ed ASI fanno esplorazione, contattano le città locali sopravvissute in cerca di supporto e costruiscono una catena di stazioni di rifornimento fino al fondo della valle. Se queste operazioni vanno a buon termine, si inizia a costruire un'estensione del muro che racchiuda la valle.

Quando il muro è completato il territorio viene considerato parte a tutti gli effetti dell'impero, anche se con molta autonomia, e viene sfruttato per dare protezione alla nuova sezione del muro e per coltivare le parti di terra utile della valle.

Con questo approccio finora sono state riconquistate una dozzina di valli, ma molti sono stati i fallimenti per i motivi più svariati.

I Sotterranei Delle Città

Molte città, soprattutto quelle Italiane, sono state costruite al di sopra delle macerie delle vecchie città del ventunesimo secolo. Le città del passato sono state scavate in grande profondità, un vero labirinto di gallerie di cui tutte le mappe sono state perse, al cui interno si trovavano veri e propri villaggi indipendenti.

Oggigiorno solo gli strati più superficiali di queste gallerie sono utilizzati, principalmente per le metropolitane ad alta velocità. Tutto ciò che si trova al di sotto rimane tuttora inesplorato.

Per evitare problemi tutti gli accessi a quelle gallerie sono stati chiusi, ma spesso vengono riaperti o da ragazzi sventati oppure da una delle tante creature che in quelle gallerie ha trovato rifugio.

Si sa molto poco degli abitanti delle gallerie, in quanto nessun tentativo di esplorazione ufficiale è mai stato compiuto, ma si sa per certo che moltissimi abomini sono cresciuti in quelle profondità.

Alcune storie parlano anche di antichi villaggi rimasti abitati da persone ignare di tutto quello che avviene al si sopra, isolati dal resto del mondo da strati e strati di mostri, ma l'esistenza di questi villaggi non è mai stata confermata in alcun modo.

Atlantide

Atlantide è una città costruita durante l'età dell'oro, nel fondale del mediterraneo. Si trova fuori dalle coste del protettorato anatolico, e lo scopo per cui è stata costruita è tuttora ignoto. È composta da un gran numero di settori apparentemente scollegati fra di loro, parzialmente sotterranei e parzialmente coperti con cupole in vetro.

L'esistenza di questa città non è stata resa pubblica, ed il protettorato sta facendo grandi sforzi per esplorare il suo contenuto, con tutti i macchinari abbandonati lì. Non si sa come mai non vi siano abitanti, ne vivi ne deceduti, ma i macchinari e gli impianti di sopravvivenza

sono ancora attivi, e l'intero complesso sarebbe abitabile senza problemi se non fosse per coloro che hanno sostituito i vecchi abitanti. Un gran numero di abomini ed altre creature percorrono questi antichi corridoi bui, alla caccia di persone che sono morte centinaia di anni fa.

Il protettorato è riuscito a bonificare una piccola area e ha creato un insediamento stabile di scienziati e militari il cui compito è esplorare il dedalo di corridoi e scoprire quanto più possibile sulle vecchie tecnologie. Nonostante il riserbo tenuto, alcuni gruppi di persone vengono talvolta a conoscenza dell'esistenza di Atlantide e, attratti dalle potenziali ricchezze, tenta delle immersioni nei complessi non pattugliati. Alcuni hanno avuto fortuna, di molti altri non si sono più avute notizie.

Le Terre Libere

Le Cittadelle Dinariche

I vecchi territori della Croazia, Bosnia ed Albania continuano ancora oggi ad essere esposti agli attacchi dell'Orda Russa, che ha trovato terreno fertile in cui insediarsi nei territori di Ungheria, Romania e Serbia.

L'impero su quella striscia di terra possiede solo degli avamposti costieri che servono come scalo per le navi che da Venezia, Trieste e fiume vanno verso la Grecia e viceversa. Per il resto l'entroterra è popolato di piccoli borghi costruiti in stile medioevale, con un paese chiuso dentro delle mura sicure dominato da un castello fortificato. Queste cittadelle sono indipendenti dall'impero, ed hanno uno stile di vita molto inferiore, ma i signori sono fortemente legati al loro potere e non desiderano interferenze dall'esterno.

Girano molte voci sul fatto che nelle cittadelle più interne si siano trovate grandi sorgenti di Vis che permettano di creare eccezionali oggetti magici e leggendari, e questo ha portato molte persone in cerca di potere o ricchezza ad avventurarsi in quelle terre selvagge. La situazione dell'entroterra, specialmente fino all'Ungheria è più materia di speculazioni che di conoscenza.

La Teocrazia Cretese

La chiesa cattolica ha contribuito alla salvezza dell'Italia nel tempo passato, ma nonostante la grande religiosità dei cittadini, ci sono troppe fedi perché possa tornare religione imperiale.

La risposta della Chiesa Cattolica Romana è stata la presa di Creta nell'anno 100, liberata a forza dagli Abomini che la possedevano e usata per instaurare un regno teocratico sotto il diretto controllo di Roma. Rapidamente questo regno è degenerato ed ha dichiarato l'indipendenza dalla guida romana, eleggendo il proprio papa e riscrivendo le proprie leggi.

Ordine religioso dello stato cretese, il cui scopo è rendere più solida la fede delle persone, consolidare la natura della chiesa e proteggere il suo gregge.

Questo regno religioso è diventato famoso anche per un ordine religioso che è nato sul suo interno, dedito a rendere più solida la fede in Dio e la chiesa che lo rappresenta in terra.

Questo ordine è chiamato ordine Shaitan, dalla parola araba per diavolo tentatore, o distante da Dio, simile alla parola araba Satan (origine di Satana, letteralmente colui che ostruisce). Questo ordine è basato sull'idea che il male sia una parte fondamentale dell'ordine delle cose: è necessario usarlo per combattere il male, ma anche è necessario per testare la fede e rafforzarla (il ruolo originale del satana ebraico).

Questo ordine sarebbe diviso in tre filoni diversi, il cui scopo comune è mettere questo male al servizio della fede. Uno è fatto di persone che hanno sacrificato loro stessi per il bene più grande, usando magie

L'ITALIANO FUORI DALL'IMPERO
L'Italiano è la lingua ufficiale dell'impero, e tutti i consolati sono territori bilingue, permettendo a chi conosce l'Italiano di comunicare con tutti i cittadini dell'impero indipendentemente da dove di trovi. L'Italiano diffuso nell'impero non è comunque l'Italiano che si parla tutti i giorni nella provincia italica, ma una sua versione semplificata, adatta per essere imparata rapidamente, che ha fatto cadere tutte le forme verbali più complicate Con il passare degli anni il suo uso si è esteso anche al di fuori dell'impero stesso, grazie ai frequenti scambi commerciali che ci sono state nel corso del tempo: quando tutti i mercanti usano l'Italiano come lingua franca, l'incentivo ad impararlo è notevole. Questo significa che per diverse centinaia di chilometri al di fuori dei confini dell'impero c'è una buona possibilità di riuscire a comunicare grazie a questa lingua. Inoltre i procedimenti di stampa industriale rendono i libri in Italiano enormemente più economici da acquistare, e l'impero sfrutta questo come punto di leva per espandere la sua cultura prima dei suoi eserciti. Il basso costo e l'enorme varietà li rende infatti praticamente l'unica scelta disponibile per chi volesse farsi una cultura in tutti i territori limitrofi all'impero.

L'ESPANSIONE DELL'IMPERO
Nonostante l'incredibile supremazia tecnologica e militare su tutti i territori circostanti, che siano i protettorati o gli stati indipendenti, è estremamente raro che l'impero decida di espandersi con l'uso della forza. I tentativi passati sono stati infatti accolti con freddezza dall'opinione pubblica. Per espandere la sua influenza è stato quindi deciso un approccio più subdolo: diventare la cultura dominante del mediterraneo. Influenzando la cultura dei paesi vicini, facendogli degustare le bellezze ed i vantaggi dell'impero, ha portato diversi territori a richiedere di divenire protettorati prima, e poi province vere e proprie. Durante questi periodi di espansione l'impero influenza sempre più pesantemente la politica interna, finanziando e sostenendo le forze politiche più favorevoli all'inclusione dell'impero e rimuovendo in un modo o nell'altro coloro che si oppongono.

e poteri proibiti per combattere le creature più pericolose che minacciano il gregge a costo di condannare la propria anima. Un altro è invece votato a testare la fede degli uomini di chiesa e dei fedeli: tentano le vittime per farle cadere nel peccato, rimuovendo così le mele marce dal gruppo. L'ultimo infine è composto dagli avvocati del diavolo, che difendono i peccatori indifendibili di fronte alla santa inquisizione (perché una volta condannato dopo essere stato difeso, la sua condanna è più profonda). Per come sono strutturati spesso questi tre sotto-ordini possono anche entrare in conflitto fra di loro (ma questo non comporta problemi data la fede di base).

In modo simile agli inquisitori, gli Shaitan possono essere chiamati per aiutare al di fuori di Creta (in cui hanno già il loro bel da fare) da parte di fedeli o religiosi. Ufficialmente non hanno giurisdizione nell'impero (mentre a creta sono un braccio della legge teocratica), ma questo li ferma raramente (come anche gli inquisitori, d'altronde).

I Regni Baleari

I regni Baleari sono forse uno degli aspetti più bui dell'ingerenza politica dell'impero nella politica estera. Composta di piccole città stato indipendenti fra di loro, negli anni Aristoi e grandi corporazioni hanno investito sempre più denaro in quelle terre, premurandosi contemporaneamente di mantenerne l'indipendenza. Sono infatti riusciti con gli anni a trasformare queste piccole città in dei paradisi fiscali, in cui possono depositare grandi finanze senza preoccuparsi troppo delle tasse imperiali.

Inoltre questa pesante influenza ha reso la società in queste isole fortemente diseguale: chi ha soldi ha anche un enorme influenza, potendo arrivare a comprare letteralmente dei servitori per tutte le proprie perversioni. Molti usano questa possibilità per creare addirittura leggi a loro favore. Molte corporazioni ne approfittano per aprire fabbriche a basso prezzo in cui i lavoratori sono privi di qualsiasi copertura sindacale, oppure per effettuare sperimentazioni che sarebbe impossibile fare legalmente sul territorio imperiale.

La maggior parte della popolazione è afflitta da povertà estrema, ed è costretta a chinare il capo a questa oppressione dei potenti pur di poter portare a casa il cibo per la famiglia. Il fatto che siano del tutto esterni all'impero rende anche estremamente difficile fuggire verso le provincie spagnoli, costringendoli di fatto a sottostare al giogo delle corporazioni.

Negli ultimi anni si stanno formando delle sacche di ribellione sempre più intense e determinate a liberarsi di questa situazione, che vengono regolarmente spente nel sangue.

Città Stato Macedoni

> *Nessun cittadino sano di testa andrebbe mai in una regione in cui la scelta è fare da schiavo o diventare cibo per i mostri!*
>
> Ettore Caramagli
> Comandante della 36esima divisione Lampo dei Grifoni

Le città della macedonia nel corso dei secoli hanno riabbracciato culti e credenze antiche, mescolandole con idee provenienti da altre regioni. Il risultato finale è un territorio in cui ciascuna città è sotto la protezione di una qualche divinità, demone o creatura magica, a cui i sacerdoti locali fanno affidamento per la gestione della città.

Queste città vengono guidate in modo simile a quello della Grecia antica, in cui una piccola parte della popolazione vive in maniera agiata, dedicandosi agli studi ed alla guerra mentre i compiti quotidiani sono portati avanti da schiavi. Questi schiavi sono tipicamente cittadini in debito o immigranti dalle terre a nord, come l'ex-romania, ancora martoriate dai residui dell'antica orda russa. Per queste persone, impossibilitate a raggiungere l'impero,anche la schiavitù nelle città macedoni è meglio della loro vecchia vita.

Questi territori sono flagellati da un enorme numero di creature magiche, originate dalla fusione dell'orda russa con le leggende ed il folklore locale. Le città mantengono la loro integrità grazie alla fede verso la loro divinità protettrice, ma le campagne sono spesso un posto pericoloso in cui girare. Questo unito alla bellicosità di molti leader cittadini, ha portato queste città a generare alcuni fra i più potenti guerrieri e maghi del mediterraneo.

Questa combinazione di pericoli, sia dentro che fuori dalle città, ha portato le province ed i protettorati a dichiarare la zona macedone off-limits, rinunciando ad ogni piano di conquista politico o militare, che semplicemente non varrebbe la spesa di soldi e uomini.

Dominio di Cipro

Il dominio di Cipro è forse uno dei luoghi più oscuri del mediterraneo. Da prima che l'impero venisse rifondato è infatti sotto il controllo del Re-Stregone, un mago dagli enormi poteri che domina incontrastato un popolo che lo adora come una specie di divinità. L'origine del Re-Stregone è ignota, come anche il suo aspetto o i dettagli sui suoi poteri, dato che esercita il suo controllo tramite il corpo dei Legionari. Questi cavalieri fedelissimi, da lui forniti di poteri magici, percorrono le lande di cipro imponendo la legge del loro signore senza pietà.

Il centro nevralgico del potere è costituito da un'enorme città-fortezza, composta da cerchie concentriche di mura e posta al centro dell'isola. Il resto dell'isola è coperta di piccoli villaggi e delle occasionali basi dei Legionari. In tutta l'isola l'unica religione presente è quella del signore del dominio, ed i suoi editti sono contemporaneamente legge e dogma religioso.

L'intera isola di cipro è un enorme dominio nel senso magico del termine, la cui origine e natura precisa è ignota. La combinazione del dominio magico e dei poteri dei Legionari, unito alla povertà dei territori, ha reso Cipro una meta veramente poco appetibile per l'espansione dell'impero. Per un decreto del Re-Stregone inoltre gli stranieri vengono catturati, torturati ed uccisi senza troppe domande.

Le Terre Selvagge

I Cacciatori Atomici

Il materiale fissile e le terre rare, necessarie per la creazione di impianti nucleari ed elettronica di alto livello, sono beni scarsi nel mediterraneo. Una bella fetta di queste risorse viene ottenuta riciclando il vecchio mondo, ed una parte estratto con processi costosi dal terreno e dal mare.

Esistono però molti posti nel mondo, specie nel medio oriente, ricchissimi di questo genere di materiali. Il valore di questi depositi e di queste miniere è quasi inestimabile. Per ottenere quantità rilevanti di questi materiali esistono delle carovane organizzate a partire dalle colonie verso i paesi dell'ex unione sovietica in cui si possono trovare miniere di terre rare e di materiale atomico.

Molti di questi materiali non sono estratti dal terreno quanto dagli enormi cimiteri militari che sono disseminati nel territorio orientale (russo, medio asiatico o cinese) in cui sono abbandonati migliaia di mezzi militari creati per le guerre dell'età dell'oro ed abbandonati con il crollo dei grandi stati. Anche le vecchie metropoli sono fonti inesauribili di materiali preziosi, anche se notevolmente più pericolose dei cimiteri degli armamenti.

Questi viaggi sono pericolosissimi, sia per i residui dell'orda russa, che per le persone che abitano in quelle terre, indurite dagli stenti e pronte a tutto per sopravvivere, sia per le difficoltà intrinseche del viaggio per terre impervie, aride o montagnose. Quei pochi che ritornano vivi possono però spesso vivere il resto della loro vita nell'agio per il valore del loto bottino. Sempre che dei concorrenti senza scrupoli non li derubino al loro rientro per prendersi merito e premio...

LE SCHEGGE
Durante l'età dell'oro molti stati hanno sfruttato la magia per modificare il mondo intorno a se, ad esempio creando campi coltivati in terreni fertili o costruzioni su scale immense. Un'enorme quantità di lavoro è invece andata alla costruzione di oggetti magici, principalmente per scopo militare. Questi oggetti sono comunemente chiamati Schegge. Alcuni grandi quantità di Schegge sono presenti in vecchi magazzini militari sparsi in giro per il mondo, ma anche in vecchie basi segrete e sparse su antichi campi di battaglie di cui si è dimenticata l'esistenza. Per quanto il numero di schegge confermate sia piuttosto basso e non fossero particolarmente più potenti degli oggetti magici che un mago moderno è in grado di creare, esiste un vasto numero di leggende su armi sofisticate in attesa che qualcuno le trovi e riesca ad attivarle. Una leggenda molto diffusa è la costruzione in Cina di un enorme esercito di soldati artificiali, una macabra riproduzione dei guerrieri di terracotta, che giacerebbero in qualche base perduta in mezzo al deserto del Gobi.

I Paesi Alpini

Al di là del grande muro del nord, oltre le prime catene di Alpi, molti paesi e piccole città della vecchia Svizzera ed Austria continuano ad esistere, anche se con fatica.

Tornati ad uno stile di vita montanaro antico, chi ha visto queste città afferma che sembrano uscite da una storia del 1600. Le persone sono per la maggior parte di religione cristiana protestante.

Dopo secoli di ruolo prominente delle banche nella gestione del paese, il ritorno della religione ha portato ad un rifiuto del denaro come "sterco del demonio" e tutte queste città vivono e commerciano principalmente tramite baratto, sfruttando occasionalmente la grande quantità di oro accumulato.

Molto valore lo possiedono oggetti provenienti dall'impero al di là del muro, che portano della tecnologia introvabile, specialmente per quanto riguarda il materiale tecnico per la sopravvivenza al di fuori delle spesse mura cittadine (che spesso non hanno nulla da invidiare al muro imperiale).

LA FEDE SALVATRICE
Tutti sanno che l'esterno delle città è pericoloso, e tutti hanno paura che prima o poi che le creature al di fuori riescano ad entrare. Questo modo di pensare tende ad attirare l'attenzione di sempre più creature magiche. Gli unici paesini che si salvano sul lungo termine sono quelli che hanno qualche fede di salvezza a cui aggrapparsi. Alcuni si basano su tradizioni e talismani, altri su figure carismatiche, ma la maggior parte si affida alla fede cieca. Questa fede porta la sicurezza della salvezza, che come tale aiuta a mantenere sicuri i paesi. Purtroppo la paura di una punizione in caso di violazione dei comandamenti da parte di un qualsiasi concittadino ha portato molte città ad un approccio fanatista della religione.

I rapporti con l'impero sono ambivalenti: da un lato viene visto da una gran parte della popolazione come un covo di depravazione, mentre altri lo vedono come la terra promessa in cui la vita è facile, il cibo economico ed il clima caldo. Questi sognatori spesso accumulano beni al fine di pagare gli *sciacalli*, contrabbandieri che grazie ad accordi con grifoni senza scrupoli, fanno passare persone oltre il muro sotto pagamenti enormi.

I Predoni

Alle periferie dell'impero non vivono solo città chiuse all'interno di grandi mura, ma una piccola parte della popolazione si è organizzata in grandi carovane che si spostano da un posto all'altro, assaltando coloro che si spostano in queste terre senza adeguata protezione, guadagnandosi il nomignolo di "pirati di terra".

Le loro prede preferite sono i grandi convogli che si portano indietro il frutto di spedizioni di razzia ai vecchi magazzini ed alle vecchie miniere: con un solo colpo, riescono a procurarsi materiale di scambio per sopravvivere per mesi.

Insule

L'impero non controlla l'intero territorio all'interno dei suoi confini. Vecchi paesi, soprattutto in zone montane difficilmente raggiungibili, sono abbastanza scomodi da essere lasciati andare per i fatti loro. Questo ha reso questi posti dei veri paradisi per maghi che vogliono praticare la magia oppure per tutti i vari dissidenti che non sono d'accordo con la politica imperiale. Questi piccoli villaggi sono normalmente chiamati insule (singolare insula), ad evidenziare il loro isolamento dal "mondo civilizzato".

Molte di queste insule infatti vive quasi di espedienti, con mezzi di sostentamento di matrice principalmente agricola e quasi senza elettricità. Alcune delle insule principali invece, sia grazie alla presenza di maghi che a scambi clandestini con il mercato nero delle città limitrofe, riescono a condurre uno stile di vita quasi moderno, talvolta addirittura con una connessione pirata alla multirete.

Regni Dei Pirati

Grazie al gran numero di piccole isole artificiali sparse per il mediterraneo durante il ventunesimo secolo ed al sostenuto traffico marittimo, la pirateria è un mercato fiorente nelle acqua imperiali.

Nonostante la pirateria sia spesso punita con la prigioni per anni quando non eseguiti sul posto, il guadagno è tanto grande da portare molti equipaggi a sostenersi tramite arrembaggi, furti e rapimenti.

In molti dei superstiti dicono di essere stati portati nei Regni Galleggianti, delle piattaforme galleggianti mobili che contengono interi paesi di persone dedite alla pirateria o che vivono ai margini dei pirati, come case di prostituzione o di gioco d'azzardo.

Nonostante le varie testimonianze facciano credere che questo posto esista davvero, è materia di discussione se sia uno o ne esistano molteplici, e quali siano in caso le relazioni reciproche. Finora nessun agente della marina è riuscito ad avvicinarsi a queste piattaforme, quindi la caccia è ancora aperta a questi sfregi al potere marittimo imperiale.

Terre Perdute

Le terre perdute sono tutti i territori lontani dal mediterraneo, nell'Africa o nell'Eurasia, ancora flagellati dalle creature magiche e senza la speranza di una ripresa. I pessimisti riassumono questo concetto in "il resto del mondo".

Queste lande, per la maggior parte deserte, interrotte solo dalle macerie delle antiche metropoli che spuntano come denti cariati, sono inospitali per l'uomo. Senza più la rigida guida dell'umanità la natura è tornata selvaggia e si è impossessata di nuovo del paesaggio. Le fonti di cibo ed acqua pulita sono scarse come oasi nel deserto.

Buona parte delle persone che ancora vivono in queste lande sono organizzate in piccoli villaggi, tipicamente di 100-200 persone, guidate da un capo villaggio che si occupa della gestione delle risorse e dell'amministrazione della giustizia. In questi villaggi quasi nessuno sà più leggere o far di conto se non oltre quello che si riesce su una mano.

Alcuni posti hanno però abbracciato la magia, e la sfruttano per mantenere in vita il villaggio contro la miriade di creature che popolano le lande. Altri invece si sono affidati al ricordo delle antiche fedi, mettendo chiese al centro del villaggio e seguendo scrupolosamente la legge di dio (o degli dei). Alcune persone, più coraggiose, girano per le terre perdute, tipicamente in piccoli gruppi, sia per aiutare i vari villaggi che per sfruttarli e derubarli. Alcuni di questi viaggiatori arrivano talvolta ai confini dell'impero, ed è da loro che arrivano buona parte delle informazioni.

Alcuni di questi racconti parlano di rari territori isolati in cui le persone sono riuscite a creare piccole città o addirittura piccoli stati. Per quanto non esistano testimonianze certe dell'esistenza di queste isole tranquille, si pensa che siano legate al ritrovamento di attrezzatura dell'età dell'oro che permette la sopravvivenza delle civiltà anche in piccoli gruppi.

CIVILTÀ E NUMERO

Il motivo principale della decadenza della civiltà umana dopo il Grande Crollo è tristemente semplice: piccole comunità di poche centinaia di persone non sono in grado di sostenere conoscenze scientifiche e tecnologiche avanzate. L'alto tasso di specializzazione necessario per il mantenimento dell'altissimo stile di vita dei secoli dell'età dell'oro ed immediatamente precedenti presuppongono che la popolazione si basi su una lunga serie di mestieri conosciuti da poche persone su milioni di cittadini, come tecnici di centrali nucleari, neurochirurghi, ingegneri dei materiali ed altro. Quando la popolazione di è frammentata per fuggire dalle città buona parte delle comunità non avevano accesso a nessuna di queste conoscenze, e tanto meno avevano la tecnologia e gli esperti necessari per ricrearle. Quasi nessuno inoltre ha conoscenze di come sopravvivere senza i servizi disponibili in città, quindi buona parte del tempo sarebbe dedicata alla semplice sopravvivenze. Niente più elettricità significa niente più computer, ed appena i libri iniziano a marcire per incuria, anche quella fonte di conoscenza va perduta, visto che nessuno ha il tempo o l'interesse a trascriverli.

Le Regole Della Strada

ÆGIS AUREA È COMPOSTA DA DUE PARTI, L'AMBIENTAZIONE ED UN REGOLAMENTO PENSATO PER GESTIRE LE STORIE LÌ AMBIENTATE. Questo regolamento è pensato per aiutare il narratore a gestire le svariate situazioni problematiche in cui i giocatori si andranno a cacciare, per loro scelta o subdolamente condotti.

Non si propone come la soluzione definitiva e corretta a tutte le domande che i giocatori si potranno porre. Ricordatevi sempre che il narratore non è un tramite del regolamento, ma è questo che serve ad alleggerire un po' di carico dal narratore. Qualsiasi sia il sistema in uso un buon narratore sarà in grado di condurre una buona storia, ma non importa quanto sia buono il regolamento, se il narratore non si impegna al massimo potranno nascere solo storie scadenti. Visto che nessun manuale, per quanto esteso e completo, può anche solo sperare di risolvere tutte le situazioni, soprattutto senza diventare un pesante intralcio allo svolgimento del gioco, il regolamento di Ægis Aurea è pensato per essere molto semplice, fornendo un modo rapido e facilmente plasmabile alle esigenze per gestire le varie scene.

Creazione Del Personaggio

Se il gioco di ruolo è la creazione collaborativa di una storia, i personaggi sono i protagonisti della storia stessa. Quando crei un personaggio devi tenere a mente che sarà il tuo alter-ego per una o più sere: cerca quindi di crearti dei panni in cui ti puoi calare comodamente. Per prima cosa cerca di immaginare chi vuoi essere: uno spietato poliziotto che cerca di ripulire le strade? un giovane pirata in cerca di fortuna? Parla con il narratore per cercare di capire se il tuo personaggio rientra nella storia che ha scritto, ed in caso cercate di trovare un accordo che soddisfi entrambi. Non cercare di creare una storia del personaggio troppo dettagliata (il cosiddetto background), ma limitati a qualche tocco di colore che ti aiuti ad immaginarlo. Ha dei tic particolari? detesta il fumo e gli alcolici? ha un debole per l'altro sesso? Scoprirai che spesso pensare ai difetti del personaggio ti aiuterà ad immaginarlo più reale che non concentrarti su tutti i suoi pregi. Ricordati che il tuo personaggio dovrà essere un attore della storia, e non semplicemente subirla. Evita quindi di immaginare personaggi troppo passivi, depressi o senza una motivazione che li faccia alzare da letto la mattina.

Una volta che hai un'idea più precisa di chi sia il tuo personaggio,

PERSONAGGI NON BILANCIATI
Spesso si cerca di creare dei personaggi iniziali bilanciati fra i vari giocatori in modo da evitare problemi dovuti a personaggi con grandi differenze di capacità. Questo è il principale motivo per cui in fase di creazione tutti i personaggi ricevono in genere lo stesso numero di punti. È però un dato di fatto che l'esperienza è un fattore fondamentale nella creazione, e giocatori più esperti riusciranno a creare personaggi molto più efficaci a parità di punti. Non statevi quindi a dannare l'anima per un punto in più o in meno da dare ai vostri giocatori: Se un punto in più può aiutare a creare un personaggio più vicino all'idea che ha in mente il giocatore, questo si rivelerà molto più proficuo per il gioco che non un bilanciamento rigoroso.

puoi passare alla creazione vera e propria. Per la creazione avrai a disposizione una certa quantità di **punti personaggio**, che verranno assegnati dal narratore. Un personaggio da 25 punti è un principiante che sta iniziando a muovere i suoi passi nel mondo, mentre uno da 50 sarà un esperto che non ha problemi a farsi spazio. Questi punti ti permettono di acquistare abilità e tratti per il personaggio.

ORDINE NELLA SCELTA
Per quanto all'inizio 30 punti possano sembrare tanti, vedrete che per acquistare tutte le abilità che vi possono servire si dimostreranno rapidamente inadeguati. Per questo una cosa molto utile è partire scegliendo quali siano i tratti che interessano prima delle abilità: visto che i tratti sono a costo fisso mentre le abilità possono essere scalate, e che molti tratti possono essere acquistati solo in fase di creazione, distribuire prima tutti i punti sulle abilità e ricordarsi dei tratti in un secondo momento può rivelarsi problematico per la distribuzione.

Le abilità rappresentano ciò che il personaggio ha imparato a fare tramite l'esperienza, e possono essere acquistate a vari livelli in base alla competenza che vuoi che il tuo personaggio abbia. Tutte le abilità partono di base a 0, che rappresenta la conoscenza della persona comune nella materia. Valori più alti indicano maggior competenza, fino ad arrivare a 5, che rappresenta una conoscenza eccezionale del campo, pari ai migliori esperti dell'impero. L'acquisto di abilità da 1 a 5 costa un pari numero di punti personaggio. In base al livello desiderato della campagna il narratore limita il valore massimo delle abilità in fase di creazione. Un valore tipico per personaggi fino a circa 30 punti è non permettere abilità superiori a 3,mentre di può arrivare a 4 o anche a 5 per personaggi più esperti. La soglia massima è importante quasi quanto il numero totale di punti a disposizione. Anche con 15 punti è possibile fare un guerriero letale, se non ci sono limiti, ma per forza di cose questo personaggio risulterà piatto ed in ogni situazione che non sia combattimento semplice si troverà in crisi.

LIVELLI DI ABILITÀ
Ciascun grado di abilità ha un'interpretazione in termini di gioco, e la scelta dovrebbe essere pesata in modo da rispecchiare questa interpretazione. Un personaggio con abilità a 1 è un principiante, oppure ha delle informazioni in quel campo come conseguenza del suo lavoro principale, oppure per via di un hobby. Una abilità a 2 permette di iniziare a guadagnare qualche soldo senza pretese, mentre un professionista avrà tipicamente una o più abilità collegate al suo lavoro a 3. Una valore di 4 indica un professionista con una certa maturità, mentre il 5 rappresenta un esperto la cui formazione è completa. Il 6 dovrebbe essere riservato a guru del settore, la cui abilità viene riconosciuta ovunque, mentre il 7 corrisponde a personaggi al limite delle capacità umane ed è tipica dei grandi geni della storia in quel campo. Un'abilità ad 8 corrisponde alle leggende storiche, come Ercole per la sua forza, Einstein per la sua intelligenza, Salomone per la sua saggezza o Elena di Troia per la sua bellezza.

I tratti rappresentano tutte le particolarità del personaggio, possedute naturalmente o acquisite nel corso della vita che non sono ben rappresentabili da un'abilità. Sia i tratti che le abilità possono essere scelte dalla lista di seguito, che contiene un sommario delle abilità e dei tratti presenti e che verrà poi espansa successivamente. La decisione finale sul massimo valore a cui è possibile possedere un'abilità o se sia possibile acquistare un tratto dipende dal narratore, che deve decidere se un personaggio con una certa distribuzione dei punti rispetta o meno il tono dell'avventura. Di base, indipendentemente dai punti distribuiti, si possiedono tre tratti con due punti in ciascuno: ricchezza, che rappresenta le possibilità finanziarie del personaggio; aspetto, che ne rappresenta la bellezza esteriore; un'influenza a scelta, che rappresenta in quale circolo sociale il personaggio ha rilevanza.

ABILITÀ MULTIPLE
Un mestiere è raramente rappresentabile in una singola abilità, ma di solito è disseminato in diverse. Non esiste nessun vincolo a fare una scelta sensata nella distribuzione, ma per dare una buona interpretazione al personaggio è fortemente consigliato preoccuparsi di distribuire i punti in modo appropriato all'idea del personaggio, per evitare situazioni ridicole in cui uno scienziato è incapace di leggere o simili.

A partire dalle abilità vengono calcolate le caratteristiche, che rappresentano le attitudini generali del personaggio (è uno che sà usare bene la testa oppure è capace solo di spostare grandi pesi)?. Le caratteristiche sono 8

CORPO: la forza fisica, la resistenza e la prestanza.

MENTE: l'intelligenza, la memoria, la scaltrezza e la capacità di ragionamento logico.

SPIRITO: la stabilità caratteriale, la forza d'animo e di volontà.

PRONTEZZA: la capacità di reagire in situazioni di pericolo e di emergenza, come in mezzo ad un combattimento.

PERCEZIONE: l'acutezza dei sensi, la capacità di notare piccoli dettagli e dargli la giusta importanza, collegare queste informazioni sensioriali tutte insieme.

AGILITÀ: la capacità di movimento, la scioltezza, il coordinamento occhio mano, la mano ferma.

CARISMA: convincere gli altri, risultare piacevole a primo impatto, influenzare le reazioni altrui .

OCCULTO: interagire con la magia e l'ignoto, sia per controllarla che per capirla che per resisterle.

Ad ogni abilità e tratto sono collegate due caratteristiche: il valore di una caratteristica si ottiene prendendo il valore delle tre abilità più alte collegate a quella caratteristica (ricordando che le abilità non possedute valgono 0), sommandone il valore e dividendo per 3, arrotondando per difetto.

A questo punto la creazione del personaggio è quasi completa. In seguito calcoleremo altri valori derivati da abilità, tratti e caratteristiche, quali l'iniziativa e la difesa, che discuteremo nelle apposite sezioni del regolamento.

L'ultimo passo necessario è la scelta di due (o più) difetti che descrivono il personaggio. Questi non vanno visti come un limite, bensì come una delle migliori risorse di interpretazione a disposizione. Ripensate ai grandi personaggi di libri e film: spesso e volentieri ciò che ci rimane di loro non sono le loro grandi virtù, ma i loro vizi e difetti, i lati oscuri che li rendono umani e gli danno spessore.

Il personaggio ha a sua disposizione 3 punti scena di creazione, che rappresentano anche il massimo di punti possibili. Questi punti possono essere consumati per compiere azioni grandiose, influenzare l'andamento della storia o, nei casi più estremi, salvarsi la vita.

SPECIALIZZAZIONI
Se il narratore lo desidera un personaggio può acquistare una o più specializzazioni per le sue abilità. L'acquisto costa un punto in fase di creazione oppure 5 punti esperienza in seguito. Questa specializzazione fornisce un bonus di +1 per tutte le azioni collegate. Una specializzazione può anche essere un'altra abilità di che viene spesso usata in forma di vantaggio.

TECNICHE
Al contrario delle specializzazioni le tecniche ampliano le possibili azioni che il personaggio può compiere. Come le specializzazioni costano un punto personaggio o 5 punti esperienza. Spesso sono legate a più abilità contemporaneamente, nel qual caso il tiro viene effettuato con l'abilità più bassa fra quelle indicate.

Il carattere del personaggio

Una passo importante per la creazione del personaggio è la descrizione a grandi linee del carattere del personaggio. Questo aiuta sia il giocatore, fornendogli una linea guida coerente su quale sia l'interpretazione da tenere, sia il narratore, che avendo un'idea di come si comporti il personaggi potrà inserirlo meglio nella storia.

Questa descrizione non ha nessun effetto a livello di regolamento, ma consiglio caldamente di non trascurarla.

Il primo punto è il motore primario del personaggio. Cosa lo spinge ad alzarsi dal letto la mattina? cosa vuole ottenere dalla vita? Qualcuno può desiderare la giustizia, qualcun altro la vendetta, qualcun altro proteggere le persone care. Fama, denaro, sesso, potere. Questo può essere il *liet-motif* del personaggio oppure una sottile caratteristica dell'interpretazione, ma un personaggio senza una spinta raramente sarà un personaggio interessante.

È poi possibile descrivere il personaggio rispetto a quattro caratteristiche caratteriali:

LA TRADIZIONE
Ogni persona proviene da uno specifico background, che ne determina le abitudini, le credenze ed, appunto, le tradizioni. Scegliere una tradizione per il proprio personaggio significa che esso non si riconosce nella cultura principale dell'impero ma abbraccia una qualche sottocultura a scelta del giocatore.

Potrebbe essere stato allevato in una famiglia molto legata alle tradizioni del paese di origine, oppure potrebbe essersi votato ad una particolare religione e seguirne attentamente i dettami. Potrebbe provenire dall'esterno dell'impero ed essere abituato ad uno stile di vita completamente differente.

In ogni caso anche la tradizione non ha un effetto diretto sul gioco, ma serve solo ad arricchire la descrizione e la caratterizzazione.

- estroverso - introverso
- idealista - pragmatico
- passionale - razionale
- innovatore - conservatore

Ricordate che nessuna di queste caratteristiche caratteriali è intrinsecamente positiva o negativa, e rappresentano solo preferenze personali. Un introverso non è una persona socialmente inetta, solo qualcuno che preferisce la compagnia degli altri in piccole dosi e con persone ben scelte. Un famoso politico può benissimo tenere banco in tutti i comizi ma avere una vita privata riservata e con pochi amici. Un conservatore non è uno stupido reazionario ma qualcuno che preferisce la sicurezza del conosciuto al brivido del nuovo, come un innovatore non deve essere un rivoluzionario che vuole distruggere la società ma può essere un suo membro che cerca di migliorarla dall'interno.

In Sintesi

I passi per la creazione del personaggio, riassunti in breve, sono i seguenti:

1. Ideare il proprio personaggio, scegliere la tradizione di riferimento.
2. assegnazione del numero di punti a disposizione per la creazione.
3. scegliere i tratti ed i difetti appropriati.
4. scegliere le abilità e distribuire i punti rimanenti.
5. calcolare il valore delle caratteristiche e degli altri valori derivati.
6. assegnare al personaggio una carattere, aiutandosi con lo specchietto sulla scheda .
7. scegliere l'equipaggiamento di partenza.
8. segnare i tre punti scena a disposizione del personaggio.

Personaggi cliché ed abilità

Per dare un'idea di come si possano scegliere le abilità prendiamo in considerazione alcuni personaggi stereotipati: il mago, il combattente, il furfante, etc. . . .

Per ciascuno di questi personaggi ci sarà una lista di abilità tipiche da cui prendere spunto per la scelta della lista personalizzata per il proprio personaggio.

COMBATTENTE: atletica, lotta, armi bianche, resistenza, manovra, rapidità, armi da fuoco, armi bianche.

GUARDIA: sicurezza, resistenza, sorveglianza, armi da fuoco, autocontrollo, persuasione, rapidità, atletica.

INVESTIGATORE: empatia, investigare, persuasione, sicurezza, bassifondi, legge, sorveglianza, tattica.

MAGO: autocontrollo, leggende, trad. magiche, res. magia, perc. magia, mente robusta, forma magica principale, forma magica secondaria.

LADRO: atletica, furtività, lestezza, sicurezza, spionaggio, bassifondi, tattica, recitazione.

POLITICO: autocontrollo, empatia, persuasione, recitazione, diplomazia, politica, legge, finanza.

CACCIATORE: atletica, creature, furtività, tossicologia, armi da fuoco (o armi da tiro), resistenza, sopravvivenza, sorveglianza.

TECNO JUNKIE : impianti psi, sicurezza, spionaggio, bassifondi, informatica, ingegneria, scienze, autocontrollo.

INQUISITORE: creature, empatia, investigare, leggende, persuasione, trad. magiche, perc. magia, umanistiche.

CACCIATORE CREATURE: creature, furtività, investigare, leggende, sicurezza, res. magia, perc. magia, tattica.

ESPLORATORE: sopravvivenza, navigazione, guida, resistenza, tossicologia, creature, atletica, ingegneria.

PRETE: autocontrollo, empatia, persuasione, legge, umanistiche, diplomazia, arte, diplomazia.

COSTRUTTORE: impianti, sicurezza, informatica, ingegneria, scienza, bassifondi, armi da fuoco, esplosivi.

MARINAIO: lestezza, atletica, sicurezza, resistenza, navigazione, ingegneria, sopravvivenza, sorveglianza.

CONDOTTIERO: autocontrollo, empatia, persuasione, spionaggio, sicurezza, tattica, diplomazia, finanza.

DEMOLITORE: sicurezza, ingegneria, guida mezzi pesanti, sorveglianza, tattica, esplosivi, armi da fuoco, bassifondi.

Avanzamento con l'esperienza

Con il progredire della storia e del tempo nel mondo di gioco, i personaggi acquisiranno necessariamente maggior esperienza. Per rappresentare questo miglioramento si utilizzano i punti esperienza.

Questi punti vengono assegnati dal narratore a ciascun giocatore individualmente in base a quanto il personaggio possa aver accumulato esperienza. Questi punti possono essere assegnati ad una specifica abilità o generici, disponibili per essere distribuiti su una qualsiasi abilità. La distribuzione dei punti liberi deve ovviamente sottostare al veto del narratore: un personaggio che ha trascorso le

ultime avventure a compiere incursioni informatiche non ha motivo al mondo per migliorare nell'uso delle spade.

Per poter aumentare il valore di un'abilità di un punto è necessario spendere tanti punti fra liberi e vincolati pari a cinque volte il valore che si vuole raggiungere. Per passare da un'abilità ad 1 ad una a 2 sarà quindi necessario spendere 10 punti, mentre per passare da 3 a 4 ne saranno necessari 20.

I punti esperienza vengono solitamente dati alla fine di un'avventura, in base a quanto il personaggio ha avuto modo di mettere alla prova le proprie abilità. Se ha affrontato delle sfide impegnative per il suo livello di capacità il narratore può decidere di dare un punto alle abilità in cui si è messo alla prova. Inoltre da zero a tre punti esperienza generali vengono di solito dati al termine avventura per rappresentare la crescita del personaggio in modo più generale.

AVANZAMENTO CRITICO
una regola opzionale che dà un po' di colore ai tiri di dado è permettere di aggiungere un punto esperienza nell'abilità in uso nel caso con il tiro naturale di dadi si ottenesse un 18 (tutti e tre i dadi fanno 6) oppure un 3 (tutti e tre i dadi fanno 1).

AVANZAMENTI SALTUARI
Alcune campagne vengono giocate come avventure episodiche separate fra di loro da molto tempo. In questo caso la distribuzione di punti esperienza può diventare difficoltosa. Una soluzione è migliorare la scheda dei personaggi distribuendo punti personaggio invece che esperienza, come se li si stesse creando di nuovo. In questa maniera è più semplice concepire i cambiamenti che il personaggio ha subito con il tempo, e limita molto la necessità di perdere il tempo a fare calcoli.

Decidere la quantità di punti da dare dipende molto dalla velocità con cui si vogliono far crescere i personaggi e richiede una certa esperienza, in base alla lunghezza ed alla difficoltà della storia. Dare troppi punti significa far crescere troppo rapidamente i personaggi, rischiando di perderne il controllo e di togliere ai giocatori la soddisfazione di aver conquistato quei miglioramenti. Darne pochi invece può provocare una discreta frustrazione nei giocatori, che non vedono i loro sforzi tradursi in un miglioramento.

Bisogna ricordarsi che se si aumenta un'abilità tramite l'uso di punti esperienza è necessario ricontrollare le caratteristiche legate a quella abilità e controllare che non siano state modificate a loro volta.

Costo degli oggetti

Una delle cose essenziali per il corretto svolgersi della storia è l'insieme di oggetti che il personaggio può permettersi di possedere durante l'avventura. Affrontare delle creature ostili con una pistola è molto diverso dal farlo a mani nude

In generale il personaggio avrà con se una certa quantità di contante con il quale può acquistare oggetti semplicemente pagandoli o barattandoli con altro, se si trova nelle bidonville. Questo sistema non è però comodo per gestire gli acquisti iniziali e per la gestione di tutte le piccole spese. In un mondo in cui ogni 100 metri si può trovare un bancomat per accedere al proprio conto, la preoccupazione per il contante è secondaria.

Ad ogni oggetto viene quindi associato un costo non espresso esplicitamente in contanti ma in base alla ricchezza necessaria per possederlo. A seconda di quanto la ricchezza sia superiore al costo dell'oggetto lo si può acquistare o possedere in modo più o meno limitato.

RICCHEZZA-2: l'oggetto o il servizio in questione è acquistabile senza nessuna preoccupazione e praticamente senza limiti

RICCHEZZA-1: l'oggetto o il servizio può essere acquistato normalmente, senza però eccedere nella frequenza di acquisto, se ne

possono possedere molti senza problemi in fase di creazione.

RICCHEZZA: si può possedere l'oggetto di partenza, ma come proprietà unica, difficilmente acquistabile durante il gioco

RICCHEZZA+1: di partenza si può possedere un unico oggetto di valore superiore alla propria ricchezza, di solito acquistato con un mutuo.

vediamo ora alcuni esempi di oggetti comuni ed i loro relativi costi indicativi.

COSTO DEGLI OGGETTI

oggetto	**costo**
cibo da asporto	0
auto utilitaria	2
auto sportiva	3
libellula	4
monolocale	3
appartamento	4
villa	5
cellulare	1
computer	2
pistola leggera	2
fucile di precisione	3
mezzi corazzati	4
pepper spray	1
torcia	0
droghe da strada	1
libri	1
coltello	1

Se ci si trovasse in dubbio si possono utilizzare le seguenti linee guida per l'assegnazione del costo di un oggetto: un oggetto di costo 0 vale fino ad una decina di lire. ogni grado di prezzo superiore corrisponde ad un valore dieci volte maggiore. Quindi un oggetto di costo uno vale fino ad un centinaio di lire, costo tre fino a circa mille e così via. Se si acquistano insieme più oggetti (ad esempio comprando un'auto pesantemente modificata), in linea di massima si può considerare che cinque oggetti di una fascia corrispondono ad un oggetto di fascia più altra. Ovvero 5 oggetti di costo 1 corrispondono circa ad un oggetto di fascia 2.

Un personaggio non è però obbligato a basarsi solo sulle proprie risorse economiche: un personaggio anche non ricco con alle spalle una famiglia potente o con amici influenti in una grande industria può ottenere molto di più di quanto non abbia in tasca. In generale questa risorsa può essere sfruttata anche durante il gioco, anche se ovviamente è necessario andare a richiedere agli interessati a cui si vogliono spillar soldi.

Molti personaggi, particolarmente quelli provenienti dalle fasce più povere della popolazione, potrebbero avere ricchezza 0, a significare che non possiedono un introito costante di nessun tipo, e devono quindi gestirsi semplicemente con i soldi che guadagnano. in questo caso sta al narratore decidere di volta in volta il costo esatto di un oggetto.

Tentare un'azione

Molte delle azioni tentate dai giocatori non sono dall'esito certo: una combinazione di abilità e di cieca fortuna determina se queste abbiano successo o meno, con tutte le conseguenze del caso.

Il regolamento di Ægis Aurea è riconducibile ad una sola regola per determinare se un'azione ha avuto successo o meno. Il narratore assegna una certa difficoltà per l'azione che il personaggio intende svolgere; il giocatore tira tre dadi a sei facce e somma il loro totale con una caratteristica ed un'abilità di riferimento per quell'azione, eventualmente modificando in base ad eventuali tratti posseduti. Se il totale è maggiore della difficoltà prevista, il tiro ha successo, altrimenti fallisce.

Nei tiri di combattimento e di magia a questo valore viene spesso aggiunto anche il valore della caratteristica prontezza (per il combattimento) ed occulto (per la magia).

Nel caso si stia facendo un tiro contrastato, ovvero in cui sono due persone che si affrontano, uno solo dei due effettua il tiro, mentre l'abilità dell'altro diventa la difficoltà. Se la situazione è asimmetrica, ad esempio cercare di scoprire una persona nascosta, colui che è nel ruolo attivo riesce nell'azione solo in caso di risultato positivo, altrimenti sarà successo per colui che è in difesa. Se l'azione fosse simmetrica, come una prova di forza, lo 0 rappresenta la parità.

Prendendo in considerazione un personaggio abbastanza esperto in ciò che si sta accingendo a fare, che corrisponde ad un bonus di circa +6, una tipica tabella delle difficoltà è la seguente:

8	banale
11	molto facile
14	routine
17	impegnativa
20	difficile
23	quasi impossibile
26	sovraumano
30	leggendario

Come livelli di riferimento delle abilità di un personaggio si può considerare la seguente tabella, considerando che per tiri riguardanti la magia ed il combattimento questi livello sono circa una volta e mezza più alti.

bonus tipico	categoria	abilità tipica
+0	ignorante	0
+3	apprendista	1-2
+6	professionista	3
+9	esperto	4-5
+12	campione	6-7
+15	leggenda	8 o più

Ecco alcuni test molto comuni:

NUOTARE: agilità + atletica

AZIONI PARZIALI
Per evitare che il tiro sia un effetto di tutto o niente in base alla difficoltà, è possibile sfumare il risultato facendo in modo che i risultati vicini a 0 corrispondano ad effetti parziali. un fallimento di 1 o 2 permetterà con un po' di inventiva di cavarsela ugualmente, mentre un successo con un margine di 1 o 2 è molto incerto e potrebbe richiedere altre azioni per essere assicurato.

VANTAGGI
Per alcune azioni potrebbero essere utili più di una abilità, che potrebbero funzionare all'unisono. Per sedurre avere una buona capacità di persuasione e di recitazioni sono molto utili, anche se non indispensabili. Per tener conto di queste interazioni fra abilità si possono usare i vantaggi. Data l'azione con il suo tiro principale, si sommano tutti i vantaggi, ovvero le abilità o i tratti che influenzano il tiro, e per ogni 3 punti in totale di vantaggio si aggiunge un +1 di bonus al tiro generale.

PENSATE IL VOSTRO TIRO
Quelli qui esposti sono solo esempi di come gestire il tiro in casi comuni. In generale sarà compito del narratore stabilire quali caratteristiche e quali abilità sono appropriate al tiro in questione. Leggete questa liste e prendete confidenza con il modo di ragionare, e vedrete che decidere cosa usare vi verrà spontaneo!

CORRERE: corpo + atletica

CAPIRE LO STATO D'ANIMO: spirito + empatia

MENTIRE: carisma + recitazione contro spirito + empatia

NASCONDERSI: agilità + furtività contro percezione + sorveglianza

DARE UN PUGNO: agilità + prontezza + lotta contro agilità + prontezza + manovra (*vedere sezione sul combattimento*)

AGGIRARE UN AGGRESSORE: confronto di agilità + prontezza + manovra (*vedere sezione sul combattimento*)

REAGIRE AD UN AGGUATO: percezione + prontezza + rapidità (*vedere sezione sul combattimento*)

SCASSINARE UNA PORTA: agilità + sicurezza

RUBARE UN PORTAFOGLI: agilità + lestezza contro percezione + sorveglianza

TROVARE UN RIPARO ALL'APERTO: mente + sopravvivenza

SEGUIRE TRACCE: percezione + sopravvivenza

MANTENERE IL SANGUE FREDDO: spirito + autocontrollo

SEDURRE: carisma + persuasione contro spirito + autocontrollo

MINACCIARE: carisma + intimidire contro spirito + autocontrollo

HACKERARE UN COMPUTER: mente + informatica

PROCURARSI UN'ARMA AL MERCATO NERO: carisma + bassifondi

RICONOSCERE UN MAFIOSO: mente + bassifondi

RICORDARE UN BRANO DI UN LIBRO: mente + accademiche

SOLLEVARE UN PESO: corpo + resistenza

RESISTERE AD UN TRAUMA: mente + mente robusta

RICORDARE UN DETTAGLIO: mente + mente robusta

trovandosi in una stanza, investigando su un sospettato:

TROVARE UNO SPECIFICO OGGETTO: percezione + sorveglianza

CAPIRE IL CARATTERE DEL SOSPETTATO: spirito + empatia

DEDURRE DOVE POSSA ESSERE DIRETTO: mente + investigare

SCOPRIRE LA PRESENZA DI OGGETTI MAGICI: occulto + perc. magia

TROVARE OGGETTI LEGATI ALL'OCCULTO: percezione + leggende

RICONOSCERE OGGETTI STORICI: percezione + accademiche

CONTROLLARE LA PRESENZA DI TELECAMERE O TRAPPOLE: percezione + sicurezza

TROVARE NASCONDIGLI SEGRETI: percezione + spionaggio

parlando con una persona:

CHIACCHIERARE DEL PIÙ O DEL MENO: carisma + diplomazia

FARE DOMANDE CASUALI PER AVERE INFORMAZIONI: carisma + investigare

OSSERVARLO PER CAPIRE CHI POSSA ESSERE: mente + investigare

CONVINCERLO A FARVI UN FAVORE: carisma + persuasione

CONVINCERLO CHE SIETE UN PERSONAGGIO INFLUENTE: carisma + recitazione

INTUIRE IL CARATTERE DELLA PERSONA: spirito + empatia

STABILIRE CONTATTI A LUNGO TERMINE: carisma + politica

FARE UN PATTO COMMERCIALE: mente + finanza

PASSARE INFORMAZIONI SENZA ESSERE NOTATI: carisma + spionaggio

dovendo fare un'infiltrazione:

TROVARE GLI IMPIANTI DI SICUREZZA: percezione + sicurezza

NOTARE DEI SEGNI IN CODICE: percezione + spionaggio

TAGLIARE LE LINEE ELETTRICHE: mente + ingegneria

IRROMPERE NEI SISTEMI INFORMATICI: mente + informatica

analizzando un oggetto magico:

PERCEPIRE SE È MAGICO: occulto + percezione magia

CAPIRE SE È UN OGGETTO FAMOSO/LEGGENDARIO: mente + leggende

CAPIRNE I POTERI, I REQUISITI E LE LIMITAZIONI: mente + tradizioni magiche

Punti Scena

NEMESI E PUNTI SCENA
Tutto quello che si è detto in questa sede sui punti scena può valore in modo identico per gli avversari di rilievo dei personaggi. Gli antagonisti dei film sono famosi per fare entrate ad effetto e per non essere mai morti davvero. Fornire i personaggi non giocanti di maggior rilievo di un certo numero di punti scena permetterà di aumentarne l'interesse, permettendogli azioni più in linea con un antagonista che si rispetti

Si è più volte ripetuto come l'Italia del ventitreesimo secolo sia un posto in cui vivere è difficile e morire è fin troppo facile. Come possono allora i personaggi non solo sopravvivere, ma vivere storie drammatiche ed epiche?

La risposta a questa domanda è il sistema di gestione dei punti scena, che rappresenta il *Quid* che possiedono tutti i protagonisti di una storia. In fin dei conti le storie parlano di eventi eccezionali, sia che abbiano come protagonisti persone normali o straordinarie.

In una storia ben riuscita ci sono dei particolari momenti in cui le probabilità non seguono il loro normale corso: il proiettile che dovrebbe colpire manca miracolosamente, mentre il salto quasi impossibile riesce.

I punti scena servono proprio a descrivere questi momenti eccezionali, in cui la storia prende il sopravvento sul senso comune, aumentando il senso di drammaticità delle scene. Il dramma (inteso in senso di arte drammatica) è il momento topico della narrazione, ciò che rende un film meritevole di essere visto ed una storia di essere giocata.

> Dopo un duro scontro Luca, Andrea e Marta sono riusciti a salvare la sorella di Luca, rapita dalla malavita locale per essere usata nel racket della prostituzione. All'ultimo momento uno dei malviventi sopravvissuti, nascosto nelle ombre, prende di mira Andrea che, convinto di essere al sicuro, è totalmente ignaro di ciò che stà per capitare. Il narratore propone quindi uno scambio cieco ai personaggi: chi vuole utilizzare un proprio punto scena in favore di uno dei compagni (o forse di sé stesso)? Marta accetta lo scambio, sacrificando uno dei suoi punti. Il narratore descrive quindi la scena al rallentatore, in cui Andrea si accorge del pericolo, troppo tardi per riuscire a reagire. Mentre attende il colpo che porrà probabilmente fine alla sua esistenza, sente esplodere due colpi alla sua destra. Marta, con la pistola ancora fumante in pugno, guarda accasciarsi il criminale sanguinante. Senza dire una parola rinfodera l'arma e prosegue verso l'uscita sorridendo all'amico. Il pericolo è finalmente finito, possono tornare alle loro vite.
>
> Almeno per ora.

Logicamente una narrazione di questo genere non ha alcun valore se anche i giocatori non si impegnano a sostenerla, facendo agire i propri personaggi e descrivendone le azioni di conseguenza, magari prendendosi ogni tanto anche qualche libertà narrativa, se queste non sconvolgono lo svolgimento della storia. Non è necessario descrivere sempre con pathos ogni gesto dei personaggi, risulterebbe anzi controproducente. Dare però ogni tanto una pennellata a colori vividi innalzerà di sicuro il livello della storia.

DESCRIVERE CON PATHOS
Il punto cardine del gioco di ruolo è descrivere bene le azioni dei personaggi, per aiutare i giocatori ad immedesimarsi nella situazione. A questo proposito il narratore può decidere di assegnare un bonus marginale, un +1 o un +2 per azioni descritte con particolare enfasi in modo appropriato al contesto. Un mago che descrive rituali e cantici, un attacco descritto minuziosamente oppure un discorso di incoraggiamento ben recitato possono essere in questa maniera ricompensati adeguatamente. Questo andrà ovviamente usato con cautela, altrimenti si rischia che per ottenere un bonus i giocatori inizino a compiere ogni azione in modo iper-dettagliato, perdendo il focus della situazione.

I punti scena hanno, oltre alle "richieste narrative" del narratore, una serie di utilizzi più prosaici per rendere più scorrevole o d'effetto il gioco.

RITIRO: talvolta un tiro non và proprio come dovrebbe. In questo caso il giocatore ha la possibilità di investire un punto scena per ripetere il tiro di dado. Questo utilizzo del punto scena rappresenta una specie di "assicurazione antisfortuna" per quando questa rischia di rovinare una giocata altrimenti di pregio.

NESSUN TIRO: se il giocatore non se la sente di rischiare ed è sicuro della riuscita in condizioni normali, il giocatore può richiedere di non effettuare il tiro, ottenendo come risultato standard un semplice 11, quindi un successo senza risultati eccezionali.

EFFETTO SCENICO: perché combattere per diversi minuti con un'auto rotta quando si può guardare dentro il cofano e, con nonchalance, dare una botta al radiatore per rimetterlo in asse? logicamente questo utilizzo del punto scena richiede che il tiro sia stato precedentemente passato con successo (non si hanno infatti bonus al tiro con questo utilizzo del punto scena).

RIVELAZIONE: un punto scena può essere convertito in un punto personaggio a patto che questo permetta di incrementare un'abilità (o specialità) ad un grado superiore in modo permanente. il personaggio ha letteralmente ottenuto un'illuminazione lungo l'azione. Questo modo di utilizzare i punti scena influenza molto la dinamica di gioco, permettendo di ottenere una crescita dei personaggi spesso più rapida di quanto il narratore si aspetti, ed è per questo che dovrebbe essere concessa solo in occasioni particolarmente significative.

L'utilizzo dei punti scena in questo senso è logicamente sempre sotto l'arbitrio ed il veto del narratore.

Il punto scena è, per sua stessa natura, il metodo più naturale di ricompensa per il buon gioco di un giocatore. Chi interpreta bene il proprio personaggio e lo utilizza in modo creativo, crea bei pezzi narrativi e in genere "crea storia", può essere ricompensato con uno o anche due punti scena per sessione. In linea di massima un bravo giocatore potrebbe però in questo modo arrivare ad accumulare un discreto numero di punti scena, cosa che potrebbe rivelarsi alla lunga deleteria per il gioco. Per favorire il ricircolo dei punti scena consiglio quindi di dare una soglia massima di punti accumulabili a 3 (o 5, per i narratori generosi) punti a testa, a seconda di quanto si voglia rendere difficile la vita ai giocatori. Tutti i punti guadagnati oltre questa soglia saranno semplicemente persi.

Rimane comunque vero che i giocatori che investono punti scena per poter fare delle belle scene di gioco verranno probabilmente ricompensati più spesso con altri punti scena, creando un circolo virtuoso di buon gioco.

È inoltre possibile ricompensare un buon giocatore anche tramite (pochi) punti personaggio da distribuire liberamente nel proprio personaggio, ma questo tipo di ricompensa è sconsigliato. È meglio riservare il potenziamento del personaggio come conseguenza del procedere della storia.

Azioni Retroattive

In alcuni casi il giocatore può dimenticarsi di compiere azioni che al suo personaggio verrebbero spontanee, oppure se possiede un personaggio particolarmente intelligente e stratega potrebbe vole interpretare il colpo di scena del piano ben congegnato, anche se questo risulta impossibile da pensare per semplici esseri umani.

In questo caso il narratore può concedere, tramite l'uso di un punto scena, un'azione retroattiva: ricordarsi di essersi portati una torcia quando si entra in un antro buio, oppure un rotolo di corda di fronte ad un dirupo.

Per le strategie con colpi di scena, discutendoli bene con il narratore, il giocatore può descrivere la sua idea, ed il narratore può concedere un tiro di mente + tattica (con una difficoltà sostanziosa) per poter aver avuto l'idea. Se il tiro viene passato, il giocatore può spendere il punto scena e mettere in atto il suo piano.

Tiri con scommessa

In generale l'aver superato il tiro indica solo il successo nell'azione e quanto bene sia riuscita, non risultati eccezionali. Per ottenere dei successi eccezionali si può fare una scommessa sul proprio tiro per incrementarne i risultati.

Se il personaggio è ragionevolmente sicuro di riuscire nel tiro può fare un investimento, scommettendo che riuscirà anche con un malus di -3. Se il tiro fallisce, peggio per lui. Ma se il tiro riuscisse il malus verrebbe reintegrato aumentato di 1 (quindi il margine viene aumentato di 4) ed in più si otterrebbe l'effetto desiderato. Questo può essere usato per compiere un'azione in modo estremamente elegante, ottenere un successo clamoroso, avere maggior effetti con un attacco e così via.

> Giacomo, un agente ASI, sta esaminando una scena del crimine dove è stata uccisa una ragazza. Dovrebbe tirare mente + investigare per cercare indizi, tiro in cui avrebbe +7. Il giocatore che interpreta Giacomo è abbastanza sicuro che questa scena sia semplice da interpretare, e richiede quindi una scommessa. Tira quindi con -3, ovvero un bonus totale di +4. Ottiene un 12 con i dadi, quindi un successo di 16. Il narratore dichiara che questo è sufficiente a trovare degli indici, quindi il risultato viene aumentato di 4 (i tre punti investiti più uno) diventando un 20. Il narratore descrive così il risultato: "arrivi sulla scena e ti guardi intorno per pochi secondi, imprimendoti tutti i dettagli in mente. Qualcosa non ti convince: è tutto troppo pulito. Cercando bene negli spigoli più nascosti riesce a trovare delle tracce di sangue, ed insistendo ancora un po', anche l'arma del delitto! con un po' di fortuna a breve avrai una faccia da collegare al killer"

Orrore

Può capitare che i giocatori si trovino esposti a situazioni che minano pesantemente il loro equilibrio mentale, al pari di un vero e proprio attacco alla loro sanità. Tali traumi vengono rappresentate, in termini di gioco, con un "valore di Orrore" che può variare da 0 in su. Ogni personaggio possiede un livello di equilibrio mentale, che lo protegge dall'Orrore, pari a **(spirito + prontezza + occulto)/3** (per difetto). Esposto ad una situazione stressante, paurosa o direttamente traumatica, il personaggio dovrà fare un tiro di spirito + autocontrollo, i cui effetti dipendono dal valore di Orrore - Equilibrio.

Quando un personaggio si trova esposto a scene raccapriccianti con Orrore (corretto dall'equilibrio) pari ad zero, queste lo renderanno nervoso, senza tuttavia subire penalità rilevanti. Queste situazioni sono da gestire a livello di interpretazione dai singoli giocatori. Il fatto che il personaggio non subisca danni dall'esposizione a queste situazioni non significa infatti che lo lascino indifferente, ma che riesce a mantenere la propria lucidità. Ad esempio la morte dei genitori per mano di uno spietato criminale potrebbe portare a profonde decisioni di vita, senza bisogno di creare gravi problemi mentali.

Nel caso in cui il valore di Orrore della circostanza sia maggiore di zero, il giocatore dovrà effettuare un tiro di Spirito + Autocontrollo con un malus di 3 per ogni punto di Orrore. Indipendentemente dal risultato del tiro si potrebbero comunque subire punti di stress o trauma fino al valore di Orrore a cui si è stati esposti. In caso di fallimento, le conseguenze dipendono dal valore di Orrore.

ORRORE 1: il personaggio si dovrà considerare spaventato e cercherà, per quanto possibile, di allontanarsi dalla fonte dello spavento, finanche diventare violento se ostacolato o messo all'angolo; In caso di scene raccapriccianti potrebbe avere nausea e conati di vomito.

ORRORE 2: lo spavento sarà talmente serio da risultare dannoso per la salute psichica del personaggio e causerà 1 punto di Stress mentale per ogni 3 punti di fallimento del tiro (per eccesso);

ORRORE 3: la salute psichica va considerata in serio pericolo. Il fallimento del tiro provoca 1 punto Trauma per ogni 3 punti di fallimento del tiro. Si noti che anche nel caso in cui il tiro venisse superato, il Narratore potrebbe assegnare comunque punti Stress di penalità per il dover affrontare situazioni ben oltre la propria tolleranza;

ORRORE 4: le conseguenze sono al limite dell'irreparabile. La gravità dello stimolo psichico provoca 2 punti Trauma più 1 per ogni punto di fallimento del tiro. In aggiunta, si consiglia di comminare ai punti Trauma l'insorgere di alienazioni mentali più o meno gravi che potranno variare, a seconda della situazione e dei punti trauma subiti, da piccole manie o ossessioni (2 punti Trauma), alienazioni moderate, nevrosi o lievi allucinazioni/stati depressivi (3 punti Trauma), fino ad alienazioni gravi come depressioni debilitanti, ossessioni, istinti violenti o allucinazioni costanti (4 punti Trauma) o, in estremo, gravissime come depressione con tendenza suicida, frammentazione della personalità, apatia completa, etc... (5 punti Trauma).

ORRORE 5 O PIÙ: arrivato a questo punto, la mente del personaggio vacilla e si sbriciola, lasciando il personaggio ridotto ad un idiota sbavante e balbettante, incapace di fare alcunché.

VALORI INDICATIVI DI ORRORE

trovare un cadavere	0
assistere alla morte	1
morte violenta	+1
... raccapricciante	+2
persona conosciuta	+1
... cara	+2
... amata	+3
la vittima è un bambino	+1
trovarsi in una rissa	0
con pericolo di morte	+1
molto vicino alla morte	+1
in minoranza	+1
senza via di fuga	+1
in scarsa visibilità	+1
contro creature magiche	+1
... sovrannaturali	+2
... mostruose	+3
... divinità minore	+4
assistere ad una magia	0
esserne il bersaglio	+1
magia di natura ostile	+1
... con effetti orribili	+2

Tra le situazioni che possono provocare questi stati di Orrore elenchiamo, ad esempio: vedere una persona cara uccisa o torturata; assistere a scene di violenza e/o crudeltà estrema o gratuita; assistere a magie; rischiare di morire in combattimento; trovarsi ad affrontare un Abominio particolarmente potente; trovarsi a fronteggiare Leggende o Divinità Minori.

I valori precedentemente riportati fungono da mera traccia in quanto, a parità di situazione, un mago o un combattente potranno avere reazioni profondamente diverse trovandosi esposti, per esempio, ad un incantesimo. In determinate circostanze, i personaggi si troveranno costretti a compiere scelte o fare azioni che potrebbero avere

conseguenze psicologiche rilevanti. Uccidere un uomo a sangue freddo dopo averlo reso inoffensivo oppure torturarlo per ottenere da lui informazioni sono cose che un normale essere umano non può fare senza una buona dose di preparazione, motivazione estremamente valida o un'ottima dose di forza di volontà. In ogni caso, esiste un'ottima probabilità che il compimento di queste azioni provocherà ricordi ricorrenti di quanto si è compiuto, anche se lo si è compiuto sotto l'effetto di emozioni violente come rabbia o disperazione, oppure per necessità.

> Stefania Mirelli, un'investigatrice dell'ASI, ha di recente contribuito a sgominare una piccola banda di criminali, ignara dei loro collegamenti con la malavita organizzata. Pochi giorni dopo scopre le conseguenze delle sue azioni quando, tornando a casa, trova la sua ragazza picchiata e seviziata, lasciata in fin di vita in mezzo al loro salotto. Nonostante i soccorsi la ragazza muore fra le braccia di Stefania. Il narratore decide che questa scena merita Orrore 4: Stefania ha assistito alla morte per cause violente di una persona amata, condito con una minaccia diretta per la sua persona, e tutto per causa delle sue azioni. Stefania ha equilibrio 1, quindi l'Orrore della situazione viene ridotto a 3. Deve quindi tirare autocontrollo con una difficoltà di 25. Tira quindi spirito + autocontrollo e ottiene in totale un 15. Fallendo il tiro di 10 punti, subisce ben 4 punti di trauma. Il narratore inizia a spiegare la sensazione devastante del sentire la vita che scorre via dalla persona amata, portandosi via con se tutta la gioia provata negli anni e quella a venire. Stefania dovrà lottare parecchio per recuperare la voglia di perseguire i criminali con collegamenti influenti.

Narrare, non tirare

Molto spesso nel manuale ci saranno accenni alla necessità di effettuare un tiro per riuscire in una determinata azione. Effettuare ciascuno di questi tiri in tutti i frangenti può diventare rapidamente tedioso e distruggere il flusso del gioco. In generale il consiglio è limitarsi a fare solo quei tiri che possono aggiungere qualcosa alla narrazione. In moltissimi casi, specie quando l'esito è quasi sicuro, si può benissimo soprassedere e passare a descrivere il risultato dell'azione senza perdere tempo. Se così non fosse si finirebbe per tirare per ogni passo fatto dal personaggio!

In generale usate queste regole empiriche:

- se il fallimento dell'azione non aggiunge nulla alla scena, non tirate. Il personaggio non subisce particolari effetti negativi e può ritentare quante volte vuole? in questo caso limitatevi a descrivere il suo successo dopo uno o più tentativi in base alla sua abilità. Un marinaio che cerca di fare un nodo solido non dovrebbe avere problemi, ed anche se non gli venisse bene al primo tentativo può sempre rifarlo finché non è soddisfatto del risultato.
- se il successo dell'azione è difficilmente interpretabile in modo sensato, ed è molto improbabile, non tirate. Una persona che non sia addestrata in medicina potrebbe riuscire a chiudere una ferita per pura fortuna con i dadi, ma sarebbe poi difficile da spiegare

ABILITÀ ED EFFETTI DETERMINISTICI
Le abilità di un personaggio rappresentano la sua conoscenza in un determinato campo. Avere un'abilità alta non significa solo essere più bravi a fare le cose di base, ma anche saper fare delle cose interamente nuove. Un personaggio con medicina 1 può tirare per cucire una ferita, ma non avrà speranza di effettuare un'operazione a cuore aperto, che richiede medicina 3, non importa cosa dicano i dadi. Questo limite rigido delle abilità è lasciato alla decisione del narratore, che può decidere di rilassarlo o irrigidirlo a sua scelta. Nel caso di prima ad esempio potrebbe permettere il tiro, ma con dei malus addizionali, oppure richiederebbe l'uso di un punto scena per avere successo.

in gioco. Da dove ha tirato fuori quella conoscenza? perché non riesce a ripetere poi in un momento successivo?

- se il risultato positivo o negativo è quello che vi serve per la storia ed è il più plausibile, non tirate. Giocate la scena più bella ed interessante. Se volete far comparire il personaggio misterioso di sorpresa, fatelo. Nessuno è davvero interessato a riuscire in un tiro per trovarlo mentre stà nascosto dietro una colonna ad aspettare i personaggi. Ovviamente questo è vero se il personaggio in questione è un esperto degli ingressi a sorpresa e nessuno dei personaggi giocanti ha una serie infinita di sensori per scoprire i suoi dintorni. Se questo fosse il caso, potrete sempre trovare un altro modo di farlo entrare in scena ad effetto, quindi non rovinate la scena.

- rilassatevi! il gioco deve essere divertimento, non una serie infinita di tiri!

In generale considerate che tentare un'azione con un bonus superiore di 5 o più rispetto alla difficoltà sarà quasi sicuramente un successo, mentre con un margine di 5 punti inferiori sarà quasi impossibile. Per i valori intermedi (soprattutto nel margine +3/-3) il risultato dell'azione dovrebbe essere descritto in base alle capacità del personaggio ed alla descrizione del giocatore della sua azione, unito ad un po' di gusto per la scena "cinematografica". In caso descrivete dei successi ottenuti al limite, con grandi sforzi, oppure invece che semplici fallimenti delle azioni che sarebbero riuscite ma non con gli effetti sperati.

L'importante è mantenere l'idea del personaggio che volete trasmettere. Se state descrivendo uno scontro al limite fra due grandi guerrieri, un'azione al limite sarà fallita per manovre raffinate da parte di uno o dell'altro contendente, mentre se si sta descrivendo una scazzottata fra due ubriachi l'esito delle cose sarà maggiormente determinato da fattori contingenti, come la presenza di tavoli, sedie ed oggetti per terra.

Per mantenere il flusso della narrazione nel caso diversi tiri di dadi siano necessari, specie da parte di un gruppo di giocatori, la cosa migliore è far fare tutti i tiri necessari, per poi descrivere la scena nella sua interezza senza interruzioni. Questa cosa è possibile anche in combattimento: fate fare una serie di tiri delle azioni dei personaggi più vicini, e descrivete il risultato dei vari tiri come una scena unica.

Ricordate sempre che un tiro non potrà mai sostituire la buona narrazione, ma quasi sempre è vero il contrario.

Le Abilità

Vediamo ora le abilità principali che un personaggio che vive nel mondo di Ægis Aurea può avere. Questa lista non ha la pretesa di essere esaustiva di tutte le conoscenze presenti nel mondo, ma rappresentano una buona base su cui giocare. Se il narratore avesse necessità di introdurre nuove abilità per la sua campagna (è fondamentale sapere se e come i personaggio sappia cucinare?), si senta libero di farlo!

ammaestrare

INFLUENZA: spirito, carisma

Tramite ammaestrare il personaggio è in grado di interagire con gli animali, addomesticati o meno, farsi rispettare da loro, insegnargli trucchi e comunicargli ordini. La docilità della bestia dipende molto dalla specie e dall'inclinazione individuale.

specializzazioni: *cani, cavalli, orsi, ammansire, insegnare giochi, etc...*

armi bianche

INFLUENZA: agilità, corpo

> La ferita alla gamba sinistra gli pulsava dolorosamente, non era particolarmente profonda ma era comunque una spina nel fianco. Manuel sentiva i propri movimenti rallentare progressivamente mano a mano che si scontrava con il suo avversario: se voleva avere qualche chance di sopravvivere a quello scontro doveva accorciare le distanze per poter utilizzare il pugnale e la lama a scatto che teneva nascosta sotto l'avambraccio. Il suo avversario gli mostrava il fianco, la katana pronta a sferrare un attacco micidiale al primo spiraglio nelle sue difese. Mentre giravano in cerchio, Manuel cercava di portare il combattimento di centimetro in centimetro tra i bassi alberi alla sua destra. Correre era fuori discussione. Scavò una piccola buca e quando vide scattare il suo avversario lo inondò di una nuvola di polvere che gli diede il tempo di indietreggiare qualche altro metro. La danza riprese. Il suo avversario ripeté l'attacco, incalzandolo. Il fiato di Manuel si faceva sempre più corto, all'improvviso sentì dietro la propria schiena la coriacea salvezza di una corteccia. La katana balenò ancora, intaccando in profondità il legno, mentre Manuel scattava nella guardia dell'avversario con una piroetta: il pugnale tagliò di netto i tendini del polso sinistro, poco dopo i visi dei combattenti si trovarono a pochi centimetri di distanza l'uno dall'altro. Sangue gorgogliò dalle labbra semiaperte dell'orientale, mentre Manuel spingeva la lama a scatto sempre più in profondità nel collo dell'avversario, fracassando la trachea e recidendo il midollo.

Questa abilità permette l'utilizzo di tutte le armi corpo a corpo, in particolare tutte le armi bianche.

specializzazioni: *spada, pugnale, bastone corto, doppia arma, disarmare, etc...*

PERSONAGGIO - JAMEELA MADANI

Jameela nasce nei quartieri poveri del Cairo, 24 anni fa. Passa buona parte dell'infanzia a giocare spensierata con gli amici di strada, quando una malattia del padre costringe la madre a prendere debiti con la malavita per pagare l'ospedale. Non solo il padre muore dopo un anno di sofferenza, ma la madre viene costretta dal bosso locale, Amin, a prostituirsi. Non potendo badare a Jameela altrimenti, la porta con se, ed all'età di 12 anni mette piede per la prima volta nel bordello.

Passano gli anni, e crescendo Jameela attira l'attenzione di Amin, che cerca di forzarla a partecipare attivamente al business. Dopo una violenta lite, Jameela fugge, ritrovandosi a 16 anni da sola per la strada. Da allora si arrangia vivendo di espedienti, sfruttando la tendenza delle persone a reagire al suo aspetto piacevole. In questo periodo si fà diverse amicizie con la gente della strada, creandosi una piccola rete sociale di persone disposte ad aiutarla.

Un anno fa la madre è morta in seguito alle "attenzioni" di un cliente nell'assoluta indifferenza di Amin. Da allora Jameela è tornata sui suoi passi nel quartiere, iniziando a tramare la vendetta contro il vecchio padrone della madre.

PUNTI TOTALI	25
tradizione	araba
fede	mussulmana
desiderio	vendetta
estroversa (1-5)	4
idealista (1-5)	2
razionale (1-5)	2
conservatrice (1-5)	2
DIFETTI	
relazioni pericolose	
ira	
TRATTI	
ricchezza	1
status	1
aspetto	4
influenza bassifondi	2
fascino	2
sguardo intenso	3
ABILITÀ	
armi da fuoco	2
bassifondi	2
empatia	2
furtività	3
intimorire	2
investigare	1
manovra	1
persuasione	3
rapidità	2
seduzione	3
sorveglianza	1
spionaggio	1
tattica	1

PERSONAGGIO
DON ALFONSO HERRERA
BACKGROUND
Alfonso è l'ultimo figlio di una famiglia estremamente povera e numerosa della provincia spagnola. Per risparmiare sul suo mantenimento, senza nessun talento particolare, viene avviato verso la strada religiosa. Pur entrato senza motivazione, scopre presto un grande senso di fede ed appartenenza per la chiesa cattolica. Studia e si impegna senza risparmiarsi per farsi notare dai suoi superiori, e la fede si fa sempre più fervente. Viene presto contattato da un gruppo di monaci che hanno dedicato la loro esistenza a combattere per restaurare la supremazia cattolica in Spagna. Alfonso partecipa con trasporto, e viene quindi addestrato all'intrigo ed al combattimento. Questa setta infatti impegna molto tempo anche per combattere i grandi nemici della fede, primi fra i quali i maghi, che corrompono il mondo con la loro arte di origini sataniche. Partecipa per diversi anni a queste operazioni di pulizia, ottenendo l'inimicizia di una grande setta di alchimisti, la "De Rerum", per via del suo coinvolgimento nella distruzione di una delle principali cellule spagnole a Barcellona. Alfonso ha infatti usato l'evento per guadagnare fama per se e la sua setta dichiarando pubblicamente la loro caccia ai maghi. In virtù di questa sua capacità comunicativa è stato messo a capo di un piccolo gruppo di altri tre monaci, Carlos, Miguel e Francisco, che guida tuttora nelle missioni più impegnative. È inoltre un forte oppositore delle frange indipendentiste spagnole, convinto che l'impero sia una delle poche cose buone portate al mondo dal ritorno della magia, avendo spazzato la corruzione democratica del ventunesimo secolo. Ultimamente ha iniziato a girare di città in città per dare supporto alle sedi locali del suo gruppo e per promuovere il loro operato, guadagnandosi il benvolere della popolazione e diventando una specie di piccolo eroe popolare. Questo ha portato almeno a tre diversi tentativi di omicidio non rivendicati, nessuno dei quali apparentemente dovuto a sette magiche.

armi da fuoco

INFLUENZA: percezione, prontezza

Tac, tac, tac. Stabilizzatore di tre decimi di grado a destra. Tac, tac. Alzo ridotto di due decimi. Vento: 7 nodi N / NE. Samir accese il simulatore di tiro, a ottocentotrentasette metri di distanza il suo colpo poteva raggiungere un punto qualsiasi intorno all'obiettivo nel raggio di un metro, un metro e mezzo. Era assolutamente troppo, ma non c'era tempo per trovare posizioni migliori. Se solo il vento avesse girato di qualche grado ancora verso Nord la traiettoria sarebbe stata decisamente più prevedibile. Nel mirino digitale telescopico l'obiettivo si posizionò sul palco. Quel viso dalla pelle scura era un paradosso associato alla bald eagle che campeggiava sullo stemma del podio. Samir controllò ancora una volta che l'attrezzatura fosse in ordine, quindi caricò la Beretta 9mm e la posizionò sul tavolo accanto al comando a distanza del fucile. Dal piano di sotto sentì provenire del trambusto. "Beccato" pensò, e un sorriso amaro gli attraversò il viso. Spostò la leva del comando a distanza in posizione raffica, quindi si preparò all'azione. Un colpo alla porta. "Polizia, aprite o abbatteremo la porta. Avete dieci secondi" Samir attese un momento, poi attivò l'interruttore ed il fucile scaricò una bordata di proiettili da 16mm sul palco, colpendo l'obiettivo, falciando le sue guardie del corpo e alcune persone tra il pubblico. Si voltò, rotolando sul pavimento e risollevandosi con la pistola puntata. Di fronte a lui un agente in divisa d'assalto aveva appena fatto irruzione: due colpi lo raggiunsero al cuore con velocità e precisione impensabile, vide il carrello della desert eagle dell'agente scattare una terza volta poi più nulla. Tre macchie di sangue, frammenti di cranio e materia cerebrale ornavano la parete alle sue spalle.

Questa abilità permette l'uso e la manutenzione di tutti i tipi di armi da fuoco (non degli esplosivi)

specializzazioni: *pistole, fucile da caccia, uzi, due armi, colpo mirato, etc...*

armi da tiro

INFLUENZA: agilità, prontezza

Paolo soppesò il pugnale, perplesso. Il suo capo era stato chiaro, nessun morto. L'attesa lo stava snervando, per di più il colpo non era affatto semplice: la guardia sarebbe passata a quattro o cinque metri, in movimento e allontanandosi. Sentì un rutto e uno scalpiccio di piedi. La guardia superò lo spigolo e divenne visibile, Paolo attese che si voltasse quindi si alzò con un fruscio e scagliò il pugnale: la parabola era perfetta e la velocità di rotazione eccellente. L'abitudine di uccidere aveva preso il sopravvento, la lama si conficcò con un rumore liquido alla base del collo dell'uomo. "Cazzo" pensò il ragazzo.

L'uso di tutte le armi da tiro e lancio ricade sotto questa abilità. Con armi da lancio si intendono sassi, dardi e simili, mentre con armi da tiro si intendo archi, balestre e simili.

specializzazioni: *arco, balestra, cerbottana, colpo mirato, etc...*

arti marziali

INFLUENZA: corpo, prontezza

La ragazza venne raggiunta in successione da due diretti al volto e un calcio al fianco sinistro, rimanendo immobile per l'intera durata dell'attacco. Fortunatamente la sua istruttrice non stava caricando i colpi, altrimenti si sarebbe ritrovata a terra ansimante. Presero a girare in tondo, studiandosi. La ragazza prese l'iniziativa, effettuando una finta di corpo per scagliare un jab sinistro al volto dell'avversaria. Che però si era già volatilizzata. Sentì la stretta d'acciaio della compagna afferrarle il polso sinistro, mentre il corpo dell'istruttrice si inseriva nella sua guardia: usò la rotazione come primo spunto per sollevarla da terra, facendo leva su anche e ginocchia. La ragazza osservò in rapida successione il tappeto, quindi il viso dell'istruttrice ed il soffitto, il fiato mozzato dall'impatto col tatami.

Questa abilità indica quanto il personaggio abbia imparato ad utilizzare il proprio corpo come un'arma per combattere. Questa abilità si presta in modo particolare all'apprendimento di tecniche.

specializzazioni: *pugni, calci, incassare, etc...*

artigianato

INFLUENZA: spirito, percezione

Artigianato permette la costruzione di piccoli oggetti d'arte e di strumenti che non richiedano meccanica avanzata. Attività tipiche sono lavorare il legno o la ceramica, scultura o pittura.

specializzazioni: *scultura, plasmare creta, ebanismo, restauro, etc...*

atletica

INFLUENZA: corpo, agilità

All'inizio del secondo chilometro gli si mozzò letteralmente il fiato. Era abituato a venticinque vasche di piscina in palestra, tre volte a settimana, ma nuotare in mare lo stava massacrando. Quando Monica lo aveva gettato in acqua dopo la litigata per quello che era successo all'addio al celibato di Diego non credeva che intendesse davvero fargli fare a nuoto il tragitto fino al piccolo porticciolo della baia. Attese qualche attimo, lamentandosi tra sé e sé per la corrente contraria, poi riprese fiato e cercò nuovamente la coordinazione, cercando di spostarsi il più possibile verso terra.

Atletica è l'abilità cardine di sportivi, acrobati e quanto fanno del movimento del proprio corpo un mestiere.

specializzazioni: *corsa, nuoto, salto, acrobazia, equilibrio, arrampicata, etc...*

autocontrollo

INFLUENZA: spirito, carisma

PERSONAGGIO
DON ALFONSO HERRERA
SCHEDA

PUNTI TOTALI	75
tradizione	spagnola
fede	cattolica
desiderio	caccia
estroversa (1-5)	3
idealista (1-5)	4
razionale (1-5)	3
conservatrice (1-5)	4
DIFETTI	
insofferente	
religioso	
TRATTI	
ricchezza	1
status	1
aspetto	4
influenza bassifondi	2
fascino	2
sguardo intenso	3
ABILITÀ	
armi da fuoco	2
bassifondi	2
empatia	2
furtività	3
intimorire	2
investigare	1
manovra	1
persuasione	3
rapidità	2
seduzione	3
sorveglianza	1
spionaggio	1
tattica	1

Fu un attimo.

Vide una sagoma enorme sovrastarlo e coprire la luce. Quando un raggio colpì il muso dentato le sue ginocchia cedettero, facendolo cadere a terra boccheggiante per il terrore, incapace di reagire.

Autocontrollo è la capacità di trattenere le proprie reazioni istintive, come scoppi di rabbia, paura o gioia.

Questo non significa che il personaggio non provi le emozioni che decide di trattenere, ma solo che può decidere come reagire ad esse senza lasciarsene condizionare irrazionalmente.

specializzazioni: *mascherare le emozioni, intimidazioni, seduzioni, etc...*

bassifondi

INFLUENZA: carisma, mente

Cecilia camminava ancheggiando, accompagnata dal ritmico cadenzare dei suoi tacchi. La via era pressoché deserta, altri cento metri la separavano dal Voglia Discobar. Sentì distintamente l'ennesima auto svoltare e avvicinarsi lentamente, volse gli occhi al cielo, esasperata. Il ronzio di un finestrino che si abbassava fu il passaggio successivo del motivetto. "Quanto vuoi?" chiese l'uomo. "Troppo, pezzo di merda." gli sibilò contro la ragazza, sferrando un calcio alla portiera che fece un rumore d'inferno ed echeggiò per qualche secondo. In qualche secondi la strada tornò vuota e silenziosa, a meno del tamburellare dei tacchi. Il bar era semivuoto. "Ehi, Pecker" Cecilia salutò il barista con un cenno. Il nomignolo veniva da un tatuaggio enorme che aveva sulla schiena. "Ciao Syl, che ti posso dare?" "Un bastardo." Cecilia tirò una boccata di sigaretta. "Ho saputo di tua sorella, brutta storia. Non so davvero che dire." "Devo chiedere al tuo boss là nell'angolo?" Pecker la fissò per un attimo, dubbioso. Finendo di asciugare un boccale le fece cenno di andare. L'uomo era sulla quarantina, brizzolato. Cecilia notò che come gli altri quella sera non riusciva a staccare gli occhi dalle sue gambe e dall'orlo della minigonna. "Benvenuta al Voglia, miss" esordì. Cecilia gli sorrise, andando a sedersi sulle sue ginocchia. "Credo tu sappia chi sono e che ho fretta" gli confessò a un orecchio mentre la mano correva verso il suo inguine "Dimmi solo se andare dai Gallo o da Tremolada." "Magari domattina." replicò lui, passandole le mani sulle cosce. "Mi sa che dovrai accontentarti di mettermelo in bocca, ma mi serve quel nome." scivolò lentamente con le ginocchia a terra, guardandolo negli occhi, la testa leggermente inclinata. Un bottone saltò. La lampo scese. L'uomo la guardò impassibile. Cecilia scosse la testa. "Più stai zitto più mi convinci che sia stato il Barone: è sua la baracca vero?" "Senti troia, non sono cazzi miei fare da baby-sitter a tua sorella." un lampo di luce baluginò sugli occhi dell'uomo che non si era accorto della lama puntata ai suoi testicoli. Cecilia sorrise "Mi sembri più in vena di chiacchiere adesso." gli carezzò il membro attraverso la stoffa dei boxer "Sarà che ti ho acceso il cervello."

Bassifondi indica la conoscenza e l'abitudine del personaggio a gironzolare per i quartieri malfamati della città. Conosce i modi di comunicare dei criminali e dei poverissimi, il loro modo di pensare e

sa interfacciarsi con loro, nel bene e nel male. Permette di capire in fretta chi comanda e chi ubbidisce in una determinata area, e dove possano essere ubicati i vari mercati neri locali.

specializzazioni: *contatti criminali, mercato nero, reperire informazioni, etc...*

cavalcare

INFLUENZA: agilità, carisma

Cavalcare permette di montare ed accudire animali domestici e selvatici da monta, come cavalli, asini e alcune chimere. Per quanto il cavalcare sia visto come uno sport nelle province più ricche dell'impero, gli animali continuano a rivestire un ruolo importante nelle terre rurali e di confine (o al di fuori di essi). Permette anche di mantenere la montatura calma in condizioni di pericolo.

specializzazioni: *cavalli, richiamo, galoppo, combattimento in groppo, etc...*

creature

INFLUENZA: mente, occulto

> Vide la fata sollevarsi in volo lentamente, compiere un giro su se stessa e quindi avvicinarglisi in volo. Chinò la testa, evitando così di guardarla e di farla indispettire per la sua mancanza di rispetto. A mani giunte le porse una scodella di vino: la fata la raggiunse con un trillo, appollaiandosi sul bordo. "Fatto." pensò l'uomo mentre sentiva dal bosco alla sua destra scattare il manipolatore di quintessenza che avrebbe tramortito la creatura.

Creature rappresenta la conoscenza delle peculiarità delle varie creature, magiche e non, che possono essere incontrate nell'esterno o nei sotterranei. Risulta utile sia per combattere con una di queste creature, ma anche solo per sapere come interagire con esse senza correre pericoli o, perché no, guadagnandoci qualcosa.

specializzazioni: *animali, abomini, licantropi, piccolo popolo, spiriti, etc...*

danza

INFLUENZA: agilità, percezione

Danza permette l'esibizione con tutti gli stili di ballo più diffusi. Come tutte le abilità artistiche può dare un enorme vantaggio in contesti sociali.

specializzazioni: *uno dei vari generi di danza, classica, moderna, jazz, etc...*

diplomazia

INFLUENZA: carisma, mente

Il vice-questore ASI Gianfranco Sandri si aggiustò gli occhiali sul naso, procedendo verso la ventisettesima slide della presentazione sulla tattica di cattura per l'operazione Marettimo. Nella prima azione avevano sottovalutato l'organizzazione e i mezzi a disposizione della banda che stavano cercando di catturare e lui aveva ignorato le segnalazioni dell'intelligence sulla possibile presenza di maghi tra i sospetti. L'incursione tra i vicoli del mercato di Milazzo era stata un disastro. Come al solito la NOAM aveva preso l'iniziativa senza consultarlo e si era presentata sul posto con un agente. Nonostante questo comportamento avesse salvato diversi agenti ASI, Sandri non sopportava quegli adoratori del demonio e non voleva aver niente a che vedere con loro. La presentazione finì e Sandrì fissò l'uomo che gli sedeva di fronte. Sospirò. "Tenente Garrano, come vogliamo fare, i suoi cazzo di agenti non possono andare in giro a rompere i cabbasisi quando ci gira a vossia. U' capiste?" "Stavolta non è andata male, il capitano Bolle mi sembra abbia fatto un buon lavoro." Un sorriso, irritante. "Dottore, se me l'avesse detto avremo almeno potuto organizzarci. Io devo pinsare alla salute dei miei uomini, chi lo sa che schifio può succedere quando entrate in azione voialtri con fuochi d'artificio e tutto il resto." Garrano si scosse sulla sedia, assumendo un'espressione seria. "Sandri, la salute dei suoi uomini dipende dal fatto che in queste occasioni alziate il telefono invece che cagarvi sotto per la predica del vostro parroco. Per il loro bene mettete da parte il bigotto che è in voi e fateci gestire l'operazione." "Non se ne parla. Il tenente Santa Rosa ha in mano le indagini dall'inizio, deve portarle a termine." "Facciamo così: uscite fuori, guardate in faccia i vostri agenti e decidete. Se ci scappa il morto ammazzato saranno fatti vostri e del questore, che è stato già informato della situazione. Il capitano Bolle sarà nella sala pronto a chiarire la tattica e a prendere il comando se lo riterrà necessario." Senza perdere altro tempo Garrano lasciò la stanza. Sandri lo seguì fuori, salendo sul piccolo pulpito per dare le indicazioni necessarie alla squadra che avrebbe partecipato all'azione. Una dozzina di occhi lo seguirono preoccupati, in attesa. "Ragazzi" esordì "Il capitano Bolle guiderà la sortita di stasera, lascio a lui la parola." Mentre l'agente NOAM iniziava la sua presentazione sospiri di sollievo e digrignare di denti aleggiarono qualche attimo nell'aria.

Diplomazia rappresenta l'arte del comportarsi in modo dignitoso ed appropriato al galateo, sapere accogliere gli ospiti e tutto ciò che in generale serve per far parte dell'alta società. È anche la capacità di parlamentare e raggiungere accordi, fare da pacificatore e simili.

specializzazioni: *ricevimenti, banchetti, conversazione, guadagnare tempo, etc. . .*

empatia

INFLUENZA: spirito, percezione

Vittorio era a pezzi, sentiva il coraggio venirgli meno, la volontà scivolargli via come acqua tra le mani. Le onde rimbombavano sotto i suoi piedi, mentre il vento gli scuoteva i capelli. Vide Elisa raggiungerlo e sederglisi accanto. Lo abbracciò. "Questo posto era il preferito di papà." gli disse porgendogli un cucchiaino. Assaggiando si rese conto che era una mouse di mascarpone e

nutella. La mangiavano, come in un rito, al mare dopo il bagno del pomeriggio. Una tazzina di caffè. La mente gli tornò subito al presente. Scosse la testa "Sì, il suo preferito.". Lei lo squadrò attentamente, l'espressione tempestata di rabbia e dolcezza. "Mi è sempre piaciuto quando tu e papà mi lanciavate in acqua da piccola, proprio qua sotto da quello scoglio laggiù." indicò. "Eri davvero brutta a vedersi." Lei rise e Vittorio la fissò. Era abbastanza migliorata nei tuffi da vincere un bronzo agli ultimi campionati Italiani. "Su andiamo, credo che la mamma abbia bisogno di una mano."

Empatia permette di capire gli stati d'animo altrui ed, entro certi limiti, cosa stanno pensando e cosa faranno. Può essere anche utilizzato per cercare di capire come potrebbero comportarsi o reagire a certe situazioni delle persone: in questo senso il tiro è ovviamente più difficile tanto meno si conosce la persona in gioco.

specializzazioni: *emozioni, reazioni, comportamenti della folla, psicologia, etc...*

esplosivi

INFLUENZA: agilità, percezione

Ripassò gli schemi per l'ennesima volta. Quattro micro-cariche di C4 sul muro di mattoni, un cerchio di francio per la parete della Graupner – Kohler. Rapido e silenzioso, per quanto possibile. "Fede, ti vuoi muovere?" la voce di Alessia lo risvegliò dai suoi sogni ad occhi aperti. Aveva già visto l'esplosione nella sua mente almeno trentasette volte."Trentotto." penso. Nei sogni Alessia lo guardava con occhi nuovi e quel bastardo di Mohamed smetteva di trattarlo come un pivello. Fece un respiro profondo, quindi prese in mano il primo comando a distanza e lo attivò. Chiuse gli occhi e premette il bottone rosso. Una serie di piccoli crack risuonarono dalla parete di fronte a lui, mentre il muro si sgretolava e finiva a brandelli sul materasso che avevano posizionato per attutire il baccano. Dietro il foro nel muro, non più di venticinque centimetri di diametro, una placca metallica trasluceva nel buio. "Bravo scoiattolo." commentò Mohamed, la voce bassa e cavernosa e un paradossale accento da film Italiano degli anni '80. Federico piazzò con cautela il disco di francio che aveva preparato: era un oggetto artigianale con cui bisognava fare estrema attenzione. Nessun margine di errore. Attivò il meccanismo del congegno, che prese a girare rilasciando della semplice acqua sul bordo esterno del disco. La reazione col francio avrebbe creato una specie di catena di microesplosioni, indebolendo la cassaforte. A quel punto qualsiasi trapano avrebbe finito il lavoro. Tolto il disco osservò stupefatto il proprio lavoro. "Alla grande!". Mohamed lo colpì con forza alla nuca col calcio della pistola. Svenì qualche attimo dopo, appena in tempo per sentire Alessia commentare: "Potevi fare più piano, in fondo è stato bravo."

Questa abilità permette al personaggio di costruire, manipolare ed eventualmente disinnescare esplosivi di vario tipo, dai fuochi di artificio alla demolizione di un edificio. È importante notare che la potenza in se stessa dell'esplosivo non è legata all'utilizzo di questa abilità, con cui invece è possibile prevederne gli effetti e progettare l'esplosione per fare più danni possibili o per esplodere

in un determinato momento. È indispensabile anche per l'utilizzo di attrezzatura da guerra come missilistica, lanciarazzi e simili.

specializzazioni: *demolizioni, disinnescare, individuare esplosivo, etc...*

finanza

INFLUENZA: mente, carisma

> Mazzarani stava aspettando ormai da più di mezz'ora quando venne chiamato dalla segretaria di direzione. Entrando nell'ufficio del proprio responsabile rimase sorpreso di trovarlo in compagnia di un suo subordinato, Davide Baldini. La cosa puzzava. "Sergio" lo accolse il dirigente "accomodati. Non so se Davide ti ha accennato a questa strategia di trading che voleva proporre ai nostri clienti Corporate." Un sorriso di circostanza, l'atmosfera era a dir poco imbarazzante. "No Direttore, non ne sapevo niente" commentò Mazzarani mentre sfogliava la presentazione. "Chissà da quanto ci lavora senza dire niente a nessuno." pensò "Va detto però che la trovata è geniale." "Se tutto va bene dovremmo ritrovarci con un livello di rischio più basso e un po' di grano nelle tasche dei corporate." Intervenne Baldini "Tutti i nostri concorrenti, a parte Xelion, gli stanno facendo perdere milioni, sarebbe un bel vantaggio per portarne a casa degli altri." Il direttore diede un leggero colpo di tosse. "A riguardo volevo discutere con te della possibilità di dividere il portafoglio corporate dal resto, Davide mi ha presentato un paio di soluzioni molto interessanti..." Mazzarani sentì la gola stringersi e le mani fremere. Avevano già deciso di togliergli più della metà delle risorse di cui disponeva e ormai la macchina era in moto, fermarla era impossibile.

Finanza è l'abilità necessaria per interfacciarsi con il mondo della finanza e degli affari in generale. Borse, gestione di impresa, mercati, tassi di scambio ed operazioni bancarie, sono tutte attività che necessitano questa abilità.

specializzazioni: *borsa, imprese, speculazioni, etc...*

forme magiche

INFLUENZA: mente, occulto

Le forme magiche sono quelle che permettono di manipolare la magia una volta che uno possieda una via magica per aprire il velo ed ottenere il potere. Sono spiegate in maggior dettaglio nel capitolo dedicato alla magia.

furtività

INFLUENZA: agilità, percezione

> L'uomo si calò lentamente dal balcone, facendo attenzione a lasciare dietro di sé i ganci a ventosa che gli avrebbero consentito di fare il percorso inverso. Era pieno giorno, ma sulle fiancate della vecchia nave da crociera Paradise nessuno si stava

sporgendo a guardare. Tutti erano sul ponte principale a guardare ammirati lo spettacolo del giorno. Diede un'occhiata all'interno, scostando senza fare alcun rumore la finestra che dava sul piccolo balconcino. La stanza accanto era immersa nel silenzio, mentre nella camera in cui era entrato una donna dormiva sotto le coperte. La moquette del pavimento gli facilitò di molto le cose e si avvicinò alla scrivania, frugando con attenzione tra le carte, tenute in perfetto ordine. Nel quarto cassetto dall'alto trovò il DVD e lo infilò nella tasca nascosta della sua tuta. Dalla camera venne un lamento poi qualche passo verso il bagno. Acqua che scorreva. Approfittò del rumore per gettarsi sulla porta ed uscire, passare nuovamente dalla camera sarebbe stato troppo rischioso. Nel corridoio non c'era nessuno, ma mentre accostava la porta facendo attenzione ad attutire il rumore della serratura un urlo richiamò la sua attenzione. "Beccato" pensò mentre si voltava dalla parte opposta correndo a perdifiato. Sentì distintamente i passi del suo inseguitore salire di ritmo dietro di lui quando appena svoltato un angolo vide la scritta "privato" su una porta. Ci si tuffò dentro, chiudendosi la porta alle spalle e trovandosi davanti un giovane indiano. "E' arrivato il marito" gli spiegò con un ghigno, stringendo in mano una banconota da cento euro "se entra io non ci sono." L'indiano gli fece cenno di nascondersi nella pila di lenzuola alle sue spalle, intascando il denaro.

Furtività rappresenta l'arte di non farsi scoprire: muoversi senza far rumore, sgusciare fra gli alberi senza essere scoperti, confondersi nella folla durante un inseguimento, ma anche nascondere piccoli oggetti dalla vista sono tipici utilizzi di questa abilità.

specializzazioni: *muoversi in silenzio, nascondersi, occultare oggetti, etc...*

giornalismo

INFLUENZA: carisma, mente

Kassad stava sfogliando le pagine dei gruppi di discussione più oscuri alla ricerca di qualche informazione interessante, quando, dopo aver passato giornate a fare domande accorte, vide ripagato il frutto del suo lavoro. Un segnale di un messaggio di posta elettronica criptata comparve al bordo del suo campo visivo, lampeggiando a chiedere attenzione. Una mail da un certo "avvoltoio", un ex guardia del corpo dei Sabanci Donati. Se solo metà di quello che prometteva di fosse rivelato vero, avrebbe portato ad uno scandalo enorme, e gli sarebbe fruttato almeno un paio di premi ed un posto assicurato in un grande giornale.

Giornalismo è la capacità di scrivere un pezzo di testo, di prosa o argomentazione, per giornali, blog. Permette anche di condurre un'intervista e fare ricerche sulla multirete a proposito di un evento, una persona o una corporazione.

specializzazioni: *ricerca fonti, inchiesta, cronaca nera, blogging, giornalismo scientifico, etc...*

guida auto

INFLUENZA: percezione, prontezza

La tangenziale era deserta ad eccezione delle loro due auto e degli inseguitori. Il generale era nell'auto che seguiva e Mauro, il suo compagno, gli fece cenno di passare. Gli inseguitori accelerarono, ma il pilota gli impedì di seguire l'Alfa Torino del comandante. L'altra auto dei terroristi seguiva a qualche decina di metri di distanza, più lenta dell'avanguardia con un fuoristrada di grossa cilindrata. Alex scalò una marcia lasciando spazio sulla destra. "200 metri" pensò. L'AUDI S4 che li inseguiva scartò decisamente sulla destra, affiancando le loro ruote posteriori. Mauro fece scattare il carrello della Glock, scaricando periodicamente una raffica sull'AUDI per evitare che si facesse troppo vicina. Dall'esterno della curva Alex vide l'Alfa Torino immettersi sulla rampa di uscita, seguendo il percorso concordato. Rallentò ancora leggermente, lasciando all'S4 un vantaggio di circa metà vettura. Sterzò decisamente una decina di metri prima dello svincolo, puntando il frontale contro la coda degli inseguitori e spingendoli verso l'esterno. Il motore urlava, la coppia spinta al massimo. L'audi si scompose e Alex frenò impercettibilmente favorendo la sbandata. Il muso dell'auto tedesca centrò il canalizzatore di traffico, la velocità fece il resto e l'S4 iniziò a girare su se stessa al centro della rampa. Il pilota corresse leggermente la traiettoria per evitare il guard rail mentre nello specchietto il fuoristrada nero spiccava un balzo nel vuoto dopo aver centrato in pieno il frontale dell'audi.

Ogni persona adulta è in grado di guidare un'auto senza troppi problemi, mentre è necessaria una grande esperienza per svicolare nel traffico selvaggio, fare un inseguimento automobilistico o mantenere il controllo di una macchina impazzita o su di un terreno impervio.

specializzazioni: *guida sportiva, guida acrobatica, inseguimenti, pedinamenti, etc...*

guida eliveicoli

INFLUENZA: percezione, prontezza

"Il vento è piuttosto forte signore, il viaggio non sarà piacevole." annunciò il pilota. Dallo specchietto vide il conte Tonon fargli un gesto affermativo, scacciando l'avvertimento come una mosca, abituato al tempestoso clima triestino. Dopo qualche minuto Manuel intravide un mini-jet staccarsi dal tetto del palazzo dei Petrucci, sollevandosi a scossoni. Immettendosi nel traffico, un centinaio di metri davanti a loro rischiò di centrare una delle Libellule di passaggio e prese a girare su se stesso, quasi senza controllo. "Imbecille." pensò. "Balleremo un po' signore." avvertì mentre tirava a sé il timone.

Al contrario delle auto, non tutti sono capaci di portare i piccoli elicotteri che si spostano da un grattacielo all'altro ed altri mezzi aerei. Questa abilità è il corrispettivo aereo di guidare auto, con la sola differenza dell'essere indispensabile per la guida delle Libellule e veicoli simili. Guidare eliveicoli viene di solito utilizzato con agilità o percezione.

specializzazioni: *volo sportivo, volo acrobatico, inseguimenti, atterraggi, etc...*

guida moto

INFLUENZA: percezione, prontezza

Come nel caso delle auto, praticamente tutti sono capaci di condurre una moto nel traffico tranquillo. Questa abilità diventa necessaria quando si vogliono fare peripezie spericolate evitando la morte di un soffio.

specializzazioni: *guida sportiva, guida acrobatica, inseguimenti, pedinamenti, etc...*

impianti

INFLUENZA: mente, occulto

> Leo fece un ampio gesto con la mano e trasmise ai suoi impianti sottopelle il suo desiderio di essere accolto a casa. La portà si aprì, mostrando una sala con le luci già accese e lo stereo che iniziava a trasmettere la sua canzone preferita. Soddisfatto del suo nuovo acquisto, chiuse la porta con una spinta leggera, per andare finalmente a rilassarsi.

L'abilità impianti permette di controllare le tutti gl innesti cibernetici e le interfacce neurali esterne. Leghe metalliche in grado di interfacciarsi con la mente della persona, trasmetterli e trasformarli in comandi ad impianti elettronici o, viceversa, trasformare segnali elettrici in percezioni accessibili all'uomo. Questa tecnologia ha una gamma di declinazioni vastissima: dal semplice interrutore della luce che si accende all'ingresso nella stanza di una persona ad estensioni della memoria e delle capacità di calcolo di una persona tramite impianti cranici.

specializzazioni: *impianti mnemonici, navigazione virtuale, attivazione a distanza, impianti sensoriali, etc...*

informatica

INFLUENZA: mente, percezione

> "Fatto. Sei dentro?" gracchiò l'auricolare di Pietro. "Aspetta solo un momento prima di andartene." il digger che avevano piazzato sulla centralina del condominio poteva tranquillamente essere difettoso. Per quell'azione si erano arrangiati con quello che avevano in casa e quei componenti fatti in Puglia erano rimasti sugli scaffali a lungo proprio perché lo avevano lasciato a piedi già in un paio di occasioni. Lanciò una routine di diagnostica. "Puoi andare, Max." Era penetrato in quelle centraline ormai centinaia di volte: l'avvento del cloud computing su vasta scala era stato una benedizione per la rete, mentre i veri cracker avevano dovuto cambiare approccio. Sui terminali non c'era più nulla di interessante, mentre i server erano troppo sicuri e potenti per poter essere crackati. L'unica via era intervenire mentre i dati "viaggiavano" tra un punto e l'altro, appostandosi subito fuori dalla portata di entrambi. Sullo schermo cominciarono a comparire le prime immagini, una bionda dal seno enorme si stava dando da fare con un giocattolo fucsia dalla forma assurda.
>
> "Davvero volgare." pensò Pietro sorridendo.

Il computer e l'informatica, in tutte le loro forme, sono ormai pervasivi della società Italiana. chiunque è capace di scrivere una

mail, ma pochi sono gli eletti che possono violare sistemi informatici o scovare informazioni nella grande rete. Questa abilità permette anche l'utilizzo e la costruzione di congegni elettronici fatti in casa, o la riparazione di sistemi delicati.

specializzazioni: *incursioni informatiche, protezione, ricerca dati, riparazioni, etc...*

ingegneria

INFLUENZA: mente, percezione

Ingegneria permette al personaggio di costruire e riparare ogni tipo di congegno non basato sull'elettronica. Risulta anche utile per la riparazione dei motori, la costruzione di trappole ed affini.

specializzazioni: *motori, armi da fuoco, elettrodomestici, etc...*

intimorire

INFLUENZA: spirito, carisma

Intimorire permette di incutere il timore nel bersaglio. Questo può essere dovuto ad una minaccia fisica esplicita oppure ad un atteggiamente inquietante.

specializzazioni: *minacce fisiche, psicologiche, un certo target di persone, etc...*

investigare

INFLUENZA: mente, percezione

> L'agente Dagnini richiamò l'attenzione di uno degli uomini della scientifica. "Vedi questa macchia scura?" gli chiese, indicando un punto sulla moquette, seminascosta da una cassapanca. Dall'altra parte del mobile, sul pavimento, si vedevano chiaramente dei segni: probabilmente la cassapanca era stata spostata. Il tecnico spruzzò una sostanza biancastra e sul mobile si disegnò una scia di macchie, rivolte inequivocabilmente verso il muro. "Commissario" chiamò Dagnini "credo di aver individuato il punto dell'aggressione. Sembra che il nostro uomo sia stato interrotto mentre dava una pulita, dopo il macello."

Investigare è l'abilità principale per la ricerca di informazioni, sia in mezzo alla gente che in un archivio, come anche sulla scena di un crimine. Questa abilità rappresenta anche la capacità di notare i piccoli dettagli delle situazioni, districare rompicapo complicati e seguire catene logiche.

specializzazioni: *scena del crimine, interrogatori, indovinelli, messaggi simbolici, etc...*

leadership

INFLUENZA: spirito, carisma

Leadership rappresenta la capacità di capire e controllare le dinamiche di gruppo: arringare una folla, oppure persuadere i propri soldati a battersi coraggiosamente fino all'ultimo.

specializzazioni: *provocare una specifica emozione nella folla, fedeltà, obbedienza, etc...*

legge

INFLUENZA: mente, carisma

> "Signor Giudice" esclamò l'avvocato della difesa con forte accento siciliano "ho qui un documento molto interessante, che mi fa ritenere che non si debba andare al processo. Ieri, allorchè il mio assistito venne arrestato, in flagranza di reato secondo l'accusa, per molestie ai danni della signorina" fece una pausa, scartabellando tra i fogli che si affollavano sul banco di fronte a lui "dicevo, della signorina Polidori, si occupava della presa in custodia il brigadiere Cirillo che, come potete leggere anche voi vostro onore, era stato sospeso dal servizio a tempo indefinito giusto la mattina e che quindi agiva come un privato cittadino." Il giudice scorse rapidamente il documento presentato dall'avvocato. "Questo è solo un vizio di forma, se ne rende conto?" "Certo vostro onore, ma non sta a me giudicare della colpevolezza dell'imputato. Io faccio umilmente il mio lavoro che al momento consiste nel sottolinearvi quanto questo processo per direttissima sia tutto meno che regolare." un sorriso, perfido "Vi anticipo anzi la volontà del mio cliente, Francesco Minguzzi detto Don Ciccio, di citare per danni la Sesta Brigata dei Carabinieri di Agrigento ed il signor Cirillo per le violenze subite e per il sequestro della sua persona, un fatto ignobile signor giudice che certo anche lei troverà intollerabile."

Fatta la legge, trovato l'inganno. Forti di questo detto, coloro che possiedono questa abilità sono dei profondi conoscitori del codice legale imperiale e soprattutto degli esperti nel rigirare la frittata, scrivere accordi irti di tranelli ed evadere dalle trappole della controparte.

specializzazioni: *codice penale, cavilli, evasione clausole, accordi commerciali, etc...*

leggende

INFLUENZA: mente,occulto

Un personaggi dotato di leggende è un esperto di ogni materia riguardante il paranormale, che siano le antiche leggende, le leggi della magia o le creature che da essa derivano. Permette anche di utilizzare metodi divinatori come la rabdomanzia o la lettura dei tarocchi.

specializzazioni: *antichi rituali, leggende etrusche, rabdomanzia, cabala, etc...*

lestezza

INFLUENZA: agilità, percezione

> Laura mescolò il mazzo, lasciando il punto in fondo alla pila con un gesto grossolano. Distribuì le carte e il gorilla del Dottor Russotto le afferrò il polso costringendola a mostrare il punto. "Sta barando per lui." disse indicando Diego.

> Lei lo guardò sprezzante, quindi fece giocare una mano scoperta, passando al gorilla il mazzo. Come d'accordo Diego perse. Laura sorrise al gorilla "Soddisfatto?" chiese. L'uomo grugnì ed il gioco riprese. Le carte frusciarono e la ragazza recuperò il punto dal fondo del mazzo. "Full d'assi" sorrise Diego, chiudendo la mano.

lestezza è l'abilità a fare giochi di mano, prestidigitazioni e piccoli furti senza farsi notare. Può essere utilizzato anche per fare estrazioni rapide di oggetti o manipolarli senza farsi vedere.

specializzazioni: *furto con destrezza, taccheggio, giochi di prestigio, apparizioni, etc...*

lotta

INFLUENZA: corpo, prontezza

> La bottiglia volò dietro di lui e si infranse in uno scoppio liquido. Guardandosi intorno, Mario vide gli altri avventori del locale allontanarsi guardinghi. Conoscendolo volevano evitare di prendersi per sbaglio una sedia in piena schiena.
>
> "Figlio di puttana!" gli urlò contro Alfredo, l'odio che iniettava gli occhi di una follia animale. Mario, fortunatamente, non lo vedeva da molto: nell'ultimo anno gli aveva scopato la moglie e soffiato il turno estivo sul TIR della Whirpool che da San Benedetto andava a Trieste e viceversa. Si erano conosciuti al gabbio e che fosse incazzato non lo sorprendeva. Affatto.
>
> Sentì del trambusto provenire dal bancone del bar e un attimo più tardi non riusciva più a girare il collo e muovere il braccio sinistro. "Non provarti a radermi al suolo il locale, testa di cazzo!" gli urlo da dietro l'orecchio Daniele, il barista. "Porca troia Danny, questo mi accoppa!" cercava di divincolarsi ma la stretta era decisamente troppo forte. Vide Alfredo caricare, le braccia spalancate, pronto a rompergli qualche costola. "Come minimo."rifilò un pestone a Daniele con il piede sinistro, facendogli perdere l'equilibrio quel tanto che bastava a raggiungere il tavolo a cui era seduto. Con la mano destra lo scaraventò davanti a sé, nel disperato tentativo di proteggersi. "Quanto cazzo pesa?" non ebbe difficoltà a sollevarlo, ma il pensiero gli attraversò la testa pensando a cosa poteva succedere se avesse colpito qualcuno. Al rallentatore vide il tavolo ruotare su se stesso e proiettarsi in avanti come un muro. Con un tonfo e un grugnito Alfredo centrò in pieno il bordo del piano. Sentì delle ossa rompersi e qualche secondo più tardi sul pavimento si formò una vischiosa pozza cremisi.

Lotta rappresenta l'abitudine al combattimento ravvicinato ed alla rissa.

L'utilizzo di questa abilità è principalmente legata al grappling, la lotta a stretto contatto con leve, proiezioni e colpi a stretto contatto.

specializzazioni: *lotta a terra, armi improvvisate, prese, leve, proiezioni, etc...*

manovra

INFLUENZA: agilità, prontezza

> Federico stava attaccando senza sosta, ma quello scricciolo era davvero imprendibile. "Per fortuna siamo in uno spazio chiuso". L'agente stava mantenendo la

propria posizione per evitare di lasciare la via libera per la porta. Non si poteva permettere di far scappare il sospettato. Entrò nella guardia dell'avversario con un uno-due, l'altro schivo ma per la prima volta un colpo gli sfiorò il volto. "Ti stanchi anche tu allora" pensò Federico. Il sospetto rispose con un velocissimo colpo al corpo, troppo leggero perché l'agente se ne preoccupasse. Tentò un uppercut, sbilanciandosi e mancando di netto l'avversario, che girò attorno alla sua spalla e gli sferrò un colpo alla base del collo col taglio della mano prima di scattare verso la porta. La vista di Federico si appannò, invasa di lampi e macchie di colore. Si accorse di cos'era successo solo quando sentì la porta sbattere con violenza e riempire la stanza di un urlo sordo.

Manovra è un'abilità cardine in combattimento, permettendo ogni tipo di spostamento all'interno dell'area raggiungibile dall'avversario e, non ultimo, predispone alla schivata.

specializzazioni: *scatto, schivata, aggirare, fuga, mantenere la posizione, etc...*

medicina

INFLUENZA: mente, agilità

Razvan osservò la ferita con attenzione. Il proiettile lo aveva colpito alla spalla, perforandogli il deltoide. Tastò con delicatezza la parte posteriore del braccio: il colpo andava dall'alto verso il basso e il proiettile era uscito quasi con facilità. Sia l'ingresso che l'uscita sembravano puliti. "Ti ha fatto un bel buco vero?" gli chiese Francesco. Razvan emise un lamento mentre medicava la ferita con della garza e un disinfettante in polvere, poi gli fissò addosso uno sguardo gelido.

Medicina permette di effettuare interventi di pronto soccorso fino ad arrivare alla chirurgia, sia estetica che funzionale, ed all'inserimento di impianti. Permette anche di riconoscere e trattare malattie, anche se questo lavoro è svolto per la maggior pate tramite software di analisi automatica.

specializzazioni: *primo soccorso, diagnosi, farmacia, malattie infettive, chirurgia toracica, etc...*

mente robusta

INFLUENZA: spirito, occulto

Un mago temprato dalla fatica di creare magie, esploratori dell'occulto abituati ad ogni orrore, sono tipici personaggi che possiedono questa abilità che, come suggerisce il nome, rende il personaggio più impervio allo stress psicologico. La sua tempra lo aiuta anche a ricordare meglio concetti o ragionare con più lucidità anche sotto stress.

specializzazioni: *memoria, resistere all'orrore, etc...*

mezzi pesanti

INFLUENZA: percezione, prontezza

Questa abilità permette di guidare mezzi pesanti come carri armati

o jeep d'assalto. Consente anche di usare l'eventuale armamento a bordo di questi mezzi.

specializzazioni: *camion, carri armati, mezzi anfibi, armamento di bordo, etc...*

musica

INFLUENZA: spirito, percezione

> La ragazza si prese qualche libertà, esasperando gorgheggi e falsetto in alcuni dei passaggi meno coinvolgenti del brano. Giorgio la fissava, notando quanto impegno stesse mettendo nel controllo della respirazione. Sulle ultime note del pezzo finì di annotare i possibili spunti di miglioramento, rimanendo impressionato dal numero di interventi che avrebbe dovuto proporre. "Sei molto graziosa, ma credo che tu debba lavorare molto, troppo per quel che mi riguarda." la squadrò, il rossore che le fiammeggiava sulle guance. "Tieni." le disse infine, contravvenendo alla sue regole e porgendole il foglio dei suoi appunti. "Credo che con queste modifiche potrebbe diventare un pezzo interessante, hai del talento, come autrice..." l'audizione proseguì per oltre mezz'ora.

Musica permette di eseguire pezzi musicali con qualsiasi strumento a disposizione, compresa la voce. Come tutte le abilità artistiche può dare un enorme vantaggio in constesti sociali.

specializzazioni: *i vari strumenti o lo stile di interesse, etc...*

navigazione

INFLUENZA: agilità, percezione

Navigazione rappresenta l'insieme delle capacità necessarie per vivere in mare, quindi la guida di mezzi marini e sottomarini, la conoscenza del comportamento del mare, immersione subacquea, l'orientamento per mezzo di stelle e sole.

specializzazioni: *orientamento in mare, fare nodi, sopravvivenza in mare, etc...*

percezione magia

INFLUENZA: spirito, occulto

Grazie a questa abilità il personaggio è in grado di percepire la quintessenza intorno a se, ottenendone informazioni su quanto possa essere successo in precedenza, lo stato d'animo delle persone o le magie presenti. Questa abilità non è necessaria per l'utilizzo della magia, ma risulta sicuramente molto utile: un personaggio molto recettivo è in grado addirittura di distinguere il mago che ha lanciato una certa magia, da quanto tempo e con che rituale.

specializzazioni: *percezione esseri viventi, percezione emozioni, riconoscimento signum, percepire magie, etc...*

persuasione

INFLUENZA: carisma, spirito

Persuasione permette al personaggio di influenzare il comportamento altrui, seducendolo, distraendolo o impaurendolo. Può essere anche utilizzata per fare discorsi in pubblico, incitando e convincendo la folla con i sentimenti più che con la ragione.

specializzazioni: *intimidire, sedurre, convincere, intrattenere, provocare, tranquillizzare, etc...*

politica

INFLUENZA: carisma, spirito

> "Assessore!" salutò calorosamente Filippo stringendo una mano sudaticcia. "Buongiorno Dottor Cioni." rispose la donna, sorridente in un completo d'alta moda che certo non era stato disegnato su di lei. Lo studio era vuoto. Si sedettero. "Allora, vuol raccontarmi qualcosa di questa sua candidatura per la regione? Volevo farle le mie congratulazioni." La donna sorrise "Guardi me l'ha proposta Cevoli all'improvviso, dopo che qualcuno lo aveva minacciato di spifferare la storia del Francesco Grilli al Tirreno. Quell'ospedale ha qualche maledizione, non si riesce a farlo partire: comunque ha fatto bene a ritirarsi, noi tre dobbiamo stare attenti, ci sono gli estremi per la galera." "A proposito, volevo parlarle dell'ala est e del parco: mi pare che sia ancora da aggiudicare tutto il verde e il parcheggio, mi sbaglio?" La donna lo fissò perplessa. "Mi sembra che ci sia già abbastanza carne al fuoco, Guido. Devo pensare anche alla EdilBron e alla CarlonPlast. Ci lavora un sacco di gente." Filippo si rabbuio e appoggiò sulla scrivania di fronte un piccolo oggetto metallico, facendo scattare un interruttore. "Cevoli cominciava ad essere pericoloso, vediamo se questa gallina si dimostra più intelligente." pensò l'uomo. "Per come la vedo io lei sarebbe un'ottima presidente per la Toscana, la sua attenzione per le esigenze dei cittadini è ammirevole. Ad esempio sa quanto a me piaccia costruire giardini e parcheggi." Filippo sorrise, poi si chinò in avanti, con fare confidenziale. L'assessore digrignò i denti e squadrò l'uomo, che rispose allargando le braccia con fare impotente. "Signora, lei sa quanto mi sta a cuore la salute del suo partito, non vorrei mai restasse senza candidati seri in una sola settimana."

Politica rappresenta la conoscenza del personaggio del panorama politico nazionale e locale, oltre che sapere come influenzare e rapportarsi con i politici, conoscendo i meccanismi interni del sistema. Questa abilità permette anche di comporre programmi elettorali e discorsi convincenti.

specializzazioni: *discorsi, politica nazionale, politica cittadina, etc...*

rapidità

INFLUENZA: percezione, prontezza

> La palla gli rotolò ai piedi, dopo aver battuto sul muro di fronte a lui. Marco la raccolse mentre un ragazzino attraversava la strada per recuperarla. "Lancia" gli

gridò. Il pallone descrisse un leggero arco nell'aria, il bambino la prese al volo e si voltò per tornare dai suoi compagni. Marco sentì i pneumatici di un'auto fischiare e si alzò di scatto dalla panchina coprendo in un lampo il paio di metri che lo separavano dal ragazzino, afferrandolo per un braccio e tirandolo a sé giusto un momento prima che l'Alfa Torino passasse a tutta velocità qualche centimetro più in là. "Stai attento" lo rimproverò.

Un personaggio con questa abilità è notevolmente più rapido nel muoversi e nel reagire rispetto ad una persona normale.

specializzazioni: *scatto, estrazione rapida, etc...*

recitazione

INFLUENZA: percezione, carisma

"Vedo sul suo curriculum che ha partecipato a un gruppo di ricerca col Professor Terlizzi, al CNR." "Certo" rispose il ragazzo "non so se conosce il professore, è stata un'esperienza esaltante." "Purtroppo, non ho questo piacere." rispose il selezionatore "Su cosa avete lavorato?" "Io su nulla e il prof probabilmente è uno stronzo" pensò, quindi fece finta di riflettere prima di rispondere "Guardi principalmente si trattava di individuare l'effetto delle onde gamma a bassa energia su metalli e silicoidi per capire come innestare nuove componenti nelle schede elettroniche ad alta tecnologia con processi produttivi inferiori ai 25 nanometri." "Capisco. Quelle nelle università sono esperienze che qui alla Nanotecnologie Ferretti sono considerate molto importanti." "No, non capisci, ma meglio così." pensò il ragazzo mentre sorrideva soddisfatto, in attesa della domanda successiva.

Recitazione permette al personaggio non solo di recitare sul palco di un teatro ma anche nella vita: mentire, spacciarsi per un'altra persona o anche solo di sapere cose che non si conoscono veramente. Grazie a recitazione un personaggio impara a fingere di essere qualcun altro, a vestirsi e mascherarsi, facendo attenzione a tutti i dettagli per non lasciarsi scoprire. Questa è anche l'abilità necessaria per scoprire che stia mentendo, conoscendo il personaggio i toni e modi di fare di chi lo stà facendo.

specializzazioni: *teatro, cinema, costumi, furto d'identità, etc...*

resistenza

INFLUENZA: corpo, prontezza

Sentì un altro schiocco, l'ennesima linea bruciante sulla schiena. Non beveva da più di ventiquattrore e nelle ultime quattro era rimasto chiuso in quella stanza, sottoposto a sessioni alternative di tortura e interrogatorio. L'uomo dalla carnagione scura, la testa rasata, si fece più vicino. "Dimmi che dobbiamo smettere." lo implorò. Patrick lo fissò, l'occhio destro tumefatto e gli occhi offuscati dalla stanchezza. "Smettete." sbuffò. Il viso dell'uomo si irrigidì. "Dimmi quello che voglio sapere, tenente, poi ti lasceremo andare.". Patrick

scosse la testa. Come un fulmine un destro si abbattè sul suo viso come un maglio. "Il bastardo ha fatto il pugile." pensò l'agente, sputando un bolo di sangue e saliva. Sollevò la testa per l'ennesima volta, il volto distorto in un ghigno, una screziatura cremisi sul viso.

Resistenza rende più forte e resistente il corpo del personaggio, abituandolo a livelli di fatica e ferite che sarebbe difficilmente sopportabili per una persona normale.

specializzazioni: *sollevamento pesi, corsa rapida, maratona, etc...*

resistenza alla magia

INFLUENZA: spirito, occulto

Un personaggio con una forte volontà e determinazione può imparare a rendere assoluto il controllo della propria anima sul corpo, impedendo ad altri di influenzarlo tramite la magia.

specializzazioni: *una specifica forma magica oppure un genere di creature, etc...*

scienze

INFLUENZA: mente, spirito

Aggiunse qualche goccia di un composto bluastro all'ampolla. "Cloruro di zolfo" decretò infine, dopo che liquido ebbe virato ad un rosa pallido. "A cosa serve?" le chiese l'uomo con l'impermeabile, qualche metro alle sue spalle. "A un sacco di cose, principalmente lavaggi a secco, pulizia dei macchinari industriali e, combinato con alcuni fluidi inerti, fa da ammortizzatore per l'ultima generazione di airbag." la ragazza attese qualche secondo, riflettendo. "Ah, e se lo ingerisci per due o tre mesi in piccole quantità ti riduce le ossa in poltiglia. Una dose unica paradossalmente è meno pericolosa perché la vomiti più o meno immediatamente." L'uomo le sorrise e avvicinandosi le stampò un bacio in fronte. "Sei un genio." lei sorrise, abbassando lo sguardo per nascondere il rossore mentre l'uomo usciva.

Il personaggio che possiede scienze ha una conoscenza ad ampio spettro delle scienze naturali e matematiche. Questa abilità rappresenta una visione abbastanza olistica delle scienze, e non è raro che chi la possiede abbia poche specializzazioni molto elevate rispetto al normale.

specializzazioni: *fisica, chimica, biologia, matematica, etc...*

seduzione

INFLUENZA: percezione, carisma

Tramite questa abilità è possibile apparire partner interessanti per il bersaglio, sia dal punto di vista sentimentale che sessuale.

specializzazioni: *innamoramento, sessualità, un certo tipo di bersaglio (suore, militari), etc...*

sicurezza

INFLUENZA: mente, percezione

> Elena estrasse il mandrino dalla tasca, attivando il disturbo di frequenza e fissando l'apparecchio alla serratura. Cominciò ad armeggiare con l'arsenale di stiletti, in una serie di gesti rapidissimi. Qualche secondo più tardi la serratura si sbloccò e lei fermò appena in tempo i suoi compagni che stavano già entrando nell'appartamento. Appoggiò la sua valigetta di acciaio a terra e tastò il muro interno sopra lo stipite della porta. Come immaginava dagli schemi che le avevano fornito trovò un cavo ruvido, con la guaina protettiva in alluminio e carbonio. "Claudio, sollevami e stai attento a non mettere piede dentro la stanza." appoggiandosi con un gomito alla porta lavorò per un paio di minuti sul cavo con quello che sembrava un trapano da dentista e che emetteva un leggero ronzio. Al termine fissò due variatori di segnale intorno al punto in cui aveva lacerato la guaina. Dopo aver reciso il cavo tornò a terra. "Entrate." concesse a quel punto, raccogliendo i propri strumenti.

Sicurezza rappresenta la conoscenza di tutti i sistemi di sicurezza più aggiornati e, contemporaneamente, del modo migliore per eluderli, in una eterna gara fra guardie e ladri. I personaggi con sicurezza posso essere coloro che creano impianti di videosorveglianza per la casa o coloro che trovano e tagliano i cavi delle telecamere per farle girare a vuoto.

specializzazioni: *scassinare serrature, avviare auto senza chiavi, videosorveglianza, microspie, intercettazioni, etc...*

sopravvivenza

INFLUENZA: percezione, agilità

> Valeria vide Alex uscire dal sottobosco, allacciandosi i calzoni. Gli si avvicinò con un'espressione preoccupata "Dove cazzo sei andato?" Lui la osservò perplessa "Al bagno, mademoiselle." la informò sorridendo. La mano di lei lo centrò in viso con uno schiocco. "Maledetto coglione." si affacciò dal punto in cui era ricomparso, una scia di arbusti e rami spezzati si stendeva dove lui si era fatto strada. "Noi siamo inseguiti e tu lasci un fottuto segnale in bella vista. Raccogliete le vostre cose, dobbiamo tornare indietro e passare il Corno da Nord." vide la delusione e la stanchezza sulle facce del gruppo. Il sentiero che stavano percorrendo era certamente più semplice. "Ringraziate questa testa di cazzo." rimbrottò.

Sopravvivenza rappresenta l'insieme di tutte le conoscenze necessarie a mantenersi in vita in un ambiente selvaggio: cacciare, trovare rifugio, orientarsi e seguire e nascondere le tracce sono tutte attività che ricadono sotto questa abilità.

specializzazioni: *boschi, bassifondi urbani, deserto, seguire tracce, trovare cibo, trovare rifugio, etc...*

sorveglianza

INFLUENZA: percezione, prontezza

> La guardià scaricò la vescica in un cespuglio, quindi tornò nel gabbiotto e guardò sconsolato l'orologio appeso alla parete. Erano solo le due, lo attendevano altre quattro ore di monta, come minimo. Giocò per un po' con le telecamere settando la visione notturna. Sugli schermi non comparse nulla di strano, gli unici abitanti della zona sembravano lui e un grosso cane che stava costeggiando il muro di nord ovest. Qualche minuto dopo arrivò dalle sue parti e la guardia gli si avvicinò gettandogli gli avanzi della sua cena. Il cane li divorò leccandosi i baffi e gli si avvicinò scodinzolando. Sentì troppo tardi il rumore soffocato di una pistola a dardi: cadde a terra immobilizzato giusto in tempo per vedere il cane sollevarsi su due zampe e prendere sembianze umane. "Cazzo, il signor Zannoni non sarà affatto contento. Mi dice sempre di rimanere chiuso nel gabbiotto e di non fare altro che chiamare rinforzi, qualunque cosa succeda." pensò prima di perdere coscienza.

Sorveglianza indica la capacità del personaggio di tenere sotto controllo l'area circostante. Tipici utilizzi sono cercare di vedere persone nascoste, evitare di essere sorpresi dalle imboscate ed udire rumori leggeri.

specializzazioni: *osservare, ascoltare, montare la guardia, etc...*

spionaggio

INFLUENZA: agilità, percezione

> Vide l'uomo con il cappello bianco e nero della Virtus entrare nel bagno e qualche minuto più tardi Fabrizio lo raggiunse. I pisciatoi erano vuoti e ne occupò uno, canticchiando Certe notti di Luciano Ligabue. Avevano scelto appositamente una canzone vecchia di un paio di secoli per l'aggancio per evitare problemi. L'uomo uscì da uno dei bagni e si lavò le mani, appoggiando il cellulare di fianco al lavandino. La stanza era vuota ad esclusione di loro due. Mentre il suo contatto usciva Fabrizio si allacciò i pantaloni e avvicinandosi al lavello recuperò il cellulare mentre il suo aveva iniziato a squillare. Uscì in fretta e afferrò il contatto per un braccio. "Ha dimenticato il telefono" disse porgendogli il proprio, la chiamata ancora in attesa. L'altro ringraziò e uscì. Fabrizio si rimise seduto e finì la sua birra prima di risalire in macchina e fare rapporto "Il coniglio è scappato" disse mentre metteva in moto.

Spionaggio rappresenta il bagaglio di conoscenze di una classica spia: inviare ed intercettare messaggi segreti, intercettazioni telefoniche, pedinamenti ed appostamenti. Fornisce anche le competenze per compiere tortura su un'altra persona ed i metodi per resistere ad un interrogatorio con questi metodi.

specializzazioni: *crittografia, pedinamenti, intercettazioni, appostamenti, etc...*

tattica

INFLUENZA: mente, prontezza

> "Ragazzi" attaccò il tenente colonnello Lodecz "in questo incrocio abbiamo due nuclei di Vis sotto il nostro controllo, qui e qui" indicò due punti sulla mappa. "Valeria, Sabrina, vorrei che creaste una pozza magica di fronte a questi due palazzi, dovrebbe essere sufficiente ad attirare l'Incubo, preparatevi soltanto a prosciugarla appena sarà entrato nella trappola." Fissò il resto del gruppo. "loro vi daranno supporto dall'altro, mi aspetto che gli scarichiate addosso tutto quello che avete, nel pomeriggio incontratevi e decidete una strategia di attacco che stia in piedi." Si sollevò dal tavolo accennando con la testa all'uomo seduto in fondo alla sala. "Non dovrebbero aver bisogno di lei, Giunco, però essere in compagnia di un legato potrebbe essere un'esperienza utile. Vorrei che partecipassi comunque all'azione e li guidassi nella preparazione, oggi pomeriggio." L'uomo si chinò in avanti, i capelli scuri e untuosi che gli ricadevano sugli occhi, le labbra che si intravedevano, sorridenti. Dal fondo della sala salì una voce acuta, quasi femminile e con un tono perfido "Se mi permettete di finirlo ci sto". Lodecz scosse la testa, sconsolato.

Tattica rappresenta la capacità strategica del personaggio. Ideare strategie a lungo termine, valutare il pericolo di imboscata, i migliori posti dal quale tenderne una ed elaborare le strategie di combattimento sono tipici utilizzi di questa abilità.

specializzazioni: *imboscate, strategia bellica, guerriglia, scacchi, etc...*

tossicologia

INFLUENZA: mente, percezione

> Melissa si trascinava da un po' nel piccolo bosco dietro la tenuta dei Missiroli. L'avevano lasciata lì dopo che il loro agente infiltrato l'aveva stesa con un proiettile a bruciapelo al torace e un dardo di Stella nera che le aveva causato oltre venti minuti di morte apparente. Adesso doveva riprendersi il più rapidamente possibile, sovrastando la sensazione di torpore che ancora le tiranneggiava i muscoli dalla testa ai piedi. Si guardò intorno e individuò una pianta di biancospino e della salvia: ne strappò qualche pistillo e qualche foglia, quindi estrasse a fatica una boccetta dal suo kit. Mescolò il preparato, facendo attenzione alla proporzione tra gli ingredienti. Poco più tardi la ingerì, sentendo una specie di fucilata al cuore. Scattò in piedi quasi presa dal panico, tossendo all'impazzata. "Troppa salvia, porca troia." sapeva che la nausea sarebbe sparita nel giro di qualche minuto: accese il segnalatore e si controllò la ferita al torace. "Niente di grave, grazie a dio.". Si incamminò.

Tossicologia permette al personaggio di preparare medicinali, tonici e tossine di vario genere, come anche di riconoscerne e contrastarne gli effetti.

specializzazioni: *rimedi erboristici, gas tossici, antidoti, serpenti velenosi, etc...*

tradizioni magiche

INFLUENZA: mente occulto

Tradizioni magiche rappresenta la conoscenza di usi, costumi e capacità dei maghi. Permette di riconoscere quale forma magica abbia generato un certo effetto oppure quale demone stia per essere evocato a partire dalle parole di un cantico.

specializzazioni: *demonologia, cabala, una certa forma magica, un paese o una tradizione di origine (magia orientale, voodoo), etc...*

umanistica

INFLUENZA: mente, spirito

Umanistica rappresenta l'insieme delle conoscenze di letteratura, storia e filosofia.

specializzazioni: *storia antica, letteratura araba, storia moderna, cultura giapponese, etc...*

abilità	caratteristiche	abilità	caratteristiche
ammaestrare	spirito, carisma	armi bianche	agilità, corpo
armi da fuoco	percezione, prontezza	armi da tiro	agilità, prontezza
artigianato	spirito, percezione	arti marziali	corpo, prontezza
atletica	corpo, agilità	autocontrollo	spirito, carisma
bassifondi	carisma, mente	cavalcare	agilità, carisma
creature	mente, occulto	danza	agilità, percezione
diplomazia	carisma, mente	empatia	spirito, percezione
esplosivi	agilità, percezione	finanza	mente, carisma
forme magiche	mente, occulto	furtività	agilità, percezione
giornalismo	carisma, mente	guida auto	percezione, prontezza
guida eliveicoli	percezione, prontezza	guida moto	percezione, prontezza
impianti	mente, occulto	informatica	mente, percezione
ingegneria	mente, percezione	intimorire	spirito, carisma
investigare	mente, percezione	leadership	spirito, carisma
legge	mente, carisma	leggende	mente,occulto
lestezza	agilità, percezione	lotta	corpo, prontezza
manovra	agilità, prontezza	medicina	mente, agilità
mente robusta	spirito, occulto	mezzi pesanti	percezione, prontezza
musica	spirito, percezione	navigazione	agilità, percezione
percezione magia	spirito, occulto	persuasione	carisma, spirito
politica	carisma, spirito	rapidità	percezione, prontezza
recitazione	percezione, carisma	resistenza	corpo, prontezza
resistenza alla magia	spirito, occulto	scienze	mente, spirito
seduzione	percezione, carisma	sicurezza	mente, percezione
sopravvivenza	percezione, agilità	sorveglianza	percezione, prontezza
spionaggio	agilità, percezione	tattica	mente, prontezza
tossicologia	mente, percezione	tradizioni magiche	mente occulto
umanistica	mente, spirito		

AGILITÀ: armi bianche, armi da tiro, atletica, cavalcare, danza, esplosivi, furtività, lestezza, manovra, medicina, navigazione, sopravvivenza, spionaggio

CARISMA: ammaestrare, autocontrollo, bassifondi, cavalcare, diplomazia, giornalismo, finanza, intimorire, leadership, legge, persuasione, politica, recitazione, seduzione,

MENTE: bassifondi, creature, diplomazia, giornalismo, finanza, impianti, informatica, ingegneria, investigare, legge, leggende, medicina, scienze, tattica, tossicologia, tradizioni magiche, umanistiche, forme magiche

CORPO: armi bianche, arti marziali, atletica, lotta, resistenza

SPIRITO: ammaestrare, artigianato, empatia, intimorire, leadership, mente robusta, musica, percezione magia, persuasione, politica, res. alla magia, scienze,

PERCEZIONE: armi da fuoco, artigianato, danza, empatia, esplosivi, guida auto, guida eliveicoli, guida moto, furtività, informatica, ingegneria, investigare, lestezza, mezzi pesanti, musica, navigazione, rapidità, recitazione, seduzione, sopravvivenza, sicurezza, sorveglianza, spionaggio, tossicologia

PRONTEZZA: armi da fuoco, armi da tiro

I Tratti

acrobata

COSTO: 2

Grazie al suo innato senso dell'equilibrio e molto allenamento, le acrobazie gli risultano naturali, ottenendo un bonus di +2 a tutti i tiri per compiere acrobazie di ogni genere.

adrenalina

COSTO: 2

Un personaggio con adrenalina è in grado, nelle condizioni ottimali, di dare il meglio di sè, dando fondo a riserve normalmente inaccessibili. Sotto condizioni di stress è possibile entrare in questa sorta di frenesia, durante la quale si ha un bonus di +2 a tutte le azioni fisiche. Questa condizionedura qualche turno, a discrezione del narratore, oppure fintanto che la crisi non è risolta. Una volta terminata la frenesia, si subisce un punto di danno, avendo portato il corpo oltre i suoi limiti.

affinità animale

COSTO: 2

Gli animali sono sempre tendenzialmente tranquilli in presenza del personaggio, a meno che questo non li attacchi. Anche in caso di attacco preferiranno allontanarsi piuttosto che combatterlo. Animali addomesticati obbediranno con maggior prontezza ed affidabilità ai suoi comandi. Questo tratto può influenzare anche creature magiche a patto che abbiano una forte componente animale.

amante

COSTO: 2

Le arti amatorie del personaggio sono memorabili, tutti i suoi amanti precedenti ne sono rimasti affascinati e desiderano un'altra occasione di sperimentarle.

ambidestro

COSTO: 3

Normalmente cercare di compiere un'azione con la mano secondaria comporta un malus di -3. Chi possiede il tratto ambidestro non ha una mano secondaria e non riceve quindi penalizzazioni.

amico delle fate

COSTO: 3

Il piccolo popolo ha per qualche motivo preso in simpatia il personaggio, evitando di danneggiarlo e cercando talvolta (a modo loro) di aiutarlo. Inoltre non provano paura nei suoi confronti, e sono quindi

molto più disponibili a manifestarsi. Approfittarsi di questo dono per danneggiare o per maltrattare i membri del piccolo popolo porterà rapidamente ad una caduta dalla grazia della persona in questione. Alcuni fatati si permettono anche di proporre scambi o chiedere aiuti.

anima potente

COSTO: 4

Grazie al potere della sua anima la potenza magica del personaggio viene aumentata di un punto.

apprendista

COSTO: 2 O 4

Il personaggio ha un giovane che lo segue per imparare da lui il suo mestiere. In cambio dell'esperienza fornirà al personaggio aiuto e supporto. Apprendista a 2 rappresenta un ragazzo alle primissime armi, di poco aiuto se non per fornire un paio di mani in più. Apprendista a 4 rappresenta invece una persona già più esperta, che può rendersi utile in varie situazioni e sostituirsi per intero al personaggio per le azioni più semplici.

aspetto

COSTO: VARIABILE, DI BASE A 2

Aspetto rappresenta la bellezza esteriore del personaggio. A 2 si è una persona assolutamente ordinaria, con 3 si è di bell'aspetto e con 1 si è bruttini. A 4 si può posare come modelli, mentre con 0 si è ripugnanti. A 5 si è eccezionalmente belli, delle star che possono diventare ricche solo grazie al proprio aspetto.

combattente aggressivo

COSTO: 3

Il personaggio combatte come una furia, ottenendo un bonus di 3 all'iniziativa di tutte le azioni d'attacco. Questo significa che in generale il personaggio è in grado di fare quasi un attacco in più per turno oltre a quelli dati dal suo livello di abilità.

compagno animale

COSTO: 2 O 4

Il personaggio ha un animale che lo accompagna, aiutandolo e obbedendo ai suoi ordini. Il tratto a 4 permette di scegliere fra un branco di animali invece di un singolo oppure un animale alpha invece di uno standard (tipicamente un neo-lupo, ma non solo).

competitivo

COSTO: 2

Il personaggio dà il meglio di se quando compete, e quindi riceve un bonus di +1 ogni volta stia facendo una gara di qualche tipo con qualcuno (braccio di ferro, corsa, gara con le macchine, . . .).

comunicazione segreta

COSTO: 2

Comunicazione segreta rappresenta una maniera di comunicare che i non iniziati non sono in grado di comprendere. Il tipo di comunicazione segreta posseduto deve essere specificato in fase di creazione, e può essere acquistato più volte per vari tipi di comunicazione. Esempi di comunicazioni segrete sono lingue inventate, codici gestuali (simili alla lingua dei muti) oppure codici particolari di simboli, colori, etc. . .

concentrato

COSTO: 1

A meno che non sia vittima di atti violenti il personaggio è in grado di mantenere la concentrazione su ciò che stà facendo indipendentemente dai disturbi esterni. Questo non copre da azioni esterne come ad esempio un'intimidazione, ma solo da disturbi ambientali.

conti nascosti

COSTO: 3

Le finanze del personaggio si trovano in conti nascosti in paradisi fiscali, non facilmente identificabili tramite investigazione e praticamente impossibili da ricondurre a lui.

cosmopolita

COSTO: 3

Il personaggio ha viaggiato in lungo e in largo per l'impero ed ha conosciuto persone di tutte le estrazioni sociali e di tutte le etnie, assorbendone come una spugna tradizioni ed usanze. È quindi diventato in grado di integrarsi rapidamente in una zona, acquisendone rapidamente la cadenza, il dialetto, le usanze ed il modo di vestire. Questo lo rende normalmente ben accetto in tutte le comunità, anche diverse da quella di origine, e gli fornisce un bonus di +2 per camuffarsi come originario da una comunità o un'etnia differente dalla propria.

determinato

COSTO: 2

Una volta che ha deciso il proprio scopo, il personaggio è inamovibile. Tentare di distoglierlo tramite persuasione, intimidimenti o seduzioni risulta particolarmente difficile (ha un bonus di +2 a tutti i tiri per resistere).

difesa solida

COSTO: 3

Il personaggio riceve un bonus di +3 a tutti i tiri di manovra a scopo di difesa, come schivare, allontanarsi da un avversario in corpo a corpo, etc...

elegante

COSTO: 1

Non importa la situazione, l'aspetto del personaggio risultarà sempre gradevole ed in qualche modo elegante. Anche coperto di sporco dopo un combattimento, riesce in qualche modo ad essere sporco in modo sexy.

espositore

COSTO: 1

Il personaggio è molto portato per l'insegnamento e la spiegazione. Ha una buona proprietà di linguaggio ed un'ottima capacità espositiva, e riesce a tenere la platea interessanta quando espone un argomento. Ottiene un bonus di +2 per far comprendere ad un ascoltatore il suo punto di vista, o insegnarli qualcosa.

faccia da poker

COSTO: 1

Il viso del personaggio è in grado di mascherare perfettamente le sue intenzioni, fornendo un malus di -1 a tutti i tiri per capire le sue intenzioni

fama

COSTO: 3

Il personaggio è famoso nel grande pubblico: potrebbe essere un attore televisivo, un famoso sportivo, un politico di spicco o un personaggio del gossip mondano. In ogni caso viene generalmente riconosciuto con facilità dalla gente che, salvo rari casi, si rivela ben disposta nei suoi confronti e cerca di compiacerlo ed aiutarlo.

fascino

COSTO: 2

Il personaggio ha un fascino naturale che lo rende attraente agli occhi delle altre persone, fornendogli un bonus di +2 a tutti i tiri sociali per fare una buona impressione, persuadere, intrattenere o sedurre.

fortunato

COSTO: 3

Una volta per sessione il personaggio può chiedere di tirare nuovamente un tiro fallito, tenendo il migliore dei due.

forza dell'ordine

COSTO: 3

Questo tratto rappresenta l'appartenenza ad una qualche forza dell'ordine riconosciuta: ASI, NOAM, Grifoni o qualche arma consolare. Questo permette al personaggio di sfoderare il distintivo per ottenere favori o fare pressioni sul prossimo. Mostrare il distintivo nei posti sbagliati, come in mezzo ad un covo di mafiosi, può comportare dei seri rischi.

guarigione rapida

COSTO: 3 O 5

Il personaggio recupera fatica e danni ad un ritmo superiore a quello delle persone normali. Con il tratto a 3 il ritmo di recupero è due volte quello di una persona normale (un danno ogni dodici ore), mentre il tratto a 5 rende il recupero tre volte piùrapido rispetto al normale (un danno ogni otto ore)

gigante

COSTO: 3

Il personaggio raggiunge e supera i due metri di altezza, con un larghezza proporzionata. Questo tratto fornisce un valore di taglia pari a +1.

La taglia dona notevoli vantaggi, fra cui bonus in lotta, aumento di resistenza ai danni ed alle tossine.

guidatore provetto

COSTO: 2

Il personaggio si trova a suo agio su qualsiasi mezzo di trasporto, terrestre, aereo o marittimo, ed ottiene un bonus di +2 per tutti i tiri di guida. È anche in grado di intuire rapidamente il funzionamento di mezzi sconosciuti.

gusto artistico

COSTO: 1

Grazie ad anni passati ad esercitare l'arte e studiare i maestri, il personaggio ha sviluppato un intenso senso della bellezza artistica, ed ottiene un bonus di +1 a tutte le azioni che riguardino l'arte.

iaijutsu - estrazione fulminea

COSTO: 3

Il personaggio è in grado di fare un'estrazione fulminea delle sue armi, sia da corpo a corpo che da fuoco, senza bisogno di spendere un'azione prima di usarle.

immortale

COSTO: 4

Come i migliori protagonisti delle storie, il personaggio non muore veramente fintanto che non gli viene sferrato un colpo di grazia e ne viene confermata la morte. In sostanza, il personaggio supera automaticamente tutti i tiri contro morte. Questo tratto non protegge da colpi di grazia o altre situazioni che provocano automaticamente la morte del personaggio, e si subiscono le conseguenze dell'aver effettuato il tiro contro morte, come le penalità a lungo termine alle azioni.

immunità legale

COSTO: 3

Grazie a relazioni di amicizia, affari o parentela, il personaggio viene raramente punito per le sue malefatte (almeno quelle meno gravi), cavandosela di solito con un semplice ammonimento.

impianti

COSTO: DA 1 IN SU

Gli impianti sono le modifiche biologiche o elettroniche al corpo umano. Possono andare dai capelli di un colore innaturale a degli occhi elettronici che permettono di vedere meglio ad intere parti del corpo bioniche. Per dettagli su quali impianti siano disponibili, vedere la sezione 10 a pagina 164.

inamovibile

COSTO: 2

Il personaggio possiede un eccezionale senso dell'equilibrio ed una grande stabilità. Ottiene un bonus di +4 per evitare di perdere l'equilibrio, scivolare, essere atterrato o scagliato.

incassatore

COSTO: 3 O 5

Tutti i danni subiti dal personaggio vengono ridotti di 1, grazie alla sua pellaccia dura ed all'abitudine di prendere colpi violenti. Se acquistato a 5, il danno viene ridotto di 2.

influenze

COSTO: VARIABILE, LA PRIMA DI BASE A 2

Le influenze rappresentano quanto il personaggio èrilevante in un certo contesto sociale. Ogni personaggio parte di base con un'influenza a 2 che rappresenta il proprio ambiente di lavoro. Al crescere del valore di influenza si acquista importanza, fino a poter essere un dirigente a 5.

un'elenco non esaustivo di possibili influenze da acquistare è il seguente.

AZIENDA: l'azienda o la corporazione per cui lavora il personaggio

BASSIFONDI: gli slum e le zone povere e disagiate, piccoli criminali

MALAVITA: criminalità organizzata, mafia

SHOWBUSINESS: mondo dello spettacolo, sia manager che personaggi famosi

MEZZI INFORMAZIONE: giornali, radio, giornali e siti di informazione

ASI: vari corpi della ASI (l'arma unificata di sicurezza interna)

NOAM: nucleo operativo antimagia, arma di controllo di maghi e creatura magiche

NMS: nucleo mobile di sbarramento, arma di controllo dei confini

NMOP: nucleo di mantenimento dell'ordine pubblico, servizi segreti

AMM: arma marittima mediterranea, la marina militare che tiene sotto controllo il mediterraneo

POLITICA: politici di spicco e burocrati importanti per il funzionamento delle cose

FINANZA: economi, banchieri, finanziatori

ARISTOI: membri di una famiglia Aristoi.

ACCADEMIA: professori, scienziati, luminari e studenti universitari

SPORT: allenatori e sportivi professionisti

CITTÀ LIBERE: cittadini influenti in una certa città libera (colonia)

INTERNET: blogger, hacker, gestori di siti importanti

RELIGIONE: figure di spicco di una certa religione, dai più bassi sacerdoti alle altre grarchie

CONGREGA MAGICA: persone influenti all'interno di una grossa congrega magica

SISTEMA LEGALE: giudici, avvocati, pubblici ministeri e burocrati del sistema legale

SANITÀ: medici, infermieri, chirurghi ed amministrazione degli ospedali

CORPI MERCENARI: soldati, capitani ed altri membri delle varie forze armate private

ARTI MARZIALI: si conoscono membri influenti delle scuole di arti marziali magiche

PICCOLO POPOLO: si conoscono membri influenti del piccolo popolo

intuizione

COSTO: 3

Il personaggio riesce ad avere delle brevi intuizioni di ciò che stà succedendo o che stà per avvenire. Queste intuizioni si mostrano in forma di percezione fisica di qualche tipo, come una specie di sesto senso, e non di immagini precise. L'effetto è tanto più intenso tanto più gli eventi toccano la sfera personale ed emotiva del personaggio, come sentire che qualcosa di brutto stà accadendo ad un parente o ad un amico. Per avere l'intuizione il narratore può richiedere un tiro di occulto + empatia

licenza

COSTO: 3

Il personaggio ha un'autorizzazione per svolgere un'attività particolare. È possibile possedere una licenza medica o veterinaria, come una di tipo legale per svolgere l'attività di avvocato o quant'altro. Comprende anche il porto d'armi. Il tratto può essere acquistato più volte per ottenere licenze differenti.

maestro d'armi

COSTO: 3

Il personaggio si trova perfettamente a suo agio con ogni tipo di arma, anche sconosciuta. Questo gli fornisce un bonus di +1 sull'uso di tutte le armi (ma non per il corpo a corpo), ed annulla ogni malus per l'utilizzo di armi improvvisate.

magia concettuale

COSTO: 3

Il personaggio ha una modalità preferita di uso della magia, ad esempio tutte magie legate alla manipolazione di un elemento naturale. Quando compie magie di questo tipo ottiene un bonus di +3 al tiro, mentre subisce un malus di -3 quando compie magie di tipo diverso (con gradazioni intermedie a discrezione del narratore).

magia feticista

COSTO: 3

Per compiere le sue magie il mago necessita di una condizione particolare: deve agitare una bacchetta magica, deve trovarsi a contatto con uno specchio d'acqua o deve essere una notte di luna piena.

In generale questo comporta un bonus di +3 quando il vincolo si realizza ed un malus di -3 quando questo non avviene. Questo tratto può essere modulato a seconda dei casi: ad esempio una magia fortemente legata alla luna avrà un bonus/malus variabile con continuità a seconda della fase lunare, andando dal massimo di +3 per le notti di luna piena, o per le fasi di luna calante o crescente fino ad un -3 in luna nuova.

magia formale

COSTO: 3

Il mago si trova a suo agio a lanciare magie solo quando queste sono canonicizzate in forma di rituali, con parole, gesti e simboli precisi. Quando può lanciare una magia in questa forma ottiene un bonus di +3 al tiro, altrimenti subisce un malus di -3.

magia delicata

COSTO: 4

Il mago è particolarmente abile ad aprire il velo senza sconvolgere i dintorni. Tutti i tiri per percepire la sua magia subiscono un malus di -4.

mago abituale

COSTO: 3 O 5

Il personaggio è un mago con una certa esperienza ed è abituato ad usare la magia con molta frequenza. Dopo l'apertura alla magia i primi 5 turni non si ha nessun costo (i primi 10 nel caso si possieda il tratto a 5).

memoria visiva

COSTO: 2

Chi possiede questo vantaggio è in grado di ricordare meglio ciò che vede, riportandolo alla mente con facilità. Questo si traduce in un bonus di +2 su tutti i tiri di memoria legata alla vista

nomen omen

COSTO: 5

Il personaggio inizia ad avere una leggenda intorno a sè, che prende spunto da un titolo onorifico ed un'idea diffusa delle sue capacità. Questo gli fornisce un bonus di +3 a tutte le attività legate a quel titolo.

Ad esempio un personaggio con il titolo di "dio del lampo" potrebbe aver guadagnato quel titolo grazie alla sua rapidità, ed ottenere quindi un bonus di +3 a tutti i tiri che riguardino iniziativa, rapidità, corsa, etc...

orientamento animale

COSTO: 2

Anche senza bussola o GPS terrestre il personaggio è ingrado di orientarsi senza troppe difficoltà, distinguendo intuitivamente la direzione del nord e ricordando senza troppi problemi il percorso fatto. Ottiene un +2 a tutti i tiri legati all'orientamento, ricordarsi un percorso o trovare la strada in ambienti naturali.

patrono

COSTO: 3 O 5

Il personaggio ha un personaggio di una discreta influenza che lo aiuta e protegge. Se il tratto è posseduto a 2, rappresenta una persona di influenza locale, mentre a 4 rappresenta un nome noto un po' ovunque nell'impero.

pronto al pericolo

COSTO: 3

Il personaggio è sempre involontariamente all'erta, arrivando a sviluppare un sesto senso per gli agguati. Questo gli fornisce un bonus di +5 contro tutti i tiri di sorpresa.

resistente ai veleni

COSTO: 3

Il personaggio è stato esposto ad un gran numero di tossine, sia per incidente che per scelta. Questo gli fornisce una certa resistenza a tutti i tiri contro intossicazioni ed avvelenamenti vari, in forma di un bonus di +5.

ricchezza

COSTO: VARIABILE, DI BASE A 2

Ricchezza rappresenta il livello di ingresso economico mensile in mano al personaggio. Può provenire da una rendita oppure dall'onesto lavoro, e determina cosa il personaggio sia in grado di comprare e con che tranquillità. Ricchezza 2 rappresenta una persona della borghesia media, ricchezza 1 qualcuno che ha difficoltà ad arrivare alla fine del mese e 0 un povero (o qualcuno che lavora ma estremamente indebitato). Un valore di 3 rappresenta un benestante, mentre a 4 ed a 5 si parla di ricchi e facoltosi.

rifugio

COSTO: 3

Ha accesso ad un rifugio sicuro dentro la città o nelle immediate vicinanze. Con rifugio sicuro si intende un posto in cui risiedere qualche giorno, che non sia di dominio pubblico e difficilmente riconducibile al personaggio.

sangue di mare

COSTO: 2

Cresciuto in riva la mare, il personaggio è perfettamente a suo agio in acqua ed in barca. Ottiene un bonus di +2 per tutti i tiri di navigazione, orientamento in mare, nuoto ed immersioni.

seconda identità

COSTO: 2

Grazie ad un mancato controllo il personaggio è riuscito a creare una seconda identità, perfettamente regolare, che può usare a propria discrezione. Questo tratto può essere acquisito più volte per ottenere identità aggiuntive.

sensi animali

COSTO: 1

I sensi del personaggio sono sviluppati in modo quasi animale, fornendogli un bonus di +1 a tutti i tiri di percezione che riguardano il percepire suoni, vedere al buio, avvertire il pericolo, ...

sguardo intenso

COSTO: 3

Grazie al suo sguardo magnetico il personaggio riesce a trasmettere più facilmente le proprie intenzioni ed ottenere l'attenzione del prossimo, ottenendo un bonus di +2 a tutti i tiri di persuasione, seduzione, minaccia, etc...

sommelier

COSTO: 1

Il personaggio ha un olfatto sopraffine ed è in grado di percepire e ricoscere con molta semplicità profumi, odori e sapori.

sonno ridotto

COSTO: 2

Mentre una persona normale deve dormire regolarmente 7-8 ore in una notte per essere riposato, il personaggio ha bisogno solo di 3 o 4 ore, e risente poco di una notte di sonno perduta. Riesce inoltre a dormire in condizioni difficili, ad esempio in presenza di rumori e luci, e si sveglia fresco ed attivo fin da subito.

spericolato

COSTO: 2

Abituato al pericolo ed agli sport estremi, il personaggio è un duro a morire: ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri che coinvolgono azioni particolarmente pericolose. Riceve anche la possibilità di modificare

un tiro per sessione senza bisogno di utilizzare un punto scena, pur ottenendone gli stessi benefici.

spietato

COSTO: 3 O 5

Il personaggio è in grado di compiere atti di crudeltà che le persone normali non riuscirebbero mai senza avere gli incubi la notte per gli anni a seguire. Il tratto a 3 riduce di due punti l'orrore subito nell'infliggere violenza, mentre con il tratto a 5 si può fare praticamente qualsiasi cosa senza remore.

spirito dell'eroe

COSTO: 3

In modo simile a spericolato, il personaggio è un eroe nato. Ogni-volta si accinge a compiere un'azione eroica (ovvero stupida e pericolosa, di solito), riceve un bonus di +1 ed un tiro modificato gratuitamente per sessione.

spirito saldo

COSTO: 3

Grazie ai suoi nervi saldi e probabilmente ad altre esperienze che lo hanno fortificato, il personaggio aumenta di uno la sua soglia di tolleranza all'orrore e riceve un bonus di +3 a tutti i tiri di autocontrollo su paura ed orrore.

status

COSTO: VARIABILE, DI BASE A 2

Lo status indica la posizione del personaggio nella scala sociale imperiale. Non si tratta di semplici denominazioni, ma di veri e propri stati legali con diritti e doveri connessi.

0 non cittadino (o paria)
1 libero (cittadino in probazione) o minorenne
2 cives
3 probatus (cittadino meritevole)
4 relative Aristoi (Aristoi cadetti)
5 pares Aristoi
6 primes Aristoi (famiglie maggiori)
7 princeps (asse ereditario imperiale)

stomaco di ferro

COSTO: 2

il personaggio è in grado di mangiare qualsiasi cosa vagamente commestibile senza problemi né di disgusto né di digestione, potendo vivere senza problemi di cose che farebbero morire gli altri di fame

o malattia. Non protegge da piante o cibi velenosi, ne permette di nutrirsi con cose palesemente non nutrienti (come il legno).

stuntman

COSTO: 2

Abituato alle acrobazie spericolate e spettacolari, il personaggio non riceve danni quando riesce in un tiro di acrobazia, anche in condizioni pericolose, ed ha un bonus di +1 per tutti questi tiri.

talento

COSTO: 5

Il personaggio è particolarmente portato per una certa attività in modo quasi innaturale. Questo fornisce al personaggio un punto scena gratuito per sessione nell'uso dell'abilità scelta come talento.

temprato dal clima

COSTO: 1

Grazie all'abitudine ai climi più estremi, il personaggio non subisce le conseguenze negative dei climi sgradevoli.

tesoro

COSTO: VARIABILE

Il personaggio possiede un oggetto di grande valore economico, magico, tecnologico o politico. Quale sia la natura di questo tesoro và discusso con il narratore. È possibile acquistare questo tratto più volte per possedere vari oggetti.

tiratore scelto

COSTO: 2

Il personaggio è stato addestrato all'uso delle armi da fuoco, in particolare è un esperto nel colpire con precisione il bersaglio. Quando dichiara un'azione rallentata (quindi con velocità -5) con un'arma da fuoco il bonus non sarà di +3 ma di +5.

tradizioni straniere

COSTO: 2

Il personaggio conosce lungua, usi e costumi di paesi diversi dal suo. Ad esempio un cittadino imperiale potrebbe imparare lo spagnolo per girare i regni del centro della penisola iberica

veloce

COSTO: 3

Il personaggio è particolarmente veloce di piedi ed ottiene un bonus di +5 a tutte le azioni di movimento.

vera fede

COSTO: 4

La fede incrollabile e profonda del personaggio ha un effetto tangibile. Le creature magiche sensibili alla religione, come il piccolo popolo, cercano di stargli alla larga, e gli risulta possibile compiere riti sacri come l'esorcismo per allontanare i demoni. Fornisce inoltre una protezione dalla magia, redendo più difficile per il mago influenzarlo, fornendogli un bonus di +3 alla resistenza magica. Quale sia la fede in questione è poco rilevante, a patto che sia una religione esistente e non una inventata di sana pianta. Cristianesimo, ebraismo, fede mussulmana, divinità greche o egizie, è esattamente lo stesso.

via magica

COSTO: 5

Questo tratto permette di usare una delle tre vie magiche, a scelta fra Fame, Forza e Fede.

visione notturna

COSTO: 2

Anche in condizioni di penombra profonda il personaggio riesce a distinguere tranquillamente quello che lo circonda.

viso comune

COSTO: 2

Il personaggio ha una faccia molto comune, anonima, e tende a non rimanere impresso, rendendo difficile riconoscerlo dopo un incotro casuale. Per quanto sia raro, è possibile possedere questo tratto anche in congiunzione ad un aspetto differente dalla media.

zibaldone

COSTO: 3

Il personaggio ha un'innata curiosità per tutti gli ambiti della conoscenza ed ha una conoscenza enorme di un gran numero di fatti e fattoidi assortiti. Oltre che fornire diversi spunti di conversazione e permettergli di intrattenere una conversazione su qualsiasi argomento, esiste una piccola probabilità che sia a conoscenza di fatti rilevanti alla situazione indipendentemente dalle altre abilità possedute. Potrebbe ad esempio intuire il punto debole di un incubo ricordando delle storie di folklore locale senza bisogno di possedere l'abilità creature, leggende o tradizioni magiche.

tratto	costo	tratto	costo
acrobata	2	adrenalina	2
affinità animale	2	amante	2
ambidestro	3	amico delle fate	3
anima potente	4	apprendista	2 o 4
Aristoi	4 o 5	aspetto	variabile
combattente aggressivo	3	compagno animale	2 o 4
competitivo	2	comunicazione segreta	2
concentrato	1	conti nascosti	3
cosmopolita	3	determinato	2
difesa solida	3	elegante	1
espositore	1	faccia da poker	1
fama	3	fascino	2
fortunato	3	forza dell'ordine	3
guarigione rapida	3 o 5	gigante	3
guidatore provetto	2	gusto artistico	1
estrazione fulminea	3	immortale	4
immunità legale	3	impianti	variabile
inamovibile	2	incassatore	3 o 5
influenze	variabile	intuizione	3
licenza	3	maestro d'armi	3
magia concettuale	3	magia feticista	3
magia formale	3	mago abituale	3 o 5
memoria visiva	2	nomen omen	5
orientamento animale	2	patrono	3 o 5
pronto al pericolo	3	resistente ai veleni	3
ricchezza	variabile	rifugio	3
sangue di mare	2	seconda identità	2
sensi animali	1	sguardo intenso	3
sommelier	1	sonno ridotto	2
spericolato	2	spietato	3 o 5
spirito dell'eroe	3	spirito saldo	3
status	variabile	stomaco di ferro	2
stuntman	2	talento	5
temprato dal clima	1	tesoro	da 1 a 5
tiratore scelto	2	tradizioni straniere	2
veloce	3	vera fede	4
via magica	5	visione notturna	2
viso comune	2	zibaldone	3

I Difetti

I difetti di un personaggio rappresentano l'insieme dei suoi difetti, le sue manie e tutte le cose che in poche parole lo rendono umano. In fase di creazione è necessario scegliere almeno due difetti, ma nulla impedisce di prenderne anche di più se si desidera.

Per quanto possa sembrare strano, i difetti di un personaggio sono una delle cose che gli dona maggior spessore insieme al suo grande obiettivo nella vita, e spesso molte interpretazioni eccezionali si basano solo sui difetti del personaggio interpretato.

Questa lista, per quanto solitamente sufficiente, è soltanto una proposta: sentitevi liberi di estendarla a vostro piacimento con quelli che trovate essere i difetti più appropriati al vostro personaggio.

Alcuni difetti, come *depresso*, sono in realtà poco appropriati ad un personaggio giocante, che dovrebbe essere una figura attiva nella storia, e sono pensati più che altro per descrivere personaggi non giocanti. L'acquisto di questo genere di difetti andrebbe discusso con il narratore per decidere se può essere appropriato alla storia in corso.

Ricordate inoltre che queste non sono semplici descrizioni, ma veri e propri difetti. Il difetto *tabagista* non rappresenta qualcuno a cui piace fumare, ma che porta questa cosa all'estremo: fuma una sigaretta dopo l'altra, anche in luoghi in cui non potrebbe fumare, diventa nervoso e poi violento se gli viene impedito di fumare, ha la voce arrochita e piena di catarro per il troppo fumo.

ACCIDIA: torpore malinconico e l'inerzia nel vivere e compiere il bene

ALCOLISTA: non sa dire di no ad unbicchiere, lo cerca anzi attivamente, risultando sempre in stato di ebrezza.

ALLERGIA: ha un'allergia abbastanza intensa ad un elemento abbastanza comune (uova, glutine, cioccolato, apie e vespe, etc..)

ALLUCINAZIONI: tende a vedere e sentire (od odorare) cose che non sono presenti

AMNESIA: tende a dimenticare le cose, ha dei momenti di indecisione per rispondere a domande banali (dove abiti? conosci questa persona?)

ANALFABETA: ha serie difficoltà a leggere e scrivere

ANIMALE DA FESTA: non riesce a farsi scappare l'occasione di far festa, drogarsi e bere

ARRETRATO: viene dalla periferia delle colonie ed ha la scarsa conoscenza che ha della vita tecnologica Italiana

ASSUEFATTO: ha provato ogni droga e divertimento in commercio, ed è arrivato all'apatia, incapace di provare piacere

AVARIZIA: desiderio irrefrenabile dei beni temporali

AZZARDATO: non riesce a valutare bene il pericolo e si lancia in situazioni troppo pericolose

BABBA: ha enormi difficoltà a parlare Italiano, alienandolo a quasi tutta la popolazione dell'impero a parte coloro che provengono dalla stessa regione.

BALBUZIENTE: ha serie difficoltà a parlare

BISOGNOSO DI CONFERME: necessita che altre persone, possibilmente autorevoli, gli diano la conferma che è una persona di valore, e farebbe di tutto per attirare la loro attenzione ed i loro complimenti. Non sopporta che qualcuno abbia una cattiva opinione di lui.

CAPRO ESPIATORIO: tende ad essere spesso preso come valvola di sfogo dei problemi altrui e colpevolizzato per cose che non ha fatto

BOMBA INTERNA: gli è stata impiantata nel cranio una bomba o del veleno telecomandato (per garantirsi il controllo)

CODARDO: trova difficile reagire in condizioni di pericolo, oppure ha reazioni inappropiate (come urlare quando un mostro lo stà cercando)

CODICE D'ONORE: si sente fortemente obbligato a seguire delle proprie regole d'onore

CREDULONE: tende a credere a tutto quello che gli viene detto (-2 a tutti i tiri per resistere alla persuasione)

CUORE TENERO: non riesce a costringersi a torturare od uccidere un altro essere vivente

CUSTODIA: deve necessariamente prendersi cura di qualcuno che dipende da lui e che non si sente di abbandonare

DEBITO: ha contratto un grosso debito con qualcuno di importante, che sia economico o in termini di favori da ricambiare

DEBOLE: gracile, di costituzione fragile

DEFORME: esteticamente repulsivo, questo gli causa una stigma sociale non banale

DEPRESSO: ha una depressione cronica, è poco motivato a fare e tende a chiudersi in se stesso

DIPENDENZA: ha una dipendenza di cui non riesce a liberarsi (droga, alcolismo, gioco d'azzardo, sesso, etc...)

DISORDINE ALIMENTARE: ha dei problemi con il cibo, anoressia o bulimia, è sempre debole ed emaciato

DISPONIBILE: è molto semplice da sedurre, debole nei confronti del sesso di interesse

DISTRATTO: ha difficoltà a mantenere la concentrazione su quello che stà facendo

DROGATO: è dipendente da una qualche droga, deve farne uso ad intervalli regolari o andrà in crisi d'astinenza.

EDONISTA: mette il proprio piacere prima di ogni cosa, cerca ogni maniera per sperimentare nuovi metodi di appagarsi, fino all'autodistruzione

EMICRANIE: in seguito a stimoli sensoriali troppo intensi è soggetto ad emicranie paralizzanti per almeno un'ora

FACILE ALLA POSSESIONE: il personaggio ha un -2 per tutti i tiri per resistera alla possessione da creature sovrannaturali, in quanto le barriere della sua anima sono particolarmente fragili.

FEDINA PENALE: ha commesso crimini penali in passato ed ha fatto anche della galera

FETISH PERVERSO: ha dei gusti sessuali che le persone normali trovano rivoltanti

FIATO CORTO: l'attività fisica gli fà accumulare rapidamente fatica

FOBICO: ha una paura irrazionale e paralizzante di qualcosa (ragni, insetti, spazi chiusi, folle di persone, malattie, etc...)

GEEK: appassionato in modo morboso di qualcosa (sport, vini, moto d'epoca), non resiste quando gli si presenta un'occasione collegata e non smette mai di parlarne, risultando presto insopportabile

GIOCATORE INCALLITO: non riesce a resistere al fascino di una scommessa, e quando gioca punta pesantemente.

GOLA: abbandono ed esagerazione nei piaceri della tavola

IMBRANATO: con scarsa coordinazione coorporea, tende spesso ad inciampiare o far cadere oggetti

INAPPROPIATO: tende a dire la parola sbagliata al momento sbagliato

INDECISO: non riesce a prendere decisioni senza fare prima lunghe riflessioni

INSICURO: ha paura di prendere decisioni sbagliate, quindi spesso rimane bloccato e non agisce

INSOFFERENTE: ha pochissima pazienza, non riesce a sopportare il benchè minimo fastidio, contrattempo o situazione contraria alle sue aspettative

INVIDIA: tristezza per il bene altrui, percepito come male proprio

IPOCONDRIACO: crede di avere diverse malattie ed ha sempre paura di potersi ammalare per ogni piccola cosa

IRA: irrefrenabile desiderio di vendicare un torto subito

LUSSURIA: desiderio irrefrenabile del piacere sessuale

MAGNETE DI GUAI: tende a trovarsi sempre in situazioni problematiche (pr sua sfortuna, o inattenzione)

MAGNETE MAGICO: la magia tende sempre ad insinuarsi in modi negativi nella vita del personaggio (maghi, maledizioni, creature magiche, abomini, etc...)

MALATICCIO: tende ad ammalarsi molto facilmente

MALATTIA CRONICO: ha una malattia cronica disabilitante

MALEDUCATO: non sà comportarsi con riguardo verso gli altri, finendo sempre per offendere

MARCHIO: sente il bisogno di ottenere riconoscimenti per quello che fà, lascia indizi delle sue azioni

MARCHIO MAGICO: la magia e l'aura del personaggio hanno un tocco ed un aspetto grafico inconfondibili, rendendolo facilmente riconoscibile

MIOPE: con difficoltà visive

MORBOSO: affascinato dal macabro e dal lato oscuro delle cose, dall'aria cupa e deprimente

MUTO: incapace di parlare per deformazione congenita o grave trauma.

NEMICO: una persona ha un odio intenso per il personaggio e farà il possibile per rendergli la vita impossibile

NOSTALGICO: tende sempre a rimpiangere le occasioni perdute, le cose possedute e perse, vive molto male le separazioni e le perdite, anche minime

OBESO: fortemente sovrappeso

OSSESSIVO COMPULSIVO: tende a fissarsi su di un'idea (che ripeterà continuamente) o un compito (pulire la casa diverse volte al giorno, ordinare tutti i libri)

OSSESSIONATO: è innamorato o ammira fortemente una persona, desiderandola solo per se, arrivando a perseguitarla e maltrattarla se non si sente dedicare l'attenzione che desidera.

PACIFISTA: non riesce a convincersi a lottare (fisicamente e psicologicamente), evita sempre lo scontro

PARANOICO: è convinto che qualcuno di potente gli sia ostile e che cerchi di annientarlo, in modo fisico, mentale o sociale (non è detto che abbia poi torto!)

PARIA: socialmente inaccettabile, ad esempio un pedofilo, un barbone o, nelle colonie, qualcuno contrario alle leggi locali

PERSEGUITATO: spiriti e folletti tendono a prendere in antipatia il personaggio e se ne hanno occasione lo perseguitano

PERSONALITÀ MULTIPLA: ha una seconda personalità che lotta per il controllo delle sue azioni (controllata dal narratore, non positiva)

PASSATO OSCURO: qualcosa dal suo passato torna di continuo a perseguitarlo

POCA AUTOSTIMA: non si fida di se stesso, crede di essere una persona di poco valore e con pochi meriti e capacità

POSSEDUTO: uno spirito o un predatore stà cercando di prendere il controllo del personaggio

PRODIGO: sperpera i suoi averi in futilità

RAZZISTA: ritiene la propria etnia superiore a tutte le altre, arrivando ad odiare e disprezzare tutte le altre.

RELAZIONI PERICOLOSE: tende a trovarsi sempre attratto dalla 'persona sbagliata', che sia la femme fatale o l'uomo prevaricatore

RELIGIOSO: essendo fortemente religioso è costretto a seguire le norme di comportamento dettate dalla sua religione.

RETTIFICATO: contro la sua volontà ha ricevuto un chip di modifica della personalità, solitamente per aumentarne l'obbedienza e la fedeltà verso un padrone

RIBELLE: è cronicamente un ribelle, sente il bisogno di opporsi ad ogni forma di autorità

RICERCATO: ricercato dalla polizia, da una corporazione o da una famiglia Aristoi (non necessariamente colpevole)

RIGETTO PSI: gli impianti tendono a funzionare male, sia quelli interni che quelli esterni, limitando la sua interazione con la tecnologia

SACCENTE: adora mettere in mostra la sua conoscenza (anche se non sà nulla) risultando inopportuno e antipatico, si riempe di aneddoti e informazioni superflue solo per poterfare bella figura durante le cene.

SBADATO: non bada all'ambiente circostante, dimentica facilmente le cose da fare o degli oggetti in giro

SEGRETO: esiste un'informazione su di lui che potrebbe distruggerlo se resa nota, rendendolo quindi vittima di facili ricatti da parte di chi la conosce

SEGUACE: incapace di condurre da se la propria vita, cerca sempre un leader carismatico a cui affidarsi

SENZA UMORISMO: non riesce a capire le battute, le interpreta spesso letteralmente o in modo offensivo

SENZA UNA MANO: privo di una mano o di un braccio, molti compiti della vita di tutti i giorni gli creano ostacoli (come aprire una bottiglia d'acqua) se non adeguatamente preparato

SONNO DISTURBATO: spesso non riesce a fare una notte di sonno riposante, portandosi un -1 a tutte le azioni per tutto il giorno

SHOPPING DIPENDENTE: non riesce a resistere ad acquistare le cose che lo colpiscono e lo interessano, anche se inutili.

SONNO PROFONDO: ha difficoltà a svegliarsi e tende a riaddormentarsi spesso

SORDO: con difficoltà uditive

SPAVENTATO DAL DOLORE: non riesce a resistere al dolore, e cerca di evitarlo in tutti i modi. Il solo accenno alla tortura basta a farlo sbiancare.

SPORT ESTREMI: il personaggio ha bisogno della sua dose di adrenalina quotidiana, e non riesce a procurarsela se non mettendosi in situazioni estreme.

SPORTIVO OSSESSIVO: prova piacere a fare sforzo fisico, specialmente sport, e cerca ognipossibile occasione di faticare in modo gratuito, anche a costo della sua salute. Se non riesce neppure a farsi la sua corsa mattutina ha dei sintomi simili a quelli di astinenza dei drogati.

STUPIDO: con handicap mentali, una capacità di pensiero superiore limitato

SUPERBIA: desiderio irrefrenabile di essere superiori agli altri, fino al disprezzo degli ordini e delle leggi

SVENIMENTI: in condizioni di forte stress tende a svenire senza preavviso

TETRAPLEGICO: impossibilitato a muoversi con i propri arti, deve muoversi in sedia a rotelle

TABAGISTA: fuma senza contegno, senza smettere mai, diventa nervoso e violento se gli viene impedito

TIMIDO: fà fatica ad esporsi in contesti sociali che non siano a lui molto familiari

TRAUMA: un evento passato ha lasciato un pesante segno sul personaggio

TROPPO SICURO: non si rende conto di quando dei compiti sono al di sopra delle sue capacità

TRISTE FATO: è destinato ad avere una vita difficile ed infelice (può sfuggire, ma non è semplice)

VANITÀ: cura ossessiva per il proprio aspetto esteriore

VENDUTO: il personaggio è nel libro paga di qualche politico o mafioso, e deve rispondere agli ordini che riceve per evitare ripercussioni sia di carriera che personali (o trasversali)

VIOLENTO: passa troppo facilmente alla violenza fisica

VISCIDO: dall'aspetto e comportamento sgradevole, inquietante

LAVORATORE OSSESSIVO: pensa sempre e solo al lavoro, mettendolo davanti a tutte le altre priorità, che siano la salute o la famiglia

L'Arte Della Guerra

COME SAREBBE UN'AVVENTURA SENZA DEI PERICOLI CHE TENGANO I PERSONAGGI SULLE SPINE, FACENDOLI TEMERE PER LA PROPRIA VITA? Il concetto stesso di avventura è legata a doppio filo con il concetto di pericolo e, soprattutto, di combattimento. Normalmente con combattimento si intendono due bruti che cercano di rompersi la testa a vicenda con mazze da baseball e pistole, ma in realtà quello che segue è valido per ogni situazione concitata e pericolosa.

I due concetti fondanti di questo capitolo sono la fatica, sia mentale che fisica, e l'iniziativa, ovvero la rapidità di reazione del personaggio alle situazioni.

La Fatica

Per rappresentare lo stato di salute del personaggio, si usa il metodo della fatica. Ogni personaggio ha una certa resistenza fisica, che ne indica la capacità di sopportazione allo stress ed alla fatica fisica, ed una mentale, che ne rappresenta invece la capacità di resistere agli spaventi, alla pressione psicologica ed ai traumi. Su ognuna di queste fatiche si può accumulare fatica, a lunga o breve durata a seconda dei casi.

Nel caso della resistenza fisica si parla di fatica e di danni. La fatica si recupera nell'arco di qualche minuto (circa unpunto ogni 10 minuti), mentre i punti di danno si recuperano circa al ritmo di uno al giorno. La resistenza fisica massima è pari a 10+corpo+resistenza. Quando la fatica supera questa soglia, il personaggio sviene, mentre se a superarla sono i danni, si rischia la morte. La fatica non può mai essere inferiore al numero di danni subiti, quindi tendenzialmente i personaggi sverranno prima di morire, a meno che non ricevano un colpo particolarmente violento.

> Carlo, nel bel mezzo di un combattimento, riceve un pugno in pieno viso. Il colpo entra molto bene e provoca 3 punti di fatica e un danno. Dopo la fine del combattimento, nel giro di una mezz'ora i primi due punti di fatica spariscono. L'ultimo però non viene recuperato in quanto ha ancora un punto di danno. Dopo circa una giornata vengono recuperati entrambi.

La resistenza mentale invece, che ha un massimale di 10+spirito+mente robusta, subisce fatica in termini di stress e trauma. Lo stress si recupera al ritmo di circa un punto ogni 8 ore, mentre il trauma al ritmo di circa uno ogni 4 giorni. Quando lo stress supera

la resistenza mentale si ha lo svenimento, mentre se a superarla è il trauma la mente del personaggio si frantuma ed inizia a scendere nei meandri della follia. Come per la fatica ed i danni, lo stress non può mai essere inferiore al punteggio di trauma.

la fatica si recupera con il riposo, ed i tempi di recupero citati sono riferiti alla vita di tutti i giorni. Cure mediche, vacanze e simili possono abbreviare questi tempi.

danni, fatica e critici

La principale fonte di fatica fisica sono sicuramente i danni dovuti alle ferite. I danni, subiti in seguito ad un colpo andato a segno, provocano fatica lieve e grave e, se raggiungono un'entità sufficente, posso provocare danni critici quali ossa rotte o teste sfondate.

Quando si subisce una qualsiasi fonte di danno (per effetto di un colpo andato a segno), questo viene ridotto del valore di assorbimento, pari alla somma di corpo e taglia. Questo valore, diviso per tre (per difetto) rappresenta i danni inflitti dall'attacco, che si vanno a sommare ai danni subiti in precedenza. Oltre ai danni, in conseguenza di un attacco si subiscono un numero di punti di fatica pari al danno.

Nella tabella 1 si possono vedere i risultati in termini di critici dei danni subiti.

L'interpretazione dei critici, sia come effetti che come guarigione, è lasciato principalmente al narratore di volta in volta, secondo il suo giudizio. L'alternativa sarebbe stata per ogni locazione indicare gli effetti di ogni tipo di danno, cose che alla lunga porterebbe il gioco a perdersi lungo strade poco proficue, dove la fantasia di narratore e giocatori possono molto di più con molto meno sforzo.

GRAVITÀ DELLA FERITA IN BASE AL DANNO SUBITO
le ferite da 4 danni sono incapacitanti se colpiscono il cranio. Le ferite da 5 o più danni sono mortali sul cranio e sul torso, e provocano mutilazione sulle altre parti del corpo. In caso di dilaniamento o mutilazione il personaggio può richiedere un tiro di Orrore. La descrizione dei danni si riferisce alle ferite, ma è equivalente per danni da botta o perforazione come effetti.

margine	**danno**	**ferita**	**recupero**
2 o meno	0	graffio	nessuno
3-5	1	ferita lieve	ore
6-8	2	ferita profonda	giorni
9-11	3	ferita grave	settimane
12-14	4	dilaniamento*	mesi
15 +	5+	distruzione*	mai

EFFETTI DEI DANNI CRITICI
Se il colpo è alla testa, il malus si intende a tutte le azioni intraprese dal personaggio per via dello stordimento. Il sanguinamento prosegue fintanto che il personaggio non riceve delle cure appropriate. Se lo porta alla soglia della morte, ogni round richiede un tiro di sopravvivenza. In condizioni di riposo il sanguinamento diventa per minuto invece che per round.

danno	**malus**	**sanguinamento**
1	0	0
2	-3	0
3	-6	1 per turno
4	non utilizzabile	2 per turno
5 +	perdita dell'arto	4 per turno

Nella tabella 1 si può trovare un'indicazione al sanguinamento. Questo rappresenta un accumulo di danni e fatica di una certa entità con il trascorrere del tempo. Questo sanguinamento può essere arrestato con un tiro di medicina superato. In alternativa è necessario affidarsi alla capacità di recupero del proprio corpo: ogni minuto si può effettuare un tiro di corpo. Se lo si passa si riduce di uno il sanguinamento, per poi ritentare il round successivo.

svenimento e morte

Man mano che il personaggio accumula fatica questa stanchezza inizia a farsi sentire.

Quando la fatica (o lo stress, tutto quello che segue è equivalente per la parte mentale) raggiunge o supera la soglia della resistenza fisica, il personaggio rischia lo svenimento. Ogni turno deve compiere un tiro di corpo + resistenza (o mente + mente robusta) a difficoltà 10, con un -2 per ogni punto di fatica oltre la soglia. Se il tiro fallisce il personaggio sviene, per riprendersi minuti o ore più tardi. Anche nel caso il tiro venisse superato, il personaggio subirà un malus di -2 a tutte le azioni, ma non dovrà più rifare il test finché qualcosa non gli procurerà altra fatica.

Se ad esempio si infliggessero ad un personaggio al limite dello svenimento ulteriori 3 punti di fatica test di corpo e resistenza dovrebbe dare almeno 16 per permettere al personaggio di rimanere cosciente. Se il tiro viene passato il personaggio evita lo svenimento, pur subendo una penalità di -6 a tutti i tiri, e non dovrà più tirare fino al prossimo attacco.

Quando invece fosse la fatica grave a superare la soglia diventa necessario evitare sia lo svenimento che la successiva morte o follia. Il tiro per lo svenimento viene effettuato per ogni turno (invece che essere ripetuto solo quando si subisce altra fatica) con le modalità sopra indicate fintanto che il personaggio non sviene, o non viene soccorso da un medico. Il tiro per evitare la morte (o la follia) andrà invece effettuato, una volta sopraggiunto lo svenimento, con le stesse modalità del tiro di svenimento (penalizzato quindi della fatica grave in eccesso). Questo tiro viene effettuato una volta soltanto, una volta che il personaggio abbia perso i sensi. Ulteriori fonti di danno o di fatica costringeranno il personaggio ad un nuovo tiro.

Se la morte fosse provocata da un critico (un danno notevole alla testa, per esempio), è a discrezione del narratore se permettere comunque il tiro di salvezza dalla morte oppure se considerarla automatica. La possibilità di untiro contro la morte anche in caso di danno notevole (che non sia decapitamento) è giustificabile dal gran numero di storie di persone sopravvissute anche ad attacchi mortali come colpi al cuore o alla testa, a patto che l'intervento medico sia rapido.

tossine, veleni e droghe

Esistono molte cose a questo mondo che non feriscono la pelle ma cambiano completamente lo stato del corpo umano: droghe, tossine, farmaci, malattie, etc... Molte di queste sono solo fastidiose, altre sono addirittura ricercate per il piacere che danno. Altre infine, possono uccidere un uomo senza problemi.

Tutte le sostanze che vanno a modificare lo stato della persona vengono gestite nello stesso modo e sono definite da pochi valori: la potenza della tossina, gli effetti che provoca e la loro durata. Gli effetti sono classificati in base ai livelli di gravità possibile.

DANNI ALLA TESTA
Il cranio umano, contenendo un organo delicato ed importante come il cervello, è composto di ossa e liquido in modo da assorbire gli urti, comportandosi come un casco naturale. I colpi alla testa provocano quindi un livello di critico inferiore di uno rispetto a quello che risultarebbe dalla tabella 1, ma infliggono un punto di fatica aggiuntivo. Un eventuale critico alla testa infligge penalità a tutte le azioni, ma danni multipli non sono cumulativi: due critici da -3 continuano ad infliggere -3 in totale. Questi malus sono però cumulativi con i malus dovuti al danno al torso ed a quelli per l'uso degli arti.

DANNI MULTIPLI
Se la stessa zona viene ferita più volte, l'effetto della ferita si accumula: la ferita complessiva è pari alla più grande delle due aumentata di 1. Questo può aggravare notevolmente l'effetto di un attacco nella zona in questione, con tutte le conseguenze del caso. A meno che non sia ovvio colpire nello stesso punto, ad esempio contro un avversario immobilizzato, oppure perché l'intera area è stata danneggiata, per colpire due volte nello stesso punto è necessario di solito un colpo mirato.

ALLE SOGLIE DELLA MORTE
Arrivare alle soglie della morte, ovvero ritrovarsi a dover fare un tiro contro la morte, non è un'esperienza indolore. Come regola opzionale per rendere la situazione (e le sue conseguenze) più realistiche, si può imporre che ogni tiro di morte effettuato provochi nel sopravvissuto un malus di -1 a tutte le azioni. Queste malus dovrebbe rimanere per un tempo considerevole, almeno un mese in tempo di gioco, ed è cumulativo con successivi tiri contro morte. Prima o poi, a corteggiare l'oscura signora, questa risponderà ai nostri appelli.

Una volta che la tossina viene somministrata il personaggio deve tirare di resistenza fisica contro la potenza della tossina.

corpo + resistenza + taglia - potenza veleno
vantaggio: tossicologia

Se il tiro fallisce la tossina farà il suo effetto e dopo un tempo caratteristico il personaggio potrà ritentare il tiro. Se il tiro riesce gli effetti della tossina passano al grado inferiore, ed il personaggio ha diritto di tirare nuovamente per cercare di ridurli ancora.

Per alcune tossine esistono anche degli antidoti: questi non fanno altro che dare un bonus al tiro per eliminare la tossina in circolo.

Nel caso di fallimento critico nel tiro di resistenza al veleno i suoi effetti potrebbero anche essere amplificati

PEPPER SPRAY: la tipica bomboletta antiaggresione, è legale in tutto l'impero. Ha potenza 5 ed i suoi effetti durano circa 5 minuti. In caso di tiro fallito si ha cecità temporanea e forte dolore agli occhi. Quando gli effetti vengono ridotti si prova solo un generale fastidio e bruciore.

LSD: l'acido lisergico, normalmente assunto in forma di pasticche, è una droga illegale usata per scopi ricreativi. Ha potenza 10 ed i suoi effetti durano circa un'ora. Provoca allucinazioni, delirio e confusione. Quando gli effetti vengono ridotti si prova solo lieve un senso di stordimento.

INFLUENZA: la più comune malattia invernale. Ha una potenza di 3 e gli effetti durano circa un giorno. Provoca febbre, confusione, vertigini e dolori muscolari. Con effetti ridotti provoca un senso generale di malessere e fastidio. Una seconda riduzione annulla completamente gli effetti.

METANFETAMINE: una droga molto diffusa nella fascia più povera della popolazione. Ha una potenza di 7 ed una durata di circa mezz'ora. Rende svegli, vigili ed iperattivi. Una volta ridotti gli effetti si ha solo un senso generale di irrequitezza.

Giorgio stà camminando in un vicolo quando viene assalito da un rapinatore. Preparato per l'evenienza, estrae la sua bomboletta di spray al peperoncino e la spruzza in viso all'assalitore (per farlo deve riuscire in un tiro per colpire mirato al viso, per i dettagli guardare la sezione sul combattimento). Questi, che ha un tiro di resistenza fisica di 0 (essendo considerato una persona normale) deve tirare contro la potenza dell'urticante, che è 5 (deve quindi ottenere un 16 naturale). Ha ben poche possibilità di successo al primo tiro, ed infatti tirando un 8 subisce in pieno gli effetti dello spray e cade a terra artigliandosi gli occhi doloranti, dando a Giorgio il tempo di fuggire. Per diversi minuti si contorcerà, finché non otterrà il 16 dai dadi che gli permetterebbe di liberarsi della sua sofferenza.

Danno fuori dal combattimento

Normalmente nei giochi di ruolo la vita dei personaggi viene messa in pericolo dal combattimento e, più raramente, da trappole di natura

assortita. In realtà esistono moltissime cose che possono portare un personaggio vicino alle porte dell'Ade.

SOFFOCAMENTO: il personaggio non ha più accesso all'aria. Una persona normale subisce un punto di fatica per ogni 5 secondi di privazione dell'ossigeno. Questo tempo può essere incrementato di circa il doppio con un'adeguata preparazione respiratoria o con aria ricca di ossigeno. Una volta terminato l'ossigeno il personaggio sviene (va in sincope) ed inizia a subire danni allo stesso ritmo, portandolo rapidamente in pericolo di vita.

STRANGOLAMENTO: al contrario del soffocamento ad essere interrotto è l'afflusso di sangue al cervello. Il meccanismo è lo stesso del soffocamento ma notevolmente più rapido, al ritmo di un punto al secondo.

ASSIDERAMENTO: In questo caso il freddo progressivo rallenta il metabolismo e la diffusione del sangue, provocando perdita di irrorazione nelle estremità (prima le dita, poi le mani fino alle braccia), fino allo svenimento ed al congelamento. In condizioni ordinarie si subisce un punto di danno circa ogni ora (con molte variazioni in rapporto a quanto si è coperti, potendo essere molto più lento o veloce, fino a scendere ai minuti). L'assideramento provoca anche danni critici alle estremità corporee (circa pari alla metà del danno totale), potendo arrivare a provocare la cancrena di dita, naso e orecchie se non adeguatamente protetti. Grazie al rallentamento del metabolismo se non subentrano altri danni la rianimazione del personaggio da parte di personale medico ha un elevato tasso di successo nelle prime ore.

IDROCUZIONE: simile all'assideramento, l'immersione completa ed improvvisa in acqua estremamente fredda può provocare lo svenimento diretto, portando il personaggio al soffocamento mentre è incapace di reagire.

IPERTERMIA: Il personaggio viene esposto a temperature eccessive per tempo prolungato. Il personaggio inizia a sudare copiosamente e, se l'esposizione prosegue, entra in uno stato di confusione prima di svenire (e poi entrare in coma). Come nel caso dell'assideramento la rapidità dell'effetto dipende molto dall'intensità del calore, ma tipicamente si subisce circa un danno all'ora.

USTIONE: ustioni particolarmente estese possono provocare shock nell'organismo, ed impediscono lo scambio di temperatura ed ossigeno da parte della pelle. Come per assideramento ed ipertermia (a cui è molto simile), senza l'ausilio di cure mediche si subisce circa un danno all'ora.

DIGIUNO: dopo il primo giorno di digiuno (che non comporta particolari problemi) si subisce un punto di danno per ogni giorno di digiuno ulteriore. Persone grasse possono resistere diversi giorni prima di iniziare a subire danni dal digiuno, mentre chi non ha grasso superfluo ne risente praticamente subito.

PRIVAZIONE DEL SONNO: la mancanza di sonno deteriora contemporaneamente corpo e mente, provocando sfinimento ed allucinazioni. La prima notte insonne non provoca conseguenze a parte un calo della concentrazione, ma a partire dalla seconda si subirà un punto di trauma ed uno di danno per ogni giorno di veglia.

RADIAZIONI: l'esposizione alle radiazioni può comportare la sindorme acuta da radiazioni, che comportano perdita di capelli e denti, ulcere sulla pelle, vomito e danni neurologici. Il personaggio subesce un certo ammontare di danni in base alla potenza della sorgente, e spesso la morte sopraggiunte da poche ore a diverse settimane. Gli effetti sono più vicini a quelli di un veleno che non di danni convenzionali.

ACCELERAZIONE: un'accelerazione improvvisa e molto intensa richiede un tiro per evitare lo svenimento e provoca un danno critico diffuso sull'intero corpo, la cui entità dipende dalla forza dell'accelerazione.

SEPSI: La sepsi è un'infezione diffusa di un batterio nell'organismo, e provoca febbre alta ed ha un enorme numero di complicazioni letali. Si comporta come una malattia, rimanendo quindi attiva finché il corpo non riesce a sbarazzarsene, con un tempo caratteristico di circa sei ore. Ogni tiro fallito comporta un danno e la necessità di un tiro di resistenza fisica per evitare che le complicazioni provochino la morte.

FEBBRE: La febbre è la reazione naturale dell'organismo ad un patogeno esterno per cercare di distruggerlo. Come la sepsi si comporta come una mallattia e permane finché non viene superato il test di resistenza fisica. La frequenza di tiro dipende dall'intensità, da un'ora fino ad un giorno, ed ogni tiro fallito comporta un danno.

CADUTE: Come è noto, la caduta non crea problemi, ma è l'atterraggio brusco ad uccidere. L'atterraggio corrisponde a subire un attacco con danno base di 1 punto per ogni metro di caduta, ridotto da corpo, taglia ed atletica ed alcuni tipi di armature (non tutti). Questo attacco è considerato diffuso su tutto il corpo ed infligge critici come tutti gli attacchi.

ELETTROCUZIONE: in questo caso il personaggio subisce l'esposizione ad una violenta scarica elettrica. Questa può provocare convulsioni e danni nervosi, ma soprattutto arresto cardiaco. Come per la caduta, l'elettrocuzione consiste in un attacco esteso a tutto il corpo, assorbibile con il proprio corpo e la propria taglia, che può provocare danni critici.

DISIDRATAZIONE: non bere per diverso tempo può dare gravi problemi, come danni renali ed infarto per via dell'addensamento del sangue. In effetti la morte per disidratazione è simile a quella per dissanguamento, solo su tempi più lunghi. In base alla gravità della situazione, si subisce un danno per ogni 4 ore privi di acqua in condizioni di caldo forte o attività fisica intensa.

Medicina, Cura e Guarigione

In alcuni casi un personagio potrebbe essere ferito gravemente in seguito ad un attacco ben portato dell'avversario. In questo caso potrebbe insorgere del sanguinamento, che porterebbe alla morte in pochi minuti. Un personaggio con medicina può effettuare un tiro di medicina + agilità per cercare di soccorrere un ferito. La difficoltà del tiro è di 2 per ogni grado di critico della ferita. Ogni minuto è possibile ripetere il tiro. Ogni tiro con successo riduce di un punto il sanguinamento. In caso di condizioni critiche, molti medici portano con se una fiala di siero di stasi per "congelare" il paziente in uno stato di sospensione per farlo lavorare con maggior calma.

Una volta curata la ferita impiega una certa quantità di tempo per tornare in sesto, tempo descritto dalla tabella 1. Quando si è feriti e non si hanno cure mediche appropriate (ad esempio in mezzo alla natura selvaggia) esiste la seria possibilità che la ferita si infetti. Iltiro per vedere questo è di resistenza contro una difficoltà di uno per ogni due punti di danno accumulati più 2 per il grado della ferita più alta più eventuali modificatori per il riposo e la condizione igienica. Se questo tiro non venisse passato la ferita si infetterebbe, impedendo ogni tipo di guarigione del danno. Ogni giorno si deve tirare nuovamente per vedere come procede la ferita. Seil test viene passatocon un margine di 3 o più la ferita stabilizza e ricomincia la guarigione. Se invece fallisce di 3 o più può peggiorare e dare sepsi. Se rimane fra +2 e -2 la situazione rimane stabile. Se divenissesepsi non solo non si recupererebbe nessun punto di danno, ma questi dovrebbero essere aumentati di uno ogni giorno. Se la sepsi peggiora, aumenta direttamente quanti danni al giorno di subiscono.

Ciascun personaggio di base recupera un punto ad ogni intervallo di tempo fissato. Alcuni personaggi, particolarmente robusti, potrebbero però guarire prima. Quando è il momento di recuperare, oltre al punto di base, il personaggio ha diritto atirare di **corpo + resistenza** a difficoltà 15. Se il tiro riesce recupera un punto aggiuntivo e può tirare di nuovo a difficoltà 20 (e 25 nel caso di un terzo tiro). Un recupero identico si ha per il trauma e lo stress, ma tirando di **spirito + mente robusta** invece che di resistenza.

la fine di un personaggio

Ovviamente in un mondo difficile e crudele come quello di Ægis Aurea la morte non è un'eventualità improbabile, soprattutto per le persone comuni.

Per scongiurare la triste mietitrice i personaggi hanno a propria disposizione invece i punti scena, la cui spesa permette al giocatore di evitare in automatico *un unico tiro di morte.* Eventuali altri attentati alla sua esistenza necessiteranno del sacrificio di altri punto scena.

Questo modo di utilizzare i punti scena non è invece valido per la morte da danno critico. Non esiste forza di volontà o bisogno di storia che tenga, una testa distrutta da un proiettile conduce alla morte. In questo genere di casi è buona norma però dare al personaggio la

possibilità di utilizzare il punto scena *prima* che il proiettile arrivi, ad esempio concedendo un tiro per accorgersi miracolosamente della presenza del cecchino appostato permettendo quantomeno un tiro per cercare riparo rpima del colpo fatale.

Esiste però sempre la possibilità che il personaggio per un motivo o per l'altro raggiunga l'oltretomba. In questo caso l'opzione principale consiste nel mettersi il cuore in pace e creare un altro personaggio, aspettando una buona occasione per entrare di nuovo in gioco con l'aiuto del narratore.

In alternativa alcuni giocatori potrebbero voler tentare una strada esotica, quella dello spettro: in questo caso il personaggio è sì morto, ma non in pace. Potrebbe tentare comunque di aiutare i vecchi compagni (o fargliela pagare, se fosse morto per un loro tradimento) con tutte le nuove possibilità di "anima vagante". Quetsa opzione è da discutere attentamente con il narratore che ha come sempre l'ultima parola sul caso.

Iniziativa e Ordine Delle Azioni

In un mondo violento in cui lo scontro raramente si ferma al livello verbale, il concetto di combattimento richiede una trattazione abbastanza accurata.

Il termine combattimento è molto generico. Con esso si indica sia il nobile scontro di spada fra due neo-samurai, sia il sanguinolento scontro a fuoco fra bande rivali. Dall'incontro di boxe sul ring di uno stadio fra due campioni sportivi all'incontro clandestino di *valetudo* fra poveraccio che si sfidano all'ultimo sangue per qualche spicciolo.

Il combattimento su Ægis Aurea è rappresentato in grana grossa, e non segue un flusso di tempo perfettamente scandito con il susseguirsi di azioni ma un sistema di divisione del tempo in sottounità dette turni. L'andamento dei turni è sequenziale, mentre al loro interno il tempo è meno significativo. Un turno può durare narrativamente circa una decina di secondi, dipendente molto dal contesto in cui si svolge la scena di combattimento. Una rapido scambio d'occhio, ballarsi intorno alla ricerca di un'apertura ed infine scattare per cercare di colpire, difendendosi quando poi l'avverario fà lo stesso con noi.

I tipici combattimenti hanno un flusso di questo tipo, con un alternarsi nello scambio di "cortesie". L'interno di un turno non è quindi un tempo perfettamente sequenziale, ma viene suddiviso tramite una specie di graduatoria di rapidità stilata in base all'iniziativa dei personaggi.

Quando i personaggi sono coinvolti in un combattimento, o qualsiasi altro tipo di situazione pericolosa che richiede un giudizio ed un'azione rapida, entra in gioco l'iniziativa.

Questo valore rappresenta quanto il personaggio è rapido di riflessi ed ingrado di reagire con prontezza al mutare dell'ambiente circostante. È pari a **prontezza + percezione + rapidità**.

Se si vuole valutare la velocità del personaggio a compiere un'azione, il valore è pari al valore di iniziativa + tiro base dell'azione + modificatori alla velocità caratteristici dell'azione stessa.

Agguati e Sorpresa

Quando un personaggio si trova a subire un agguato, oppure in generale a dover reagire ad una situazione improvvisa, il narratore può richiedere che superi la sorpresa per poter reagire. Se dovesse superare il tiro potrebbe agire senza problemi, altrimenti perderebbe la prima azione (e forse la vita, in caso di agguato da parte dei nemici).

Il tiro di sorpresa altro non è che un tiro di iniziativa con un malus di -5.

Situazioni in cui potrebbe essere necessario un tiro di sorpresa sono svariate. Oltre al già citato agguato, per rendersi conto che un mago stà per lanciare una magia e reagire di conseguenza prima che sia troppo tardi. Camminando in un'antica rovina si potrebbe far scattare qualche trappola, oppure una macchina potrebbe tagliarci di sorpresa la strada mentre si guida la moto. Reagire ad un'esplosione

e trovare riparo, oppure al rilascio di gas tossico per coprirsi la bocca.

Se la sorpresa fosse dovuta ad un azione effettuata con furtività, la soglia da raggiungere è pari al margine di vittoria del tiro di furtività + 5. Se chi attacca avesse quindi vinto con un margine di +3, il tiro di sorpresa sarebbe a difficoltà 18.

Sequenza delle Azioni in Combattimento

All'inizio di ogni turno, ciascun giocatore dichiara che cosa il suo personaggio desidera fare, e tira un test con la velocità dell'azione desiderata. L'ordine di dichiarazione può essere qualsiasi; un metodo semplice è andare in ordine orario o antiorario intorno al tavolo. Il narratore mette in sequenza queste rapidità, ed inizia a risolvere dalle più rapide alle più lente. Una volta compiuta la propria azione il giocatore ha diritto a dichiararne una seconda, che però verrò tirata con un malus di -5. Può continuare a dichiarare altre azioni accumulando un malus di -5 per ogni azione oltre la prima, fintanto che il malus totale sia inferiore o uguale al punteggio di velocità dell'azione. Questo significa che una seconda azione dovrà avere una velocità almeno di 5 per potere essere compiuta, mentre la terza azione almeno 10 e così via.

Azioni successive alla prima possono un alcuni casi avere una rapidità di azione superiore a quella dichiarata precedentemente. Questo può capitare ad esempio quando dopo un'azione lenta se ne dichiari una particolarmente rapida, tanto che risulta a rapidità maggiore della prima anche includendo il malus di -5. Questo non crea particolari problemi, in quanto l'unica cosa rilevante è l'ordine delle azioni. Il valore esatto della rapidità dell'azione non ha un significato diretto in termini di ordine temporale.

UN TURNO DI COMBATTIMENTO

Giada ed Antonio stanno facendo dello sparring per allenarsi. Entrambi combattono in modo abbastanza semplice, scambiando dei diretti. Giada ha una velocità di attacco con arti marziali pari a 10, Antonio pari a 8.

Giada ha iniziativa 6, mentre Antonio ha un'iniziativa di 5. La dichiarazione spetta quindi prima ad Antonio, che dichiara un attacco su Giada con un diretto. Ottiene un 10, e quindi la sua azione và a velocità $10 + 8 = 18$.

Giada decide di anticiparlo con un calcio sperando di fermarlo prima che le arrivi vicino, ed ottiene con i dadi un 7, quindi con velocità $7 + 10 = 17$. Antonio riesce quindi a sferrare il suo colpo per primo (per ora ignoriamo gli effetti del pugno in questione).

Una volta dato il pugno dichiara la sua prossima azione: visto che Giada è più abile di lui in arti marziali, cerca di spostare il combattimento nel corpo a corpo con lotta, in cui ha velocità 9. Tira un 14, a cui deve togliere 5 perché questa è la sua seconda azione, che può compiere perché $9 - 5 = 4$ ed è ancora maggiore di 0. La sua velocità diventa quindi $14 + 9 - 5 = 18$. Grazie al suo ottimo tiro riesce nuovamente ad agire prima di Giada! Il suo tiro per portare Giada in lotta ha successo.

A questo punto Antonio ha finito le sue azioni per il turno attuale in quanto la sua velocità di 9 non permette una terza azione, e la parola passa a Giada. Ella ha appena perso la sua azione essendo caduta a

DICHIARAZIONE SECONDO INIZIATIVA

Il metodo più realistico per la dichiarazione delle azioni si basa sul valore di iniziativa dei vari personaggi. Coloro con l'iniziativa più bassa dichiarano per primi, seguiti dalle iniziative più elevate. In caso di parità dichiara prima chi ha la prontezza inferiore, e poi chi ha la rapidità inferiore. Questo metodo di dichiarazione dà un netto vantaggio strategico ha chi ha una grande iniziativa, permettendogli di decidere cosa fare con la cognizione delle azioni altrui. Questo non garantisce che riesca ad agire prima, ma è probabile che possa fare una scelta più oculata.

PERDERE L'AZIONE

Può succedere a volte che un'azione da parte di un altro personaggio, o la semplice sfortuna, ci costringano a rinunciare all'azione che avevamo in mente. In questo caso non appena l'azione viene persa è possibile, se la velocità delle azioni lo consente, dichiararne un'altra, con il -5 di penalità aggiuntivo visto che stiamo dichiarando una nuova azione. Un personaggio può in qualsiasi momento rinunciare alla propria azione per dichiararne una nuova, con tutte le penalità sopra descritte.

AZIONI ACCELERATE O PREPARATE

In alcuni casi è necessario agire rapidamente piuttosto che bene, oppure agire con più calma e garantirsi che il risultato sia un successo. Nel primo caso è possibile prendere un +3 alla velocità dell'azione (e solo di quella) in cambio di un -5 al tiro. Nel caso opposto di prende un -5 alla velocità di quell'azione ed a tutte le seguenti in cambio di un +3 al tiro (come se si fosse fatta un'azione supplementare). Per quanto il cambio sia sconveniente dal punto di vista numerico, spesso agire in anticipo oppure con maggior precisione può avere un valore grande valore strategico.

AZIONI DI REAZIONE

Spesso è necessario agire in un certo momento per ottenere l'effetto desiderato: ad esempio sparare al prigioniero se cerca di scappare, oppure fare lo sgambetto a chiunque passi di lì. In questo caso è necessario che la velocità dell'azione dichiarata come reazione sia maggiore di quella che si vuole controllare, e tutto andrà secondo i piani senza alcun tipo di malus o penalità. In alcuni casi, in cui l'attesa può essere lunga o l'azione inaspettata, il narratore può chiamare un tiro di sorpresa, in sostanza dando una penalità di -5 alla velocità della reazione.

terra con Antonio. Se volesse potrebbe dichiarare una nuova azione, ma con la penalità di -5 perché sarebbe solo la sua seconda azione (la prima, il calcio di stop, è andata persa). Se in lotta ha una velocità di 9, le è concesso effettuare un tiro di lotta per liberarsi. Tira un 8, ed agisce quindi a $8 + 9 - 5 = 12$. Riesce anche lei a liberarsi, ed ora da libera può dichiarare un'azione con arti marziali: la sua velocità a 10 le permette proprio una terza azione a filo, visto che la terza azione ha una penalità di -10. Tira un 11 con i dadi, agendo quindi a velocità $11 + 10 - 10 = 11$. La sua terza azione è un calcio per allontanare Antonio da se e riportarlo a distanza di sicurezza. Con questa azione il turno finisce e ci si prepara ad iniziarne uno nuovo.

Velocità delle azioni

Un personaggio può fare tante azioni quante la fantasia del narratore e dei giocatori ne permetta, ovvero infinite. Per quanto si possa giocare senza bisogno di introdurre delle velocità specifiche per le singole azioni, alcuni giocatori possono trovare queste variazioni utili ad arricchire il gioco. La decisione se utilizzare questo dettaglio aggiuntivo dipende dallo stile di gioco del gruppo, e dovrebbe essere deciso una volta per tutte all'inizio della partita.

Ciascuna azione avrà un'abilità che ne rappresenta la velocità di base, ed un modificatore che indica quanto è più o meno rapida per compiersi.

azione	velocità base	modificatore
pugno	arti marziali	0
calcio	arti marziali	-1
testata	arti marziali (o lotta)	-2
entrare in lotta	lotta	0
portare a terra	lotta	-2
proiezione	lotta	-2
sparare	armi da fuoco	+1
coltellata	armi bianche	0
colpo di spada	armi bianche	-1
estrarre la pistola	armi da fuoco	-2
estrarre un coltello	armi bianche	-2
scatto	manovra	0
prendere al fianco	manovra	-2
agirare alle spalle	manovra	-4
corsa	atletica	0
salire una scala	atletica	-4
schivata	manovra	0
incassare	arti marziali	+2
guardarsi intorno	sorveglianza	-4
aprire alla magia	percezione magia	0
usare una magia	forma magica	0

RAPIDITÀ DELLE AZIONI
La velocità di ogni azione sarà pari a **iniziativa + velocità base + modificatore**. Per verificare che un'azione aggiuntiva sia possibile è necessario che questo valore, con la penalità per le azioni successive, sia maggiore o uguale a 0. Queste velocità sono ovviamente indicative e possono essere modificate dalla situazione.

Questi modificatori sono cumulativi: dopo aver compiuto un'azione con modificatore -4 (quindi molto lenta) tutte le azioni successive avranno un -4 addizionale oltre ad ogni altro malus (in quanto compiute dopo un'azione lenta).

Se dichiaro di incassare, la mia azione ha un modificatore di +2. Come azione successiva dichiaro un calcio, ed ho come modificatore totale -5 (per la seconda azione) -1 (per il calcio) +2 (per l'azione

precedente) = -4. Come terza azioneposso dichiarare di voler correre via, ed il modificatore totale sarà -10 (per la terza azione) +2 (il precedente incassare) -1 (per il precedente calcio) +0 (per l'azione di corsa) = -9.

Le azioni possono avere malus negativi alti a piacere, mentre il bonus massimo corrisponde a +4, ovvero un'azione quasi istantanea, che non và praticamente ad incidere sulle azioni successive (avendo l'azione successiva un modificatore di -5 +4 =1).

Movimento

Un personaggio può muoversi in diversi modi all'interno di uno scontro. Il tipico movimento è un breve scatto per spostarsi da un posto all'altro. Questo movimento è rappresentato da un'azione di manovra, e corrisponde ad uno spostamento di circa un metro. Più azioni di manovra in un round permettono di spostarsi di una distanza maggiore. Se invece il personaggio decidesse di camminare con solerzia per l'intero turno riuscirebbe a spostarsi circa di una distanza pari a **10+corpo+atletica+rapidità+taglia** metri (ricordando che un turno è circa una decina di secondi). Sacrificando un punto di resistenza può raddoppiare questa velocità.

Fatica e stress nel combattimento

Combattere è un'attività estremamente faticosa, sia fisicamente che mentalmente. Normalmente si subiscono un punto di fatica ed uno di stress per ogni round di combattimento, al termine del round stesso.

Se il combattimento è chiaramente sbilanciato in favore di una delle due parti, chi si trova in vantaggio non riceve il punto di stress. Nel caso il combattimento fosse particolarmente cruento, si applicano le regole per i tiri di orrore.

Se fosse necessario è possibile dichiarare un round "di riposo", in cui tutte le azioni subiscono un -5 alla rapidità, ma al cui termine non si subisca il punto di fatica.

AZIONI PROLUNGATE

In alcuni casi certe azioni sono tanto lente da non poter essere compiute in un solo turno, soprattutto in presenza di penalità alla durata dell'azione. Nel caso in cui si inizi un'azione in un turno e questa non venga portata a termine, la si può dichiarare come prima azione del turno successivo con un bonus di +5 alla velocità. Questo rappresenta il guadagno di tempo per aver iniziato nel turno precendente. Questa azione non viene inclusa nel normale conteggio del numero di azioni, quindi la successiva viene eseguita senza alcun tipo di penalità e la sequenza prosegue come al solito. Nel caso eccezionale in cui dovesse essere impossibile terminarla anche nel secondo round, risulterebbe avere un bonus di +10 (+15 per un eventuale quarto round, eccetera). Dopo questa azione le successive partono sempre come dichiarazione standard.

Attacchi e Difese

Entriamo ora nel vivo andando a vedere come si svolga il singolo attacco.

dopo aver dichiarato l'attacco compiuto, l'attaccante deve tirare **agilità + prontezza + abilità di attacco** con difficoltà pari alla difesa dell'avversario, ovvero **agilità + prontezza + manovra**. Questo tiro viene modificato dal tipo di attacco compiuto e dal tipo di difesa che il bersaglio stà usando. Il risultato del tiro, se positivo, rappresenta il margine di successo dell'attacco. A questo valore viene sommato il danno base dell'arma e ridotto della protezione del bersaglio e della sua taglia più il suo corpo. Questo valore diviso per tre (ed arrotondato per eccesso) determina il danno inflitto, vedi tabella 1 a pagina 116.

Armi

PUGNO	
abilità	arti marziali o lotta
colpire	prontezza + agilità + arti marziali (lotta) + 0
portata	corpo a corpo media
velocità	iniziativa + arti marziali + 0
tipo di danno	botta
penetrazione	0
danno base	corpo + taglia
Il pugno è l'attacco più semplice che si possa fare, ma rimane comunque un mezzo efficace per mettere fuori combattimento una persona, specialmente se dato da un esperto di combattimento. Può essere dato anche in forma di palmata, mantenendo le stesse caratteristiche, ma risultando meno pericoloso per chi lo da.	

TIRAPUGNI	
abilità	arti marziali o lotta
colpire	prontezza + agilità + arti marziali (lotta) + 0
portata	corpo a corpo media
velocità	iniziativa + arti marziali + 0
tipo di danno	botta
penetrazione	0
danno base	corpo + taglia + 1
Un gioiello per tutte le dentature Silas Juhl, capobanda degli "Spaccatibie". Il tirapugni è una delle armi più diffuse della periferia. Doloroso senza il rischio di uccidere, è perfetto per impartire una lezione a quel teppista che non ha ancora imparato il suo posto.	

CALCIO	
abilità	arti marziali
colpire	prontezza + agilità + arti marziali + 1
portata	corpo a corpo lunga
velocità	iniziativa + arti marziali - 1
tipo di danno	botta
penetrazione	0
danno base	corpo + taglia
Il calcio è uno degli attacchi corpo a corpo più comuni. Efficace e doloroso, molti combattenti principianti non se lo aspettano e rimangono scoperti contro di esso. Soltanto i combattenti più allenati riescono a sferrare calci all'altezza della testa in modo efficace, e lo fanno a rischio del proprio equilibrio. La maggior parte dei combattenti dovrebbe limitarsi a sferrare calci non al di sopra della linea del bacino.	

TESTATA	
abilità	arti marziali o lotta
colpire	prontezza + agilità + arti marziali (lotta) -1
portata	corpo a corpo corta
velocità	iniziativa + arti marziali -2
tipo di danno	botta
penetrazione	0
danno base	corpo + taglia
La testata è considerata un attacco vile, ma molto efficace nella lotta corpo a corpo ravvicinato. È rischiosa, in quanto un colpo mal portato può lasciare storditi, ma se compiuto con successo l'avversario è spesso incapace di capire cosa succeda intorno a lui per diversi secondi.	

MORSO	
abilità	lotta
colpire	prontezza + agilità + lotta -1
portata	corpo a corpo corta
velocità	iniziativa + lotta -1
tipo di danno	strappo
penetrazione	0
danno base	corpo + taglia (a seconda della dentatura)

Nel caso incontraste un mostro chiaramente di natura tigroide, osservate bene il muso: il morso è la loro forma preferita di attacco, e possono uccidere un uomo senza problemi.

Ferdinando Gusser, sergente istruttore del corpo mobile di sbarramento

Mordere è uno degli attacchi più brutali e ferini, e spesso le persone non hanno lo stomaco di farlo in una lotta ravvicinata. Sbagliando, perchè la bocca umana, anche senza zanne affilate, è in grado di triturare le ossa.

ARTIGLIATA	
abilità	lotta
colpire	prontezza + agilità + lotta
portata	corpo a corpo media
velocità	iniziativa + lotta
tipo di danno	strappo
penetrazione	0
danno base	corpo + taglia + 1 (a seconda degli artigli)

Tutti hanno sempre paura delle fauci dei mostri tigroidi. Nessuno si preoccupa mai degli artigli. Io ho fatto lo stesso errore; ecco come ho perso mezza faccia.

Tobia Errani, tenente del corpo mobile di sbarramento del muro alpino est

Che siano unghie rifinite in acciaio o veri e propri artigli, talvolta un'artigliata è il modo migliore per strappare la faccia ad un avversario odiato.

SASSO (SCAGLIATO)	
abilità	armi da tiro
colpire	prontezza + agilità + armi da tiro
portata	circa 3 metri
velocità	iniziativa + armi da tiro -1
tipo di danno	botta
penetrazione	0
danno base	corpo + 1

Il sasso di riferimento è grosso come un pugno, senza spigoli acuminati o bordi taglienti. Ideale per dare la caccia ai piccioni o per disturbare gli agenti ASI di passaggio.

FROMBOLA	
abilità	armi da tiro
colpire	prontezza + agilità + armi da tiro -1
portata	circa 20 metri
velocità	iniziativa + armi da tiro -1
tipo di danno	botta
penetrazione	0
danno base	corpo + taglia + 3

La frombola è la migliore amica del manifestante. Ve la mettete in tasca, e la tirate fuori in caso vi serva di lanciare un proiettile incendiario. Se siete fortunati potete anche rompere il cranio a qualche fottuto poliziotto

"El Perro" Jz, leader della *protesta dei vetri infranti* di Gibilterra.

La Frombola è una delle armi più sottovalutate della storia militare. Chiamata anche "fionda dei pastori", permette di scagliare proiettili grandi come un pugno a diverse decine di metri di distanza, con abbastanza forza da spaccare la testa di un uomo adulto. Richiede del tempo per essere maneggiata in modo appropiato, ma ha così tanti vantaggi che l'hanno resa l'arma di riferimento per i rivoltosi urbani e chi deve sopravvivere nelle zone selvagge. Non pesa nulla, essendo sostanzialmente un paio di metri di corda intrecciata, può essere nascosta oppure prodotta sul posto, può essere usata anche da un bambino e permette di usare anche sassi di strada come proiettili, e la sua precisione e pericolosità non ha nulla da invidiare a quella di un arco.

GIAVELLOTTO	
abilità	armi da tiro
colpire	prontezza + agilità + armi da tiro -1
portata	circa 2 metri
velocità	iniziativa + armi da tiro
tipo di danno	perforazione
penetrazione	3
danno base	corpo + taglia + 1

Si può usare come giavellotto qualsiasi tipo di asta lunga ed acuminata che venga scagliata. Aste più pesanti posso infliggere danni maggiori, ma richiedono anche una maggior forza per essere usate con efficacia. Il giavellotto non è un'arma comune nell'impero, se non usando oggetti di tutti giorni come armi improvvisate (come manici di scopa rotti e così via). Viene usato talvolta per la caccia nelle regioni selvagge, con una corda che permetta il recupero, e la punta uncinata per bloccare la preda.

PUNTE UNCINATE
Le punte uncinate o arpionata sono usate per assicurarsi che la vittima non possa estrarre l'asta usata come proiettile dalla ferita senza infliggersene una seconda altrettanto grave. L'unico modo per estrarla senza ulteriori danni è di solito l'intervento di un medico.

COLTELLO	
abilità	armi bianche
colpire	prontezza + agilità + armi bianche
portata	corpo a corpo lunga
velocità	iniziativa + armi bianche +1
tipo di danno	taglio, perforazione
penetrazione	1
danno base	corpo + 2

Non portare un coltello ad un duello di pistole.

Saggezza popolare

L'arma di preferenza di piccoli teppisti e criminali di strada, il coltello è rapido e pericoloso, e si nasconde molto bene. Come per tutte le armi a lama, esistono molti possibili miglioramenti tecnologici di quest'arma, rendondo la lama super resistente, o capace di tagliare attraverso qualsiasi corazza.

BAIONETTA	
abilità	armi bianche
colpire	prontezza + agilità + armi bianche
portata	corpo a corpo lunga
velocità	iniziativa + armi bianche +1
tipo di danno	taglio, perforazione
penetrazione	2
danno base	corpo + 2

La baionetta non è altro che un coltello attaccato sotto la canna di un fucile, tramutandolo a tutti gli effetti in una lancia corta. È normalmente utilizzato dai militari come metodo comodo per trasportare il proprio coltello e renderlo utilizzabile in situazioni di guerriglia, in cui fare fuoco potrebbe non essere possibile per evitare danni collaterali come fuoco amico o vittime civili.

INIZIATIVA E DANNO

In generale in tutte le armi corpo a corpo esiste sempre un bilanciamento fra la loro rapidità e la potenza con cui colpiscono. Anche nell'uso della stessa arma, variando il modo in cui questa viene impugnata, si possono ottenere di fatto due comportamente molto differenti. Impugnare ad esempio un'ascia usando tutta l'asta rende l'arma lenta ma con un impatto molto potente, mentre impugnarlo vicino alla lama la rende molto più rapida ma meno dannosa. Tipicamente le armi con impugnature più lunghe permettono questo tipo di variazioni più semplici, mentre armi con impugnature molto corte, come i pugnali, sono fondamentalmente forzati ad usare uno stil abbastanza uniforme.

SPRANGA	
abilità	lotta o armi bianche
colpire	prontezza + agilità + armi bianche (o lotta) -1
portata	corpo a corpo lunga
velocità	iniziativa + armi bianche (o lotta) -1
tipo di danno	botta
penetrazione	0
danno base	corpo + 1

Spranghe di ferro, bastoni appesantiti, mazze da baseball, manganelli, gambe di tavoli usati in una rissa da bar. Tutte queste armi fanno parte della dotazione standard del combattente di strada, e possono essere usate con successo per mettere fuori combattimento l'avversario. Il grande vantaggio del bastone rispetto al coltello è la potenza del colpo, che può passare alcune corazze rigide grazie al suo momento, e la sua gittata, che permette di tenere il coltella a distanza.

MARTELLO	
abilità	lotta o armi bianche
colpire	prontezza + agilità + armi bianche -1
portata	corpo a corpo lunga
velocità	iniziativa + armi bianche -2
tipo di danno	botta
penetrazione	1
danno base	corpo + 3

Il martello è un'arma spesso sottovalutata, sia per disponibilità che pericolosità. Qualsiasi oggetto abbastanza lungo con un'estremità appesantita può facilmente essere usato per colpire una persona con gravi danni.

MACHETE	
abilità	armi bianche
colpire	prontezza + agilità + armi bianche
portata	corpo a corpo lunga
velocità	iniziativa + armi bianche +1
tipo di danno	taglio
penetrazione	0
danno base	corpo + 4
L'antica spada corta trova la sua più recente incarnazione in machete rapidi e letali, utilizzabili sia per farsi largo fra le fronde che fra i rivali di una banda nemica. Come per tutte le armi a lama, esistono molti possibili miglioramenti tecnologici di quest'arma, rendondo la lama super resistente, o capace di tagliare attraverso qualsiasi corazza.	

BASTONE ANIMATO	
abilità	armi bianche
colpire	prontezza + agilità + armi bianche
portata	corpo a corpo lunga
velocità	iniziativa + armi bianche +2
tipo di danno	perforazione
penetrazione	2
danno base	corpo + 2
Molti aristoi hanno riscoperto una fascinazione per queste armi, ed hanno adottato l'usanza di portarsi dietro un *bastone animato* (un bastone da passeggio con una lama estraibile), sempre utile nei casi di aggressione personale. Come per tutte le armi a lama, esistono molti possibili miglioramenti tecnologici di quest'arma, rendondo la lama super resistente, o capace di tagliare attraverso qualsiasi corazza.	

ASCIA	
abilità	armi bianche
colpire	prontezza + agilità + armi bianche −1
portata	corpo a corpo lunga
velocità	iniziativa + armi bianche −1
tipo di danno	botta, penetrazione
penetrazione	4
danno base	corpo + 5
Per quanto non sia un'arma di uso comune, le asce sono molto diffuse in caso di rivolta urbana, dove i manifestanti possono impossessarsi di asce anti-incendio, e di sopravvivenza, dove questo strumento molto utile può rivelarsi una forma di difesa o caccia preziosa. Contrariamente alle credenze comuni, il bilanciamento necessario per usare l'ascia in modo efficace quando impugnata la rende molto poco adatta ad essere scagliata.	

MOTOSEGA	
abilità	armi bianche
colpire	prontezza + agilità + armi bianche −2
portata	corpo a corpo lunga
velocità	iniziativa + armi bianche −3
tipo di danno	strappo
penetrazione	3
danno base	9

Per uccidere un lupo mannaro la cosa migliore è un proiettile d'argento nel cuore. In mancanza di questo, ho scoperto che una motosega usata in modo generoso ottiene comunque ottimi risultati

Carlos "Adelante" Miraghi, Cacciatore di mostri sotto licenza ufficiale

Normalmente usata per abbattere porte ed alberi, funziona a meraviglia anche sulle persone. Soffre di scarsa manovrabilità, e tende ad attirare più attenzioni del desiderato per via del rumore.

FRECCE E PROIETTILI

Spesso le frecce sono viste come inferiori ai proiettili sparati da armi da fuoco. Questa è una misconcezione per due motivi. Il primo è che, contrariamente a quanto non si pensi, la freccia ha un potere di penetrazione molto superiore a quello dei proiettili, per via della massa maggiore. È facilmente in grado di penetrare un'armatura antiproiettile morbida, che blocca buona prte dei proiettili di minor calibro. Il danno inflitto è inoltre comparabile a quello di un proiettile di grosso calibro nel caso di frecce con punte da caccia, che provocano lacerazioni estremamente estese e massicce perdite di sangue. Inoltre in situazioni tattiche, le armi da fuoco sono estremamente rumorose (a meno di non usare dei silenziatori) e producono dei flash di luce ben visibili al buio, che indicano la posizione a possibili nemici, mentre lo scocco di un arco o una balestra sono molto meno rumorosi ed ovviamente non emettono alcuna luce. Ovviamente archi e balestre, a parità di pericolosità, sono estremamente più ingombranti e lente rispetto alle armi da fuoco, ed è questo a renderle largamente più appropriate per l'uso "da strada". Queste considerazioni non si applicano invece in situazioni tattiche, ed è per questo che balestre ultraleggere sono spesso usate dai corpi militare che richiedono un certo livello di furtività.

BALESTRA	
abilità	armi da fuoco
colpire	prontezza + agilità + armi da fuoco
portata	circa 10 metri
velocità	iniziativa + armi da fuoco −1
tipo di danno	penetrazione
penetrazione	3
danno base	4

Le moderne incarnazioni della balestra hanno trovato un fiorente mercato nella piccola criminalità e nell'assassioni sotto commissione. Piccole e silenziose, non sono regolamentate come le pistole ed è molto più semplice procurarsi armi senza nessun identificativo che possa ricondurre all'utilizzatore. La possibilità di caricare le frecce con sostanze chimiche da utilizzare come traccianti, esplosivi e simili le rendono molto utili anche in missioni di infiltrazione e guastamento. Nelle versioni più attempate è necessario spendere un'azione per ricaricare con una nuova freccia, mentre le più recenti usano un sistema simile alle pistole automatiche per riportare la corda in tensione e caricare il proiettile successivo. Ne esistono anche versioni pneumatiche, sche sfruttano un sistema ad aria compressa per sparare le frecce ad alta velocità.

PISTOLA	
abilità	armi da fuoco
colpire	prontezza + agilità + armi da fuoco
portata	circa 10 metri
velocità	iniziativa + armi da fuoco +1
tipo di danno	penetrazione
penetrazione	6
danno base	4 (pistole leggere) 6 (pistole pesanti)

Dio ha creato gli uomini diversi, Samuel Colt li ha resi uguali

antico proverbio degli antichi stati uniti d'america

La pistola è in assoluto l'arma più diffusa sulle strade. Dai teppisti ai mafiosi, dalle forze dell'ordine alle compagnie di sicurezza private, chiunque si aspetti uno scontro si porterà dietro una pistola. Ufficialmente difficili da comprare e dovrebbero permettere di rintracciare chi la acquista e chi la usa, nella realtà il mercato nero gronda di modelli clandestini anonimizzati, spesso di bassa qualità per risparmiare sui costi.

FUCILE DA CACCIA	
abilità	armi da fuoco
colpire	prontezza + agilità + armi da fuoco
portata	circa 30 metri
velocità	iniziativa + armi da fuoco −2
tipo di danno	penetrazione, botta
penetrazione	8
danno base	8

Il fucile da caccia è probabilmente la maniera più efficiente per uccidere da lontano, soprattutto grazie alla sua portata superiore a qualsiasi altra arma civile. Difficile da nascondere, è anche illegale da trasportare all'interno della città se non completamente smontato.

La colonna **velocità** rappresenta il modificatore di velocità dell'attacco. Sia la testata che il morso in lotta colpiscono automaticamente alla testa. Il tipo di danno inflitto può essere in generale di quattro categorie: Botta (B), Taglio (T), Perforazione (P) e Squarcio (S) (per morsi, artigli e tutto ciò che mira a strappare pezzi di corpo). Di base si può ignorare la differenza fra questi tipi di attacchi, tranne nel caso di alcune armature o creature particolarmente sensibili o resistente a certi tipi di attacco.

MALFUNZIONAMENTO DELLE PISTOLE
ci sono tre principali malfunzionamenti che possono impedire ad un'arma da fuoro di funzionare. fallimento a far fuoco: il tipo di problema più semplice, spesso causato da un piccolo inceppamento dell'arma o dal caricatore mal allineato, di solito si risolve in pochi secondi in mano ad un esperto. blocco del proiettile: capita alla armi semiautomatiche, il proiettile non è stato scaricato completamente. Basta un colpo secco con la mano per liberare l'arma, che è pronta ad essere usata di nuovo. doppio ingresso: due proiettili cercano di insersi allo stesso tempo, spesso causato da una molla di caricamento difettosa o da proiettili di bassa qualità. È necessario scaricare completamente la canna e sostituire il caricatore.

ARMI MORBIDE
Alcune armi, come quelle foderate in gomma, sono meno pericolose rispetto alle altre. Questo tipo di armi infligge una quantità di danni inferiori alle altre armi ma, in alcuni casi, infligge dei punti di fatica ulteriori. Questo è tipico di armi basate sull'elettricità come i taser, che infliggono un punto di fatica addizionale a tutti i danni inflitti.

Protezioni ed Armature

VESTITI PESANTI	
protezione	1
locazione	torso e bracia
speciale	+2 contro danni da strappo (S)
Una giacca invernale e qualche maglione possono essere sorprendentemente efficaci come protezione, specialmente rispetto ad attacchi portati con artigli e morsi.	

COMPLETO IN CUOIO	
protezione	3
locazione	tutto il corpo eccetto la testa
speciale	+1 contro strappo, -1 contro botta
Tipica giacca di pelle da motociclista, con rinforzi ed inspessimenti contro le cadute. Le versioni più costose possono avere integrate anche delle fibre sintetiche che ne aumentino la resistenza.	

GIACCA IN KEVLAR	
protezione	4
locazione	tutto il corpo eccetto la testa
speciale	+2 contro punta e strappo

GIACCA ANTIPROIETTILE	
protezione	6
locazione	solo sul torso
speciale	-1 a tutte le azioni, +2 contro punta e strappo

CASCO DA MOTOCICLISTA	
protezione	8
locazione	solo sulla testa
speciale	-3 alla percezione

ARMATURA A PIASTRE RIGIDE	
protezione	12
locazione	ovunque
speciale	-3 a tutte le azioni

PELLICCIA	
protezione	1
locazione	dove presente
speciale	—

ARMATURA A SCAGLIE MOBILI	
protezione	8
locazione	ovunque
speciale	-2 contro botta

BRACCIALI IN FIBRA DI CARBONIO	
protezione	12
locazione	solo braccia
speciale	—

SCUDO ANTI-SOMMOSSA	
protezione	8
locazione	ovunque, solo in caso di parata con successo
speciale	+9 al tiro di difesa, occupa una mano

SCUDO BROCCHIERE	
protezione	12
locazione	ovunque, solo in caso di parata con successo
speciale	+4 al tiro di difesa, occupa una mano

SCUDO BALISTICO	
protezione	20
locazione	ovunque, solo in caso di parata con successo
speciale	+12 al tiro di difesa, occupa una mano, -5 al movimento

Questo è ovviamente la base dell'attacco generale, e ciascuna attacco e ciascuna difesa vengono poi modificati in base al caso particolare ed alla situazione sulla base delle decisioni del narratore.

Potete notare che alcuni attacchi o alcune armi sono nettamente sfavorite rispetto ad altre, per danno o rapidità d'uso. Queste azioni sono di solito compensate da altri vantaggi strategici: Una testata

in corpo a corpo ha un bersaglio favorito nella testa e può essere usata anche a mani legate, mentre una balestra è più silenziosa di una pistola.

Danni inflitti da un attacco

Calcolare il danno inflitto da un attacco è semplice ma richiede qualche passaggio. Ai fini del calcolo del danno ogni arma possiede un danno base, una capacità di penetrazione (abbreviato in penetrazione) ed un tipo di danno inferto (Botta, Taglio, Punta, Squarcio). Le armature hanno un certo valore di protezione, che può potenzialmente variare in funzione del tipo di attacco inferto.

Per prima cosa la protezione dell'armatura viene ridotta dal valore di penetrazione dell'arma, fino ad un minimo di 0 anche nel caso in cui la penetrazione sia superiore alla protezione. L'eventuale valore residuo di protezione viene usato per ridurre il danno base dell'arma, fino ad un minimo di 0. Nel caso il danno risultante fosse 0 o meno, l'arma colpisce contro l'armatura senza alcun effetto.

Se il danno residuo è maggiore di 0, viene incrementato del margine di successo nel tiro per colpire, e ridotto del valore di assorbimento del difensore (corpo + taglia). Questo valore, diviso per tre (per difetto), rapprensenta i danni effettivamente inflitti alla vittima del colpo (vedi la sezione sulla fatica ed i danni all'inizio del capitolo).

La penetrazione è tipica di armi molto affilate o calde; Queste non infliggono un danno significativamente superiore ad un'altra arma simile, però attraversano le armature come se fossero fatte di burro.

Difendersi

Le conseguenze di un'attacco andato a segno possono essere critiche. È pertanto fondamentale che i personaggi decidano come e quando difendersi, oppure quando gli convenga attaccare senza remore sperando di riuscire ad abbattere il proprio avversario prima che possa fare qualcosa.

DIFESE MULTIPLE
Capita talvolta che si venga attaccati da molteplici avversari oppure di ricevere numerosi attacchi da un avversario molto rapido. in questo caso si subiscono una penalità di -2 per ogni attacco oltre al primo. Ad ogni azione questo conteggio viene azzerato. In uno scambio equo, in cui i colpi si alternano regolarmente con velocità quivalenti, non ci saranno quindi penalità ddi nessun tipo. se invece fra due azioni si ricevessero 3 attacchi (indipendentemente dalla fonte) il primo non avrebbe penalità per la difesa, il secondo avrebbe un -2 ed il terzo un -4.

se il persnaggio non esegue una manovra attiva di difesa, si considera che cerchi di evitare i colpi in arrivo in modo spontaneo, ottenendo come valore di difesa **agilità + prontezza + manovra**. Se fosse completamente sorpreso, non avrebbe invece nessun bonus di sorta per la difesa, e subirebbe l'attacco in pieno (cosa di solito estremamente pericolosa). Può invece decidere di dichiarare una difesa esplicita; questo conta come un'azione che và esplicitamente dichiarata ed i suoi effetti valgono dal momento dell'azione fino a quella successiva.

In generale è possibile seguire quattro principali strategie di difesa: cercare di schivare i colpi in arrivo, chiudersi ed incassarli cercando di minimizzare il danno, cercare di eseguire una contromossa sul colpo in arrivo oppure cercare di pararlo con la propria arma o un altro oggetto.

SCHIVATA: il personaggio si concentra per evitare i colpi in arrivo, ed ottiene di conseguenza un bonus di + 4 alla difesa contro tutti

gli attacchi.

INCASSARE: Il personaggio si chiude a riccio, protegge i propri punti vitali ed incassa il collo. Questo gli permette di ridurre di 3 + arti marziali il margine di successo dell'attacco oltre ad ogni altra difesa.

CONTRATTACCO: in questo caso non si ottengono bonus sulla difesa ma, nel caso questa avesse successo, il personaggio può eseguire l'azione dichiarata con un bonus di +3 (come ad esempio fare una proiezione usando il pugno dell'avversario, oppure usare la sua velocità per arrivargli alle spalle). Nel caso la difesa non avesse successo oltre all'attacco avversario si perderà anche l'azione.

PARATA: Nel computo della difesa si usa l'abilità nell'uso dell'arma invece di manovra. Per usare oggetti *pro loco* si usa lotta. Alcuni oggetti possono fornire un bonus alla difesa in questa modalità, a seconda della situazione (ad esempio serve a poco la kickboxe contro un proiettile, mentre potrebbe essere utile una qualche tipo di scudo, come una portiera di una macchina divelta.)

In alternativa è possibile prendere copertura dietro qualcosa grazie ad un tiro riuscito di manovra. In questo caso gli attacchi saranno impossibili fintanto che ci si riparerà dietro la barricata. Attenzione però a sporgersi per controllare cosa stia succedendo (il narratore potrebbe decidere di dare un malus di -5 all'attaccante, ma colpirebbe per forza la testa, con conseguenze drammatiche!)

Grappling

Per lottare in grappling è necessario per prima cosa ingaggiare con un tiro consuccesso di lotta contro difesa. Per liberarsi è viceversa necessario un tiro di lotta contro lotta. Una volta ingaggiati si fanno dei tiri contrastati per prendere vantaggi: ogni tiro riuscito corrisponde ad un vantaggio in più. Per aumentare o diminuire un vantaggio il tiro è con -3 per ogni livello di vantaggio presente per liberarsi o del livello successivo per incrementare.

Dato un livello di vantaggio, questo permette di fare azioni più o meno drammatiche, come proiezioni e atterramenti, soffocamenti, colpi o leve.

VANTAGGIO AD 1 (-3 per entrare o uscire) atterramento, blocchi, colpi semplice al corpo, testate e morsi (contano come mirati alla testa)

VANTAGGIO AD 2 (-6 per entrare o uscire) proiezione, soffocamento, leve articolari, colpi mirati senza penalità

VANTAGGIO AD 3 (-9 per entrare o uscire) soffocamento rapido, slogamento articolare

VANTAGGI ULTERIORI ogni 3 punti di margine si ottiene un vantaggio ulteriore (12 per il 4, 15 per il 5, etc. . .)

Per entrare in lotta si fà un normale tiro per colpire fra lotta e manovra. Un eventuale successo non infligge danni ma indica che si è riusciti a portare l'avversario in grappling. Nel caso il difensore fosse abbastanza rapido potrebbe dichiarare anche una difesa attiva con lotta: in questo caso il groviglio umano avverrà comunque, sia in caso di successo che di fallimento dell'attacco. Se un margine positivo indica un vantaggio dell'attaccante in questo caso però un margine negativo indica che il vantaggio è del difensore. Grazie alla sua abilità e rapidità è riuscito a rivolgere l'attacco contro chi l'ha lanciato.

Una volta iniziata la lotta ciascuna azione di lotta dichiarata da uno dei due lottatori indica il suo tentativo di guadagnare un vantaggio sull'altro. Ciascuno dei due decide se utilizzare la propria agilità o il proprio corpo da sommare a combattimento e lotta in questi tiri. Ciascun contendete somma inoltre la propria taglia a tutti i propri tiri di lotta. Con un tiro riuscito un personaggio può guadagnare un vantaggio, mentre un tiro non riuscito indica semplicemente che la situazione non è cambiata (non si può perdere vantaggio quando si è in fase offensiva).

Una volta accumulato una certa quantità di vantaggio è possibile dichiarare un'azione di lotta non per guadagnarne altro ma per compiere azioni particolari: tramite questo sistema il personaggio in vantaggio può decidere se liberarsi dalla lotta, costringere il suo avversario, strangolarlo o quant'altro. Logicamente quest'azione riesce solo se si ha successo in un tiro contrastato di lotta.

Nel caso in lotta due personaggi agissero alla stessa velocità il tiro diventerebbe contrastato: chi vince ottiene il margine di vantaggio o riesce nell'azione prefissata.

Se si volesse attaccare mentre di è in lotta si ha un modificatore di 2 per ogni punto di vantaggio a proprio favore, e -2 altrimenti.

Armi da fuoco

Le armi da fuoco sono probabilmente una delle cose che più di tutte rende pericoloso uno scontro nell'era moderna ed a maggior ragione nel futuro. Basta premere un grilletto ed un proiettile parte a sfondare tutto ciò che si trova di fronte.

Le armi da fuoco ricevono un bonus nel combattimento a breve distanza, in quanto è molto difficile schivare i proiettili. Questo bonus le rende particolarmente pericolose, specie se si riesce ad entrare in lotta ed usarle a bruciapelo (oppure prendendo l'avversario alle spalle).

distanza	**modificatore**
bruciapelo	+6
ravvicinato ($< 5m$)	+3
distante ($> 5m$)	0
oltre la gittata	-3
oltre due volte la gittata	-6
oltre tre volte la gittata	-9
etc...	

arma	**gittata**
pistola leggera	$\sim$ 10 m
pistola pesante	$\sim$ 15 m
fucile a canne mozze	$\sim$ 5 m
fucile da caccia	$\sim$ 30 m

ARMI DA FUOCO E GITTATA

ARMI DI PRECISIONE: Le armi di precisione (come i fucili da cecchino) hanno delle gittate di centinaia di metri, ma non possono essere usate in un combattimento a breve distanza. Vengono tirate con mente invece che con agilità, in quanto sono necessari diverse valutazioni per effettuare il colpo con successo.

INCEPPAMENTO: Le pistole hanno sempre una certa possibilità di malfunzionamento, anche in base a come sono tenute. Se il tiro

naturale di dado dell'attacco risulta di 5 o meno, l'arma si bloccherà e non sarà più utilizzabile a meno di non perdere del tempo a sbloccarla.

RAFFICHE: Con le armi automatiche è possibile effettuare delle brevi raffiche di colpi, generalemente usando tre munizioni alla volta. Questo fornisce un bonus di +3 al tiro, ma alza la soglia di inceppamento di due punti (ovvero per un'arma normale da 5 a 7).

Armi ad Area

Molte armi, come gli esplosivi ed i lanciafiamme, rientrano sotto la definizione generica di arma ad area.

Questo tipo di ordigni ha un bonus al tiro per colpire molto grande, per dare una rappresentazione di quanto sia difficile schivarle e di quanto siano distruttive. Il danno dell'arma è incluso in questo bonus al tiro per colpire, e quindi tutti gli esplosivi sono considerati con danno 0 di base.

La gittata dell'esplosivo rappresenta il suo raggio di esplosione,ed a seconda della distanza da questo di considera una penalità nella stessa maniera delle armi da fuoco. Una classica granata può avere +15 al tiro per colpire e una gittata di circa mezzo metro.

Può sembrare stupido ma è molto importante ricordarsi di utilizzare un esplosivo lontano da sé, poiché la granata, una volta lanciata, non riconosce il padrone!

Gli esplosivi colpiscono l'intero corpo, quindi il danno inflitto è inteso in tutte le locazioni, a meno che il narratore non decida altrimenti.

DANNI DA ESPOSIZIONE
L'esposizione a certe fonti di danno come fuoco, acido, agenti congelanti e simili provocano danno esteso nel tempo. A seconda dell'intensità di esposizione il danno varia la velocità di danno: un acido leggero può provocare danno ogni due turni, mentre uno molto potente potrebbe provocarni un paio per turno. Questo danno è cumulativo per quanto riguarda il critico, ovvero quando vengono inflitti i danni del secondo turno, conta come critico da due danni e non come due ferite da uno. Questo significa che al quarto o quinto danno il personaggio sarebbe incapacitato. Possono infliggere anche unaparte di danno non cumulativo per il critico in termini di danno diffuso all'intero corpo. Acidi che colpiscono a livello polmonare potrebbe non farne, mentre freddo intenso potrebbe infliggere principalmente questi.

movimento durante lo scontro

In uno scontro è fondamentale sapersi muovere e saper gestire il terreno di scontro. Esserne capaci però non ha nulla a che vedere con il normale spostarsi sul terreno: tener conto della propria posizione e di quella del proprio avversario, delle sue possibili reazioni e risposte ai propri movimenti sono tutte cose di cui bisogna tener conto quando ci si muove nelle prossimità di un avversario.

Questo è possibile grazie all'abilità di manovra che, prima di rappresentare la capacità di schivata del personaggio, ne indica la generale capacità di tenere sotto controllo il corpo dell'avversario e lo spazio da lui occupato.

La azioni di manovra permettono di cambiare la propria distanza dall'avversario, ad esempio avvicinandosi o allontanandosi da lui, oppure cercare di aggirarlo o superarlo ed andare oltre. Queste azioni vengono compiute tramite un'azione contrastata di manovra fra i due contendenti, con un modificatore in base al tipo di manovra che si stà effettuando.

manovra	**malus**
allontanarsi	+1
avvicinarsi	0
prendere il fianco	-3
prendere le spalle	-6
oltrepassare	-4
luogo ristretto	-4
terreno insicuro	-2

MALUS PER LE MANOVRE IN COMBATTIMENTO

tiro contrastato di agilità + prontezza + manovra + modificatori di azione
vantaggio: atletica+tattica

un attacco condotto alle spalle fornisce all'attaccante un bonus di +2, mentre uno portato alle spalle (ma con la coscienza della presenza di un avversario, non di sorpresa) un bonus di +4.

dimensione	taglia
0.60 metri	-3
0.85 metri	-2
1.20 metri	-1
1.75 metri	0
2.25 metri	+1
3.0 metri	+2
3.8 metri	+3
...	
~ 5 metri	+4
~ 6.5 metri	+5
~ 8.5 metri	+6
~ 11 metri	+7
~ 14 metri	+8
~ 18.5 metri	+9
~ 24 metri	+10

TAGLIA E DIMENSIONI

La taglia incremente il danno di tutti gli attacchi in corpo a corpo, riduce tutti i margini di successo negli attacchi, aumenta la portata degli attacchi ed il valore di movimento. Le creature con taglia incrementata di solito possiedono un equivalente valore di base di corpo, per cui molti di questi effetti vengono raddoppiati.

Taglia degli Avversari

La taglia ha un impatto enorme nel combattimento: avversari di dimensioni maggiori infliggono più danni, si spostano più rapidamente, hanno una portata maggiore con gli attacchi e resistono meglio alle ferite.

Gli esseri umani normali hanno in generale tutti taglia 0, a parte nani e giganti, che hanno rispettivamente -1 e +1. Può però talvolta capitare di scontrarsi con creature non umane, nel qual caso la taglia potrebbe variare notevolmente. In linea di massima la taglia varia di +1 per ogni incremento di un 30% circa nelle dimensioni. In modo equivalente, una riduzione del 30% della dimensione comporta una riduzione di -1 alla taglia. Questo vale per creature di proporzioni umane, mentre per creature con altre proporzioni la taglia da considerare può dipendere dal tipo di azione intrapresa: una creatura serpentiforme considererà come taglia la lunghezza per l'ampiezza di attacco, ma la sua larghezza per la riduzione al danno.

Locazione del danno e colpi mirati

A parte i casi in cui il risultato di un attacco ha una locazione certa, come ad esempio puntando una pistola alla testa del bersaglio. negli altri casi sarà necessario determinare dove il colpo è andato a parare. Per far questo il narratore può usare la sua fantasia unita ad una descrizione della scena, altrimenti è possibile usare il margine di successo nell'attacco.

In base al valore del margine è possibile scegliere dei bersagli più o meno appetibili, prima di calcolare il danno inflitto. La tabella proposta vale solo per colpi alti (come testate), medi (pugni) e bassi (calci), ma può essere personalizzata in base al tipo di attacco e di bersaglio (avversari non umanoidi potrebbero avere tabelle completamente diverse). Se si ottiene un certo valore nel margine di successo, è possibile scegliere una qualsiasi delle locazioni raggiungibili grazie a quel margine, oppure tutte le locazioni che richiedano un margine minore. In base alla zona colpita gli effetti del danno possono essere più o meno gravi: una ferita profonda alla testa non è la stessa cosa di una ferita profonda sulla giugulare!

In questo senso tutti gli attacchi sono mirati, ed in effetti nella vita reale nessuno attacca a caso.

DIFFICOLTÀ PER ATTACCHI MIRATI

locazione	alto	medio	basso
braccia	0	0	3
gambe	6	3	0
busto	3	0	3
spalle	3	3	6
testa	3	6	9
gomito	6	6	6
cuore	8	6	8
collo	8	10	12
inguine	12	10	8
occhi	8	10	12

Azioni Avanzate

el corso di at-
mmediatamen-
na colpito con
-5 invece che
ello shock del

A discrezione del narratore, è possibile includere un certo numero di regole speciali per descrivere attacchi particolari che il personaggio può compiere. Queste azioni permettono di rappresentare in modo più verosimile ancora il combattimento, ma a costo di una complicazione nella strategia non banale per i novizi,per cui consiglio di usarle solo a coloro che hanno già una certa confidenza con il gioco e vogliono provare ad immergersi fino in fondo nella situazione.

Queste sono solo alcune proposte, sentitevi liberi di aggiungerne altre a vostra discrezione.

COLPO DI GRAZIA: Si vuole tentare di uccidere il nemico in un colpo solo, ad esempio decapitandolo. Per riuscirci occorre superare un attacco con malus di -10. Se questa ha successo la morte è istantanea. Questa azione è possibile solo in condizioni di vantaggio sull'avversario, ad esempio manifesta superiorità, attacchi a sorpresa oppure avversari immobilizzati.

ATTACCO DOLOROSO: L'attacco è mirato a zone particolarmente dolorose del corpo umano, come l'inguine o il plesso solare. Il tiro di attacco richiede una scomessa a -3, ma nel caso riuscisse si infliggerà un punto di fatica (ma non di danno) in più rispetto al danno calcolato normalmente.

ATTACCO PODEROSO: Nell'attaccare ci si concentra non solo sul provocare danno, ma anche sullo spingere l'avversario. Il tiro viene fatto con una scommessa di -3, ma se l'attacco entra, il margine di successo viene usato come bonus in un confronto di corpo + resistenza fra l'attaccante ed il difensore. Se questo test si risolve a favore dell'attaccante, il difensore viene spinto all'indietro e può rischiare di inciampare a cadere (test di agilità ed atletica penalizzato del fallimento).

ATTACCO AI NERVI: In questo caso si mira esplicitamente ad uno dei nervi che guidano braccia o gambe. Il tiro richiede una scommessa a -3, ed in caso di successo l'arto preso di mira sarà intorpidito. Il bersaglio può effettuare un tiro di corpo + resistenza contro il margine di successo per riuscere ad usarlo.

ATTACCO ALLE ARTERIE: Mirando alle arterie dell'avversarioil personaggio è in grado di sferrare un colpo la cui ferita sanguini copiosamente. Grazie ad una scommessa a -3, la ferita inflitta avrà un sanguinamento pari ad un livello critico superiore al danno inflitto.

MANO SECONDARIA: Si può usare un'arma anche con la mano secondaria, ma a meno che il personaggio non sia ambidestro, subirà un malus di -3

AZIONI MULTIPLE: è possibile dichiarare azioni multiple contemporaneamente, se questo ha senso (non si può attaccare con la stessa arma due volte nello stesso momento). Tutte le azioni ricevono un malus di -2 sia al tiro che all'iniziativa per ogni azione oltre la prima. Fare tre azioni contemporaneamente (ad esempio spostarsi mentre si attacca con le due armi che si impugnano) comporta un -4 a tutte queste azioni.

PORTATA DELLE ARMI: una spada riesce a colpire molto più lontano di una testata, e per rappresentare questo, ogni arma ha una sua portata caratteristica. Il combattimento si svolge normalmente nella portata dell'arma più lunga. Per variare questa distanza di un grado (da breve a media, ad esempio) è necessario vincere un tiro di manovra contrapposto con l'avversario. Se si combatte ad una portata diversa da quella della propria arma si ha un -2 per ogni grado di distanza. I gradi di distanza sono: corta, media, lunga e lunghissima. Le armi da tiro e da fuoco non seguono questo regolamento ma continuano con quello delle armi a gittata.

LIMITE DEI DANNI: in se l'armatura a disposizione del bersaglio nel punto colpito ha più 5 o più punti di durezza rispetto al danno base dell'arma, indipendentemente dal risultato del tiro per colpire, il colpo non avrà alcun effetto. In fin dei conti non è possibile superare un'armatura d'acciaio con uno stuzzicandenti.

COPERTURA: se un personaggio di nasconde dietro qualcosa (che sia un muro, un'auto o un ostaggio), otterrà una copertura che lo protegge, specie negli scontri a fuoco. Una copertura è descritta da un valore minimo che bisogna ottenere nel margine di successo dell'attacco per colpire effettivamente. una copertura leggera richiederà un margine di 3, una intermedia di 6 ed una quasi completa di 9. Se il margine di successo nel tiro per colpire è 3 o meno, il colpo finisce contro la protezione, se è 4 o più riesce a colpire con successo. Nel caso la copertura sia di un materiale relativamente morbido, può comportarsi come un'armatura, con una certa durezza e resistenza.

DISARMARE: Se il personaggio desidera disarmare l'avversario con il proprio attacco, deve effettuare un attacco con un malus di -3. Se il tiro ha successo il margine di successo del colpo sommato al danno base dell'arma sono la difficoltà per un tiro di resistenza e corpo

della vittima per evitare di perdere l'arma. Visto che l'attacco è mirato all'arma, non si infliggono danni sulla persona.

ATTACCO IN CARICA: Il personaggio si lancia contro il suo avversario in corsa, sacrificando un'azione per incrementare la forze del suo attacco. Questo è un tipo di azione compiuta tipicamente per affrontare avversari dotati di protezioni tali da rendere inutili gli attacchi ordinari. Una volta dichiarata la carica il danno nell'attacco successivo verrà aumentato della metà del valore di movimento del personaggio (*10 + corpo + atletica + rapidità + taglia*). Normalmente la carica di arresta dopo il primo colpo, ma se si riuscisse ad uccidere o sbilanciare l'avversario al primo tentativo è possibile continuare la carica verso avversari successivi.

SCUDI: gli scudi sono oggetti preziosi quando si vuole garantire la propria incolumità. Tipicamente usati dalla ASI contro le sommosse, gli scudi forniscono un bonus variabile alla difesa da +3 (scudo piccolo), +6 (scudo grande) a +9 (scudo antisommossa intero). Anche in caso di colpo parato con successo si andrà a determinare il danno, usando come protezione quella fornita dallo scudo ed il margine per colpire risulterà negativo. In caso l'attacco andasse a segno, la protezione dello scudo non verrà conteggiata. È possibile usare lo scudo per compiere attacchi usando l'abilità armi bianche, senza bonus di danno aggiuntivo a meno che lo scudo non sia dotato di lame. Permettono inoltre di dichiarare un'azione di difesa di parata usando armi bianche con il bonus dello scudo per difendersi.

COMBATTIMENTO IN FORMAZIONE: Quando si combatte in corpo a corpo, poter chiudere le proprie linee in una formazione solida può cambiare gli esiti dello scontro. Se infatti i soldati riescono a mantenere la linea (tipicamente con tiri di manovra o autocontrollo), gli attaccanti avranno serie difficoltà a condurre i loro attacchi in quanto accolti da un muro unico di armi. In questo caso tutti gli attacchi contro membri della formazione ricevono un -3. Questa tattica è spesso usata dagli animali in mandria per scoraggiare gli assalti dei predatori.

Vittoria e Colpo di grazia

Spesso e volentieri un combattimento non termina con la morte di uno dei due contendenti ma con il suo svenimento in seguito ai danni subiti.

Molte volte a questo seguirà la morte per via del sanguinamento delle ferite, ma non è per scontato. In generale per finire un nemico caduto sarà necessario sferrare un colpo di grazia che ponga fine alla sua esistenza. Mentre da un lato questa misura è spesso necessaria per evitare che un nemico creduto morto torni a far danni o che un abili dissimulatore si alzi di scatto e colpisca alla spalle il gruppo, il narratore non dovrebbe mai lasciar sferrare senza remore un colpo di grazia ad un personaggio non abituato ad uccidere.

Togliere la vita ad un altro essere umano a sangue freddo è un'azione che cambia la vita, quasi mai in meglio, e non dovrebbe essere fatto con leggerezza. I nemici caduti implorano, piangono o, quando riescono, fuggono. Non dimenticate mai che anche i personaggi non giocanti sono essere umani e come tale non sono entusiasti all'idea di finire i loro giorni in un vicolo sporco di immondizia.

Il narratore può chiedere al giocatore che vuole sferrare un colpo di grazia un tiro di spirito ed autocontrollo contro il carisma e persuasione della vittima per riuscire ad uccidere, ma prima ancora dovrebbe cercare di rendere l'idea di quanto questa azione sia difficile per chiunque non sia uno psicopatico.

Tenete anche conto dell'effetto che questo avrà sugli astanti: vedere un amico uccidere a sangue freddo un uomo che implora per la propria vita non è facile da digerire, a meno che non si tratti di un intero gruppo di psicopatici o gente talmente avvezza alla guerra da essere diventata completamente insensibile al valore della vita umana.

Metallo, Circuiti e Sangue

> Noi affermiamo che la magnificenza del mondo si è arricchita di una bellezza nuova; la bellezza della velocità. Un'automobile da corsa col suo cofano adorno di grossi tubi simili a serpenti dall'alito esplosivo...un'automobile ruggente, che sembra correre sulla mitraglia, è più bella della Vittoria di Samotracia.
>
> Marinetti, Manifesto del Futurismo

LE CONOSCENZE SCIENTIFICHE E TECNOLOGICHE GUADAGNATE DALL'UOMO SONO ANDATE PERDUTE NEL SECONDO MEDIOEVO MA, SENZA PERDERSI D'ANIMO, L'IMPERO HA CREATO LE PROPRIE MERAVIGLIE. Nonostante l'immensa perdita, molte conoscenze sono state recuperate dalle macerie delle città, oppure ricercate e riscoperte da zero.

Questo ha portato una certa differenza fra le conoscenze del ventunesimo secolo e quelle del ventitreesimo, e le seconde non sono semplicemente un'evoluzione delle prime.

La tecnologia dell'impero ha dato una grande importanza alla tecnologia legata alla vita: ingengeria genetica per creare inquietanti chimere e impianti elettronici in grado di interfacciarsi direttamente con nervi e cervello.

Di contro, la tecnologia informatica, seppur avanzata, è frammentata dagli interessi di corporazioni. anche il World Wide Web, orgoglio del ventunesimo secolo, si è reincarnato in tante piccole reti, isolate fra di loro ed accessibili solo per chi ha pagato per avere le chiavi giuste.

Il Nuovo Mondo

Gli Impianti NERV

Nell'età dell'oro tutta l'umanità ha ricevuto i cosidetti impianti NERV (NeuroElettronici RetroVirali). Tramite modifiche genetiche mirate, hanno permesso all'uomo di interfacciarsi in maniera più efficienti con l'elettronica. In questo modo è stato possibile creare circuiti che dialogano con il cervello e che si alimentano tramite il flusso sanguigno, senza bisogno di pesanti generatori esterni.

Questi impianti hanno due applicazioni principali: aumentare la potenzialità dell'uomo, ad esempio usando occhi o arti artificiali, oppure aumentare le sue possibilità di interfacciarsi con la realtà, permettendo una comunicazione più diretta con i computer.

Gli impianti esterni sono usati per moltissime apparecchiature, come gestire le luci di una casa a seconda dei desideri del proprietario, opppure come forma di password per proteggere un computer contro chiunque non conosca la password, ovvero la sequenza di pensieri e ricordi necessaria per sbloccarlo.

Un particolare tipo di impianto, chiamato Ragno (per via della forma delle prime versioni), stà avendo molto successo negli ultimi anni, anche fra le classi meno abbienti. Questo macchinario permette di registrare sogni, fantasie ed esperienze, e di riviverli successivamente. Questo ha creato un grande mercato per sogni a basso prezzo e registrazioni di esperienze estreme. Esiste un mondo del cinema parallelo a quello reale, in cui i cosidetti architetti dei sogni creano meravigliose esperienze a poco prezzo. Laqualità dell'esperienza varia molto con l'esperienza dell'utente registratore e dalla qualità della macchina, e si può andare dalle semplici immagini sgranate ad un'esperienza completamente immersiva. Gli impianti Ragno variano molto di dimensione, da macchinari grossi come cabine del telefono per i più poveri a degli impianti neurali da portare di continuo per i più agiati. Una legge impedisce la registrazione di esperienze in cui siano incluse altre persone che non siano consenzienti, e questo ha portato alla nascita di un fiorente mercato nero di esperienze registrate illegalmente. Più di una celebrità ha visto finire sulla rete quelle che pensava fossere innocenti trasgressioni di una notte.

L'OMICIDIO DI CRISTINA MALONE
Una registrazione clandestina che si sta diffondendo nel mercato nero è la registrazione in prima persona dello stupro e dell'omicidio di Cristina Malone, in arte 'Catty', la giovane ed avvenente coprotagonista del telefilm investigativo Strade Rosse. L'omicidio sembra premeditato e ben progettato, in quanto gli investigatori non sono stati in grado di trovare alcuna indicazione sull'identità del killer. Il video è distribuito gratuitamente, e nessun ha capito lo scopo del gesto.

CYBORG E BAMBOLE DI CARNE
Leggende metropolitane affermano che alcune corporazioni senza scrupoli abbiano elaborato due versioni avanzate del Ragno. Una permette di controllare tramite remoto un macchinario umanoide intercettando i segnali del cervello e ridirigendoli alla macchina. L'altra invece tagliavia il controllo del cervello sul corpo, permettendo di controllarlo dall'esterno o tramite remoto.

La MultiRete

La rete dei contenuti internet è stata una delle prime cose che l'impero ha deciso di ricostruire. La competizione fra i diversi fornitori di servizi ha però creato un'enorme divisione fra le zone della rete, arrivando a spezzettarle fino ad isolarle completamente l'una dall'altra. L'accesso a ciascuna sottorete è controllato da diverse chiavi hardware e codici di sicurezza, rendendo estremamente difficile contattare siti appartenenti a servizi diversi da quelli per cui si paga.

L'introduzione di server a basso prezzo ha fatto fiorire il numero di sottoreti: esistono decine di reti separate, alcuni dicono centinaia. Alcune permettono l'accesso a informazioni introvabili nella vita "di carne", oppure a materiale di ogni tipo, legale e non.

Molti siti forniscono accesso da quasi tutte le reti, ma le informazioni disponibili vengono accuratamente filtrate in base alla rete di provenienza ed ai servizi acquistati.

Voci di corridoio parlano di sottoreti specializzate per la criminalità organizzata, in cui si può ordinare un omicidio contattando il sito di gruppi di assassini, oppure ritrovi di persone dedite alle arti occulte. Sicuramente più di una rete dedicata ad attività sovversive e terroristiche contro l'impero è stata smantellata, ma rimane il dubbio di quante altre ne possano esistere.

La MultiRete ha anche un'altra importante funzione: grazie all'enormità di punti di accesso, praticamente onnipresenti, è diventato il sostituto del GPS del ventunesimo secolo. I satelliti necessari per

INTELLIGENZE ARTIFICIALI
La singolarità (la formazione della prima intelligenza artificiale) è avvenuta tempo fà, ma si è rivelata una bolla di sapone in quanto rapidamente annicchilita dalle intelligenze artificiali nate dalla infomanzia. Queste "creature", frutto di esperimenti azzardati, navigano liberamente la rete, con scopi ignoti ai più.

Alcune voci dicono che ne esistono pochissime, altre sostengono che un'intera società si annidi nelle profondità della rete. Quello che si sà per certo è che più di una corporazione afferma di "controllarne" una e di averla al proprio servizio.

LA RETE NON UMANA
Una delle teorie che ogni tanto si sentono nominare sulle reti complottiste parla dell'esistenza di una rete nascosta alle persone normali, in cui comunicano e si organizzano le intelligenze artificiali che vagano per la rete. Altri dicono che queste IA non necessitano una rete privata, in quanto sono ampiamente in grado di usare quelle normali senza limiti di accesso, dirigendo dati ed informazioni per il loro maggior guadagno.

la localizzazione globale sono infatti andati persi insieme a tutti gli altri nella Grande Caduta. L'unica maniera quindi per valutare la propria posizione è in base alla posizione relativa ai punti di accesso alla MultiRete. In alcuni punti strategici sono stati posti dei radiofari per aiutare questa localizzazione, ma rimane comunque un servizio disponibile solo all'interno dei centri urbani.

il FleshWare

La tecnologia dell'impero si è fortemente orientata alla manipolazione degli organismi viventi, rendendola una scienza solida e dalle ampissime applicazioni. Non solo ingegneria genetica ed epigenetica, ma anche ricostruzione e sostituzione di arti ed organi, creazioni di nuovi organismi e nuove procedure di chirurgia estrema.

La chirurgia ha fatto passi da gigante e, grazie ad agenti cicatrizzanti che fanno effetto in poche ore, moltissimi interventi permettono di uscire sani e freschi dopo neppure una giornata. Questo ha dato un incredibile stimolo alla chirurgia estetica, che viene utilizzata molto di frequente non solo per coprire difetti fisici ma anche per fare modifiche azzardate del proprio corpo fino agli estremi: molte persone si inventano un aspetto da cui si sentono rappresentati, come cercare di assomigliare ad un animale che ammirano particolarmente, e la chirurgia rapida fà il resto.

Molti problemi di salute sono risolti poi tramite organi sostituiti, o da tessuti artificiali (come dei muscoli in schiuma reattiva, che possono essere anche superiori a quelli normali) oppure da organi ricostruiti in laboratorio a partire dalle cellule del paziente. Oramai anche la perdita di un arto in seguito ad uno scontro a fuoco è un problema che richiede solo pochi giorni fra intervento e riabilitazione. Alcune persone iniziano poi a fare i primi passi verso l'integrazione fra la carne ed il metallo, ad esempio con arti artificiali comandati dai nervi della persona in questione.

Grandi progressi ci sono stati anche nelle terapie genetiche, come quella che ha portato agli impianti NERV. Ancora sperimentali e con un ampio margine di errore, permettono però di trasformare il corpo dall'interno in modi prima inimmaginabili. Alcuni usano questa possibilità per decidere l'aspetto dei figli, altri per sviluppare capacità inumane come la fotosintesi delle piante e liberarsi dalla necessità del cibo. Le modifiche sull'uomo sono però ancora un tabù sociale dopo la guerra civile mutante, portata proprio in essere da modifiche irresponsabili di questo tipo. Alcuni innovatori ci sono, ma per la maggior parte le modifiche vengono fatte su animali e piante, creando nuove capacità o fondendo per intero specie diverse. Seppur ampiamente regolato, questo aspetto della sperimentazione genetica ha creato non poche perplessità anche per le creature standard, per non parlare dei moltissimi laboratori clandestini in cui si fà sperimentazione senza scrupoli nella speranza di creare l'animale da compagnia o da guardia del prossimo anno, oppure il metodo di splicing innovativo che renda ancora più ampia la gamma di possibili

CHIMERE PERSONALIZZATE

Con il miglioramento e la diffusione della tecnologia per la creazione di animali sintetici, le cosiddette chimere, inizia a permettere ai più benestanti di ordinare creature personalizzate. I costi rendono ancora questa pratica poco diffusa e limitata ai più ricchi, ma le cose potrebbero cambiare a breve.

peculiarità	**costo**
piccolo (gatto)	2
medio (cane)	3
grande (cavallo)	4
enorme (elefante)	5
personalizzazione	+0
non-naturale	+1
contro natura	+2
aspetto unico	+3
razza ibrida	+1
nuova razza	+2
intelligenza migliorata	+1
capacità estese	+1

IL BABBURILLA

Una chimera che ha preso piede nell'ultimo paio d'anni come animale da guardia per le gradi ville è il babburilla. Questa creatura è un misto delle dimensioni e della forza dei gorilla con l'aggressività e la dentatura dei babbuini. Intelligente e territoriale, è un estremo deterrente per gli ospiti indesiderati. L'unica cosa importante è far capire bene chi siano i membri accettati, perché più di una volta poca chiarezza in questo senso ha provocato tragedie.

modifiche applicate sull'uomo.

Spostarsi nell'impero

L'impero, anche se rappresentato nelle cartine ufficiali come un territorio monolitico, è in realtà composto da enormi città divise da territori quasi completamente selvatici. Per legrandi distanze la preferenza và allo spostamento via nave, mentre su distanze più brevi macchine e treni si spostano su enormi arterie che comprendono sia delle autostrade che vie ferroriarie che temporanee basi di atterraggio per mezzi aerei. Queste arterie sono fornite di tutti i servizi, compresi negozi e certi commerciali ed alcuni le considerano estensioni delle città.

Anche il traffico aereo ha ricevuto una grande spinta. Per liberarsi dai vincoli della terra, i due mezzi preferiti sono le libellule, piccoli quadricotteri familiari, e le grandi aereonavi, di proprietà soprattutto delle grandi famiglie, anche se ne esistono anche per il grande pubblico, che compiono tragitti a lungo termine come se fossero crociere.

Il traffico aereo vecchio stampo ha invece un'importanza relativamente minore. Con la mancanza dei grandi tragitti continentali ed il costo di mantenere i grandi aereoporti, i voli di linea sono quasi spariti, in favore di mezzi di dimensioni ridotte, adoperati soprattutto dagli Aristoi e dalle grandi corporazioni per gli spostamenti più rapidi.

Anche il crimine organizzato ed i contrabbandieri si approfittano spesso del carente controllo sui piccoli mezzi aerei per fare i loro traffici con comodo. Questi aerei, che battono rotte più inusuali, tornano spesso con racconti confusionari di cosa si trovi in cielo.

La situazione delle città invece è molto diversa da quella del ventunesimo secolo. La divisione di buona parte della popolazione in alveari ha permesso da un lato di incrementare enormemente la densità urbana, ma dall'altro ha reso quasi superflui i viaggi in macchina in quando praticamente tutti i servizi necessari sono raggiungibili a piedi (o su nastri di trasporto interno). Per gli spostamenti a lunga distanza all'interno della città esistono delle strade sopraelevate, ma con una capacità di trasporto molto minore del passato, dato il minor volume di auto. Molte delle strade a livello terra sono quindi oramai praticamente pedonalizzate, con la massa di persone e mercatini ambulanti che si sposta su necessità al passaggio delle occasionali macchine.

Buona parte delle persone utilizza piuttosto il gran numero di metropolitane disponibili, che collegano rapidamente vari posti sopra e sotto la città. Queste metropolitane sono costruite usando la parte più superficiale della rete di gallerie scavate nel ventunesimo secolo, lasciando la parte sottostante accuratamente isolata (di solito). Questa rete di treni ha la capacità di portare da un lato all'altro della città in meno di un'ora, grazie a carrozze ad alta velocità.

Chi può permetterselo invece si sposta tramite mezzi aerei ul-

traleggeri, fra i quali dominano incontrastate le Libellule, sia per manovrabilità che per rapidità di spostamento e sicurezza durante le manovrefra gli immensi grattacieli ed i venti selvaggi che le loro facciate provocano. Moltissime case hanno nel tetto approntate degli spiazzi di atterraggio, ed alcuni grattacieli hanno anche dei punti di atterraggio a diverse altezze oltre che sul tetto. Alcune persone passano di fatto l'intera propria vita senza toccare mai il terreno.

Al contrario, coloro che vivono nelle immense baraccopoli che circondano i centri urbani fanno per la maggior parte del tempo affidamento sui propri piedi o su moto ultraleggere, in modo da poter superare agilmente sia le zone ad altissima densità che le distanze immense su cui queste baraccopoli crescono.

Motori Ruggenti

I mezzi di spostamento hanno un'importanza strategica eccezionale: forniscono protezione, permettono di trasportare merci in quantità molto superiore rispetto a quello che si potrebbe portare con le proprie forze ed accorciano i tempi di transito in modo incredibile. Richiedono però capacità specifiche per usarle in modo efficiente e soprattutto per fare la manutenzione appropriata.

I mezzi ordinari (auto, moto, Libellule) sono considerate guidabili senza problemi da qualsiasi persona sotto condizioni ordinarie, anche senza bisogno delle abilità specifiche. È quando iniziano i guai che saper guidare davvero cambia la situazione. Il tiro di guida corrisponde ad un tiro di manovra in combattimento, ed è pari a **prontezza + agilità + guida mezzo + manovrabilità del mezzo**, in cui la difficoltà dipende da che cosa stà succedendo. In caso di inseguimento sarà necessario fare dei tiri contrastati contro l'altro mezzo, mentre in situazioni di pericolo assortite sarà necessario un tiro contro la difficoltà stabilita dal narratore. La manovrabilità base è considerata quella di un'auto ordinaria, presa a 0.

Se un mezzo viene coinvolto in combattimento, tener conto che le principali zone di interesse sono l'abitacolo del guidatore, il motore centrale, i sistemi di controllo dell'assetto (le ruote nelle macchine, le ali negli aerei) ed il serbatoio del carburante. Colpire in altri punti è praticamente inutile. I mezzi hanno un equivalente sia della resistenza umana che dei danni: Danneggiare abbastanza una zona può fermare l'intera macchina, ma anche distruggerla pezzo per pezzo, rompendo i tubi di trasmissione dell'olio e del raffreddamento uno alla volta piano piano avrà la meglio anche dei mezzi migliori. La scala di resistenza e protezione è la stessa di quella del combattimento umano. Una nota in più riguarda la protezione passeggeri: questa indica la protezione che le persone presenti dentro il veicolo hanno quando l'attacco è sferrato all'abitacolo. Vengono considerate colpite con lo stesso margine con cui è stato colpito il mezzo, e con lo stesso danno. Quello che cambia è il numero di danni assorbiti, che può essere maggiore o minore rispetto a quelli assorbiti dal mezzo stesso.

Riparare un mezzo danneggiato è sempre possibile, anche quando un essere umano sarebbe deceduto. È necessario però che venga riparato da qualcuno con l'abilità ingegneriae possibilmente la specializzazione appropriata per il veicolo in riparazione. La difficoltà ed il tempo necessario dipendono sia dal modello di veicolo che dal danno inflitto.

La Libellula

> *Una Libellula è un angelo di metallo, pronto a portarci sulle sue ali su vette altrimenti irraggiungibili. Volare su una di queste bellezze è la cosa più vicina all'illuminazione che l'uomo può provare a parte il contatto con Dio. Meglio del sesso? ci può scommettere!*
>
> Fratello Filippo Girolami dell'ordine dei Talesesi
> campione del 3° giro volante Modenese.

La Libellula è un quadricottero, ovvero un mezzo volante sorretto da quattro eliche che attorniano l'abitacolo. Questo mezzo può portare fino a due persone e relativi bagagli, ed è famosa per la sua manovrabilità eccezionale. Grazie ad un'attenta calibrazione delle eliche, ha la capacità di muoversi nello spazio e di ruotare su sè stessa in praticamente ogni posizione che i passeggeri siano in grado di sopportare.

Questa sua manovrabilità eccezionale la rende uno dei mezzi preferiti per chi ama gli sport estremi o si deve muovere in ambienti angusti, in cui la libellula è semplicemente insuperabile.

L'unico difetto di questo mezzo è la sua estrema fragilità: per mantenere il peso al minimo la tipica soluzione è mantenere la capsula di sicurezza al minimo e costruire l'intero mezzo con la minima quantità di materiale necessario. Questo significa che uno scontro o una caduta con questo mezzo si può rivelare estremamente pericolosa per i passeggeri.

Esapodi terrestri

Mezzi di spostamento per terreni estremamente impervi in cui anche i mezzi cingolati si potrebbero trovare in difficoltà, prende spunto dalla forma di insetti ed aracnidi e si sposta con il movimento di 6 o 8 zampe. La parte terminale di queste zampe è dotata di appendici di manipolazione e ruote azionate da motori elettrici per spostamento su strada ad alta velocità. Versioni sperimentali militari contengono anche armi ad alta potenza sulle gambe.

Sottomarini personali

Piccoli sottomarini da 6 posti, con fino a 5 giorni di autonomia di aria. Sono dei mezzi molto usati dalle compagnie mercenarie e piratesche per esplorazione ed assalto di piccole imbarcazioni, oppure per operazioni segrete. Dotate di propulsione a turbina e braccia di manipolazione, sono in gradi di spostarsi in modo più lento ma silenzioso sul fondale tramite delle sottili protusioni che si comportano in modo simile agli esapodi terrestri, suppur con molta meno resistenza e funzionalità.

Case mobili

Rivisitazione dell'antico concetto di camper, questi mezzi terrestri sono delle specie di camion attrezzati per permettere ad una famiglia di 4 o 5 persone di viverci in relativo agio. Questi mezzi possono spostarsi su strada, anche se non rapidamente, ed è solitamente pensato per fermarsi in un luogo ed espandere lo spazio abitabile all'esterno, creando unaspecie di campo base. Poco diffuso nelle province più ricche dell'impero come quelle europee, risulta invece piuttosto comune in quelle africane.

Modifiche alla vettura

Oltre ai modelli di base, ogni vettura viene spesso modificata dal proprietario per adattarsi ai suoi gusti personali ed alle sue necessità.

COPERTURA IN FIBRA DI CARBONIO: leggera e robusta, rende il mezzo più resistente a graffi e colpi senza appesantirlo.

CARROZZERIA IN DUROCERAMICA: molto utilizzato per i mezzi militari, questa carrozzeria non è elastica come quella metallica, ma in compenso è in grado di resistere senza battere ciglio ai colpi di arma da fuoco, arrivando ad annullare gli effetti delle armi anticarro. Risulta piuttosto pesante, ma è la copertura di riferimento per chi necessità sicurezza oltre ogni cosa.

VETRI RINFORZATI: fatti di una speciale ceramica trasparente, possono resistere anche diversi colpi di armi da fuoco pesanti. Personaggi famosi abbastanza paranoici ne hanno fatto montare delle versioni antibomba, particolarmente spesse. Ne esiste una versione di grado militare che funziona a senso unico: blocca i proiettili dall'esterno ma lascia uscire quasi inalterati quelli provenienti dall'interno, permettendo a chi viene assalito di rispondere al fuoco.

VERNICIATURA ANTIGRAFFITO: una particolare vernice trasparente che impedisce allo sporco e alla vernice di attaccarci alla carrozzeria. Un must per chi deve parcheggiare in quartieri poco sicuri e non vuole trovarsi la macchinari dipinta a colori vivaci.

CARROZZERIA OLED: modifica essenziale per il vero automobilista di grido, l'intera carrozzeria viene rivestita da un sottile schermo flessibile controllato dalla centralina. Grazie a questi schermi è possibile cambiare aspetto alla macchina a piacere con un solo comando, passando dalle carrozzerie piùtradizionali fino a macchine più estreme con fiamme animate sugli sportelli. Questi schermi non sono particolarmente resistenti ai danni, e sono rovinabili anche con un semplice coltello, quindi alcuni proprietari fanno rivestire l'intera auto di ceramica trasparente per proteggerli, a costo della rapidità della macchina.

BOOSTER: metodo di sovraccarico del motore per ottenere performances superiori: per i vecchi motori a scoppio (per quanto rari) si tratta di un'iniezione di NOS, mentre per i motori elettrici si tratta di una batteria di riserva che provoca un aumento della corrente verso i motori individuali delle ruote. Questi booster possono essere utilizzati solo per pochi secondi prima di richiedere una ricarica ed il loro uso indiscriminato può danneggiare permanentemente i motori.

GUIDA AUTOMATICA: Grazie ad algoritmi di ultima generazione, il mezzo è in grado di pilotarsi da solo, almeno in condizioni di traffico non eccessivo e senza particolari problemi sulla strada. È incapace però di gestire situazioni di emergenza o che richiedano

manovre azzardate, che continuano a richiede un guidatore umano. Per le tratte monotone della mattina verso il lavoro sono però insuperabili.

ARMI A SCOMPARSA: requisito essenziale per i veicoli da combattimento o della polizia, un certo numero di armi da fuoco di medio calibro vengono inserite nella carrozzeria, pronte a far fuoco a necessità. Si tratta di armi con scarsa direzionalità, quindi richiedono un po' di abilità da parte dell'autista.

IMPIANTO FUMOGENO: l'ideale per la fuga, emette dai tubidi scappamento un fumo molto fitto ed acre che permette di nascondere, almeno marginalmente, le manovre del mezzo. Alcuni sostituiscono il fumo con gas nocivi di vario tipo, come gas narcotici, per mettere direttamente fuori combattimento gli inseguitori e farli magari schiantare. Altri sistemi prevedono l'emissione di colle per le ruote oppure di schiume ad espansione per bloccare la strada.

FUMOGENO A VERNICE: chiamato amichevolmente la Seppia, questo meccanismo non serve tanto a nascondere il mezzo quando a rendere un mezzo degli inseguitori incapace di proseguire cospargendolo di una vernice densa ed appiccicosa nebulizzata finemente, che bloccherà completamente il loro campo di vista

PARABREZZA OLED: in questo caso ad essere reso interattivo è l'interno della macchina: tramite degli schermi ed un software di riconoscimento facciale vengono mostrate in diretta le informazioni che servono all'autista direttamente sullo schermo, come il percorso da seguire proiettato sulla strada oppure lo stato di salute dell mezzo.

CONNESSIONE P2P: sistema di comunicazione integrato per permette di comunicare da un'auto all'altra, a vista. Questo sistema viene talvolta utilizzato a sproposito per scambiarsi insulti fra gli automobilisti fermi in coda, e talvolta viene sfruttato dagli hacker per effettuare intrusioni e prendere il controllo della centralina, ma permette di avere informazioni in tempo reale su traffico e condizioni della strada, rendendosi un elemento indispensabile per navigare le grandi metropoli.

FILTRI DELL'ARIA: grazie ad un perfetto isolamento e dei filtri appropriati, l'aria nel mezzo è sempre pulita, indipendentemente dalle condizioni esterne.

LAME AD ESTRUSIONE: altro attrezzo da inseguimento, queste lame si estendono dalla carrozzeria all'altezza delle ruote, distruggendole rapidamente e costringendo l'altro mezzo a fermarsi.

LANCIA TRIBOLI: questo sistema rilascia dei grossi triboli da strada, alti una ventina di centimetri, in grado di distruggere completamente tutto il sistema di trasmissione ed alimentazione di un'auto.

IMPIANTO EMP: utilizzato molto raramente inquanto distrugge completamente tutte le macchine nelle vicinanze, compresa quella che lo emette. Talvolta viene montato su mezzi completamente meccanici costruiti appositamente, in modo da poterlo emettere senza conseguenze negative; questi mezzi hanno una componente elettronica minimale ed interamente schermata.

RUOTE A CELLE: Costruite con della plastica elastica in una struttura simile alle celle di un alveare a sostituzione dei pneumatici, queste ruote sono estremamente leggere e soprattutto non possono perdere sostegno come avviene per le ruote a camera d'aria. Sono molto usate nei mezzi militari, specie su terreni accidentati che possono contenere ferri sporgenti in grado di distruggere una ruota ordinaria.

Lame Sguainate e Pistole Roventi

Per quanto l'impero sia un luogo per la maggior parte pacifico, molti girano comunque armati. Che siano criminali in cerca del colpo o cittadini normali che sentono il bisogno di proteggersi, le armi sono estremamente diffuse.

Per la maggior parte le armi più comuni sono pistole e coltelli, ma nelle classi più altolocate è uso comune portare spade leggere, spesso nascoste dentro bastoni, per difendersi e dirimere controversie tramite duelli.

Le armi disponibili ai cittadini sono abbastanza standardizzate, mancando una vera competizione fra le grandi corporazioni per produrre nuovi modelli.

situazione diversa è invece per militari e criminali. I primi hanno una vasta gamma di armi a maggior efficacia da usare nelle battaglie, mentre i secondi vivono con modifiche fatte alle armi standard (quando non di armi impiantate) fatte spesso in cantine e piccoli laboratori dai geni industriosi del fai da te dei quartieri più poveri.

Armi non convenzionali

Esistono una gran numero di armi create per l'esercito in modo da poter fronteggiare criminali e folle inferocite con il minor spreco di vite umane,sia per questioni di convenienza che per avere qualcuno da interrogare su come si siano svolti i fatti.

SCHIUME AD ESPANSIONE: sono simili ad estintori che spruzzano unasottile schiuma sul bersaglio, che rapidamente di espande ed indurisce imprigionandolo

LASER ACCECANTI: questa specie di torcia emette una luce intermittente ad una frequenza altamente fastidiosa, che acceca rapidamente i bersagli su cio è puntata. Il colpo può essere regolato per colpire un singolo bersaglio o anche piccole folle.

RAGGIO DEL DOLORE: Fascio di microonde concentrato che provoca un rapido riscaldamento dei tessuti ed una sensazione di bruciore e dolore enormi

TASER: il classico taser da corpo a corpo, infligge una scarica elettrica dolorosa e paralizzante. Esistono anche dei modelli che lanciano le testine elettriche, permettendo di scaricare a distanza fino a circa 5 metri, come anche cartucce da fucile che permettono di colpire nemici a distanze maggiori.

MUNIZIONI A GAS: Disponibili sia per fucili che in cannoni contro le folle, queste armi rilasciano al momento dell'uso sostanze chimiche nell'aria. Le sostanze più tipiche sono gas urticanti, asfissiante o nauseanti.

CANNONI A VENTO ANULARE: questo cannone è in grado di scagliare un vortice ad anello in grado di scagliare a terra un uomo adulto a più di 20 metri di distanza.

ATTACCHI DOLOROSI
Un attacco effettuato un'arma orientata al dolore permette di infliggere un numerodi punti di fatica pari a quelli che si infliggerebbero con un'arma normale, ma riducendo di uno o più danni quelli inflitti, a seconda del tipo di arma.

CORTINE ANTILASER
Le armi laser iniziano rapidamente a diffondersi, e con la stessa rapidità si diffondono anche le contromisure. Le principali sono dei fumogeni trasparenti che riempono l'aria di sferette trasparenti ed invisibili ad occhio nudo, che però disperdono rapidamente ogni arma di tipo ottico. Un altro tipo di difesa che inizia ad essere usato sempre più frequentemente sono armature e vestiti a specchio, che respingono buona parte del raggio in arrivo.

TRIBOLI O PIEDI DI CORVO: sono frammenti di ferro a quattro punte, in modo che quando lanciati atterrino sempre con una punta sollevata verso l'alto. Poco pericolosi per gli esseri umani, sono invece eccezionali per forare le ruote dei veicoli a gomma.

EMP: violenti impulsi elettromagnetici, permettono di bloccare tutti i circuiti non appositamente schermati, o anche di distruggerli in modo permanente se abbastanza potente. Funziona su aree abbastanza vaste ed il loro uso è considerato risorsa estrema visti gli effetti catastrofici sull'elettronica civile nei dintorni.

ULTRASUONI MIRATI: tramite fasci di ultrasuoni ad alta convergenza viene creato un raggio di suoni molto focalizzati che può sordire il soggetto grazie al suo volume senza danneggiare (ma infastidendo notevolmente) le persone nei dintorni.

RUMORE NERO: altro raggio sonoro mirato che, grazie a un insieme di frequenze apposito, è in grado di provocare nausea, vomito, perdita dell'equilibrio e sfocamento visivo.

AAP - ACQUA AD ALTA PRESSIONE: usando getti d'acqua a pressioni enormi si è in grado di abbattere un uomo adulto fino anche a 20 metri di distanza senza provocare danni seri.

GRANATE FLASHBANG: grazie ad un violento scoppio di luce ed un suono esplosivo di altissimo volume, permette di stordire tutte le persone coinvolte nel raggio di esplosione

GRANATE ALVEARE: granate a frammentazione in cui l'involucro è in gomma. Le schegge sono quindi non letali, ma ugualmente molto dolorose. Essendo i frammenti di gomma dura, rimbalzano sulle superfici dure, provocando la sensazione di essere immersi in uno sciame di vespe, da cui il nome dell'arma.

PROIETTILI DI GOMMA: secondo lo stesso principio, i proiettili in gomma permettono di colpire con molto dolore e relativamente pochi danni il bersaglio.

FUMOGENI: disponibili in molte forme diverse, queste munizioni si basano sulla privazione sensoriale del nostro senso più importante, la vista. Sono anche indispensabili per bloccare tutte le armi di tipo ottico, come i laser.

SCARICHE DI PLASMA: ionizzando violentemente l'aria con una scarica laser breve e potente di genera un blocco di plasma. Tramite appositi campi magnetici questa nuvola viene proiettata come un proiettile, che all'arrivo provoca potenti scariche elettriche e gravi ustioni. Data la difficoltà di realizzazione di queste armi, la versione più diffusa è un cannone, ma versioni portatili come fucili sono in via di sviluppo. Queste armi sono borderline con quelle mortali, in quanto la loro pericolosità dipende solo dal volume di plasma generato: piccole scariche saranno solo dolorose, mentre con abbastanza potenza è possibile abbattere dei carri armati. Le

armi di questo tipo hanno di solito un certo ammontare di energia disponibile, ed a seconda della potenza del colpo quest'energia viene usata più o meno rapidamente.

LANCIARETI: questo fucile è la versione più moderna della rete la lancio gladiatoria. Limita i movimenti del bersaglio circondandolo con una rete. Alcune versioni sono anche elettrificate per il massimo dell'efficacia.

GETTI LUBRIFICANTI: in modo simile alle pompe ad acqua queste armi lanciano sul bersaglio un forte getto di un liquido lubrificante, un gel denso ed escremamente inviscido che rende estremamente difficile mantenersi in piedi o aggrapparsi a qualsiasi tipo di superficie. Questo gel tende ad attaccarsi a vestiti e pelle come un grasso ed è molto difficile da rimuovere senza detergenti molto forti.

FUCILI A VERNICE: eredi delle vecchie paintball gun, questi fucili scaricano addosso al bersaglio liquidi, polveri e gas in modo rapido ed efficiente, con poco pericolo di danno fisico, minimo rinculo e praticamente nessun rumore. Il proiettile infligge pochi danni, essendo ancora più leggero di uno di gomma, ma riesce comunque a provocare dei bei lividi.

RETE SPAGHETTI: nonostante il nome poco intimidente, quest'arma si è rivelata spesso preziosa sul campo. Lancia dei cavi di materiale polimerico lunghi circa un paio di metri e spessi circa mezzo centimetro. Sono estremamente collosi ed induriscono nel giro di pochi secondi, immobilizzando completamente il bersaglio senza rischio di soffocamento. Questi cavi polimerici sono molto robusti ed in grado di reggere il peso di una persona senza problemi, e possono quindi essere usati per creare corde e reti di sostegno al volo.

STRISCIANTI: Arma raramente usata per via del suo costo piuttosto elevato, ha però degli effetti straordinari. Si tratta di una serie di piccoli robot aracnoidi che assaltano il bersaglio su cui sono stati puntati (tramite scia chimica, DNA, foto o simili, valido anche per categorie generali). Questi robot sono in grado di percepire i loro dintorni e comunicare fra di loro per scambiarsi la posizione del soggetto in questione ed accerchiarlo prima di assalirlo. Una volta arrivati iniziano a strisciagli addosso (sono grandi pochi centimetri, ma abbastanza robusti ai colpi) e pungerlo con i loro pungiglioni, iniettando sostanze soporifere. Sono in grado di comunicare il riuscito attacco per portare il proprietario fino al corpo incosciente della vittima. Una volta liberati formano un'ampia rete di ricerca e possono durare per diverse ore.

GRANATA BANSHEE: Granata sonica che invece di provocare una violenta esplosione emette un lungo, potente e stridulo suono, in grado di distrarre (fino alla paralisi) tutte le persone nell'area d'effetto.

GRANATA CORIANDOLI: Questa granata esplode in un'infinità di piccoli coriandoli argentati, abbastanza leggeri da rimanere in aria sospesi. Questi coriandoli sono in grado di fermare armi laser e plasma e le localizzazioni basate su onde elettromagnetiche (radar, termiche o millimetriche) ed onde sonore.

SFERE STATICHE: queste sfere possono essere lanciate a mano o tramite cannone o fucile paintgun, e grazie al loro peso rimangono sospese in aria dove di trovano (vento permettendo). Sono sensibili alla pressione e possono scatenarsi con il tocco, rumori forti o anche forti correnti d'aria. Possono attivarsi con vari effetti: rilasciare gas tossici, piccole esplosioni o flash stordenti di luce e suono, infliggere scariche elettriche non letali. Alcuni modelli fanno attivare ciascuna sfera indipendentemente, mentre altri invece hanno un'attivazione coordinata.

DETERRENTE AD OSSIGENO: questo gas dall'odore molto caratteristico è estremamente infiammabile, e basta la fiammata di un'armada fuoco a provocare un'esplosione locale intorno all'arma, ferendo mano e braccio di chi fà fuoco. Pur essendo abbastanza pericoloso, questo gas viene considerato non letale in quanto usato con scopo prettamente deterrente per l'uso di armi da fuoco.

LIQUIDI INCENDIARI: sono gel simili al napalm, usati per appiccare incendi ad autovetture ed edifici. Vengono lanciati con degli appositi fucili a getto sul bersaglio, e possono bruciare fino ad un quarto d'ora. L'uso su esseri umani è in grado di provocare danni devastanti per via delle ustioni e della difficoltà a rimuoverlo da pelle ed abiti.

PROIETTILI A DNA: usati per marcare una persona durante un inseguimento o unoscontro, si lega alla pella e rimane riconoscibile per settimane ad una esame con raggi ultravioletti, permettendo di riconoscere anche rivoltosi mascherati

Armi da corpo a corpo

Nonostante la diffusione e la potenza della armi da fuoco, le armi da corpo a corpo non sono mai passate di moda nell'impero, per una serie di motivi. Innanzitutto portare coltelli e machete risulta molto meno grave del portare armi da fuoco, sono meno evidenti durante l'uso e non sono identificabili con sicurezza (al contrario della armi da fuoco in cui dai proiettili è possibile risalire all'arma). Negli ultimi anni si è affermata sulla strada una cultura del machismo contrapposta all'uso pragmatico della armi da fuoco, che afferma che i veri duri sono quelli che si fanno valere con una lama in pugno.

Le armi bianche hanno inoltre una grossa rilevanza nel combattimento contro creature magiche; molte di queste sono infatti poco sensibili alle armi da penetrazione come i proiettili, ed a meno di non usare armi ad alta potenza come i mitragliatori possono ignorare i

colpi di pistola come se nulla fosse. Un colpo di machete a menomare invece è funzionale contro quasi ogni creatura.

La diffusione di arti e corpi bionici, anche se lenta, ha inoltre portato a riconsiderare la potenza della armi bianche. Corazze di ultima generazione sono in grado di assorbire colpi di arma da fuoco anche a grande potenza senza troppi problemi, ma spesso un colpo con un pezzo di ferro pesante ed affilato sferrato da un braccio robotico riesce ad avere la meglio anche sugli ultimi prodigi della tecnologia.

Oltre alle lame in acciaio tradizionali, si sono aggiunte una gran quantità di meraviglie frutto delle ultime tecnologie:

LAME DAMASCO: rivisitazione delle antiche lame di acciaio damascato, sono composte di nanotubi di carbonio in una matrice di polvere di ceramica compressa. Sono estremamente leggere, affilate e resistenti. unico difetto? costano un'occhio della testa.

TERMOLAME: lame in acciaio quasi standard, ma tramite l'uso di un generatore elettrico rendono il filo della lama incandescente. Questo cicatrizza istantaneamente le ferite provocate da questa lama. curiosamente questo le rende meno pericolose delle lame tradizionali nel combattimento corpo a corpo in quanto fermano immediatamente ogni tipo di sanguinamento. Sono però usati per infliggere danni a lungo termine in quanto queste ferite sono estremamente difficili da rimarginare e lasciano vistose cicatrici. Questa proprietà le ha rese un'oggetto d'obbligo per i cacciatori di creature, permettendo loro di tenere in scacco anche quelle creature con grandi capacità rigenerative o con corpi semisolidi.

LAME AL PLASMA: parenti delle termolame, rinunciano completamente alla lama in metallo. Una serie di microelettrodi genera una potente scarica elettrica che produce una linea di plasma. questo plasma è in grado di bruciare carne ed armature come burro. Non taglia fisicamente, ma è così caldo che vaporizza il metallo in decimi di secondo.

LAME SQUALO: queste lame sono ricoperte di microspiche scaglie di quarzo piezoelettrico che vibrano ad alta velocità una volta stimolate elettricamente, rendendo la lama una specie di microscopica motosega che strappa via mentre taglia, aggravando il danno inflitto.

LAME TROIANE: queste lame contengono un canale vicino alla lama che severne una sostanza nel momento del colpo, tipicamente una neurotossina o un agente batteriologico. Hanno il vantaggio rispetto a lame intinte nell'agente tossico di non perdere di efficacia se non dopo migliaia di colpi.

VIBROLAME: concettualmente simili alle lame squalo, queste lame usano la piezoelettricità per generare rapidi movimenti vibratori nel filo della lama. Questo rende la lama molto più efficace e tagliente, ma emette un caratteristico suono stridulo.

LAME ARPIONATE: semplici e distruttive queste lame hanno una serie di arpioni miniaturizzati che si sollevano una volta infilzata dentro la vittima. arpioni più piccoli stappano la pelle intorno alla ferita se estratti, aggravandola, mentre i più grandi possono ancorare il corpo all'arpion e rendendolo quasi impossibile da togliere senza l'aiuto di un chirurgo.

Armature ed esoscheletri

ARMATURE ABLATIVE: sono ricoperte da un sottile strato di materiale sublimante che, una volta colpito da armi termiche, evapora rapidamente sottraendo moltissimo calore al colpo, di fatto annullandolo. Sono le uniche protezioni efficaci contro le armi al plasma, a cui possono resistere per parecchie decine di secondi.

ARMATURE A SCAGLIE: armature di ceramica composita in grado di assorbire colpi estremamente violenti senza rompersi e senza gravare troppo sulla capacità di movimento

ARMATURE A GEL: composte da polimeri che si induriscono se sottoposti ad urti ad alta velocità, sono in grado di fermare proiettili ed armi da punta senza ingombrare minimamente il movimento. Servono a poco contro le armi ad impatto (come calci e pugni) ma funzionano abbastanza bene contro armi da strappo come motoseghe e simili.

ARMATURE A SETA: sono tessuti ultraleggeri che resistono incredibilmente bene allo stress da perforazione e da taglio, riducendoli enormente. Sono prodotti tramite ragni geneticamente modificati.

CORAZZE DA BATTAGLIA: lo standard per i corpi che necessitano di protezione durante i confronti a fuoco, sono armature a corpo completo (testa inclusa) che possono resistere a quasi ogni tipo di shock limitando movimento o visibilità in modo non grave.

Esplosivi

BOMBE A POLVERE: bombe a due fasi. La prima rilascia nell'aria una nube di polvere infiammabile ad alta pressione, la seconda fase accende la polvere provocando l'esplosione che ha una potenza distruttiva seconda solo alle armi atomiche (come la bomba MOAB del ventunesimo secolo)

BOMBE A FRAMMENTAZIONE: queste bombe non generano solo una potente onda d'urto, ma il contenitore è studiato per frammentarsi in mille pezzi ed inondare tutte le persone nell'arco di azione con dei frammenti affilati, roventi ed ad alta velocità.

ESPLOSIVI AL PLASTICO: questo esplosivo è molto stabile in condizioni ambientali, e richiede una scossa elettrica o una piccola esplosione per essere attivato. Ha l'aspetto e la consistenza della creata da modellare, e può essere plasmato intorno al corpo da

demolire. Una voltamontato si collega ad un detonatore di qualche tipo e poi di aspetta la preda.

Impianti

CONNESSIONE DIRETTA AL CENTRO DEL PIACERE
Una delle possibilità offerte dalla tecnologia bionica è quella di cablare direttamente i centri nervosi del piacere e del dolore. Il centro del piacere stimolato direttamente dà un effetto incomparabile con le comuni droghe, e chi lo sperimenta rimane di solito completamente dipendente ed arriva alla morte per inedia. La stimolazione diretta del centro del dolore è invece una delle torture più atroci sperimentate dall'uomo. Per via dei loro devastanti effetti, entrambe queste pratiche sono illegali e severamente punite, ma questo non impedisce ad individui con pochi scrupoli di metterle in pratica ugualmente.

Una pratica affine è cortocircuitare questi centri con quelli preposti ad attività particolari. In questo modo si può creare una persona che provi piacere solo combattendo, facendone il lottatore perfetto, oppure che provi dolore ogni volta che disobbedisca ad un ordine, facendone il servo ideale. Queste pratiche sono forse ancora più illegali della stimolazione diretta, ma la loro utilità supera gli svantaggi agli occhi di molti criminali.

Vengono chiamati impianti tutte le modifiche al corpo umano per via di tecnologia o manipolazione organica. Questi impianti permettono di alterare il corpo umano fino a renderlo irriconoscibile, facendogli guadagnare capacità incredibili. Alcuni di questi impianti, di tipo più comune, sono accessibili senza spendere troppo, mentre alcuni sono riservati solo ai più ricchi Aristoi o alla sperimentazione militare.

Dal punto di vista del gioco gli impianti sono considerati tratti a tutti gli effetti, quindi con uno specifico costo di acquisto in termini di punti personaggio. Possono però essere acquistati anche in seguito, a patto di riuscire a procurarseli in quale modo, che sia per via economica o altro. Al contrario degli altri tratti, possono essere acquistati o guadagnati in gioco senza spesa di ulteriori punti personaggio.

Accelerometro

COSTO: 1
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Questo impianto collega al cervello un accelerometro ed un giroscopio interno parallelo a quello presente normalmente nell'orecchio. Questo permette di avere una percezione molto più precisa del proprio corpo, fornendo un bonus di +1 a tutti i tiri per il mantenimento dell'equilibrio ed eliminando la possibilitàche il personaggio possa soffrire di nausea dovuta a colpi in testa o mezzi di trasporto agitati.

accendino

COSTO: 1
Grazie a questo impianto il personaggio avrà sempre accesso ad una fonte di fuoco, per quanto ridotta.

Alterazioni estetiche

COSTO: 1
RICHIESTA: RICCHEZZA VARIABILE DA UNO IN SU

> La folla si stava scaldando: il vero concerto non era ancora iniziato che già le urla sembravano voler tirare giù lo stadio. I Scellerata Passione stavano scendendo dal palco dopo la loro esibizione si apertura, ed un istante di silenzio annunciò l'attesa trepidante che stava dilagando. Quando Antonio Masci, il protagonista della serata entrò sul palco, il suo viso venne proiettato tu tutti i maxischermi, esasperando i vari particolari che erano il suo segno distintivo: i capelli viola elettrico, gli occhi di un verde brillante innaturale immersi nella pelle olivastra. Il silenzio fu rotto dalla voce di una ragazza che gli grido "Ti amo Antonio". Come fosse il segnale d'inizio, duecentomila voci si unirono in un coro poderoso. Senza neppure parlare, Masci attaccò il suo pezzo più famoso, "In Ogni Mio Respiro", con il caratteristico assolo di chitarra elettrica.

Gli avanzamenti nella chirurgia rapida hanno portato ad un fiorire di chirurgia estetica nelle fattezze più svariate, sia tramite manipolazione chirurgica che genetica.

Alterare il colore degli occhi o dei capelli anche con aspetti innaturali, cambiare la propria statura o le proprie fattezze fisiche.

Occhi, capelli, unghie e pelle possono essere modificati a a piacere: cambiarne il colore, usando anche pattern di colori multipli (ad esempio capelli tigrati o occhi con l'iride a spirale). Queste modifiche richiedono qualche settimana per entrare in funzione e sono permenenti a meno che non venga fatto un intervento per riportare allo stato iniziale.

Esistono delle versioni più costose che hanno una scadenza ben precisa, come un mese o un anno.

Buona parte di queste modifiche ha un costo quasi irrisorio, almeno finché si modificano soltanto colori ed aspetti superficiali. Modifiche che comportino l'uso di materiali più complessi, come inserire dei gioielli all'interno dell'iride, incrementerà di conseguenza il costo dell'impianto.

Ultimamente iniziano ad andare di moda anche impianti per assumere forme più ferine, come pellicce, musi invece di visi, vibrisse, etc...

amplificatori di luminosità

COSTO: 1

RICHIESTO: RICCHEZZA UNO

Chiamati anche "occhi di gatto" per la caratteristica luminosità notturna degli occhi che conferisce al portatore, questo impianto permette di vedere molto meglio in condizioni di scarsa luminosità. Una notte di luna piena è luminosa come il giorno, mentre è possibile distinguere i propri dintorni anche solo con la luce delle stelle. Non provoca particolari problemi in condizioni di forte luminosità, ma rende più vulnerabili ad attacchi flash per accecare.

Arma innestata

COSTO: 2

RICHIESTO: RICCHEZZA DUE, ARTO ARTIFICIALE

È possibile utilizzare delle leghe ultraleggere e dei polimeri ultracompressi per fornire dello spazio di immagazzinamento all'interno di un arto artificiale; questo permette di inserirvi un'arma ad uscita a scatto e fuoco a volontà. Praticamente qualsiasi tipo di arma di dimensioni ridotte può essere inserita in questo vano, ed operata senza l'uso delle mani. Questo permette di occultare un'arma ad un esame superficiale oppure permette di usare due armi da fuoco con lo stesso braccio.

È possibile innestare non solo armi da fuoco, ma anche armi da tiro come balestre o coltelli di ogni tipo.

artigli

COSTO: 2 O 4
Grazie all'impianto di artigli al posto delle unghie, il personaggio può dichiarare un'azione di attacco artiglio, con un danno di base pari a corpo + 1. Questo tratto può essere acquistato a costo 4 per rendere gli artigli retrattili ed infliggere corpo +2 danni, in quanto di dimensioni maggiori.

Computer interno

COSTO: 2
RICHIESTO: RICCHEZZA DUE
Il personaggio ha un microscopico computer innestato internamente che si interfaccia con il suo cervello. Questo gli permette di eseguire semplici compiti come prendere note mentali, sapere l'ora, ascoltare musica, eseguire calcoli più o meno complessi ed attività simili.

Permette di connettersi ad internet tramite connessione wireless.

Questo impianto è necessario per avere accesso a tutti gli impianti che richiedono potenza di calcolo.

Possono inoltre essere caricati in memoria vari database, che permettono al personaggio accesso diretto alle informazioni si interesse. Questi database costano un punto personaggio se sono disponibili tramite connessione internet e due se sono disponibili all'interno del cervello del personaggio.

esempi di database disponibili sono:

PERSONE: database di informazioni su svariate persone, una specie di rubrica e taccuino interni

ARMAMENTI : conoscenza e riconoscimento di quasi tutti i tipi di armi in commercio

STRADARIO : mappa di varie città con informazioni su mezzi di spostamento, luoghi di interesse, etc..

AZIENDALI : database di informazioni aziendali assortite

MEDICI : database medico di malattie, diagnosi, trattamenti e procedure chirurgiche

Questo impianto permette anche di vedere in Realtà Aumentata, chiamata anche HUD (Head Up Display, l'antico termine inglese per questo effetto).

Il cervello viene istruito su come inserire delle immagini nel campo visivo. Questo permette al personaggio di "vedere" cose che non esistono, come nuvolette che danno informazioni sulle persone nel campo visivo, oppure visualizzare un browser web o la strada che bisogna percorrere sovraimpressa alla strada fisica.

controllo sensoriale

COSTO: 3
RICHIESTO: RICCHEZZA DUE

I sensi del personaggio vengono ampliati e gestiti in modo più robusto dal cervello. Questo fornisce un bonus di +1 a tutti i tiri di percezione sensoriale. Questo impianto permette anche di spegnere uno o più sensi, sia a scopi di protezione che per aiutare a concentrarsi in uno di essi. Se si effettua questa concentrazione, spegnendo tutti gli altri sensi, il bonus arriva a +3.

Innesto di personalità

COSTO: 2
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO O PIÙ, COMPUTER INTERNO
Nel computer interno del personaggio vengono caricati i dati rappresentanti un certa personalità alternativa a quella naturale. In questo modo il personaggio può decidere di alternare fra la propria personalità e quella artificiale.

Questa personalità artificiale non è una seconda identità, ma un diverso mind-set. Si può diventare freddi ed insensibili, oppure dei festaioli irrefrenabili o delle bestie da palcoscenico. I ricordi e le capacità sono inalterate, ma cambia l'approccio del personaggio alle varie situazioni.

È possibile possedere più personalità utilizzabili acquistando più volte questo impianto.

In alcuni ambienti una versione alterata di questo impianto viene usato per sovrascrivere la personalità di base di una persona in modo da renderla più adatta al lavoro da svolgere: una guardia del corpo diventa pronta a dare la vita per il suo protetto, una prostituta diventa docile e disponibile, un sicario freddo e senza scrupoli. Questa forma di modifica è consentita solo su esplicita e spontanea autorizzazione del bersaglio, ma non sono mancati i casi di persone costrette a sottoporsi all'intervento con la violenza o le minacce.

Guida a distanza

COSTO: 2
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO, COMPUTER INTERNO
Grazie a questo impianto il personaggio è in grado di collegarsi ad un veicolo predisposto e riceverne tutte le informazioni sullo stato e i dintorni, e guidarlo come se si trovasse all'interno dell'abitacolo

Strato di coscienza

COSTO: 3
RICHIESTO: RICCHEZZA DUE, COMPUTER INTERNO
Normalmente un personaggio necessita della piena attenzione per utilizzare i propri impianti. Grazie a questo programma il personaggio

è in grado di compiere un compito aggiuntivo alla volta, permettendogli del vero e proprio multitasking. Per quanto questo sia stato progettato per utilizzarre impianti, nulla impedisce di usarle per studiare e tenere una conversazione allo stesso tempo senza problemi di sorta.

Ogni acquisto di questo impianto permette un livello aggiuntivo di attenzione, ovvero permette di svolgere un'altra attività senza problemi.

GPS terrestre

COSTO: 1
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Grazie ad un piccolo ricevitore integrato il personaggio è in grado di stabilire la proria posizione ovunque sia possibile ricevere segnale dalla multirete. Per sfruttare un navigatore è necessario possedere anche un computer interno, ma questo non è necessario per conoscere semplicemente la propria posizione.

Tampone sanguigno

COSTO: 2
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Nel sangue del personaggio vengono iniettate una gran quantita di nanocapsule contenenti antidoti ai più comuni veleni e tossine in circolazione. Queste capsule si aprono appena si entra in contatto con l'agente, schermando quasi perfettamente dalla prima esposizione. Dopo un uso non si è più protetti da quella tossina finché non si effettua un refill.

Carni sigillanti

COSTO: 3
RICHIESTO: RICCHEZZA TRE
Vene ed arterie del personaggi sono ricoperte di nanostrutture che autosigillando le perdite dovute ad eventuali ferite. Grazie a questo sistema ogni turno di combattimento il sanguinamento viene ridotto di uno. Danni molto gravi risultano comunque mortali, come anche un sanguinamento notevole può non essere arrestato in tempo per salvare l'organismo dal dissanguamento.

Pelle rinforzata

COSTO: 2
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Tramite modifiche genetiche mirate la pelle del personaggio diventa più elastica e resistente, fornendo un punto di protezione aggiuntivo. Grazie alla sua conduttività ed all'aspetto lucido incrementa la difesa ad attacchi basati su luce ed elettricità di 3 punti invece di 1.

Dita cave

COSTO: 1
RICHIESTO: RICCHEZZA DUE
Una o più delle dita del personaggio viene sostituita con una protesi di biopolimeri e metallo, che permette di avere a disposizione uno scomparto segreto. Può essere usato per inserire una pistola monocolpo, un laser a bassa potenza (a meno che non si possieda un generatore), oppure chiavi, attrezzi da scasso, droghe, etc... Questo impianto viene acquistato una volta sola, indipendentemente dal numero di dita sostituite.

Localizzazione

COSTO: 3
RICHIESTO: RICCHEZZA DUE
Esistono più versioni di questo impianto, in base al sistema di localizzazione impegnato. In generale si tratta di un organo artificiale, commistione di tessuti biologici e circuiti che permette di localizzare oggetti e persone intorno al personaggio. Al momento dell'acquisto si può scegliere fra: Ecolocazione, che identifica gli oggetti tramite un sonar come i pipistrelli, Termolocazione, che identifica le fonti di calore, Elettrolocazione, che permette di rilevare deboli correnti e campi magnetici, permettendo di trovare sia circuiti che esseri viventi (grazie all'elettricità di muscoli e sistema nervoso).

Siero di stasi

COSTO: 3
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Nelle vene del personaggio sono presenti sacche di siero di stasi pronte a liberarsi nel caso il cuore del personaggio smettesse di battere. Questo significa che in caso di estrema prossimità alla morte il personaggio entra in una stasi che dura circa un'ora, che gli permette di sopravvivere ed attendere soccorsi.

Link empatico

COSTO: 3
RICHIESTO: RICCHEZZA TRE
Questo impianto è uno dei pochissimi a dover essere impiantato su due persone per avere effetto. Tramite dei meccanismi di risonanza neurale fà in modo che i sentimenti provati dalla persone su cui è impiantato la parte *dominante* dell'impianto vengano fatte provare anche alla parte *asservita*. Se il dominante è contento, lo sarà anche l'asservito, così come per l'eccitamento, la rabbia, il disgusto o qualsiasi altra emozioni intensa ed elementare.

Alcune coppie lo usano per raggiungere una sincronia di emozioni estremamente profonda, quasi patologica, ma la maggior parte degli

utenti lo usa per imporre i propri desideri su di una persona, e come tale è considerato un impianto illegale.

Casco interno

COSTO: 3
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Il cranio del personaggio viene protetto da un multistrato di metalli e gel polimerici che proteggono il suo cervello da quasi tutti i tipi di attacchi, fornendo un valore di +2 alla protezione alla testa.

Hijiking

COSTO: 2
RICHIESTO: RICCHEZZA DUE
Questo impianto genera un segnale di disturbo che disabilita tutti i sistemi di comunicazione radio e wireless al di fuori del corpo del personaggio fintanto che viene mantenuto attivo Impiega circa un giorno a ricaricarsi, dura tipicamente un minuto ed ha un raggio utile di circa 10 metri (salvo potenziamenti).

Diagnosi online

COSTO: 1
RICHIESTO: RICCHEZZA DUE
Il corpo del personaggio viene tenuto costantemente sotto controllo in tutti i suoi parametri vitali e può essere monitorato a distanza. Questo permette sia la somministrazione automatica di droghe e medicinali (avendo gli impianti appropriati) che una maggior coscienza da parte del soggetto del proprio stato di salute.

Mira migliorata

COSTO: 2
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO, COMPUTER INTERNO
Il personaggio ottiene una stima di distanza e traiettoria di movimento degli oggetti, semplificando il lavoro di seguirli e colpirli con un arma da fuoco o da tiro. Questo si tramuta in un bonus di +1 al tiro per colpire con tutte le armi a distanza.

Filtro nanometrico

COSTO: 3
RICHIESTO: RICCHEZZA TRE
Nei polmoni e nella gola del bersaglio sono inseriti dei filtri speciali che assorbono la maggior parte dei gas e dei particolati tossici, proteggendo il personaggio non solo dagli effetti di attacchi con buona parte dei gas nervini, ma anche dagli effetti di inquinamento, fumogeni, etc...

Questo filtro non protegge da gas lacrimogeni o acidi, che non richiedono l'ingresso nel flusso sanguigno per avere effetto.

Stimolazione nervosa

COSTO: 2
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Questo impianto è posizionato vicino al cervello e fornisce stimoli che permettono al personaggio di ignorare fatica e stanchezza per diverso tempo. Permette di andare avanti anche senza dormire per tre o quattro giorni. La stanchezza è accumulata normalmente, ed il sonno mancato andrà in qualche modo recuperato, ma intanto il personaggio è in grado di fare quello che deve quando deve.

binocolo integrato

COSTO: 1
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Una piccola modifica del cristallino permette di ottenere un ingrandimento, se desiderato, della scena che si stà osservando, fino a 5 volte, permettendo di osservare con maggior precisione dettagli a distanza. Una versione speculare permette ingrandimenti a bassa distanza, ottenendo un microscopio oculare.

tasca segreta

COSTO: 1
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Tasca segreta costruita nella pelle del personaggio, di solito a livello dell'addome. Permette di portare piccoli oggetti o documenti in modo non visibile dall'esterno. Sulla pelle nuda il segno della tasca è quasi invisibile, ed assomiglia ad una vecchia cicatrice sbiadita.

faccia di gomma

COSTO: 3
RICHIESTO: RICCHEZZA TRE, COMPUTER INTERNO
Una serie di gel intelligenti manovrati dal computer ed innestati nel volto del personaggio permettono di manipolare a proprio piacimento l'estetica del personaggio, variando a piacere i tratti del viso. Senza un'operazione apposita è impossibile simulare il viso di un'altra persona, ma permette di confondere i tratti fino a renderli irriconoscibili.

proiettore audiovideo

COSTO: 1
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO, COMPUTER INTERNO
Questo impianto innesta un proiettore di dimensioni ridotte (pochi centimetri) in grado di proiettare video insieme ad impianti di casse che permettono di far risuonare i suoni o la musica scelti. Questo impianto è spesso usato da piccoli criminali come alternativa allo stereo nelle auto per disturbare i passanti o da artisti di strada per i propri spettacoli.

schermi OLED biocompatibili

COSTO: 1
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO, COMPUTER INTERNO
Dei film biocompatibili collegati al computer interno permettono di usare la propria pelle o i propri occhi come dei veri e propri schermi. Questo viene usato spesso per ottenere dei tatuaggi animati di vita propria, ma in alcuni casi viene usato per ottenere degli schermi sulla pelle in grado di reagire in modo intelligente alle circostanze, per esempio mimetizzando il personaggio con l'ambiente. Alcuni ne usano delle versioni ad alta intensità per avere delle console di controllo sulle braccia, trovandole più naturali da usare rispetto alle interfacce HUD.

Filo monomerico

COSTO: 2
Da una piccola tasca cutanea il personaggio può estrarre un filamento ultrasottile, estremamente tagliente da usare in combattimento. Una volta messi in presa con questo genere di armi, si ottiene menomazione diretta. Quale parte del corpo si riesce ad intrecciare dipende dal vantaggio ottenuto: vantaggio di primo grado corrisponde a mani e piedi, di secondo grado interi arti, di terzo grado testa o busto (attacchi mortali). È necessario ottenere il vantaggio dichiarato, e l'azione successiva permette il taglio. Il filo ha un danno ufficiale che và confrontato con la difesa. Se non si riuscisse subito a fare abbastanza danni per il taglio si può continuare a segare, andando a peggiorare la ferita tramite danni cumulativi.

spara aghi

COSTO: 1
piccolissima pistola ad aria compressa integrata che permette di sparare piccoli aghi. Questi vengono spesso intinti in una o più sostanze attive come veleni o droghe.

riserva d'aria

COSTO: 2
Grazie a delle microtasche sanguigne, il personaggio ha accesso ad una riserva d'aria a lunga durata, che gli permette di stare senza respirare fino ad un'ora. Impiegano circa una giornata a ricaricarsi

forma marina

COSTO: VARIABILE
Il personaggio riceve una serie di modifiche atte a migliorarne le performances in immersiona acquatica. Branchie, che permettono di respirare senza limiti in acqua fresca, al costo di due punti. Dita palmate, che aumentano la manovrabilità e la rapidità, al costo di

un punto. Resistenza alla pressione, che permette immersioni senza problemi di compressione, al costo di un punto.

termoregolazione

COSTO: 2
Il personaggio ha un sistema integrato che permette una miglior regolazione termica, permettendogli di sopportare più a lungo climi o condizioni di caldo o freddo estremi.

regolazione emotiva

COSTO: 1
Tramite un'accorta regolazione dei neurotrasmettitori in circolo questo impianto permette di essere più o meno sensibile ad un certo stato emotivo. Permette di rimuovere completamente il drive sessuale, oppure di accentuarlo. Può essere usato per non subire più attacchi di rabbia o depressivi, oppure per facilitare le scariche di adrenalina delle emozioni forti. Ogni modifica richiede l'acquisto di un ulteriore impianto.

estensione sensoriale

COSTO: 3
Il personaggio estende il limite di uno dei suoi sensi in modo sovraumano. Potrebbe diventare in grado di vedere gli infrarossi (ovvero avere la visione termica) o gli ultravioletti, oppure di sentire gli ultrasuoni. Questo gli fornisce un nuovo mondo di sensazioni che gli altri ignorano completamente.

bussola interna

COSTO: 1
Il personaggio non è mai disorientato ed ha sempre una chiara idea di dove sia il nord.

RFID chip

COSTO: 1
Questo chip wireless permette di identificare univocamente il personaggio. Questo gli permette quindi di avere accesso esclusivo a dei servizi senza bisogno di possedere cose come chiavi o carte di credito.

dentatura migliorata

COSTO: 1
I denti del personaggio vengono modificati in modo che diventino resistenti come l'acciaio e ricrescano in caso di danni.

digestione migliorata

COSTO: 2
Il personaggio è in grado di trarre nutrimento da cose che per le persone normali sarebbero inutili come legno o cuio. Rende inoltre estremamente improbabile un'intossicazione alimentare dovuta a cibo avariato. Non offre invece protezione da veleni e tossine convenzionali.

sudore ridotto

COSTO: 1
Tramite polveri a sublimazione, il personaggio è in grado di abbassare la sua temperatura corporea senza sudare. Questo non significa che non fatichi o che abbia performances peggiori o migliori delle persone normali, ma solo che evita di sudare con tutto ciò che ne consegue. Permette anche di risparmiare sulla perdita d'acqua per evaporazione in climi particolarmente secchi, e questo rende questa modifica particolarmente diffusa nel sud dell'impero.

repellente

COSTO: 1
Le ghiandole del personaggio emettono un lievissimo repellente per insetti che gli permette di evitare la maggior parte delle punture. Questo repellente è ad ampio spettro, ma si rivela estremamente efficace contro tutti gli insetti comuni. Per aumentare la sua efficacia rende anche leggermente velenoso il sangue superficiale, uccidendo gli insetti che provassero a mordere.

fotosintesi

COSTO: 2
Grazie all'inserimento di una microscopica alga nella pelle, il personaggio è in grado di sintetizzare da se buona parte del proprio nutrimento a patto di potersi esporre al sole. Una conseguenza indesiderata di questo impianto è che la pelle assume un colore che varia dal verde al rosso al marrone. Queste macchie sono dovute alla concentrazione di clorofilla. Alcuni hanno trovato una maniera di aggirare questo problema usando solo parti del corpo più esposte ed usando le diverse varietà per creare dei tatuaggi.

vigore

COSTO: 2
Grazie ad un redisign di alcune componenti metaboliche, il ciclo di conversione energetica del personaggio è estremamente più efficente. Questo permette di sostenere sforzi per tempi elevati (come correre) senza avere per questo penalità.

mimetismo

COSTO: 3
Altro impianto strategico usato per mimetizzarsi nell'ambiente. Modifica la pelle non solo come estetica ma anche come texture, creando sporgenze o simili in caso di necessità (as esempio per confondersi in una foresta). Si adatta direttamente al background senza interazione da parte della coscienza se non per la decisione di mantenere attivo questo impianto. Grazie a dei fotorecettori abbinati non è neppure necessario poter vedere cosa si trova dietro il personaggio per avere una mimetizzazione di alto grado. Esistono alcuni abiti cangianti che si adattano a questo tipo di impianto seguendone le istruzioni per la mimetizzazione.

luci led integrate

COSTO: 1
In diverse parti del corpo sono presente luci led di varia intensità. Questo permette al personaggio di avere intorno a se l'illuminazione in caso di necessità. Permette inoltre di accecare nemici ignari puntandogli addosso alcuni dei faretti.

fertilità regolabile

COSTO: 1
Grazie a questo giocattolino ci si può dimenticare delle gravidanze indesiderate. Disponibile sia per uomo che per donna, permette di decidere se si vuole essere fertili (e quindi avere una possibilità di far partire una gravidanza) oppure se si preferisce una solida sterilità per non correre rischi. Questo impianto è spesso usato da famiglie più ricche per evitare che i propri rampolli vadano la lasciare eredi illegittimi in giro senza volere, creando problemi di asse ereditario.

defibrillatore interno

COSTO: 3
In caso di morte del personaggio per fatica eccessiva o trauma esteso (non per colpi mortali come quelli alla testa) il personaggio riceve una scarica elettrica che permette di farlo riprendere, annullando un tiro di morte negativo. Una volta avvenuto i successivi verranno tirati normalmente. Questo impianto richiede circa una settimana per ricaricarsi.

conversione elettrica

COSTO: 1
Il personaggio ha una spina inserita, alimentata da pile all'idrogeno ricaricate per via sanguigna. Questo permette al personaggio di operare piccoli elettrodomestici o materiale elettronico di consumo per diverse ore senza bisogno di prese esterne.

taser integrato

COSTO: 2 O 4
Il personaggio ha innestato un taser per ciascuna mano, di bassa potenza (danno 4, costo 2) oppure ad alta potenza (danno 6, costo 4). questi taser richiedono circa un'ora per ricaricarsi dopo l'uso. È possibile sovraccaricare i taser aumentando la loro potenza di fuoco di 4 punti di danno, che però distruggeranno il taser e verranno inflitti anche al personaggio stesso (potendo arrivare anche ad ucciderlo).

impulso EMP

COSTO: 3
Questo impianto permette di emanare un potente e distruttivo impulso EMP che distruggerà tutta la strumentazione elettronica (eventuali impianti elettronici inclusi) nell'arco di qualche decina di metri. Questo impianto può distruggere anche gli impianti che possiaede il proprietario, e richiede una settimana per ricaricarsi.

Pelliccia

COSTO: 1
Tramite manipolazione genetica al personaggio spuntano una gran quantità di peli fitti su tutto il corpo. Questi peli sono esteticamente piacevoli, e forniscono inoltre una leggera protezione dalle armi esattamente come le pellicce animali. Molte di queste pellicce sono dotate di criniera per proteggere maggiormente il collo.

dita sensibili

COSTO: 1
La sensibilità dei polpastrelli viene enormemente amplificata in modo da poter percepire differenze di consistenza e struttura del materiali anche estremamente sottili.

Cervello cibernetico

COSTO: 5
RICHIESTO: RICCHEZZA QUATTRO, COMPUTER INTERNO
Questo genre di impianti è uno sviluppo dell'ultima generazione, e permette di mescolare nella propria testa componenti organiche ed elettroniche. Il cervello viene racchiuso in una scatola metallica al posto della scatola cranica e connesso a nervi tramite connessioni elettroniche. Questo permette al cervello di sopravvivere per diverse ora alla morte del corpo in cui si trova e, volendo, di essere innestato su di un altro corpo, umano o cyborg che sia. Questo genere di modifica è considerata ancora una cosa estrema e solo alcuni dei più ricchi o dei più folli si sottopone all'operazione. Chi se lo può permettere ha uno o due cloni (illegalmente) pronti per l"uso, ma alcuni provano piacere nello sperimentare corpi diversi dal proprio ed indossa i corpi come se fossero abiti. Dato che il corpo in cui si

trova influenza profondamente il funzionamento del cervello, queste persone raramente rimangono completamente sane di mente per molti anni.

bomba mentale

COSTO: 1
RICHIESTO: RICCHEZZA UNO
Questo impianto provoca una piccola esplosione all'interno della scatola cranica, spappolando il cervello del portatore. Colui che possiede questo impianto è in grado di decidere come e quando questo suicidio debba avvenire, e potrebbe essere impostato per avvenire automaticamente in certe situazioni. Per quanto possa apparire inutile, può avere un grande vantaggio strategico in caso di cattura: se si desiderano informazioni da parte del personaggio, è necessario stare attenti a non andarci troppo con la mano pesante, perché possiede una via di fuga sempre disponibile. Questo impianto ha salvato più di una persona dalla tortura o dall'espianto di cervello da parte di gruppi senza scrupoli.

Una versione alternativa di questo impianto nondistrugge fisicamente il cervello, ma ne rimuove tutte le memorie contenute, portando la persona ad uno stato predefinito. Alcune corporazioni lo usano per garantirsi la privacy su servizi di estrema riservatezza, in cui la mente della persona viene riportata al giorno in cui hanno accettato l'incarico.

Arto bionico

COSTO: 3
Un braccio artificiale è stato inserito al posto di quello originario del personaggio. Questo tratto non rappresenta un braccio (o una gamba) ricostruito per mezzi biologici (braccio clonato) o tecnlogici ma bio-simile (gel e polimeri che simulano perfettamente il comportamento del braccio). Rappresenta piuttosto un braccio letteralmente disumano, composto di pistoni e circuiti al posto della carne (anche se tipicamente è dissimulato da braccio ordinario). Questo braccio ha una durezza intrinseca di 6, ed il proprietario non subisce danni nel caso venga colpito, pur potendo avere delle penalità per il suo uso. Di base la forza è di due punti superiore a quella del corpo di partenza e non superiore, per evitare danni strutturali al torso, che potrebbero avvenire in caso la forza fosse eccessiva. è però possibile inserire al suo interno un gran numero di strumentazioni addizionali.

PRESSA (COSTO 3): la mano è in grado di comportarsi come una pressa, considerando le azioni volte a piegare, strizzare o piegare come compiute con forza 10.

PUGNO PISTONE (COSTO 2): è possibile caricare il pugno tramite dei pistoni a compressione (che richiedono qualche minuto di ricarica fra un uso e l'altro), ed usarlo per incrementare il danno una volta colpito. Un pugno (o un calcio) dato con questo arto provocherà 3

danni in più se il colpo riesce. Una modifica simile è utilizzabile per incrementare i danni portati con armi bianche.

LANCIAGRANATE (COSTO 3): all'interno dell'avambraccio è nascosto un piccolo lanciagranate che può avere fino a sei cariche.

ARTIGLI INTEGRATI (COSTO 2): tramite un meccanismo a molla è possibile estrarre dalla mano dei lunghi artigli che possono essere usati come un coltello.

TRITACARNE (COSTO 3): dal palmo possono fuoriuscire delle lame in grado di triturare la carne di chi viene afferrato, infliggendogli 10 danni nel punto colpito.

STABILIZZATORE INTERNO (COSTO 3): compensa per i micromovimenti del corpo e fornisce un bonus di +2 a tutti i tiri con armi da fuoco e da tiro.

ARTIGLI AL PLASMA (COSTO 3): dalle dita partono dei sottili getti di plasma che si allungano per pochi centrimetri, in grado di tagliare rapidamente praticamente ogni cosa.

è possibile possedere due arti bionici accoppiati pagando solo 5 punti personaggio invece di 6. Per 7 punti tutti gli arti possono essere sostituiti.

Feromoni

COSTO: 2

Le ghiandole sudoripare sono state modificate in modo da emettere oltre al sudore anche degli speciali ormoni ingrado di influenzare le persone intorno. Spesso questo impianto è usato nel mondo della prostituzione per aumentare il desiderio nei clienti, ma potrebbe anche essere usato per indurre altre sensazioni, come paura o timore.

Esistono versioni di quesot impianto usate come punizione, che provocano repulsione e disguto

Carapace

COSTO: VARIABILE

Il corpo del personaggio viene ricoperto di piastre sottocutanee con scopi difensivi. La difesa fornita è pari a 2 per ogni punto pagato per l'impianto, ma provoca un malus di -1 su tutti i tiri di manovra, in quanto rende più pesante ed impacciato il personaggio

Bacio velenoso

COSTO: 3

Come i rettili il personaggio è in grado di secernenre sostanze neurotossiche o psicotrope tramite ghiandole apposite. Questo permette di provocare l'effetto desiderato tramite un bacio (o un morso).

Varianti di questo impianto iniettano le neurotossine in caso di graffio con le unghie.

ghiandole artificiali

COSTO: 1, VARIABILE

Il personaggio ha una serie di ghiandole artificiali con l'aspetto di piccoli funghi, che producono una sostanza chimica di valore, come droghe, potenziatori o ormoni. Queste ghiandole possono essere rivendute sul mercato incambio di denaro e favori. Questo impianto è molto usato nei quartieri più poveri dove molte persone lo usano per arrotondare lo stipendio, trasformandosi in fabbriche umane. Dopo essere state raccolte si riformano nell'arco di circa una settimana

Ogni acquisto di questo tratto corrisponde ad una sola sostanza, con una decina di ghiandole deputate.

Mani da geco

COSTO: 2

Grazie a delle strutture apposite sulla pelle di mani (ed opzionalmente piedi) il personaggio è il grado di camminare su muri (e soffitti, se abbastanza leggero) come un geco (o spiderman). L'adesione è di natura elettrostatica, non chimica, e non lascia quindi alcun tipo di traccia sulla superfice. Questo adesione funziona meglio su superfici di tipo non conduttrice come plastiche, pietra o cemento, mentre fatica di più mantenere l'aderenza su superfici metalliche.

Capelli animati

COSTO: 1

Modifica bionica principalmente estetica, sostituisce i capelli con dei microcavi animati in grado di cambiare aspetto e muoversi secondo pattern ben definiti. Alcune versioni più avanzate di questi impianti rendono la chioma utilizzabile come una terza mano, in grado di afferrare e manipolare oggetti non troppo pesanti.

Clone disponibile

COSTO: 2

Il personaggio ha uno o più cloni (possieduti illegalmente) che possono fornirgli parti di ricambio per il corpo in maniera rapida ed affidabile, con tempi di recupero praticamente inesistenti. Volendo è possibile possedere cloni di corpi diversi dal proprio, di solito di linee commerciali standard. Questo è utile solo nel caso si possieda un cervello cibernetico in grado di essere espiantato.

Analizzatore biochimico

COSTO: 3

RICHIESTO: RICCHEZZA DUE, COMPUTER INTERNO, ARTO ARTIFICIALE

Tramite una serie di sensori innestati nel braccio il personaggio può compiere analisi biochimiche del materiale che tocca, ad esempio determinando se la polverina bianca è droga o farina (non vorrete

mica assaggiarla, vero? e se fosse veleno per topi?), oppure se il sangue trovato sulla scena è umano, animale o altro.

eugenetica

COSTO: 2

Questo impianto permette di gestire in piena libertà il proprio apparato riproduttore. Si è in grado di decidere se si vuole essere fertili o meno, ed èin grado di selezionare quali tratti trasmettere ai figli (evitando ad esempio la trasmissione di malattie congenite).

Se entrambi i genitori possiedono questi impianti, si è potenzialmente in grado di decidere quasi completamente l'aspetto del nascituro.

software di connessione

COSTO: VARIABILE

COMPUTER INTERNO

Questo impianto permette di effettuare incursioni telematiche solo tramite il proprio cervello, senza appoggiarsi a computer esterni. La qualità e la potenza del software sono determinati dai punti spesi.

Impianto Ragno

COSTO: 3

RICCHEZZA TRE, COMPUTER INTERNO

il personaggio ha la possibilità di connettersi ed utilizzare del materiale audiovisivo Ragno senza bisogno di uno degli ingombranti macchinari standard, ma lo fà semplicemente tramite connessioni neurali dirette.

Corpo bionico

COSTO: 5 O PIÙ

RICCHEZZA CINQUE, CERVELLO CIBERNETICO, COMPUTER INTERNO

L'intero corpo del personaggio è stato sostituito con parti di metallo e plastica. Di solito questi sorpi vengono costruiti per mantenere un'aspetto umano, almeno esteriormente. Questi corpi modificano sostanzialmente le prestazioni del portatore, rendendolo immune a molti dei veleni non neurotossici, se non appositamente studiati. Danni, ferite e fatica sono comunque avvertiti in quanto i principi di costruzione sono simili a quelli di un organismo vivente. Questi cyborg hanno di solito corpo 6 o più, e non hanno dei veri limiti superiori alla loro potenza, se non dati dai soldi che si possono spendere. Ogni punto sopra il 5 corrisponde ad un bonus di +1 su tutti i tiri di corpo.

La possibilità di questo trapianto è estremamente recente, e non si sono risolti ancora tutti i problemi che possono comparire in questi corpi, portando talvolta a malfunzionamenti casuali dell'hardware. Sembra inoltre che un uso prolungato di questo genere di corpi

provochi rapidamente instabilità mentale nel soggetto, venendo a mancare tutti i normali stimoli biochimici di un corpo umano.

Impianti Ragno

Gli impianti Ragno sono considerati la più grande invenzione degli ultimi trent'anni. Combinando l'ignegneria genetica per manipolare come i nervi si interfacciano con l'elettronica e grazie a difficilissimi studi sulla rappresentazione interna della coscienza, questi impianti permettono la realtà virtuale promessa dai libri di fantascienza. Il potere computazionale necessario a creare una realtà virtuale interattiva è immensa, e quindi questi impianti sono limitati in buona parte dei casi alla riproduzione di registrazioni preregistrate.

Alcuni privilegiati possiedono impianti che permettono loro di sfruttare queste potenzialità senza bisogno di macchinari esterni, ma buona parte delle persone si devono accontentare di delle grosse bare di metallo stipate nei centri del sogno.

La qualità delle registrazioni ragno dipende molto da quella degli apparati utilizzati, e molto spesso coinvolgono solo uno o due sensi, dando un'esperienza limitata di quello che avviene, ma consente comunque esperienze inarrivabili dall'industria dell'intrattenimento vecchio stampo.

riproduzione

La riproduzione nell'utente finale è la parte più facile e conosciuta. Che sia tramite impianti interni o camere di immersione (delle grosse bare di metallo in cui ci si immerge completamente), la riproduzione è accurata quanto lo permette l'impianto di registrazione, e riesce ad essere estremamente immersiva. Registrazioni di alta qualità possono contenere anche stimoli di natura emotiva o sentimentale. Una piccola fetta di mercato in effetti consiste solo in registrazioni di semplici stimoli, come l'adrenalina da un combattimento o la meraviglia di fronte ad uno spettavolo naturale. Le registrazioni sono di solito contenute in dei piccoli cristalli di memoria ad alta densità, lunghi un paio di centimetri e larghi mezzo. Questi critalli vengono inseriti negli slot apposta della camera di immersione oppure degli impianti interni.

registrazioni reali

Il più semplice dei sistemi ragno permette di registrare le esperienza provate da un soggetto, spesso solo a livello di vista ed udito. Gli impianti di registrazione sono normalmente di grandi dimensioni, mentre quelli per la registrazione di esperienze deve essere abbastanza piccolo da essere portabile. Questo significa che le registrazioni di questo tipo sono normalmente di qualità inferiore a quelle create oniricamente o digitalmente.

Il fatto che siano esperienze reali le rende però spesso molto più di valore che non esperienze virtuali. In fin dei conti, anche se con un feedback limitato a vista e tatto, la registazione di una notte di sesso con una celebrità registrato nella vita reale ha immensamente più valore di qualsiasi simulazione.

Queste registrazioni sono illegali a meno che i presenti non siano stati informati della cosa, comequalsiasi altro tipo di registrazione audiovideo, ma questo non impedisce che siano spesso usati per ottenere informazioni riservate o compromettenti. Una persona che stia usando uno di questi impianti, specie quelli di bassa qualità, si riconosce da un leggero ritardo nelle reazioni, dovure all'azione dei circuiti, che elabora i segnali prima di redirigerli al cervello. Di solito questo ritardo è praticamente impercettibile, ma un occhio molto attento potrebbe notarli. Questo ha portato a molt fraintendimenti con persone che sono in ritardo con la dose giornaliera di caffeina.

registrazione oniriche

Con le opportune modifiche un impianto ragno è in grado di registrare i sogni di una persona, permettendo ad un altra di riviverli. Normalmente i sogni sono una massa scomposta di immagini e sensazioni, e finiscono per dare solo un forte mal di testa a chi li riproduce. Alcuni individui sono in grado invece di sognare in modo molto lucido e mantenere un forte controllo dei propri sogni. Questo ha portato ad un'industria alternativa al cinema in cui vengono diffusi i sogni di esperti sognatori. La possibilità di registrare le proprie opere d'arte a prezzi relativamente contenuti ha portato ad un'esplosione della quantità di contenuti disponibili, da brevi sogni di pochi minuti ad intere epopee di centinaia di ore di sogno. Ovviamente in questo mare magnum di opere si trovano dei capolavori mescolati ad un'immensa quantità di spazzatura.

registrazioni virtuali

La risposta delle grandi industrie dell'intrattenimento ai sognatori individuali sono i sogni virtuali. Queste simulazioni, create al computer con il lavoro di anni di decine se non centinaia di persone, permettono un'immesione pressochè totale, in cui tutti gli aspetti del protagonista vengono riprodotti. Molte di queste opere hanno contenuti non riproducibili dal singolo sognatore, come la stessa storia vissuta da più punti di vista, oppure con la possibilità di una limitata interazione, in modo simile alle storie a finale multiplo del ventesimo secolo.

Questo genere di prodotti, oltre a costare notevolmente di più, attirano principalmente la clientela più agiata, desiderosa di prodotti di sicuro valore, mentre le registrazioni individuali tendono ad essere più diffuse in ambienti poveri.

Addestramento virtuale

In alcuni ambienti gli impianti ragno stanno iniziando a prendere piede come metodo di addestramento, sfruttando le sue capacità di registrare sviluppi multipli della registrazione in base a semplici scelte dell'utente.

In questo modo vengono ad esempio addestrate alcune unità di crisi, permettendo di integrare lo studio teorico e la pratica sul campo

con dell'esperienza diretta degli effetti delle proprie scelte, esperienza non praticabile nella vita reale.

Esperienze Indirette

Tramite gli impianti ragno è possibile dirigere a distanza un robot umanoide trasmettendo per intero tutte le sensazioni che il robot sperimenta (nel limite dei sensori inseriti). Vista, tatto, olfatto e qualsiasi altro tipo di sensore possono essere ritrasmessi per far vivere all'utente le esperienze come se fosse sul posto.

Possono essere usati anche robot non umanoidi, oppure con sensi non umani, e si è visto che in breve le persone sono in grado di adattarsi alle nuove sensazioni, anche se con un forte senso di smarrimento iniziale. Per quanto ci si possa abituare, qualsiasi persona normale si sente a disagio in un corpo che percepisce come "disumano". Questi roboto sono solitamente programmati per trasmettere una certa quantità di dolore (anche abbastanza intenso) per evitare danni al macchinarioin uso.

Questo tipo di utilizzo è ancora sperimentale, guidato principalmente dalla necessità di esplorare in modo sicuro ambienti non accessibili all'uomo, come il fondale marino o le scene di crolli di edifici, disinnescare esplosivi e simili.

Il ritardo dovuto ai dati in entrata ed in uscita dal sistema nervoso rendono i movimenti del robot molto lenti, inadatti quindi a situazioni di pericolo diretto o combattimento.

Oggettistica assortita

Maschera filtrante

RICHIESTO: RICCHEZZA UNO

Questa maschera protegge il viso del personaggio e le sue vie respiratorie da tutti gli attacchi basati su gas tossici, fumo, particolati e simili. La maschera può essere a mezzo viso, proteggendolo solo l'apparato respiratorio, oppure a viso intero, fornendo anche protezione da accecamento dovuto a particolati o gas lacrimogeni.

Questa maschera può essere integrata con altre che forniscano altri servizi.

Drone

RICHIESTO: RICCHEZZA UNO

I droni personali sono dei piccoli quadricotteri della dimensione di una ventina di centimetri che volano intorno al personaggio, seguendolo ed evitando gli ostacoli. Di base servono a poco, ma è possibile controllarli a distanza con guida a distanza, o semplimente programmarli per svolgere dei semplici compiti usando una IA servitrice.

È possibile comprare loro dei potenziamenti come se fossero impianti normali, come taser, pistole, fotocamere integrate, etc...

Per quanto riguarda il combattimento sono considerati aventi taglia -4, manovra/difesa 12, protezione 6 e si disattivano al primo danno ricevuto.

Il siero di stasi

Questo giocattolino è stato inventato durante la guerra contro l'orda russa ed è ormai dotazione standard in tutte le ambulanze ed i kit di pronto soccorso. Provoca una cristallizzazione rapidissima del sangue, mettendo il soggetto in uno stato si stasi completa in cui si sospende ogni funzione vitale. In questo modo è possibile salvare una persona anche da ferite mortali o con grandi sanguinamenti ed attendere i soccorsi. Una dose mantiene in sospensione per circa un'ora, al termine della quale il soggetto si riprende in pochi minuti esattamente nello stato in cui si trovava prima della sospensione. Se somministrato da una persona con conoscenze mediche è possibile far perdurare la stasi senza interruzioni (e quindi senza pericolo) fintanto che si hanno a disposizione dosi del medicinale.

Sfere di osservazione

Versione povera dei droni, queste sfere sono oggetti passivi della dimensione di palline da tennis che possono essere lanciate e forniscono un feedback audiovisivo della scena a distanza. Permette di ottenere una visione a 360 gradi intorno alla sfera. I modelli più avanzati

PRODUZIONE PERSONALIZZATA
Buona parte del settore produttivo si è spostato sulla sintesi additiva, permettendo di creare oggetti a partire da design virtuali. Questo ha dato luogo ad una diffusione enorme di produzione personalizzata, in cui non esiste una sintesi reale degli oggetti di uso comune ma viene tutto creato su richiesta. Questo vale anche per strumentazioni non nanoscopiche. Questo ha portato uno spostamento dell'interesse dello spionaggio industriale ai prototipi elettronici.

LABORATORI DELLE SLUM
Nelle zone più povere della città buona parte della tecnologia più avanzata non è disponibile, oppure vietata oppure vista dal lato sbagliato del mirino. Grazie alle potenzialità dei nuovi mezzi di produzione si sono diffusi, come risposta a questa situazione, un gran numero di piccoli laboratori artigianali in cui dei talenti più o meno giovani si arrabattano per creare strumenti ed impianti di fortuna per i più povere e gli emarginati. Capita spesso che i più promettenti di questi talenti vengano irretiti dalle grandi industrie sempre a caccia di menti con idee innovative in cambio dello status di cittadini e di un grasso stipendio.

sono in grado di semplici movimenti, come rotolare e saltare, tramite comando a distanza.

Casco oscurante

Caschi da moto a chiusura completa, compresa la visiera. Tramite telecamere e microfoni ricevono dall'esterno, filtrano, elaborano e mostrano all'utente ciò che si trova all'esterno, con sovraimpresse le informazioni necessarie.

Questo genere di casco può essere integrato con una maschera filtrante in modo da isolare completamente l'utente dal mondo esterno.

I modelli più avanzati contengono anche delle interfacce che permettono di connettersi direttamente ad eventuali circuiti neurali posseduti senza bisogno di aprire il casco per collegarsi. Queste connessioni sono fornite di fusibili per evitare danni accidentali al portatore.

Corazze da battaglia

Questa corazza è il naturale complemento del casco oscurante. Fornisce protezione all'intero corpo del portatore tramite un sistema di placche mobili di ceramica ultracompatta. Queste armature forniscono una protezione pressochè totale da tutti gli attacchi, e solo le armi da fuoco più potenti sono in grado di penetrarle. Si dice che i modelli sperimentali di livello militare siano in grado di assorbire tutte le armi convenzionali e sia necessario usare armi anticarro per danneggiare il portatore.

CIBO VIVENTE
Piatti costruiti a partire da Sbobba proteica mescolata a polimeri commestibili che si muove sul piatto secondo schemifissati: gli spaghetti potrebbero strisciare come serpenti, oppure allungarsi e restringersi. Le polpette potrebbero "respirare" allargandosi e restringendosi oppure assumere varie forme sul piatto.

Questi piatti sono spesso usati per dare un tocco innovativo al piatto. Ristoranti famosi li usano per comporre creazioni innovative, mentre i ristoranti più poveri per dare un tocco più in alla brodaglia che servono.

Droni insetto

Più piccoli dei droni tradizionali, sono però camuffati da insetti di vario tipo. Questo permette loro di spostarsi in giro praticamente inosservati, rendendoli perfetti per missioni di spionaggio. La maggior parte delle versioni si basa su insetti terrestri come grilli e scarafaggi, ma ne esistono versioni più costose capaci anche di volare per tratti più o meno lunghi.

Questi droni non sono in grado di trasportare pesi notevoli, ma vengono spesso usati per avere una ricezione audiovideo, mandare messaggi oppure per costruire dei ponti di collegamento radio verso un bersaglio altrimenti irraggiungibile. Questo li rende degli strumenti di preferenza per coloro che devono fare intrusioni informatiche in grandi aziende, che tipicamente tengono i computer più importanti scollegati dalla rete.

Lenti con cristalli liquidi

Versione più povera delle iridi OLED e della realtà aumentata, queste lenti permettono di visualizzare immagini di fronte agli occhi e di decorarli all'esterno. Permettono anche una regolazione automatica della luminosità, rendendo molto meno fastidiose le luci intense,

arrivando ad annullare gli effetti delle granate flash, almeno sulla vista. Proteggono anche da tutte le armi accecanti basate sui laser.

Alcuni modelli sono prodotti in modo da coprire l'intero occhio, cosa che viene spesso sfruttata per decorazioni estreme della cornea senza bisogno di operazioni chirurgiche costose.

Sono dotate di piccolissimi computer interni, ma hanno una potenza di calcolo molto limitata. Solitamente ogni coppia di lenti assolve ad un compito specifico. Un tipo può calcolare la distanza di un bersaglio, un altro può aiutare a riconoscere oggetti particolari, ad esempio per assistere chi fà i controlli di sicurezza a trovare armi da fuoco addosso alle persone.

Strade interattive

Lestrade non sono esenti dal progresso della tecnologia. COperte di miriadi di sensori e metodi di attuazione, sono in grado di interagire, seppur in modo parziale con la macchina e l'autista.

Le maniere tipiche per interagire è la visualizzazione di informazioni sulla strada, ad esempio le condizioni del fondo stradale, ma soprattutto mostrare pubblicità mirata all'autista, identificato tramite la sua macchina e la patente. Le strisce notturne sono rese fluorescenti, in modo da essere sempre visibili anche a fari spenti.

In alcuni casi degli hacker con più capacità che senso civico hanno hackerato il sistema, provocando code ed incidenti modificando i tracciati sul terreno.

Bracciali personali

Sono dei bracciali spessi qualche centimetro che di solito vengono portati al polso sinistro. Racchiudono all'interno un computer di media potenza che permette di avere a portata di mano potenza di calcolo, accesso alla multirete ed un metodo di identificazione personale o pagamento.

Il bracciale è dotato di un piccolo schermo touch che permette le operazioni più comuni, ma è in grado di interfacciarsi via wifi a dispositivi esterni come schermi, tastiere o stampanti, rendendolo usabile come un computer a tutti gli effetti. Si ricarica in modo misto: è possibile ricaricarlo tramite presa elettrica, ma è in grado di ricaricarsi con il sole, il movimento e la temperatura corporea, rendendo la durata della batteria pressochè illimitata.

A partire dai cives, quasi tutti i cittadini dell'impero sono dotati di un bracciale, che semplifica la gestione della vita di tutti i giorni, che dipende moltissimo dall'informatizzazione. Per molte persone sostituisce infatti chiavi di casa, della macchina o dell'ufficio.

METODI DI INDENTIFICAZIONE
Certificare la propria identità è essenziale in un mondo in cui l'informatizzazione è estremamente spinta. L'identificazione è basata sul principio della triplice prova: si possiede qualcosa, si conosce qualcosa e si è qualcosa. Il possesso può essere una qualsiasi oggetto predisposto, da una chiave hardware ad un badge elettronico, ma più spesso il bracciale personale. La conoscenzaè tipicamente una password, sia come sequenza di caratteri che grafica: in questo caso all'utente è richiesto di selezionare un insieme di immagini predefinite da un repertorio casuale per quattro o cinque volte. Per la prova di identitàsi utilizza uno dei tanti marcatori biometrici univoci, come il timbro vocale, le impronte digitali, la termografia delle vena della mano oppure la scansione di quelle della retina. L'analisi genetica, seppur possibile in via di principio, è poco utilizzata perché sarebbe molto facile procurarsi dei campioni di una persona.

Case interattive

Luci e display di casa sono controllabilie elettronicamente e permettono di programmare effetti o avvisi in certe condizioni. Le finestre

passano automaticamente da trasparenti a riflettenti per controllare la temperatura della casa.

Esistono tavoli di proiezione, che permettono di usare un documento fisico come uno schermo touch, con riconoscimento del contenuto e proiezione di info ed effetti assortiti. Grazie a questi meccanismi le case di livello medio-alto sono praticamente completamente interattive, ed interagiscono senza problemi con i bracciali personali.

Guanti da arrampicata

Questa attrezatura consiste in un paio di guanti piuttosto larghi, talvolta corredati anche da dei plantari per i piedi, che aiutano il personaggio a salire su superfici a varia pendenza. I più semplici utilizzano delle pompe pneumatiche, ma sono poco efficienti su superfici non lisce come la roccia naturale. I più avanzati sfruttano le forze elettrostatiche come i gechi, e permettono la risalita su superfici anche più rozze, ma hanno dei problemi su superfici metalliche. I sistemi di livello militare utilizzano un metodo misto che permette di risalire praticamente ogni tipo di superficie immaginabile.

Questi guanti sono abbastanza potenti da permettere all'utente di stare appeso a testa in giù da un soffitto, senza fare alcun rumore.

Tute alari

Evoluzione delle tute alari del ventunesimo secolo, permettono una discesa molto più lenta e controllata, arrivando a far fare dei veri e propri piccoli voli. L'atterraggio risulta sempre un po' brusco ma un pilota abile è in grado di lanciarsi da una Torre ed atterrare incolume sulle proprie gambe.

Dotazione standard dei pilori dell'aereonatica della Marina, molte persone li usano per lanci acrobatici da grandi altezze per il puro gusto dell'adrenalina.

Circuiti fotonici

Tecnologia d'avanguardia che sfrutta impulsi luminosi invece che elettrici. Questi circuiti sono particolamente costosi, lenti e sono spesso proni ad errori, ma sono gli unici in grado di sopravvivere ad un impulsoEMPcon danni minimali, rendoli fondamentali per la progettazione di mezzi che siano in grado di resistere ad un ampio spettro di assalti. Molti di questi circuiti sono in realtà degl ibridi fotonico-elettronico,che subisce l'effetto degli EMP ma recupera rapidamente funzionalità, visto che la componente fotonica scherma dagli effetti peggiori. Questa versione è molto più economica e vicina alle funzionalità standard, ma non gode della completa immunità degli effetti delle EMP tipica dei fotonici puri.

Droni marini

In forma di pesci o meduse o granchi, si spostano e pattugliano il mare alla ricerca di materiali utili, ricerca scientifica, pulizia di perdite di petrolio, gestione dei parchi di raccolta di rifiuti marini.

Sono molto usati dalla Marina militare, sia per la ricognizione che per l'inseguimento di natanti illegali. Si vocifera anche di modelli di dimensioni maggiori che sono in grado di portare con se armamenti a sufficenza da abbattere una piccola imbarcazione. Ovviamente la criminalità organizzata non rimane a guardare e ha sviluppato le proprie versioni di questi droni, tanto che le battaglie marine iniziano ad avvenire più sott'acqua che sopra.

Visori a microonde

Emettono onde radio e microonde e studiano il modo in cui si propagano e riflettono per distinguere ciò che si trova intorno all'utente. Permettono di rilevare attività attraverso un muro di cemento da mezzo metro, oltre che intercettare il segnale di monitor e tastiere di vecchia generazione.

Questo strumento è particolarmente utilizzato dalle truppe di assalto per confermare il numero e la posizione degli avversari in una stanza prima dell'ingresso. Esistono per contro anche degli strumenti di interferenza che impediscono questa scansione, oppure arrivano a dare risposte fasulle.

Schiuma da costruzione

Questa bomboletta spruzza una schiuma che si espande di migliaia di volte, solidificando in pochi secondi. La schiuma risultante può sostenere il peso di un uomo con corazzatura pesante senza problemi. Una bomboletta spray standard è sufficiente a creare diversi metri cubi di schiuma. Questa schiuma può essere sciolta con una spruzzata di solvente in pochi istanti, lasciando una pozzetta di polimeri appena visibile.

Una versione di questa schiuma è usata per le tende istantanee: sono delle piccole bombolette monouso che una volta aperte creano un'unica bolla di schiuma che permette ad un paio di persone di dormire al riparo da agenti atmosferici come vento, freddo o pioggia. La bolla è perfettamente sigillata, e và aperta a mano da chi la volesse usare.

SCHIUME ULTRALEGGERE
Una versione della schiuma da costruzione è talmente leggere da poter galleggiare in aria, ed è utilizzata per costruire le aereonavi moderne. In questo modo si sono evitati i problemi dovuti a fori e gas esplosivi. Queste schiume vengono fatte espandere e poi messe sotto vuoto ed isolate. In questo modo Si riescono a costruire strutture immense, robuste ed capaci di sollarsi in aria senza fatica.

Sensori di prossimità

Questi sensori sono disposti sulla supefice di una tuta, abbastanza sottile da essere indossata sotto i vestiti, oppure possono essere incorporati in una corazza da battaglia. Una volta attivati percepiscono tramite ultrasuoni tutto ciò che si trova ad una distanza inferiore ad un metro, dando un feedback sensoriale all'utente che gli permette di determinare grossolanamente la presenza di oggetti intorno a lui,

alle spalle o anche senza vedere. A seconda delle impostazioni può rispondere in modo differente per oggetti statici o in moto (utile per muoversi nel buio) oppure ignorare completamente gli oggetti fermi (utile soprattutto per le situazioni di combattimento, rimuovendo stimoli inutili). Questi ultrasuoni non sono percettibili normalmente dagli essere umani, ma per chi possiede impianti auricolari con estensione del range di frequenze oppure per animali in grado di percepire ultrasuoni la tuta risulta particolarmente rumorosa ed udibile da diversi metri di distanza.

Droghe e altre sostanze chimiche divertenti

MATERIALI DI SINTESI
Buona parte della produzione di materiale organico, compreso il ciboche viene mangiato in tavola o la pelle che viene indossata, non proviene da allevamenti animali intensivi, ma da bioreattori in cui questi tessuti ed organi vengono assemblati a partire da cellule e coltivati in enormi vasche.

PILLOLA ANTI RADIAZIONI: se presa con anticipo e regolarità protegge notevolmente il corpo da danni da radiazioni nucleari. Se presa per molto tempo può provocare avvelenamente da metalli pesanti.

LUNA NEL POZZO: pillola allucinogena che dà l'impressione che tutta la realtà sia immateriale e solo il riflesso di altro

ACQUA BRILLANTE: piccola fiala di liquido, è un forte stimolante simile alle anfetamine

DALÌ: pillola di allucinogeno che dà l'impressione che la realtà si stia sciogliendo come se fosse liquida.

Chimere

Negli ultimi cento anni l'ingegneria genetica ha compiuto passi da gigante, sia grazie alla ricerca innovativa che grazie alla riscoperta ed analisi di matrici genetiche progettate nell'età dell'oro.

Molti di questi progressi ha ricadute invisibili sul cittadino, ma importanti, come la produzione di nutrienti e materiali innovativi tramite bioreattori (vasche piene di batteri, piante o insetti progettati appositamente). Molti dei materiali che vengono usati nella produzione di veicoli ed esoscheletri d'avanguardia proviene da piante appositamente selezionate per produrre pannelli difensivi di materiale organico, economico e resistente.

L'uso sicuramente più vistoso è la modificazione di creature esistenti in nuove forme, chiamate chimere. La modifica dell'aspetto dell'essere umano e degli animali di compagnia ha raggiunto livelli considerati prima impensabili. Anche se la maggior parte delle persone non si sente a proprio agio a modificare profondamente il proprio corpo, le sperimentazioni sugli animali non hanno mai fine. Probabilmente esistono più specie di cani e gatti che granelli di sabbia in una spiaggia, e ciascuno è libero di sfogliare il catalogo delle razze prodotte da ciascuna ditta ed ordinare il cucciolo a lui più gradito. Specialmente nelle colonie molte di queste creature sono usate anche come mezzi di trasporto alternativi che non richiedono una forte dipendenza dalla manifattura tecnologica Italiano.

Le modifiche sull'uomo, per quanto possibili, sono viste in modo estremamente negative dal pubblico e dalla legge, scoraggiandone l'uso in modo vigoroso, se non da parte di criminali che non hanno nulla da perdere.

PANTERA DOMESTICA: Uno dei frequenti piccoli sogni dell'uomo èsempre stato avere al proprio fianco, docile, aggraziato e letale uno dei grandi felini del mondo. La pantera domestica, con il suo manto nero notte vellutato, è sicuramente uno dei modelli più richiesti. Per chi lo desiderasse disponibile anche in viola, rosso e verde, pronta per abbinarsi all'arredo domestico.

PELOSI: Alcune persone portano il loro amore per gli animali ad un nuovo livello. Sfruttando senza ritegno le possibile manipolazioni sulla figura umana modificano il loro corpo il più possibile per assumere l'estetica dei loro animali preferiti.

VIVERNA: Chimera creata nell'età dell'oro riscoperta un ventina d'anni fa, è la realizzazione del folle sogno di creare un drago domestico. È un rettile alato dal morso velenoso e con la capacità di sputare due olii infiammabili che, una volta fuori dalla bocca si comportano come napalm, che continua a bruciare a lungo attaccandosi a tutto. Ci sono lotte in corso per renderne illecito il possesso, ma per ora non hanno ancora avuto successo. Il principale problema è che sono in grado di crescere finché viene dato loro più cibo, e se non tenute a dieta stretta possono passare dalla decina di centimetri

degli esemplari più piccoli a bestie lunghe oltre un metro. Questa crescita sembra inoltre irreversibile, per cui una viverna troppo cresciuta deve essere abbattuta (il cielo non voglia che ne fugga una in libertà).

SLIVER: derivato dalla vipera cornuta, questo piccolo serpentello ha le ghiandole del veleno modificate per secernere droghe ricreative, ed è il compagno preferito di molti punk di periferia.

CERBERO: un orribile derivato del cane con elementi umani, èusato per la guardia del corpo di personalità importanti che devono andare in giro in quartieri malfamati. Fedele fino alla morte e pesante una settantina di chili, ha un cranio durissimo, mascelle sovradimensionate e cariche di denti e le zampe davanti sono irrobustite e dotate di mani prensili. Piuttosto lenti nello spostamento, estremamente pericolosi a distanza ravvicinata, dove adorano afferrare il loro bersaglio per poi dilaniarlo con le fauci.

MEDUSA D'ARIA: creatura diafana ed estremamente pericolosa. Usata come metodo di dissuasione dall'ingresso in aree riservate, è una creatura incredibilmente leggera che fluttua nell'aria in modo lento e leggero. Di aspetto ricorda un incrocio fra una medusa e dei semi d'albero. A contatto rilasciano una nube di gas urticante che può provocare shock in un uomo adulto.

Chimere simbionti

SIMBIONTI MAGICI
Una voce che gira nei bassifondi afferma che alcuni simbionti di ultima generazione permettono all'utente di squarciare il velo ed ottenere temporaneamente un'abilità di natura magica in modo simile a quanto avveniva per i mutanti scomparsi durante la guerra civile. Questi simbionti sarebbero estremamente potenti e costosi, ma anche con un alto rischio di fallimento, che li renderebbero una scommessa molto rischiosa.

L'esistenza di questi simbionti non è stata confermata, ma se fosse vero sarebbe un grosso problema per l'intera struttura di controllo della magia messa in atto dall'impero, in quanto permetterebbe a qualsiasi cittadino, se volenteroso di correre il rischio, di ottenere capacità magiche senza addestramento.

Negli ultimi anni una nuova biotecnologia sperimentale ha iniziato ad avere una certa risonanza nei bassifondi. Questa tecnologia permette, tramite una semplice inizione, di avere temporaneamente modifiche organiche come quelle di una chimera. Chi sia lo sviluppatore iniziale rimane ignoto, ma le specifiche di questa tecnologia si stanno rapidamente diffondendo nel sottobosco della piccola criminalità tramite i laboratori di genetica clandestini. Le grandi industrie e le forze dell'ordine stanno cercando di mettersi alla pari, ma i grandi rischi che questi prototipi comportano rendono la procedura rischiosa. Dopo la guerra mutante tutte le modifiche di questo tipo sull'uomo sono guardate con un grande sospetto, e le reazioni del pubblico sono ancora estremamente negative.

I Simbionti sono delle colonie di cellule chimera appositamente programmate per infiltrare il corpo ospite ed colonizzarlo. Questo procedimento prende di solito qualche giorno, tipicamente una o due settimane. Una volta che la colonizzazione è completa, l'ospite è in grado di attivarla a piacere. Una volta attivate, queste colonie modificano rapidamente e temporaneamente l'ospite, fornendogli temporaneamente nuove capacità.

Dopo l'attivazione le colonie muoiono, distrutte dal sistema immunitario dell'ospite, richiedendo una nuova iniezione e colonizzazione. Inoltre diverse colonie vanno in conflitto, potendo scatenare reazioni allergiche anche fatali.

Data la natura esplosiva dell'attivazione esiste una probabilità, per quanto piccola, che il corpo abbia una reazione negativa, mandando il proprietario in shock anafilattico, richiedendo l'immediato intervento di un medico specializzato pr evitare un crisi allergica potenzialmente letale.

In termini di gioco la colonia, una volta terminata la colonizzazione, si comporta come un impianto attivabile un'unica volta, tramite un tiro di corpo ed impianti con un modificatore dato dalla colonia in questione. Se il tiro ha successo la colonia si attiva come dovuto, mentre in caso di fallimento l'attivazione avviene ma viene abortita, la colonia muore provocando uno stato simile all'influenza che può durare un giorno o due. Se il fallimento fosse critico (3 naturale con il dado) avviene una reazione allergica che può rivelarsi mortale se non trattata rapidamente, comportandosi come un veleno molto potente di cui il corpo fa fatica a liberarsi.

Gli effetti del simbionte durano tipicamente diversi minuti, raramente sopra i dieci. L'attivazione dichiede circa un minuto ed altrettanti prima che l'organismo ritorni al suo stato basale.

In generale i simbionti permettono di replicare gli effetti di quasi tutti i più comuni impianti. Alcuni esempi di simbionti facilmente (relativamente) reperibile, sono i seguenti:

FORMA FERINA: questo simbionte fa crescere denti, artigli ed una folta pelliccia all'ospite, rendendolo esteticamente simile ad una bestia mannara, incrementandone la forza fisica e la rapidità

PELLE DI PIETRA: questo simbionte trasforma la pelle dell'ospite in una struttura cheratinosa estremamente robusta, pur senza comprometterne la flessibilità. Questa si comporterebbe come un'armatura estremamente solida ed in grado di assorbire anche i colpi di piccole armi da fuoco.

AMPLIFICATORE: tramite questo simbionte amplifica tutti i sensi dell'ospite, rendendolo estremamente percettivo. Vista, udito, olfatto, percezione tattile e dell'equilibrio vengono tutti amplificati.

RIGENERAZIONE: questo simbionte accelera incredibilmente il processo di rigenerazione cellulare, permettendo a quasi tutte le ferite di richiudersi a vista d'occhio. Questo processo è energiticamente molto dispendioso, consumanto due punti di fatica per ogni punto di danno rigenerato, lasciando spesso l'ospite incosciente per lo sforzo. Non modifica il decorso di malattie o veleni.

Sicurezza informatica

HACKER CONTRO CRACKER
Con il termine hacker si intende una persona che ha piacere di smontare le cose per capire come sono funzionano, ed è un termine moralmente neutro come origine. Un hacker può effettuare attacchi informatici contro un sito, ma spesso per pura curiosità, solo per vedere se è possibile, oppure anche solo per renderli consci del pericolo che corrono. Gli hacker che sfruttano questa loro conoscenza per ottenerne vantaggi o guadagni illeciti vengono chiamati propriamente Cracker (rompitori). Un altri termine antiquato li divide in due gruppi, i Cappelli Bianchi (gli hacker "buoni") ed i Cappelli Neri (i Cracker). Questi termini provengono dai film western del ventesimo secolo, dove i cowboy buoni portavano cappelli bianchi al contrario di quelli cattivi che li possedevano neri.

I personaggi si possono trovare spesso nella necessità di reperire informazioni di qualche tipo tramite la rete. Per far questo sarà necessario effettuare un'incursione informatica di qualche tipo. Tipiche incursioni possono essere per cercare di trovare informazioni su una persona, modificare le sue informazioni sul database oppure prendere il controllo della macchina bersaglio.

L'incursione verrà effettuata con un tiro contrastato di informatica fra l'attaccante ed il difensore, con un modificatore dato dalla qualità dell'hardware a disposizione e soprattutto del software in uso, in cui la difficoltà dipende dal tipo di azione che si vuole compiere. Software di ultima generazione permettono di ottenere risultati strabilianti contro programmi più arretrati. Alcune incursioni possono richiedere diversi passaggi, ad esempio per procurarsi prima le informazioni di accesso di un utente per poi usarle per modificare le sue informazioni su di un database.

Sicurezza di accesso

WIRELESS E SICUREZZA
Gli attacchi informatici arrivano nel 99% dei casi dall'esterno del computer, tramite la rete. La miglior forma di sicurezza è quindi scollegare per intero il computer dalla rete, ma questo lo rende solitamente quasi del tutto inutile. Viceversa, collegarsi via wireless, oggi sempre più diffuso, espone un grave problema di sicurezza, visto che chiunque di trovi abbastanza vicino al computer può tentare di violarlo elettronicamente. Questo rende a pericolo di attacco ogni cosa controllata da remoto, compresi mezzi di spostamento, palmari, case automatizzate, impianti interni ma anche mezzi militari, droni automatizzati e addirittura missili!

Controllare l'accesso alle risorse di un sistema informatico è fondamentale per garantirsi che persone non autorizzate possano ottenere informazione che non gli spettano. In un mondo fortemente informatizzato l'informazione è infatti una delle armi più potenti a disposizione di un malintenzionato. Basta ad esempio la cronologia della navigazione su internet per ricattare un politico, minacciando di svelare i suoi interessi per pratiche erotiche non convenzionali al pubblico.

La sicurezza di accesso si basa su tre metodi di identificazione principali. I sistemi più semplici ne usano soltanto uno, mentre i più avanzati due, mentre usarli tutti i tre (spesso in modo multiplo) è riservato alle compagnie e persone più paranoiche. Per avere l'accesso la persona deve dimostrare di essere in possesso di tre prerequisiti: Essere qualcuno, Sapere qualcosa e Possedere qualcosa.

ESSERE: consiste nella sicurezza biometrica: impronte digitali, riconoscimento vocale, scansione della retina o delle vene della mano. Questo sistema è uno dei più sicuri, ma moltissimi scanner a basso prezzo possono essere imbrogliati senza troppe difficoltà (ad esempio per le impronte digitali basta un calco in silicone, mentre per il tono vocale un semplice registratore)

POSSEDERE: consiste nel possesso di un qualche tipo di chiave hardware, come un badge elettronico o una chiave vera e propria. Molti programmi di sicurezza ad esempio funzionano solo se nel computer è inserita una specifica chiave USB. Ovviamente è possibile che queste chiavi siano rubate, quindi è necessario prestare molta attenzione alla loro gestione ed accompagnarle a qualche altro metodo.

SAPERE: la classica combinazione nome utente e password, ma può consistere anche in metodi più originali, come riconoscere uno specifico viso in mezzo a tanti altri, oppure canticchiare una canzone. Questo metodo è il più semplice ed economico da implementare, ma anche il meno sicuro in quanto ogni aggressore che venga a conoscenza del segreto potrà sfruttarlo quante volte vuole senza che nessuno se ne possa rendere conto. Il fatto che molte persone usino la stessa password per diversi sistemi rende inoltre ancora più pericolosa questa pratica, in quanto la password per un sito di social networking potrebbe essere la stessa per la gestione del conto in banca.

Oltre all'incursione informatica vera e propria, sono possibili altri metodi per procurarsi le credenziali di accesso (ed altre informazioni interessanti).

HACKING SOCIALE: uno dei metodi più banali ed efficienti. Si chiama la ditta e ci si finge uno dei manager e si chiede un reset delle credenziali. Richiede un buon tiro di recitazione e persuasione, ma può garantire l'accesso senza problemi.

CACCIA NELLA SPAZZATURA: poco dignitoso ma talvolta dà risultati insperati. Spesso delle persone si segnano password ed altre informazioni importanti (come i resoconti bancari) su carta, e poi la buttano via pensando che non ci sia nessuno tanto disperato da rovistare i sacchi della spazzatura alla ricerca di informazioni.

INTERCETTARE I CAVI: Tramite delle microspie da inserire nel computer della vittima di possono intercettare le schermate video ed i tasti premuti, che permette di risalire alle credenziali di tutti i siti visitati.

PHISHING: Si imbroglia l'utente con mail e siti fasulli, richiedendo conferma delle credenziali per un qualche motivo urgente. È incredibile quante persone cadano in questo trucco.

Possibili attacchi

Esistono vari tipi di attacchi informatici possibile, quasi tutti orientati ad ottenere credenziali di accesso al sistema di interesse. In generale l'hacker può ottenere tre livelli di accesso: guest, utente e amministratore. L'accesso guest è il più semplice, e permette di leggere una serie di informazioni di interesse ma non di avere accesso a dati criptati degli utenti o compiere azioni a loro nome. L'accesso come utente permette di fare tutto quello che farebbe un guest, ma permette inoltre di leggere tutti i dati di quell'utente (spesso anche quelli criptati) e fare azioni a suo nome, ad esempio facendo trasferimenti bancari verso un altro conto. Questo è il tipo di accesso che più spesso interessa all'hacker, in quanto la più semplice fonte di guadagno. L'accesso come amministratore permette inoltre di cambiare la struttura stessa del sistema, leggere e scrivere i dati di tutti gli utenti, oltre che distruggere e creare nuovi utenti. In un sistema possono esistere

QUESTIONI DI FIDUCIA
Per molte aziende la sicurezza informatica è una vera e propria ossessione. Questo perchè i clienti sono molto attenti a queste cose: una azienda o un sito ritenuti non sicuri perderanno presto una considerevole margine di mercato. Per questo motivo nelle guerre di sicurezza fra corporazioni spesso non è tanto importante riuscire davvero a penetrare le difese, quanto a far credere al grande pubblico che questo sia successo. Release fasulli di dati sensibili sono una tipica manovra per far perdere credibilità ad un'azienda (a patto che i dati fittizi possano ingannare).

diversi livelli di utenti ed amministratori: in un server che gestisce un sito web, un amministratore del sito potrebbe essere un utente normale per la gestione del server, oppure due utenti potrebbero essere amministratori di due servizi diversi, ed esserlo in uno non fornisce nessun accesso privilegiato all'altro.

FORZA BRUTA: In questo caso si tenta di indovinare le credenziali di accesso semplicemente provando tutte le possibili combinazioni, spesso sfruttando le Rainbow Table, ovvero tabelle di password molto comuni. Questo tipo di attacco prima o poi permette di entrare, ma richiedono diverso tempo (da minuti per le password più banali ad anni per quelle più copmlesse). Molti servizi impediscono tentativi di accesso a breve distanza (ad esempio non più di un tentativo ogni 5 secondi) per rallentarli,oppure forniscono un numero massimo di tentativi dopo i quali l'utente viene bloccato, oppure forzano l'utente a scegliere nuove password a brevi intervalli di tempo.

CAVALLI DI TROIA: Un programma o un file infetto viene dato al bersaglio, che se lo esegue o lo apre esegue il cavallo di troia, un programma nascosto che sferra l'attacco al computer, ad esempio salvando tutti i tasti battuti o le credenziali di accesso a determinati siti, oppure scandagliare il pc per trovare file che sembrano interessanti come segreti industriali.

ANNUSARE IL TRAFFICO: Riuscendo ad inserirsi nella stessa rete (spesso arrivando fisicamente all'interno degli uffici) si riescono ad intercettare tutto il traffico di rete, usando poi dei programmi apposta per ricostruire i messaggi spediti. Eventuali messaggi criptati andranno decifrati con programmi appositi.

TERZO UOMO: In questo caso l'hacker si sostituisce in modo invisibile ad un sito od un servizio. Di solito presenta unsito con la stessa interfaccia e funzionalità, oppure si limita ad intercettare e rispedire da e verso il sito legittimo tutto il traffico. In questo modo è possibile intercettare l'attività dell'utente o anche falsificare l'intera attività dello stesso.

GRATTARE I MURI: Questa tecnica consiste nel cercare tutte le informazioni pubbliche disponibili sull'utente, di solito tramite i siti di social network. In questa maniera si possono ottenere molte informazioni rilevanti, come il lavoro, i nomi di amici e locali frequentati, il nome della banca in uso, foto di familiari, abitudini settimanali e così via. In alcuni casi alcuni utenti ingenui hanno messo online addirittura foto delle loro carte di credito, esponendosi a ingenti furti bancari. Queste informazioni sono oro per l'hacker con un po' di immaginazione.

ATTACCO ALLE FALLE: ogni sistema informatico ha delle debolezze, e dei comandi creati ad arte possono mandare incrisi il sistema. Spesso la reazione èsemplicemente un blocco del programma o del computer, ma in alcuni casi si riescono ad eseguire comandi come

SICUREZZA TRAMITE OCCULTAMENTO
Molti software hanno delle falle che permettono ad un attaccante di ottenere privilegi illegittimi sul computer bersaglio. I produttori software lavorano continuamente per cercare di tappare queste falle, ma questo processo è particolarmente costoso. Alcuni sviluppatori preferiscono passare in silenzio falle anche gravi nei loro sistemi, sperando che solo un piccolo numero di hacker ne sia a conoscenza. Non rilasciare mai aggiornamenti di sicurezza aiuta paradossalmente a crearsi la fama di sistema sicuro presso i profani. Questo genere di falle sono preziose per gli hacker e custodite come i segreti degli antichi maghi. infatti finché pochi ne sono a conoscenza la ditta non ha interesse a ripararlo, lasciando loro il campo libero. Se invece avvenissero attacchi continui sarebbero costretti a ripararla, bloccando quindi l'accesso per tutti.

ACCESSI A TRADIMENTO
Al contrario delle falle dovute a errori di creazione del programma, una parte di questeporte di accesso secondarie è inserita intenzionalemente dallo scrittore di software e tenuta segreta. Questo gli permette in seguito di avere accesso ai computer di tutti coloro che usano quel programma e sfruttarli a proprio piacimento. Questa pratica, tristemente diffusa, se portata alla luce può uccidere del tutto la credibilità di un'azienda o uno sviluppatore, esponendoli a ricatti nel caso venissero scoperti.

utente (o amministratore) sul sistema di interesse. Questo metodo è affine ai vari cavalli di troia, ma sono di solito compiuti tramite la multirete, ad esempio attaccando server pubblici oppure mettendo un'immagine "avvelenata" su di un server a cui si ha accesso.

ROOTKIT: attacco particolarmente raffinato, installa un intero sistema operativo che viene eseguito in parallelo a quello ufficiale, permettendo di tenere sotto controllo quasi totale il computer senza che firewall ed antivirus riescano a fare alcunchè. Per scoprirli sono necessari software appositi ed analisi dettagliate.

Talvolta questi attacchi non sono condotti per rubare dati, ma per renderli inutilizzabili. In una guerra di spionaggio industriale una ditta potrebbe cercare di rubare i progetti di un prototipo (insieme al prototipo stesso, se possibile) dalla ditta rivale, ma per garantirsi la vittoria potrebbe anche cercare di distruggere (o almeno corrompere, ovvero rendere inutilizzabili) tutte le copie dei progetti a loro disposizione.

Crittografia

La crittografia è l'equivalente informatico del riscrivere un messaggio con un alfabeto segreto, in modo da renderlo illeggibile agli esterni.

Questa crittografia è usata per due scopi principali: nascondere dati e certificare l'identità del mittente di un messaggio. Il punto fondamentale della crittografia è l'uso di una chiave (una password molto lunga, oppure un lunghissimo numero) necessaria per alterare il messaggio da spedire e ricostruirlo una volta ricevuto.

Nascondere i dati utilizza un metodo chiamato crittografia a chiave simmetrica, e scombina i dati in modo che siano illeggibili a meno che non si conosca la giusta chiave per leggerli. In questo modo contenuti di alta importanza possono essere scambiati su internet, anche scaricabili pubblicamente, a patto che la chiave sia ben custodita. Se non si possiede la giusta chiave tutto quello che si vedrà saranno infatti dati illeggibili, apparentemente casuali. Questa tecnica viene spesso usata per criptare i dischi rigidi degli utenti. In questo modo anche rubando il disco rigido è impossibile leggerne il contenuto.

La certificazione di identità sfrutta invece la crittografia a chiave asimmetrica. In questo caso esistono due chiavi, una segreta (in mano solo al mittente) ed una pubblica. In questo modo chiunque è in grado di leggere il messaggio spedito dalla fonte originale tramite l'uso della chiave pubblica, ma solo se questo è stato criptato tramite la chiave privata. Se così non fosse, usando la chiave pubblica appropriata si vedrebbero solo messaggi senza senso, smascherando subito l'impostore. Ovviamente il furto della chiave privata permetterà al ladro di spacciarsi quando vuole per il mittente legittimo. Il cambio di chiave privata richiede per forza anche il cambio della chiave pubblica, quindi mettendo in evidenza che qualcuno èriuscito ad impossessarsi della chiave segreta.

FIDUCIA BIANCA E NERA
Un concetto molto importante nell'informatica è la fiducia, ovvero quali sono le fonti da cui ci si fida a prendere programmi e dati. Fidarsi della persona (o del sito) sbagliata può avere conseguenze gravi. In generale si parla di fiducia bianca quando ci si fida di tutti a parte una serie di persone o siti noti per essere inaffidabili. Questo approccio è tipico dell'utente normale, che non si vuole privare della possibilità di scoprire nuovi siti o interagire con nuove persone. La fiducia nera invece rifiuta i contatti con tutti a parte una piccola lista di persone o servizi fidati. Questo approccio è molto limitante ma fornisce la miglior sicurezza.

Tecniche di difesa

Come l'attaccante ha diversi metodi per compiere le sue malefatte, esistono svariate tecniche e programmi per garantirsi sogni tranquilli.

FIREWALL: questo programma controlla tutto il traffico su internet e si assicura di bloccare tutto ciò che viene emesso da programmi pericolosi oppure verso siti non fidati. I firewall vanno configurati a seconda dello scopo, e tanto più sicuri risultano e tanto più limitate sono le azioni degli utenti sulla rete. Questo porta moltissime persone ad usare dei firewall molto leggeri, esponendosi agli attacchi esterni.

ANTIVIRUS: rilevano la presenza di programmi non autorizzati, noti per compiere azioni malevole

ANONIMIZZATORI: effettuano crittografia e molti salti nella rete per evitare che si possa rintracciare il computer da cui i messaggi vengono spediti.

GESTORI DI PASSWORD: permettono di utilizzare password molto complicate (e quindi difficili da scoprire) per i servizi più importanti dell'utente, usandone una diversa per ogni sito, e proteggendole tutte dietro un'unica password principale. Se peròil computer venisse rubato si perderebbe l'accesso a tutti questi siti, fornendolo invece in un colpo solo al ladro.

RILEVAMENTO DI INTRUSIONE (SISTEMI GHIACCIO): il nome deriva dal vecchio termine inglese ICE, e rappresentano dei programmi (piuttosto pesanti da eseguire) che controllano tutte le attività dei programmi e degli utenti alla ricerca di attività non legittima, intervenendo per bloccarla.

VASI DI MIELE: computer o utenti fittizi dall'aria facile da penetrare e con dei dati promettenti. si tratta in realtà di gusci vuoti che non contengono altro che programmi per localizzare l'intrusore.

Creare software

La creazione di software da incursione o difesa richiede un programmatore competente (di solito almeno con abilità a 3) che ci lavora per diverso tempo. Il tempo base di creazione è di circa un mese, ed ogni mese supplementare di lavoro permettono di ottenere un +1 al tiro di colui che lo usa,fino ad un massimo di +3. Il bonus totale dipende èpari alla metà del valore di informatica e mente del programmatore originale.

I programmi soffrono molto di obsolescenza, e ogni 3 mesi dopo la pubblicazione iniziale riducono di -1 il loro bonus. Molti programmatori continuano a rilasciare nuove versioni del loro software (a pagamento) per mantenerli sulla cresta dell'onda. Le nuove versioni escono di solito ogni 3, 6 o 12 mesi.

Alcuni programmi particolarmente famosi per l'incursione e la difesa sono:

SEGUGIO: sviluppato dall'hacker Sanky, fornisce un bonus di +4 per intercettare il traffico in trasmissione sulla rete.

KERBEROS: sviluppato dall'azienda SecurNet, fornisce un bonus di +5 contro tutti i tentativi di accesso non autorizzato

Altre attività elettroniche

L'incursione informatica non è la sola attivitàche illecita e pericolosa da compiere online, ma esistono moltissimi altri tipi di vantaggi che l'hacker senza scrupoli può ottenere.

RECICLAGGIO ONLINE: di denaro di origine illecita.

TRUFFE SUL COMMERCIO ONLINE: vendendo materiale inesistente o fallace.

MOBBING: danneggiando l'immagine pubblica della persona tramite diffamazione online (infondata o meno).

MERCATO NERO ELETTRONICO: per la compravendita di dati illegali, come la lista di nomi utente e password di tutti gli iscritti ad un certo sito.

IDENTITÀ FASULLE: creare persone inesistenti, spesso per agganciare persone, indurle allo scambio di materiale compromettente per poi ricattarle.

BLOCCO DI SERVIZIO (DOS): sommergere un sito con così tanto traffico da renderlo inutilizzabile. Se portato avanti per abbastanza tempo può mettere in crisi le persone che basano i loro affari su quel sito.

RETI ZOMBIE: tramite cavalli di troia dormienti si installano dei virus zombie. Questi non fanno nessun danno all'utente ma sono pronti al comando del propriatario a fornire potenza di calcolo e accesso alla rete ad un gran numero di computer. Questa potenza viene poi usata per attacchi di forza bruta ad alta velocità alle banche oppure per enormi attacchi DOS, in grado di bloccare i siti di grandi istituzioni e corporazioni. Talvolta questa potenza di calcolo viene messa a disposizione del miglior offerente per essere venduta o affittata.

DEFACING: consiste nel modificare la pagina principale di un sito, sostituendola con una pagina a propria scelta. Questo viene spesso usato per segnalare una vulnerabilità ai gestori del sito, oppure solo per prenderli in giro.

DISTRUZIONE FISICA: talvolta il danno migliore ad un bersaglio non è rubargli i dati di un sito di social network, ma distruggerli fisicamente il computer che contiene tutto il suo lavoro. Questo può ovviamente essere ottenuto da vicino con poca tecnologia e uso diligente di mazza da baseball. È però possibile anche per l'hacker competente, ad esempio leggendo e scrivendo sul disco ad alta velocità finché questo non si surriscaldi e non si rompa.

Il Velo di Maya

LA MAGIA È L'ARTE DI PLASMARE LA REALTÀ SECONDO I PROPRI DESIDERI. La scoperta dell'esistenza della magia da parte dell'Umanità ne ha provocato la caduta, ma il suo canto di sirena è troppo potente e molti sono coloro che si lasciano tentare. Esistono molti nomi per definire coloro che trafficano con la magia, alcuni più rispettosi altri più offensivi, ma il nome più comune è il più semplice: Mago.

IL MAGO FAUSTIANO
Imparare la magia richiede un enorme sforzo per buona parte dei maghi. La sua natura è infatti nascosta da menzogne, richiede enorme impegno e dedizione e costringe il mago ad andare contro l'intera sociatà. Una simile scelta non viene fatta per futili motivi. Il mago è qualcuno che ha un enorme desiderio, qualcosa che desidera ardentemente ottenere. Per alcuni è il potere, per altri il denaro e per altri il sesso, ma in ogni caso la vita di tutti i maghi è sempre vissuta nell'ombra di questi intensi desideri. Anche i NOAM, cacciatori di maghi dello stato, compiono questa scelta di vita per un qualche motivo: alcuni per vendetta del torto subito da un mago, altri per un enorme senso di giustizia, altri perché maghi in precedenza e costretti ad unirsi al corpo per evitare pene più severe. In ogni caso non create personaggi capaci di compiere la magia "perché sì". Il mago è un Faust moderno, che ha venduto (metaforicamente) la sua anima per ottenere il potere.

I Due Veli

Questi maghi, grazie a lunghe ricerche e costante esercizio, hanno appreso come imporre la loro volontà sulla realtà. Per poter far questo di dice che debbano superare i due Veli. Il primo, costruito dall'uomo, nasconde la vera natura della magia ai non adepti, mentre il secondo, creato dalla realtà stessa, impedisce al mago di attingere al potere necessario a compiere le sue meraviglie.

Il mago dovrà quindi apprendere una Via Magica, tramite la quale potrà accedere al potere, ed una o più Forme magiche, che rappresentano i modi in cui è in grado di manipolare questo potere per modificare la realtà.

Il Primo Velo - La Grande Menzogna

Cosa sanno per le persone normali della magia?

Alla televisione, tramite i film, le storie ed ogni altro mezzo di comunicazione viene diffusa l'immagine del mago come qualcuno che ha dato tutto sé stesso, tramite durissimi allenamenti, per ottenere una scintilla di potere che gli permetta di influenzare la magia tramite lunghi, pacchiani e faticosi incantesimi rituali.

Anche la più piccola delle magie richiede terribili sacrifici, e l'anima del mago rimane indelebilmente macchiata dal contatto con la magia,rendendolo sempre meno umano con il trascorrere del tempo.

Tutte menzogne.

L'Impero e l'Arma di Repressione Magica hanno tutto l'interesse a mantenere questa immagine dei maghi per scoraggiare le persone a tentare quella strada e, non ultimo, per ridurre inutilmente il livello di paranoia generale: se la gente veramente sapesse cosa è un mago, cosa può veramente fare, la società probabilmente collasserebbe come è successo in altre parti del mondo. Senza nessun indizio evidente che li faccia riconoscere come tali, con la possibilità di compiere

LA TECNICA DELL'ACQUA TORBIDA
Uno dei sistemi preferiti per mantenere il cittadino al riparo da informazioni veriterie sulla magia è inondare le eventuali fughe di notizie con un persistente sottofondo di disinformazione. La multirete ed i mezzi di informazione sono letteralmente sommersi di notizie bomba a proposito di attentati magici e avvistamenti di creature, come anche di gossip politico. Molte di queste storie vengono poi pubblicamente smentite, facendo cadere sul resto un'aura di menzogna che rimane impresso anche su quelle vere.

prodigi senza quasi darlo a vedere, la gente avrebbe paura di tutti. Chiunque potrebbe essere un mago, una strega, pronti a circuirli, ferirli, danneggiarli. Per questo si persegue senza pietà ogni voce che dica il contrario.

Alcune rare persone riescono però a vedere al di là di questo velo di menzogne. Alcuni sono figli d'arte, altri assistono in prima persona allo sfoggio di potere di un mago, altri tramite ossessionanti ricerche,in qualche modo ciascun mago arrivato a scoprire che la realtà della magia è ben diversa da quella che viene propinata ai cittadini dell'Impero.

Da qui inizia un lungo percorso di addestramento: la capacità di manipolare la realtà è difficile da dominare, e le informazioni a proposito sono difficili da reperire. Alcuni hanno la fortuna di apprendere sotto un maestro, ma questo si rivela spesso un tiranno che sfrutta l'apprendista per il proprio tornaconto.

Lunga è la strada per il dominio della magia, e nessuno batte due volte lo stesso sentiero.

Il secondo velo - il velo di Maya

La mente umana non è in grado di manipolare la realtà con le sue sole forze. Quello che ha permesso per la prima volta all'uomo di imprimere l'impronta della sua volontà sul mondo è la scoperta del Velo di Maya.

Al di là del mondo tangibile, immanente, esiste infatti un turbinio di mondi, il mondo delle idee di Aristotele, il subconscio comune di Jung, chiamato Onirico, il mondo dei sogni. Questo multiverso grezzo è pervaso di potere, ma esiste qualcosa che impedisce a questo potere di fluire liberamente nel mondo. Questo qualcosa è chiamato il Velo di Maya, ed è ciò che mantiene il nostro mondo un posto razionale e non un luogo assurdo che segue le stesse leggi incostanti dei sogni.

Il mago apprende tramite il proprio allenamento, a scostare questo velo e farsi canale di parte di questo potere. Imprimendo la propria volontà su questo potere è possibile alterare la realtà stessa secondo i propri desideri. Fare da canale per questo potere è però sfinente, e rapidamente il mago deve abbandonare il suo contatto con il velo e lasciarlo chiudere.

Le Vie Magiche

Esitono al momento attuale tre vie diverse per aprire un varco nel velo e diventare un canale per il potere magico: la Forza, la Fame e la Fede. Ciascuna di queste tre vie permette l'accesso alla magia ed il costo di mantenimento del legame è identico nei tre casi, ovvero un punto di stress mentale per ogni round di apertura. Ciò che cambia è la maniera in cui il varco viene aperto.

Un mago che usi Via della Forza sfrutta le proprie forze per aprire il velo, attingendo al potere della propria anima per farlo. Questo significa che il mago di via della forza è in grado di aprire come e quando preferisce, senza limite alcuno. Il contrappasso di questa

libertà è il costo di questa apertura: il mago subisce infatti un punto di trauma per ogni apertura. Questo è dovuto alla fatica che il mago impone alla propria anima per aprire il velo.

La Via della Fame è il controaltare di via della Forza. Coloro che seguono questa via non sono in grado di aprire il velo da soli, ma hanno appreso ad sfruttare le aperture compiute da altri. Questi maghi sono in grado di collegarsi all'apertura provocata da un mago con via della Forza o della Fede, una creatura magica, una Fonte, un Dominio o un'Increspatura del Velo. Per riuscire a connettersi devono superare un tiro di *mente + occulto + percezione magia* per capire come effettuare il collegamento, contrastato dalla resistenza magica del bersaglio. Questo collegamento non provoca problemi alla fonte primaria,e permette all'utente di via della Fame di usare la propria magia fintantochè la fonte originale rimane aperta.

Via della Fede infine inverte la direzione del varco: coloro che seguono questa via stabiliscono un patto o un contratto con un'entità appartenente all'Onirico ed è questa a prendersi cura di aprire il velo su richiesta del mago. Questo significa che il mago può aprire senza nessun tipo di fatica, ma è soggetto a tutti i dettagli del contratto ed al mantenimento di un buon rapporto con l'entità.

L'apprendimento di una via magica corrisponde ad un tratto da 5 punti e per un personaggio è possibile (anche se molto raro) conoscere più vie. È però necessario scegliere di volta in volta quale via utilizzare per aprirsi alla magia.

> Il ragazzo si alzò in piedi. Aveva promesso al suo maestro di non far vedere in pubblico la magia che lui gli aveva trasmesso ma quei mascalzoni avevano esagerato. Si asciugò il sangue che colava dal lato della bocca e fissò la ragazza accasciata dietro di lui. "Chiudi gli occhi" le sussurrò, prima di aprire il canale fra il mondo e la sua anima, manifestandone la forza in forma di pure fiamme.

> Padre Giovanni elevò una rapida preghiera all'Altissimo, poi impose il palmo sulla fronte della ragazza scalciante di fronte a lui, tenuta a fatica da quattro energumeni della chiesa. "Nel nome di nostro Signore, ti ordino di abbandonare questo corpo, demone!" Lo scalciare aumentò di intensità e dalla fronte si levò un fumo sottile dove il palmo, ora illuminato toccata la pelle della posseduta.

Potenza Magica

Non tutti i maghi sono creati uguali. Anche a parità di incantesimo, un mago può provocare effetti enormemente più vasti di un'altro. La vastità del potere di un mago, ovvero la sua capacità di metabolizzare il flusso dal velo e trasformarlo in potere magico, è determinato dalla somma di **occulto + mente + spirito divisi per 3**, approssimato per difetto. Questo valore, tipicamente compreso fra zero e cinque, rappresenta l'intensità e l'estensione degli effetti delle magie: quante persone una barriera riesce a coprire, il volume di acqua creato, la dimensione della ceatura creata, etc. . .

Il livello di potere ottenuto aumenta esponenzialmente:

0. influenzare qualcuno è difficile, creare pochi grammi di materia, influenzare un'area di qualche centimetro.
1. Influenzare una sola persona, creare un chilo di materia, influenzare un'area di circa un metro.
2. influenzare 3 persone, creare dieci chili di materia, influenzare un'are di circa dieci metri.
3. influenzare 10 persone, creare un quintale di materia, influenzare un'are di circa cento metri.
4. influenzare 30 persone, creare una tonnellata, influenzare un'are di circa un chilometro.
5. influenzare 100 persone, creare dieci tonnellate di materia, influenzare un'are di circa dieci chilometri.

Queste stime sono ovviamente molto approsimative e dipendenti dalle decisioni del narratore.

Un personaggio è in grado di aprire e metabolizzare un punto di potenza superiore al suo valore ordinario subendo un punto di trauma per ogni turno in cui si sfrutta questa possibilità.

Le Vie della Fede

Come detto in precedenza, sotto il nome di via della fede sono contenute diverse forme di collegarsi alla magia unite da una caratteristica comune:in tutti i casi il mago richiede ad un'entità o un dominio di apririre il velo per lui, sfruttandone poi il potere. In cambio, queste entità (tipicamente le divinità di qualche religione) richiedono il rispetto di un dato contratto. Questi contratti possono essere i più vari, e non sono necessariamente equivalenti in termini di costo del contratto per l'utente. Alcuni contratti lasciano una certa libertà al mago di aprire con relativa frequenza: in questi casi gli abusi verranno puniti in varie maniere dall'entità, dato che richiede una grossa spesa di potere da parte sua.

Di seguito sono descritti alcuni termini di questi contratti, che possono essere mescolati e riuniti in varie maniere per generare il contratto definitivo.

SACRIFICIO: la sorgente richiede un sacrificio in cambio della magia. Può essere necessario compierlo ogni volta che si apre il velo, oppure inseguito ad ogni apertura, o ancora solo in certi periodi (ad esempio un sacrificio umano ogni luna piena). Il sacrificio può essere qualcosa di caro al mago, oppure (abbastanza di frequente) un sacrificio di sangue.

CONTRAPPASSO: dopo ogni apertura, il mago ha delle conseguenze fisiche o mentali più o meno gravi. Alcuni potrebbero subire allucinazioni, altri potrebbero subire violente compulsione a fare certe azioni (un mago è diventato famoso perché il suo contratto lo costringeva a *mangiare* mozziconi di sigaretta dopo ogni apertura, con tutto il disgusto di conseguenza).

CODICE DI COMPORTAMENTO: Tipico di molte religioni è la richiesta di aderenza a delle specifiche norme di comportamento come mantenere il celibato, la povertà, aiutare il prossimo, diffondere la religione ai non credenti e simili.

MUTAZIONI: parte del contratto viene marchiato a fuoco sulla pelle del mago, rendendolo riconoscibile. Alcuni contratti potrebbere alterare gli occhi in modo innaturale, oppure far cambiare la pelle e coprirla di scaglie, oppure mutazioni anche più pesanti, come sostituire interi arti con delle mostruosità.

PREGHIERA: almeno una volta al giorno, ma anche più spesso e frequentemente in relazione all'apertura, è necessario officiare riti, preghiere o rituali per collegarsi con l'entità oppure solo per guadagnarsi il suo favore

MISSIONI: In alcuni casi il potere viene fornito a fronte di un servizio da rendere, come ad esempio alcune entità come fantasmi e spiriti vendicatori possono fornire potere a scopo di vendetta su di una singola persona.

La vera via della fame

ANIME RIBELLI
Normalmente un'anima sradicata con via della fame non èpiù di un insieme di Vis da usare per il mago, ma talvolta delle anime particolarmente potenti, specialmente quelle di alcuni maghi, sono in grado di comunicare con il loro assassino. Esistono storie di rare anime abbastanza forti da portare il loro carnefice alla follia ed infine al suicidio.

Quasi tutti i maghi conoscono la via della fame nella sua versione più diffusa, che si limita a collegarsi a sorgenti esterne, e rimane ad interrogarsi sulle origini di questo nome. Le origini di via della fame sono oscure e intrise di sangue. Questa via è nata infatti da anime oscure che strappavano l'anima agli uomini e ne usavano il potere per usare la magia, con potere visto di rado. Con il tempo cacciatori senza scrupoli l'hanno appresa, diventando mostri per combattere i mostri, allegerendone però gli insegnamenti.

Ma la memoria di quel potere oscuro non èsolo nel nome di questa via. Tutti i suoi praticanti sarebbero infatti in grado di cibarsi delle anime per ottenerne potere. Uccidere un uomo con le proprie mani (o con un'arma consacrata) permette infatti un breve contatto del praticante di questa via con l'anima del moribondo. Se riuscirà ad avere la meglio su di lei, potrà sfruttarne il potere per aprirsi alla magia come e quando preferisce senza dipendere da fonti esterne, potendo attingere ad un potere superiore e quello di qualsiasi altro mago, fintanto che l'anima, esausta, non si chiuda inse stessa sprofondando nell'onirico.

Questo potere ha un richiamo perverso sull'animo umano e spesso chi si trova di fronte ad una di queste anime non riesce a resistere al divorarla. Una volta iniziato questo sentiero scivoloso, il praticante della via si allontana progressivamente dall'umanità, per diventare un predatore, un gradino superiore della catena alimentare. Queste persone sono viste come abominazione e cacciate a vista da qualsiasi persona degna di questo nome.

Dal punto di vista del regolamento, nel momento in cui un mago con via della fame uccide con le proprie mani un essere umano, si renderà conto della possibilità di impossessarsi della sua anima

come fonte di Vis. Per riuscire ad impadronirsene deve vincere un confronto di *spirito + occulto + percezione magia* contro la resistenza magica del bersaglio. Se questo tiro riesce, il praticante della via della fame si trova in possesso di una fonte di vis contenente 1+potenza magica della vittima punti di vis, da usare a suo piacimento. In ogni momento non riuscirà a avere dentro di sè più di un'anima, anche se alcuni maghi hanno trovato delle maniere per vincolare anime ad oggetti in modo da poterne sfruttare un maggior numero.

Usare il potere

Una volta aperto il velo, il mago dispone appieno di tutto il suo potere e può compiere usarlo a proprio piacimento. L'unico limite è dato dalle sue abilità.

Per compiere una magia bisogna superare un tiro di **occulto + mente + forma magica** contro **resistenza del bersaglio + difficoltà della magia**.

La difficoltà della magia è calcolata in base a vari fattori, riassunti brevemente nella tabella DIFFICOLTÀ DI BASE DELLA MAGIA. Si presuppone che il bersaglio della magia sia in vista, ma non in contatto diretto con il mago.

magia semplice	3
– complicata	6
– molto complicata	9
– estremamente complicata	12
potenza	-1 per punto potenza
bersaglio distante	+3
– in contatto	-2
– dall'interno	-4
su se stessi	-4
bersaglio vivente	+resistenza magica
effetto pericoloso	+3
– potenzialmente mortale	+6
– morte diretta	+9
ulteriori bersagli	+3 ciascuno
durata aggiuntiva	
secondi	+2
minuti	+4
ore	+6
giorni	+8
settimane	+10
mesi	+12
anni	+15
decadi	+20

DIFFICOLTÀ DI BASE DELLA MAGIA
In fase di creazione della magia, oltre alla difficoltà dipendente da quello che si stà cercando di fare, la difficoltà dipende anche da varie circostanze come quanti bersagli si stà cercando di colpire oppure dalla potenza della magia in atto. Questa tabella và presa come indicazione di massima della valutazione, non come regola rigorosa. Quando si cercano di influenzare più bersagli contemporaneamente si prende come resistenza di base la più alta fra tutte quelle dei vari bersagli. La resistenza magica di una creatura è pari al suo valore di **rango + occulto + resistenza magica + spirito**. Il fatto che il rango sociale aumenti la resistenza alla magia è una conseguenza del velo della menzogna, che è stato usato per far credere che le persone più influenti fossero più protette e di conseguenza l'ha reso lentamente realtà.

MAGIA DIRETTE ED INDIRETTE
Se la magia influenza direttamente il bersagli (ad esempio cercare di sollevarlo dal suolo) questi ha diritto a ridurre il controllo della magia tramite la propria resistenza. Se la magia non è direttamente indirizzata su di lui (ad esempio distruggere il pavimento sottostante) questa resistenza non si applica. Di solito però gli effetti indiretti permettono al bersaglio di cercare si salvarsi in altri modi, ad esempio saltando via dal pezzo di pavimento che crolla. Anche lo spazio interno ed in direttissima vicinanza dalla persona è considerato protetto: dare fuoco ai suoi vestiti, anche se non influenza direttamente il bersaglio, considera comunque la resistenza.

Descriviamo ora le varie forme magiche e le loro potenzialità. Per ogni forma magica alcuni usi possibili sono elencati, ma non lasciatevi limitare dalle descrizioni e discutete con il narratore se quello che avete in mente è possibile o meno.

Esistono nel mondo sette forme di magia comunemente note, più una serie di forme minori. Le forme principali sono: Elementalismo, Metamorfosi, Ipnos, Necromanzia, Psicomanzia. Le forme minori sono tipicamente legate all'insieme di rituali di varie scuole, come il palo mayombe cubano oppure i riti della cabala.

Elementalismo

Infuriata, senza più la guida della ragione, Marla face la sua scelta. Il bastardo l'aveva tradita e doveva pagare le conseguenze delle sue azioni. Creò una rovente sfera di fiamme nel palmo della propria mano e lo lanciò dentro la porta. La chiuse dietrò di sè, allontandosi con studiata lentezza mentre risuonavano le sirene antiincendio.

Con calma, metodicamente, Antonio iniziò ad estrasse a distanza le chiavi dalla tasca del secondino, per farle avvicinare a lui fluttuando senza fare il minimo rumore. La prima parte dell'infiltrazione era riuscita, ora doveva solo trovare i documenti che gli interessavano.

TECNICA: KEKKAIDO
Un mago con elementalismo e ipnos è in grado di creare delle barriere in grado di fermare attacchi fisici e magici, proteggendolo da ogni tipo di pericolo esterno. Queste barriere possono avere moltissimi tipi di varietà e proprietà diverse, ed il loro uso è fondamentalmente limitato solo dalla fantasia del mago.

TECNICA: ARTE DELLA SPADA
Grazie alla combinazione di elementalismo e metamorfosi, il mago è in grado di infondere un'arma, tipicamente un'arma consacrata al mago, di potere magico, facendola ad esempio avvolgere dalle fiamme, oppure renderla scattante e rapida come un fulmine.

L'elementalismo rappresenta il controllo della materia e dell'energia nella loro forma più grezza ed essenziale. I maghi che apprendono questa forma diventano capaci di spostare oggetti a distanza (telecinesi) o percepire e creare elementi naturali come acqua, fuoco o fulmini.

I maghi Elementalisti spesso apprendono come scagliare questa energia contro gli avversari in combattimento oppure darle una forma tangibile ed usarla per combattere. Questo modo di usare Elementalismo è comunemente chiamato certamen, ed è la maniera principale di combattimento fisico fra maghi.

Il danno base inflitto tramite certamen è circa pari alla potenza magica usata moltiplicata per 3 a cui viene sottratto 3. Una magia con potenza uno ha quindi un danno base di 0 (corrispondente ad un pugno), mentre uno con potenza 3 ha un danno base di 6 (corrispondente ad una fucilata).

Magie a difficoltà base (circa 3) possono essere: spostare oggetti (lentamente), percepire gli elementi naturali ed i metalli.

Magie a difficoltà intermedia (circa 6) possono essere: scagliare oggetti o fare manipolazioni poco precise di parti di essi, plasmare gli elementi naturali.

Magie a difficoltà elevata (circa 9) possono essere: manipolazione precisa di parti di oggetti, creazione o distruzioni di elementi naturali.

Magie a difficoltà altissima (circa 12) possono essere: far muovere oggetti in modo naturale in tutte le loro parti, convocare entità elementali.

Metamorfosi

Maria fissò il pezzo di argento e con delicattezza lo sfiorò con le dita, lasciando un leggero solco. Rapidamente e con delicatezza lo plasmò a sembianza di un albatros in planata, lasciando poi tornare il metallo alla sua fredda durezza naturale.

L'arte della metamorfosi consiste nel modificare le proprietà e la natura degli oggetti e delle creature viventi. Un Metamorfa è in grado di rendere il metallo duttile come la creta o trasparente come il vetro o mutare il suo corpo in quello di una fiera.

La metamorfosi si può dividere sostanzialmente in due grandi parti. La prima è la modifica degli "accidenti" di un corpo, ovvero la sue proprietà, senza cambiarne la natura. Prendendo un pezzo di ferro e facendolo diventare duttile come creta, questo manterrà tutte le sue altre proprietà, come la magneticità, la conduttività termica o l'aspetto lucente, essendo rimasto un pezzo di ferro. La seconda possibilità è la modifica dell'essenza del corpo, della sua natura intrinseca. Mutando il pezzo di ferro di prima in carbone, questo si comporterà a tutti gli effetti come carbone fintantochè durerà la magia, per poi tornare di ferro al termine della stessa.

I metamorfi sono spesso reputati maghi capaci di farsi valere in combattimento in quanto fra gli "accidenti" modificabili possono rientrare anche la forza, resistenza e rapidità di un corpo, come anche la sua capacità di guarigione delle ferite.

Magie a difficoltà base (circa 3) possono essere: trasformazione parziale del proprio corpo con caratteristiche animali, modificazione delle proprietà di un oggetto

Magie a difficoltà intermedia (circa 6) possono essere: trasformazione completa del proprio corpo con caratteristiche animali o parziale con caratteristiche non viventi, modifica dell'essenza di un oggetto ad uno semplice

Magie a difficoltà elevata (circa 9) possono essere: completa mutazione in forma animale, trasformazione completa del corpo con caratteristiche non viventi, modifica dell'essenza di un oggetto ad uno complicato.

Magie a difficoltà altissima (circa 12) possono essere: completa mutazione in forma non vivente, modifica dell'essenza di un oggetto in un'altro, estremamente complicato

Ipnos

> Con soddisfazione Armando concluse il rituale per la creazione dell'Elysium che racchiudeva casa sua. Finalmente avrebbe potuto compiere tutte le magie che desiderava senza il rischio di essere scoperto da qualche agente NOAM troppo zelante.
>
> La donna si immerse nella sua meditazione, aprendo gli occhi in un mondo pervaso di quintessenza. Riusciva chiaramente ad intravedere la scia di paura che seguiva l'Incubo come sangue fresco. Questa volta non l'avrebbe fatta franca.
>
> La ragazza fissò con soddisfazione il risultato delle sue settimane di lavoro: una stentorea piantina aveva dato alla luce il suo prezioso fiore appena il sole aveva smesso di tempestarla con i suoi raggi. Raccolse la timida rosa violacea e ne annusò la fragranza. Vendendo quell'Essenza di Eros si sarebbe coperta le spese dell'intera settimana e, con un po' di fortuna, anche procurata un cliente affezionato.

Ipnos è una forma di magia completamente dedicata alla manipolazione del velo di maya ed all'interazione con il mondo onirico al di là da esso.

Raggiungendo il mondo onirico al di là del velo il mago Onirico è in grado di trasportare oggetti ed creature dal mondo dei sogni fino a quello materiale. Tramite questa capacità il mago è in grado di procurarsi un arma per combattere, oppure portare temporaneamente una parte di onirico nel mondo normale per alterarne le leggi. I maghi onirici più abili sono in grado di compiere il grande passo ed attraversare il velo loro stessi, potendo entrare con il loro corpo materiale nel mondo onirico, oppure aprire un portale verso un piano onirico e lasciare libero il passaggio dall'Onirico al materiale.

Questa forma magica permette anche di interagire con la magia stessa compiuta da altri maghi: Il praticante di ipnos può non solo percepire l'uso di magia, rendere una magia impercettibile o disperderla, ma è anche in grado di fissarla su di un oggetto rendendolo capace di compiere magie anche in mano ad un non iniziato. La quasi totalità degli oggetti magici è infatti creata usando ipnos per manipolare del potere magico ed cristallizzarlo all'interno di un oggetto.

Il praticante di ipnos è inoltre in grado di sigillare il potere di un mago, rendendogli estremamente difficile praticare la sua arte, oppure di proteggere un oggetto od una persona dagli effetti della magia. È inoltre in grado di percepire ed interagire con i domini, arrivando a poterne distorcere le proprietà o addirittura annullarne gli effetti.

Magie a difficoltà base (circa 3) possono essere: percepire meglio una magia, alterare la potenza di un incantesimo o proteggere un oggetto dagli effetti della magia, richiamare dall'onirico vaghe visioni e sensazioni.

Magie a difficoltà intermedia (circa 6) possono essere: convocare oggetti semplici dall'onirico, disperdere una magia, percepire un dominio, rendere un oggetto più vulnerabile agli effetti della magia, intrappolare una magia in un oggetto per poterla usare in un secondo momento.

Magie a difficoltà elevata (circa 9) possono essere: convocare oggetti complessi, alterare le caratteristiche di una magia, modificandone ad esempio il bersaglio, senza alterarne profondamente la struttura, proteggersi dagli effetti di un dominio, rendere la magia più semplice o difficile per un bersaglio con certe limitazioni (ad esempio solo alcune forme magiche), creare oggetti magici in grado di riprodurre una magia dato sufficiente potere.

Magie a difficoltà altissima (circa 12) possono essere: convocare oggetti leggendari dall'onirico, attraversare la soglia, ridefinire l'essenza di una magia, trasformandola in un'altra mantenendo il suo potere, disperdere gli effetti di un dominio su aree estese, impedire (o semplificare) ad un bersaglio la magia ad ampio spettro, creare oggetti magici superiori, in grado di manipolare la magia in modi più elaborati.

TECNICA: PORTALE
Questa tecnica, basata derivata dall'unione di ipnos e metamorfosi, permette al mago di creare delle vere e proprie porte fra due luoghi distanti fra di loro. Il mago deve essere familiare oppure nelle vicinanze di entrambi i luoghi. Aprire un portale verso luoghi di cui non si ha neppure un'immagine o un'idea della posizione è impossibile.

TECNICA: TRASFIGURAZIONE
Unione di ipnos e metamorfosi, questa tecnica prende un oggetto o un animale e lo infonde con le proprietà di un suo corrispondente del mondo delle idee: una spada potrebbe ad esempio diventare ricettacolo del potere di excalibur, oppure un cane da compagnia potrebbe prendere la forza e l'astuzia del lupo cattivo delle favole. Questa tecnica permette di accedere ai poteri nascosti fra i veli dell'onirico con un dispendio di potere molto minore rispetto ad una diretta convocazione.

TECNICA: TELETRASPORTO
Questa tecnica sfrutta un principio simile a quella del portale, ma sfruttando ipnos e elementalismo. Grazie al teletrasporto si sposta la locazione di un oggetto, spostandolo istantaneamente da un punto all'altro. È soggetto alle stesse limitazioni della tecnica Portale per quanto riguarda la conoscenza fra i luoghi.

Necromanzia

La piccola gru di carta non si faceva domande sul motivo del suo volo. Il suo signore l'aveva creata per volare in circolo con le sue sorelle e lei si limitava ad obbedire ai suoi desideri. Senza stanchezza, senza pace, volava.

Tommaso, il Nero per gli amici, osservò la donna vicina a lui in metropolitana. Vedeva chiaramente come lo spirito si fosse avvolto intorno alle sue spalle, in modo contemporaneamente possessivo e protettivo. Anche se distorto dal Passaggio, riusciva a riconscere il volto del marito di lei. Aveva confermato i suoi sospetti. Ora doveva solo capire cosa mantenesse il dannatto ancora aggrappato a lei...

Necromanzia è la forma di magia i cui praticanti sono visti con maggior sospetto, insieme a quelli di infomanzia. La necromanzia è infatti vista come quella forma che si ossessiona con la morte e con il suo superamento tramite rituali ripugnanti. Per quanto sia vero che alcuni praticanti di quest'arte siano simili a quanto descritto dalle opere di fantasia, il necromante è un'arte estremamente più ricca e raffinata che non la semplice creazione di non-morti.

Il necromante di occupa dell'interazione con gli spiriti e con ciò che li lega ad il corpo, l'energia vitale. Il necromante è in grado di percepire, comunicare ed interagire con questi spiriti, ed è inoltre in grado di manipolare a suo piacimento l'energia vitale, spostandola da un corpo all'altro o disperdendola.

Manipolando l'energia vitale il necromanto è in grado non solo di danneggiare un nemico, arrivando ad ucciderlo, ma anche di trasferire la propria energia verso un altro corpo, a tutti gli effetti guarendolo. È inoltre in grado di trasferire questa forza vitale in oggetti inanimati, dandogli sembianze di vita. Questa capacità è ciò che ha fatto nascere tutte le dicerie sull'animazione dei cadaveri, fino alla creazione dei non morti.

L'interazione con gli spiriti si riferisce invece ad anime umane di persone defunte o spiriti particolarmente potenti di domini e luoghi leggendari, anche se i necromanti più potenti possono risvegliare lo spirito di praticamente qualsiasi creatura, oggetto e luogo. Questi spiriti per la maggior parte sono incapaci di azioni nel mondo fisico, a parte rare eccezioni come fantasmi e poltergeist. Il necromante può comunicare con loro, arrivando poi a comandarli, potendoli forzare dentro un corpo oppure scacciare dalla propria presenza. I necromanti con maggiore esperienza sono in grado di convocare anche spiriti e creature da altri piani dell'Onirico tramite apposite evocazioni. Queste creature arrivano con una forma fisica ma subiscono ancora i vincoli imposti dall'evocatore, a patto che questi sia abbastanza abile.

Magie a difficoltà base (circa 3) possono essere: donare la propria energia ad un altro essere vivente, percepire ed identificare gli spiriti, rubare energia vitale da una creatura per guarire se stessi.

Magie a difficoltà intermedia (circa 6) possono essere: spostare l'energia fra due corpi viventi a piacimento o disperderla, comunicare con gli spiriti presenti, evocare semplice spiriti o creature inferiori, ottenere energia vitale dal mondo vegetale.

TECNICA: ROSA NERA
Un mago che possieda sia l'arte di necromanzia che quella di Ipnos è in grado di donare parte della propria vita ad un bersaglio. Rinanciando ad anni della propria vita, invecchiando a vista d'occhio, il mago è in grado di ringiovanire i bersaglio, potendo anche dar vita ai morti (a patto che la morte sia recente). Alcuni maghi molto potenti e privi di scrupoli sono riusciti ad invertire il processo, usando questo potere per rubare anni di vita ad un bersaglio per ringiovanire se stessi. Questa tecnica, estremamente ardua da realizzare, è permanente in entrambe le sue versioni, ma richiede maghi molto esperti per spostare più di qualche mese di vita.

TECNICA: AVATARA
Questa tecnica richiede necromanzia e metamorfosi e permette al mago di evocare uno spirito e fonderlo nel proprio corpo, usandone i poteri come se fossero i propri. Il corpo del mago muta in risposta ai poteri della creatura: entrando in simbiosi con uno spirito di un drago delle leggende il corpo del mago potrebbe crescere di dimensioni e coprirsi di scaglie, riflettendo la natura sauresca dello spirito.

Magie a difficoltà elevata (circa 9) possono essere: animare oggetti semplici capaci di movimento, vincolare uno spirito all'interno di un corpo o un oggetto, convocarlo alla propria presenza o allontanarlo, convocare creature dall'onirico di potenza maggiore, ottenere energia vitale dall'ambiente.

Magie a difficoltà altissima (circa 12) possono essere: animare oggetti di qualsiasi tipo, evocare spiriti non umani, costringere uno spirito ad obbedire alle richieste del mago, esorcizzare gli spiriti più deboli, distruggendoli, convocare creature leggendarie dall'onirico.

TECNICA: CAMMINARE IL SOGNO
Un mago che possieda sia Ipnos che Infomanzia è in grado di penetrare nei sogni del bersaglio, alterandoli a proprio piacimento. I più abili sono anche in grado di rendere il bersaglioinconscio di questo processo, facendogli vivere delle esperienze al limite del reale. Esistono alcuni racconti non confermati di persone uccise tramite incubi terrificanti.

TECNICA: ELYSIUM
Tramite Ipnos il mago è in grado di isolare un luogo dal punto di vista magico. Ciò che avviene all'interno dell'Elysium è completamente impercettibile dall'esterno, ed il mago ha la possibilità di alterare le leggi stesse della magia e della realtà al suo interno, arrivando a creare un vero e proprio dominio privato.

Infomanzia

L'agente Corelli cercò disperatamente di contattare il compagno fuori dall'edificio con il cellulare, senza ottenere altro che l'avviso di mancanza di campo. Osservò la figura placida che si avvicinava verso di lui, senza fretta. "Pensavi veramente che ti avrei lasciato chiamare rinforzi? Ora chiuderemo il nostro conto in sospeso. Senza interruzioni esterne"

"Vieni". Obbedendo pur senza volerlo, Gianni fece un passo avanti, incapace di resistere alla malia della donna di fronte a lui, stregato. Le braccia di lei lo attraevano irresistibilmente, anche se non l'aveva mai incontrata prima e l'aveva trovata misteriosamente a casa sua al ritorno da lavoro. Le si avvicinò e le cinse la vita, mentre le bracca di lei gli avvolgevano il collo e le sue labbra gli sfioravano l'orecchio. "Dormi". Nero.

La segretaria dal viso acido ripeté per la seconda volta che senza appuntamento non poteva farlo entrare. Carlos trasse un respiro e domandò, per la terza volta "È proprio sicura non si possa fare uno strappo alla regola?". Stanco dei rifiuti aggiunse alla frase un sorriso ed una potente quanto sottile spinta mentale. Lo sguardo della donna si offusco un attimo, per riprendersi poi subito. "Per una volta non succederà nulla di grave, in fondo..." disse, premendo il pulsante di apertura del portone.

Luisa guardò in direzione del suo compagno attraverso la folla del ricevimento. Sussurrò lievemente poche parole, per poi farle arrivare in modo discreto unicamente a lui. "Ho appena scoperto una cosa molto succosa sulla Contessa... fai finta di nulla e vai verso la sua camera da letto... ora ci divertiamo!"

Infomanzia, insieme a Necromanzia, è una delle arti più temute ed è da alcuni reputata una delle cause del crollo dell'Uomo. L'infomanzia si occupa in generale dell'informazione in tutte le sue forme, che possono spaziare dalle lingue, alle comunicazione elettronica fino alla divinazione. Questa arte permette soprattutto di esercitare il proprio volere sugli altri esseri umani, arrivando a modificarne i pensieri senza che ne siano coscienti.

La forma più semplice di Infomanzia, chiamata la Voce, permette di dare ordini verbali ad un bersaglio, a partire da semplici verbi fino ad ordini complicati. I più abili fra gli psicomanti sono anche in grado di nascondere questi ordini in mezzo ad una conversazione, senza dare l'impressione al bersaglio o agli astanti di star facendo alcunchè.

Accumulando esperienza un Infomante è in grado di alterare la mente del bersaglio direttamente, senza bisogno del supporto delle parole. Questo è l'uso forse più spaventoso di quest'arte, in cui il bersaglio si ritrova a compiere azioni a lui inspiegabili, senza magari nessun ricordo di averle compiute.

L'Infomante è inoltre in grado di decifrare comunicazioni in lingue a lui ignote e modificare il messaggio, impedire la comunicazione tramite mezzi elettronici o usare le sue arti per manipolare l'informatica. Alcuni usano quest'arte per ottenere informazioni su di un bersaglio, sul presente, futuro o passato tramite varie arti divinatorie.

Magie a difficoltà base (circa 3) possono essere: disturbare gli apparecchi elettronici, intuire il significato di termini sconosciuti, aiutarsi nella comunicazione sociale. compiere vaticini semplici, come sapere dove si possa trovare una persona, nascondere un oggetto immobile ad uno dei 5 sensi, creare semplici illusioni percettive, Percezione dell'umore di un bersaglio, dare ordini molto semplici composti di una sola parola.

Magie a difficoltà intermedia (circa 6) possono essere: spegnere completamente l'elettronica, interazioni con il computer, trasmettere semplici messaggi e concetti a esseri che parlano lingue diverse, compiere vaticini più complicati, ad esempio per ottenere informazioni genriche su questa persona, nascondere un oggetto in movimento o rumoroso dai sensi, creare illusioni complicate o che investano più sensi, Influenzare le emozioni di un bersaglio o offuscarne il giudizio, dare ordini più complicati, arrivando ad una intera frase.

Magie a difficoltà elevata (circa 9) possono essere: manipolare l'elettronica, basilari intrusioni informatiche, comunicare tranquillamente con esseri con forme di comunicazioni completamente aliene (ad esempio gli animali), ottenere informazioni precise su di un soggetto o molto generali sul suo passato, oppure estremamente vaghe sul suo futuro, rimuovere ogni percezione di un oggetto, creare illusioni complicate in che cambiano nel tempo e che investano più sensi, Suggerire i pensieri del bersaglio, impedirgli di ricordare un evento, dare ordini complicati a piacere.

Magie a difficoltà altissima (circa 12) possono essere: completo controllo dell'informatica, comunicazione telepatica, vaticini estremamente precisi su di una persona, conoscenza del suo passato e informazioni più precise sul suo futuro, Manipolazione pensieri e ricordi a proprio piacimento.

Forme Minori

Esistono ungran numero di forme magiche minori, derivanti da tradizioni magiche più o meno remote. Cosa siano in grado di fare queste forme magiche dipende molto da caso a caso, ma nella maggior parte dei casi sono basate su di un insieme fissato di rituali o incantesimi che determinano cosa il mago sia in grado di fare. Tutte le religioni hanno tipicamente una propria ritualistica, così come molte scuole filosofico-esoteriche.

EROS: La scuola magica dell'Eros è un insieme di antichi rituali mutuati da varie tradizionimagiche intorna al mondo, mirate a gestire la fertilità, il desiderio, l'appagamento sessuale e, secondo alcuni, anche a portare l'amore.

PALO MAYOMBE: Scuola di santeria cubana e centroamericana imparentata con il voodoo. Evoca gli spiriti dei propri antenati e le loro divinità, chiamate Kimpungulu, tramite la Nganga, un calderone vivente nutrito con sacrifici di sangue.

VOCE: La forma della Voce prende forza dal grande potere della voce umana, delle parole e del canto. I suoi praticanti sono in grado di dare ordini e suggestioni parlando, di vincolare qualcuno alla propria parola e di stregare con il canto. I più esperti praticanti di quest'arte sono in grado con le loro parole di stravolgere le leggi della probabilità, tramutando le loro frasi in presagi, maledizioni e maledizioni.

GUARIGIONE I praticanti di quest'arte si focalizzano esclusivamente sul portare sollievo ai propri simili con tutti i mezzi possibili. La natura non permanente della magia rende difficile questo compito, ma con una serie di abili escamotage sono riusciti ad aggirare questa limitazione.

ANIMALISMO: Questa forma magica permette ai suoi praticanti di interagire con gli animali in varie maniere. Permette per prima cosa la comunicazione empatica con creature animali, ma anche dare loro ordini, vedere con i loro occhi e, nel caso di maghi più esperti, condividere i tratti con un animale (ad esempio prendere la forza di un proprio compagno orso).

Percezione della magia

Esseri umani ed animali sono in grado di percepire quando una creatura magica si trova nelle vicinanze oppure un mago ha aperto un varco sul velo di maya. Per percepire la presenza di una magia è necessario passare un tiro di occulto + percezione magica con difficoltà 15. Eventuali risultati superiori forniscono maggiori informazioni sulla magia e sul mago che l'ha lanciata.

Con 18 è possibile tirare di tradizioni magiche per identificare la forma magica usata. Con 21 è possibile riconoscere il *signus* (o marchio) del mago: queste permette di riconoscere due magie lanciate dallo stesso mago (ma non di identificarlo se non lo si conosce). Con 24 è possibile capire lo scopo della magia, quale sia il suo bersaglio e che effetti provocherà.

Non è possibile in alcun modo conosciuto capire se un essere è in grado di aprire il velo prima di vederlo in azione, in quanto ogni essere senziente è potenzialmente capace di farlo.

La percezione della magia è anche importante per via della fame, in quanto il collegarsi ad una fonte richiede di comprendere la sua essenza, e questo viene fatto proprio tramite percezione magia.

Un tiro con successo di percezione della magia a difficoltà 20 permette anche al mago di aprire in modo silezioso, ovvero senza lasciar percepire la sua apertura agli altri. Nel caso compisse poi qualche azione di natura magica la percezione altrui non ne viene però modificata.

Magie incrementali

Non tutte le magie possono avere effetto all'istante. Tramutare un personaggio in un altro, evocare una creatura e simili richiedono del tempo ed il costante impegno del mago. Queste azioni si possono descrivere tramite un tiro incrementale: data una certa difficoltà, il mago tira più volte ed accumula il risultato dei vari tiri. Se riesce a superare una soglia prestabilita la magia ha successo, mentre se scende sotto lo zero (i fallimenti contano in negativo) la magia fallisce.

Una tipica soglia di margine di successo accumulato è di circa dieci punti.

Oggetti Magici

Ogni tanto è possibile che un oggetto venga infuso di potere magico, rendendo possibile l'utilizzo del suo potere anche a persone che ne sono prive. Esistono molti di questi oggetti, in varie fogge e con varie capacità.

Ogni oggetto ha una propria identità, che viene definita normalmente frequenza di risonanza. Per poter usare quell'oggetto il proprietario deve adattarsi alla sua frequenza, processo che richiede circa una giornata di adattamento (salvo casi eccezzionali o l'uso di un punto scena) ed un tiro riuscito di *percezione magia*. Essendo ciascuna frequenza unica, una persone non è in grado di utilizzare più di un oggetto alla volta.

GHIRLANDE DI OGGETTI
La regola del non poter usare più di un oggetto magico per volta deriva dal fatto che ogni oggetto ha una propria risonanza univoca. Esistono però alcuni rari casi di multipli oggetti creati con un'unica risonanza comune a tutti questi oggetti. In questo caso per un mago sarebbe possibile usarli anche tutti contemporaneamente.

Nulla impedisce di portarsi dietro molteplici oggetti magici, ma è possibile sfruttarne soltanto uno alla volta (salvo le eccezioni specificate in seguito).

LE ARMI NOAM
Molti degli agenti operativi NOAM ricevono in affidamento un'arma da fuoco magica: la pistola non ha il cane, ma la canna passa l'arma da parte a parte. Oltre a poter sparare dei normali proiettili è in grado di accelerare qualsiasi oggetto che venga inserito nel fondo della canna, sparandolo come un qualsiasi proiettile. Non richiedono nessun intervento da parte dell'agente se non l'inserimento del proiettile: per questa loro particolarità sono fra gli oggetti più gelosamente custoditi dal corpo.

Accumulatori Permettono di contenere dell'energia magica necessaria per aprirsi alla magia. Tipicamente hanno un numero finito di cariche ma si possono ricaricare, con tempi più o meno lunghi. *Focalizzatori* Rendono più semplice al possessore il lancio di una determinata magia. I più avanzati permettono di creare la magia in modo indipendente dalla conoscenza del mago riguardo l'incantesimo, richiedendo solo la sua potenza magica.

Vengono spesso usati come mezzi di evocazioni di creature magiche di vario tipo. *Filatteri* Tipicamente usati dai maghi di necromanzia, permettono di accumulare energia vitale per essere poi riutilizzata in seguito. *Oggetti consacrati* È possibile consacrare a sè un oggetto portandolo addosso con continuità per almeno un mese, con piccoli sacrifici di sangue giornalieri. Un oggetto consacrato è dal punto di vista magico un'estensione della persona. Non oppone resistenza alle proprie magie ed ha una resistenza alla magia pari a quella del proprietario anche se separata. In ogni momento il proprietario è conscio della direzione e distanza a cui si trova l'oggetto e vagamente delle condizioni ambientali a cui è esposto.

Oggetti Gemelli Normalmente non si possono usare più oggetti magici contemporaneamente, in quanto ciascuno si trova alla propria frequenza unica. Per un mago competente in quintessenza è possibile portare due oggetti alla stessa frequenza, rendendoli utilizzabili nello stesso momento.

Questo richiede la spesa di un punto di Vis per ogni oggetto di cui si vuole aggiustare la frequenza di risonanza.

Il risultato sono due o più oggetti detti gemelli: ciascuno può essere usato in modo indipendente, ma è possibile anche usarli tutti contemporaneamente.

Oggetti autonomi Alcuni oggetti agiscono in modo completamente indipendente dalla volontà dell'utente. In questi casi non è necessaria la sincronizzazione, ma non è neppure possibile controllarli in nessuna maniera.

Lame sanguinarie Una lama che abbia ucciso più di una volta ("ha

assaggiato l'ultimo sangue") inizia a risvegliarsi al desiderio di uccidere ancora. Cosa e come voglia uccidere dipende molto dall'indole del portatore e dalle vittime designate.

Generalmente queste lame diventano più robuste e taglienti, e nei casi più estremi possono influenzare lo svolgersi degli eventi o addirittura offuscare il giudizio del proprietario.

Sono oggetti autonomi, e non richiedono quindi nessuna sincronizzazione da parte del proprietario.

IL PUGNALE DI KOSSER
Kosser è un dio immaginario partorito dalla mente di Giacomo Minaretti, serial killer vissuto circa 80 anni fa. I numerosi sacrifici umani compiuti in nome di questa divinità hanno risvegliato la lama, infondendola della follia di Minaretti. L'agente responsabile delle prove lo ha condotto ha casa e lo ha usato per uccidere tutta la sua famiglia, lasciando su di loro i marchi tipici dei riti compiuti da Minaretti. Da quel momento in poi si sono perse le tracce del pugnale, ma ogni tanto qua e là avvengono di nuovo delle stragi inspiegabili accompagnate da simboli incomprensibili

Oggetti Stregati In modo simile alle lame sanguinarie alcuni oggetti ripetutamente esposti a magie o domini molto potenti possono trattenere in sè parte di quell'energia e liberarla piano piano.

In questa maniera dei funghi cresciuti su un cerchio delle fate possono ancora indurre la trance profonda e la croce di una basilica può scacciare gli essere provenienti dai lati oscuri del regno onirico cristiano.

Scintille Sono oggetti monouso utilizzabili da chiunque senza bisogno di coordinamento. Comprendono pozioni e cristalli. Richiedono tutti l'ingestione o il contatto diretto.

Cristalli Alcuni cristalli, pietre preziose e simili possono contenere un incantesimo "congelato" pronto per essere utilizzato da chi ne sia in grado. Richiedono il contatto fisico ed un tiro con successo di *impianti psi*, ma nessun tipo di sincronizzazione.

Mandragola Permette di usare la magia per diversi minuti senza pagare per il mantenimento. È sufficiente l'ingestione, non è necessaria la sincronizzazione. *Viola Nera* Aumenta la potenza magica del mago, ma provoca lo svenimento successivamente. È sufficiente l'ingestione, non è necessaria la sincronizzazione.. *Bacio di sirena* Permette di respirare sott'acqua, rende neutri al galleggiamento e rende insensibili agli effetti della pressione. È sufficiente l'ingestione, non è necessaria la sincronizzazione..

Creazione di oggetti magici

La creazione di un oggetto magico permanente richiede un sacrificio per garantirne l'esistenza. Al tempo moderno sono pochi i maghi che spendono le proprie energie per creare questi oggetti, specie il loro valore che porta sgradite attenzioni ai proprietari.

Esistono però un discreto numero di oggetti che provengono dalle nebbie del passato, nell'età dell'oro dell'Uomo, gli anni in cui magia e tecnologia si fusero per creare meraviglie.

In quegli anni, dato il gran numero di maghi presenti ed attivi, un gran numero di oggetti sono stati creati (in particolar modo accumulatori e focalizzatori). Per quanto il tempo ne abbia distrutto gran parte, questo tesoro del passato rimane disponibile a chi ha il coraggio di cercare nelle vecchie megalopoli.

Per poter utilizzare un oggetto magico è necessario entrare in sincronia con esso: questo significa che non più di un oggetto attivo (ovvero che richiede interazione da parte del proprietario) può essere usato alla volta. Sincronizzarsi con un oggetto magico richiede diverse

ore, fino ad un'intera giornata.

Per creare un oggetto magico il tiro è con il più basso fra tradizioni magiche, percezione magia e la forma magica relativa.

La Vis

La Vis è la moneta di scambio fra il mago e la realtà, permettendogli di rendere permanenti i suoi incantesimi, non farlo affaticare o creare oggetti magici.

La difficoltà di reperirla non fà che renderla più preziosa e desiderata: intere guerre sotterranee fra sette sono state combattute per il controllo di un sito di potere da cui ottenere della Vis.

cosa si può fare con la Vis

POTENZA: ogni punto di vis utilizzato aumenta di uno la potenza magica del mago finhè rimane aperto alla magia.

RESISTENZA: il mago può utilizzare un punto di vis per aprirsi alla magia senza sforzo, oppure per mantenere aperto senza affaticarsi.

PROTEZIONE: per ogni punto di vis utilizzato il mago guadagna 3 punti di resistenza alla magia per diversi minuti.

PERMANENZA: il mago può utilizzare la vis per rendere permanente una magia: ogni punto di vis rende un punto potenza della magia non attaccabile dal tempo.

OGGETTI MAGICI: tramite la vis il mago può infondere un oggetto con la capacità di influenzare la magia come se lo stesse facendo in prima persona, o anche semplicemente rendendogli più comodo il lavoro.

NUTRIMENTO: il mago può ristorare la propria anima utilizzando un punto di vis per guarire da un punto di trauma

ALTRO: differenti forme di magia o tradizioni rituali sfruttano il Vis nelle loro arti in modi aggiuntivi a quelli qui presentati.

come la si può ottenere

RINUNCIA: sacrificando (distruggendo) un oggetto a sé particolarmente caro il mago è in grado di ottenere della vis, a giudizio del narratore.

OLOCAUSTO: prendendo la vita di una creatura dotata di anima è possibile ottenerne in grande quantità (circa 3 o 4 punti). Questa azione è tipica dei maghi di via della fame che sono degenerati.

ANIMA: bruciando parte dell'energia della propria anima, un punto di vis per circa 5 punti di trauma.

LUOGHI DI POTERE: Alcuni luoghi di potere hanno la capacità, con modi e tempi particolari, di creare della vis a cui i maghi e le creature interessate possono attingere. tipici luoghi di questo tipo sono i centri dei domini.

PREDAZIONE: alcune creature magiche, come gli abomini, sono animate da della Vis. Spesso è troppo poca per essere utilizzabile, ma nelle creature più potenti è possibile ottenerne una discreta quantità

accumulare la Vis La Vis è di solito una cosa intangibile che il mago deve utilizzare in loco. È però possibile, per chi lo sappia fare, dare una forma fisica alla vis e poterla quindi utilizzare in luoghi e tempi diversi da quelli in cui la si è trovata.

Per far questo è necessario possedere la forma di magia ipnos ed il sacrificio di un punto vis, che può essere anche proveniente da una fonte diversa da quella che si stà cercando di rendere fisica. Non è poi necessario possere quintessenza per attingere a questa fonte, è sufficiente il contatto fisico.

Le fonti di Vis, al pari degli oggetti magici, hanno una propria frequenza di risonanza naturale, cosa che rende impossibile utilizzare contemporaneamente due fonti indipendenti di Vis. È possibile alterare la sua frequenza naturale come per un oggetto magico, ma risula un procedimento alquanto complicato, che ha però il vantaggio di fondere due fonti di Vis differenti.

Le forme fisiche in cui la vis può essere accumulata sono le più varie, e ci si riferisce a tutte genericamente come a degli **accumulatori**. La forma ed il materiale possono incidere però su questo processo di accumulazione, rendendo più o meno semplice l'inserimento e il richiamo di quanto vi sia stato racchiuso. In generale sono oggetti fatti di materiali preziosi (a scendere gemme, metalli nobili, metalli ordinario, pietre lavorate, etc...), squisitamente lavorati e molto antichi. Ciascuno di questi fattori incrementa la capacità dell'accumulatore.

Congreghe e Cacciatori

Braccati dalla NOAM ed ostacolati nella ricerca di conoscenza, moltissimi maghi decidono di unirsi ad altri con intenti simili, formando le cosidette congreghe (chiamate anche sette, fratellanze, comunioni e quant'altro).

All'interno di una congrega i maghi scambiano informazioni su come muoversi nel mondo, come tessere magie più efficaci e si segue normalmente un praticantato con i membri più anziani per aumentare la propria conoscenza. A seconda della congrega possono variare i requisiti di ingresso, dal saper lanciare una particolare magia all'avere semplicemente il desiderio di imparare la magia anche senza saper nulla, come anche le prove che i questuanti devono superare per diventare iniziati.

Grazie alla collaborazione fra membri, le congreghe riescono più spesso dei maghi singoli a prosperare all'interno delle città imperiali, mentenendo viva la tradizione della magia all'interno dell'impero.

La tipica congrega è composta da pochi membri, tre o quattro, ma in alcuni casi si possono formare delle congreghe che hanno sotto la loro egida centinaia di maghi sparsi per l'impero.

Il filo comune della congrega può essere il più vario. Alcune congreghe si formano fra maghi che esercitano la stessa via come metodo di condivisione della conoscenza; altre si formano per sfruttare una Fonte presente in una zona e permettono una convivenza a stretto contatto evitando lo scontro diretto; altre si formano per promuovere una causa civile o filosofica, come la diffusione della magia, l'evoluzione dell'uomo.

Un ruolo speciale sono le congreghe formate da persone che nutrono un particolare astio verso maghi o creature magiche e dedicano le loro energie a perfezionare tecniche e strategie per distruggerli. Queste congreghe vengono normalmente chiamate Cacciatori. Contrariamente agli altri gruppi, la forza di repressione magica chiude attivamente un occhio sulle loro attività in quanto permette loro di evitare molto del lavoro più sporco. Alcuni tentano di intraprendere questo percorso da soli, ma quasi sempre soccombono in fretta per mancanza di preparazione.

Non sono rari casi di interi nuclei familiari al centro di una congrega, che sia di maghi normali o di cacciatori.

Sorellanza della Luna

Eredi di alcune tradizioni Wiccan di antica data, questa congrega è una delle più numerose e diffuse in Italia. Composta di piccoli gruppi che agiscono indipendentemente, accetta quasi esclusivamente postulanti di genere femminile, anche se sono conosciuti casi di uomini accettati sotto la sua egida.

Queste Sorelle si dedicano principalmente all'uso di semplici rituali senza violazione del velo, oppure a magie mirate verso se stesse. Molte delle sue partecipanti si prodigano anche nell'arte della guarigione,

I CRIMINI DELLA LUNA NERA
Circa trent'anni fà un membro impazzito della congrega ha iniziato a compiere esperimenti infausti sulla creazione di non-morti tramite la necromanzia. L'ondata di crimini fece scalpore al tempo, e fu l'incidente che ne rivelò l'esistenza alla NOAM. Il caso fu seguito dall'investigatore Spada, che fondò le basi del trattato di non belligeranza fra le Sorelle e la NOAM. La Luna Nera non fù però mai catturata, anche se i suoi crimini si interruppero poco durante le indagini.

anche se con un profilo molto basso.

Nnostante siano note all'arma di repressione magica, in virtù della loro non pericolosità e delle loro azioni di guarigione, molti distaccamenti NOAM hanno deciso di chiudere un occhio sulle loro azioni a patto che mantengano un profilo molto discreto.

Arti marziali magiche

Sono delle scuole di arti marziali che hanno imparato a sfruttare la leggenda delle capacità sovraumane dei praticanti di arti marziali per sfruttare dei poteri magici, seppur molto limitati come generalità d'uso. Si basano su via della fede, dove il vincolo è eseguire una quantità minima di allenamenti giornalieri e seguire un codice d'onore molto stringente. Una volta rispettati questi vincoli l'apertura è gratuita, subendo normalmente lo stress dovuto al tempo di apertura.

Permettono l'uso delle varie forme magiche solo in versione "da combattimento" e solo come combattimento ravvicinato: Elementalismo per le barriere ed attacchi elementali, ipnos per convocare armi dal nulla, metamorfosi per alterare il proprio corpo, oppure forme minori sempre orientate alla lotta.

Il codice d'onore contiene dettami quali il vietare attacchi a sorpresa, non rifiutare le sfide, non fuggire di fronte al nemico, non combattere in più persone un singolo avversario umano, non usare mai armi da fuoco, etc... Violazioni di questo codice vanno espiate con periodi di allenamento e riflessione.

Alcune di queste scuolo hanno ricevuto una forma di autorizzazione temporaneo da parte della NOAM durante la lotta civile mutante per aiutare durante gli scontri con le forze della Genus Imperat. Ora ufficialmente fuorilegge, ma molti agenti dei NOAM e dei Falchi sono ancora disponibili a chiudere un occhio sulle scuole che evitano di coinvolgere i civili nelle loro lotte.

Seguaci di Set

Questa setta si è sviluppata nella provincia egizia, seguendo la vecchia religione locale. Composta principalmente di fanatici religiosi, I maghi di questa setta sono convinti di essere gli araldi della fine del mondo e credono che l'impero sia una costruzione umana che debba essere distrutta senza pietà. Tipicamente molto versati nelle arti della metamorfosi e della necromanzia, possiedono anche una loro forma magica che li aiuta a diffondere caos e paura.

Il loro scopo è risvegliare le persone all'orrore della magia e fargli comprendere l'inutilità dei muri e delle armi che l'impero usa per difendersi da ciò che si trova all'esterno. Per fare questo usano spesso l'evocazione e la convocazione di creature magiche leggendarie che liberano per la città per alimentare il caos.

Il Culto di Naito

Non si sà bene da dove questo culto abbia avuto origine, ma negli ultimi anni inizia ad avere un certo seguito in diverse zone periferiche dell'impero. La divinità titolare del culto sarebbe custode dei cicli della vita e della rinascita, evidenziando il carattere transitorio del singolo e ciclico del grande disegno della vita.

Il culto sembra essere dominato da due principali correnti, una dedita all'atto della creazione ed una che invece si concentra sulla distruzione del vecchio per lasciare spazio alla nascita spontanea del nuovo.

I praticanti del culto portano spesso una maschera per celare il proprio viso, in modo da mantenere l'anonimato. Anche se le loro pratiche non sono generalmente pericolose, fanno proselitismo in modo molto aggressivo, e stanno piano piano riuscendo a guadagnare una posizione anche all'interno dell'impero.

Questo culto ha la caratteristica di usare una propria lingua per le proprie funzioni, la cui origine è sconosciuta. Ex membri non iniziati dicono che la lingua proverrebbe da luoghi lontani dell'onirico, come anche la divinità patrona del culto.

Gli Alchimisti

Questa congrega è una delle meno monolitiche che si conoscano, consistendo più di un modo comune di vivere ed operare la magia trasmessa di maestro in allievo che non in una vera e propria organizzazione. Gli alchimisti usano tutti una forma di elementalismo che ha uno scopo molto preciso: rimodellare la materia in nuove forme. Senza creare o distruggere alcunchè, sfruttando circoli magici per delineare meglio il loro lavoro, questi alchimisti usano la materia riorganizzandola per ottenere oggetti nuovi. Avendo a disposizione del carbone, potrebbero ottenere una delicata scultura di diamante.

Non essendo altro che un riarrangiamento della materia presente, le opere compiute da questi maghi sono permanenti in quanto non sostenute dalla magia, ma richiedono una profonda conoscenza delle scienze naturali per essere usata.

I tratti distintivi di questi maghi sono quindi l'uso di una forma magica equiparabile ad elementalismo, un alto valore dell'abilità scienze e il possesso dei tratti magia feticista (richiedono circoli magici per le loro creazioni) e magia concettuale (si concentrano soltanto sul riarrangiamento della materia e non su altre forme di manipolazione).

I membri di questa tradizione magica si concentrano solitamente sulla medicina, potendo facilmente riparare carni straziate e ossa rotte senza problemi, oppure sulla tecnologia estrema, potendo creare senza bisogno di complicati meccanismi industriali materiali e componenti altrimenti irrealizzabili.

Ciascuna di queste operazioni, a parte le più elementari,richiedono dei circoli magici appositi, che vengono appresi come se fossero tecniche magiche.

Molti dei maestri di questa congrega affermano che la loro arte ha origine nel periodo dell'età dell'oro e che fosse una delle forme di magia più diffuse, ma nessuno è mai stato in grado di fornire delle reali prove a tal proposito.

I Traghettatori

Questi maghi si muovono solitamente in gruppi di due o tre, ed hanno come scopo principale aiutare gli spiriti dei morti al trapasso. Occasionalmente si occupano anche di combattere e possibilmente distruggere gli spiriti andati fuori controllo, che non riescono più a trovare il proprio motivo di permanenza e sono diventati dei fantasmi.

Per eseguire questo compito i membri di questa congrega vengono solitamente istruiti all'arte di Ipnos e della Necromanzia, inmodo da poter comunicare con lo spirito, contrastarlo e se necessario scacciarlo nell'onirico.

Quasi tutti i Traghettatori hanno eseguito il rituale Occhio del Morto, potendo quindi vedere le anime ed interagire con loro in modo più diretto.

I Prometeiani

Questa congrega segue l'esempio dei primi Prometeiani, coloro che hanno creato i mutanti cento anni fà. Come i loro idoli, cercano di intuire e facilitare l'evoluzione dell'uomo verso il prossimo gradino evolutivo. Non sono ancora riusciti ad ottenere risultati rilevanti, nulla di lontanamente confrontabile al vettore virale che ha prodotto i mutanti, però sperimentano intensamente su loro stessi.

Visti molto male da tutte le altre persone (il ricordo della guerra civile mutante è ancora ben vivo), tengono un gran riserbo sulla loro affiliazione e sulle loro ricerche.

Alcuni Prometeiani sperimentano su sè stessi le proprie idee, accumulando modifiche graduali che nel tempo li rendono spesso dei mostri, e che lentamente erode la loro sanità mentale. Questi individui vengono solitamente aiutati (e studiati) dai loro colleghi, in una ricerca frenetica di una strada efficente per l'evoluzione.

Solitamente lavorano da soli, ma talvolta organizzano incontri clandestini con molti partecipanti per esporre i risultati delle loro ricerche. Spesso nei dintorni di questi "convegni" si registrano strani avvenimenti, con persone che spariscono ed inquietanti creature che girano per i vicoli. Queste riunioni durano di solito solo un paio di giorni prima che i membri si disperdano per evitare di essere identificati.

Usano una forma di magia simile a quella praticata dagli Alchimisti, ma ne affermano un'origine indipendente. Questa loro forma magica richiede tempi di esecuzione molto lunghi e studi approfonditi, e modifica permanentemente l'aspetto e la genetica del bersaglio. Queste modicihe sono sempre accompagnate da effetti collaterali assortiti, in quanto le modifiche prodotte sono tanto profonde da alterare diversi meccanismi del corpo.

I Crim

Questi maghi credono fermamente che il mondo sia un posto folle oltre ogni immaginazione, e reputano loro dovere rendere coscienti più persone possibile di questa realtà. Sono organizzati in piccoli gruppi, di solito una decina di persone, e si intrattengono in quelli che loro chiamano "scherzi". Uno scherzo consiste nello scegliere un bersaglio per farlo sprofondare nella follia, mettendolo di fronte a situazioni paradossali e crudeli.

Talvolta il bersaglio può essere un piccolo gruppo di persone, come amici o familiare, ma non si estendono mai su grandi gruppi: per far percepire al bersaglio la follia universale è necessario che questo sia isolato dal resto del mondo, e che non possa condividere la sua esperienza con altri. Un bersagli non viene mai reso cosciente di trovarsi nello scherzo, e molti sono finiti in istituti di cura per alienazioni mentali.

La loro convinzione è che questi individui provondamente turbati siano in grado di spargere il seme della follia molto più rapidamente ed efficacemente di ogni azione pubblica. In fin dei conti la prima domanda di chi è molto vicino alla vittima, soprattutto i familiari, è chiedersi se si sarà i prossimi ad impazzire. Contrariamente a ciò che alcuni credono lo scopo dei Crim non è quindi infrangere il velo della menzogna. Al contrario lo sfruttano spesso per rendere ancora più frustranti le situazioni per i bersagli.

Questa loro tendenza al gioco crudele li ha reso molto vicini al piccolo popolo, con cui intrattengono di solito dei buoni rapporti, specialmente con la corte Nascosta.

IL GIOCO DELLE VOCI
Un passo piuttosto comune per gli scherzi crim è il gioco delle voci. Durante questa fase al bersaglio vengono fatte sentire voci come se provenissero da sconosciuti vicino a lui (che sono ovviamente ignari dei fatti). Queste voci possono suggerire al malcapitato atti criminali o autolesionistici, oppure svelargli segreti sconvolgenti (tua moglie ti tradisce, non sei il padre dei tuoi figli). I più crudeli riescono a far sentire al bersaglio la sua stessa voce, facendogli credere di sta diventando definitivamente folle.

L'ordine della clessidra spinata

Questo gruppo è più un ordine religioso che una congrega magica. Hanno un approccio naturalista alla vita ed adorano un pantheon di divinità ispirate a concetti comuni. Il loro credo si centra sull'adorazione di tre "essenze" fondamentali alla vita: Tempo, Dolore e Morte. Queste tre divinità sono riassunte nel loro simbolo, una clessidra coperta di spine. Pensano che queste divinità siano la fonte di tutti gli aspetti della vita: per esempio la conoscenza è figlia di Tempo e Dolore.

Molti dei seguaci sono maghi specializzati nella forma magica Onirico.

Sono un culto poco interessato ad interagire con l'esterno, e si concentra principalmente nell'adorazione delle proprie divinità, a cui consacrano spesso terreni abbandonati.

La Bilancia Delle Religioni

Nell'impero e dintorni sono molte le religioni che dominano il cuore degli uomini. Qualcuno si può interrogare su come sia possibile che tante religioni minori siano ancora presenti data la posizione di assoluta dominanza che hanno le religioni abramitiche (cristiani, mussulmani ed ebrei) Vi sono tre grandi fattori che contribuiscono a rendere pervasiva la presenza delle religioni minori a fianco delle maggiori. Per prima cosa, molte di queste religioni sono iniziatiche: solo alcune persone possono farne parte, rendendo il gruppo esclusivo e rafforzando i sentimenti di fede dei partecipanti, che si sentono scelti. Gli dei (o gli spiriti) che ricevono l'adorazione di questi gruppi sono molto più disponibili che il lontano e passivo dio cristiano; La richiesta di aiuto di un fedele di una religione che conta poche migliaia di anime è molto più personale per la divinità, piuttosto delle preghiere di un fedele fra milioni. Questa disponibilità ad intervenire, talvolta anche direttamente, nelle faccende umane, rafforza ancora di più la fede.

Le grandi religioni hanno una fede molto tiepida, sanno che il loro dio non risponderà mai alle loro preghiere, ed è raro che le facciano con il cuore colmo di fede. Il fedele di una religione con poche centinaia di anime potrebbe addirittura aver incontrato la sua divinità, aver giurato la sua fedeltà guardandola in faccia. Il rapporto è più personale, intenso. Alla fine, anche se sembra assurdo, pur avendo meno potere a disposizione dai propri fedeli, queste divinità riescono a mantenere la propria presenza radicata nel mondo essendo molto più attive e decise.

Per via di queste circostanze il potere di una divinità è si garantito dal numero dei suoi fedeli e dall'intensità con cui questi lo pregano, ma questo potere aumenta lentamente con il numero di fedeli a disposizione.

I Rituali

MAGIA CORALE
La magia di gruppo è fatta da più persone, divise in circolo esterno e circolo interno. Quelli del circolo esterno danno energia alla magia, pagando il costo di mantenimento invece di quelli del circolo interno. Le persone possono entrare nel circolo esterno a piacimento. Quelli del circolo interno sono coloro che effettivamente lanciano la magia, e non possono uscire o entrare dal cerchio senza che tutti (compreso il nuovo) facciano un tiro di controllo; basta che uno solo sbagli perché il circolo si infranga. Il tiro di controllo è pari al tiro più basso fra i partecipanti con un +1 per ogni persona del cerchio oltre la prima. La loro potenza è pari alla più bassa con +1 ogni 2 persone oltre la prima. Tutte le persone del circolo interno devono conoscere la magia da lanciare, mentre questo non è necessario per il circolo esterno.

I rituali permettono di ottenere effetti magici anche senza accedere alla magia. Questi rituali sono lenti da eseguire e richiedono la conoscenza di un preciso insieme di azioni, componenti materiali, parole e condizioni ambientali presenti. Questi rituali non esistono naturalmente, ma vanno creati da un mago, che può poi insegnarli ad altri. Creare un rituale significa creare un pezzo di onirico dotato di potere ed una chiave (composta dal rituale vero e proprio) per accedervi. Il simbolismo del rituale serve per avvicinare questo reame onirico alla realtà perché possa avere effetto, e tanto maggiore è il potere del rituale e tanto maggiore dovrà essere il potere di richiamo (e quindi il simbolismo ed il sacrificio) necessari. La creazione dell'onirico del rituale è la parte veramente complicata in quanto richiede una modifica pesante dell'onirico. La procedura più semplice è l'utilizzo di un sacrificio di una vita umana, ma alcuni dicono di esserci riusciti tramite la forma magica di ipnos e l'uso di un'enorme quantità di vis.

L'effetto di questi rituali non è tanto una magia in senso classico quanto la creazione temporanea di un dominio in un ambiente, su di una persona od un oggetto. Questo rende gli effetti tendenzialmente più sottili ma molto più difficili da percepire. Ciascun rituale richiede una propria abilità (che deve essere almeno ad uno per poter essere usato) e viene tirato con mente e occulto come tutte le magie.

Alcuni di questi rituali, detti rituali misti, sono utilizzati in combinazione con una qualche forma magica in modo da esternderne ed ampliarne il potere.

Si pensa che durante l'età dell'oro fossero stati creati moltissimi rituali di eccezionale potenza e che in parte questo fosse la ragione dell'incredibile potenza dei maghi di quel tempo. Alcuni maghi si dedicano quindi alla ricerca dei vecchi testi che contengono informazioni sugli antichi rituali per riportarli alla gloria, ma finora i successi sono stati molto limitati.

Trovandosi nel posto giusto al momento giusto, anche le persone normali sono in grado di operare alcune magia, anche se solo in forma rituale. Sfruttando una particolare vicinanza al mondo onirico, ed usando la giusta unione di gesti, parole, oggetti e simboli, l'Onirico stesso sarà richiamato nella realtà per ottenere meraviglie. Molte di queste stregonerie sono innocue e buone solo per spaventare i più influenzabili, come far vedere immagini spettrali su una superficie riflettente o far udire voci spettrali, ma in alcuni caso gli effetti possono essere molto più spettacolari. Si conosce per certo l'esistenza di almeno un rituale che sia in grado di convocare nel mondo materiale creature appartenenti a domini Onirici completamente alieni all'uomo.

Sigillo magico

Tramite questo rituale il lanciatore crea un talismano di protezione dalla magia. Questo talismano viene solitamente forgiato in un

pendente che protegge colui che lo ha creato dalla magia, ma per contrappasso gli rende anche estremamente difficile usarla. La creazione del talismano prevede l'uso di una gemma preziosa ad alta caratura, preferibilmente un diamante, intinto nel sangue della persona che deve essere protetta. Questo diamante deve essere poi bruciato insieme ad una piuma di corvo, un dente di lupo e dell'incenso. La combustione viene portata avanti per diversi minuti eseguendo i gesti rituali necessari finché il tutto non è diventato cenere. Questa cenere và poi unita in un monile di metallo che la persona da proteggere (la stessa che ha donato il sangue) dovrà portare ininterrottamente per almeno un mese. Al termine del mese, il talismano è pronto:il suo scopo è inspessire il velo intorno alla persone, rendendo molto più difficile alla magia ed a qualsiasi tipo di creatura magica di influenzarlo, ma infligge un pari malus all'uso di qualsiasi forma magica. La protezione magica è pari al margine di tiro nell'esecuzione del rituale diviso per tre (per difetto).

Occhio del Morto

Questo rituale, considerato uno dei più disgustosi esistenti, permette al mago di vedere le anime dei morti che continuano a vagare per la terra, anche le più deboli. Questo rituale è stato ideato dalla congrega dei Traghettatori decenni orsono, ma più di una persona lo ha usato nel tentativo di comunicare con un proprio caro ed è impazzito perseguitato dai morti con cui ha provato a comunicare.

Per compiere il rituale è necessario imprimere dei tatuaggi appositi sulla sclera di uno o entrambi gli occhi, usando come inchiostro del sangue di uomo morto. Questo tatuaggio porta talvolta alla perdita della vista normale. Possedere questo tatuaggio di creazione richiede un tratto da due punti.

Terzo occhio

Per compiere questo rituale è necessario procurarsi un membro del piccolo popolo, possibilmente uno della famiglia dei fatati. Di questo fatato è necessario procurarsi il sangue mentre è ancora vivo, ed usarlo per creare un unguento tramite distillazioni con varie sostanze. Questo unguento, usato per disegnare un occhio sulla fronte di una persona, lo rende capace di vedere attraverso la menzogna.

Grazie a questo occhio è possibile riconoscere le menzogne, vedere nella fitta penombra e riconoscere gli inganni del piccolo popolo e dei servitori del demonio.

Consacrazione

Esistono diverse versioni di questo rituale che serve a consacrare un luogo ad un Regno onirico o una creatura dell'oltrevelo. Una volta compiuto il rituale, che solitamente richiede sacrifici sostanziosi, si inizia a formare un dominio che permette alla creatura contatta di comunicare, anche solo per mezzi indiretti, con coloro che la

contattano. Questo rituale è molto usato dai religiosi delle varie dottrine per rendere sacro un luogo, e trovarsi più vicini alla fonte del loro potere.

Talismani Omamori

Derivanti dalla tradizione giapponese, sono piccole tavole di legno incise e decorate e racchiuse in stoffa preziosa, anticamente dedicate alle divinità shintoiste, servono a proteggere il portatore dalla mala sorte. Richiedono legni di alberi antichi e decorati a mano con decorazioni particolarmente raffinate e preghiere in giapponese; la stoffa è normalmente seta intessuta in oro o argento.

Queste tavolette possono essere messe a protezione di una persona o di un edificio, ed hanno una duplice valenza: proteggono la casa dai Creati più deboli scoraggiandoli dall'avvicinarsi, e risuonano leggermente quando delle creature più potenti entrano nel circolo di protezione. Risuonano in modo leggermente diverso quando all'interno del circolo un mago squarcia il velo per lanciare una magia.

Vengono solitamente appesi sulle finestre, oppure inglobate all'interno degli stipiti di porte e finestre. Mantengono la loro potenza per circa un'anno, dopo il quale vanno bruciati. Se il sacchetto di stoffa viene aperto il talismano perde tutta la sua potenza.

Mano della Gloria

Questo artefatto è la benedizione di ladri e rapinatori di ogni genere. Si tratta di una candela che permette a colui che la impugna di aprire tutte le porte, paralizza tutti coloro che la vedono senza impugnarla e la sua luce è visibile solo al proprietario.

Lacreazione di questa candela richiede di tagliare la mano ad un criminale impiccato, mummificarla, ed usare il grasso del suo corpo per creare la candela vera e propria che verrà messa nel pugno mummificato. Lo stoppino è fatto con i capelli dell'impiccato, ed una volta accesa può essere spenta solo con del latte. La candela può essere sostituita una volta esaurita, ma deve essere fatta dallo stesso corpo della mano. Maggiore è la potenza e la fama del criminale da cui è stata prodotta, e maggiore è la sua potenza. UIna tipica di queste candele può durare un'ora circa, e da un corpo di un uomo in salute si riescono a produrre una decina di candele.

Dato il procedimento di creazione, più di una sparizione misteriosa di criminali delle baraccopoli è stata collegata alla produzione di una di queste mano di gloria.

Patto di sangue

Il rituale permette la creazione di un vero e proprio contratto magico fra due persone, siglato con il sangue di ciascuno di loro in calce. Questo contratto deve essere scritto su una pergamena trattata appo-

sitamente e scritto a mano con un inchiostro fatto di sangue e polvere di carbone.

Una volta scritto il contratto è vincolante, ed a meno che non siano presenti clausole di recesso, rimane attivo finché non si risolve. Il contratto si risolve sulla base di condizioni verificabili dai soggetti inclusi. Sarà quindi possibile stabilire come condizione conlusiva la morte di uno dei partecipanti od il suo ottenimento di un certo risultato, ma non condizioni su terzi non verificabili. Il contratto specifica anche la punizione per il mancato rispetto del contratto, che di solito consiste nella vita, l'anima o la salute di chi è entrato in fallo.

Questa punizione ha effetto con certezza se riguarda le persone firmatarie, ma non fornisce garanzie su persone terze. Gli effetti diventano tanto più lievi tanto più il legame di sangue è debole: diretti discendenti sono influenzati con intensità, perfetti sconosciuti senza legami praticamente per nulla.

Ambrosia Nera

Rituale di antichissime origini egiziane, compiuto sotto l'egida degli dei Ptah (della conoscenza) e Thot (della scrittura). Permette di assorbire rapidamente la conoscenza dei contenuti di un libro.

È necessario preparare una brocca abbondante di birra di grano e lasciarvi macerare dentro il libro che si desidera. Il primo giorno dovrà essere esposto al sole splendente di una giornata d'estate ed ad una notte di luna piena, per poi essere lasciato riposare per un mese sottoterra al buio completo. Durante questo periodo ogni giorno la miscela dovrà essere dissotterrata, scossa e seppellita nuovamente.

Alla fine la birrà assumerà un colore nero, oleoso come l'inchiostro, ed avrà assunto un sapore amaro, di tannino. Bevendo l'intero contenuto della brocca (che di solito si riduce al contenuto di un piccolo calice) si acquista immediatamente la conoscenza completa dell'intero testo sciolto nel rituale.

Se il testo richiedesse delle conoscenze superiori a quelle possibili al personaggio (ad esempio contenute in altri testi) si formerebbe un contrasto cognitivo che porterebbe ad un violento mal di testa ed a dimenticare completamente il contenuto del libro letto.

La conoscenza appresa in questo modo è puramente teorica, e prima di poter essere usata con efficacia richiederà una certa quantità di allenamento per essere interiorizzata.

Filo Rosso del Destino

Proveniente dalla tradizione Nipponica, questo rituale è chiamato anche talismano degli amanti.

Il rituale deve essere svolto in modo consenziente da due persone, che legano al dito anulare della mano sinistra un filo bianco, che unisce le due mani. Con due piccoli tagli, il filo deve essere lasciato imbebersi del sangue dei due partecipanti, lasciando che questi si mescolino sul filo. Il procedimento può prendere diversi minuti. Una

volta terminato, il filo si consuma con una fiamma brillante, unendo le due persone nello spirito.

Da questo momento in poi i sentimenti e le sensazioni saranno condivise fra i due. Ciascuno sentirà il dolore dell'altro, la sua tristezza o la sua gioia.

Al momento non si conoscono modi per annullare l'effetto di questo rituale, che fonde indissolubilmente le due anime ed i loro onirici.

Oltre il Velo - L'onirico

LA MAGIA È MOLTO DI PIÙ DELLA SEMPLICE AZIONE DEL SINGOLO MAGO. Come e perché un mago è in grado di plasmare la realtà secondo i propri desideri? quali sono e come nascono le creature magiche?

Il mondo onirico è il concetto dal quale ha origine tutta la magia. L'onirico è il mondo delle idee platoniche, un multiverso che contiene infiniti mondi creati dall'immaginazione umana e di essa responsabili, in un circolo in cui la mente influenza l'onirico e questo a sua volta influenza il mondo.

L'onirico è separato dal mondo dal velo (che in realtà divide anche i vari mondi interni all'onirico stesso), e tramite questo lentamente l'energia dell'onirico permea nel mondo, plasmandolo a sua immagine. Questo è il motivo per cui le credenze dell'uomo, le sue speranze e le sue paure lentamente si avverano, specie quelle condivise da un gran numero di persone.

In certi luoghi (o intorno a certe creature) il velo è tanto sottile che l'onirico riesce ad influenzare la realtà in modo molto potente, arrivando a cambiarne le leggi. Questi posti sono chiamati Domini, e sono le ombre nel nostro mondo dei cosidetti Regni onirici. All'interno dei domini (ed a maggior ragione dei regni) le leggi stesse della realtà possono apparire completamente folli all'osservatore casuale, ma ogni Regno segue strettamente le regole dei pensieri e delle simbologie che li hanno generati. Per questo i lupi mannari sono deboli all'argento e il piccolo popolo lo è contro il ferro. Non perché vi siano proprietà intrinseche di questi due materiali, ma perché in tutte le leggende che li riguardano questi sono citati come materiali verso cui hanno una reazione speciale.

In alcuni punti, per puro caso, il velo può assottigliarsi abbastanza da plasmare le energie dell'onirico in delle entità chiamate Creati. Queste creature sono legate ad una specifica idea o sentimento, ed hanno bisogno di trovarsi esposti alle stesse condizioni per recuperare energia: è per questo che si dice che molti Creati si "cibino" di emozioni. Proprio le emozioni, in quanto stati mentali estremamente potenti, sono in grado più di ogni altro di influenzare l'onirico e caricarlo del potere necessario ad influenzare il mondo. È per questo che paura, dolore, amore e fede sono fra i motori più potenti della magia.

Il mago non è altro che colui che trova una maniera per perforare il velo per ottenerne potere grezzo da manipolare secondo i propri desideri, senza aspettare che questi effetti si manifestino da soli, di solito con una lentezza che li rende difficilmente percettibili da una mente umana. Che strappi il velo con le sue forze, sfrutti aperture già esistenti o chieda l'intervento di forze al di là del velo per provocare questa apertura, il concetto rimane lo stesso. Proprio per lo stretto legame fra il velo e la mente, quando il velo viene alterato, strappato o manipolato in forma di magia, le creature nei dintorni sono in grado di rendersene conto.

SIAMO PARTE DELL'ONIRICO?
Una domanda molto dibattuta fra i maghi esperti dell'onirico è se quello che noi chiamiamo mondo reale sia un'entità separata dall'onirico o ne sia una parte a tutti gli effetti, solo più difficile da alterare con la mente. Queste idee nascono dal fatto che molti Reami onirici sono quasi indistinguibili dalla realtà, e tanto meno gli assomigliano e tanto più sono responsivi ai pensieri ed ai desideri individuali. I maghi più esperti infine affermano che la stessa anima umana si comporta come un Regno con le proprie regole, attraverso cui il viaggiatore esperto può addirittura viaggiare.

ONIRICO PROFONDO
Secondo alcuni studiosi della magia, l'onirico di cui abbiamo esperienza non è l'intero onirico, ma solo la parte che ci siamo plasmati a nostra immagine. Ne esisterebbero immani distese, completamente aliene all'uomo, irraggiungibili da chiunque sia ancora legato all'idea umana di mondo. Ciò che si troverebbe in questi lidi inesplorati dell'Onirico, definiti appunto Onirico Profondo, sarebbe totalmente alieni ed incomprensibili all'uomo. Nessuno ha davvero prove che questo aspetto dell'onirico sia reale, ma d'altronde nessuno sarebbe in grado di mantenere la propria sanità mentale avendolo scoperto. Che alcuni folli nei manicomi sappiano più di quel che crediamo?

I rituali sono, invece, dei modi che le persone incapaci di forzare il velo hanno per avvicinare un Regno onirico alla realtà, coadiuvando con simboli e sacrifici la formazione di domini che alterino il mondo secondo i loro desideri. Un esempio di questo sono i talismani, che devono il loro potere alle credenze a loro legate, e che legano la persona che li porta a dei certi domini nella speranza che tenga lontani quelli indesiderati.

L'onirico, con i suoi moti profondi e lenti, è una delle forze portanti del mondo, ed è la causa di quello che viene comunemente chiamato destino: alcune personeo alcuni eventi, per un motivo o per l'altro, sono più guidati di altri dai flussi dell'onirico, e si dipanano con un disegno che taluni riescono a scorgere, anche se solo in modo fumoso.

L'ultimo elemento di questa alchimia è il concetto di sacrificio. Questo sembra essere una regola intrinseca nello stesso onirico: per ottenere qualcosa è necessario dare qualcosa di valore simile (in modo simile alla legge del contrappasso o di quello che viene erroneamente chiamato karma). Visto che nel mondo materiale la magia non attecchisce spontaneamente, è necessario dare qualcosa in cambio perché i suoi effetti non svaniscano comeneve al sole ma permangano nel tempo, alterando la natura stessa del mondo.

le leggi della magia

Nonostante la sua natura capricciosa, la magia si comporta in maniera tutt'altro che casuale. Per quanto nessuno sia riuscito a dare una spiegazione esaustiva di questo comportamento, esistono una serie di osservazioni empiriche che aiutano a prevederne i capricci. L'Arma di Repressione Magica ha stilato un decalogo interno che racchiude queste osservazioni. Pur senza pretesa di esautività, può aiutare chi si avvicina la magia a comprendere che cosa stia succedendo.

I - LEGGE DELLA MENTE: L'ANIMA E L'IDEA CREANO LA MAGIA
: La magia è generata quando un'anima capace di strappare il velo e connettersi all'onirico plasma l'energia risultante con una forma ben precisa che rispecchia il suo desiderio di plasmare il mondo.

II - LEGGE DEL LEGAME: SENZA UN LEGAME, NULLA SI PUÒ INFLUENZARE
: Per poter influenzare qualcosa con la magia è necessario possedere un legame con essa. Più debole è questo legame, più difficile risulta questa modifica.

III - LEGGE DEL SACRIFICIO: SENZA VIS, NULLA PERMANE
: Tutte le magie sono transitorie. Qualsiasi effetto o oggetto creato tramite essa, in un modo o nell'altro, in breve tempo deperirà e sparirà nel nulla. L'unico modo per evitare che la realtà rifiuti la magia e la integri è usare la Vis, il potere consolidato, una stilla dell'essenza stessa della realtà.

IV - LEGGE DELL'ANIMA: OGNI CREATURA SENZIENTE POSSIEDE UN'ANIMA
: Ciò che è dotato di una mente possiede anche associato un regno onirico, una specie di mondo interiore, che lo rende capace di alterare il mondo con la volontà tramite la magia e contemporaneamente lo protegge da esse.

V - LEGGE DEL RITORNO: MAGIA CHIAMA MAGIA
: Esiste una forma di gravità fra tutte le manifestazioni della magia. Più è potente questa manifestazione e più è antica, e maggiormente tende a richiamare a sè altre manifestazioni. Per quanto non si aun effetto diretto di nessun tipo, una mano invisibile sembra creare lentamente questa convergenza.

VI - LEGGE DEL SOGNO: TUTTO CIÒ CHE È LEGATO ALL'ONIRICO CI INTERAGISCE
: Ogni essere, oggetto o luogo che acquisti un profondo valore simbolico o sia oggetti di grandi e profondi sentimenti, si avvicina maggiormente all'Onirico e lascia la propria impronta su di esso. Nello stesso momento, il contatto con l'Onirico inizia lentamente a corroderne la natura, sostituendola con la versione idealizzata.

VII - LEGGE DELLA FORZA: DOVE VI È POTERE, VI È VIS
: la vis, la quintessenza cristallina, la moneta di scambio per la realtà,

non è altro che potere materializzato. Ovunque vi siano grandi energie in gioco, siano fisiche come vulcani o mari profondi, o magiche, come anime, potenti magie o antichi simboli, lì si può trovare della Vis. Molte guerre dalle innumerevoli morti sono scoppiate per il controllo o il possesso della Vis. L'intera vita degli incubi non ruota intorno ad altro che alla Vis, cuore della loro esistenza e loro nutrimento. Non ultimo, una delle più grandi fonti di potere per l'umanità sono le sue emozioni: in luoghi in cui grandi emozioni sono state provate, che siano di paura o gioia, il segno verrà impresso nella quintessenza, provocando l'avvicinamento dell'onirico ma contemporaneamente la produzione di Vis.

VIII - LEGGE DELLA PUREZZA: LA MAGIA PURA RIMANE FORTE

La realtà rifiuta la magia con intensità, cercando di rifiutarla e disperderla rapidamente. Questo rifiuto dipende però dalla chiarezza del pensiero con cui è stata creata la magia: se questa è cristallina, poco può la realtà per opporsi e per disperderla.

IX - LEGGE DELLA RISONANZA: OGNI ANIMA PERCEPISCE LA MAGIA

In un modo o nel'altro, chi con dolorosa chiarezza, chi quasi per nulla, ogni anima è in grado di percepire la magia, rendersi conto di cosa stia succedendo. Cosa si riesce a capire grazie a questa percezione sembra essere limitato solo dalle cabilità di colui che percepisce. Capire quali emozioni siano state provate in un luogo, se siano presenti magie, quali esse siano e cosa stiano cercando di fare, fino a riconoscere colui che le ha lanciate.

X - LEGGE DELL'INTERFERENZA: IL POTERE DISTURBA IL POTERE

Nella stessa maniera in cui una magia pura resiste meglio alla corruzione della realtà, quando due effetti magici molto potenti si incontrano, tendono a disturbarsi l'un l'altro. Se più maghi cercano di agire contemporaneamente in prossimità l'uno dell'altro, iniziano rapidamente a disturbarsi, rendendo più difficile per tutti agire. Esistono vere e proprie tempeste di quintessenza, che possono distruggere ogni magia sul loro cammino. Grandi poteri magici sono in grado di disturbare anche l'elettronica o altri componenti delicati della tecnologia moderna. La conseguenza più devastante di questa legge è la presenza offuscante di molti Incubi che, non paghi dei danni che son capaci di fare, rendono molto più difficile scappare alle loro prede disturbando tutte le linee di comunicazione.

Creature Magiche

Nel mondo molte creature sono state modificate dalla magia, in un modo o in un'altro. Molte di queste entità sono fondamentalmente inoffensive, ma altre possono essere l'incarnazione dei peggiori incubi dell'uomo.

Creati (abomini)

Con il termine Creati si intendono tutte le creature nate dalla magia e completamente composte da essa. Sono senza dubbio il tipo di creatura magica più frequente, ma esibiscono una enorme variabilità in termini di comportamento e pericolosità.

Le forme e le capacità di queste creature possono essere le più svariate, ma sono vincolate da poche semplici leggi. Ogni Creato proviene ad un determinato Concetto che ne determina l'esistenza, le capacità ed il modo in cui sopravvive e si nutre.

1. Più è semplice il Concetto da cui il Creato proviene, maggiore sarà la sua potenza.
2. Concetti legati alle emozioni ed ad archetipi generano Creati di potenza maggiore.
3. Più complesso è il Concetto originario, e maggiormente elaborato e senziente sarà il Creato.
4. Maggiore è l'età del Creato, maggiore è il suo potere e la sua intelligenza.
5. Il Creato è maggiormente reattivo alle cose legate al suo Concetto, in via diretta o per opposizione.

Un Creato nato dalla paura del mostro sotto il letto avrà probabilmente un aspetto quasi indefinito all'inizio, qualcosa come un mostro tentacolare, e si nutrirà della paura suscitata nei bambini piccoli dai suoi movimenti nella notte. Crescendo acquisirà maggior coscienza, acquisirà una forma maggiormente definita ed inizierà a terrorizzare seriamente i ragazzi anche più grandi.

Sarà inoltre abbastanza forte da potersi cibare di suoi simili più deboli. Una volta passato ad una forma maggiormente tangibile, la sua evoluzione dipende molto dalle circostanze. se riuscisse a potenziarsi abbastanza potrebbe non essere più soddisfatto di spaventare e basta le proprie vittime, ma inizierebbe anche ad ucciderle. Visto che divorare l'essenza di un essere umano dona enormemente più energia che non cibarsi della sua sola paura, il Creato sarebbe libero di iniziare una rapida ascesa verso picchi di potere sempre maggiori, diventando rapidamente un pericolo per la zona che ha scelto come suo terreno di caccia.

Essendo legati alle idee ed ai sentimenti che li circondano è possibile che un Creato muti nel tempo, in base al nutrimento che riceve ed all'ambiente a cui viene esposto.

ANIME MISTE

In alcuni rari, inquietanti casi, dei genitori degeneri hanno sperimentato la possibilità di fondere la propria progenie con dei creati per donare loro dei poteri naturali come i mutanti dei vecchi tempi. Questa pratica, ovviamente disdicevole, ha anche un tasso di successo scarso. solo una volta su cinque la fusione riesce, mentre negli altri casi una delle due anime ha il sopravvento e distrugge l'altra. Anche nei casi di fusioni avvenute, il ragazzo deve superare la crescita e le difficoltà che ne deriveranno. Questa fusione modifica leggermente l'aspetto del corpo in cui gli spiriti convivono. Una volta venuto a patti con la sua natura duale, il personaggio è in grado di accedere al potere del creato come se fosse il proprio, usando il proprio potere come se fosse una via della fede. Per poter fare questo è necessario mantenere un buon rapporto con il creato, che in taluni casi può diventare estremamente difficile.

IL DANZATORE SCARLATTO

Nato come uno spiritello del focolare, generato dal fascino del fuoco, ha trovato terreno fertile nello slum del nord Italia. È mutato dopo essere entrato in contatto con un ragazzo piromane che, sedotto dalla sua danza, ha appiccato fuoco alla sua abitazione uccidendo la famiglia.

Questa impronta sanguinaria gli rimane addosso ed inizia a spingere coloro che lo osservano a compiere atti inconsulti. Questo ha generato la credenza in alcune zone che fissare un fuoco troppo a lungo porti sfortuna, e che quando si percepisce del vento caldo ci si trovi lungo il suo passaggio verso una nuova vittima.

Il nome Creati viene normalmente usato solo per le creature più inoffensive. I Creati pericolosi per l'uomo vengono chiamati Abomini e sono generalemente divisi in tre categorie principali in base alla maniera in cui si procacciano nutrimento.

OSSESSIONI: Le Ossessioni si legano ad una vittima e ne alterano il comportamento, portandolo all'autodistruzione. Un classico esempio è la musa dell'artista, che lo spinge a lavorare trascurando ogni altro aspetto della sua vita fino allo sfinimento ed anche la morte.

ORRORI: Gli Orrori si nutrono delle emozioni umane più potenti e basilari come paura, rabbia, lussuria. Selezionano quindi le proprie vittime e cercano di provocare l'emozione desiderata. La più comune è sicuramente il terrore ancestrale, incarnato di solito nel buio, i serpenti, i ragni o simili. La lussuria o la rabbia potrebbero incarnarsi un esseri dalle sembianze umane che girano per bar, scatenando orgie o risse colossali in cui la gente finisce spesso per perdere la vita.

INCUBI: Gli Incubi sono gli Abomini più potenti e pericolosi, nutrendosi dell'essenza stessa delle persone. Queste creature cacciano sia i loro simili che gli umani, e li uccidono e divorano senza pietà, accumulando nel frattempo Vis da usare a proprio piacimento.

FLAGELLI : La malattia e la corruzione, che infettano e distruggono l'uomo. Si comportano a tutti gli effetti come malattie o parassiti, trasmissibili da persona a persona. Gli effetti possono essere i più disparati, ma sono solitamente sconvolgenti. Si può passare da malattie infettive spietate come la morte nera fino a delle vere e proprie infezioni zombie.

Lo stato finale degli abomini sono i cosidetti Kodoku. I Kodoku sono Incubi dal potere terrificante cresciuti divorando un enorme numero di altri Abomini ed essere umani, anche interi villaggi alla volta.

Questi abomini hanno forme e poteri molto assortiti, ma sono tutti caratterizzati da dimensioni enormi ed una grande sete di sangue.

Sono considerati gli Abomini più pericolosi in circolazione, ma fortunatamente gli avvistamenti sono estremamente rari.

I primi avvistamenti di Koduko risalgono all'Orda Russa, in cui alcune battaglie sono state combattute contro alcuni di questi esseri, apparentemente guidati e coordinati.

CHANGELING
Una antica tradizione del piccolo popolo è rubare degli infanti umani per allevarli come servitori nei loro domini. Al loro posto viene lasciato un changeling, un essere quasi umano, con alcuni tratti del piccolo popolo. Spesso questi changeling sono tanto orribili da essere riconosciuti all'istante, ma talvolta assomigliano abbastanza agli umani come aspetto e mente da poter crescere fino all'età adulta. Questi individui hanno spesso contatti con il piccolo popolo ed in alcuni casi possono essere riammessi riuscendo a superare dei test di iniziazione spesso bizzarri.

Il Piccolo Popolo

La definizione di piccolo popolo è molto vaga ed abbraccia un'enorme numero di creature della tradizione popolare. Queste creature vivono nascoste ai margini degli insediamenti umani, e sono umorali, capricciose ed imbroglione.

Tradizionalmente sono divisi in due grandi categorie. Un gruppo dal comportamente neutrale verso l'uomo, dal comportamento

Nostra Signora della Morte

Proveniente dalle regioni messicane, questo antico culto è sopravvissuto nei secoli grazie alla fervente adorazione dei suoi seguaci, e con esso la creatura ad esso dedicata. Nato dal terrore della morte violenta, questo creato appare con l'aspetto di un corpo mummificato che indossa degli abiti da suora, riccamente intessuti d'oro e monili. Quando appare l'aria diventa improssivamente immobile, gelida ed umida, spesso con una lieve coltre di nebbia sul suolo. I suoi passi sono lievissimi, inudibili, e sembra spostarsi fluttuando. Le vesti si muovono leggermente, come scosse da una brezza inesistente.

Normalmente il suo incedere è lento e maestoso, ma è in grado di spostarsi a velocità incredibili per raggiungere la sua vittima prescelta. In qualche modo è sempre cosciente se qualcuno la sta guardando, ed uccide tutti i testimoni dei suoi omicidi. In qualche modo le persone ne sono involontariamente conscie, ed è spontaneo chiudere porte e finestre quando si avvertono i segnali preliminari di un suo attacco. I malcapitati che si trovano per strada al suo sopraggiungere farebbero bene a cercare riparo, o quantomeno a rendersi visibili il meno possibile.

L'arrivo della portatrice di lutti è molto raro, solitamente in seguito alla maledizione in punto di morte di uno dei suoi seguaci, oppure alla preghiera per la morte ddi qualcuno. Una volta giunta in una paese però se ne nutre fino a lasciarlo deserto. Quando giunge è molto debole dal prolungato digiuno, e le prime sparizioni avvengono senza suscitare troppo scalpore. Una volta riguadagnate le proprie energie si fa sempre più sfrontata. Rifugge l'abbagliante luce del sole come se la ferisse, e buona parte dei suoi attacchi avviene di solito di notte. Quando è sufficentemente sazia è però in grado di influire sul clima fino a portare aquazzoni violenti, che ne coprono le gesta e la riparano dalla luce del sole.

Nessuno l'ha mai udita parlare, se non per emettere sibili, strida e urla terrorizzanti appena prima di uccidere la propria vittima. È però una potentissima telepate ed è in grado di manipolare la persone come burattini. In particolare è capace di prendere sotto il proprio controllo una persona in modo totale, riducendola ad un guscio vuoto. Alcuni affermano che sia in grado addirittura di usarli come vessilli per muoversi durante il giorno alla caccia di prede da colpire la notte.

Nonostante l'apparenza è una creatura intelligente, ed estremamente permalosa. Ha il potere di uccidere con il solo tocco, ma per coloro che la sfidano apertamente riserva una vendetta speciale invece della morte. Manipola le loro carni ed il loro corpo per sottoporli a torture terribili, rinchiudendoli privi della parola e della capacità di morire in scantinati e soffitte dimenticate. L'ultimo agente NOAM che ha provato ad affrontarla è stato ritrovato 5 anni dopo, rinchiuso in una cassapanca di una casa diroccata. L'interno della cassa era ricoperto d'aghi che lo trafiggevano in continuazione, colto da spasmi continui che lo portavano a ferire di continuo ogni parte del suo corpo. Quando è stato liberato era ridotto ad uno scheletro sanguinante ma vivo ed in grado di sentire ancora tutto il dolore. Completamente privo di lucidità mentale, è morto pochi minuti dopo essere stato estratto dalla cassa

più giocoso ed amante degli scherzi, chiamata comunemente Corte Nascosta, Corte d'Estate o Corte Seelie. L'altro gruppo è invece esplicitamente ostile all'essere umano e non perdono occasione per giocargli scherzi pesanti e nuocergli in ogni occasione, fino ad arrivare all'omicidio. Questo gruppo è chiamato Corte Oscura, Corte d'Inverno o Corte UnSeelie.

Le creature più famose appartenenti al piccolo popolo sono gnomi, goblin, fate, troll, ninfe, folletti e simili. La caratteristica comune a tutte queste creature è che sono abilissimi maestri dell'inganno in tutte le sue forme, dalle illusioni a contratti dai cavilli perversi, ed usano quest'arte per nascondersi ed influenzare la vita dell'uomo in modo più o meno diretto.

Animali Alpha

PERSONAGGI ALPHA
Pur con delle notevoli complicazioni a livello di gestione del gioco, si può immaginare di usare un personaggio (o più di uno) come animale alpha. Sono abbastanza intelligenti per interagire con gli umani sotto tutti gli aspetti, e nulla impedisce che non possano anche imparare ad usare la magia.

L'uomo è sempre stato convinto dell'intelligenza degli animali vicino a sè, arrivando spesso ad umanizzarne il comportamento. L'avvento della magia ha portato una piccola parte di questi animali a sviluppare effettivamente un'intelligenza simile alla nostra, umanizzandone anche i comportamenti. Oltre a diventare più intelligenti tendono anche ad assumere dimensioni più simili a quelle umane, con gli animali più piccoli che cresono di taglia e quelli più grandi che calano.

Cani, gatti, delfini e corvi sono i primi animali ad esserne stati affetti. Specialmente i cani, in grande contatto con le persone, vengono chiamati neo-lupi. Al contrario delle altre specie, contatti ed alleanze fra umani e neo-lupi sono già state osservate.

Anche negli animali rimasti normali si sono affinate le capacità di comprensione ed interazione con l'uomo. Di primaria importanza risulta per gli uomini la capacità degli animali di percepire la magia, e molte sono le persone che possiedono cani e gatti per dare la caccia ai Creati infanti, per impedirgli di diventare creature più pericolose. Questa loro abilità li rende preziosi, specialmente nei quartieri sovraffolatti ed abbandonati delle baraccopoli, nei quali il cane ed il gatto sono considerati spesso dei membri effettivi della famiglia in quanto protettori dalle creature magiche minori.

Spiriti Silvani

La natura ha sempre affascinato l'uomo, che vi ha sempre visto un soffio vitale, uno spirito ed un'intenzione come se fosse una creatura senziente. Nati da questa sensazione sono gli spiriti silvani, creature della tradizione mediterranea profondamente legate alla natura.

Le più comuni sono le Ondine, spiriti legati agli specchi d'acqua, le Driadi, legate agli antichi alberi, o i satiri, incarnazione del lato edonista e piacevole della natura. Queste creature sono generalmente schive ed amichevoli nei confronti degli umani, anche se cercano in tutte le maniere di tenere il viaggiatore legato a loro. Sono però di natura capricciosa, e basta una parola fuori posto per farli infuriare. Non esistono testimonianze dell'uso di magia da parte di questi esseri.

Di sicuro gli spiriti più importante sono le Streghe. Da non confondere con l'epiteto rivolto talvolta alle donne praticanti di magia, queste entità sono le principali rappresentanti del lato più pericoloso della natura. Il viaggiatore incauto rischia di venire imbrogliato, portato alla pazzia o direttamente ucciso e divorato. Nonostante la loro crudeltà, si dimostrano clementi verso coloro che si mostrano umili, gentili e deferenti, arrivando talvolta anche ad aiutare dei giovani che hanno preso in simpatia con dei consigli sulla strada da prendere.

Questa umoralità delle streghe, unita alla loro abitudine di assumere forme animali o di piante ha portato alla curiosa tradizione dei cacciatori e di chi viaggia per boschi di parlare con rispetto a piante ed animali. Non è raro vedere un taglialegna chiedere ad un albero di poter tagliare la sua legna o un cacciatore ringraziare la preda per il cibo che stà per fornirgli. Moltissimi non sono coscienti delle origini di questa tradizione, ma non seguirla è considerato malaugurante, e con ragion veduta.

Spiriti e Fantasmi

Quando una persona muore, normalmente la sua anima si chiude in se stessa e sprofonda nell'onirico (da dove può essere richiamata da un evocatore, ma questa è un'altra storia). In alcuni casi, tipicamente quandola persona sente di avere ancora dei compiti essenziali su questa terra, oppure muore in preda a grandi emozioni o di morte violenta, questo riposo risulta impossibile, e l'anima continua a rimanere ancorata a questo mondo.

Inizialmente è estremamente debole, e non è in grado di fare alcunchè, ma la prossimità ad una fonte, un'increspatura oppure a delle emozioni molto forti, possono darle potere. Mano a mano che guadagna potere questo spirito riesce ad interagire con il mondo circostante. In questo stato viene normalmente chiamato poltergeist. Raggiungendo infine vette di potere più alte è in grado di manifestarsi con una forma parzialmente fisica, il famigerato fantasma.

Molti fantasmi riescono a guadagnare potere tramite un circolo vizioso di terrore delle persone e maggior potere conseguito. Molti di essi degenarano completamente, perdendo il barlume del raziocino (peraltro già debole di partenza) e diventano delle creature persecutrici, senza quasi più ricordare il motivo per cui erano tornate al mondo. Sono rarissimi gli spiriti che riescono a risolvere il loro sospeso e guadagnarsi la pace.

Ogni spirito ha necessità di una qualche ancora per riuscire a stare al mondo. Molti si legano al posto in cui sono morti, altri ad oggetti cari o particolarmente significativi, altri ancora alle loro spoglie mortali. Un fantasma è terribilmente difficile da debellare se non per i maghi di ipnos più potenti o i preti con la fede più forte in grado di conpiere esorcismi. Alle persone normali non rimane che cercare di risolvere il conflitto del fantasma o identificare e distruggere tutte le sue ancore.

I fantasmi più potenti sono inoltre in grado di possedere essere

POSSESSIONI SUCCESSIVE
Una successione rende più probabile essere esposti ad altre nei periodi successivi. Per la successiva ora si ha un malus di -3 per resistere, di -2 per la successiva giornata e -1 per il mese seguente. Possessioni successive risettano l'orologio.

L'ALDILÀ
Non esiste un unico aldilà verso il quale le anime si dirigono. Questo non impedisce alle anime di coloro che credono molto in una vita dopo la morte di rinchiudersi in un proprio paradiso o inferno privato, che dipende unicamente da quello che credono di essersi meritati nel corso della loro vita. Nel caso delle religioni maggiori, i Regni dell'oltretomba sono tanto potenti che risultano collegati alle singole anime. Arrivano così ad assorbirle nel posto di loro preferenza, dando luogo agli oltretomba "pubblici" immaginati dai religiosi sovrapposti a quelli "privati"

PSICOPOMPI E SHINIGAMI
Diverse creature, in particolar modo quelle legate alla dinastia dei lupi e dei corvi, si occupano di aiutare le anime al trapasso, ed eliminare quelle che non riescono a farlo. Esistono anche delle entità sovrannaturali che li aiutano inquesti compiti, che sono denominate con il termine giapponese di Shinigami (dio della morte). I segreti del trapasso e dei primi periodi degli spettri su questo mondo non sono sicuramente ancora stati svelati per intero.

umani, per periodi piùo meno brevi. In generale legami di sangue stretti o di discendenza diretta rendono molto più semplice la possessione, ma esistono persone particolarmente predisposte, ed ogni possessione rende leggermente più semplici le seguenti da parte dello stesso spirito. Per resistere alla possessione è necessario un tiro di resistenza alla magia + spirito + occulto contro la potenza dello spirito. Se il tiro fallisce si subisce la possessione. Una volta legato al corpo lo spirito combatte continuamente con l'anima del proprietario per il controllo del corpo. Una volta riguadagnato il controllo (vinto il confronto di spirito + occulto + autocontrollo) sarà possibile cercare di liberare il proprio corpo dell'invasore (vincere un secondo tiro con almeno un margine di successo di 5).

Vassalli

Alcuni regni onirici, soprattutto di natura religiosa, sono abbastanza potenti da cercare spontaneamente di influenzare il mondo reale a proprio favore. Per far questo spediscono sulla terra di loro Vassalli. Queste entità, rappresentative del potere del Regno, cercano in vari modi di portare l'equilibrio del mondo materiale in uno stato più consono alla loro esistenza. Angeli provenienti dal paradiso cercheranno di rendere il mondo più religioso e pio, mentre i demoni dell'inferno, cercheranno di distorcere questa visione, rendendo le persone pie corrotte (ma favorendo comunque la religiosità!). Questi vassalli hanno raramente una forma fisica propria, e spesso prendono possesso di corpi di loro fedeli.

Molti Vassalli provengono da Regni di natura religiosa e pensano in un modo relativamente compatibile con gli esseri umani. Esistono per Regni completamente alieni, la cui origine è incerta, i cui vassalli sono esseri tanto lontani da noi da poter far impazzire un uomo alla sola vista. Questi Vassalli, la cui origine rimane dubbia, vengono detti talvolta provenire dai Regni della Follia o dell'Orrore, un modo come un altro per racchiuderli in una cornice conosciuta.

Licantropi

Le storie popolari sono ricche di individui legati ad uno spirito animale in grado di cambiare forma in quella dell'animale totem. I più famosi fra questi sono sicuramente i lupi mannari, legati al Lupo. Queste creature, dall'anima parzialmente umana e parzialmente lupina, tendono a vivere in reclusione spontanea in boschi e montagne, nei dintorni delle città umane.

Possono alternare liberamente fra una forma umana ed una lupina ed hanno una struttura sociale molto simile a quella di un branco, in cui una coppia di individui alpha (i leader) guidano il resto del branco con l'appoggio dei beta (i vice del leader). Questi branchi hanno spesso legami di sangue all'interno, ma sono aperti ad accettare nuovi membri a patto che dimostrino la loro utilità per la sopravvivenza del gruppo.

REGNI DISTORTI
Quasi tutti i regni onirici sono ricondubili ad idee, religioni o credenze conosciute. Alcuni invece sono completamente diversi da ogni cosa nota, ed altri non sembrano neppure figli di una mente umana. Anche i regni più conosciuti sono talvolta diversi da quella che dovrebbe essere l'idea comune. Esistono molte spiegazioni per queste discrepanze, ma nessuno è mai riuscito a decidere quale sia la vera. In alcuni casi Regni molto simili possono fondersi in un unico regno, come gli oltretomba Cristiani, Ebrei e Mussulmani, sia per i giusti che per i pii, che formanano un unico complesso oltretomba con molte sfaccettature. Altri sostengono che queste discrepanze siano il risultato dell'influenza di menti passate, dell'età dell'oro ma anche della storia umana. Altri che derivino da menti presenti ma con cui non possiamo parlare, che siano altri popoli rimasti sulla terra o addirittura alieni di altri pianeti. Infine alcuni sostengono che i regni abbiamo un'esistenza indipendente dall'uomo, che le nostre leggende derivano dall'osservazione della loro esistenza e che queste leggende li alterino leggermente ma non li possano completamente alterare. Tutte queste ipotesi hanno ricevuto conferme, ma nessuna riesce a spiegare tutto.

Nonostante la natura ferina tendono ad organizzarsi in modo relativamente civile, grazie al loro lato umano, e non di rado capita che si avventurino fino alle città per scambiare il risultato delle loro cacce, considerato merce di lusso, con materiale di utilità per la vita nei boschi, non ultime grandi riserve di carta igienica.

Il loro corpo è in grado di recuperare rapidamente dalle ferite, e solitamente con una o due notti di riposo sono in grado di guarire da ferite anche estremamente gravi. Non sono però in grado di rigenerare interamente, ad esempio da mutilazioni o accecamento. Data la loro incredibile prestanza fisica è però molto raro che si trovino in situazioni in cui qualcosa li può seriamente danneggiare. Le uniche armi efficaci contro di loro sono quelle forgiate in argento, in grado di rendere la loro rigenerazione lenta come quella umana per rigenerare i danni inflitti.

Nel periodo di lnua piena sono in grado di assumere una terza forma senza problemi, quella comunemente associata alla licantropia, di uomo lupo. In questa forma la loro prestanza fisica viene ulteriormente amplificata, insieme ai loro sensi animali ed al loro istinto combattivo.

Molti licantropi hanno imparato a compiere questa mutazione intermedia anche lontano dalla luna piena, anche in forme parziali, ma questo costa loro fatica in modo simile al compiere una magia per un mago.

Non è raro che due branchi abbiano diatribe territoriali che possono arrivare a scontri anche cruenti, ma èmolto raro che le città vicine ne siano coscienti. Capita però che lo scontro dilaghi fino alle strade della città, combattuto in una delle loro tre forme, oppure che individui mentalmente instabili compiano scempio nelle zone più povere della città. Queste occasionali incursioni non hanno sicuramente contribuito alla loro fama di creature sanguinarie e pericoloso, normalmente immeritata.

Vampiri

Tristemente famosi, i vampiri erano esseri umani che sono stati portati tramite l'abbraccio da parte di un altro vampiro oppure mezzi magici ad uno stato di semi-vita. Per mantenersi in vita, devono uccidere esseri umani bevendone il sangue esfruttandone la morte per ottenere il vis che usano per mantenere la loro esistenza. Consumano circa un punto vis a settimana, e sono quindi costretti a nutrirsi con la stessa frequenza di umani.

I vampiri sono esseri passionali e molto focalizzati. Ciascun vampiro prende di solito a cuore unacausa o un'idea e vi si dedica anima e corpo, mentre altri sprofondano nella loro natura bestiale e diventano dei predatori senza scrupoli. Questa loro intensità è una delle cause del loro famoso carisma: fra bellezza diafana e modi affabili, pochi sono in grado di resistere alle loro parole. Il loro morso, che usano per bere il sangue della vittima (il medium che usano per impossessarsi del vis) ha inoltre un effetto ipnotico e risulta estremamente piacevole,

I VAMPIRI ED IL VIS

I vampiri maghi sono esseri di una potenza eccezionale, soprattutto grazie alla loro tendenza ad accumulare notevoli quantità di vis in un blocco unico. Questa loro abilità è anch la loro condanna. Come se non bastassero i cacciatori a cercare di ucciderli, anche un gran numero di congreghe sarebbero contente di mettere le mani su di un vampiro ed estrarne il suo vis.

tanto che raramente la vittima si ribella, persa nel piacere dell'estasi del bacio. Se riescono a resistere alla tentazione di divorare la persone che hanno fra i denti, possono iniettare parte del loro sangue dentro la vittima, costringendola in un vincolo magico che la lega per diversi giorni a cercare ogni modo di soddisfare il suo padrone.

Molti vampiri imparano anche la magia, tipicamente nella via della fame, e le loro forme magiche preferite sono necromanzia ed psicomanzia. I vampiri che apprendono la via della fame possono riuscire, anche se con notevole sforzo, a sfamarsi senza uccidere la loro vittima. Questa rimarrà gravemente sfinita fisicamente e mentalmente, ma rimarrà viva. Solo i vampiri con la più grande forza di volontà riescono a trattenersi in questo modo. Pur potendo usare anche altre fonti di vis rispetto al sangue umano per compiere magia, questo è l'unico tipo che li mantiene in vita.

Non si conosce esattamente la modalità di creazione di un nuovo vampiro, ne per via magica ne quali siano i corretti passaggi dell'abbraccio, ma di sicuro non è una cosa semplice. Sicuramente un vampiro anziano è in grado di assorbire vis dai suoi discendenti (se questi non si oppongono alla cosa), permettendogli di continuare a nutrirsi al sicuro di casa sua, senza doversi occupare della caccia.

I vampiri tendono a vivere nelle grandi città, sfruttando l'anonimato che ne deriva, e si radunano in piccoli gruppi per sfruttare in modo più efficente il territorio e difenderlo da eventuali vampiri raminghi. In generale il numero di vampiri in una città è molto contenuto, raramente arriva ad una decina, e solo nelle città principali.

Un vampiro ha una fortissima avversione per tutto ciò che riguarda la religione cattolica, potendo arrivare ad essere ustionato dall'acqua santa o simboli sacri impugnati da qualcuno dalla fede solida. Inoltre non è in grado di entrare in un ambiente privato senza l'esplicito invito del proprietario.

I vampiri sono solo parzialmente vivi e, pur subendo danni in modo normale, non risentono della fatica e del dolore. Questo significa che le armi volte a provocare dolore contro di loro sono fondamentalmente inutili.

Diavoli e Djinn

L'origine di queste creature è incerta. alcuni dicono che non siano altro che emanazioni dell'inferno cristiano-mussulmano, ma il loro comportamente sembra indicare altro.

Queste creature infatti sembrano trarre nutrimento dallo stringere patti con gli umani, esaudendo i loro desideri in cambio di sacrifici, da cui traggono il loro potere e sostentamento. Visto che il sacrificio è la fonte principale di vis, non rimane altro che pensare che anche questi esseri, come i vampiri, necessitino vis per mantenersi in vita, e se lo procurino in questa maniera.

Tutti loro sono capaci di varie forme di magie e conoscono di solito un gran numero di rituali magici, che sono lieti di insegnare ai viaggiatori in cambio del giusto pagamento.

IL DIAVOLO DELLE CROCEVIA
Questo diavolo, uno dei più famosi, è noto per fare contratti con le persone in cambio della loro anima dopo la loro morte. Questo diavolo può essere convocato in qualsiasi crocevia, seppellendo un apposito box con piccoli tesori, ossicina e fotografie proprio al centro. Una volta che il contratto è stato stipulato il diavolo spesso non cerca neppure di distorcere le parole, ma si accontenta del sacrificio (e che sacrificio di solito!) per mantenersi, sapendo che un cliente soddisfatto è un cliente per la vita.

Alcuni di questi esseri distorcono desideri e contratti per cercare di danneggiare il contraente, ma questo comportamento non è onnipresente come alcune storie fanno pensare. Molte persone si trovano tanto soddisfatte del loro desiderio che tornano a contattare il diavolo successivamente.

Alterati

Gli alterati sono esseri umani che si sono trovati fusi con un'entità magica, tipicamente un abominio particolarmente potente o dei fantasmi. Queste situazioni portano in buona parte dei casi alla perdita totale dell'identità del posseduto ma, in alcuni rari casi, la persona riesce a trovare un equilibrio, per quanto temporaneo, con l'essere che lo sta cercando di possedere.

Quando questo succede i due spiriti entrano in una forma di simbiosi dalla quale è estremamente difficile separarsi. I due spiriti combattono spesso per il controllo diretto del corpo, e spesso la natura dello spirito invasore inizia lentamente a trasparire nell'aspetto dell'Alterato, da cui deriva il nome.

Gli essere umani più forti e portati riescono in compenso ad attingere alla fonte di potere dello spirito ed usarla per compiere magie. Questa via corrisponde alla via della fede, ma il suo uso non è libero come in molti altri casi. Il mago è infatti in grado di usare solo magia legata allo spirito con cui è legato, e tutte le altre azioni magiche gli risultano particolarmente difficili (corrisponde al tratto magia concettuale).

L'unione dell'aspetto alterato (che ricorda troppo la guerra civile mutante), la possibilità che lo spirito prenda il controllo e faccia i suoi comodi e la potenzialità di compiere magie li rende dei reietti sociali, costretti spesso a nascondersi o viaggiare di città in città senza poter rimanere mai troppo a lungo nello stesso posto.

Corrotti

Quando una persona con profonde turbe mentali, una pessima immagine di se viene esposta a gravi traumi, esiste la possibilità che, invece della nascita di un abominio, la paura ed il disgusto si fissino sulla sua pelle come macchie indelebili. Alcune persone, in seguito ad eventi terribili, modificano involontariamente ed lentamente il proprio corpo in risposta all'immagine deforme che hanno di se.

Una persona fissata con il macabro inizierà ad assumere un aspetto prima cadaverico. Mentre si autoconvince della propria malattia ed i traumi si accumulano inizierà a vedere la propria pelle cadere e marcire come quella di un cadavere. Troverà poi insopportabile la luce del sole ed inizierà a bramare il sapore della carne dei vivi. Lentamente la sua trasformazione lo porterà sempre più in profondità nel baratro della follia e lontano dagli essere umani.

Aluni sostengono che l'accumulo di questa corruzione e la sua trasmissione di genitore in figlio (o dal cacciatore alla vittima) siano

l'origine delle creature magiche più vicine all'uomo come i vampiri o i licantropi.

Schede delle creature magiche

Volendo interpretare una creatura magica, sarà necessario acquistare i tratti necessari per rappresentarla in modo fedele. Oltre ai tratti che possono rappresentare le capacità speciali della creatura specifica, tutti gli essere sovrannaturali possono possedere tre tratti peculiari: Presenza, Dominio e Manto.

Questi tratti hanno un valore minimo per l'acquisto di 6, e dal punto di vista del regolamento hanno un effetto di uno per ogni punto di cui superano il 5. Questi rappresentano il modo in cui la natura magica dell'entità influenza la realtà, i sentimenti e le percezioni altrui. Tutti questi tratti influenzano pesantemente il gioco e i personaggi intorno alla creatura. Hanno inoltre la peculiarità di proteggere dagli effetti degli equivalenti tratti altrui: due creature con Presenza 2 che si fronteggiassero interagirebbero fra di loro come se Presenza non fosse presente. Se una delle due avesse invece Presenza 3, l'altra verrebbe influenza come sotto l'effetto di Presenza 1.

PRESENZA: La creatura ha un presenza emotivamente sconvolgente per le persone comuni. A seconda di come vuole apparire può risultare più attraente o terrificante. Influenza con un bonus di +3 per punto presenza ogni tiro di carisma della creatura. Se usato per spaventare, incrementa il punteggio di Orrore di uno per ogni punto. Aumenta di 1 il valore di equilibrio per ogni punto posseduto.

DOMINIO: La natura magica della creatura provoca un assottigliamento del velo e aspetti del suo onirico si iniziano a manifestare nella realtà. Intorno alla creatura le leggi della natura possono essere distorte in modo più o meno lampante. Vi e è uno scambio fra l'ampiezza del dominio e l'intensità dei suoi effetti. La creatura è parzialmente cosciente di ciò che succede all'interno del suo dominio, specie se un'altra creatura magica ne varca o confini oppure un mago squarcia il velo al suo interno. In caso di sovrapposizione di due domini, tutte le modifiche permangono contemporaneamente. La presenza di un dominio può aumentare direttamente il valore di Orrore di certe situazioni. Corrisponde a grandi linee ad una magia di potenza pari al dominio costantemente presente. Eventuali azioni di magia che andassero ad amplificare l'azione del dominio da parte del proprietario avrebbero potenza magica totale pari alla somma della potenza magica di base e del dominio.

MANTO: Avvolto da un frammento del Velo, la creatura è estremamente difficile da percepire a meno che non voglia far nota la sua presenza. La creatura non è invisibile, semplicemente l'attenzione viene distolta involontariamente, nascondendola alla percezione. Anche le sue fattezze, se osservate direttamente, sembrano molto più normali di quanto non lo siano, permettendo di mascherare

l'aspetto disumano di certe creature. Le strumentazioni elettroniche hanno dei problemi a registrarne l'immagine e la presenza. Aumenta di 3 per ogni punto ogni tiro per scoprirlo, individuarne le menzogne, percepirne la traccia magica o la presenza. Quando di livello particolarmente elevato è possibile che le strumentazioni elettroniche vadano in corto circuito in sua presenza, e che la sua memoria venga rimossa dopo averlo visto o notato.

Ogni creatura avrà inoltre un suo livello intrinseco di Orrore, che provoca nelle persone comuni nel momento dell'incontro.

Grimmersaum - Il drago di terra

L'ho intravisto solo una volta, volandoci sopra. Ero sopra un piccolo villaggio di frontiera nella provincia Franca. Le sue fauci sono comparse senza preavviso e, prima che mi rendessi conto di che cosa stesse succedendo, una casa intera era sparita.

Anna Giordano, capitano della 35° squadra di ricognizione aerea del Nucleo Mobile di Sbarramento

Grimmersaum è senza dubbio il Kodoku più conosciuto e ricercato dell'impero. Conosciuto sin dalla guerra contro l'Orda Russa, appare frequentemente nelle zone di confine dell'impero. Non si ferma mai a lungo nello stesso posto, e gli avvistamenti coprono l'intera area del mediterraneo.
Chiamato anche lo Squalo di Cheshire, ha la forma di un enorme drago cinese. È in grado di nuotare nella terra come se fosse acqua, e passa buona parte del suo tempo sommerso nelle profondità. Le stime sulla sua dimensione sono incoerenti, visto che quasi mai compare per intero sulla superficie. La larghezza del corpo sembra essere quasi dieci metri, ma sulla sua lunghezza ci sono solo speculazioni.
La sua comparsa è annunciata da una serie di piccoli terremoti, di intensità crescente mentre nuota verso la sua destinazione. Una volta scelta la sua preda emerge a fauci spalancate e la inghiotte per intero. Quando la bocca si spalanca dalle fauci si allargano lateralmente due mascelle aggiuntive

Maluk - La piaga strisciante

Fratello gemello di Namtaru, "Colui che segue il Crepuscolo", Maluk è conosciuto nelle ere con molti appellativi. "La piaga strisciante", "Lo Sciame" e "L'avvizzito" solo per menzionarne alcuni, egli ebbe origine in tempi ormai dimenticati in cui non venne mai adorato, ma solo temuto come simbolo di tutto ciò che è malsano, corrotto e infetto.

Si manifesta come un cumulo cencioso di bende dal colore malato che tengono ben stretto un informe brulicare di milioni di insetti che vi dimorano al di sotto. Il volto è sigillato, eccezion fatta per tre solchi aperti all'altezza di occhi e bocca. Il suo lento incedere con passo infermo e l'odore pestilente lo possono far assomigliare ad una mummia della cinematografia classica, dalla quale si distingue però per il costante rimestare delle miriadi di piccole forme di vita al suo interno. La sua voce è il sibilo o il rombo di ciò che lo compone, un agghiacciante concerto di elitre, chele, antenne, artigli e pungiglioni che sfregano costantemente l'uno sull'altro. Il suo passo provoca la morte istantanea e l'avvizzimento di ogni forma di vita minore che lo circonda (piante, piccoli alberi, uccelli e piccoli animali ad eccezione dei topi, da lui prediletti) in un raggio di circa 2-3 metri (che aumentano esponenzialmente in caso di stati d'ira), lasciando dietro di se una vera e propria scia di morte e putrescenza.

Quando combatte, Maluk predilige la comodità degli attacchi a zona. La sua forma cenciosa viene abbandonata dando libero sfogo allo sciame che lo compone che si direziona secondo la sua volontà. Sempre stando al proprio volere, Maluk può liberamente decidere la composizione dello sciame stesso alternando, per esempio, un vero e proprio fiume di insetti camminatori (scolopendre, scorpioni, vermi, ragni e affini) a forme più dinamiche e sorprendentemente veloci come sciami di cavallette voraci, vespe e, in casi estremi, calabroni grandi come interi palmi di mano. Scelta la forma, solitamente si limita ad investire i propri avversari inermi e a consumarne le carni straziate, prediligendo, tempo permettendo, l'uso dei cadaveri come ricettacoli dove deporre nuove uova e accrescere la propria piaga.

Estremamente di rado tenderà a misurarsi direttamente con bersagli singoli, per quanto potenti: il proprio punto di forza sono le stragi su larga scala, il rende tossico quanto più territorio possibile e mietere quante più vittime gli riesce, sì da rendere anche gli eventuali potenti pochi letteralmente "immersi in se stesso". Da lì, attende paziente che gli stenti o la malattia facciano il proprio corso.

Il suo innato istinto di conservazione gli suggerisce quasi sempre di fronteggiare i propri avversari solo con una parte di se, lasciando al sicuro da qualche parte uno o più ricettacoli di potere che contengono parte della propria essenza in caso di disfatta. Nella maggior parte dei casi, tale precauzione si rivela superflua in quanto la pur minima parte di Maluk tende a riprodursi molto velocemente grazie allo sfruttamento dei cadaveri e della decomposizione che lo nutre e lo accresce.

Non essendo dotato di un corpo vero e proprio, risulta pressoché immune a qualsiasi tipo di attacco fisico, al quale, normalmente, risponde con blando disinteresse. Tutto questo, posto che ci si riesca ad avvicinare sfidando il fetore marcescente che lo avvolge.

Dotato di un'intelligenza rudimentale, è tuttavia molto furbo e permaloso, intollerante ad ogni forma di mancanza di rispetto che punisce con estrema crudeltà. Tuttavia, non avendo mai posseduto un culto a se dedicato, è incline ad assecondare coloro che osano fare offerte in suo nome, vanitoso nei confronti di quei pochi pazzi che apprezzano il suo operato e assentano la sua natura

Domini

Un dominio è un luogo in cui il regno onirico ha iniziato a permeare la realtà stessa, deformandone le leggi e rendendola più simile alla terra del sogno.

Nei domini più piccoli si possono notare solo dei piccoli dettagli fuori posto, mentre nei più potenti la realtà può risultare totalmente sconvolta, fino a divenire un passaggio aperto per i regni onirici stessi da cui origina il dominio.

Domini del piccolo popolo

I domini del piccolo popolo sono caratterizzati dall'illusione. In questi posti è praticamente impossibile distinguere la realtà dall'illusione, tanto che questa può arrivare a divenire reale. Percepire la magia è un compito quasi impossibile, ed il tempo scorre in una maniera tutta sua. Sono famose le storie di persone attirate dal ballo delle pixie per una notte, che si sono risvegliate anni dopo.

Questi domini variano fortemente in base al momento in cui si entra al loro interno. Il piccolo popolo è legato ai momenti di transizione, per cui il massimo del loro potere viene raggiunto all'alba ed al tramonto, con la luna piena in cielo, di primavera ed autunno.

Domini religiosi

Leprincipali religioni, soprattutto le monoteiste, hanno nei loro luoghi di culto dei domini, spesso molto potenti. In questi luoghi le preghiere non sono parole vane ed i miracoli possono succedere, come anche possono risvegliarsi i lati più oscuri della tradizione, come possessioni ed evocazioni demoniache.

PALADINI E CAMPIONI

Alcune Entità ed alcuni Domini scelgono alcuni dei loro fedeli per essere il braccio armato della fede. Questi fedeli sono chiamati paladini e ricevono dei poteri senza bisogno di aprire alla magia (il loro stesso corpo è parzialmente un dominio). I domini più potenti scelgono infine uno di questi paladini e lo elegge campione, speciale fra gli speciali, che ha diritto ad ulteriori benedizioni.

Per via della struttura di questo legame i paladini non possono essere dichiarati utenti di magia e quindi messi al bando dall'arma di repressione magica, che però cerca il più possibile di rendergli la vita difficile.

Dominio degli abomini

Le creature nate dalla magia sono normalmente troppo deboli per avere un proprio dominio, ma crescendo e nutrendosi di altri abomini posso ottenere abbastanza potere da lasciare la propria impronta nella realtà. Gli effetti variano da abominio ad abominio, ma in generale l'aspetto generale inizia a rispecchiare la loro natura, i loro poteri sono più forti e non possono essere uccisi se non tramite appositi rituali (magici e non).

Ad esempio il dominio di un Abominio legato alla paura del buio sarà sempre scuro, le luci saranno più fioche e al limitare del campo visivo si vedranno sempre dei movimenti sospetti. La tenebra potrebbe arrivare ad essere tangibile e sussurrare parole nelle orecchie dei malcapitati.

Il dominio di un abominio nato dal terrore dei ragni avrà un aspetto polveroso e degradato, con cose che zampettano ovunque e ragnatele che coprono ogni cosa, quasi a vista d'occhio. Ad ogni passo si avrà la sensazione di fili di ragnatela tesi addosso, e di qualcosa che ci

osserva ed aspetta di colpire al momento giusto. La fuga sarà difficile, piena di ostacoli che tendono a intralciare e rallentare.

Domini Elementali

In alcuni posti la natura è particolarmente pura e potente, ed in questi posti si risveglia. La profondità di un antico bosco, la bocca di un vulcano, una violenta cascata potrebbero essere posti in cui si può avvertire lo spirito della natura.

Posti del genere sono animati da un'energia profonda ed imponente, saggia e spietata. Può essere allo stesso tempo incredibilmente bella e terrorizzante. Se presa dal lato giusto può portare la guarigione dalle malattie, ma anche terribili pestilenze.

Domini Leggendari

SCILLA E CARIDDI
Uno dei luoghi più insidiosi del mediterraneo è sicuramente lo stretto di scilla e cariddi. Nel profondo della notte i marinai affermano di aver sentito il ringhio lontano delle creature leggendarie, che attendono solo il momento giusto per colpire. Molte piccole barche sono già sparite, mentre le grandi navi sembrano essere al sicuro. Per ora.

Esistono molti domini che non sono direttamente riconducibili ad uno dei tipi precedenti. Spesso eventi con un profondo impatto emotivo, grandi sacrifici, storie famose ed una certa dose di casualità portano alla nascita di un dominio indipendente.

Nel caso di creature magiche particolarmente potenti è possibile che queste si portino dietro il proprio dominio. Questo significa che trovarsi intorno alla creatura modifica il tessuto stesso della realtà.

Ciascuno di questi domini segue le proprie regole, ed è impossibile catagorizzarli in modo esaustivo.

Una terrazza naturale con un meraviglioso panorama, sede di scambi amorosi da anni delle coppie, potrebbe influenzare coloro che si trovano lì e renderli maggiormente propensi a lasciarsi andare, ma solo durante la notte.

Un campo di battaglia in cui molte vite sono state perse in modo particolarmente violento potrebbe impedire che le piante crescano e gli animali si avvicinano, lasciando gli scheletri in vista in un terreno desertico. Le ferite fanno fatica a rimarginarsi e si infettano facilmente, mentre i sogni sono disturbati da immagini terribili. Questo dominio si espande lentamente, divorando qualche centimetro di terreno con ogni giorno che passa.

Un villaggio di frontiera in cui tutti sono convinti che un certo colore ha il potere di scacciare il male potrebbe scoprire che ha veramente effetto, almeno all'interno del loro territorio.

Le segrete di un castello in cui sono stati torturati innumerevoli prigionieri nel passato potrebbe non lasciar morire le proprie prede, inasprendone terribilmente le sofferenze nel frattempo.

Un Creato legato al fuoco, particolarmente potente, potrebbe dare una sensazione di calore in tutta la zona intorno, e direttamente intorno a lui le cose potrebbero prendere fuoco spontaneamente.

Domini dormienti

Molti dei luoghi del mondo in cui si sono svolti grandi eventi prima dell'arrivo della magia sono in uno stato dormiente. Per quanto

inattivi, un giorno sotto il giusto stimolo potrebbero risvegliarsi.

Esistono molte diatribe fra coloro che studiano lamagia per capire cosa abbia creato questi luoghi di potere che predatano l'avvento della magia. Alcuni sostengono che la magia sia sempre esistita in forma dormiente, e che negli ultimi anni si siano solo ampliate le sue manifestazioni. Altri invece affermano che la magia non esisteva prima dell'avvento, e che si siano formati in seguito alle convinzioni popolari sulle credenze antiche. La risposta rimane tuttora avvolta nel mistero.

Quello che si sà è che tutti i luoghi che assistano a possenti emozioni, in cui scorra il sangue o che siano oggetto di culti religiosi o credenze popolari acquistano un certo peso nell'onirico, rimanendo intrappolati in uno stato di potenzialità inespressa. Questa potenzialità si concretizza quando una fluttuazione casuale (o provocata) del velo di maya permette all'onirico di alterare la realtà.

Domini Sterili

Questi posti sono erroneamente chiamati domini, ma non si tratta di altro che di zone in cui il velo è particolarmente spesso e robusto. In questi posti la magia risulta più difficile e la sua durata molto più breve, fino a zone in cui nessun essere umano riuscirebbe mai a lanciare una magia, chiamate Zone Morte. Queste zone sono spesso mortali per le creature magiche, ma anche gli esseri viventi non riescono a prosperare, risultando spesso prive di vegetazione ed animali, se non parassiti umani. Alcuni affermano che questo genere di dominio è più frequente in luoghi legati a razionalità e scienza, ma non ci sono prove a favore di questa tesi.

Increspature

Le Increspature del velo sono dei protodomini,ovvero dei punti in cui il velo di stà preparando per lasciar trasparire un Regno oppure per partorire un Creato. Queste increspature di per se non hanno nessun tipo di effetto collaterale, ma sono spesso ricercate dai maghi per distruggerle (per evitare la formazione di creature). I maghi che seguono la via della fame sono ingrado di sfruttare le increspature per connettersi alla magia come se fossero un'apertura, la cui durata è pero limitata; usarle in questo modo le fa evaporare dopo un paio di minuti.

Simbologia

L'uso dei simboli è estremamente importante nella pratica magica, e tanto meglio questi simbolismo sono scelti, tanto maggiore e tangibile risulterà il loro effetto. Moltissimi rituali sono basati quasi esclusivamente su una combinazione appropriata di simboli uniti a credenze popolari sapientemente manipolate in modo da permettere di sfruttare il potere anche senza aprire il velo.

Esistono moltissimi sistemi simbolici, quasi uno per ogni cultura, e sono ciascuno valido come gli altri. All'interno dell'impero per motivi storici quello che domina è un simbolismo di origine occidentale, con influenze dalla new age del ventunesimo secolo. Questo insieme di simboli gode di una maggiore influenza semplicemente perchè si appoggia alla base comune dei territori imperiali, ma in altri luoghi gli stessi rituali potrebbero risultare profondamente distorti.

Il corretto uso dei simboli è di primaria importanza soprattutto nell'interazione con le creature magiche. Queste affondano le loro radici nelle credenze popolari locali, risultando profondamente influenzate dai simboli della loro cultura di origine. Questo permette ad esempio di tenere a bada uno spettro maligno semplicemente con un circolo di sale grosso, senza bisogno di alcun potere magico (anche se non impedisce che lo spettro infranga il circolo in modo indiretto).

Una spiegazione dettagliata ed approfondita dei vari simboli, credenze e della loro interazione potrebbe riempire una libreria, qui cercheremo di dare solo un'infarinata dei simboli più comuni e della loro interpretazione più grossolana.

Astrologia

I pianeti e le stelle hanno da sempre rivestito un ruolo di primo piano nell'interpretazione e nello svolgimento della vita delle persone da che l'uomo ha iniziato a guardare il cielo.

Il simbolismo astrologico è diviso in astri maggiori, pianeti e costellazioni. I primi hanno un significato estremamente ampio ed inluente, mentre i pianeti e le costellazioni hanno un impatto meno marcato, seppure molto intenso.

Molta parte dell'alchemia è basata sulla mescolanza di Astri Maggiori e pianeti, che rappresentano la base delle arti esoteriche occidentali.

Gli astri maggiori sono Sole, Luna e Terra, e rappresentano le grandi sfere dell'esistenza.

SOLE: Il sole rappresenta la conoscenza esplicita ed impietosa, la scienza, la tecnologia e la ragione. A lui è legato l'oro, la ceramica, l'acciaio ed il vetro.

LUNA: La luna rappresenta il mondo misterioso e cangiante della magia, degli spiriti e dell'esoterismo. Ad essa sono legati l'argento, le perle, il ferro battuto.

TERRA: la terra è il simbolo della vita, della concretezza, della solidità, della tradizione. Ad essa sono legate le pietre dure, il quarzo ed il legno.

I pianeti sono i rimanenti astri mobili del cielo:

MERCURIO: la percezione e l'apprendimento

VENERE: l'affetto e l'amore

MARTE: violenza, aggressività e coraggio

GIOVE: fede, fiducia, autostima, socievolezza

SATURNO: i limiti, le paure, le insicurezze, gli sforzi

URANO: il nuovo che rompe gli schemi antichi, il tradimento

NETTUNO: l'esplorazione, la scoperta, la trascendenza

PLUTONE: la morte, il termine, la conclusione

Molti maghi sostengono che i tre astri maggiori siano rappresentativi di tre grandi maniere di vedere l'esistenza, e che una simile triplice divisione si può osservare in molti altri campi ed addirittura in modo ricorsivo all'interno degli stessi.

I Chakra e l'equilibrio fra Rei e Ki

Nella visione new age del terzo millennio l'uomo è la porta di connessione fra le energie terrestri immanenti, il Ki (o Qi o Chi, a seconda delle traduzioni) e quelle delle sfere terresti, il Rei. Queste energie fluiscono attraverso il corpo umano, che funge da connessione attraverso queste dimesioni cosmiche, l'etereo e l'immanente, la carne e lo spirito.

Il flusso all'interno del corpo umano non è lineare, ma convoluto ed intricato, con turbini e punti calmi. Le linee principali di flusso sono chiamate meridiani, e sono il bersaglio di terapie come l'agopuntura, che mira a ristabilire il corretto flusso tramite l'inserimento di aghi appositi. I punti in cui queste energie riposano nel corso del loro flusso sono chiamati chakra, punti focali di energia che determinano il funzionamento del corpo e dello spirito. Esistono numerosissimi chakra, di varie dimensioni ed importanza, sia all'interno del corpo che nelle sue immediate vicinanze. La maggior parte di questi chakra hanno pochissima rilevanza pratica: solo i principali sette, allineati lungo la spina dorsale, vengono normalmente menzionati.

SAHASRARA: il chakra della corona, la porta dell'illuminazione, il loto dai mille colori, l'apertura verso l'energia delle sfere (il Rei), l'aureola dei santi e degli angeli

AJNA: Il chakra dell'intuizione, il terzo occhio, dal colore viola ed indaco, il chakra dei mistici e dei visionari.

VISHUDDHI: il chakra della comunicazione e della parola, locato sulla gola, dal colore turchese brillante, il chakra degli oratori e dei leader.

ANAHATA: il chakra dell'equilibrio sentimentale e della compassione, dal colore verde smeraldo, locato all'altezza del cuore, il chakra dei benefattori e dei missionari.

MANIPURA: il chakra della crescita, della nutrizione fisica e spirituale e dello sviluppo di protezione dalle impervietà esteriori, dal colore giallo e situato sull'ombelico. il chakra dei medici e dei guaritori.

SWADHISTHANA: il chakra della creatività, dell'arte e degli istinti primordiali, è locato nel basso ventre, sul pube, dal colore arancio, il chakra degli artisti e dei fantasiosi.

MULADHARA: il chakra della radice, legato alla stabilità, la sessualità e la sensualità, dal colore rosso profondo, è la porta verso l'energia immanente (il Ki), è locato alla base della spina dorsale, sulla parte più bassa del busto, il chakra degli amanti e dei guerrieri. È anche la sede di riposo di Kundalini, il serpente mistico, il cui risveglio porta alla totale unione fra anima e corpo, l'illuminazione.

L'equilibrio di questi chakra è importante per la vita dell'uomo. Un chakra disturbato o occluso può portare a malattie fisiche e mentali. Al contrario, i santoni affermano che tramite la meditazione e l'esercizio specifico è possibile ampliare ed aprire maggiormente questi chakra, migliorando le proprie capacità fino al limite del superumano.

Consigli per la Narrazione

NARRARE È UN COMPITO ARDUO, E MOLTI GIOCATORI SI SENTONO INTIMORITI DALL'IDEA DI METTERSI DIETRO LO SCHERMO DEL NARRATORE. Questo capitolo vuole essere una mano tesa verso questi narratori novizi, per aiutarli agestire con successo un'avventura ambientata in Ægis Aurea.

Gestione Del Gioco

Il lavoro del narratore è diviso in due ruoli principali: colui che scrive l'avventura, e colui che la narra ai giocatori. Molte avventure possono essere improvvisate, o acquistate, ma una buona gestione del gioco è un requisito fondamentale per il successo di qualsiasi partita.

La prima cosa da ricordarsi è che il gioco di ruolo, proprio in quanto gioco, ha come ingrediente principale il divertimento. Se i giocatori si annoiano, il vostro obiettivo come narratore non è stato raggiunto. Per far questo è importante conoscere i propri giocatori, e scegliere l'avventura in funzione di ciò che gradiscono. Proporre un'avventura incentrata sul combattimento e l'azione mozzafiato ad un gruppo appassionato di intrigo è deleterio tanto quanto proporre solo gioco diplomatico a qualcuno che non vede l'ora di piantare proiettili in tutto ciò che si muove.

Descrivere

In quanto narratori non sarete responsabili solo di gestire l'avventura, ma in senso lato sarete la porta dei giocatori verso il mondo. Sarete voi a dire loro ciò che vedono o sentono, ogni esperienza ed ogni scena a cui assistono. Sarete letteralmente i loro occhi, le loro orecchie e la loro pelle. Non sarà possibile quindi per i giocatori immedesimarsi nel momento meglio di quanto voi lo descriviate.

Ricordate quindi di descrivere l'intera gamma di sensazioni che i personaggi possono provare: dovendo descrivere una stanza descrivete non solo l'aspetto, ma anche il profumo dell'aria, se risulta stantia o fresca o profumata. Descrivete il rumore dei passi sul pavimento, i rumori che arrivano dall'esterno.

Di pari passo con le descrizioni ricche, è inoltre importante l'arte della moderazione. Descrivere sempre ogni piccolo dettaglio rischi di essere opprimente e confusionario, oltre che una terribile perdita di tempo. Date il giusto spazio adi dettagli che arricchiscono l'atmosfe-

ra,e trascurate ciò che è superfluo. In modo simile imparate ad usare avverbi ed aggettivi in modo oculato. Se ogni cosa che descrivete è eccezionale o orribile, nulla finirà per esserlo più.

Immaginate la narrazione come una melodia. Per essere interessante deve essere ricca, ma per evidenziare delle arie è necessario modulare attentamente tutto ciò che le circonda.

Condurre il Gioco

In fase di conduzione è necessario bilanciare diverse esigenze, spesso contrastanti.

La prima è la verosimiglianza della situazione.. La storia ed i personaggi devono essere verosimili per essere credibili. Ogni volta che trasformate i personaggi (giocanti o meno) in macchiette, o fumetti bidimensionali, il gioco ne perde. Cosa desiderano coloro che combattono i personaggi? di cosa hanno paura, e cosa sono disposti a perdere? Ricordate che in un combattimento solo i peggiori fanatici combattono fino alla morte. La maggior parte delle persone e delle creature, una volta di fronte ad una sconfitta certa cerca la fuga o la resa. Se ogni nemico combatte fino all'ultimo fiato, anche dopo la morte di tutti i compagni, le situazioni perdono rapidamente spessore. Immaginate invece quanto possa far effetto vedere una persona combattere fino alla morte quando si è entrati nell'ordine di idee che i nemici normalmente non lo fanno.

La seconda è non rendere i giocatori impotenti. Per quanto possano essere affascinanti le vostre storie, il senso del gioco di ruolo è fare delle scelte che influenzino l'andamento della storia: se i giocatori avranno la sensazione dei trovarsi su dei binari inamovibili, perderanno presto ogni interesse. Se ogni nemico che affrontano è invincibile, cosa potranno mai far loro di significativo. Se compiono un'azione inaspettata (che non sia semplicemente suicida) non puniteli per essere usciti dal canovaccio, ma fermatevi un secondo a pensare come questo influenzerà lo svolgersi degli eventi e fateglielo percepire. Questo significa che quando penserete alla storia non potrete semplicemente scrivere la sequenza di eventiche deve avvenire, mail perché avvengono, con le connessioni causali da unpunto all'altro. Oltre ad aiutarvi nella gestione di situazioni inaspettate, vi aiuterà notevolmente a scrivere storie con maggior spessore e ben più dettagliate.

Handout

Un mondo come quello di Ægis Aurea èricco di interazioni sociali, nel bene e nel male. Ovviamente maggiori descrizioni riuscirete a dare delle persone, dei mezzi e dei luoghi che incontreranno e maggiore sarà la scenicità della vostra narrazione. Per i narratori, specialmente quelli alle prime armi, può essere difficile improvvisare descrizioni di persone che risultino interessanti, risultando in preparazione maniacali dell'avventura oppure in un lassismo in tutte le descrizioni.

Per ovviare a questo problema una possibile soluzione sono gli handout, ovvero dei bigliettini giàpronti contenenti personaggi (o situazioni, o posti) già pronti. Questi devono essere abbastanza generali da poter essre usati in qualsiasi contesto. Ad esempio un handout per un personaggio potrebbe descriverlo come:

> Una donna sulla cinquantina d'anni, ma che ne dimostra sessanta per la stanchezza. Zoppica vistosamente dalla gamba sinistra e parla con un accento marcato

Questo personaggio è molto generale, volendo si possono dare maggiori caratterizzazioni, ma il concetto rimane. Questa donna potrebbe essere una barista con cui vanno a parlare, una informatrice della polizia oppure un boss della mala. Quando i giocatori vi chiederanno di incontrare un personaggio che non avevate preventivato, tirate fuori uno dei vostri bigliettini ed usate quella descrizione.

Un buon metodo è crearli a random usando una qualche tabella a vostra scelta e segnarvi i risultati di circa una decina di personaggi. In questo modo non sarete costretti a improvvisare un solo personaggio alla volta per paura che il vostro cervello non regga lo stress.

Questo metodo non è ovviamente sostitutivo alla creazione di personaggi non giocanti interessanti di spessore, ma può permettere di risparmiare del tempo a creare l'infinito numero di personaggi secondari sulla scena senza appiattirli troppo.

Il Singolo ed il Gruppo

L'universo di Ægis Aurea, seppure ricco di magia, ha le sue radici culturali nel cyberpunk molto più che nel fantasy. Per quanto non sia oscuro come alcuni mondi, rimane il fatto che i personaggi sono di solito lontani dal concetto di cittadino modello. Moralmente ambigui, raramente rispettano le comuni regole della società o della legge, per non parlare di concetti come la cavalleria, patrimonio dei ricchi che vivono nelle grandi ville ed in cima alle torri.

Una conseguenza di questo calderone morale è che spesso i personaggi sono incentivati a tradirsi, fare il doppio gioco o vendersi al miglior offerente, in faccia alla fedeltà del gruppo. Per questo è necessario chiarirsi con i propri giocatori: non tutti apprezzano una partita in cui devono guardarsi le spalle non solo dai nemici ma anche dai nemici. Se questo fosse il vostro caso, non disperate, in quanto con un minimo di sforzo e collaborazione da parte dei giocatori è possibile costruire anche dei gruppi di personaggi che collaborino fra di loro. Il tradimento è sempre una possibilità, ma questo fà parte della narrativa comune e non è un'ipotesi da scartare a priori.

In ogni caso cercate di non incentivare troppo il tradimento fra giocatori. Se questo tradimento non è la svolta di fine avventura o campagna, rischiate di trovarvi un giocatore completamente alienato dagli altri, se non arrivare ad uno scontro all'ultimo sangue. A meno che questo non sia lo stile di gioco che tutto il gruppo apprezza, compreso il giocare personaggi divisi, con la conseguente perdita di tempo e ritmo per tutti, state attenti a non esagerare. Giocando

e calibrando le cose è però sempre possibile introdurre piccoli elementi di tradimento che non erodano le dinamiche di gruppo, mache arricchiscano le esperienze dei singoli giocatori. Fate contattare in segreto un giocatore da un gruppo concorrente (se non direttamente dai propri nemici), e tramite corruzione o ricatto ("abbiamo in mano la tua famiglia, se li vuoi riavere con un pacco unico fai quello che ti chiediamo") potranno ottenere dei piccoli favori da parte del personaggio, come rivelare dove si trovi la casa di uno dei suoi compagni (per poter ricattare anche lui) o ottenere informazioni sui loro progressi e scoperte. queste cose possono dare al singolo giocatore il feeling del tradimento senza bisogno di mettere tutti i giocatori gli uni contro gli altri.

Alcuni esempi di gruppi relativamente affiatati sono:

FORZE DELL'ORDINE: un gruppo di agenti ASI che indagano sulla sparizione di una partita di droga oppure lavorano insieme sotto copertura, degli agenti NOAM che indagano su un assassioni perpetrato tramite la magia, dei grifoni che fanno pattugliamento vicino al muro o delle vedette della marina a caccia di pirati

SICUREZZA PRIVATA: I personaggi sono un gruppo di guardie del corpo che devono proteggere un rampollo Aristoi mentre si dedica alla sua passione, gli sport estremi. Delle guardie giurate si trovano a dover difendere la banca presso cui stazionano, presa d'assalto da un gruppo di biker.

CRIMINE ORGANIZZATO: all'interno delle famiglie mafiose la fedeltà è uno dei valori cardine, e chi gira le spalle alla famiglia non è visto di buno occhio: questo può essere fondamentale in uno scontro con una banda rivale per il controllo di un quartiere a luci rosse. Un gruppo di giovani punk che ha preso il controllo del proprio quartiere, ed ha già temprato la fiducia nel sangue versato insieme e protetti dall'idealismo della loro causa.

GRUPPI RELIGIOSI: Inquisitori provenienti da Creta per dare una lezione ad un peccatore famoso, oppure un gruppo di preti che si muove per compiere un esorcismo. Dei monaci shaolin che vanno di paese in paese per trovare nuovi adepti.

BANDA DI GIROVAGHI: un circo, oppure semplici sopravvissuti che si spostano di città in città senza trovare pace, che non hanno altro posto dove andare se non nelle tende con i loro fratelli.

CONGREGHE: uniti dalla ricerca del successo e della conoscenza, uniti dal segreto comune della magia, molte congreghe hanno delle dinamiche interne che non hanno nulla da invidiare ai gruppi criminali più famosi.

Creazione del personaggio

La creazione del personaggioè un momento critico della storia, sia per i giocatori che per il narratore. Per i primi sarà il compagno

di molte e lunghe avventure (o brevi e sofferte, a seconda del tono dell'avventura). Per il narratore si tratta invece dei tratti di colore che userà per rendere credibili e coinvolgenti le sue storie: senza buoni antagonisti e alleati le storie semplicemente non esisterebbero.

In generale per il giocatore ci sono tre possibilità per quanto riguarda la creazione del proprio personaggio, che dipendono molto dalle scelte del narratore.

PERSONAGGI PRONTI: tipico delle storie molto legate ai personaggi stessi, come storie romantiche o di vendetta, ma anche nei casi in cui il tempo a disposizione sia poco ed il narratore voglia ridurre al minimo i tempi non di gioco. In questo caso al giocatore non rimane che leggere bene la descrizione del personaggio e studiarne le capacità e le peculiarità per interpretarlo al meglio.

PERSONAGGIO ABBOZZATI: in questo caso il legame fra il personaggio e la storia non è così forte. Magari solo alcune caratteristiche sono necessarie per incastrarli nella storia, oppure l'avventura è tematica e richiede personaggi di un certo tipo (ad esempio un'avventura fra agenti operativi NOAM del gruppo di investigazione). In questo caso il canovaccio di base del personaggio è abbastanza delineato, ed al giocatore non rimane che riempire i buchi: preferisce combattere con le pistole o con le armi corpo a corpo? quali sono i suoi hobbies?

SCHEDA BIANCA: in questo caso al giocatore vengono fornite poche indicazioni, o anche nessuna del tutto. Questa situazione può essere molto difficile, ma può anche portare alla creazione di personaggi estremamente interessanti. Di questo caso ci occuperemo per esteso in questa sottosezione del manuale.

Come si crea quindi un personaggio partendo da zero? Proviamo a vederlo con un esempio. Partiamo con un concetto molto semplice per il nostro personaggio: il muro. Questo personaggio sarà una guardia del corpo, un buttafuori o qualcosa del genere, grande, grosso e robusto. Lo chiameremo Alfredo, proveniente dalla provincia della trinacia (la vecchia sicilia). Sarà un personaggio da 30 punti, con limite delle abilità a 4 (il narratore è stato generoso).

Per prima cosa iniziamo col selezionarne i difetti, che ci daranno lo sfondo su cui lavorare. In questo caso due difetti appropriati potrebbero essere *seguace* (sarà un vero e proprio cane da guardia, disposto a morire per il padrone) e *deforme* (ad esempio potrebbe essere fisicamente sproporzionato, tozzo e un po' gobbo). La scelta di partire dai difetti è assolutamente arbitraria, ma molti li trovano il punto di partenza che stimola maggiormente la creazione.

Il secondo passo è la scelta dei tratti. Visto il personaggio che abbiamo in mente, la scelta ricade subito su tutti i tratti che aiutano a rendere l'idea del "muro umano" e "guardia del corpo disposta a tutto": gigante, inamovibile, incassatore e spietato. In questo modo Alfredo risulta essere enorme e cattivo, un duro da manuale. *Gigante* (costo 3) rende l'idea di muro meglio di ogni altro tratto; *Incassatore*

(preso a 5, il massimo) lo farà sembrare fatto di pietra, in grado di scrollarsi di dosso anche colpi violentissimi; *Inamovibile* (costo 2)serve a confermare il punto, rendendolo difficile da sbilanciare e spostare contro la sua volontà; *Spietato* (preso a 3) infine lo rende il perfetto sgherro di periferia, che non si fà problemi a sporcarsi le mani per seguire gli ordini del suo capo.

Rimangono ora da decidere le sue abilità. Un personaggio come Alfredo, in tutte le rappresentazioni comuni, stonerebbe profondamente se decidesse di combattere armato, quindi avrà come abilità di combattimento *lotta* e *arti marziali*, lasciando *manovra* e *rapidità* a 0 (per ora). Uno dei suoi compiti principali sarà spaventare le persone per renderle obbedienti, quindi *intimorire* è una scelta obbligata, come anche *resistenza* per renderlo ancora più duro da abbattere. Dovrà muoversi nel sottobosco della malavita, quindi *bassifondi* gli sarà indispensabile.

Diamo ora dei valori a queste abilità. Come abilità "bandiera" scegliamo intimorire e resistenza, e le mettiamo a 4. A seguire le altre le mettiamo tutte a 3 per semplicità. Ricchezza, aspetto e status saranno tutti messi ad 1, mentre la prima influenza, nella banda criminale del capo, viene lasciata a 2. In prima battuta non è necessario essere troppo precisi, aggiusteremo i singoli valori dopo aver contato i punti.

Aver ridotto ricchezza, aspetto e status ci danno 3 punti aggiuntivi, che combinati ai 30 di base diventano 33. Le abilità scelte richiedono 17 punti, mentre ne richiede 13 per i tratti. Abbiamo quindi usato un totale di 30 punti, e ne rimangono ancora 3 da distribuire.

Storie dell'Orrore

amante capricciosa, l'horror, difficile da vivere, richiede mille attenzioni ed è fragile. Ma, al pari dell'amore difficile e impegnativo, regala anche preziose soddisfazioni che le semplici storielline mondane non sapranno mai dare, garantito. Non è per tutti, lei, non tutti la sanno gestire ed il passo più difficile è rendersene conto: provate tutti, master e giocatori, ma sappiate che non c'è vergogna a trovare il proprio limite nella narrazione horror. E' il secondo più difficile metodo narrativo che esista, secondo solo al saper rendere una storia d'amore credibile ed avvincente nel gioco, quindi non preoccupatevi se non riuscite al primo tentativo, al secondo o mai. Quelli che seguono sono alcuni elementi, i più importanti forse, per narrare con successo una storia dell'orrore.

La storia.

Lasciatevi ispirare. Lo spunto giusto lo potete trovare in qualsiasi momento, una scena di un film, il passaggio di un libro o qualcosa che vedete di sfuggita al telegiornale. Meglio ancora, esploratevi dentro, ciò che vi fa paura, ciò che non vorreste mai fronteggiare, che rinchiudete dentro, tutti possibili spunti. Saprete di aver trovato quello giusto quando sentirete sbocciare dentro "Ecco, questa la devo proprio far giocare, voglio vedere come si cavano d'impiccio i miei giocatori". Una volta trovato il tema non avrete che da ricamarci sopra: un tema solido andrebbe complimentato con abbellimenti degni del proprio livello: scene, dettagli, descrizioni, etc... Cercate di figurarvi un canovaccio che si articoli per punti chiave, degli avvenimenti importanti che fungono da snodi della narrazione e cercate di condurvi i giocatori con sapienti correzioni del tiro, della loro direzione: fate in modo che i binari su cui corrono siano invisibili ai loro occhi, pilotateli senza far sì che si accorgano di essere pilotati, l'illusione della libera scelta è fondamentale per non frustrare i giocatori!

L'improvvisazione.

Non scrivete troppo, l'overplanning conduce ad uno scontro con la naturale creatività dei giocatori. Se decidete troppo in fase di allestimento rischiate di schiacciare i giocatori con le scelte che avete già fatto voi per loro, così da risultare pesanti e dispotici. Sappiate improvvisare non solo eventi, ma anche descrizioni, sì da evitare cose come "E' una spada qualunque" solo perché non avevate pensato che ci potesse o dovesse essere una spada a quel punto: i giocatori più scaltri dedurranno così l'importanza di un elemento dalla qualità e quantità di dettagli che vi fornite. Siate pronti a tutto e ricordatevi che i dettagli creano storia quindi non lesinate, il limite è la fantasia!

I giocatori.

Per una buona esperienza horror, non tutti i giocatori sono valide reclute, soprattutto con master novizi. La parola chiave è e sarà sempre "Plausibilità". Non importa che i giocatori risolvano gli enigmi o sopravvivano alle sfide, quanto che siano sempre coerenti con la propria scheda, personaggio e linea interpretativa. Soprattutto nell'horror, rimanere plausibili diventa fondamentale per mantenere l'atmosfera integra e la tensione alta. Sentitevi liberi di modulare la voce, inserire dettagli narrativi, ambientali e somatici (sia master che giocatori) e di interpretare anche minuzie che in una normale storia risulterebbero superflui: sarà il master a decidere quando è tempo di andare avanti con la storia. Sappiate scegliere bene i giocatori PRIMA dell'inizio della storia, pianificate bene a chi assegnare quale personaggio e, se avete solo novizi, abbiate reciproca pazienza nel crescere nel campo.

L'atmosfera.

Non si può sottolineare abbastanza quanto essa sia importante per la buona riuscita di una narrazione horror. Tanto importante quanti fragile, sarà interesse primario assoluto del master preservarla ad ogni costo. Nessuna sessione di gioco di ruolo è avulsa dall'occasionale battua o scherzo e l'horror non fa eccezione, ma bisognerà essere molto attenti a non rompere l'incantesimo narrativo nei momenti importanti o far sì che lo scherzo abbia la meglio sulla tensione narrativa: si rischia di ridicolizzare il gioco, un processo irreversibile. Master con esperienza sapranno aiutare la propria narrazione con elementi scenici di varia natura: candele, luci soffuse, odori particolari, oggetti veri e propri che richiamano l'ambientazione e la storia narrata, enigmi da risolvere (come puzzle, rebus o simili), qualsiasi elemento possa arricchire l'esperienza senza ridicolizzarla dovrebbe essere benvenuto.

L'isolamento

centrali nel tema della narrazione horror, sono gli elementi di "isolamento" e "impotenza". Come ingredienti fondamentali di una buona ricetta, anche questi vanno saputi dosare sapientemente, senza esagerare, alle volte addirittura camuffandoli dietro altri pretesti narrativi. L'isolamento è necessario, nella maggior parte delle storie horror, per estraniare i giocatori dal resto della comunità e, quindi, porli in soggezione rispetto agli eventi. Sin dagli albori della civiltà, l'essere umano beneficia e gode del proprio status di essere sociale e trae da ciò sicurezza nonchè gran parte dei proprio punti di forza. Bene, noi narratori horror dobbiamo sottrarre ai giocatori questa sicurezza e vederli annaspare nella piccolezza e pochezza delle proprie possibilità individuali, esigue, fargli sentire la mancanza del supporto offerto dalla massa informe di umanità che giornalmente ci passa accanto, ignorabile ed ignorata, data per scontata. Ci sono numerosissimi

espedienti per raggiungere questo scopo e, di nuovo, l'unico limite è rappresentato dalla nostra fantasia. L'isolamento può avvenire in moltissime maniere, per moltissime ragioni: abbandonati su di un'isola dopo un incidente aereo, rinchiusi in un sotterraneo, sopravvissuti ad una spedizione in chissà quale remoto angolo del globo... Ma non fermiamoci qui, l'isolamento può essere, oltre che fisico, mentale. Non c'è bisogno di relegare fisicamente i giocatori in un eremo perché si sentano separati dalla comunità, incapaci di interagirvi totalmente o parzialmente. I master creativi sapranno trovare i giusti espedienti per far sì che i giocatori siano immersi nella comunità, eppure separati da essa: un espediente assai più crudele, a detta di molti, rispetto all'isolamento classico, comparabile al dondolare un dolcetto davanti al muso dei giocatori, ma negandoglielo non appena provano a raggiungerlo. Un segreto che non possono rivelare a nessuno, un ostaggio, manie di persecuzione, non c'è limite a quanto possiate abusare della vostra fantasia, sempre tenendo a mente che il risultato sarà migliore tanto più riuscirete ad essere plausibili e credibili agli occhi dei giocatori: scaricare la colpa dell'isolamento dei giocatori sul classico "talismano maledetto" non convincerà tutti e, anche funzionasse, sarebbe un espediente narrativo abbastanza banale da non suscitare l'angoscia dei giocatori (a meno che non siate davvero bravissimi nella descrizione e nella creazione dell'atmosfera). Anche l'espediente incomprensibile è un espediente. Seppur possa risultare frustrante (occhio a non esagerare), anche il "non sappiamo perché la gente non interagisce normalmente con noi" è un valido modo di isolare i players. Ricordatevi però di avere pronta una ragione nella manica nel caso in cui si dimostrino meritevoli di ricevere spiegazioni: a nessuno piacciono i master impreparati o ermetici.

L'impotenza

Per quanto riguarda l'impotenza, tema che va a braccetto con il precedente, anche questa andrebbe dosata con estrema cura. Per antonomasia, la narrazione horror è caratterizzata dalla scarsità di mezzi in possesso dei giocatori rispetto alla magnitudine degli eventi in corso: il mostro che da la caccia ai protagonisti non dovrà mai essere un avversario battibile, quantomeno fino alla fine della storia, la catastrofe non sarà scongiurabile a meno che molti elementi non vengano a coincidere, saranno passate delle prove o simili. Insomma, se proprio i giocatori vorranno un lieto fine ai loro patimenti, dovranno saperselo guadagnare e mai senza perdite ingenti. Attenzione, però! Ho detto perdite ingenti, non ho parlato di omicidio di massa immotivato. Siate saggi nel togliere ai giocatori, poco a poco: partite dalle certezze, smontategliele pezzo a pezzo (la sicurezza economica e personale, l'incolumità, gli affetti, non dovranno più essere sicuri di niente!) e solo dopo passate a minacciare la loro salute fisica e poi a sottrargliela, fate in modo che risulti loro più cara che mai e poi sottraetegliela, se non vi saranno davvero affezionati non mancherà loro quando la perderanno e oggigiorno quasi tutti la diamo per scon-

tata! Ma tutto ciò dovrà avvenire mantenendo sempre un barlume di speranza, fate attenzione a non estinguere mai completamente la speranza dei giocatori ad "arrivare al traguardo", rischiate che si demoralizzino completamente e perdano la voglia di provare. Date loro dei mezzi con cui ingegnarsi e, anche se non risolveranno con essi l'intera situazione, almeno guadagneranno quel poco di vittorie che li sosterrà e li motiverà a proseguire. In ultimo, sappiate anche punire, ma con giudizio, una delle operazioni più complesse e delicate che esistano nel GDR. Innanzitutto sceglietevi una linea interpretativa come narratore: "quel master è intransigente e uccide senza pietà" oppure "quel master non uccide neanche se ti lanci di testa in un pozzo irto di punte acuminate e avvelenate". Sappiate cosa vi piace essere, come narratore, e poi siatelo. I giocatori siano avvertiti con anticipo. Tentate di non uccidere troppo spesso da risultare frustranti, parlo soprattutto per i novizi (la specie più difficile da gestire, specialmente in materia di eliminazione dei loro amati pg), ma neanche di far sopravvivere gli idioti così da non sminuire ne la narrazione, ne tantomeno il mondo in cui i giocatori sono immersi.

Indifesi di fronte alla magia

All'inizio ci si può trovare disarmati su come sia possibile mettere in pericolo i personaggi di fronte ad eventi magici se esistono un'intera forza armata dedita al suo controllo.

Per cominciare, i Falchi sono praticamente irraggiungibili per le persone normali, mentre i Grifoni non si occupano dei problemi interni alla città e i loro quartieri sono presenti solo in un piccolo numero di città ai confini dell'impero. La NOAM invece è estremamente ridotta per gestire l'enorme numero di allarmi che vengono lanciati di continuo, anche a sproposito, dentro una città.

Esistono però un gran numero di modi per rendere la vita ancora più difficile ai giocatori.

L'ESTERNO: I personaggi si trovano, per sfortuna o per negligenza, in un luogo lontano dall'impero (o nei territori interni non protetti) e non hanno quindi modo di contattare nessuno e nessuno verrebbe comunque in loro soccorso.

LA LINEA MORTA: La creatura o il mago in questione blocca le comunicazioni telefoniche, impedendo di mettersi in contatto con chi possa essere d'aiuto.

LA TALPA: Qualcuno dalla parte del nemico lavoro all'interno delle forze dell'ordine e blocca la denuncia.

LO SCETTICO: Il modo in cui viene presentato il caso alla NOAM è tanto incoerente che non gli viene prestata attenzione.

LINEA OCCUPATA: Il gran numero di chiamate ai centralini impedisce di riuscire a prendere la linea (utile per le situazioni di emergenza).

IL PRINCIPIANTE: per colpa del sovraccarico di lavoro viene mandato un agente senza nessuna vera esperienza di gestione di una situazione magica.

LA POLITICA: il caso pesta i piedi a qualche alto papavero, quindi tutti i casi collegati vengono debitamente insabbiati.

IL CAPRO ESPIATORIO: I giocatori si trovano in una situazione equivoca, se chiamano la NOAM finiranno arrestati senza dubbio anche loro (tipico in presenza di maghi nel gruppo).

IL TRAFFICO: raggiungere il posto di una chiamata da un lato all'altro della città può richiedere anche delle ore. In ogni caso l'agente in question potrebbe non avere nessuna fretta di arrivare in fretta sul luogo del delitto.

LA GIURISDIZIONE: Il fatto stà avvenendo fuori dalla città o comunque dalle zone attivamente controllate, quindi la denuncia non viene presa in considerazione (utile per le partite ambientate nello slum, nell'esterno o nel sottosuolo).

L'INTERESSATO: Se la NOAM venisse chiamata prenderebbe possesso di tutte le prove, oggetti magici o leggendari collegati al caso, quindi correre il rischio è un'idea interessante.

Il Gioco Sociale

Approfondiamo gli aspetti del gioco sociale, ovvero le linee guida per l'interpretazione di situazioni e personaggi molto orientati all'interazione sociale.

La top model affascinante, l'Aristoi, il buttafuori, sono tutti personaggi che per prima cosa si basano sull'interazione con gli altri personaggi e per questo, in fase di creazione, una gran quantità di punti vengono utilizzati a questo scopo.

È quindi importante che i giocatori si ricordino di interpretare correttamente quando interagiscono con questo genere di personaggi. Provare attrazione per una persona bella e simpatica non è questione di educazione, ma di biochimica. Ciascuno è libero poi di decidere come comportarsi, ma ignorare questi fatti significa violare la plausibilità della storia, ignorare le regole del buonsenso e del gioco ed, in ultima analisi, appiattire terribilmente il gioco.

Per non parlare della frustrazione di un giocatore con un personaggio orientato al sociale che si vede sistematicamente maltrattato dagli altri giocatori solo per il desiderio di questi di interpretare personaggi "cool" ed indipendenti.

Chi interpreta questi personaggi deve invece impegnarsi il più possibile a "renderli veri". Anche se non tutti sono bravi ad incitare il prossimo con un discorso, impegnarsi nel farne uno il più realistico possibile aiuta tutti a calarsi nella situazione. È invece da evitare come la peste il fare un tiro per ottenere un risultato senza interpretare (il mio personaggio convince le guardie a lasciarlo entrare alla festa), a meno che non risulti pesante e poco rilevante per il gioco (intrattengo gli ospiti a cena con una conversazione leggera).

le abilità in gioco

Nel gioco legato alla vita sociale le caratteristiche principali per interagire con gli altri sono carisma e spirito, mentre il parco di abilità e tratti disponibili è notevolmente più vasto.

Le abilità principali sono diplomazia, empatia, persuasione e recitazione e vedremo un po' più nel dettaglio in che ambiti queste vengono utilizzate, in cosa sono simili ed in cosa differiscono.

Anche solo in una normale conversazione verrebbero solitamente utilizzate tutte, in modo più o meno esplicito. Per evitare di dover fare decine di tiri, che renderebbero sgradevole lo scorrere del gioco, è importante che gli interlocutori si ricordino sempre di cosa l'altra è capace in una conversazione.

È quindi altrettanto importante descrivere con accuratezza come il proprio personaggio interagisce con gli altri in base alle sue capacità sociali.

Diplomazia: Diplomazia rappresenta la capacità di comportarsi in modo socialmente adeguato e cortese ma anche l'abilità di condurre e guidare una conversazione. Intrattenere gli ospiti ad una cena in modo piacevole e cordiale è unatipica azione che richiede diplomazia.

Evitare di far arrivare la discussione su punti che potrebbero turbare l'interlocutore, evitare che questi si innervosisca o provocarlo alla rabbia con una conversazione apparentemente innocente, sono tutti utilizzi di questa abilità.

È d'altra parte possibile usarlo per lanciare frecciate offensive ad una persone facendole passare per innocui commenti.

Empatia: Empatia è l'abilità necessaria a comprendere gli altri esseri umani, cosa stanno pensando, cosa li spinge e come reagiranno a determinate situazioni. Empatia rappresenta sia l'atto pratico di cercare di capire cosa stia pensando una specifica persona sia il cercare di capire le motivazioni che possono aver spinto una persona a compiere un determinato gesto.

L'empatia è anche fondamentale per la manipolazione degli altri tramite la persuasione: capire come una persona si sente è il primo passo per poterla spingere a compiere ciò che vogliamo. Questo si traduce in un vantaggio dato da empatia a tutti i tiri di persuasione.

Questa è inoltre l'abilità principe per scoprire le menzogne, contrastando quindi l'utilizzo di recitazione quando si vuole scoprire se stia mentendo o meno. Questo però non garantisce lo scoprire questo segreto, ma permette solo di accorgersi che una parte del discorso viene taciuta.

Persuasione: Veniamo ora all'abilità principe per interagire con il prossimo.

Persuasione è l'abilità necessaria per modificare stato d'animo e intenzioni delle persone intorno a sè.

Il personaggio non fà altro che spingere i bottoni giusti per smuovere le emozioni delle altre persone, spingendole nella direzione voluta.

Questa manipolazione è cosciente ed intenzionale: non esiste un utilizzo "involontario" della propria persuasione, anche se personaggi molto abituati ad utilizzare il proprio savoir-faire potrebbero ritrovarsi a farlo come un automatismo.

Recitazione: Quando si vuole convincere gli altri di cosa si prova o di chi si è, in quel momento è necessaria recitazione. Tramite questa abilità il personaggio riesce a mascherare i propri pensieri, le proprie azioni ed i propri modi di fare potendo quindi dissimulare un sentimento, fingerne uno o addirittura spacciarsi per qualcun'altro.

Recitazione si combina molto bene con persuasione, fornendo e ricevendo spesso un bonus di vantaggio dalla sua conoscenza. Questo succede tutte le volte che si desidera che l'altro reagisca in un certo modo alla nostra recita. In una tipica contrattazione la capacità di sembrare meno interessati di quanto non si sia realmente è di importanza cardinale per spuntare un buona affare. Un discorso tristemente simile si può fare anche per la seduzione ed il corteggiamento.

Seduzione: Lo scopo di questa abilità è di rendersi interessanti ed attraenti per l'altra persona. La seduzione si compone ti tanti piccoli gesti e dettagli nel muoversi e vestirsi, e gode di un enorme vantaggio da una buona conoscenza della persona su cui si vuole far colpo.

Seduzione non è strettamente legata all'aspetto (che però ovvia-

mente aiuta), in quanto consiste soprattutto nel farsi notare come potenziali ed interessanti partner.

Questo tratto è contrastato dal tratto autocontrollo, che permette al bersaglio di mantenere la propria compostezza. Questo non significa però che la seduzione non abbia avuto nessun effetto, ma solo che la persona sedotta non perde il controllo e non diventa "schiavo" dei suoi sentimenti.

Intimorire: Intimorire è più ricca e complessa di quanto non si possa pensare a prima vista. Intimorire significa far percepire al bersaglio che una certa linea di comportamente comporta dei rischi estremamente elevati... troppo elevati rispetto a quanto sia disposto ad affrontare.

Esistono infinite vie per intimidire qualcuno, in base all'effetto che si vuole ottenere. È possibile usare solo la propria prestanza fisica come un buttafuori, minacciando gravi conseguenze fisiche. È possibile convincere qualcuno che fare andare in un certo luogo è terribilmente pericoloso, e sarebbe meglio tenersi alla larga. Far notare ad un rapitore che se non rilascerà subito gli ostaggi la ritorsione sarà tanto dura da fargli desiderare una morte misericordiosa.

All'estremo è possibile intimidire qualcuno anche indirettamente: Un serial killer potrebbe ideare una scena del crimine tanto terribile da far accapponare la pelle agli investigatori, facendogli capire che il peggio deve ancora venire.

Danza e musica: Musica e Danza hanno un duplice effetto sociale. L'artista ha sempre avuto un grande fascino, quindi vederlo all'opera ne aumenterà il fascino anche a posteriori. Inoltre qualcuno in grado di sentire bene le note di un pianoforte o di ballare in modo raffinato ne avrà benefici nella vita di tutti i giorni anche senza esibirsi. Chi è esperto di musica è tipicamene in grado di modulare abilmente la propria voce ed è attento alle tonalità, risultando solitamente un oratore se non interessante quantomeno piacevole da ascoltare. I ballerini invece sono caratterizzati da delle movenze fluide, aggraziate ed energiche che li rendono molto seducenti, oltre che avere una postura che mette in risalto il loro fisico.

Leadership: Le abilità viste finora sono fortemente legate all'interazione personale. Leadership si pone invece sulla relazione con i gruppi. Saper manipolare la folla, mantenere un gruppo di persone salde di fronte alle difficoltà o istigare una rivolta sono tutte azioni che ricadono sotto questa abilità.

Un uso prolungato e sapiente di leadership permette di ottenere dei seguaci, persone che credono nel personaggio e rispondono ai suoi ordini in piena fiducia, arrivando anche al limite del fanatismo.

Autocontrollo: In ultimo, autocontrollo è la linea di difesa del personaggio da tutte le forme di manipolazione sopra viste. Mantenere il proprio sangue freddo, ricordare le proprie priorità e fare delle scelte di cui non ci si pentirà in futuro sono cose che richiedono autocontrollo.

Autocontrollo di solito viene accoppiato a spirito, che rappresenta il bilancio emotivo del personaggio. In linea di massima si può

considerare che se il tiro sarebbe stato passato con il solo uso di spirito, il personaggio è emotivamente stabile ed inalterato. Se invece per il successo fosse necessario anche il punteggio di autocontrollo il personaggio ha subito le conseguenze (anche se in modo solo marginale) della manipolazione, ma riesce a mantenere la propria compostezza. Questo non significa che il personaggio non possa decidere di lasciarsi andare (o fingere di farlo): semplicemente ha la facoltà di scegliere in modo autonomo.

I tratti principali

La lista dei tratti che entrano in gioco ell'interazione sociale è notevolmente pi nutrita. Mentre le abilità sono cose che il personaggio ha appreso esplicitamente i tratti per loro natura rappresentano delle inclinazioni naturali della persona più che una serie di stratagemmi e strategia.

aspetto: Il primo di tratti socialmente sensibili è di sicuro l'aspetto del personaggio, quantomeno essendo il primo che viene notato. In generale le persone tendono a reagire molto differentemente in base all'aspetto dell'interlocutore.

Questa inclinazione è logicamente più intensa nel caso di rapporti con l'altro sesso (o in generale con il sesso per il quale si prova attrazione).

Un bell'aspetto non garantisce obbedienza anzi, potrebbe talvolta mettere in pericolo attirando attenzioni indesiderate, però sicuraemnte apre tante porte quante il denaro sonante.

influenza: L'influenza ha sicuramente un peso notevole nell'ambito di riferiemento, riducendosi quando ci si trova al di fuori.

L'essere capo sezione di un'industria ha logicamente molto peso in una conversazione con un dipendente, mentre risulta di scarso interesse per uno sconosciuto che con quell'industria non ha nulla a che fare.

Questo gruppo di tratti è molto sottovalutato dai giocatori. Come regola generale, un personagio socialmente bilanciato dovrebbe avere fra un terzo ed un quarto dei suoi punti spesi in influenze. Salvo casi speciali, non si diventa potenti e competenti senza crearsi nel frattempo una rete di relazioni sociali di persone che danno peso all'opinione del personaggio.

ricchezza: La ricchezza ha raramente un influenza diretta sugli altri ma nel mondo del 2160 la ricchezza è segno di potere, spesso di vita e di morte, e non viene quindi sottovalutata.

altri tratti importanti

elegante, fascino: Condividono l'effetto con l'abilità di seduzione ed il tratto aspetto: una persona particolarmente elegante o dotata di fascino tende a riscuotere simpatia e rispetto dagli altri, anche se in alcuni ambiente può avere anche degli sgradevoli effetti collaterali.

forza dell'ordine: La legge è il braccio armato dello stato e il cittadino ne è amaramente cosciente:in Italia è sempre troppo facile utilizzare la legge come un'arma e le forze pubbliche in questo sono maestre.

Per questo motivo un personaggio che si comporti in modo eccessivamente irriverente o aggressivo nei confronti dei un agente deve essere preparato ad affrontarne le conseguenze.

immunità legale, patrono: In modo simile a forza dell'ordine, un personaggio che goda di una certa protezione tende a ricevere un trattamento di favore, vedendosi ogni tanto chiudere gli occhi di fronte un errore o ricevendo una spinta per ingraziare il protettore di turno.

altro In generale ricordate che ogni tratto, alterando la scheda, tende ad influenzare anche come il mondo vede il personaggio.

Un personaggio dotato di *maestro d'armi* risulterà più minaccioso quando impugna qualcosa che può ricordare un'arma e così via.

Inserire una regola per ciascuna di queste cose è decisamente ridondante ed opprimente. Dovrebbero essere i giocatori a ricordarselo ed il narratore, in caso di necessità, a far notare come un personaggio possa suscitare certe sensazioni negli altri, a costo di riperterlo qualche volta di più.

Dire la verità

Quando un personaggio deve convincere un altro personaggio della veridicità delle sue parole, la persona che compie l'azione attiva è colui che parla. Questo significa che in generale è possibile per la persona che ascolta decidere di credere sulla parola senza bisogno del tiro (ovviamente questo và deciso prima del tiro stesso, non in seguito); non è invece possibile per chi parla dichiarare la sconfitta automatica nel "resistere all'ispezione dell'altro" per convincerlo di star dicendo la verità.

Insegnamento

Insegnare è un'arte difficile. È possibile insegnare un'abilità ad un'altra persona se si ha abbastanza tempoa disposizione. Ogni settimana di lezione fornisce un punto esperienza per l'abilità in considerazione, fino ad un valore massimo dell'abilità pari al valore dell'insegnate meno 1. Per riuscire ad insegnare con successo il maestro deve superare un tiro di carisma + abilità da insegnare - livello che l'allievo deve raggiungere.

Dare Spessore al Gioco

Sentimenti e Sessualità

Un lato molto spesso trascurato in fase di progettazione ed interpretazione è tutto ciò che riguarda il lato sentimentale delle persone, e tutto ciò che riguarda la sfera sessuale, se non spesso in caricature infantili.

In fin dei conti la sfera affettiva e sessuale è sempre stata uno dei più grandi motori nati all'uomo. La maggior parte dei grandi lavori classici sono scritti sul rapporto fra l'uomo e l'amore in tutte le sue forme. Introdurre questo aspetto nel gioco può aggiungere un intero nuovo piano di gioco e moltissimo spessore in più ai personaggi.

L'importante è ricordarsi che non bisogna descrivere le prodezze sessuali del personaggio, quanto rendere l'idea che le persone del mondo hanno sentimenti e desideri. Questo si rende molto bene più con dettagli che con descrizioni crude. Descrivete un personaggio che fà un sorriso ricco di sottointesi, oppure un apprezzamento o un commento su qualche celebrità. Fate abitare un personaggio vicino ad una prostituta, ma non rendetela una caricatura, datele un carattere, una storia, fatela parlare con il personaggio ogni tanto, anche solo come buona vicina di casa. Date ai personaggi delle tresche amorose, oppure fateli diventare i terzi incomodi in una coppia. Fate in modo che alcune missioni possano essere risolte anche tramite la seduzione. Usate il grande classico del nemico che rapisce o minaccia l'interesse sentimentale del personaggio. Mettete persone di tutti i possibili orientamenti sessuali: eterosessuali, omosessuali, con la passione per il sadomaso o la dominazione. Mettete il personaggio predatore sessuale e quello che si imbarazza per ogni doppio senso (anche non intenzionale). Non limitatevi a mettere i personaggi giocanti al centro della scena, descrivete anche le storie d'amore altrui ogni tanto. Fate in modo che il nemico abbia come debolezza il suo amore per una persona.

Insomma, sfruttate questa dimensione aggiuntiva dei personaggi senza remore.

Conflitti e ombre morali

Ægis Aurea è pensato come un'ambientazione in cui la distinzione fra bene e male è puramente fittizia, esistono decine di diversi conflitti sociali, economici o politici e ciascuna delle parti crede di essere nel giusto ed è disposta a sporcarsi le mani per raggiungere i suoi scopi.

Uno dei grandi conflitti dell'ambientazione è fra l'impero, che tramite l'arma di repressione magica cerca di impedire una seconda caduta della civiltà per mano della magia, ed i maghi, singoli o in congrega, che si arrogano il diritto di praticare la magia in virtù dello studio e dell'esperienza.

Un altro è quello fra la struttura sociale imperiale, con profonde inegualità e discriminazioni masicura e pacifica, ed i suoi membri più poveri e ribelli, che desiderano la libertà di vivere al pari degli altri o semplicemente come preferiscono.

All'interno dei protettorati e di molte province alcuni lottano per diventare parte più integrante dell'impero con tutti i vantaggi che ne derivano per la popolazione, altri credono che la libertà e l'indipendenza valgano il prezzo in sangue che richiedono.

Le città stato periferiche devono combattere con la stretta delle religioni, che promettono sicurezza dall'esterno in cambio della

libertà.

Le persone più povere delle baraccopoli devono sceglierefra una vita onesta e difficile o una più facile ed eccitante al servizio della criminalità organizzata, che però fornisce una specie di ordine sociale per coloro che sono stati abbandonati dall'impero.

Nessuno è escluso dal conflitto, e tutti gli schieramenti hanno il loro insieme di ragioni. Torturate i vostri giocatori con il dubbio morale, mettendoli di fronte a scelte difficili fra i loro ideali e ciò che devono fare per realizzarli. Fate vedere loro anche la faccia corrotta delle istituzioni in cui credono, fateli tradire dagli amici e venire a patti con i nemici per difendersi da un pericolo più grande, facendo veder loro l'umanità di coloro che solitamente combattono. anche i nemici hanno una famiglia da cui tornano la sera ed a cui vogliono bene.

Se renderete "il nemico" un essere umano, ogni storia ed ogni conflitto, specie se inevitabile, assumerà dei contorni tragici che renderà le vostre storie indimenticabili.

La Violenza

La violenza ed il combattimento sono sicuramente parti fondamentali del gioco di ruolo. rischiare la vita, scontrarsi contro nemici potenti dà sicuramente un grande spessore alla partita ed evita momenti altrimenti potenzialmente noiosi.

La gestione del combattimento è non finisce però con l'essere capace di organizzare dei begli scontri, ma richiede una buona gestione a livello del gioco in generale. Il narratore si dovrebbe impegnare per dare ai giocatori il senso della violenza che stanno facendo e subendo. Un pungo nello stomaco non è semplicemente un paio di danni, ma significa dolore e paura, a cui molti non sono abituati. Se un giocatore dichiara di voler uccidere lo spacciatore che lo ha attaccato dopo essere riuscito a sottometterlo, fategli notare come questo tipo di gesti sia quasi disumano.

Non banalizzate la violenza. Questo non significa rimuoverla del tutto o addolcirla, tuttaltro. Fate sentire ai giocatori il peso di ogni azione fatta e subita, arrivando quasi ad esagerare. Le scene risulteranno più cinematografiche, ed il giocatore sarà maggiormente coinvolto nella scena. In questo modo uno scontro non si ridurrà semplicemente ad una serie di tiri di dadi, ma ad uno scontro vissuto.

confrontate le due seguenti descrizioni dello stesso pugno; una prima abbastanza semplice ed essenziale.

> Il pugno che hai sferatto colpisce, ed infligge 2 danni, ma non ha nessun effetto critico rilevante. Dichiara la tua prossima azione.

ed una seconda più ricca.

> Il tuo pugno coglie l'avversario con la guardia aperta, centrandolo in pieno viso. Colpisci in pieno naso e senti il "crack" pieno della cartilagine che si spezza sotto le tue dita. Gocce di sangue schizzano via, mentre il tuo avversario indietreggia portandosi la mano al viso e cercando di capire la tua prossima mossa.

La seconda descrizione è ovviamente piùricca, ma anche più impegnativa. Fornisce però un'immedesimazione nella scena di un altro livello. Dite ad un giocatore che ha due danni e non farà una piega (in fin dei conti ha resistenza fisica 14!); ditegli che ha il naso rotto e sanguinante e lo vedrete interpretare subito qualcuno che si è fatto male. Concretizzate i danni che infliggono e subiscono, non lasciateli come meri segni sulla carta. Il vantaggio di Ægis Aurea è che il combattimento tende ad essere risolto in relativamente pochi colpi, quindi non è necessario inventarsi mille descrizioni fantasiose per ogni combattimento.

Il secondo vantaggio di questa tecnica èuna maggiore sensibilità dei giocatori sul lungo termine. In molti giochi uccidere un avversario è considerato l'azione di routine. Avversari che combattono fino alla morte sono la normalità. Evitate queste cose con tutte le vostre forze. Se descriverete bene la violenza del combattimento e darete ai vostri personaggi la percezione di quanto sia grave e difficile uccidere una persona, un nemico che combatte fino alla morte, nonostante la paura, li turberà. Un nemico che saranno costretti ad uccidere potrebbe essere quasi una sconfitta. Esistono molte armi che non uccidono il nemico, sfruttatele senza paura. A quel punto, quando vedranno un personaggio non giocante uccidere a sangue freddo un avversario, la sensazione che sia una persone spietata e pericolosa li colpirà violentemente.

Infine ricordate che questo vale anche per gli avversari. Un ladro che vuole derubare una persona la picchierà un po', ma difficilmente la ucciderà. Le guardie di una residenza potrebbero uccidere se messe alle strette, ma cercheranno di evitarlo se possibile. Se gli avversari non sono costretti ad uccidere i giocatori, come narratore sarete liberi di mettere avversari più potenti senza timore, facendo sentire ai giocatori che ogni scontro potrebbe concludersi con la loro sconfitta.

Non abbiate infine paura di colpirli pesantemente. I punti scena esistono apposta. Non fatevi scrupoli ad uccidere un giocatore che abbia commesso un errore madornale, e metteteli in situazioni in cui sbagliare è facile. Non dovrebbe essere facile morire, ma i giocatori devono sempre avere la paura che possa succedere.

Pioggia, Neon e Pubblicità

Il mondo di Ægis Aurea è dominato da toni cupi: non esiste un'isola felice in cui vivere la propria vita sereni, e se vi fermate a pensare, vi renderete conto che l'impero è una zattera con il fondo bucato circandata da squali. Per rendere più smeplice il tutto, mentre la zatteraaffonda la ciurma è troppo impegnata a litigare per salvarsi. Non che potrebbe far molto anche se volesse.

Cercate di dare questa sensazione quando descrivete gli ambienti che circondano i giocatori. I vicoli sono caldi ed umidi, spesso con pioggia battente provocata dall'umidità dei condizionatori dei grattacieli. Poveracci sono distesi negli angoli e le droghe ricreative

LA REGINA ROSSA
Personaggio del libro di caroll "oltre lo specchio" che dice ad Alice come sia necessario correre rapidamente per poter rimanere fermi nello stesso posto, dato il mondo si muove rapidamente sotto i nostri piedi. Tenete a cuore queste parole: il mondo è pieno di novità, e chi si ferma è destinato ad essere travolto.

serpeggiano per la strada. Le strade sono sempre affollate di giorno, e deserte di notte. Molte persone si rifugiano nei sogni virtuali forniti dagli impianti ragno, chiudendosi in scantinati sudici per sognare di essere su di una spiaggia tropicale. I posti che sono stati ripuliti tendono ad essere disumani, asettici e robotizzati. Il cielo delle città è grigio di umidità e di smog, e i quartieri più poveri si trovano spesso oscurati dalle ombre delle case dei più ricchi. Questa penombra perenne è rotta dalle luci a neon che sfarfallano ferendo gli occhi, e le pubblicità onnipresenti che cercano di vendere in tutti i modi nuovi prodotti. Le viscere del mondo sono agitate, e le strade sono piene di poveracci che protestano rumorosamente o teppisti e punk che fanno danni senza ragione.

Il mondo corre intorno ai personaggi: come la regina rossa non si ferma mai. Nuovi rituali magici, nuovi impianti e nuove chimere vengono creati tutti i giorni. Gli abomini evolvono in forme sempre diverse, ed il panorama politico ed economico è quantomai instabile. I nemici di ieri possono diventare gli amici di domani, e viceversa. Non lasciate mai i vostri giocatori tranquilli, nella tranquillità. Metteteli di fronte alle novità, spiazzateli, stuzzicateli con informazioni, pubblicità di nuovi prodotti e cronache dal mondo con mille aggiornamenti sul mondo.

In questo mondo l'apparenza è un concetto cardine. Quando l'informazione domina e tutto corre, la prima impressione è fondamentale. Molti guerrieri di strada fanno interventi chirurgici per rendere il proprio aspetto più inquietante, mentre in alcuni circoli Aristoi si aprono delle gare a chi si presenta con l'estetica (di abiti o di carne) più originale. Lo stile e la moda non sono opinioni, sono modi di essere.

Conflitti a fuoco

La prima assunzione di chiunque giochi un setting futuristico come Ægis Aureaè che le armi da fuoco siano la risposta a tutti i problemi. Compra una pistola abbastanza grande e nessuno potrà pararsi sulla tua strada. Questa cosa, unita ad anni di pessimi film holliwoodiani, ha creato un insieme di errori nella percezione delle armi da fuoco e sul risultato di uno scontro a fuoco. Tener conto di queste cose può aiutare enormemente nella gestione del gioco.

Per prima cosa, le armi da fuoco sono rumorose. Molto rumorose. C'è un motivo se chi spara al poligono porta sempre le cuffie. Sparare vicino alle orecchie di qualcuno può assordarlo anche permanentemente. Le forze di polizia usano un linguaggio dei segni per comunicare durante gli scontri a fuoco, proprio perchè senza protezioni le orecchie rimangono inutilizzabili per diversi minuti. Il grande rumore ha inoltre la tendenza ad attirare l'attenzione di tutte le persone nelle vicinanze. Anche i cosidetti "silenziatori" non rendono il colpo davvero silenzioso. Il suono di un colpo di arma da fuoco và dai 110 ai 130 decibel () L'intensità del rumore rimane comunque quella di un piccolo petardo, chiaramente udibile.

Inoltre anche la mortalità ed il potere di arresto di queste armi è molto sopravvalutato. Un proiettile può provocare sanguinamente anche grave, ma a meno che non colpisca la testa un colpo è raramente mortale. Anche un proiettile in pieno cuore lascia diversi secondi di autonomia prima di svenire. Ci sono molte storie di criminali e combattenti in grado di muoversi dopo molteplici colpi, anche diverse decine, di cui alcuni al cranio.

Il potere di arresto, ovvero quanto il proiettile spinge indietro il bersaglio, è invece praticamente trascurabile. La spinta del proiettile è per definizione inferiore al rinculo dell'arma. Una pistola in grado di spingere indietro di diversi passi una persona dovrebbe far cadere a terra colui che la impugna. Inoltre, se il proiettile attraversa la carne per uscire dall'altro lato, la forza trasmessa è solo una piccola frazione di quella totale

Anche nel caso di bersagli inanimati, gli effetti dei proiettili sono spesso completamente fraintesi. Un mezzo non esplode praticamente mai se colpito da una scarica di proiettili, al massimo inizia a perdere carburante, che può infiammarsi ed incendiarlo. I proiettili, di loro, non hanno praticamente nessun potere incendiario a meno che non siano appositamente disegnati. Al contrario, la protezione offerta da oggetti di tutti i giorni è grandemente sovrastimata. Un proiettile è in grado di attraversare le portiere di una macchina non blindata come se fossero di carta. Altri oggetti che non offrono praticamente nessuna protezione pratica sono mobilia, muri di cartongesso o bibbie sul cuore.

Le armi automatiche sono altre vittime della glorificazione di queste armi. Normalmente le armi automatiche vengono usate in piccole scariche da 3 o 5 proiettili, non di più, per tre importanti motivi. Primo, un'arma automatica che spari a pieno ritmo esaurisce i proiettili in pochi secondi, lasciando il portatore completamente indifeso. Secondo, il rinculo di molti proiettili consecutivi distrugge completamente qualsiasi precisione nel colpo, portando l'arma a comportasi in modo folle, rischiando di colpire bersagli a caso. Terzo, molte armi non sono progettate per sostenere un'elevato tasso di fuoco e la canna potrebbe deformarsi (fino quasi a fondersi) per l'eccessivo calore sviluppato dai colpi.

Le persone addestrate all'uso delle armi hanno poi dei comportamente peculiari. Le loro armi vengono sempre pulite accuratemente, visto che i depositi possono facilmente compromettere le prestazione dell'arma. Il caricatore viene cambiato ben prima che si esaurisca, per evitare di trovarsi senza proiettili in una situazione critica. L'arma viene estratta solo se si è pronti ad usarla per uccidere: quando un'arma viene sfoderata il livello di pericolosità dello scontro aumenta immediamente, diventando uno scontro per la vita, ed a quel punto è molto difficile convincere l'avversario ad arrendersi quando questi teme per la propria vita.

Combattimento in tre dimensioni

I combattimenti sono una parte essenziale dello stile di gioco di molti gruppi, ma spesso viene trascurato un dettaglio fondamentale degli scontri: la tridimensionalità dell'ambiente. Che si tratti di uno scontro in ambiente urbano oppure di territori selvaggi, il terreno non è mai perfettamente piatto, e questo ha forti ripercussioni sull'andamento dello scontro. Non per nulla uno dei cardini dell'arte della guerra è cercare di ottenere una posizione sopraelevata al proprio avversario.

Ricordarsi di includere la terza dimensione negli scontri apre ad un gran numero di nuove possibilità e considerazioni. Trovarsi in alto permette di vedere più lontano, aumenta la gittata dei proiettili ed avvantaggia nel combattimento corpo a corpo, ma si è tipicamente più visibili. Abbassarsi rende più difficili i movimenti ed è uno svantaggio in combattimento corpo a corpo, ma permette di nascondersi alla vista più facilmente, ed avere più riparo contro i proiettili.

Anche un terreno non omogeneo, seppure senza grandi dislivelli, può influenzare fortemente il combattimento; un passo fuori posto e si rischia di perdere l'equilibrio. Una volta finiti a terra (per sbaglio proprio o con l'aiuto dell'avversario) la situazione può diventare critica: si è virtualmente esposti a tutti gli attacchi da parte degli altri e si è anche molto lenti nell'allontanarsi dal combattimento.

Quando sono presenti forti dislivelli è anche possibile evitare l'avversario non solo sui fianchi ma anche passandogli sopra saltando, o sotto scivolando. Tutti queste possibilità sono ancora più rimarcate quando vi è una grande differenza di dimensioni fra gli avversari. Per un componente del piccolo popolo la schiena di un umano è una piattaforma più che sufficiente per stare in equilibrio.

Un personaggio molto abile, come un praticante di parkour, potrebbe anche essere in grado di sfruttare interamente le superfici intorno a lui, ad esempio usando delle tubature per saltare o spostarsi al riparo. Tanti più elementi sono forniti al giocatore (ed ai personaggi non giocanti) da poter sfruttare, tanto più variegate risulteranno le scene di combattimento. Potete prendere spunto da molti film d'azione per capire come l'ambiente possa essere sfruttato in modo dinamico, lanciandosi fuori dalle finestre, correndo sopra le scrivanie o combattento dentro un bagno pubblico a stretto contatto.

Rumore di fondo

Fare il narratore richiede un grande sforzo mentale, dovendosi prendere carico della descrizione di tutto ciò che succede nel mondo in cui i personaggi si stanno muovendo. Un errore che viene spesso commesso è quello di concentrarsi interamente sulla storia e le interazioni significative dei personaggi, trascurando tutto ciò che li circonda che non è strettamente inerente alla storia. Il motivo per cui viene sottovalutato è che non se ne percepisce l'utilità immediata; l'effetto a lungo termine è invece quello di rendere difficile ai giocatori immergersi nel mondo narrato, lasciandolo diventare una specie di lavagna grigia di sottofondo.

Una maniera semplice ma efficace per aiutare i giocatori ad immergersi è quello di aggiungere del "rumore di fondo", ovvero piccoli dettagli non rilevanti per la storia ma che possono dare l'impressione ai personaggi di trovarsi in un mondo che ha una sua vita indipendente dalla loro.

Mentre camminano per un ghetto potrebbero essere superati da un ragazzo che fa le consegne in una bicicletta scassata, avere panni che gli cadono vicini da una finestra a cui sono stati appesi per asciugare, sentire il pianto di un bambino dalla finestra, annusare una fognatura che non funziona e travasa liquami per strada. Sono tutti dettagli insignificanti per la storia (o almeno dovrebbero esserlo), ma aiutano i giocatori a percepire di trovarsi in un quartiere popolare più di una sterile frase di descrizione iniziale e nulla più.

Non dovrebbero essere dettagli speciali, anzi, la mondanità della cosa è il punto centrale. Vi potreste rifare a cose che avete visto e notato durante la giornata, reinterpretate per l'occasione. La signora che porta a spasso il cane, la vetrina di un negozio che viene alzata, un mendicante per strada.

Esempi di Gioco e di Narrazione

Un Furto Domestico

bassifondi, furtività, sicurezza, sorveglianza

Carlos, un ragazzo delle baraccopoli genovesi, ha deciso di introdursi nella casa di una famiglia più agiata che abita lì vicino, I Borgotti.

Tenta di ottenere unformazioni sui Borgotti da una banda di teppisti della zona. Il narratore chiede quindi un tiro di *carisma* + *bassifondi* contro una difficoltà di 16 per avere qualche informazione utile. Carlos ha un bonus di +3 a questo tiro, ma lancia un 7 e non riesce quindi ad ottenere alcunchè: i teppisti gli intimano anzi di tenersi a distanza dalla zona se non vuole avere problemi.

Senza perdersi d'animo, decidere di fare affidamento sulle sue capacità ed entrare nella casa quella stessa notte. Per prima cosa deve riuscire ad arrivare alla casa senza essere visto: tira di agilità + furtività per avvicinarsi di nascosto, con un bonus di +6. Tira un 7 nuovamente. Il tiro è basso, ma la difficoltà è banale ed il tiro riesce. Riesce quindi a passare per il quartiere senza incappare nella banda di teppisti o in vicini curiosi.

Arrivato alla casa, si avvicina ad una delle finestre del pianoterra e, sospettoso, controlla che non ci siano allarmi. Il tiro è a difficoltà segreta di 15, ed il tiro è di percezione e sicurezza, con un bonus nuovamente di +6. Il risultato del tiro è un 9, non è la serata fortunata di Carlos! il risultato totale è 15, quindi uguale alla soglia di difficoltà. Questo significa che il tiro è fallito, ma Carlos ha ancora qualche speranza di recuperare la situazione. Entra quindi senza sospettare dell'esistenza di un allarme silenzioso che avvisa un servizio di sicurezza, ma il narratore decide di concedergli una possibilità di riscatto. Gli chiede un tiro di percezione + sorveglianza per notare il debole lampeggiare della console di attivazione dell'allarme.

Se il tiro riesce Carlos si renderà conto del pericolo in cui si trova e potrà fuggire dalla casa, per tentare la fortuna da qualche altra parte, altrimenti rimarrà in casa ignaro del pericolo facendo i propri comodi finché il servizio di sicurezza non arrivi a pistole spianate

Un Assalto a Tradimento

furtività, attacco a sorpresa, combattimento

Tiberio ha furtività 2, armi bianche 3, lotta 1, manovra 3, resistenza 1 e rapidità 3, agilità 3, corpo 2, percezione 3 e prontezza 2. ha inoltre il tratto combattente aggressivo che gli fornisce un bonus di +3 all'iniziativa di attacco. Tiberio ha iniziativa 8.

Sandro ha armi bianche 2, arti marziali 3, lotta 3, manovra 2, rapidità 2, sorveglianza 2 e resistenza 3, agilità 1, corpo 3, percezione 1, prontezza 2. Ha i tratti incassatore (aumenta di uno la protezione) e difesa solida (aumenta di 3 la difesa) Sandro ha iniziativa 5.

Tiberio arriva alle spalle, tiro furtività: 2(furtività) +3(agilità) + (16) = 21

Sandro percepisce con 2(sorveglianza) +1(percezione) + (15) = 18

Tiberio riesce ad arrivare alle spalle di sorpresa ed attacca Sandro alle spalle

Sandro tira di sorpresa con 5 (iniziativa) -3 (per tiro furtività) +(12) = 14, superato,inizia lo scontro normale.

Tiberio ha iniziativa più alta, quindi dichiara prima Sandro, che cerca di girarsi ad iniziativa manovra 5(iniziativa) +2(manovra) + (12) = 19. Tiberio dichiara il suo attacco con il coltello ad iniziativa 8(iniziativa)+3(armi bianche) +3 (aggressivo) + (16) = 29. Agisce prima Tiberio.

Sandro ha ancora la schiena verso Tiberio, quindi ha un malus di -4 alla difesa. Tiberio tira 9(agilità + prontezza + armi bianche) + 4 (schiena) + (13) = 26, contro la difesa di Sandro pari a 8, margine di 8.

Tiberio scegli di colpire sulla testa, ed ha un margine per il danno pari a 8 (mds) + 4 (danno coltello) -4(corpo + incassatore) = 8. Infligge quindi una ferita profonda da 2 danni. provoca un malus di -3 a tutte le prossime azioni per lo stordimento. Dichiara il secondo attacco, sempre di coltello, iniziativa 8(iniziativa) +3(armi bianche) +3 (aggressivo) -5 (seconda azione) + (13) = 22. Agisce ancora Tiberio, Sandro è ancora di schiena.

Tiberio tira 9(agilità + prontezza + armi bianche) + 4 (schiena) + (13) = 26, contro difesa di Sandro pari a 8 -3 (malus ferite), margine di 11. Tiberio dichiara un attacco alla gola, ed infligge 11 (margine di successo) + 4 (danno coltello) - 4(corpo+1) = 11. Risulta ferita grave al collo, sarebbero altri 3 danni con un punto di sanguinamento per turno. Vista la locazione è alzato di un grado fino a due per minuto, e Sandro ora ha una penalità di -6 a tutte le azioni in quanto il colpo è smepre in zona testa. Sandro ha ora 5 danni totali, ed una ferita grave alla gola.

Tiberio dichiara un attacco di lotta per buttare Sandro a terra. iniziativa 9 -10 (terza azione) +3 (aggressivo) +(10) = 12.

Agisce Sandro, che cerca di girarsi per dare il fronte a Tiberio. tiro di manovra constrastato 8 -6 (ferite) + (9) = 11 contro 9 + (7) = 16. Vince il confronto Tiberio, ed il margine non è sufficiente per mantenere la schiena ma basta per il fianco.

Sandro dichiara calcio dato all'indietro, il narratore assegna una penalità di -3 all'attacco, iniziativa 8 -6 (ferite) -5 (seconda azione) + (6) = 3.

agisce Tiberio con il suo attacco di lotta. tira 8 +2 (spalle) + (13) = 23 contro 6 - 6 (ferite) + (13) = 13 di Sandro, vincendo con un margine di 10, ottenendo un vantaggio di 3. riesce quindi a portare Sandro a terra, facendogli perdere l'azione. Sandro non può dichiarare altre azioni perché avrebbe una penalità di -10 per la terza azione e non è in grado di compiere azioni abbastanza rapide. Neppure Tiberio è in grado di dichiarare altre azioni. inizia quindi il nuovo turno.

All'inizio del turno Sandro subisce i due danni del sanguinamento, arrivando ad un totale di 7. Sandro dichiara un'azione di lotta le liberarsi, con iniziativa 6 -6 + (11) = 11. Tiberio dichiara un ultimo colpo con il coltello, avendo un +6 per il vantaggio di lotta accumulato. Decide di tentare un colpo di grazia sgozzando completamente il nemico. Deve quindi ottenere un margine di 10 nel tiro. Agisce con iniziativa 11 + (17) = 28, ed agisce quindi per primo.

Tiberioira 8 + 6(vantaggio di lotta) +6(stordimento avversario) - 8(difesa avversario) +(10) = 22. Il margine è quindi di 12 ed il colpo di grazia riesce. Tiberio apre la gola di Sandro fino alla spina dorsale, lasciandolo in una pozza del suo stesso sangue disteso per terra.

Se non ci fosse stato un attacco alle spalle ma lo scontro fosse stato frontale, come sarebbero andate le cose?

Materiale Per il Gioco

Ambara - La Città Diga

Città costruita nell'età dell'oro su di una antica diga sul nilo. Ha un commercio molto fiorente essendo un punto di scambio per la navigazione: le navi che arrivano devono lasciare la merce e questa viene spostata su navi al di sotto della diga (e viceversa).

La città è divisa in tre parti dalla diga: due sopra, ai lati del lago, ed una sotto alla base della diga, e sono collegate da dei grandi terrazzamenti scolpiti nella montagna a ridosso della città. Inoltre nel lago della diga è presente una enorme favelas galleggiante. La città è stata fondata circa 70 anni fà vicino ad una vecchia diga, ristrutturata dai Sabanci-Donati tramite i Sanniri. È cresciuta rapidamente per il grosso interesse nella produzione di energia elettrica per tutti i territori egiziani, ed ha attirato un gran numero di immigranti da tutto l'impero. Per quanto abbia una maggioranza di popolazione araba mussulmana sono presenti un gran numero di etnie dverse. La città è famosa anche per il suo colosseo, dove si svolgono giochi gladiatori e non, legato alla prigione locale di proprietà della famiglia Mariani. Anche il mercato degli schiavi, seppur ufficialmente illegale, è tristemente florido, in quanto il gran numero di cantieri sopra e sotto la diga, come anche la raccolta di materie prime dalle zone circostanti, ha sempre bisogno di forza lavoro a basso costo.Questi schiavi sono spesso e volentieri persone esterne all'impero, che non godono quindi di veri diritti, catturati spesso da carovane in piccoli villaggi sperduti nell'entroterra.

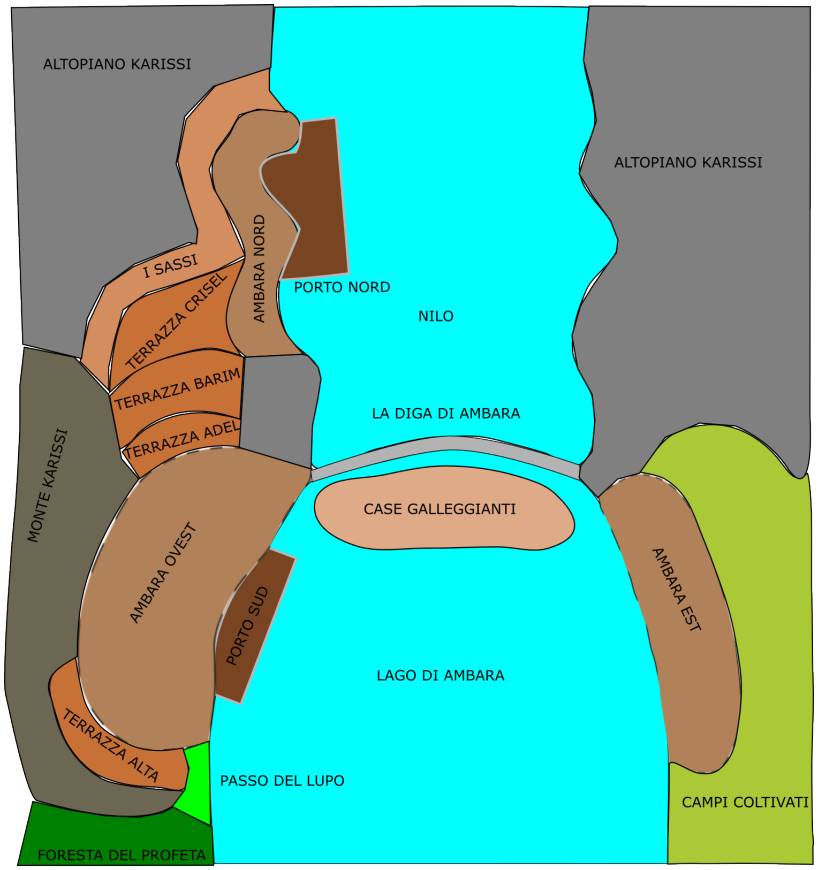
La creazione del lago per mezzo della diga, avvenuto nell'età d'oro circa 200 anni fà, ha creato una grande foresta nella zona ovest del lago, da cui si estrae una gran quantità di legname che viene usato per la costruzione sia di navi che delle case. La città è quindi quasi interamente costruite a partire al legno e dalle rocce locali.

La città superiore ovest è a ridosso della montagna, mentre quella inferiore è costruita a grandi terrazzamenti e si collega ad un complesso di gallerie sotterranee naturali, la cui prima parte è stata utilizzata per realizzare case a basso costo (molte persone povere si sono fisicamente scavate la casa a mano nella roccia). Ambara Est invece è adagiata su un declivio dell'altopiano ed circondata da pascoli e territori coltivati. Ambara è circondata da un diversi piccoli insediamenti satelliti che forniscono beni alla città, come cibo, pellame e legna.

La città è guidata da un console appuntato dall'impero; il console

attuale è Josar Sanniri. Sono presenti quattro grandi famiglie Aristoi: I Sanniri, famiglia cadetta dei Sabanci-Donati, produttori di energia a partire dalla diga, i Dokotori, che gestiscono la movimentazione di merci sopra e sotto la diga, i Ferretti, proprietari dei cantieri navali sopra e sotto la diga ed i Mariani, responsabili della prigione-colosseo.

I grifoni locali sono guidati da Kodef "il flagello", la noam non è presente ma il controllo della sicurezza della città è in mano ai Cavalieri della Sacra Falce, un ordine militare religioso a cui è stato affidato il controllo diversi anni fà dal console locale.



AegisAureA

PERSONAGGIO
FEDE
PUNTI PERSONAGGIO

GIOCATORE
TRADIZIONE
PUNTI SCENA

ORIGINE
ETÀ
DESIDERIO

estroverso	○—○—○—○—○	introverso
idealista	○—○—○—○—○	pragmatico
emotivo	○—○—○—○—○	razionale
innovatore	○—○—○—○—○	conservatore

DIFETTI

sceglierne almeno due di creazione

ABILITÀ

test: 3d6 + caratteristica + abilità + modificatori -10
per effetti speciali -3 aggiuntivo
costo incremento: nuovo valore x5

CARATTERISTICHE

Il valore di ciascuna caratteristica è pari alla media delle tre abilità collegate con valore più alto ovvero la loro somma diviso 3 (per difetto)

- agilità ○○○○○
- carisma ○○○○○
- mente ○○○○○
- corpo ○○○○○
- spirito ○○○○○
- percezione ○○○○○
- prontezza ○○○○○
- occulto ○○○○○

TRATTI E INFLUENZE

Di creazione si possiede ricchezza, aspetto status ed una influenza a 2 come punti bonus.

- ricchezza ○○○○○
- aspetto ○○○○○
- status ○○○○○
- prima influenza ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○

- ammaestrare (spirito carisma) ○○○○○
- armi bianche (agilità corpo) ○○○○○
- armi da fuoco (percezione prontezza) ○○○○○
- armi da tiro (agilità prontezza) ○○○○○
- artigianato (spirito percezione) ○○○○○
- arti marziali (corpo prontezza) ○○○○○
- atletica (corpo agilità) ○○○○○
- autocontrollo (spirito carisma) ○○○○○
- bassifondi (carisma mente) ○○○○○
- cavalcare (agilità carisma) ○○○○○
- creature (mente occulto) ○○○○○
- danza (agilità percezione) ○○○○○
- diplomazia (carisma mente) ○○○○○
- empatia (spirito percezione) ○○○○○
- esplosivi (agilità percezione) ○○○○○
- giornalismo (carisma mente) ○○○○○
- guida auto (percezione prontezza) ○○○○○
- guida eliveicoli (percezione prontezza) ○○○○○
- guida moto (percezione prontezza) ○○○○○
- finanza (carisma mente) ○○○○○
- furtività (agilità percezione) ○○○○○
- impianti (mente occulto) ○○○○○
- informatica (mente percezione) ○○○○○
- ingegneria (mente percezione) ○○○○○
- intimorire (spirito carisma) ○○○○○
- investigare (mente percezione) ○○○○○
- leadership (spirito carisma) ○○○○○
- legge (mente carisma) ○○○○○
- leggende (mente occulto) ○○○○○
- lestezza (agilità percezione) ○○○○○
- lotta (corpo prontezza) ○○○○○
- manovra (agilità prontezza) ○○○○○
- medicina (mente agilità) ○○○○○
- mente robusta (spirito occulto) ○○○○○
- mezzi pesanti (percezione prontezza) ○○○○○
- musica (spirito percezione) ○○○○○
- navigazione (agilità percezione) ○○○○○
- percez. magia (spirito occulto) ○○○○○
- persuasione (carisma spirito) ○○○○○
- politica (carisma spirito) ○○○○○
- rapidità (percezione prontezza) ○○○○○
- recitazione (percezione carisma) ○○○○○
- res. alla magia (spirito occulto) ○○○○○
- resistenza (corpo prontezza) ○○○○○
- scienze (mente spirito) ○○○○○
- seduzione (percezione carisma) ○○○○○
- sopravvivenza (percezione agilità) ○○○○○
- sicurezza (mente percezione) ○○○○○
- sorveglianza (percezione prontezza) ○○○○○
- spionaggio (agilità percezione) ○○○○○
- tattica (mente prontezza) ○○○○○
- tossicologia (mente percezione) ○○○○○
- trad. magiche (mente occulto) ○○○○○
- umanistiche (mente spirito) ○○○○○

EFFETTI

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

FORME MAGICHE

sono tutte mente ed occulto

- elementalismo ○○○○○
- ipnos ○○○○○
- metamorfosi ○○○○○
- necromanzia ○○○○○
- psicomanzia ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○

INIZIATIVA _____
percez. + prontezza + rapidità

MOVIMENTO _____
10+corpo+atletica+rapidità+taglia

PROTEZIONE _____
corpo + taglia + armatura

INIZ. MAGIA _____
iniziativa + forma magica

USO MAGIA _____
mente + occulto + forma magica

POTENZA MAGIA _____
(spirito + occulto + mente)/3

RES. FISICA _____
10 + corpo + resistenza

RES.MENTALE _____
10 + spirito + mente robusta

INIZ. PISTOLA _____
iniziativa + armi da fuoco

PISTOLA _____
agilità + prontezza + armi da fuoco

DANNO PISTOLA _____
4 per armi leggere, 5 medie, 6 pesanti

FATICA _____
recupero: 1 all'ora

STRESS _____
recupero: 1 ogni 4 ore

INIZ. LOTTA _____
iniziativa + lotta

LOTTA _____
agilità + prontezza + lotta

DANNO LOTTA _____
corpo + taglia

DANNI _____
recupero: 1 al giorno

TRAUMI _____
recupero: 1 ogni 4 giorni

INIZ. COLTELLO _____
iniziativa + armi bianche

COLTELLO _____
agilità + prontezza + armi bianche

DANNO COLTELLO _____
corpo + 2 armi piccole, 3 medie, 4 grandi

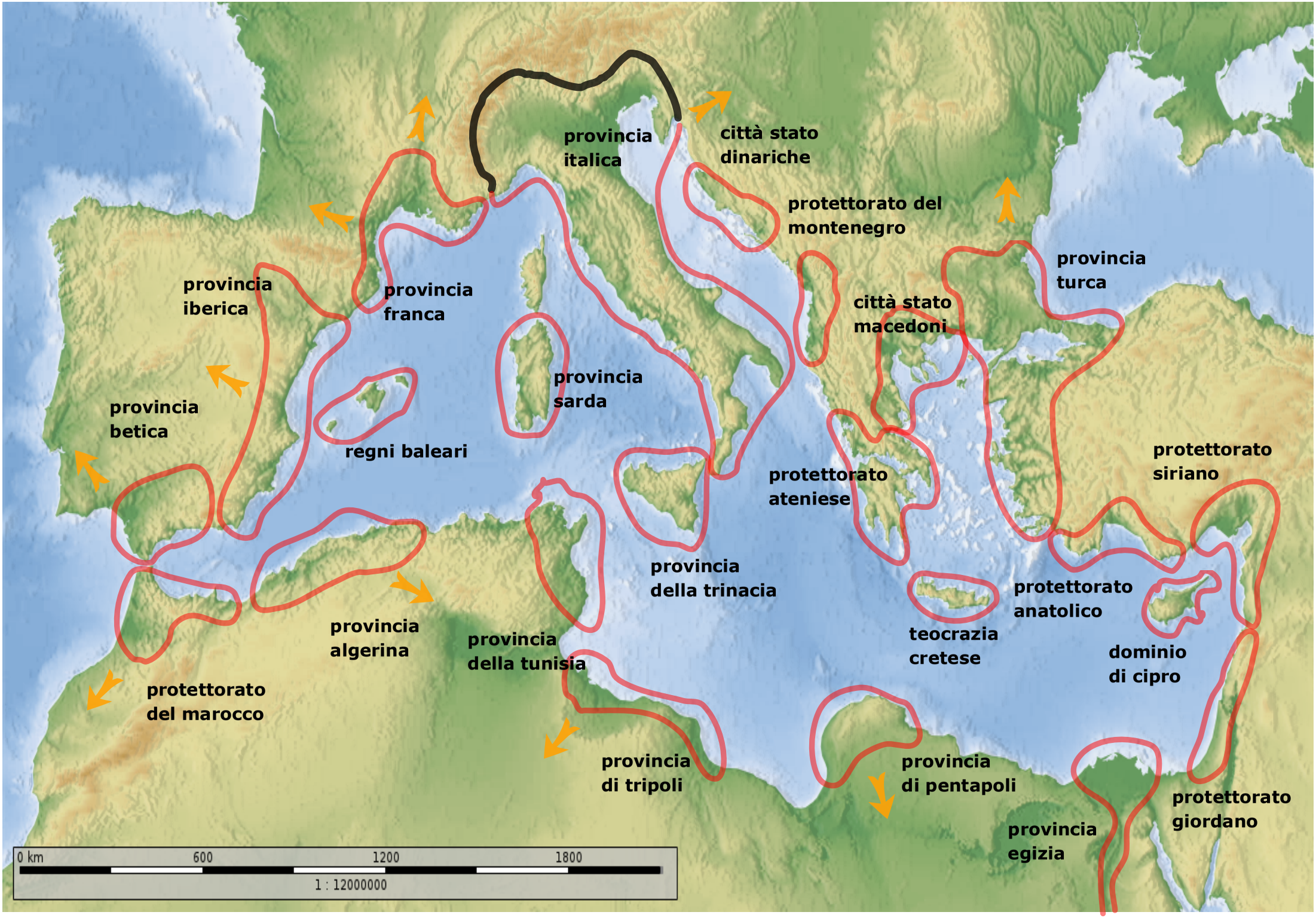
RES. MAGICA _____
status + occulto + res. alla magia

EQUILIBRIO _____
(spirito + occulto + prontezza)/3

INIZ. DIFESA _____
iniziativa + manovra

DIFESA _____
agilità + prontezza + manovra

tiro corpo + resistenza - danni+fatica oltre la soglia di resistenza
contro svenimento: per ogni ferita se da 4 o più danni o fatica+danni oltre resistenza, ogni turno se danni sopra soglia
contro morte: ogni ferita da 6 o più danni o con danni sopra resistenza


provincia italica
città stato dinariche
protettorato del montenegro
provincia turca
città stato macedoni
provincia iberica
provincia franca
provincia sarda
provincia betica
regni baleari
protettorato ateniese
protettorato siriano
provincia della trinacia
protettorato anatolico
teocrazia cretese
dominio di cipro
provincia algerina
provincia della tunisia
protettorato del marocco
provincia di tripoli
provincia di pentapoli
protettorato giordano
provincia egizia
0 km
600
1200
1800
1 : 12000000

Avversari: esseri magici e non

Non sempre un'avvventura richiede del combattimento, ma per molti giocatori lo spaccare qualche testa (e farsela spaccare) è una grande parte del divertimento. Generare degli avversari interessanti è un notevole impegno per il narratore, soprattutto per cercare di delineare tutte le abilità ed i tratti che un degno avversario dovrebbe avere.

Riportiamo quindi qualche avversario "precotto" da usare nelle vostre avventure, completi di scheda per il combattimento, pronti per mettere in crisi i vostri giocatori.

Troll

> Valentina stava camminando guardinga nella foresta, alla ricerca delle luci del paese di Apollinare verso cui era diretta. Un'errore nella lettura della mappa l'aveva condotta fuori strada e non era riuscita ad arrivare prima del tramonto. Aveva sentito brutte storie su quelle terre, e stava quasi correndo per raggiungere la sicurezza delle mura cittadine. Passando sopra un ponticello di un torrente, un rumore gorgogliante la insospettì, spingendola ad allungare il passo. Prima che fosse di nuovo sulla terraferma sentì una mano enorme afferrarle una caviglia e tirarla con forza. Atterrò sulla sponda del fiume con una violenza inaudita, che le tolse il fiato dai polmoni e le fece annebbiare gli occhi. Il dolore di una violenta stretta sulle spalle la fece riprendere. Si trovò a fissare una dentatura nerastra che si avvicinava al suo viso, pronta a farle abbandonare questo mondo. Chiuse gli occhi, rivolgendo ad un cielo sordo i suoi addii.

Il Troll è un'appartenente alla Corte Oscura del Piccolo Popolo. Sono tra i membri più stupidi ed aggressivi e stanno buona parte del tempo per i fatti propri. Non essendo particolarmente socievoli sono quasi sempre solitari, ma in alcuni casi sono stati osservati anche gruppetti da tre o quattro.

Il Troll è una creatura notturna ed il sole brucia la sua pelle come acido. Trova riparo dentro grotte o sotto vecchi ponti (da cui l'omonima leggenda) e cacciano la notte. Animati da un'innato istinto predatorio, attaccano ed uccidono prede anche per il solo gusto di farlo, senza bisogno di nutrirsi.

Il loro aspetto è scimmiesco, simile ad un enorme gorilla alto più di 4 metri, con la pelle glabra, di color grigio verde, con una peluria scura e diradata. Vestono di solito stracci malmessi a coprire le parti intime. Emanano un fetore di muffa e sudore.

Hanno intorno a sè un'aura di violenza spaventosa, in grado di mandare nel panico anche cacciatori di mostri navigati: incontrare un troll è un esperienza con grado di orrore 4.

Vanno solitamente armati con dei grossi tronchi che usano come bastoni, ma possono tranquillamente usare le mani o i denti per sbarazzarsi delle prede. Solitamente basta uno dei loro grossi pugni per spappolare la testa di un uomo.

IL TROLL			
corpo	+7	mente	-3
agilità	0	spirito	-3
percezione	+3	carisma	-3
prontezza	+5	occulto	+5
manovra	+3	lotta	+5
armi bianche	+3	armi da tiro	+3
armi da fuoco	0	rapidità	-3
tattica	0	resistenza	+8
guarigione rapida	5	inamovibile	2
incassatore	5	sensi animali	1
spietato	5	stomaco di ferro	2
taglia	+5	protezione	4
iniziativa	+5	res. fisica	25
res. magica	7		
Azione	**velocità**	**bonus**	**danno base**
bastonata	8	8	10
pugno	10	11	12
Il troll non è ha una mente umana e come tale il concetto di orrore non si applica allo stesso modo. Per quanto un troll possa essere terrorizzato e traumatizzato, il combattimento e la violenza non hanno effetto su di lui, come anche la magia, almeno nelle forme in cui la maggior parte dei maghi è in grado di usarla.			

Viverna Adulta

Viverna fuggita al controllo dei suoi padroni, e cresciuta a dismisura. Raramente si muove nei centri metropolitani preferendo i confini degli slum e i piccoli villaggi. Dopo esserecresciuta abbastanza ha scoperto la carne umana ed è diventata un predatore spietato. Ogni tanto vengono anche chiamati draghi, anche se le loro dimensioni raramente superano i 5 o 6 metri. Si vocifera di esemplari di dimensioni maggiori nel nord della provincia franca che si nutrono di animali selvaggi e considerano gli essere umani dei piacevoli spintini per spezzare l'appetito.

Edera vampiro

L'origine di questa pianta carnivora è incerta, in quanto risale al secondo medioevo. In grado di crescere senza limiti apparenti e di spostarsi praticamente a passo d'uomo, reagisce con estrema velocità al contatto con la preda, che viene rapidamente avviluppiata da spessi rami. Una volta intrappolata viene mantenuta viva e digerita con calma nel corso dei giorni seguenti per fornire alla pianta il nutrimento per crescere e spostarsi. Nel caso rimanga molto tempo senza prede entra in uno stato dormiente in cui sembra in tutto e per tutto una normale pianta d'edera, ma è rapida a reagire nel caso venga attaccata oppure percepisca l'odore del sangue.

Teppista da strada

Le strade degli slum sono pattugliate notte e giorno da ragazzi più o meno giovani che vanno in giro a ribadire quanto siano forti e spavaldi, e cercando ogni occasione utile per dimostrarlo. Individualmente non sono particolarmente pericolosi, ma non esitano ad attaccare in gruppo ed a sfoderare spranghe, coltelli e pistole. Girano spesso in motocicletta, oppure in auto modificate rimuovendo il tettuccio e montando grossi stereo ad alta potenza.

Cacciatori d'organi

Malati troppo poveri per comprare organi di sintesi ed impossibilitati ad accedere alle liste di attesa per i trapianti, si organizzano in bande che percorrono gli slum cittadini dando la caccia ad altri poveracci. Una volta catturata una vittima si impossessano di tutti gli organi necessari per i membri e vendono il resto al mercato nero, arrivando a non lasciare nulla delle proprie vittime. Spesso questi organi trapiantati alla meglio durano pochi anni e le medicine anti rigetto provocano spesso tumori, costringendoli a cacciare di continuo per mantenersi in vita.

Corvi Rasoio

Chimere dall'aspetto di grossi corvi; hanno artigli sovrasviluppati e taglienti come rasoi, ed il becco è pronunciato e dalla chiusura seghettata che usano per strappare la carne delle vittime. Attaccano in stormi e si concentrano sull'accecare le vittime per prima cosa, attaccandosi a testa e spalle per avere una posizione di attacco favorita. Solitamente fanno da spazzini attaccando le persone più deboli, come barboni vecchi e malati, ma talvolta spinti dalla fame attaccano anche persone normali, scatenando scene simili al film antico "uccelli".

Pirati

Nonostante le leggi imperiali, la pirateria continua ad essere un mestiere redditizzio nel mediterraneo. Molti di questi pirati hanno deciso che il contrabbando di sostanze illegali non è sufficientemente redditizzio per i loro desideri, ed hanno trovato negli assalti alle imbarcazioni di lusso (o meno) un rapido modo per ottenere del denaro facile. Spesso si accontentano di derubare i marinai ed i passeggeri di turno dei loro beni e di eventuali carichi, ma in presenza di persone agiate possono cogliere l'occasione al balzo ed improvvisare un rapimento. Spesso in questi casi prendono ostaggi supplementari da usare come spauracchio per le famiglie delle vittime designate, potendo torturarli e spedirne pezzi senza troppa perdita economica.

Variante

Il Variante è una varietà di Incubo, e tiene fede alla sua descrizione. Non è infatti riconoscibile alcuna forma fisica conosciuta: il Variante

è composto da un corpo centrale sferico ed una miriade di tentacoli che si allungano tutti intorno. Questi tentacoli sono lunghi fino a 3 metri, e coprono l'intero corpo del Variante, rendendolo praticamente invisibile. Il Variante appare quindi come un intreccio di tentacoli frementi, ciascuno con un'apertura dentata alla fine, protetta da delle squame chitinose dall'aspetto metallico. La pelle di questo Abominio è cangiante come quella dei calamari, cambiando colore e decorazione in basae allo stato emotivo della creatura. In fase di caccia sarà un turbinio di rossi e neri, mentre se venisse messo infuga potrebbe cercare di confondersi con l'ambiente.

Il variante è in grado di spostarsi agilmente sui suoi tentacoli, usandoli come gambe deformi oppure come braccia per sostenersi e trascinarsi. Abitano normalmente nelle profondità d'acciaio della città, e raramente escono alla luce del sole. Pur essendo dei cacciatori fenomenali, passano buona parte del tempo in una specie di sonno profondo da cui vengono svegliati solo per la presenza di una preda.

Ciascun tentacolo del Variante è in grado di attaccare indipendentemente, ed un singolo umano può subire attacchi da una decina di tentacoli alla volta. I tentacoli sono completamente sacrificabili, non incidendo sulla sua vitalità e potendo rigenerarli in pochi giorni se riesce a nutrirsi.

L'unica maniera di minacciare la vita di un Variante è farsi strada fra i tentacoli e colpire il corpo centrale, che è estremamente delicato, quasi un uovo di gelatina e gomma.

Rianimati

Spiriti e creature provenienti da regni onirici cercano spesso di possedere i viventi, che hanno però la possibilità di combattere questa possessione. In alcuni casi queste entità decidono invece di prendere in possesso di defunti, creando i cosidetti rianimati. Questi corpi non oppongono resistenza, e sono sostanzialmente delle marionette nelle mani dell'entità che li possiede.

Questi corpi non sono viventi in nessun senso, ma solo del materiale pratico e familiare per interagire con il mondo: non ha quindi nessun senso ucciderli, ed anche distruggerne la testa il cuore o smembrali non li ferma. I cadaveri trovano pace solo quando lo spirito che li possiede decide che sono stati distrutti oltre ogni utilità.

Spesso a possedere questi corpi sono degli spiriti tormentati e torturati, con solo un barlume di coscienza ed il desiderio di rivalsa per un torto subito in vita che li porta ad essere particolarmente violenti. Una volta che prendono possesso di un corpo, dopo il distacco brutale con il loro in vita sono restii ad abbandonare questa nuova casa. Il risultato sono degli esseri abominevoli che percorrono la terra, ignorando qualsiasi danno venga loro inflitto e con solo la violenza nella mente. Anche distruggendo e smembrando il corpo, i singoli pezzi continuano ad ancorarsi alla loro parvenza di vita, continuando a muoversi ed a fremere. Contro questi esseri ogni tipo di arma da fuoco, se non le più potenti è ovviemante inutile.

Scontrarsi con questi essere può seriamente incrinare la sanità mentale di un individuo, specie per la loro ostinatezza nel cercare di infliggere il dolore che hanno subito loro in vita. Questi spiriti si trovano solitamente in prossimità di antichi campi di battagli o genocidio, e sono quindi diffusi un po' ovunque. Nel caucaso e nell'africa si trovano i casi più eclatanti, intere popolazioni sterminate nella rabbia, che non attendono altro che un'occasione per ottenere la loro vendetta, non importa su chi.

Essitono testimonianze di spiriti vendicativi che dotati dello spirito ossessivo tipico di qesuto geenre di ceature, possiede un livello di intelligenza preoccupante, arrivando a collaborare in piccoli gruppi ed usare strumentazioni come armi da fuoco ed esplosivi.

Nei territori balcanici vengono chiamati stregazi, ed intere montagne sono evitate con timore superstizioso credendo nella presenza di campi pieni di anime in pena che non attendono altro che un'occasione per sfogarsi.

La cosa più terrificante di questi esseri è che i loro compagni li seguono, in attesa della prima morte che fornisca a anche loro di un corpo con cui vagare su questa terra.

Ombra Strisciante

Le Ombre sono dei particolari tipi di incubi che proliferano in posti oscuri ed inquietanti come fogne ed edifici abbandonati. A metà fra il fisico e la semplice ombra, è in grado di materializzare tentacoli, occhi e bocche dentate per terrorizzare e divorare le sue vittime.

GarottaBimbi

Essere umanoide che si aggira per le slum, che soffoca gli infanti nel sonno per cibarsi della loro vita. È la personificazione delle paure dei genitori per la morte improvvisa dei figli nella culla.

Verme dei Lampi

Durante il bel tempo và in giro sotto forma di lumaca o lombrico e si rintana sotto terra, mentre durante i temporali più forti si aggira sotto forma di vecchio uomo, sdentato e puzzolente, che cammina zoppo appoggiandosi ad un bastone. Il bastone è il realtà parte di lui, ed il tocco del suo pomo è il grado di far cadere un fulmine nel punto colpito.

Bruto Notturno

Essere umanoide alto circa due metri e mezzo, dall'aspetto da uomo di nehandertal, assale le sue vittime nella notte, portandole in vicoli, picchiandole a sangue, spogliandole e stuprandole. Lascia le sue vittime solitamente vive, ma traumatizzate a vita e terrorizzate di uscire per strada. Hanno una pelle abbastanza spessa da poter fermare armi da fuoco di piccolo calibro e coltelli da difesa personale.

Duende

Il Duende è uno spirito che si trova principalmente nelle province Iberiche e Betica. Vaga per le campagne e le montagne, ed affascina i viaggiatori portandoli a perdersi per sentieri sconosciuti. Molti di questi viaggiatori non ricompaiono più, ma coloro che riescono a tornare descrivono un'esperienza meravigliosa ed affascinante del loro viaggio, desiderando fortemente mettersi di nuovo in viaggio (e convincendo altri a farlo insieme a loro).

Pallidi

I pallidi sono l'incarnazione delle leggende metropolitane sulle fogne: Individui alti ed allampanati, dalla pelle bianca e molliccia e gli occhi grandi e riflettenti nel buio. Con i loro arti lunghi si muovono silenziosi nelle ombre delle metropolitane abbandonate, dei bacini idrici, dei canali sotterranei e delle fogne. Sono particolamente silenziosi, a parte un lievisimo ringhio gutturale, e spesso sfruttano questa loro capacità per confondere le vittime e lanciarle nel panico. Incredibilmente forti nonostante il fisico esile, raramente le loro vittime hanno una seconda chance una volta colti di sorpresa. Vivono solitamente in piccole famiglie dai due ai cinque individui, ma il numero preciso è difficile da determinare visto che distruggono i corpi dei loro morti e si assomigliano in modo impressionante fra di loro.

Musa

La musa è uno spirito che segue gli artisti, infondendo in loro l'ispirazione ossessiva per creare opere eccezionali. Spesso si incarnano in forma di uomo o donna di eccezionale bellezza, dal fascino misterioso e di poche parole. Raramente hanno un vero rapporto fisico con l'artista, limitandosi ad orbitargli intorno e lasciare che il loro fascino gli sia d'ispirazione per la creazione. L'artista si ritrova in uno stato di produzione febbrile di cui si sarà entusiasta ed in cui produrrà le sue opere migliori. Questo stato febbrile lo corrode lentamente, ed è questa autodistruzione a nutrire la musa, che sarà sempre più possessiva del suo protetto, isolandolo lentamente da tutti i suoi conoscenti sussurrando parole suadenti al suo orecchio. Non è raro che l'artista muoia di sfinimento mentre si trova sotto l'influsso della musa. Coloro abbastanza forti esauriscono la vena creativa prima delle energie, e vengono rapidamente abbandonati una volta svuotati. Solitamente questi artisti abbandonano la carriera dopo aver visto che non sono più in grado di creare meraviglie e non ne capiscono il perchè.

Valkirie

Le muse della guerra, queste combattenti eccezionali, solitamente donne, girano per le strade fomentando la battaglia ed accompagnando i combattenti valorosi caduti su entrambi gli schieramenti al paradiso

dei guerrieri. Deperiscono rapidamente quando sono lontane dalla battaglia. Si accompagnano tipicamente alle bande dei motociclisti o ai gladiatori delle arene private, e partecipano con entusiasmo alla battaglia. Disprezzano profondamente le armi da fuoco e chi ne fa uso, preferendo armi a lama come lunghi coltelli o spade dalla lama larga. Ignorano i colpi di arma da fuoco e fintanto che si trovano in mezzo allo scontro sono praticamente immortali, rigenerando rapidamente qualsiasi danno. Sono costantemenre combattute fra il desiderio di combattere e la necessità di trattenersi dal farlo a piena potenza, in quando gli spiriti dei guerrieri da loro uccisi, pur se ammessi al paradiso dei guerrieri non soddisfa le loro necessità.

Cuculi cangianti

Mutaforma in grado di prendere sembianze e ricordi parziali delle vittime di cui si nutrono. Divorano la pelle, il grasso e gli occhi, lasciando dietro di se dei corpi scarnificati e dalle orbite vuote. Sono esseri asessuati che pensano solo a cibarsi e riprodursi. Per creare progenie si insinuano nelle famiglie delle loro vittime. Incapaci di produrre seme fertile, prendono prima spoglie femminili per rubare quello di un uomo, per poi assumere sembianze maschili ed usare il seme alterato per fecondare una donna con un singolo erede. Alla nascita questi avrà aspetto umano e si farà allevare dalla madre dopo che il cuculo sarà sparito, per poi sviluppare le proprie capacità ed i propri appetiti durante l'adolescenza. Il genere che usano da giovani può essere sia maschile che femminile, mantenendo comunque un aspetto androgino per tutta l'adolescenza.

Proposte di avventure

All'ultima curva

AZIONE E COMBATTIMENTO NELLE BARACCOPOLI
GIOCATORI: 3-5
DURATA: ONESHOT

La banda di motociclisti chiamata "le Volpi Rosse", di cui i personaggi fanno parte, hanno organizzato una gara in un segmento chiuso della Sopraelevata di Milano. Il capo della banda, Luigi Gemma detto "lo sfregio" prende facilmente la testa della corsa. Dopo non più di un minuto dallaver distanziato i giocatori, viene trovato per terra, incosciente, ai piedi di un gruppo di sei o sette appartenenti al gruppo dei "Milano 53", un gruppo dedito allo spaccio di droga per una grande famiglia con cui le Volpi Rosse hanno avuto attriti in precedenza. Hanno ricevuto notizia della gara ed hanno pensato di cogliere l'occasione per liberarsi di alcuni di membri più influenti della gang. Lo scontro si acccende rapidamente.

Allertati da ignoti, arrivano anche gli agenti ASI, entusiasti di potersi liberare di due bande in un colpo solo, magari uccidendoli tutti con la scusa di una guerra fra bande. Cosa faranno i due gruppi contendenti: continueranno lo scontro in un tutti contro tutti sanguinario? si alleeranno per cercare di arginare l'attacco ASI? oppure si daranno alla fuga per essere braccati ed arrestati come conigli?

Ombre sull'Isonzo

SOPRAVVIVENZA E COMBATTIMENTO AL DI FUORI DEL GRANDE MURO DEL NORD
GIOCATORI: DA 3 IN SU
DURATA: LONGSHOT

PREMESSA: I personaggi sono un gruppi di incursori ASI che stanno esplorando la valle dell'Isonzo per vedere se è in condizioni di essere annessa all'impero. Hanno da poco superato il valico del Natisone e stanno iniziando a muovere verso il paese di Kobarid (la vecchia Caporetto). La missione si prolunga e si ritrovano a riposarsi la notte sulla montagna in prossimità delle rive basse dell'Isonzo a valle di Kobarid, ignari che la posizione scelta corrisponde ad una fossa comune rimasta dalla guerra del 1915-1918 rimasta inviolata. Poco dopo aver montato il campo, gli spiriti irati dei soldati si sollevano e prendono possesso di buona parte dei soldati, e per prima cosa attaccano i vecchi compagni che, sorpresi, riescono ad opporre poca resistenza. I giocatori ed un personaggio non giocante riescono a sopravvivere ma cadono dall'argine sulla riva.

L'AVVENTURA: I personaggi si riprendono in piena notte, con il trauma che ha cancellato l'esperienza vissuta. Sono sulla riva rocciosa del fiume, circondati da corpi di compagni morti per loro in modo misterioso, colpiti da armi da fuoco simili alle loro.

Possono risalire l'argine roccioso per tornare al campo base, dove li aspetta una scena di devastazione totale, con buona parte della loro truppa assassinata. Le uniche luci che si intravedono sono quelle della città di Caporetto.

Il personaggio non giocante verràquindi posseduto da uno degli spiriti, che inizierà ad insultare e attaccare i personaggi. Nel corso dell'attacco parlerà come in preda al delirio, facendo capire ai personaggi che l'intenzione degli spiriti è rifarsi sui viventi che popolano la valle in cui loro sono morti in modo tanto atroce.

Dopo aver messo fuori combattimento il posseduto (basterà farlo svenire perché lo spirito se ne vada), sentiranno dei colpi di arma da fuoco ed esplosioni provenire dal fondovalle, da un paesino in lontananza: gli spiriti hanno iniziato la loro opera di pulizia.

Il narratore dovrebbe sottolineare come perdere Kobarid per le mani degli spiriti porterebbe a dichiarare la valle inagibile e quindi all'annullamento della missione. Questo significherebbe che tutto lo sforzo compiuto dai personaggi fino a quel momento e tutti i loro compagni caduti sarebbe per nulla.

Dovranno quindi riuscire a raggiungere Kobarid in tutta fretta e convincere gli abitanti, circa 500 persone che parlano poche parole di Italiano, della minaccia in corso e di come sia necessario difendersi.

L'effettivo attacco sarà dopo il tramonto del giorno dopo, ed i personaggi dovranno riuscire a tener testa a decine di posseduti con armi automatiche ed esplosivo che cerca di abbattere le mura della città e di raderla al suolo con tutti i suoi abitanti.

Una via alternativa sarà la fuga lungo il fiume sôca, cercando di arrivare tramite fiume alle mura, circa duecento chilometri più a sud. In questo caso dovranno riuscire a superare la parti di soldati posseduti che sono andati a distruggere Tolmin, che in mancanza di un'adeguata difesa è ora ridotta ad un mucchio di macerie. Proprio sotto Tolmin sono presenti delle secche lunghe circa due chilometri, che costringeranno i personaggi a guadagnarsi ogni metro contro i propri vecchi compagni.

Il santo dei campi di battaglia

AZIONE, OCCULTO, PIRATERIA

I personaggi saranno i membri di una ciurma di pirati. Questo gruppo di pirati è guidato da Moreno Maria , di origini spagnole e fervente cattolico. Moreno Maria guida i suoi uomini in attacchi spericolati a grandi imbarcazioni, senza paura dello scontro sanguinario pur di guadagnare un lauto bottino. Incredibilmente capace in combattimento, celebra sempre un piccolo funerale per tutte le vittime dello scontro da entrambe le parti. È famoso per il suo disprezzo per coloro che si arrendono senza combattere, e non perdona i membri della propria ciurma che dovessero fuggire allo scontro. Si tratta in realtà di una valkiria che ha preso il controllo della ciurma spodestando il vecchio capitano una decina d'anni prima, sfruttandola per ottenere tutti gli scontri di cui ha bisogno.

Durante un assalto i personaggi vedranno Moreno Maria colpito da un proiettile teoricamente letale, e scrollarsi di dosso il danno come se nulla fosse. Rendendosi conto che il loro capitano non è un semplice essere umano, dovranno decidere cosa fare: fuggire significa venir braccati senza pietà dai loro ex compagni, ammutinarsi richiederebbe convincere la ciurma estremamente fedele al leader, e combatterlo direttamente si rivelerà uno scontro al di là delle loro possibilità.

L'unico modo per distruggere la valkiria è imprigionarla e lasciarla morire d'inedia senza combattere per diversi mesi.

Indice analitico

Abomini, 235, 248
acrobata, 94
adrenalina, 94
aerostati, 20
affinità animale, 94
agguato, 123
alchimisti, 222
alterati, 243
alterazioni estetiche, 164
alveari, 19
amante, 94
ambara, 281
ambidestro, 94
ambrosia nera, 229
amico delle fate, 94
ammaestrare, 69
anima potente, 95
animali alpha, 238
apprendista, 95
ARI, corporazione, 34
Aristoi, 18, 30, 31
arma sicurezza interna, 25
Armamenti Italia, corporazione, 34
armature, 162
armi bianche, 69
armi corpo a corpo, 160
armi da fuoco, 70
armi da tiro, 70
armi non convenzionali, 157
arte della spada, 208
arti marziali, 71
arti marziali magiche, 221
artigianato, 71
ASI, 25
aspetto, 95, 269
atene, protettorato, 23
atlantide, 45
atletica, 71
attacco speciale
  arterie, 144
  doloroso, 143
  nervi, 143
  poderoso, 143
autocontrollo, 71, 268
avatara, 211
azioni multiple, 144

baraccopoli, 20
  galleggianti, 43
bassifondi, 72
black ops, 25
bruco notturno, 289

cacciatori, 220
cacciatori atomici, 50
cacciatori d'organi, 287
camminare il sogno, 212
carica, attacco in, 145
cavalcare, 73
cavalieri della falce, 29
censura, 27
certamen, 208
changeling, 236
chiese, 36
chimere, 191
  simbionti, 192
circhi, 18
città diga, 281
città stato, 22
città stato macedoni, 48
cittadelle dinariche, 47
cives, 18
clessidra spinata, ordine della, 224
Colonna,famiglia, 30, 31

colpo di grazie, 143
combattente aggressivo, 95
combattimenti in tre dimensioni, 276
compagnie private, 29
compagno animale, 95
competitivo, 95
complessi residenziali, 19
computer interno, 166
comunicazione segreta, 96
concentrato, 96
confini dell'impero, 43
conflitti a fuoco, 274
congreghe, 220
consacrazione, 227
console, 22
conti nascosti, 96
copertura, 144
Corinzi, famiglia, 36
corona di spine, 44
corporazioni, 34
corrotti, 243
corvi rasoio, 287
cosmopolita, 96
Creati, 235, 248
creature, 73
creature magiche, 235
crim, 224
criminalità organizzata, 36
crimine, 20
critici, 116
cronache, 13
Cronistoria, 10
cuculi cangianti, 291

danni critici, 116
danza, 73, 268
Degli Esposti, famiglia, 33
determinato, 96
diavoli, 242
difesa solida, 97
diplomazia, 73, 266
disarmare, 144
divinazione, 212
djinn, 242
Dokotori, famiglia, 31
domini, 248
domini dormienti, 249
domini sterili, 250
dominio, 244
dominio di cipro, 49
droghe, 117
duende, 290

edera vampiro, 286
elegante, 97, 269
elysium, 212
empatia, 74, 267
ESCOM, corporazione, 35
esercito, 25
Espagna Comunicazioni, corporazione, 35
esplosivi, 75, 162
espositore, 97
estrazione fulminea, 98

faccia da poker, 97
falchi, 27
fama, 97
famiglia reale, 30
famiglie cadette, 30
fantasmi, 239
fascino, 97, 269
fatati, 236
fazioni indipendentiste, 22
Ferden, corporazione, 35
ferite critiche, 116
filo rosso del destino, 229
finanza, 76
Flagelli, 236
follia, 117
forma magica, 207
  animalismo, 214
  elementalismo, 208
  eros, 213
  forme minori, 213
  guarigione, 214
  infomanzia, 212
  ipnos, 209
  metamorfosi, 208
  necromanzia, 211
  palo mayombe, 214
  voce, 214
fortunato, 97
forza dell'ordine, 98, 270
forze armate, 25
forze locali coloniali, 29
furtività, 76

garottabimbi, 289
Gelmann - Swarz, famiglia, 33
Genus Imperat, 11
gergo di strada, 39
gigante, 98
giornalismo, 77
grande muro alpino, 11, 26
grifoni, 26
Grimmersaum, il drago di terra, 246
guarigione, 208, 211
guarigione rapida, 98
guida auto, 77
guida eliveicoli, 78
guida moto, 79
guidatore provetto, 98
gusto artistico, 98

iaijutsu, 98
immortale, 99
immunità legale, 99, 270
impianti, 79, 164
inamovibile, 99
incassatore, 99
increspature, 250
Incubi, 236
indipendentisti, 22
influenza, 269
influenze, 99
informatica, 79
ingegneria, 80
iniziativa, 123
iniziazioni, 23
insule, 51
intimorire, 80, 268
intuizione, 101
investigare, 80

Jean la rossa, 10
Jiriri, corporazione, 36

kekkaido, 208
kismet, 13

leadership, 80, 268
legge, 81
leggende, 81, 249
leggi della magia, 233
lestezza, 81
libellula, 152
Liberati, famiglia, 33
liberi, 18
licantropi, 240
licenza, 101
lira imperiale, 23
lotta, 82
luna, sorellanza della, 220

maestro d'armi, 101
mafia, 36
magia concettuale, 101
magia corale, 226
magia delicata, 102
magia feticista, 101
magia formale, 102
magia incrementale, 215
magia morta, 250
mago abituale, 102
malattie, 117
Maluk, la piaga strisciante, 247
mano della gloria, 228
mano secondaria, 144
manovra, 82
manto, 244
marina militare, 26
medicina, 83
MEGA, corporazione, 35
megacomplessi, 19
megalopoli, 19
memoria visiva, 102
mente robusta, 83
Mercati Generali Associati, corporazione, 35
mercenari, 29
mezzi pesanti, 83
mirage 24, corporazione, 34
moneta imperiale, 23
montenegro, protettorato, 23
morte, 117, 121
mostri leggendari
  Grimmersaum, il drago di terra, 246
  Maluk, la piaga strisciante, 247
  Nostra Signora della Morte, 237
muro del nord, 45
musa, 290

musica, 84, 268
mutanti, 11

naito, culto di, 222
navigazione, 84
NOAM, 28
nome da latte, 23
nomen omen, 102
nomine, 23
nomine adulescens, 23
nomine adulta, 23
non-morti, 211
Nostra Signora della Morte, 237
nucleo di ordine interno, 27
nucleo mobile di sbarramento, 26
nucleo operativo antimagia, 28

occhio del morto, 227
oggetti magici, 216
omamori, 228
ombre striscianti, 289
onirico, 209, 231
orda africana, 43
ordine della clessidra spinata, 224
ordine di dichiarazione, 124
ordine di shaitan, 47
orientamento animale, 103
orrore, narrazione, 261
Orrori, 236
Ossessioni, 236

pablo codestar, 25
paesi alpini, 50
pallidi, 290
paramilitari, 29
patrono, 103, 270
patto di sangue, 228
percezione della magia, 214
percezione magia, 84
persuasione, 85, 267
piccolo popolo, 236
  domini, 248
pirateria, 26
pirati, 287
  regni, 51
politica, 85
polizia, 25
portata delle armi, 144
possessioni, 239
potenza magica, 203
presenza, 244
prigioni, 18
probatus, 18
Prohibitio artes obscuras, 11
prometeiani, 223
Prometeo, corporazione, 35
pronto al pericolo, 103
protettorati, 23
province, 22
psicopompi, 239
punti personaggio, 53
punti scena, 62, 121

rapidità, 85
realtà aumentata, 166
recitazione, 86, 267
reconquista, 43
regni baleari, 48
regolamenti interni, 19
religione, 36
  domini, 248
resistente ai veleni, 103
resistenza, 86
resistenza alla magia, 87
rianimati, 288
ricchezza, 103, 269
rifugio, 103
risoluzione delle azioni, 124
rituali, 226
rosa nera, 211

Sabanci - Donati, famiglia, 34
Salvati - Basile, famiglia, 34
sangue di mare, 104
scienze, 87
seconda identità, 104
secondo medioevo, 10
seduzione, 87, 267
sensi animali, 104
set, seguaci di, 221
sguardo intenso, 104
shaitan, ordine di, 47
shinigami, 239
sicurezza, 88
sigillo magico, 226

società imperiale, 17
sommelier, 104
sonno ridotto, 104
sopravvivenza, 88
sorellanza della luna, 220
sorpresa, 123
sorveglianza, 89
sotterranei, 45
spericolato, 104
spietato, 105
spionaggio, 89
spiriti, 211, 239
spiriti silvani, 238
spirito dell'eroe, 105
spirito saldo, 105
status, 105
stomaco di ferro, 105
stuntman, 106
svenimento, 117

taglia, 142
talento, 106
talismani omamori, 228
tattica, 90
telecinesi, 208
temprato dal clima, 106
teocrazia cretese, 47
teppista, 287
terre libere, 47
terre perdute, 52
terrorismo, 26
terzo occhio, 227
tesoro, 106
tiratore scelto, 106
tiri con scommessa, 65
titoli, 23
torri, 20
tossicologia, 90
tossine, 117
tradizioni magiche, 91
tradizioni straniere, 106
traghettatori, 223
troll, 285

umanistica, 91
unità di crisi, 25

valchirie, 290
Valis, corporazione, 35
valuta imperiale, 23
vampiri, 241
vantaggi, 60
variante, 287
vassalli, 240
veleni, 117
velo di Maya, 27, 201, 202
veloce, 106
velocità di un'azione, 123
vera fede, 107
verme dei lampi, 289
vescovati, 36
via magica, 107, 202
  via della fame, 203
  via della fede, 203
  via della forza, 202
Vis, 218
visione notturna, 107
viso comune, 107
viverna
  adulta, 286

zibaldone, 107
zone morte, 250

Momo Fujimura, chitarrista dei “Tigri e Leoni”, e Salomón Barajas, cantante dei “Zar notturni”, hanno abbandondato i loro gruppi ieri per formare un duo. Il nome del nuovo gruppo è ancora in discussione, ma sembra che la scelta sia legata ad una relazione sentimentale fra i due.

Stanotte la casa di Anna Halonen, star del reality show di ballo “passi estremi”, ha preso fuoco mentre Anna era impegnata sul set di una telenovela di prossima uscita, “Rive tempestose”. Testimoni affermano di aver visto un uomo girare intorno alla casa nei giorni precedenti, gridando il suo amore per la starlette in modo ossessivo. Gli inquirenti sospettano che quest’uomo sia il responsabile dell’incendio.

Il nuovo album del gruppo rock “ApocalisSavona” è stato annunciato oggi. L’opera sarà intitolata “Opera Totale”, un nome che suona pomposo anche per gli standard della band, famosa per altri album e canzoni con nomi sopra le righe. Il leader del gruppo, il batterista Luca Lew, ha dichiarato che questo album sarebbe “l’ultimo disco rock che verrà mai inciso” e che la band potrebbe sciogliersi dopo la sua uscita. Diciamo che siamo scettici a proposito.

La nuova fiction francese “reveries de miserables”, annunciata due mesi fa, ha finalmente rilasciato informazioni a proposito del cast. Sono stato contento di scoprire che il protagonista sarà Augusto Ricci, il mio attore preferito. Per chi non lo conoscesse, è diventato famoso come coprotagonista di “L’inseguimento” insieme a Claudia Rodrigues. L’alchimia fra i due era straordinaria, e rivederli insieme sarebbe eccezionale!

Appena fuori del versante asiatico di Istanbul è stato ritrovato il mese scorso un tempio risalente ad epoca preistorica. Secondo gli archeologi che l’hanno scoperto sarebbe un tempio dedicato al dio Pazuzu (chiunque esso sia). Ovviamente la zona è interdetta, ed ovviamente un gruppo di curiosi ha già superato le barricate durante la notte per poi svanire senza lasciare altra traccia che un biglietto con sopra scritto “Arcadia”. Che si tratti di una vera e propria sparizione collegata all’antico tempio oppure ad una bravata è fatto di indagine da parte degli agenti NOAM. Da parte mia, per una volta spero che sia apparso un mostro babilonese e abbia fatto uno spuntino di mezzanotte...

Interropiamo le notizie per darvi una notizia bomba! Secondo fonti non confermate nel sud della provincia del marocco, nel porto della vecchia città abbandonata di Safi, sarebbe sbarcata una nave transatlantica senza fregi, proveniente dall’oceano aperto. La zona è nel pieno del fronte di espansione militarizzato, per cui totalmente inaccessibile ai civili, però alcuni militari (che vogliono rimanere incogniti) affermano di aver sentito parlare una lingua simile al vecchio inglese. Non sono ancora trapelate altre informazioni, ma vi terremo aggiornati su qualsiasi sviluppo!