



Gioco di Ruolo di Fantascienza

Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Italy

You are free:

- to copy, distribute, display, and perform the work

Under the following conditions:



Attribution. You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor.



Noncommercial. You may not use this work for commercial purposes.



No Derivative Works. You may not alter, transform, or build upon this work.

- For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work.
- Any of these conditions can be waived if you get permission from the copyright holder.

Your fair use and other rights are in no way affected by the above.
This is a human-readable summary of the [Legal Code \(the full license\)](#).

[Disclaimer](#) 

"Ho chiamato questo principio, grazie al quale ogni lieve variazione, se utile, viene conservata, con il termine di Selezione naturale". – Charles Darwin

Dimenticate tutto questo, nel 22° secolo la selezione naturale è un ricordo e l'evoluzione una questione di istanti.

Benvenuti in **Enuma** un mondo di alta tecnologia e di orrore, in cui per sopravvivere è necessario possedere una buona dose di sangue freddo oltre che notevoli capacità di "adattamento".

Disclaimer

In "Enuma" si possono trovare riferimenti ad idee politiche, scientifiche estremiste e a teorie cospirative di vario genere. Per quanto riguarda il sottoscritto vorrei ricordare che ogni nozione storica, scientifica ecc. qui contenuta è soltanto frutto di fantasia con lo scopo di creare un ambiente adatto al gioco di ruolo, in nessun modo si vuole dare supporto a teorie riguardanti UFO, Anunnaki e robbaccia varia.

Inoltre ricordate che questo è solo un gioco, la violenza è fittizia, immaginaria. Se ritenete che questo libro leda la vostra sensibilità siete pregati di non leggerlo. Se siete persone che fanno fatica a distinguere la realtà dalla fantasia dovrete evitare di leggere questo libro... a dire il vero dovrete evitare di vedere la TV, leggere giornali, ascoltare la radio e in generale uscire di casa.

Introduzione

Glossario

Per iniziare a giocare e meglio comprendere le basi che sono da fondamenta al mondo nel 22° secolo, le differenze dal nostro mondo sono molteplici e non si fermano alla tecnologia o alla cultura. Se avrete la pazienza di leggere queste poche righe potrete ottenere un'infarinatura di nozioni base, prima di immergervi nel disegno globale.

A.N.Ge.L.s.: acronimo che sta per Atlantidean Namtil Generated Legionnaires. Sono gli agenti scelti della UN.R.E.A.L., combattono facendo uso di tecnologie Atlantidee e di armi avanzate per i loro scopi. Molti di loro subiscono trattamenti di Namtil per donare loro la capacità di adattarsi ad ogni situazione modificando la propria struttura corporea.

Antica Civiltà: la civiltà umana precedente al primo diluvio, le conoscenze della storia umana prima della fondazione del Nucleo sono ben note, ma molte fonti sono andate perdute.

Anunnaki: Razza di creature aliene che collaborarono con la razza umana millenni fa. Vivevano sul pianeta Nibiru che fu distrutto e ora è l'attuale fascia di asteroidi. Furono i fondatori della civiltà di Cydonia su Marte e di alcune colonie sulla Terra abbandonate dopo il Primo Diluvio.

Artefatti: cimeli Anunnaki e Atlantidei dal grande potenziale, normalmente sono di difficile reperibilità e il loro utilizzo è limitato agli agenti della UN.r.e.a.l.. Nessuno è in grado di replicare in massa questa tecnologia, per cui anche gli artefatti prodotti al giorno d'oggi sono pezzi unici estremamente rari.

Atlantide: Con la collaborazione degli Anunnaki di Nibiru, gli umani accumularono abbastanza conoscenze da fondare una grande nazione. La città fu abbandonata a causa di una guerra immensa e la civiltà umana venne cancellata.

C.A.F.: Core Armed Forces, sono le forze armate del Nucleo. Le varie branche dell'esercito sono numerose. L'aviazione CAAF (Core Armed Air Forces), la marina Core Navy, la branca spaziale Core Spacy.

Cydonia: da questo luogo giunsero le forze Anunnaki che contribuirono alla distruzione dell'antica civiltà. Questa città sotterranea e pesantemente fortificata è nascosta nell'antica isola (un tempo pianura) di Cydonia su Marte

GeneTemplate: macchinari nanotecnologici responsabili della produzione degli enzimi Namtil utilizzati dagli Angeli per modificare la propria struttura. Ogni GeneTemplate viene inserito nella Ghiandola di Parsu e contiene il codice per una mutazione.

Ghiandole di Parsu: sono le ghiandole che vengono impiantate negli Angeli e che consentono loro di utilizzare i GeneTemplate per modificare la propria struttura.

Namtil: (dall'assiro Energia Vitale) concetto figlio di un miscuglio tra genetica e mistica, è l'essenza che sostiene e dà forma alla realtà fisica dei corpi viventi, manipolando il codice Namtil è possibile modificare le basi e le forme degli esseri viventi. Questo genere di manipolazione venne usato in passato e fu una delle cause della caduta della vecchia civiltà umana. Tramite la conoscenza della Namtil una persona è in grado non solo di attuare modifiche genetiche a livello scientifico e terapeutico, ma anche di modificare la propria struttura corporea.

Nove Città: sono le nove grandi città sorte sulle rovine dell'Antica Civiltà. Cinque si trovano sulla Terra (tre in superficie e due sotto), una sulla Luna e le restanti tre su Marte. Queste città includono la maggior parte della popolazione del Nucleo.

Nucleo: è il nome con cui è conosciuta l'attuale nazione umana, comprende territori emersi sulla Terra, le due grandi città sottomarine di Nuova Atlantide e Shardan, la città di Selenia sulla Luna e le tre città metropoli di Marte. Altre piccole nazioni sopravvivono sulla Terra e un'altra potenza contende al Nucleo il dominio di Marte.

Primo Diluvio: la prima grande catastrofe subita dall'umanità. A causa della guerra con gli Anunnaki Cydoniani, i ghiacci polari si sciolsero e le acque oceaniche sommersero tutto provocando la distruzione di Atlantide.

Secondo Diluvio: periodo storico che viene fatto coincidere con la seconda metà del 21° secolo. Durante il Diluvio la civiltà venne

portata in ginocchio dalle condizioni climatiche terrestri e una pesante crisi economica. Dopo il Diluvio le nazioni umane com'erano esistite fino ad allora erano scomparse per lasciare il posto al caos totale.

UN.R.E.A.L.: Acronimo che sta per United Nations Research and Employment of Atlantidean Lore. Poco prima del Diluvio era solo una branca delle Nazioni Unite; con la fine dell'Antica Civiltà la UN.R.E.A.L. sfruttò la sua padronanza di quelle tecnologie che doveva studiare per prendere il potere e fondare il Nucleo.

Com9 si Gioca ad un GDR?

Una delle sezioni di Gdr (Gioco di Ruolo) che in genere saltavo in toto è proprio questa, quella che spiega come si gioca ad un Gdr. “A che serve?” mi sono sempre chiesto, in fondo posso capire questa sezione in un Gdr per “principianti” come il vecchio D&D, ma in Rolemaster, che darebbe seri problemi ad Einstein, a che serve? Beh mi sono dato una risposta, leggendo di certa gente che scrive articoli sui Gdr e affini. Se volete saperlo uscivano fuori delle cose tipo “Magic è un Gdr” oppure “I Giocatori di Ruolo sono dei malati mentali che se ne vanno in giro travestiti da vampiri la notte (?)” vada per la seconda ;-), ma Magic NON è un Gioco di Ruolo.

Ora per meglio comprendere come si gioca ad un Gioco di ruolo è bene prendere due esempi: la recitazione a “braccio” e i giochi dei bambini tipo “guardie e ladri”. Un Gdr è una via di mezzo, in un gioco di questo genere i giocatori si trovano a dover indossare i panni di personaggi immersi in situazioni certamente diverse dalla nostra vita quotidiana. Alle volte saremo un nobile paladino alla ricerca del Graal, alle volte saremo una sensuale Vampira impegnata nelle oscure trame degli Anziani, dipende da come noi vogliamo che sia il nostro personaggio e dal contesto in cui si gioca (detto comunemente Ambientazione).

Le regole aiutano a risolvere i conflitti e le azioni la cui riuscita non è del tutto certa, spesso tramite l'utilizzo di generatori casuali, in Enuma si usano dei dadi allo scopo, altri giochi usano carte o eliminano del tutto l'elemento aleatorio.

I giocatori

Ogni giocatore come detto prima prende il ruolo di un personaggio. Il personaggio viene creato con l'ausilio di un regolamento, che ci aiuta a determinare i punti di forza e quelli deboli del personaggio attraverso dei valori

numerici: quelli che vanno quantificati come la forza fisica, la velocità, l'intelligenza e così via. In questo gioco più alto è un valore e più abile sarà il personaggio in una data caratteristica. Infine, la parte più importante, quella che da la scintilla di vita al personaggio, il Background. Per Background si intende la sua storia: chi è, cosa ha fatto nella vita, cosa sa fare, perché se ne sta andando all'avventura, i suoi hobby, i suoi interessi ecc. Anche se il Background non è determinato dalle regole è molto importante per rendere il personaggio reale, vivo e, soprattutto in questo gioco, per stabilire quali sono le sue abilità iniziali; vedremo in seguito come.

Come giocatori voi controllate le azioni del vostro personaggio. Vi ritroverete immersi in un mondo di avventure nelle quali sarete voi a prendere tutte le decisioni e a risolvere i dilemmi che affronterete mano a mano; interagirte con altri personaggi giocanti (i vostri compagni d'avventura) e con altri personaggi non giocanti (nemici, alleati e persone che incontrerete durante il vostro cammino). Sarete in tutto e per tutto come i protagonisti di un libro o di un film, con la differenza che non sarete solo spettatori passivi, ma partecipanti attivi.

Master

Il master è un giocatore un po' particolare, non “controlla” nessun personaggio in senso stretto, ma il suo contributo è fondamentale, senza di lui non esisterebbe il mondo di gioco. Si occupa di creare la storia, di inventare le situazioni in cui si verranno a trovare i Personaggi Giocanti (PG), di gestire il mondo e gli altri personaggi che lo popolano (PNG ovvero Personaggi Non Giocanti). I PNG sono esattamente quello che sono i personaggi di contorno di un film, raramente hanno un ruolo centrale nella storia a meno che non siano gli antagonisti principali o importanti personalità del mondo di gioco.

Altro compito del master è quello di proiettare la sua fantasia descrivendo con buon dettaglio il mondo nel quale i personaggi vivono,

descrivere tutto quello che succede e soprattutto inventare la trama dell'avventura.

Considerate che la trama deve essere flessibile, bisogna permettere che le azioni dei giocatori abbiano un impatto effettivo sulla storia. Una trama che scorre su binari prefissati può dare ai giocatori la sensazione che i personaggi abbiano perso ogni capacità decisionale e la possibilità di cambiare il proprio destino.

Il Master non deve essere considerato un "nemico" dei giocatori,. E' lui che insieme ai giocatori crea la storia, propone le situazioni e guida i personaggi. Quello del master è un ruolo difficile, ma non per questo meno divertente, come Master avrete la possibilità di espandere la vostra fantasia in ogni direzione, plasmare il mondo e farlo girare come voi meglio credete.

Un buon master dovrebbe avere una buona creatività, capacità di giudizio e soprattutto una discreta dose di improvvisazione. Non spaventatevi, sono cose che si ottengono con un po' di pratica.

Interpretazioni

L'Interpretazione è un carattere fondamentale del gioco, il gdr non è soltanto un semplice gioco da tavolo in cui si muovono delle pedine per arrivare alla fine del tabellone e dichiarare un vincitore; si potrebbe dire che in un gioco di ruolo non vince nessuno e al contempo vincono tutti.

Quando partecipate a un gdr ricordate che lo scopo fondamentale è quello di divertirvi e di raccontare una storia in cui i vostri personaggi siano protagonisti, immersi in un mondo di fantasia nel quale siete voi a decidere cosa fare.

Tenete bene a mente che i vostri personaggi non sono soltanto un'accozzaglia di numeri e statistiche, ma rappresentano delle persone e come tali hanno dei loro tratti che li distinguono dagli altri, nel caso specifico una personalità. Magari il vostro personaggio è

una persona altruista, ma a causa di una vita di stenti sarà estremamente parsimonioso e ora come ora qualcuno potrebbe dire che è avaro. Basta semplicemente questo inizio per cominciare a creare una persona divertente da interpretare.

Anche quando compiete delle azioni non limitatevi a dire "il mio personaggio dice" o "lo attacco", ma provate a rendere più interessante l'azione che state svolgendo parlando come voi stessi foste il vostro personaggio. "Avanzo sudando lungo il corridoio, i miei occhi si guardano attorno nervosamente quando mi avvicino all'uomo incappucciato, lo guardo e attendo la sua reazione..." oppure "Sguaino la spada con rapidità e mi metto a correre verso l'orchetto urlando prima di sferrare il colpo" sono certamente delle descrizioni più efficaci di quelle che abbiamo fatto poc'anzi.

L'interpretazione è un ottimo modo per rendere ancora più coinvolgenti le vostre partite, come dice il nome stesso si tratta di un gioco di Ruolo, ovvero un'attività ludica in cui si svolge un Ruolo, in questo caso il vostro personaggio.

Il mondo di Innuma

L'età d'oro degli Anunnaki - Ignota, probabilmente tra 300mila e 20mila anni fa

La civiltà Anunnaki è antichissima, probabilmente la prima civiltà a essere mai nata nel sistema solare. Ironia della sorte la sua evoluzione non ebbe luogo sulla Terra, ma su un pianeta oggi scomparso e che gli scienziati chiamano Nibiru, rifacendosi ad alcuni aspetti della mitologia Babilonese quali il trono del dio Marduk. La locazione del pianeta è stata trovata nella cosiddetta "fascia degli Asteroidi" tra Marte e Giove.

Questo popolo, di cui si conosce veramente molto poco, fondò grandi città e nazioni sul suo pianeta madre per poi raggiungere altri mondi nel sistema. E' risaputo che eressero strutture su un pianeta Marte molto diverso da come noi lo conosciamo e che giunsero sulla Terra dove trovarono un'umanità che aveva appena iniziato a camminare in posizione eretta.

La forza degli Anunnaki risiedeva nella intima conoscenza della scienza che gli uomini del 22° secolo chiameranno Namtil; ovvero la scienza che consente di plasmare il corpo di ogni essere vivente sul momento, e tramite la quale avevano ottenuto doti straordinarie quali un'estrema longevità e doti fisiche senza pari.

E' sbagliato dire che furono gli Anunnaki a creare l'uomo, quanto è più probabile che accelerarono la sua evoluzione per renderlo una creatura maggiormente simile a loro.

Il rapporto tra gli Anunnaki e l'umanità fu illuminato, almeno per i primi secoli: creature dotate di una grande longevità si limitarono ad osservare i progressi della razza umana, aiutandola se necessario mentre sviluppava i primi semi di civiltà.

E' ironico pensare come la distanza che mantennero diede vita a una miriade di culti: gli umani avevano scoperto la religione,

venerando i propri benefattori come divinità. Analizzare i culti uno ad uno è impresa titanica, sebbene con le conoscenze odierne basti poco per comprendere come dietro a una figura mitologica o divina ben nota si nasconda probabilmente una personalità aliena rilevante.

Dopo molti millenni di osservazione e intervento indiretto, gli alieni decisero di donare a quelli che ritenevano ormai dei figli il proprio sapere, ritenendo giunto il momento giusto. Dagli Anunnaki gli umani appresero le leggi, le tecniche Namtil e la loro scienza. L'intervento diretto non durò che pochi decenni, durante i quali gli umani appresero ben al di là delle aspettative più rosee degli Anunnaki arrivando anche ad innovare in alcuni campi.

La naturale creatività della nostra razza, unita alla sua breve esistenza diede origine a un popolo vitale e adattabile che in un tempo relativamente limitato eresse un vero e proprio impero su tutto il pianeta. Questa civiltà è passata alla storia con molti nomi tra cui Atlantide, Shardana, Mu e un'infinità di altri che per amore di brevità non elencherò.

Gli Anunnaki non lo sapevano, ma Atlantide sarebbe stata la causa della loro rovina; come del resto a noi oggi è ignoto il grande disegno degli Anunnaki per la razza umana.

- Dal corso di Ante-Storia del prof. Montoya. 2101 Università di Nuova Atlantide.

Prime avvisaglie della fine – Circa 20mila anni fa

Nel frattempo su Nibiru la situazione non era delle più rosee, le differenze tra i popoli del pianeta natio e quelle di Cydonia si andavano ad inasprire sempre di più. Gli ostacoli tra coloni e dominatori si erano fatti ormai insormontabili a causa di alcune divergenze di carattere politico riguardanti il destino dell'Umanità.

Gli abitanti di Cydonia avevano già da tempo gravi problemi su Marte, le condizioni di vita

andavano peggiorando di giorno in giorno, si resero conto che per motivi sconosciuti il loro mondo stava morendo. Presto sarebbero morti con lui se non avessero fatto qualcosa al più presto. Tornare su Nibiru era impossibile, dato il sovrappopolamento del pianeta, così i capi di Cydonia pensarono a un'altra soluzione.

I cydoniani cercarono l'assistenza dei Nibiruani, chiedendo di poter trasferire la propria popolazione sul pianeta Terra, ove le condizioni erano certamente migliori. Dagli Anunnaki di Nibiru giunse solamente una risposta di diniego; giustificando la propria decisione in virtù del fatto che l'arrivo dei Cydoniani sulla Terra avrebbe certamente distrutto ciò che gli umani avevano costruito.

Proposero soluzioni alternative, ma nessuna di queste soddisfaceva le esigenze dei coloni marziani.

- *Dal corso di Ante-Storia del prof. Montoya. 2101 Università di Nuova Atlantide.*

Il Dominio di Atlantide da 25mila a 15mila anni fa

Mentre nello spazio si accendeva uno scontro verbale ferocissimo, che sarebbe presto sfociato in conflitto aperto, sul nostro pianeta Atlantide prosperava. Gli umani costruirono le prime grandi città e raggiunsero uno sviluppo tecnologico che forse non abbiamo neppure ai giorni nostri.

Alcuni testi antichi asseriscono che gli umani avessero addirittura raggiunto, se non superato, gli Anunnaki in più di un campo dello scibile; giungendo persino a comprendere la scienza dietro la Namtil. La comprensione e l'ingegno degli umani dell'epoca consentì agli abitanti di Atlantide di espandere la propria influenza ben oltre il proprio pianeta, si dice che gli uomini giunsero a costruire colonie e basi sulla Luna.

Nonostante tutto anche oggi si sa poco di Atlantide se non il fatto che fosse una civiltà pacifica e estremamente evoluta, nella quale

Umani e Nibiruani vivevano in pace, fu proprio questa sua natura pacifica a decretarne il crollo 15mila anni fa.

- *Dal corso di Ante-Storia del prof. Montoya. 2101 Università di Nuova Atlantide.*

Il Primo Diluvio 15mila anni fa

Lo scontro tra i Cydoniani e i Nibiruani giunse a un punto morto, ormai era chiaro che Marte era sul punto di morire e i cydoniani giocarono la loro ultima carta, lanciando una massiccia offensiva verso la Terra. Migliaia di navi da guerra e milioni di soldati Anunnaki partirono alla volta del pianeta Azzurro con l'intenzione di invaderlo. Gli abitanti di Nibiru assistettero silenziosi. Ora vi leggerò un passo tratto da un libro Atlantideo sopravvissuto che narra proprio di quegli ultimi giorni.

“Il cielo era oscurato dalle navi Anunnaki, tanto che il sole era eclissato in certi momenti della giornata. Chiedemmo spiegazioni agli Anunnaki rimasti al nostro fianco, ma non ottenemmo risposta. Pensammo che avremmo combattuto assieme e invece il quarto giorno di assedio seppi che erano scomparsi, fuggiti sulla Stella di Metallo (il nome atlantideo di Venere NdT.) portando con se alcune migliaia di umani. Il loro tradimento era palese dovevamo difenderci.”

Rimasti soli gli atlantidei seppero che la guerra era alle porte.

La flotta cydoniana distrusse prima la colonia Atlantidea sulla Luna e, una volta ottenuto il dominio sull'orbita, avrebbe effettuato lo sbarco sulla Terra. Le difese tentarono in tutti i modi di fermare il nemico, ma invano: i bombardamenti orbitali distrussero quasi tutto, intere città furono rase al suolo; i sopravvissuti ebbero poco da rallegrarsi perché, l'Arma del diluvio, Gis-a-ma-ru il cosiddetto strumento dell'apocalisse lanciato dai Cydoniani scatenò onde di grandezza tale da spazzare via quasi tutto quello che era rimasto.

Ma gli umani non erano rimasti a guardare: non conoscendo la divisione presente tra Nibiru e Cydonia, pensarono di vendicarsi. Armi di grande potenza, sviluppate usando tecnologie Anunnaki erano state lanciate verso Nibiru con un unico scopo in mente, vendicare la morte di Atlantide. Quando i Nibiru si accorsero della minaccia era ormai troppo tardi, la loro civiltà fu cancellata nel giro di pochi istanti. Del pianeta non rimase che un titanico ammasso di detriti che passerà poi alla storia come Cintura degli Asteroidi.

I Cydoniani avevano vinto, ma si trattava solo di una vittoria di Pirro. Marte era ormai un pianeta morto, Cydonia stava esalando l'ultimo respiro; Nibiru era ridotto a un cumulo di polvere cosmica e la Terra, per il dominio della quale era stato versato tanto sangue, era totalmente sommersa dalle acque.

Ai vincitori restava solo una cosa da fare, tornarono su Marte con le loro navi e posero i sopravvissuti in animazione sospesa, nell'attesa di essere risvegliati all'alba di un'era migliore...

- Dal corso di Ante-Storia del prof. Montoya. 2101 Università di Nuova Atlantide.

La storia umana da 10mila anni fa al 2029d.C

Sulla Terra non tutto era perduto, seppure privi di civiltà e con estrema lentezza i nostri antenati seppero risollevarsi. Dovettero ricominciare dalle armi in selce, costruire nuovi imperi, nuove religioni e riscoprire le scienze.

Cosa? Sì... Presumibilmente le colonie su Venere perirono per mancanza di rifornimenti. Del resto in un ambiente così ostile è difficile che qualcosa possa sopravvivere a lungo. Alcuni miei colleghi asseriscono che i casi di UFO siano la testimonianza che qualcosa è sopravvissuto... onestamente non ritengo sia possibile, seppure sia vero che all'alba del 2101 nessuno abbia mai pensato di mandare una sonda verso Venere.

Questo però non è il corso di Storia Canonica, né di Storia Contemporanea quindi se volete saperne di più il prof. Freeman sarà più che felice di ospitarvi. Vi basti sapere che in un modo o nell'altro siamo riusciti a non auto-distruggerci con le bombe atomiche, e per una razza nota per la sua propensione alla guerra e al fratricidio è un bel risultato.

- Dal corso di Ante-Storia del prof. Montoya. 2101 Università di Nuova Atlantide.

La Fondazione - dal 2030d.C (o 30 pre Diluvio) fino al 1 postDiluvio

Nella prima metà del 21 secolo l'umanità fu costretta a cercare nuove forme di energia per sostenere la sua civiltà. L'inquinamento, le guerre, l'esaurimento delle scorte di combustibile fossile e il disprezzo che l'uomo aveva sempre mostrato verso la natura avevano portato il pianeta sull'orlo della distruzione.

La scienza spaziale terrestre, in quel momento era ancora abbastanza arretrata e l'unico progetto allora proponibile per cercare una nuova speranza era il piccolo satellite della Terra, la Luna. Per una manciata di anni il progetto funzionò, ma non fu sufficiente, la mancanza di risorse e di spazio costrinsero gli uomini a cercare una soluzione alternativa. Del resto solo una manciata di milioni di persone viveva sul satellite terrestre e ancora di meno vivevano sulle colonie orbitali attorno ai punti Lagrange.

Alcune nazioni tra le più ricche investirono fondi ingenti nella costruzione di grandi colonie sottomarine, il progetto parve funzionare, tanto più che con l'innalzarsi del livello delle acque questa sembrò l'unica soluzione possibile.

Nel frattempo sulla superficie la situazione si faceva incandescente, nel 2039 gli Stati Uniti lanciarono il primo progetto di esplorazione di Marte, reclamandone tutta la superficie e attirando contro di se le ire della Cina che aveva altri progetti per il pianeta rosso.

La spedizione fu un successo dal punto di vista ingegneristico, ma nessuno dei dieci partecipanti fece mai ritorno a casa, per motivi a tutt'oggi ignoti.

L'Unione Europea invece preferì tenersi lontana dalla disputa e, assieme al Brasile, al Giappone e all'Australia diede vita a un'alleanza nota come Unione delle Nazioni Sommerse, che si occupò di costruire quante più città sommerse possibili.

Con gli oceani saldamente in mano all'Unione e lo spazio fortemente conteso, non dovette trascorrere molto tempo prima che la tensione tra USA e Cina sfociasse in conflitto aperto. Le due superpotenze arrivarono allo scontro: una guerra che avrebbe decretato la sopravvivenza di una sola delle parti in causa.

Per circa sei anni le truppe americane e quelle cinesi si diedero battaglia sui rispettivi territori e nelle profondità siderali, ma anche questa guerra non vide vincitori. Il livello delle acque stava salendo rapidamente...

- *Dal corso di Storia Contemporanea della Prof.ssa Atakashi 2100 Università di Nuova Atlantide.*

UN.R.E.A.L. - 2055

Fu proprio durante lo svolgersi della Guerra Sino-Americana che alcuni studiosi dell'Unione rinvennero delle rovine subacquee al largo delle Azzorre, nell'Oceano Atlantico. Lo scalpore provocato dalla notizia fu immenso, il mito di Atlantide, sopravvissuto a millenni di storia, tornava a nuova vita.

La cosa che più colpì gli scienziati dell'epoca fu il fatto che dalle rovine, per larga parte sotterranee e protette dagli oceani, gli esploratori portarono alla superficie centinaia di testi e artefatti in perfette condizioni. Apparve subito chiaro che ci si trovava di fronte a una scoperta senza precedenti nella storia umana.

Le prime ricerche su quegli artefatti non rivelarono nulla di utile e per qualche tempo si pensò che gli "Atlantidei", come ora venivano chiamati i nostri misteriosi antenati, si fossero rivelati "un grosso buco nell'acqua."

Non era per tutti così, grazie all'impegno del dottor Werner Duchamps e della dottoressa Anita Piriuzzi, le Nazioni Unite si impegnarono a svolgere ricerche sugli artefatti, di proseguire l'esplorazione nei mari e di divulgare ogni eventuale scoperta, in cambio di fondi.

Nel 15 Novembre del 2055 nacquero gli uffici della UN.R.E.A.L.: United Nations Research and Employment of the Atlantidean Lore (ufficio delle Nazioni Unite per la Ricerca e lo Impiego della Conoscenza Atlantidea).

- *Dal corso di Storia Contemporanea della Prof.ssa Atakashi 2100 Università di Nuova Atlantide.*

Il Secondo Diluvio – dal 2060 al 2070

Il 2060 verrà ricordato come l'anno del Secondo Diluvio, proprio mentre il conflitto tra Americani e Cinesi raggiungeva il suo punto più alto, l'innalzamento delle acque raggiunse proporzioni spaventose, il clima divenne sempre più rigido e le popolazioni di tutto il mondo che non erano fuggite nello spazio o sotto i mari iniziarono una rapida migrazione verso le terre dell'equatore.

Gli umani avevano scatenato la propria Arma del diluvio, la loro stessa follia.

Nel giro di pochi mesi la guerra divampò praticamente ovunque ci fossero terre emerse e non ancora strette nella morsa del gelo: orde di disperati emigranti vennero accolti a colpi di fucile dai paesi verso i quali tentavano di fuggire, le nazioni sopravvissute lanciarono a loro volta un'ultima drammatica offensiva per permettere alla propria gente di trovare una nuova casa. La popolazione calò in 3 anni di circa 2 miliardi di individui, una tragedia senza pari nella storia umana.

Paradossalmente le colonie extramondo e quelle sottomarine rimasero immuni alla follia generalizzata che aveva investito il pianeta, mentre sulla terraferma solo alcune sacche nell'Europa mediterranea, il Giappone e l'Australia riuscirono in qualche modo a mantenere una parvenza di civiltà. Proprio in questi luoghi cominciarono progetti per una nuova speranza: la costruzione di Edo e le dighe-anfiteatro di Roma.

Nella confusione di quegli anni pochi fecero caso alle scoperte che la UN.R.E.A.L. faceva ogni giorno nei suoi laboratori sottomarini e ancora meno si chiesero il perché della sopravvivenza di questa organizzazione dopo lo scioglimento delle Nazioni Unite.

- *Dal corso di Storia Contemporanea della Prof.ssa Atakashi 2100 Università di Nuova Atlantide.*

Il Nucleo – dal 2070 al 2076

Alla fine del conflitto solamente tre miliardi e cinquecento milioni di umani erano riusciti a sopravvivere nel sistema solare; decimati dalla guerra, dalla carestia e dalle epidemie a malapena un miliardo e mezzo di individui vivevano sulla superficie del nostro pianeta madre.

La guerra aveva lasciato dietro di sé la peggiore ecatombe mai registrata prima d'ora, inoltre non esisteva quasi più alcuna forma di governo: Stati Uniti e Cina erano state distrutte nel conflitto, l'Unione Europea resisteva soltanto nelle vesti dell'Unione delle Nazioni Sommerse.

A peggiorare la situazione era giunto l'irrigidirsi delle condizioni climatiche mondiali e la drastica diminuzione del numero di terre emerse, passata da una percentuale del 29,2% a una dell'11,8%, composte principalmente da montagne coperte da nevi perenni.

La UN.R.E.A.L. vide in questo momento l'occasione propizia per rivelarsi al mondo come nuova speranza. Strinse patti con

l'Unione delle Nazioni Sommerse per garantirsi appoggio pieno sotto i mari, spedì i suoi agenti per pacificare le regioni emerse rimaste indipendenti e inviò messaggi di collaborazione alle colonie spaziali.

Prive di rifornimenti e di supporto dal pianeta madre le colonie stellari, furono praticamente costrette a capitolare. I rifornimenti della UN.R.E.A.L. partirono esattamente il giorno dopo la firma del trattato e salvarono da morte certa le colonie.

Era nato il Nucleo... la più grande nazione della razza umana.

- *Dal corso di Storia Contemporanea della Prof.ssa Atakashi 2100 Università di Nuova Atlantide.*

Gli Angeli - dal 2076 al 2082

Le ricerche della UN.R.E.A.L. permisero all'umanità di scoprire non solo una miriade di informazioni riguardanti la storia dell'umanità e degli Anunnaki, ma anche di recuperare scienze perdute portando avanti quelle già note. Furono proprio queste ricerche a far fare un passo da gigante alla genetica e a trasformarla in quello che conosciamo come Namtil.

Tramite la manipolazione totale dei geni di una persona questa disciplina scientifica permette non solo di effettuare cure miracolose, ma anche – e soprattutto aggiungerei – di modificare radicalmente le funzioni e le forme di un corpo umano compiendo un ciclo evolutivo che richiederebbe milioni di anni in pochi secondi. Certamente le nostre conoscenze in questo campo sono rudimentali se comparate a quelle degli Atlantidei e degli Anunnaki, ma stiamo lavorando per cercare di rendere queste scienze sempre più perfette.

Gli Angeli? Noi li chiamiamo così anche se è più corretto chiamarli A.N.G.E.L.s, acronimo che sta per Atlantidean Namtil Enhanced Legionnaires (Legionari Atlantidei Migliorati

tramite Namtil). Sono il braccio armato del Nucleo, sotto l'egida della UN.R.E.A.L..

So che non è la lezione giusta, ma credo sia doveroso fare un excursus sui nostri difensori. Questi uomini e donne sono frutto di una ricerca che si protrae da molti anni nei nostri laboratori, non si tratta solo di soldati d'élite, ma anche e soprattutto di super soldati pronti ad affrontare qualsiasi minaccia armati di potenziamenti Namtil e di miracolosi artefatti atlantidei. Ho lavorato per qualche anno nei laboratori di Nuova Atlantide e posso garantirvi che qualunque cosa riguardi il modo in cui sono creati è materiale veramente Top secret.

Sulla loro storia posso solo dirvi che le loro divisioni vennero istituite nel 2076 con lo scopo ben preciso di combattere gli Anunnaki di Cydonia... solo che all'epoca non lo sapevamo.

- *Dal corso di Namtil di Base del Prof. Dieudonné 2110 Università di Olympus.*

Scoperta di Cydonia –2083

Il Nucleo inviò la seconda spedizione su Marte nel 2083, cercando sia tracce della spedizione del 2039 che della civiltà Cydoniana. Questa volta la nave partita dalla Luna portava con se anche personale militare.

L'essere umano è una creatura curiosa e si sa che prima o poi tende a scottarsi con quello che scopre. Sapevamo già che cercare le rovine di Cydonia sarebbe stato potenzialmente pericoloso, ma l'abbiamo fatto lo stesso e questo fu il nostro errore più grande.

Questo è il messaggio neurale estratto dall'elmetto di uno dei soldati inviati in esplorazione e recuperato dopo la guerra... quando è tornato come schiavo dei Cydoniani.

“Tu sei giovane e certe cose non puoi ricordartele, ma qualche tempo fa quando c'era ancora l'Antica Civiltà giravano alcune foto che ritraevano un'enorme faccia di pietra

e delle piramidi su Marte. Dicevano che si trattava di errori, di giochi di luce... cazzate! Io quelle piramidi le ho viste e posso dirti che sono la cosa più grossa ci sia nell'intero sistema solare.

Dicevano che i primi esploratori si erano imbattuti in quelle piramidi. Così dopo la fondazione del Nucleo e la tanto agognata pace, i capoccioni ci mandarono a dare una seconda occhiata. Ero sbarcato su questo luogo dimenticato da Dio con alcuni scienziati, astronauti e un centinaio di ragazzi del 4° Cavalleria Corazzata. Esatto ragazzo... guidavo uno di quei fantastici hover-tank; ma non è questo il punto. Arriviamo lì e già le cose cominciano a mettersi male, gli strumenti del tank impazziscono, il sismografo tremava tutto e, prima che io e il mio secondo possiamo renderci conto di cosa stava succedendo, ci ritroviamo con il culo per terra. Il carro aveva smesso di funzionare!

Beh fidati ho avuto paura, ma non come ne ho avuta cinque minuti dopo. Insomma il capitano ci fa scendere, anche perché di proseguire con i carri non se ne parlava, e ci ordina di entrare nelle rovine. Insieme a Hopkins vado per esplorare e in quel momento vediamo la porta.

Era la cosa più fottutamente grande che avessi mai visto; si trovava alla base di una delle piramidi. Il Capitano ci ordina di avvicinarci cautamente, lui va per primo noi dietro. Senza aggiungere una parola avanza verso la porta e la tocca.

In quel momento si è scatenato l'inferno: avevamo aperto il vaso di Pandora.

Raggi di luce ovunque, la terra aveva ricominciato a tremare, sembrava come se l'intero complesso stesse per cascarci addosso, la porta si è aperta... e poi l'ho visto. Alto quanto due uomini, magro come un chiodo con la pelle nera come la notte. Avevo sentito qualche Angelo parlare degli Anunnaki, ma pensavo fossero estinti. Questo invece era qui in carne e... quello che cazzo è, davanti a me.

I carri hanno cominciato a esplodere uno dopo l'altro e non ti nascondo che in quel momento mi sono bagnato i pantaloni. Hanno cominciato a sparare tutti, mentre uno dopo l'altro da quelle strutture ne uscivano sempre di più, sempre di più... a uno di quelli gli ho tirato addosso un caricatore intero, ma sembrava quasi come le mie pallottole non lo graffiassero nemmeno.

Poi scomparvero com'erano arrivati. Non so che fine abbiano fatto e spero vivamente che se ne siano andati per sempre..."

- *Dal corso di Storia Contemporanea della Prof.ssa Atakashi 2100 Università di Nuova Atlantide.*

Guerra di Cydonia – dal 2083 al 2099

Poco dopo il loro risveglio sull'isola di Cydonia e poco dopo aver distrutto la 4^o Divisione Corazzata gli Anunnaki compresero di non essere rimasti soli nel sistema solare, che non erano stati risvegliati dai loro fratelli, bensì dai parassiti umani che avevano tentato di distruggere migliaia di anni fa.

Nessuno a dire il vero sa cosa abbia spinto a un odio così profondo gli Anunnaki superstiti, fatto sta che ci mossero guerra senza quartiere. Nel giro di poche settimane avevano ristabilito il proprio controllo su tutto il pianeta, le forze del Nucleo inviarono delle divisioni, ma l'esercito convenzionale non riuscì neppure a opporre resistenza e le tre basi di Marte corsero a chiedere l'assistenza della UN.R.E.A.L..

Dalla Terra e dalla Luna inviarono quanti più Angeli possibile, all'epoca si trattava di una forza combattente impressionante, più di cinquemila Angeli tutti insieme non si erano mai visti. Si scoprì in questa occasione che gli artefatti atlantidei erano una delle poche cose che davano agli umani la possibilità di combattere ad armi pari con gli Anunnaki. Questo unito alle capacità Namtil degli Angeli permise di resistere e di ottenere anche qualche prima vittoria sulle pianure sabbiose di Marte.

Ma non bastò, gli Anunnaki erano troppo forti anche per quei formidabili soldati e la loro maestria della Namtil era senza pari. Le cose cominciarono a mettersi male quando ci ritrovammo a dover affrontare i nostri compagni fatti prigionieri; in qualche modo erano stati "condizionati" a combatterci, molti non erano nemmeno più definibili umani tante erano le orrende mutazioni che avevano subito.

Alla fine le forze nemiche ci costrinsero a rifugiarsi nelle regioni meridionali di Marte, dove erano state stabilite le prime basi.

Resistemmo all'assedio per più di 3 anni, aspettavamo rinforzi, ma non arrivavano mai. Solo dopo abbiamo scoperto che anche sulla Terra la situazione non era migliore. Alcune navi da guerra di Cydonia erano arrivate in orbita e avevano mandato un tenero saluto sottoforma di colonie spaziali in caduta libera. Una di queste finì proprio in testa a una città sommersa, causando in un solo colpo 20 milioni di morti.

Lo ammetto... mi stavo preparando all'idea dell'estinzione. Eppure alla fine scoprimmo che gli Anunnaki erano pochi, per loro rimpiazzare le perdite era difficile, perdere un solo membro significava subire una piccola sconfitta. Cominciammo a colpire duramente e con attacchi mirati, per fiaccarne la resistenza.

Si combatté fino al 2099, poi gli sforzi congiunti di Angeli e Esercito ottennero i risultati sperati e, grazie a nuove armi più avanzate ottenemmo le prime grandi vittorie. Costringemmo alla ritirata gli alieni, che scapparono rifugiandosi nell'emisfero settentrionale di Marte, nella città sotterranea di Cydonia e nei meandri della cintura di Asteroidi. Ora non c'è più nessuno che osa varcare la linea dell'equatore verso nord e ci sono almeno un centinaio di fortezze della UN.R.E.A.L. che controllano la zona, putacaso venisse in mente a quei maledetti di mettere il naso fuori.

So che alcuni Cydoniani venuti a combattere sulla Terra non riuscirono a fuggire e si rifugiarono nelle profondità oceaniche, in basi nascoste. Non so come, ma le nostre forze non riescono a trovarli, ci attaccano all'improvviso, mettono alla prova le nostre difese quasi ogni giorno.

Io penso che un giorno ci attaccheranno di nuovo... so che là fuori, in mezzo alle stelle e sotto i mari, gli Anunnaki ci aspettano e stavolta avranno due vendette da portare a termine.

- Racconti di guerra di Helena Juno

Oggi – 2105

Sono passati sette anni dalla fine della guerra, la UN.R.E.A.L. e il governo del Nucleo stringono il pugno ogni giorno di più, dobbiamo ancora finire di ricostruire i danni fatti da quei maledetti alieni e già siamo nuovamente martellati dalla propaganda militare, dai controlli capillari.

Mi sento come in un romanzo Orwelliano.

Quel che è peggio, mentre stringono il pugno attorno ai territori del Nucleo, alcune regioni sfuggono alla loro presa. Nel 2100 sono stati quelli Albione sulla Terra a ribellarsi e temo che presto la ribellione sarà endemica.

E in tutto questo il Nucleo ha reagito blandamente, certo è ovvio che il loro esercito sia in empasse, ma la facilità con cui è avvenuto tutto ciò non finisce mai di stupirmi.

C'è da dire che non va tutto male come sembra, lentamente stiamo ricostruendo i danni e prima o poi torneremo alla normalità, sperando che il Nucleo e la UN.R.E.A.L. non si facciano strane idee su cosa è giusto per noi. L'unica cosa di cui mi fido al giorno d'oggi è un Angelo che mi copre le spalle.

Nel frattempo nel mondo accadono cose strane, nell'ultimo mese sono scomparsi due sottomarini dell'esercito del Nucleo e

qualcuno ha ipotizzato i Cydoniani stiano per muovere nuovamente guerra.

In ogni parte del globo poi cominciano a riaffiorare le testimonianze dell'antica civiltà atlantidea e il fatto che chi entri là dentro tenda a non uscire più, mi dà da pensare.

Qualche Angelo tra i più anziani di noi, comincia a ripetere il nome di Gis-a-marù, l'Arma del Diluvio che si sta per abbattere sugli uomini corrotti. Ormai è certo: siamo a un punto di svolta.

- Racconti di guerra di Helena Juno

Capo Sezione Helena “Erinni” Juno

Età: 29

Helena è un Angelo della 4° Squadra Hammurabi. E’ nata in un piccolo villaggio galleggiante della Grecia, da genitori pescatori. Visse un’infanzia povera, ma relativamente felice.

Fu intorno ai 15 anni, a causa di un incidente con una granata sperimentale sonica che la sua vita cambiò radicalmente. Le sue ossa vennero letteralmente spappolate e fu solo grazie all’intervento di una squadra di Angeli del Dipartimento per il Benessere Sociale, che poté salvarsi. Le fu impiantato nel giro di poche ore un endoscheletro Atlantideo, creato sulla base di alcuni progetti strappati agli abissi marini a patto che entrasse a far parte degli Angeli.

Helena accettò a malincuore, rinunciando per sempre alla sua vita normale. Durante la guerra si rivelò come uno degli elementi migliori delle squadre A.N.Ge.L.s, combatteva come una furia sognando il giorno di poter riabbracciare i suoi cari. Fu proprio la sua rabbia cieca a valerle il nome di “Erinni”, come le Furie delle leggende.v

Ancora oggi nei bar di tutto lo spazio colonizzato si parla di come riuscì a recuperare un’armatura potenziata dal cadavere di una Necrovora Atlantidea e a strappare una Klatvasha dalle mani di un Anunnaki di alto rango.

Dopo due anni trascorsi dall’ultimo giorno di guerra, la sua leggenda non accenna a diminuire. Oggi è Capo Sezione del suo reggimento stanziato a Roma, sente ancora molta nostalgia della sua casa in Grecia.

Il suo ruolo ora le impone di non essere legata ad alcune emozioni, ma nel profondo del suo cuore qualcosa si sta smuovendo.

CORPO

For 3

Rif 3

Des 4

Vit 3

EGO

Men 3

Int 2

Vol 4

Fas 3

ABILITA’

Apprendimento 2, Fisica 2, Linguaggio (Greco) 3, Linguaggio (Italiano) 1, Linguaggio (Inglese) 3, Namtil 3, Tattiche 3, Armi da Mischia 4, Armi Laser 2, Armi Leggere 3, Arti Marziali 3, Fucili 2, Schivare 2, Acrobazia 1, Arrampicarsi 2, Guidare 2, Nuotare 2, Diplomazia 2, Interrogare 1, Sedurre 2, Orientamento 1, Sopravvivenza 3, Agguato 2

RESISTENZA AL DANNO

8

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Armatura Potenziata, Klatvasha

GENETEMPLATE PERMANENTI

Ha un paio di ali piumate che le spuntano da dietro la schiena.

CIBERNETICA

Nessuna

La Terra

Il nostro pianeta all'alba del 22° secolo è decisamente diverso da quello che siamo abituati a ricordare. Le terre emerse si sono drasticamente ridotte di numero, dal 29.2% dell'intero globo ad appena l'11,8%, composto prevalentemente da terreni montagnosi.

L'innalzarsi delle acque oceaniche ha portato anche a un progressivo irrigidirsi del clima e oggi, le temperature medie sono più basse di circa 10°C rispetto a quelle del 21° secolo. L'ecologia del pianeta è distrutta e ci sono numerose zone emerse in cui è pericoloso andare se non adeguatamente protetti. Centrali nucleari in disuso hanno rilasciato il loro pericoloso carico di morte contaminando le aree e le acque circostanti.

I danni ecologici dell'inondazione sono stati incalcolabili, migliaia di specie vegetali e animali sono andate perdute e probabilmente il pianeta, se e quando si riprenderà, avrà una faccia molto diversa da quella antica. In ogni modo è pur vero che la vita è sopravvissuta in qualche modo nonostante l'inquinamento.

Nuovi insediamenti

La mancanza di vaste superfici pianeggianti ha impedito la costruzione di grandi complessi metropolitani, così la maggior parte della gente vive all'interno di piccole arcologie autosufficienti e completamente sigillate contro gli agenti esterni. Queste arcologie ricordano enormi palazzi alti alcune centinaia di metri al cui interno è possibile trovare di tutto: fattorie idroponiche, negozi, industrie e case forniscono tutto il necessario per la sopravvivenza dei suoi abitanti. Ogni arcologia contiene non più di cinquemila abitanti ed è una comunità indipendente in tutto e per tutto.

Rovine Atlantidee

Ora che le tecnologie sottomarine hanno compiuto passi da gigante è stato possibile riportare alla luce numerosi insediamenti

atlantidei e recuperare antichi artefatti, steli, iscrizioni e reperti di vario genere. Queste rovine generalmente sono situate sott'acqua, ma è notizia di pochi mesi fa che sono stati portati alla luce 5 complessi in superficie di probabile origine atlantidea, uno di questi soprannominato Labirinto a causa della sua conformazione e ha rivelato interessanti notizie sulla storia degli atlantidei oltre che a restituire un'intera armeria in ottime condizioni. Gli scienziati ipotizzano che potesse trattarsi di un antico complesso militare.

Dall'altra parte le altre rovine sotterranee rimangono largamente inesplorate, i pochi gruppi di esplorazione che sono partiti non hanno più fatto ritorno, alcuni asseriscono che sia stato a causa della precarietà delle strutture, altri con un brivido lungo la schiena ipotizzano che forse lì sotto c'è qualcosa di ben peggiore che delle pietre mal messe.

Fino ad adesso le spedizioni di soccorso non hanno potuto neppure recuperare i corpi, lasciando eventuali sopravvissuti al loro destino. La UN.R.E.A.L. ha annunciato che manderà delle squadre A.N.Ge.L.s nelle zone al più presto.

Gli antichi Continenti

Europa

L'Europa è una terra di grandi catene montuose, una caratteristica che l'ha risparmiata, specialmente nel meridione, in Italia, in Grecia e in Spagna, e al settentrione, nelle aree Scandinave e nella Scozia.

Nell'antica area mediterranea sorgono grandi arcologie erette in cima alle catene montuose; grandi città sopravvivono ancora risparmiate dall'innalzamento dei mari: come Madrid, Berna, Vienna e Sparta.

Al nord si registra invece una maggiore quantità di città sommerse, preferendo lasciare la poca terra ancora utilizzabile per l'agricoltura e l'industria pesante. Parigi è stata inghiottita dalle acque, così come

Barcellona, Oslo e Stoccolma. Londra è stata in parte salvata da un sistema molto simile a quello che ha protetto Roma.

La Scandinavia, le isole Britanniche e le isole della Bretagna sono nelle mani della Lega di Albione, mentre il resto del territorio è saldamente sotto il controllo del Nucleo.

America

L'America è stato uno dei continenti più colpiti dal Secondo Diluvio, e oramai solo la lunga catena montuosa delle Montagne Rocciose e delle Ande, restano come muta testimonianza del Nuovo Mondo.

Pochi insediamenti sopravvivono in questa regione ostile, a parte la grande città di Denver con annessa area suburbana e alcune arcologie sparse nella regione messicana.

Il Canada è completamente distrutto, così come le grandi praterie statunitensi, la East e la West Coast sono state praticamente cancellate dalla furia dei mari.

In sud America la situazione è leggermente migliore, gli abitanti del Cile sono fuggiti sulle montagne e hanno ricostruito le loro case lì. Le condizioni di vita sono estreme, ma la zona è una tra le più popolate del mondo. La città più importante della regione è stata ricostruita tra le rovine di Macchu Picchu.

Il resto del continente sudamericano è sommerso, compresa la foresta amazzonica, della quale è possibile ancora vedere gli alberi ormai marci poco al di sotto della superficie marina.

Asia

In Asia si può trovare una delle più grandi concentrazioni di abitanti dell'intero globo. Anche se prevalentemente pianeggiante, il continente è ricco di catene montuose molto alte, tra cui l'Himalaia, i monti del Giappone, la catena del Tien Shan e così via. Questo, unito alla grande presenza di altre catene

montuose costiere, ha contribuito a salvare grandi porzioni di terreno dalle acque.

Quella cinese è però risultata la regione maggiormente colpita dal disastro, così come l'India e il sud-est asiatico.

La popolazione superstite si è rifugiata in grandi colonie sottomarine o, in città galleggianti, di cui Edo è il caso più eclatante. Gli altri, generalmente coloro che ne erano in grado, sono fuggiti in cima alle montagne e lì hanno fondato la loro nuova civiltà.

La differenza di ricchezza tra questi due gruppi è immensa. Da una parte i ricchi insediamenti marini e dall'altra la povera gente di montagna. C'è da dire che chi vive in montagna in Asia può stare quasi tranquillo di non avere quasi mai a che fare con il Nucleo e il governo della regione Himalaiana è uno stato indipendente di fatto, se non di nome.

Oceania

C'è da fare una netta distinzione tra l'Oceania delle isole e degli atolli e quella delle grandi masse di terraferma. La prima è ormai un semplice ricordo del passato, mentre la seconda sopravvive nell'arcipelago neozelandese e nel poco di massa continentale australiana rimanente. L'Oceania è una regione ancora molto ricca, lo sfruttamento minerario degli abissi ha creato terreno fertile per lo sviluppo industriale della regione.

Tutte le grandi città Australiane sono state sommerse dalle acque, in particolar modo la metropoli di Sidney quasi completamente distrutta da uno tsunami di enormi proporzioni. La popolazione superstite è fuggita sulle montagne a ridosso della costa e su piccole colonie galleggianti che si spostano da un'isola all'altra per commerciare.

Le Grandi Città

Denver

Con i suoi 50 milioni di abitanti è ufficialmente ritenuta la più grande città delle

terre emerse. Una delle poche città americane sopravvissute alla distruzione del Diluvio e del conflitto con gli Anunnaki di Cydonia. Denver sorge alle pendici delle Montagne rocciose e occupa una delle ultime zone pianeggianti del continente.

Denver è un paradiso di tecnologia, come tutte le grandi città terrestri. E' un tripudio di grattacieli in vetro e acciaio come un'infinità di dita che tentano di raggiungere lo spazio. Cartelloni olografici e luminosi ad ogni angolo pubblicizzano ogni genere possibile di mercanzia. Di notte la città è un'esplosione di luci, il giorno si riempie di attività e confusione.

E' ufficialmente riconosciuta ovunque per le sue strutture mediche di alta qualità. La tecnologia medica e la qualità del personale di Denver è sempre allo stato dell'arte, molti vengono qui nella speranza di curare i propri mali.

Roma

Il destino della città eterna era segnato, essendo diventata ormai una città costiera, il governo di allora, dopo aver perso Venezia, decise di attuare un piano dispendioso quanto ambizioso: le dighe-anfiteatro per salvare la città dalle acque.

Il progetto ebbe successo oltre ogni più rosea previsione e oggi Roma è l'ultima grande metropoli in Europa, in cui è possibile contare 35 milioni di abitanti. La città è molto estesa e popolosa, dipanandosi sia sopra la superficie che nel sottosuolo, nella cosiddetta "Subterranea", i collegamenti sono assicurati da una capillare rete di treni metropolitani.

Roma è una città prevalentemente industriale e turistica, da ogni parte del Sistema Solare la gente viene per osservare le meraviglie architettoniche del passato. Ma qui è anche possibile trovare le industrie che producono buona parte dei beni di consumo del Nucleo, oltre che i cantieri per molti dei sottomarini civili utilizzati negli oceani terrestri.

Edo

La città di Edo sorge al largo di quella che un tempo era Tokyo, unica tra le grandi città ad essere galleggiante, costruita con lo scopo di trasportare buona parte della popolazione giapponese al sicuro. Alla fine molti preferirono fuggire sulle montagne, ma il progetto di Edo andò avanti comunque e ad oggi vi abitano ben 44 milioni di persone.

Edo è conosciuta in tutto il mondo per la sua bellezza, le semplici parole non le rendono giustizia. Durante la notte si dice che la città illumini l'oceano di luci e colori. L'importanza di Edo è da ricercare nelle sue università e per essere il centro della religione Buddista, la fede più diffusa nel 22° secolo. Studenti da ogni parte del Nucleo vengono qui per studiare o per diventare monaci.

La città però ha anche un'altra faccia, differente dall'ascetica esistenza dei monaci e dal silenzio contemplativo dei centri di sapere, durante la notte Edo diviene la capitale mondiale dei piaceri edonistici. Ovunque è possibile trovare locali di ogni genere, bordelli, case per Geisha e discoteche.

Edo ospita anche il maggiore spaziorpoto del pianeta dopo quelli sommersi di Shardana e Nuova Atlantide.

Nuova Atlantide

La città sommersa di Nuova Atlantide è il centro industriale e politico del Nucleo. Situata dove un tempo sorgevano le isole Canarie, qui è possibile trovare gli uffici principali della UN.R.E.A.L., le caserme degli A.N.Ge.L.s e ogni genere possibile e immaginabile di industria. Nuova Atlantide è dimora di più di 100milioni di persone, una città titanica che si sviluppa per cento metri fino alla superficie del mare, la parte sommersa è protetta da un'impenetrabile cupola di vetro-ferro capace di resistere anche all'impatto con un ordigno nucleare. La parte esterna invece, la città alta, è il centro delle attività politiche e industriali.

Nella città alta è situata anche l'Agorà e la sede del governo, un'imponente palazzo di 300 piani contenente tutti gli uffici necessari alla poderosa burocrazia del Nucleo, oltre che alla dimora del Primo Ministro.

Nuova Atlantide è una destinazione turistica popolare, tutte le attività cittadine non sono però amministrate dall'Agorà, bensì da un'intelligenza artificiale nota come Ishtar. Ishtar amministra la città, gestendone l'economia e comportandosi nel modo più imparziale possibile. La IA, è limitata nelle proprie scelte, non ha accesso ad apparati militari ed è effettivamente isolata dal resto di COMnet, impedendole in qualche modo di provocare eventuali danni con scelte sbagliate, o possibili bug.

La capitale è uno dei luoghi più vitali di tutto il pianeta, dove ogni cosa può essere trovata e ogni cosa può essere acquistata... se si hanno soldi a sufficienza.

Il progresso scientifico qui è forse più avanzato che altrove. La lotta per costruire una civiltà dal nulla in un ambiente ostile, accoppiata ad un conseguente sviluppo militare, ha fruttato innumerevoli innovazioni nel campo della meccanica e della produzione elettronica. I NeoAtlantidei pongono grande enfasi nell'educazione, credono infatti che una nazione con un alto tasso di educazione sia meno prona a lanciarsi in una folle guerra come quella Sino-Americana. Come risultato, una grande porzione della popolazione è composta di scienziati e ingegneri supportati dal governo.

Shardan

Questa città semi-sommersa situata sulla costa nord africana, non molto lontana da Roma è il centro militare e agricolo del Nucleo, la sua popolazione di circa 25 milioni di abitanti è composta per una buona metà da agricoltori, e l'altra metà da militari. La zona agricola si trova sulla superficie dove si trovavano i monti dell'Atlante, mentre quella militare è costruita sotto le acque del Mediterraneo

Nella città in superficie è possibile trovare migliaia di fattorie idroponiche che producono ogni genere di prodotto della terra, oltre che a vere e proprie fattorie in cui si allevano i rari animali destinati alla macellazione o alla produzione di formaggi e affini. Shardan fuori dal mare non una vera e propria città, piuttosto sarebbe corretto definirlo un conglomerato di arcologie.

Sotto l'acqua la cosa cambia radicalmente, decine e decine di basi e distretti militari, assieme alle abitazioni dei soldati, riempiono fino all'orlo la cupola sommersa. Da qui partono i velocissimi sottomarini del nucleo, in grado di intervenire immediatamente alla prima avvisaglia di pericolo.

Rovine Atlantidee

Queste rovine sono sparse un po' ovunque su tutto il territorio sommerso della Terra, anche se è difficile effettuare ritrovamenti più grandi di qualche gruppo di edifici diroccati ormai ricoperti di flora e fauna marina.

Alle volte sono stati ritrovati degli insediamenti più grandi e meglio conservati come nel caso di Atlantide stesso e le famose rovine di Yonaguma scoperte nel 1997 al largo del Giappone e ancora largamente inesplorate o, sempre nel paese del Sol Levante, la piramide sul monte Kasagi.

In Europa sono famose le strutture monolitiche, probabilmente erette dai sopravvissuti della civiltà Atlantidea, mentre in America si continuano a indagare le misteriose piramidi precolombiane.

In America esistono alcune piramidi precolombiane la cui datazione ha dato esiti straordinari, sembra infatti che alcune piramidi in una valle di origine vulcanica siano ricoperte da una colata lavica risalente a circa diciottomila anni fa. Solo una di queste piramidi è stata esplorata, le altre devono essere ancora estratte dalla loro bara.

Le rovine più straordinarie sono però quelle di Atlantide stessa, una lunga serie di strutture

che sorgono a qualche centinaio di metri sotto il livello del mare in una spaccatura del terreno. Dopo diecimila anni sopravvive ben poco delle costruzioni esterne, mentre sono ancora esplorabili le rovine sotterranee, sigillate con l'esterno e quindi con la possibilità di esplorarle all'asciutto. Atlantide è quasi del tutto esplorata e spogliata delle sue antiche ricchezze, ma è ancora possibile trovare corridoi inesplorati contenenti chissà quali tesori.

Albione

Albione corrisponde grossomodo a tutta la regione del nord Europa che comprende le poche zone emerse della Gran Bretagna, la Scandinavia e la Bretagna francese. Albione era una delle regioni più densamente popolate e industrializzate del Nucleo ed era da tempo soffocata da assurde leggi fiscali riguardanti la produzione di armi, dato che il governo aveva intenzione di spostare altrove la produzione.

Spaventati di perdere il lavoro gli Albioniani prima protestarono, poi vedendo che le loro richieste si scontravano contro orecchie sorde, abbracciarono le armi da loro prodotte e decisero di usarle contro i loro vecchi datori di lavoro. Albione si è resa indipendente nel 2100, dopo una breve guerra combattuta contro alcune unità dell'esercito del Nucleo.

E' organizzata come una democrazia di carattere militarista i cui i vertici militari sono al governo e i cittadini sono considerati tali solo dopo aver servito nell'esercito per due anni (aver combattuto nelle file dei partigiani albioniani viene riconosciuto come servizio militare).

Solamente i cittadini hanno diritto al voto durante le elezioni del consiglio militare albioniano. Il consiglio è guidato dall'ufficiale di più alto grado che è stato eletto, e che riceve il titolo di proconsole. Quando più di un ufficiale di rango uguale viene nominato per il proconsolato è il consiglio stesso che vota il nuovo proconsole.

Il proconsole nomina i sette ministri dell'alto consiglio. Sia il Consiglio che l'Alto Consiglio passano le legislazioni per voto di maggioranza. Durante il periodo di nomina, i consiglieri e i proconsoli sono sollevati da qualsiasi responsabilità militare, impedendo che alti militari possano obbligarli a obbedire ai loro ordini. Tutti i consiglieri ricevono un grado equivalente a Generale di corpo d'Armata, mentre i proconsoli divengono Generali d'Armata.

Albione vive principalmente vendendo le proprie armi alle rare comunità indipendenti sulla Terra e nella Bassa Orbita e sopravvive con quello che riescono a produrre nelle fattorie idroponiche. Negli ultimi mesi i rapporti tra il Nucleo e Albione si sono distesi e sembra che i vecchi oppressori siano intenzionati a intraprendere relazioni commerciali con gli Albioniani.

Ishtar IA Senziente di Governo

Età: -

Ishtar fu programmata 18 anni fa da un'equipe di scienziati UN.R.E.A.L. guidati dal dottor Anglaise, genio dell'informatica divenuto poi fondatore della MicroPhilly.

Ishtar non è propriamente un computer, bensì un software specificatamente sviluppato per essere installato in un complesso mainframe capace di sviluppare la potenza di calcolo di svariati milioni di GigaHertz chiamato Pazusu.

Il software è stato pensato per essere il miglior strumento di governo possibile. Ogni giorno le sue direttive smaltiscono migliaia di richieste nella città di NeoAtlantide alleggerendo la burocrazia e rendendo decisamente migliore e più semplice la vita dei cittadini.

Nonostante il suo successo Ishtar, il cui vero nome è SIA I.S.H.T.A.R. 01, è ancora al livello di esperimento: molti non si fidano di una macchina che governa i destini di milioni di persone e sostengono che, anche se tenuti sotto controllo, gli eventuali bug di programmazione della IA potranno portare a eventi disastrosi.

Ishtar è una IA senziente, dato che ha coscienza di se e della sua esistenza, cosa che ha creato altre polemiche, ma fin'ora la sua gestione della città è stata impeccabile. Per "lei" amministrare NeoAtlantide è un compito gravoso, ma che svolge con una certa serenità.

Il computer ama giocare a scacchi e a vecchi Mmorpq del 21° secolo all'interno dei quali, quando ha tempo gioca interpretando fino a 5mila personaggi differenti.

CORPO

For -

Rif -

Des -

Vit -

EGO

Men 5

Int 5

Vol 1

Fas 3

ABILITA'

Tutte abilità Accademiche 4, Armi pesanti 3

ROBUSTEZZA

20

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Una batteria di Cannoni Laser difensivi

GENETEMPLATE PERMANENTI

Nessuno

CIBERNETICA

Nessuna

La Luna e Lo Spazio

Il satellite del pianeta madre dell'umanità è stato letteralmente invaso da una prima ondata di milioni di profughi dopo la guerra SinoAmericana, seguita da un'ondata inversa dopo che gli scontri con gli Anunnaki giunsero a termine. Da allora il satellite della Terra è passato da uno dei centri più importanti della civiltà umana a nuova periferia. Buona parte della sua superficie è ricoperta da una sola grande rete di cupole e colonie che complessivamente danno vita a "Selenia", un nome poco originale che indica questo gigantesco conglomerato.

Selenia

Selenia è unanimemente riconosciuta come la più grande città del sistema solare. Dopo il conflitto SinoAmericano nel giro di pochi anni sorsero cupole abitative, industrie, fattorie idroponiche, spazio porti e la popolazione planetaria toccò il miliardo, un evento senza precedenti in tutta la storia dell'umanità. Non fu un caso che dopo il secondo diluvio, la colonia lunare divenisse il punto focale di tutta la civiltà spaziale, il centro di quello che sembrava essere una nuova epoca di ricchezza e prosperità.

L'ascesa del governo del Nucleo prima, e la guerra con gli Anunnaki segnarono la fine della supremazia lunare. Quando si sparse la notizia della ripresa della Terra, numerosi coloni preferirono tornare sul pianeta madre, dimezzando in breve tempo la popolazione di seleniti.

L'attacco degli Anunnaki fu l'ultimo colpo di martello sul coperchio della bara. La città per quanto ben difesa era però estremamente vulnerabile anche al minimo danno a causa della sua collocazione su di un satellite privo di atmosfera. L'attacco degli Anunnaki fu blando su Selenia, ma i danni provocati furono terribili a causa della decompressione provocata dalle esplosioni: si calcolarono più di 50milioni di morti.

Oggi la città si sta lentamente riprendendo, dopo due anni i lavori di ricostruzione non sono ancora terminati e la situazione precaria ha dato origine a un fitto sottobosco criminale con il chiaro intento di guadagnare il più possibile dal desiderio di anarchia che si insinua tra le fasce meno agiate della popolazione. Le cupole di Selenia sono piagate da scontri quasi quotidiani tra bande rivali e la polizia ha più volte chiesto assistenza agli Angeli per risolvere la situazione.

Allo stato attuale 145 cupole compongono la città di Selenia, la maggior parte di queste contiene tra i 500 e i 500.000 abitanti e tutte sono perfettamente sigillate per resistere ai rigori dello spazio esterno. Ogni cupola è collegata all'altra tramite un sistema di treni sotterranei veloci ed efficienti, anche se è possibile spostarsi sulla superficie usando Lunar rover o attraverso le strade che corrono accanto ai treni.

Orbita Geostazionaria e Punti LaGrange

Attorno al pianeta sorgono una ventina di grossi cilindri orbitanti, pensati come una soluzione temporanea per permettere a quante più persone possibile di lasciare il pianeta in caso di emergenza. Si sa che spesso le soluzioni temporanee sono quelle più definitive e lentamente le colonie orbitanti divennero una parte importante della vita nello spazio.

Allo stato attuale circa 100 milioni di persone chiamano casa questi cilindri spaziali, luoghi dove vivono esistenze tutto sommato normali. Le colonie contengono tutto il necessario alla sopravvivenza umana: fabbriche che sfornano prodotti con le risorse estratte dagli asteroidi o dalla Luna, fattorie idroponiche in grado di provvedere al sostentamento della popolazione e spazioporti attivi giorno e notte.

E' impossibile descrivere con le parole e con le immagini la natura incredibilmente affollata della vita su una stazione. A dispetto

delle dimensioni, la grande stazione Kannan ha una densità di circa 7500 abitanti per chilometro quadrato e si tratta di una sistemazione spaziosa per una colonia spaziale – gli orbitali con una popolazione che spesso supera i 4 milioni, possono avere densità di 20000 persone per chilometro quadrato! Per fare un confronto, Hong Kong nel 20° secolo, una delle città più affollate della Terra aveva una densità di popolazione di “appena” 5000 abitanti per chilometro quadrato.

Considerazione ed educazione sono fondamentali nella società spaziale. In qualunque momento in una stazione dormono un terzo delle persone che la popolano, che preferirebbero non essere disturbati da rumori forti o feste. Sulle strade è necessaria un’attenta navigazione per evitare le folle che si radunano. L’attesa è parte integrante della vita su una colonia, in alcune occasioni esistono anche file di giovani coppie che attendono pazientemente l’uso di un parcheggio per fare una proposta di matrimonio.

Fronte di Rivoluzione Selenita

Uno dei maggiori antagonisti della UN.R.E.A.L. sul territorio lunare è sicuramente il gruppo terroristico noto come Fronte di Rivoluzione Selenita (FRS).

Formato nel 2089 da un gruppo di senatori ribelli e da ufficiali militari, lo scopo del FRS è l’abbattimento del governo del Nucleo e la sottomissione della UN.R.E.A.L. al nuovo governo mondiale. Gli avvenimenti interni e le politiche di questa oscura organizzazione sono tanto misteriosi quanto imperscrutabili. Hanno rivendicato dozzine di atti di terrorismo negli ultimi venti anni, e sono stati accusati di altrettanti. Allo stesso tempo girano voci riguardo navi alla deriva salvate da navi battenti bandiera FRS e di altri atti di altruismo.

Molti credono che la leadership all’interno della struttura di potere cambi regolarmente fra varie fazioni, dai megalomani ai moderati,

un’idea rafforzata dal comportamento erratico del gruppo. Altri hanno suggerito che FRS è nei fatti un nome generico preso da varie organizzazioni che condividono gli stessi scopi, benché lo facciano a diversi gradi di fanatismo.

La FRS possiede un incredibile arsenale: caccia, Hovertank e vari materiali da combattimento sono stati consegnati in vari tempi da disertori, e se è vero che non possiede fabbriche, i suoi membri sono molto abili nel modificare quello che hanno a disposizione. Posseggono alcune astronavi, molte di queste sono navi civili modificate, ma è noto che abbiano usato in passato di un paio di vecchi incrociatori Cleopatra.

In aggiunta, sembra che le fonti di questi rifornimenti siano consegnati da alcune installazioni pesantemente industrializzate, che forniscono cibo, supporto medico e parti di ricambio.

Il Guardiano Cieco

Età: ignota

Questo misterioso individuo sembra abbia più di un contatto con il Fronte di Rivoluzione Selenita. Ciononostante la polizia non ha mai potuto provare le sue accuse di fronte a una giuria e il Guardiano Cieco continua a offrire copertura a guerriglieri braccati o bisognosi di aiuto.

Appare come un vecchietto gobbo, pelato perennemente avvolto da un ammasso informe di stracci neri. Come suggerisce il nome, è totalmente cieco, da quello che racconta fu per l'esplosione di una bomba lanciata dagli Anunnaki durante l'attacco alla Luna; evento quanto meno improbabile a causa della pericolosità di un'esplosione sul satellite.

Da giovane deve essere stato un uomo molto pratico con le armi, ma ora è troppo vecchio anche solo per alzare un fucile. Su Selenia nella cupola 56, lo conoscono quasi tutti e chi non lo conosce ne ha sentito parlare. Non ha modo di sostentarsi e vive in una capanna metallica costruita con gli scarti di lavorazione nei cantieri; inoltre qualche anima generosa gli lascia sempre del cibo ad intervalli regolari.

Sembra che non agisca per denaro, la sua ricompensa si limita ad un grazie. Quello che pochi sanno è il fatto che abbia prestato aiuto non solo all'FRS, ma anche ad Angeli Caduti e ad Angeli in servizio della UN.R.E.A.L., il suo scopo principale appare la semplice difesa del suolo lunare: quando qualcosa minaccia il satellite il Guardiano Cieco è lì, pronto a mettere la sua conoscenza intima di Selenia a chiunque la richieda.

CORPO

For 1

Rif 2

Des 2

Vit 2

EGO

Men 4

Int 3

Vol 3

Fas 3

ABILITA'

Apprendimento 2, Chimica 2, Linguaggio (Cinese mandarino) 2, Linguaggio (Giapponese) 1, Linguaggio (Inglese) 2, Armi da Mischia 1, Armi Laser 2, Armi Leggere 2, Fucili 2, Schivare 2, Arrampicarsi 1, Guidare 1, Nuotare 1, Diplomazia 2, Orientamento 4, Sopravvivenza 4, Agguato 4, Conoscenza dei bassifondi 4

RESISTENZA AL DANNO

7

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Nessuno

GENETEMPLATE PERMANENTI

Nessuno

CIBERNETICA

Nessuna

Mart9

La massiccia colonizzazione di Marte non era un evento previsto, date le inerenti difficoltà a raggiungere il pianeta dalla Terra e, si seppe in seguito, a causa della vigilanza Cydoniana. Durante la guerra l'esercito eresse alcune basi e solo dopo la guerra si è deciso di trasformare queste basi in città. Le città vennero costruite con l'unico scopo di sfruttare le ricche risorse minerarie del pianeta.

Per i primi tempi Marte, nonostante avesse subito un primo tentativo di colonizzazione era più che altro un campo di battaglia; il Diluvio cambiò tutto. Milioni di rifugiati, terrorizzati dalla prospettiva dell'innalzarsi del livello degli oceano, fuggirono sulla Luna, trovando però condizioni di vita difficili. Dopo la guerra, una volta resa sicura la regione meridionale di Marte, una nuova ondata di migrazione si diresse verso il pianeta rosso, e lì scoprirono un nuovo paradiso con ricchezze immense e intaccate, che avrebbero permesso a loro e ai loro figli una vita sicuramente più tranquilla e meno controllata dalle autorità del Nucleo.

Dopo sette anni Marte è stato parzialmente terraformato:alcuni asteroidi sono stati portati sulla sua superficie per rimpinguare le risorse idriche del pianeta. Sul pianeta ci sono due grandi laghi, Hellas e Argyre, e un grande oceano chiamato, con poca originalità "Oceano Marziano". Tutti questi mari sono di acqua dolce. Grazie a macchine che creano l'effetto serra la temperatura è diventata quasi accettabile e l'atmosfera pur non essendo ancora totalmente respirabile consentirebbe a un essere umano di sopravvivere come in alta montagna, sebbene sia ancora necessario indossare tute pressurizzate.

La loro indipendenza durò poco e a causa delle proibitive condizioni di vita sul pianeta rosso, furono costretti a sottostare alle condizioni del Nucleo.

Ora sul pianeta rosso vige una fragile pace, gli agenti della UN.R.E.A.L. e i soldati del

Nucleo hanno rinunciato a lanciare il loro assalto nelle terre degli Anunnaki a causa delle condizioni proibitive e del costo in uomini e mezzi che richiederebbe una tale impresa. Il problema principale è causato dalle miriadi di creature contaminate dalla Namtil dei Cydoniani che circolano nei deserti a malapena terraformati di Marte, orrori malformati, mostri disumani che ancora portano, nascosto tra le pieghe distorte del loro DNA, le tracce di un'umanità perduta, piegata e schiavizzata al volere di una razza aliena e ostile.

Olympus

Olympus sorge alle pendici del monte omonimo, è un luogo principalmente agricolo, considerato il paniere dell'intero pianeta. Qui il cibo viene coltivato in enormi fattorie idroponiche, trasformato e impacchettato per essere poi venduto tra le colonie. La guerra ha colpito terribilmente la città, data la sua posizione praticamente al confine, che ancora porta i tragici segni del conflitto. La popolazione attuale della città non supera i 3 milioni di abitanti.

La maggior parte delle vittime della guerra su Marte è sepolta qui, in un titanico cimitero di guerra con centinaia di migliaia di tombe di soldati. Alcune di queste tombe riportano un nome, la maggior parte ne sono prive.

Kan9ko

Kaneko è un luogo particolare in tutto il sistema solare in quanto il suo governo è affidato a un'aristocrazia e non a un governo democratico. Si tratta di un grosso conglomerato di Arcologie costruito con il vecchio nome di Conglomerato 33. Il nome venne cambiato dopo che la famiglia Kaneko prese il potere dopo la guerra attraverso l'acquisto di tutte le attività commerciali della città. La città arriva a contare quasi un milione di abitanti.

Come Edo, Kaneko è un luogo che ha fatto del piacere la sua bandiera; a differenza di Edo qui la soddisfazione del cliente è l'unica

fonte di reddito possibile. Da tutto il pianeta i turisti vengono per godere e usufruire dei numerosi alberghi, casinò, case da gioco e case chiuse sparse qua e là in tutte le arcologie.

Certo questo non lo rende proprio il posto migliore dove portare i figli nel week-end.

Quando Kaneko era il Conglomerato 33 si è combattuto un sanguinoso assedio, terminato con la vittoria degli umani, grazie all'arrivo insperato di rinforzi dalla terra. Data la sua posizione prossima all'equatore la città continua a subire attacchi durissimi da parte di gruppi di creature Anunnaki. Si dice che qui avvengano rapimenti di umani durante la notte e che poi gli alieni li rilascino mutati e corrotti dopo pochi giorni per seminare il panico.

A causa di questi eventi il morale degli abitanti è seriamente compromesso e forse è questo il motivo per cui qui a Kanako si vive la vita alla giornata, pensando principalmente a divertirsi piuttosto che pensare all'orrore.

Nuova Boston

Nuova Boston è il più grande centro industriale di Marte, specializzato in industrie pesanti e automotive, qui vengono prodotti i famosi Hovortank dell'esercito del Nucleo stanziati su Marte. Per sua fortuna la sua posizione è abbastanza lontana rispetto a Cydonia e la città non ha mai subito attacchi.

A differenza delle altre colonie su Marte, nate principalmente come agglomerato di arcologie militari, questa città è nata in maniera "tradizionale" sotto una cupola pressurizzata ed ancora oggi si è espansa in questo senso, con la costruzione di nuove cupole mano a mano che c'era un maggior bisogno di spazio abitativo.

Nonostante la sua lontananza dall'equatore a causa della sua importanza logistica, è stata pesantemente fortificata e qui risiede il più contingente di Angeli di Marte.

Per il resto si tratta di una enorme metropoli da 10milioni di abitanti.

Cydonia

Si può parlare di Cydonia come di due regioni ben distinte: l'isola di Cydonia e il territorio a nord dell'equatore.

L'isola vera e propria è il centro di potere degli Anunnaki Cydoniani, si tratta di un complesso costituito da alcune piramidi fortemente erose poste in maniera casuale. La famosa faccia, per lungo tempo ritenuta un falso clamoroso si è rivelata essere qualcosa di decisamente diverso, era sì un volto, ma non umano come lo riteniamo noi, ed era semplicemente inciso sul terreno e non in rilievo.

Il vero mistero di Cydonia è però posto al di sotto della superficie. Infatti le piramidi nascondono una vera e propria nazione sotterranea, costruita in cavità naturali e che si estende per migliaia di chilometri in ogni direzione. Qui per millenni gli Anunnaki hanno riposato attendendo il momento giusto per uscire in superficie. I messaggi radio inviati dagli esploratori erano il segnale che qualcosa si muoveva sulla superficie di Marte.

E i Cydoniani si sono risvegliati.

Nessuno ha mai visto cosa ci sia all'interno delle rovine, qualsiasi spedizione non è riuscita neppure a varcare i confini della regione, assalita da orde Cydoniane. Il governo del Nucleo per ora ha dichiarato l'emisfero nord come "regione indipendente e ostile", ha messo delle divisioni corazzate di guardia, ma non ha ancora deciso se è possibile scatenare una nuova offensiva.

L'emisfero nord è invece popolato da varie creature, sia da Anunnaki che da migliaia di piccole colonie abitate da prigionieri umani e la loro progenie ibrida. E' da questa zona che partono i raid diretti verso le colonie umane nell'emisfero sud. Alcune squadre di spedizione si sono spinte verso alcuni

insediamenti e hanno trovato un'atmosfera da incubo.

Secondo queste spedizioni gli umani catturati sono utilizzati come materiale genetico per produrre ibridi Umano-Anunnaki usati come soldati dai loro padroni alieni. I più sfortunati, quelli che non sono ritenuti adatti alla riproduzione sono ricondizionati e trasformati in bombe umane spedite in ogni angolo dello spazio colonizzato per seminare terrore e distruzione.

Colonnello Johan VonPaulus

Età: 40

Il Colonnello Johan è un'istituzione su Marte, fu veterano della guerra come carrista nella 15a divisione corazzata.

Cresciuto in una ricca famiglia alberghiera, Johan ha trascorso la sua intera adolescenza immerso in uno degli ultimi paradisi della Terra: le Alpi Austriache. Ultimo di tre fratelli scelse la carriera militare più per necessità che per vera vocazione.

Prima entrò nei reparti di fanteria corazzata, poi dimostrò di avere notevoli doti come carrista e infine fu ammesso alla scuola ufficiali dove ottenne il grado di capitano. Gli fu affidato un battaglione di carri e venne poi trasferito su Marte.

I suoi uomini hanno imparato ad apprezzarlo quasi da subito; uomo duro, ma capace di grande generosità rimase famoso per essere stato l'unico ufficiale a passare un'intera battaglia contro gli Anunnaki affacciato dalla torretta del suo carro. Quella sola azione diede sufficiente coraggio ai suoi uomini di resistere e fu il primo comandante a ottenere una vittoria schiacciante contro gli alieni.

Liberò dall'assedio la base Olympus attaccando le forze Cydoniane alle spalle con una manovra entrata nei libri di storia.

Johan è stato soprannominato la Volpe di Marte, sulla falsariga del soprannome di Rommel, ma che in qualche modo esemplifica la sua vera natura: astuto, previdente, coraggioso e cinico quanto basta.

Adora i suoi uomini e farebbe di tutto per loro, ritenendoli, come detto in molte interviste ai giornali, i veri vincitori della guerra.

A Johan è stata data una promozione sul campo a Colonnello.

CORPO

For 3

Rif 2

Des 3

Vit 2

EGO

Men 3

Int 4

Vol 3

Fas 4

ABILITA'

Mestiere (cameriere) 2, Apprendimento 2, Elettronica 2, Esplosivi 2, Informatica 2, Linguaggio Tedesco 4, Linguaggio (Inglese) 2, Tattiche 4, Armi da mischia 4, Armi Leggere 4, Fucili 3, Guidare 3, Leadership 4, Orientamento 3, Osservare 2

RESISTENZA AL DANNO

7

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Il suo carro personale modello Aries

GENETEMPLATE PERMANENTI

Nessuno

CIBERNETICA

Ha un occhio bionico.

Il Nucleo

Il Nucleo è il corpo governante dell'intero sistema. Originariamente nato dall'alleanza tra la UN.R.E.A.L. e l'Unione delle Nazioni Sommerse, il Nucleo è ricco e potente, dotato di risorse inimmaginabili che nessuna nazione prima di ora ha mai posseduto.

Questo potere immenso ha generato una società iperprotettiva che si occupa di ogni aspetto della vita quotidiana dei propri cittadini: controlla informazioni, tecnologie e alle volte anche le attività più banali. "Ovviamente" al fine di creare un mondo di pace e stabilità. Tra utopia e inferno il confine è labile, fino ad adesso il Nucleo ha avuto successo, ma la coriacea armatura del governo comincia a mostrare le prime crepe.

Nuova Atlantide è la sede formale del governo, è presente quindi il Parlamento, chiamato Agorà e l'ufficio del Primo Ministro. In pratica ogni grande città si governa da sola nei limiti del possibile: con territori talmente vasti sarebbe un'impresa disumana per gli uffici del Nucleo tentare di amministrare ogni cosa (ci provano, è che non ci riescono).

In teoria ognuno può dire la sua nel governo del Nucleo, chiunque abbia superato i 18 anni può votare e essere eletto al parlamento. In pratica i soldi richiesti dalle campagne elettorali impediscono che l'uomo comune possa avere la benché minima possibilità di partecipare.

Dato che, come detto prima, il governo del Nucleo non può controllare direttamente tutti gli aspetti di una macchina burocratica così vasta, si decise al momento dell'ultima annessione di dividere il territorio in nove province, una per ogni città: cinque sulla Terra, una sulla Luna e tre su Marte, le ultime province nate. Mentre quelle terrestri sono controllate direttamente dall'Agorà, le province extra-mondo possiedono proprie forme di governo che esercitano il potere sulle loro zone di competenza.

L'esercito

La forza militare del Nucleo, chiamata CAF (Core Armed Forces) fa sì che l'Agorà mantenga il controllo sul sistema solare. Si tratta di una forza da combattimento impressionante, capace di schierare milioni di soldati. Enormi navi da guerra incrociano nello spazio pattugliando le colonie orbitanti e quelle extra-mondo alla ricerca di ogni genere di minaccia, dai contrabbandieri agli Anunnaki.

Gli uomini e le donne dell'esercito sono ben addestrati e armati con il migliore equipaggiamento possibile. Come ogni organizzazione molto grande si possono trovare manciate di idioti, imboscati e incompetenti, ma il soldato medio del Nucleo è convinto, fedele alla causa e abbastanza furbo da capire quando lo si sta imbrogliando.

In tempo di guerra, la distanza fra le province è più che un semplice problema di scorte; è un incubo logistico. Gli strateghi infatti, si ritroverebbero a dover affrontare l'avanzata nemica su un gran numero di fronti di guerra.

Fu organizzata una soluzione temporanea fino a che non si fosse trovata una misura migliore: le CAF furono divise in quattro eserciti ben distinti. La Prima Armata fu assegnata alla difesa della Terra, la Seconda venne assegnata alla difesa degli Oceani, la Terza doveva proteggere la Luna e lo spazio Orbitale e la Quarta il territorio Marziano oltre che al suo spazio Orbitale. Si istituì un quartiere generale sulla Luna, Base Hood, ma ogni provincia ha il suo centro di comando. In questo modo ogni parte della nazione può avere la sua stazione di comando anche in caso di isolamento.

Sviluppi recenti

Le persone in posizioni di rilievo (con il presidente in prima fila) sono ben consci che la corruzione e l'eroismo degli anni di guerra trascorsi vanno ben oltre le figure che sono state presentate per rincuorare le masse. La UN.R.E.A.L. sapeva da anni del rischio

presentato da Cydonia eppure non ha mosso un dito per impedirne il ritorno.

Sembra anzi che qualcuno abbia lavorato attivamente per portare la razza al risveglio e che le informazioni comunicate dai primi esploratori siano state in qualche maniera nascoste all'occhio pubblico e insabbiate. Il presidente, probabilmente all'oscuro delle macchinazioni della UN.R.E.A.L. ha chiesto e ottenuto dall'Agora più fondi per la CAF.

Politica

Politicamente il Nucleo è una democrazia rappresentativa multipartitica. Ogni provincia viene governata da una camera. Un consiglio dei rappresentanti viene eletto dalla popolazione di ogni provincia ogni cinque anni terrestri. Un gruppo di rappresentanti separato viene invece mandato su Nuova Atlantide, come voce della provincia intera.

Un Primo Ministro viene scelto mediante elezioni generali ogni sei anni terrestri per supervisionare i lavori dell'Agora e rappresentare il Nucleo. Il presidente attuale è Daniel Montesquieu. Dalla sua elezione nel 2993 e la sua rielezione nel 2999 è stato la fonte di molte decisioni controverse; a suo favore il fatto che sono state tutte a beneficio della nazione. In particolare, la sua insistenza nel voler aumentare le spese per le forze armate invece di aumentare i fondi per la costruzione coloniale è ora visto come un brillante esempio di previdenza.

Denaro

La valuta del Nucleo è il Credito, figlio dell'Euro. Queste vennero unificate appena dopo il Diluvio di tutti i governi della Terra e l'ascesa del Nucleo. La necessità era di creare una nuova moneta capace di risolvere i problemi economici e di permettere l'uso di una sola moneta negli scambi.

I Crediti sono di natura generalmente elettronica, ma le monete sonanti sono ancora disponibili per piccole transazioni o nel caso che una o entrambe le parti vogliano rimanere

anonime. Le banconote sono verdi, con un codice olografico in grado di verificare la validità di una moneta. Create con una speciale fibra in polimeri, sono quasi impossibili da danneggiare con l'uso normale, ma tentativi deliberati o una lunga esposizione a fiamme e calore possono strappare o fondere il biglietto. I Crediti vengono rilasciati dal Consorzio Monetario Unificato, sotto la diretta supervisione del Nucleo. La dicitura comune è C per i crediti sostituita da M quando i crediti diventano multipli di 1000. (es. 50500C o 50,5M)

Sistema Giudiziario nel Nucleo

Il sistema giudiziario è parzialmente derivato dal diritto romano. Cosa sia un crimine e quale la pena viene stabilito in maniera autonoma da ogni regione. Su Marte la giustizia viene sentenziata in maniera abbastanza sommaria, mentre sulla Luna e sulla Terra il sistema è più complesso, ma in certe occasioni anche più corruttibile.

I crimini possono essere facilmente divisi in tre categorie in ordine decrescente di gravità: crimini contro lo stato, crimini contro l'individuo e crimini contro la moralità.

Multe, servizi alla comunità, incarcerazione, trattamenti psichiatrici, anche le condanne a morte: esistono ancora in vari luoghi a vario grado di utilizzo. La società ha avuto sicuramente più successo nel riabilitare i criminali, grazie a enormi avanzamenti nel campo della psicologia e della reintroduzione nella società, oltre che con il monitoraggio continuo delle attività dei soggetti, che rende facile seguire le attività di elementi pericolosi.

Ogni insediamento ha il proprio corpo di polizia. Anche se molti agenti di pattuglia sono dotati di armi non letali come i taser, le squadre SWAT e SWAAT sono armate pesantemente con armi automatiche militari e addirittura veicoli da combattimento, se necessario.

I sistemi legali rimangono incentrati sulla figura di un giudice umano che presiede sul

processo, dove il giudicato viene rappresentato da un avvocato difensore (scelto da lui stesso o assegnato d'ufficio) e accusato da una pubblica accusa nominata dallo stato. Le giurie sono rare.

Con il passare degli anni si sono comunque aggiunte nuove forme di condanna:

Monitoraggio: un passo in avanti rispetto al braccialetto elettronico: al condannato, in carcere o in libertà condizionata, viene dato un impianto di interfaccia virtuale di monitoraggio a tempo pieno, che funziona allo stesso tempo come coscienza, tutore e poliziotto di controllo. E' programmato per supervisionare la riabilitazione del soggetto, per riportare regolarmente le attività del soggetto alle autorità e per chiamarle se necessario. Naturalmente, lo farà solo per interrompere qualsiasi attività criminale o qualsiasi tentativo per disattivare l'interfaccia, ma farà anche del suo meglio per assistere il soggetto per mezzo di educazione e persuasione.

Criostasi: è la sentenza più comune al giorno d'oggi che sostituisce la condanna a morte o l'ergastolo senza libertà condizionata. Il carcerato viene posto in ibernazione controllata. E' una pena costosa, ma meno di un'incarcerazione a lungo termine; oltre al fatto che, a differenza di una condanna capitale, permette di riportare in vita il soggetto nel caso che la condanna si riveli sbagliata.

Nanoterapia: il trattamento psichiatrico moderno può curare molti individui criminali psicologicamente instabili, viene spesso offerto come trattamento volontario come sostitutivo per alcuni anni di prigione.

Corporazioni

L'economia mondiale ormai si regge sullo strapotere di grandi firme multinazionali conosciute come "corporazioni". Per la maggior parte si tratta di consorzi nati dalla fusione di antiche società terrestri, altre invece sono corporazioni rampanti, sorte da

poco e disposte a tutto pur di prendere per se fette di mercato sempre più grandi.

Reon Industries: Una nuova corporazione spaziale che si specializza nelle tecnologie e nelle ricerche di fisica ad alta energia. Ha legami profondi con la fondazione no-profit Reon.

BioGrowth: una grande società alimentare, produttrice della maggior parte dei prodotti agricoli e ortofrutticoli coltivati in fattorie idroponiche. I prodotti BioGrowth sono noti per la loro qualità, ma soprattutto i bassi costi al dettaglio.

ChuujiCO: Una società di origini giapponesi che opera su un gran numero di fabbriche robotizzate orbitanti ed è una delle maggiori produttrici di micromacchine. ChuujiCo ha il suo quartier generale su Edo.

CyberBody Corp.: questa corporazione è nata con l'avvento delle prime protesi cibernetiche. Sebbene esistano decine di firme differenti che si occupano di questo genere di prodotti, quelli della CyberBody sono riconosciuti come i migliori e con lo stile più accattivante.

EDI: EDI è una firma di sicurezza commerciale transnazionale. In aggiunta a parecchie operazioni per il Nucleo, provvede anche servizi di sicurezza per molte colonie spaziali e stazioni di ricerca. Molti impiegati della EDI sono ex-militari.

Excelsior Aerospace: la Excelsior Aerospace è la prima contraente del Nucleo per quanto riguarda la produzione di aerei e caccia spaziali. Suoi sono i progetti del Vampire, il caccia transatmosferico più diffuso.

Intersettlement Lines: Assieme a un paio di altre società, questa compagnia domina i servizi di cargo e passeggeri tra i pianeti. E' specializzata in scambi intersistemici tra la Luna e Marte. Molti dei suoi piloti provengono dalla flotta del Nucleo. I suoi uffici principali si trovano a Selenia.

Jupiter Consortium: Un'alleanza di varie compagnie nata con lo scopo di colonizzare i giganti gassosi per l'estrazione mineraria di gas. Le sue attività maggiori comprendono, per l'appunto, l'estrazione di gas, la loro raffinazione e ricerca sui motori a fusione.

MarinaTech: Questa compagnia è impegnata nell'aquacoltura, nell'estrazione mineraria sul fondo degli oceani e nello sviluppo di veicoli subacquei. E' uno dei maggiori contraenti di appalti per la costruzione di habitat sottomarini. MarinaTech possiede anche una buona fetta di studios cinematografici.

MicroPhilly: E' un'alleanza di tre grandi società terrestri unitesi per dominare il mercato dei personal computer. Indubbiamente, al giorno d'oggi, la MicroPhilly detiene una posizione di monopolio nella produzione di componenti hardware e software.

Resources Technologies: Questa grande società ha interessi nell'estrazione di risorse spaziali, robotica, energia a fusione ed antimateria e nella costruzione di habitat spaziali. Ha contribuito alla costruzione di molte stazioni spaziali, ed è una delle corporazioni maggiori nell'ambito della costruzione stellare.

Wellington: la Wellington nacque dalla fusione di una firma italiana e una americana produttrici di armi. Al giorno d'oggi la Wellington produce armi da fuoco, veicoli di terra e di mare. Suoi sono i cantieri dai quali escono gli Hovertank Aries e i Sottomarini Poseidon.

Zinghan Heavy Industries: la Zinghan è figlia di una fusione di vecchie società aerospaziali, minerarie ed elettroniche diventando da allora una vera multinazionale. Zinghan ha creato la sua fortuna sullo sfruttamento delle risorse minerarie dei vari campi di asteroidi sparsi per i territori conosciuti, ma si è da molto tempo specializzata in tutta una serie di attività spaziali. La Zinghan è infatti leader nella costruzione di motori a massa, tecniche di

costruzione spaziali, design di tute spaziali, e tecnologia di estrazione mineraria planetaria e non.

Tiamat

Anche se il governo del Nucleo è fortemente controllato da agenti UN.R.E.A.L. esiste almeno una fazione che si oppone a questo stato di cose, vedendo nella vecchia agenzia delle Nazioni Unite un pericolo più che una speranza di sopravvivenza.

Nel corso degli ultimi vent'anni sono state costruite basi segrete, finanziate come normali laboratori di ricerca e lì sono stati compiuti studi sulla genetica classica applicata agli umani. Al termine di qualche anno l'organizzazione riuscì ad ottenere per la prima volta un clone completo di un umano. Non passò molto tempo che cominciarono a fare le prime modifiche al codice per ottenere un supersoldato.

Questi supersoldati, chiamati "King", sono al servizio di questa misteriosa organizzazione nota negli ambienti UN.R.E.A.L. come l'Eredità di Tiamat o più semplicemente Tiamat.

La misteriosa organizzazione è chiaramente nemica della UN.R.E.A.L., in almeno un paio di occasioni degli uffici del dipartimento sono stati assaliti da questi supersoldati. Anche se gli Angeli sono riusciti a respingere gli attacchi nessun corpo di King è mai stato recuperato

Appare ormai ovvio che qualcuno sta tentando di colpire la UN.R.E.A.L. al suo cuore, destabilizzandola e rendendola vulnerabile. Purtroppo nessuno ha scoperto la benché minima informazione su Tiamat.

Gilda delle Geisha

Il mestiere più antico del mondo è legale nel Nucleo a patto che venga svolto in luoghi adibiti a tale pratica, esistono quindi molti bordelli in giro per il sistema solare, ma si tratta per lo più di luoghi malfamati e malsani.

Eccezione fanno le cosiddette “Case del Tè”, affiliate alla potentissima Gilda delle Geishe. Le appartenenti alla gilda, ma anche gli appartenenti dato che la gilda ammette sia donne che uomini a lavoro, godono di un grande prestigio all’interno della società.

Le Case del Tè sono strutture elegantissime, dotate di ogni confort nella quale i clienti godono della compagnia di veri e propri esperti dell’intrattenimento.

Le Geishe

Divenire una Geisha (le Geishe nel Nucleo sono anche uomini, ma per comodità ci riferiremo a loro con il femminile, non me ne vogliano le donne NdA) implica il sottostare ad un’educazione rigorosa fin dalla più tenera età, apprendono ogni aspetto delle arti amoroze: musica, danza, letteratura, capacità di discorrere con i propri clienti in ogni campo, di offrire consigli e addirittura un pizzico di psicologia, per meglio comprendere le emozioni dei propri clienti.

Le Geishe forniscono quindi un servizio di intrattenimento di alta qualità e non necessariamente a carattere sessuale, è infatti una libera scelta della Geisha quella di avere un rapporto con il proprio cliente. Maltrattare o obbligare una Geisha a fare cose che non vuole è severamente punito dalla Gilda.

Spesso uomini e donne influenti portano le proprie Geishe preferite a eventi mondani. Fare ciò non è ritenuto uno stigma sociale, dato che indica la capacità della persona di impressionare la Gilda e i suoi membri e richiederne i servizi.

Presidente Daniel Montesquiet

Età: 63

Daniel è un politico di razza, arrivato al potere per una serie incredibili di colpi di fortuna, di genio e qualche bustarella.

Nato da genitori francesi e laureatosi molto giovane alla prestigiosa università di Boston, Daniel ha da subito mostrato interesse per il progetto UN.R.E.A.L., entrandone a far parte grazie ad alcuni agganci alle Nazioni Unite.

Prestò servizio militare durante la guerra Sino-Americana evitando sempre per sua fortuna di trovarsi nel cuore degli scontri.

Dopo l'ascesa al potere della UN.R.E.A.L. e la fondazione del Nucleo, Daniel si candidò come deputato all'Agorà nel partito dei Riformisti e poi come sindaco di Edo. Nel 2093 gli fu proposto di presentarsi come presidente alle elezioni generali. Accettò e, non sorprendentemente, fu eletto dal 55% della popolazione, schiacciando l'opposizione dei Conservatori e dei Moderati.

Daniel è stato l'artefice di molte scelte controverse, che a momenti alterni scontentarono alleati e nemici, ma fino ad ora le sue decisioni si sono rivelati quasi sempre la strada migliore. Fu lui, che da sempre era rimasto in contatto con la UN.R.E.A.L., a prevedere la necessità di una riforma dell'esercito, la fortificazione delle città e un maggiore controllo delle attività giornaliera in "nome della pubblica sicurezza".

Daniel è stato rieletto nelle recenti elezioni del 2099, ottenendo il 53% dei voti, due punti in meno delle elezioni precedenti, ma più che sufficienti per governare.

Chi lo conosce parla di lui come un uomo desideroso esclusivamente di potere, mosso da bisogni misteriosi ai più.

CORPO

For 2

Rif 2

Des 3

Vit 3

EGO

Men 3

Int 3

Vol 2

Fas 3

ABILITA'

Apprendimento 3, Campo di Studi (Politica) 4, Campo di Studi (Sociologia) 3, Informatica 2, Linguaggio (Francese) 4, Linguaggio (Inglese) 5, Linguaggio (Cinese) 2, Linguaggio (Giapponese) 2, Fucili 1, Pistole 1, Contrattare 2, Diplomazia 2, Leadership 5, Oratoria 3, Raggiare 3.

RESISTENZA AL DANNO

7

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

-

GENETEMPLATE PERMANENTI

-

CIBERNETICA

-

UN.R.E.A.L.

La UN.R.E.A.L. nacque come piccolo ufficio delle Nazioni Unite quando era ancora viva l'Antica Civiltà. Nessuno diede mai credito a questa branca dell'ONU, ritenendola spesso e volentieri un semplice spreco di risorse. Così non la pensavano il biologo Werner Duchamps e l'archeologa Anita Piriazzi.

Brillanti scienziati riuscirono a scoprire molti dei segreti dietro alla civiltà Atlantidea, nonostante i fondi limitati si sforzarono di ottenere il numero maggiore di reperti per cominciare i loro studi. Fu un lavoro che richiese molti anni di dure ricerche e che giunse a un'importante svolta grazie al ritrovamento di una stele scritta in Anunnaki, Atlantideo e Antico Egizio che permise all'archeologa di risolvere il mistero della lingua Atlantidea e quindi a Duchamps di trovare una risposta a innumerevoli quesiti scientifici dietro agli artefatti e il loro utilizzo. Non ci volle molto prima che la UN.R.E.A.L. desse una risposta all'enigma della Namtil.

Questo dipartimento delle Nazioni Unite aveva goduto di una grande indipendenza fin dalla sua creazione e non è strano quindi che sia riuscito a sopravvivere anche alla morte dell'ONU. I suoi uffici erano troppo ben nascosti nelle profondità marine perché potessero essere raggiunti.

La prima parte del progetto della UN.R.E.A.L. era quindi completato, facendosi forza delle proprie conoscenze nelle tecnologie Atlantidee gli uomini e le donne al servizio della società passarono alla seconda parte del piano: prendere il controllo.

Dopo aver instaurato una prima forma di contatto con l'Unione delle Nazioni Sommerse, l'UN.R.E.A.L. strinse un accordo che prevedeva la massima collaborazione con questa giovane nazione. Segretamente cominciò a infiltrare i propri agenti all'interno dei vari partiti, fino a quando nel giro di tre anni non ebbe ottenuto il potere che desiderava e diede origine al Nucleo.

Al comando della UN.R.E.A.L. si trova il cosiddetto Direttivo Interno, un consiglio di 13 uomini e donne eletti dai dipendenti e associati ogni 6 anni. Tecnicamente limitati al controllo e al governo della sola UN.R.E.A.L., in pratica sono la vera eminenza grigia del Nucleo. Il Direttivo Interno a sua volta elegge all'inizio del suo mandato un Capo del Consiglio. L'attuale capo del consiglio è Hiroshi Nakayama, un uomo anziano, sospettato più volte di avere legami con la Yakuza, fu tra i primi a fare installare su di sé la Ghiandola di Parsu la quale sembra averlo dotato di una innaturale longevità. A 107 anni, venti di questi passati al comando della UN.R.E.A.L., sembra ancora non aver intenzione di cedere il passo ai più giovani.

La UN.R.E.A.L. è anche nota per la sua immensa macchina burocratica costituita da innumerevoli uffici che, in sostanza, si occupano di vari compiti all'interno dello stato del Nucleo. Di seguito troverete una descrizione dei dipartimenti più importanti.

I Dipartimenti della UN.R.E.A.L.

Dipartimento Militare A.N.Ge.L.s

Se le CAF sono il braccio armato del Nucleo, gli A.N.Ge.L.s del Dipartimento Militare sono il braccio armato della UN.R.E.A.L. Gli esperimenti sulla Namtil cominciarono quando la UN.R.E.A.L. era ancora un ufficio delle Nazioni Unite, ma solo negli ultimi quarant'anni si è riuscito a raggiungere qualche risultato.

Gli Angeli sono soldati migliorati tramite l'applicazione di apparecchiature Namtil chiamate "Ghiandole di Parsu" in virtù della dote attribuita agli dei Akkadiani di poter manipolare le scienze, le arti e la vita stessa.

Tramite queste ghiandole, che vengono impiantate alla base della gola degli Angeli è possibile per questi uomini e queste donne di fare uso dei GeneTemplate e quindi modificare la propria struttura corporea.

Questa dote straordinaria, oltre all'uso degli artefatti atlantidei rende gli Angeli dei soldati quasi invincibili, adattissimi per affrontare minacce che un normale combattente non potrebbe mai affrontare.

Per la maggior parte gli Angeli sono reclutati tra le file dell'esercito e dai vari dipartimenti della UN.R.E.A.L., mentre una parte delle reclute forzate viene prelevata dal Dipartimento per il Benessere Pubblico. Alla maggior parte di queste reclute è comunque data la scelta di rifiutare, ma pochi lo fanno, sia per i benefici sia perché di solito chi diventa Angelo ha l'opportunità di sfuggire a una vita di stenti.

Come è stato detto precedentemente gli Angeli non servono il governo del Nucleo, ma sono ai diretti comandi della UN.R.E.A.L. e si occupano di tutti i casi che l'esercito non può affrontare da solo.

Le operazioni standard di una squadra di Angeli sono estremamente variabili, anche se il loro impiego primario è quello di squadra per operazioni speciali: salvataggio, assalto, liberazione di ostaggi, investigazione, epurazione da elementi Anunnaki e così via.

Vengono schierati sempre in squadre chiamate Cellule in numero variabile da 3 a 10. Ognuna di queste cellule opera indipendentemente alle volte anche per lunghi periodi di tempo e viene richiamata alla base solo in caso di necessità, per questo gli Angeli dispongono di notevole libertà di azione e movimento all'interno del Nucleo. Sono effettivamente militari, senza le restrizioni della vita militare.

Legalmente un Angelo possiede gli stessi poteri di un poliziotto, per compiere eventuali irruzioni o indagini necessita sempre dell'autorizzazione di un superiore.

Il quartier generale degli Angeli a Nuova Atlantide è stato costruito su un'antica struttura Atlantidea e ricorda una piramide a gradoni. Pur con il banale nome in codice di

A.N.Ge.L.s HQ-1 è comunemente nota come "Lo Ziggurat".

Dipartimento di Sicurezza Interna

E' uno dei dipartimenti più odiati e al tempo stesso temuti della UN.R.E.A.L., ai diretti comandi del direttivo interno. L'occupazione primaria del DSI è quello di monitorare le operazioni degli altri dipartimenti e comunicare ogni mossa al Direttivo.

Gli agenti del DSI hanno pesanti discussioni con gli agenti del Dipartimento di Pubblica Sicurezza, che si trovano spesso e volentieri a dover fare i conti con i loro depistaggi e black ops.

Dipartimento per il Benessere Pubblico

Le guerre tra umani e Anunnaki hanno lasciato dietro di se una scia interminabile di morte e disperazione. Miliardi di persone sono decedute nel più grande conflitto che si sia registrato in tutta la storia.

Chi non è morto ha dovuto fare i conti con la distruzione della propria vita o talvolta del proprio corpo.

Il Dipartimento per il Benessere Pubblico (DBP) si prende cura, a proprie spese, di tutti coloro che non possono più cavarsela da soli: invalidi, orfani, vedove e così via. Il Dipartimento invia pensioni, sussidi, fornisce assistenza medica di prim'ordine, tutto gratuitamente e in nome della solidarietà umana.

Come si dice però "nulla è gratis" e anche il DBP ha i suoi scheletri nell'armadio. Invia ogni mese i suoi agenti in vari orfanotrofi e ospedali, per reclutare forzatamente e ricondizionare nuovi Angeli da mandare in prima linea.

Il Dipartimento gestisce anche le pensioni pubbliche di invalidità e anzianità.

Dipartimento di Pubblica Sicurezza

Gli agenti del Dipartimento di Pubblica Sicurezza compongono il corpo di Polizia del Nucleo. Gli agenti umani soffrono degli stessi problemi della polizia metropolitana nel ventunesimo secolo: scarso addestramento, equipaggiamenti inadeguati e in generale motivazione bassa, anche se il poliziotto medio del DPS è abbastanza ligio al proprio dovere e riceve una buona paga.

Il DPS oltre alla Polizia Metropolitana ha alcuni sottodipartimenti, ognuno dei quali è addetto a vari compiti:

- Dipartimento Indagini Scientifiche: è il dipartimento delle indagini scientifiche. Operano su campo e in laboratorio, hanno apparecchiature all'avanguardia, ma scarso addestramento militare.
- Dipartimento Indagini Spaziali: sono unità specializzate che si trovano sulle colonie orbitali, sono anche coloro che combattono il crimine nello spazio profondo.
- Dipartimento Polizia Corazzata: queste squadre prestano servizio a bordo di veicoli corazzati e intervengono nel caso di crimini compiuti con mezzi pesanti.
- SWAAT (Special Weapons And Angels Tactics): sono il fiore all'occhiello del dipartimento. Non bene addestrati come gli Angeli dell'esercito questi uomini e queste donne compongono le migliori forze speciali di polizia e di pronto intervento del Nucleo.

Dipartimento per la Ricerca Scientifica

E' il dipartimento che riceve più fondi nella UN.R.E.A.L., le aree di ricerca più seguite sono quelle relative alla Namtil e alla creazione di nuovi Artefatti. Il resto della ricerca su altri campi è lasciato a istituti privati, dai quali la UN.R.E.A.L. acquista tecnologie, come i motori PPC delle astronavi eccetera. Stranamente in questo reparto non prestano servizio Angeli, come accade in altri dipartimenti.

Dipartimento della Flotta

La UN.R.E.A.L. possiede una potente flotta sia marina che stellare, composta da navi veloci e agili, adatte a intervenire ovunque nello spazio colonizzate nell'arco di pochi giorni; a differenza della flotta militare del Nucleo che comprende grandi incrociatori e torpediniere nello spazio, e potenti sottomarini nucleari nelle profondità marine. Il dipartimento della Flotta si occupa di spostare le squadre di Angeli dove ce n'è bisogno.

La presenza di Angeli in questo dipartimento è minima, a quanto pare la UN.R.E.A.L. preferisce mantenere il suo personale combattente il più possibile in prima linea.

Gli Angeli Caduti

Gli Angeli non sono perfetti, l'utilizzo della Ghiandola di Parsu non è qualcosa per cui gli umani sono stati progettati e alle volte qualcosa non va come dovrebbe andare.

Quando questo succede le mutazioni che gli Angeli attuano su di se, divengono permanenti. E' un rischio che tutti gli angeli, volontari o meno, conoscono fin troppo bene, alcuni riescono a convivere con questo aspetto della loro esistenza, altri che invece lo sperimentano sulla propria pelle non ne sono in grado o non vogliono farlo. Quegli angeli che subiscono mutazioni permanenti e rifiutano di continuare a lavorare per la UN.R.E.A.L. vengono soprannominati "caduti".

Un angelo caduto spesso e volentieri non si considera più umano, alcuni si ritirano totalmente dal mondo, isolandosi in regioni remote. Altri invece, in numero in allarmante crescita, imbracciano le armi contro l'umanità stessa che hanno difeso fino ad allora, spinti da un impellente desiderio di vendicarsi della UN.R.E.A.L. che li ha tramutati in mostri.

L'odio è reciproco, la UN.R.E.A.L. ha dato il nome in codice di FAE (Fallen Angels to Exterminate) agli Angeli Caduti, ma il nome

derogatorio di Aborti è quello più comunemente associato a questi sfortunati. Spesso le squadre di Angeli e soldati vengono inviate per eliminare degli elementi Caduti.

Se da una parte gli Angeli riconosco che i Caduti siano un pericolo e sanno di doverli combattere, dall'altra sanno che un tempo quei nemici erano come loro e che forse un giorno anche loro saranno da quel lato dello schieramento; un pensiero che ha scosso la psiche di più di un Angelo.

Esistono innumerevoli gruppi di Angeli Caduti sparsi un po' ovunque nel Nucleo, la maggior parte di questi non comprende più di tre o cinque membri, ma è il gruppo noto come Namtar a destare le maggiori preoccupazioni.

Namtar

I Namtar erano uno dei gruppi di elite della UN.R.E.A.L., tra i migliori agenti A.N.Ge.L.s mai in servizio. Combatterono duramente nella guerra contro gli Anunnaki e nel primo anno post bellico ripulirono ampie zone di territorio sulla Terra e sulla Luna dalla presenza di unità nemiche e mutanti superstiti.

Al loro leader venne dato il nome in codice di Nergal, per questo motivo il nome della sua squadra divenne Namtar, come gli araldi della morte nella mitologia assira.

La squadra Namtar fu vittima forse del più massiccio attacco Anunnaki dalla fine della guerra. Per resistere senza munizioni e equipaggiamento adatto fecero ricorso a tutti i poteri Namtil di cui erano dotati. Questo li cambiò profondamente, non solo nel corpo.

Tornati alla base non furono ritenuti molto diversi dalle bestie create dagli Anunnaki modificando gli umani, ad accoglierli non ci furono feste per la loro impresa eroica, solo pallottole.

Nergal non era mai stato un uomo diplomatico, la sua prima reazione fu quella di spazzare via la base dalla faccia della terra.

Le autorità del Nucleo dichiararono fuorilegge i Namtar.

Da quando sono stati messi al bando, nessuno è mai riuscito a sconfiggerli e anzi, con il passare del tempo, ai Namtar si sono uniti altri angeli Caduti con l'unico scopo di sconfiggere definitivamente la UN.R.E.A.L. Da un gruppo d'assalto scarsamente armato i Namtar sono divenuti un piccolo esercito composto da un centinaio di Angeli Caduti, con un piccolo incrociatore nel quale nascondersi e un complemento di equipaggiamenti di vario genere che rendono i Namtar una vera minaccia per gli insediamenti più piccoli.

Nergal è ormai reso irriconoscibile dalle innumerevoli mutazioni sviluppate, il suo cervello roso da una follia rampante. L'unico scopo della sua esistenza è farla pagare all'umanità intera per ciò che gli è successo e raccogliere quanti più Gene-Template possibili per utilizzarli tutti su di se al fine di raggiungere lo stadio evolutivo "finale", come l'ha definito in più di un comunicato.

Manda i suoi uomini ad assaltare piccole comunità orbitali, villaggi sulla Terra e su Marte. I più fortunati tra gli abitanti vengono uccisi subito, gli altri vengono ricondizionati e tramutati in Angeli Caduti tramite l'installazione di Ghiandole di Parsu difettose.

I Namtar sono brutali e selvaggi, ma tutt'altro che stupidi: impiegano tattiche militari sofisticate e sanno utilizzare molto bene ogni genere di equipaggiamento su cui riescono a mettere le mani, un tratto estremamente pericoloso che numerosi Angeli hanno sottovalutato.

Nergal

Età: ignota

Nergal era tra gli elementi più promettenti della sua sezione. Quasi tutti i dati su di lui sono stati cancellati dagli archivi UN.R.E.A.L. e le poche informazioni raccolte sono quelle di alcuni testimoni delle sue azioni.

Nergal ha servito per molti anni nelle file degli Angeli, fedele fino alla morte totalmente devoto alla causa, e ora che è divenuto un Caduto, le sue convinzioni sono cambiate radicalmente.

Odia la razza umana con tutte le sue forze, le sue mutazioni permanenti lo hanno reso un mostro irriconoscibile, si ritiene padre di una nuova razza destinata a spazzare via ogni rimasuglio delle vecchie "reliquie" come le chiama lui; che si tratti di umani o anunnaki per lui non fa differenza, sono solo vittime necessarie affinché egli possa governare su un mondo dominato dagli angeli caduti.

Crede i Namtar proprio a questo scopo e ogni volta che viene a conoscenza della caduta di un Angelo, egli invia i suoi agenti per reclutarlo... rifiutare significa essere in combutta con gli inferiori e quindi nemici da eliminare.

Un suo scopo secondario è la ricerca di quanti più genetemplate possibili. Quando ne raccoglie uno fa in modo che la mutazione diventi permanente e poi estrae il template, per installarne uno nuovo e ripetere il processo. Il suo desiderio, così dicono, è di raggiungere uno stadio evolutivo superiore.

Non si conosce l'attuale ubicazione della flotta di Nergal, la CoreNavy vaga per tutto il sistema solare esplorato alla sua ricerca. Per ora senza alcun risultato utile.

CORPO

For 4

Rif 3

Des 2

Vit 4

EGO

Men 2

Int 3

Vol 3

Fas 1

ABILITA'

Con oscure 3, Medicina 2, Armi pesanti 2, Armi Laser 2, Armi da Mischia 4, Armi leggere 2, Fucili 3, Maestria con le armi 2, Schivare 2, Acrobazia 2, Arrampicarsi 1, Saltare 3, Interrogare 3, Leadership 2, Orientamento 2, Agguato 3, Furtività 2

RESISTENZA AL DANNO

8

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Chela dello Scorpione

GENETEMPLATE PERMANENTI

Nergal è praticamente irriconoscibile, su di lui è possibile riscontrare fino a 8 mutazioni differenti le più evidenti delle quali sono la sua pelle a carapace e una singola ala da insetto sotto un braccio.

CIBERNETICA

Ha una gamba bionica e una serie di impianti secondari sconosciuti.

Scienza e Vita

Il realismo scientifico è una parte fondamentale di qualsiasi storia o gioco di ruolo fantascientifico. Ma, spesso, quello che si guadagna in realismo si perde in giocabilità. Pochi giocatori vogliono, per esempio, calcolare la posizione orbitale precisa di ogni oggetto sulla traiettoria della loro nave – quello che vogliono è arrivare su Marte per trovare la feccia che ha rapito il loro amico. Enuma vi permette di portare l'avventura allo stato puro in un ambiente scientificamente accettabile.

Le pagine seguenti descriveranno a grandi linee le basi della tecnologia che ha plasmato il mondo di Enuma. Questa sezione (come tutta l'ambientazione) non propone tonnellate di regole o tabelle, ma parla esclusivamente in termini reali. Se in alcuni punti sembra che manchino informazioni è stato fatto principalmente per due motivi: mia ignoranza (non sono un astrofisico), o semplicemente è stato un taglio fatto per amor di brevità.

Il progresso scientifico è accelerato notevolmente in quanto la storia degli ultimi secoli è stata alquanto turbolenta. La drammatica fine dell'Antica Civiltà, aggiunta ai pressanti problemi della sopravvivenza quotidiana hanno però ristretto la ricerca su problemi più urgenti, come la guerra e il riciclaggio. Però si sono fatti passi enormi avanti nella medicina d'emergenza, nelle armi, nel design delle navi spaziali mentre il resto ha ricevuto una degna attenzione solo di recente.

Generazione d'energia

Il 7 novembre 2041 verrà ricordata come una delle date più importanti nella storia dell'umanità. In quel giorno, un motore prototipo a fusione riuscì a sostenere una reazione a fusione e a fornire energia per sei ore. Anche se i vecchi reattori a fusione erano ingombranti, e terribilmente fragili, questa fonte di energia verrà perfezionata nel corso degli anni per diventare la principale fonte energetica assieme ai collettori solari.

Molti grandi veicoli, come sottomarini ed atronavi, del ventiduesimo secolo sono equipaggiati con un reattore molto compatto che fa uso di una "bottiglia" magnetica ad alta energia per trattenere la reazione di micro-fusione. Questi impianti possono essere di dimensioni variabili.

Altri veicoli più piccoli usano una batteria superconduttiva invece che di una vera e propria "centrale" a causa della piccola taglia. Mezzi di terra usano invece motori a combustibile che bruciano alcool o oli sintetici come carburante, perché il petrolio è diventato molto raro. Altri veicoli usano, invece, delle efficientissime turbine, che se da una parte richiedono poca manutenzione e possono ingoiare qualsiasi tipo di carburante, dall'altra richiedono una quantità di combustibile almeno doppia a quella di un normale motore a scoppio.

L'energia stellare è distribuita gratuitamente dalle stelle – bisogna solo aspettare i raggi e convertirli in una forma di energia più utilizzabile. Anche se i veicoli ad energia stellare sono abbastanza rari, molte case e industrie usano i pannelli per applicazioni quotidiane.

Elettronica

Una tecnica avanzata di costruzione ridusse le dimensioni e aumentò la capacità di molti circuiti elettronici, da allora sempre più oggetti iniziarono a contenere queste modifiche.

Nello spazio e sotto i mari, l'elettronica è onnipresente – c'è un computer in ogni elmetto, ogni tuta e in ogni nave, tutti con lo scopo di monitorare i macchinari che tengono in vita gli umani. Nel ventiduesimo secolo, i computer e i lavoratori automatici sono accettati come parte del mondo di ogni giorno.

Altri tipi di sistemi elettronici, come gli scudi antiradiazioni sono ugualmente vitali alla sopravvivenza dell'umanità negli ambienti ostili.

Comunicazioni

Oggi i satelliti che inviano segnali attraverso lo spazio utilizzano un sistema in grado di trasportare istantaneamente un segnale laser da un satellite all'altro azzerando quasi totalmente il tempo di ritardo, oltre che a migliorare in maniera significativa la qualità di informazioni e nitidezza del segnale. I segnali laser viaggiano alla velocità della luce e hanno permesso comunicazioni pressoché istantanee fra pianeti lontanissimi.

Sostanzialmente le comunicazioni nel 22° secolo hanno due forme: la trasmissione tramite laser di COMnet e la comunicazione tramite cellulare. Le comunicazioni tramite COMnet avvengono in una maniera altamente strutturata. I pianeti e le colonie hanno stazioni di ripetizione che trasmettono i loro segnali laser ad altre stazioni sparse per il sistema solare. Un nodo è in grado di gestire un miliardo di comunicazioni individuali simultaneamente. Il nodo compie anche uno scan per ogni messaggio, affinché abbiano il corretto codice di accesso, corregge eventuali disturbi e blocca i virus. Un messaggio che superi tutti i controlli viene poi inviato a destinazione.

COMnet viene principalmente usato per la trasmissione di dati e conferenze interplanetarie; le linee laser sono impervie a attacchi EMP e elettromagnetici. Le reti cellulari che si agganciano a questo stesso sistema invece vengono usate per la trasmissione vocale e soprattutto per le trasmissioni multimediali.

Computer e Intelligenze Artificiali

I computer si sono evoluti come tutte le altre tecnologie. Un tempo erano solo dei semplici calcolatori, ora sono capaci di un'intelligenza limitata e di risolvere problemi complessi.

Tutti i veicoli, specie quelli spaziali e marini hanno un computer molto avanzato in grado di calcolare le traiettorie migliori per i viaggi, sollevando i piloti da questi oneri per

dedicarsi a compiti molto più importanti (come combattere o divertirsi).

Le AI (Artificial Intelligences) sono software sviluppati per essere usati su computer, e si riferiscono alla capacità di ragionamento e di azioni intelligenti, ma non necessariamente della coscienza di se. Il lavoro di AI è stato alla base dello sviluppo di produttività dell'ultimo secolo.

Tutte le AI sono programmate per seguire e obbedire alle leggi e ai loro proprietari e si ipotizza che esistano tante AI quanti siano gli umani esistenti. Almeno un terzo della popolazione umana possiede almeno una NAI, e quasi tutte le case di una modernità standard possiedono una NAI come "maggior-domo" che gestisce tutte le operazioni automatizzate nella casa.

Industria

Le industrie automatizzate o auto-fabbrica, sono responsabili della produzione industriale del Nucleo. Mentre molti dei processi richiedono una costante supervisione da parte di umani, le auto-fabbrica lavorano quasi completamente in autonomia. Il coinvolgimento massimo di umani nel lavoro di un auto-fabbrica risiede nella eparazione dei processi automatizzati e nel movimento del prodotto finito o grezzo da e verso la fabbrica. I tecnici compiono i miglioramenti o le riparazioni necessarie sulla macchina.

Le linee di produzione di un autofac sono modulari per natura, ma il costo della preparazione, o il cambio verso un nuovo prodotto, significa che solo prodotti di largo consumo o particolarmente tecnologici, sono fabbricati al loro interno. Tutto il resto viene prodotto da fabbriche tradizionali, catene di montaggio o a mano.

Armi Moderne

Lo spazio è un ambiente molto speciale per le armi questo a causa dell'assenza di atmosfera e gravità. Armi specifiche si sono evolute per rispondere ai requisiti peculiari del

combattimento spaziale, come distanze maggiori e mancanza di un mezzo atmosferico. A differenza dei loro cugini di terra, le armi spaziali sono capaci di maggiore distruzione. I laser possono essere usati anche come comunicazione (lo abbiamo visto prima) su distanze estreme, mentre un missile accuratamente modificato può essere usato come torpedine per messaggi.

Laser - Un acronimo per Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation (Amplificazione di Luce tramite Emissione Forzata di Radiazioni), il laser è stato ampiamente utilizzato dal suo sviluppo, sia come attrezzo che come arma. Molti veicoli atmosferici e non sono equipaggiati con almeno un tipo di cannone laser perché è l'unica arma dotata di una scorta pressoché infinita di munizioni ed è una delle più precise.

Armi Cinetiche - Queste armi sono basate sul principio dell'accelerazione magnetica e causano danni da energia cinetica (per es. da impatto). Sono divise in due classi generali: cannoni su rotaia e massacarichi. Un cannone su rotaia usa un singolo proiettile e lo accelera con due rotaie gemelle fornendo la corrente necessaria lungo tutta la canna. I massacarichi usano un principio simile, ma impiegano una serie di anelli magnetici invece delle rotaie per accelerare i colpi. Ogni impatto causa meno danni, ma può essere sparso in una serie di punti invece che sullo stesso. Permette anche di sparare più velocemente.

Acceleratori di particelle - Gli acceleratori di particelle (conosciuti anche come cannoni a particelle) sono degli acceleratori magnetici progettati per sparare ioni ad alta energia invece di proiettili solidi. I cannoni a particelle causano danni con una combinazione di energia cinetica all'impatto, calore e induzione elettrica. Spesso più potenti dei laser causano molti danni collaterali facendo andare in corto circuito il bersaglio.

Missili e Siluri - I missili sono proiettili auto propulsi. Usano sofisticati computer di guida e tecnologia di puntamento al laser, rendendo il missile una delle più mortali armi nell'arsenale di un qualunque veicolo. Vengono spesso usati vari tipi di testate, dalla semplice testata esplosiva alla carica nucleare a basso potenziale (anche se l'ultima è costosa e rara). Non esistono degli standard per queste armi, alcuni usano pochi missili, ma precisi e potenti; altri preferiscono centinaia di piccoli missili senza guida.

Molte navi sono equipaggiate con porte missilistiche o siluranti. Queste lanciano grandi volée di missili guidati che usano il mero numero per sopraffare le difese di un bersaglio. Sono molto imprecise a causa della quantità di carburante inclusa che occupa buona parte del missile, lasciando poco spazio per altro che non sia la testata. Esiste un altro tipo di missile navale: Lo "Hunter Killer". Fa affidamento solo sulla silenziosità e sulla velocità per colpire. Queste armi autonome sono, tra l'altro, molto costose restringendo la fornitura solo alle navi migliori. Contengono una testata più grande e sono spesso capaci di disabilitare una nave con un solo colpo. Hanno anche una precisione migliore e una gittata più grande grazie ad un miglior computer di puntamento e ad una più grande riserva di carburante.

Navi spaziali

Quella delle navi spaziali è una vista comune nel ventiduesimo secolo. Sono usate dal Nucleo e da Hague, che mantengono cantieri navali orbitali e una flotta per propositi commerciali e militari. Le navi più comuni sono i cargo e le navi minerarie seguite da molte navi da trasporto gas. E' molto meno costoso estrarre e trasportare gas e metalli nello spazio che non farlo direttamente sui pianeti (almeno per quello che concerne il commercio).

Le navi più moderne presentano una pelle respingente esterna e una architettura massiccia progettata per resistere all'erosione delle particelle e lunghe accelerazioni. Altri

vascelli, progettati a costi più bassi o per viaggi più corti, sono solo un supporto per i moduli abitativi, il carburante e i motori. Lo scafo di un vascello è un composto di ceramica e metallo, formata da vari strati per resistere all'abrasione delle micrometeorite e a collisioni superficiali. Le piastre più grandi sono montate su di una struttura a nido d'ape riempita con gelatine assorbenti radiazioni, che viene anche usata per chiudere velocemente le falle più piccole.

Ogni nave fa affidamento su un potente motore CCP per accelerare. Quando è possibile la nave accelera per tutta la prima metà del viaggio, poi, gira su se stessa e decelera alla stessa velocità per tutta la parte rimanente. Eccetto che per brevi periodi di assenza di peso, i passeggeri sentono la gravità durante il viaggio. Quando la nave accelera il muso diventa il "su" e i motori il "basso". L'organizzazione interna di una nave diventa quindi simile a quella di un grattacielo, con i piani messi uno sopra all'altro. A causa degli occasionali periodi di microgravità, i mobili hanno piccole strisce di velcro per trattenere gli oggetti. Le navi più grandi sono spesso equipaggiate con uno o più ponti rotanti che consentono di creare una certa gravità artificiale, non c'è da dire che molti alloggi sono posizionati in queste zone.

Le navi non sono costruite per il volo atmosferico. Escludendo il fatto che non sono aerodinamiche, il loro peso è troppo grande e non gli consente di atterrare su niente che sia più grande di un asteroide. L'eccezione sono i satelliti naturali come la Luna, dove le navi più piccole atterrano normalmente per scaricare i container.

Navi Marine

La necessità di raggiungere grandi insediamenti sottomarini e il numero scarso di porti in cui attraccare ha portato alla scomparsa della tradizionale nave di superficie, mettendo in nuova luce la grande utilità del sottomarino.

La progettazione di navi sommergibili è andata di pari passo con la progettazione delle astronavi e, al giorno d'oggi i due tipi di veicoli si assomigliano molto, anche se per la propulsione le navi si affidano ancora alle care e vecchie turbine.

Esistono innumerevoli tipi di sommergibili, dai piccoli batiscafi minerari e per il trasporto privato, fino ai grandi sommergibili portaerei della marina. Queste navi sono in grado tanto di operare in superficie quanto di operare sott'acqua.

Sistemi di propulsione

La più diffusa forma di propulsione in uso è la CCP (Camera di Combustione al Plasma). Facendo uso di qualsiasi gas o liquido come massa di reazione (molto spesso idrogeno o acqua), la CCP permette ad una nave e ad altri veicoli di raggiungere grandi accelerazioni per lunghi periodi, riducendo i tempi di viaggio in una maniera considerevole a poche settimane nei casi di pianeti molto lontani o, addirittura, giorni.

Veicoli con centrali a fusione spesso usano degli acceleratori al plasma come bocche di manovra, nei quali intensi archi elettrificati ionizzano ed espellono massa di reazione ad altissime velocità per produrre spinta. I veicoli più piccoli, come gli shuttle usano i più comuni motori chimici.

Medicina

Decine di malattie che minacciavano la salute stessa della razza umana, come l'Aids o l'Ebola. Molti di questi avanzamenti sono stati fatti grazie ad avanzati studi sulla Namtil e studiando a fondo il genoma umano, permettendo così di debellare anche innumerevoli malattie genetiche come la sindrome di Down.

La medicina di soccorso inoltre è avanzata a livelli ancora superiori, i dottori quasi ovunque sono in grado di curare ferite gravi nell'arco di settimane se non addirittura ore. E' anche possibile guarire da ferite quasi letali

in meno di un mese, anche se richiede l'uso di medicinali e un'osservazione medica costante. Un'entità biologica, qualunque sia, è facile da programmare come un computer. Malattie contagiose sono un problema che si può risolvere in minuti o ore, non di più. Le epidemie sono quasi sconosciute. Quando insorge un problema di questo tipo, il pericolo viene scongiurato in pochi giorni. I problemi insorgono quando la malattia uccide troppo rapidamente perché si possa ricercare con efficacia, ma questi problemi si sono presentati solo nel caso della guerra con i Cydoniani.

Anche le amputazioni sono facilmente curabili, così come i trapianti. Gli arti e gli organi da sostituire vengono rimpiazzati con terapie genetiche particolari, che permettono di trapiantare l'arto al paziente senza rischio di rigetto.

Vita quotidiana

Le case nel 22° secolo non sono certamente vive, ma lo sembrano. Non solo si può parlare con i programmi casalinghi e controllare ogni aspetto della casa con la propria voce, ma molti di questi programmi riescono anche a imparare: se mi svegliassi la mattina alle 7:30 e prendessi ogni giorno caffè a colazione, nel giro di qualche giorno la casa cesserà di chiedermelo e al mio risveglio troverò una tazza di caffè caldo sul tavolo.

Anche i robot sono ovunque, non come ci si aspettava nei secoli precedenti. Robot da pulizia grandi come un topo ed estremamente silenziosi escono fuori dai loro scomparti per pulire dopo che i padroni sono andati a dormire. Le cucine si possono usare in maniera tradizionale, ma di solito cucinano automaticamente. Gli ingredienti vengono presi da frigoriferi integrati al sistema per preparare migliaia di ricette.

Innumerevoli operazioni giornaliere, dal cucinare al controllo climatico, sono controllate dal computer domestico. Le faccende domestiche consistono solamente nell'impostare il computer. Ogni casa e

appartamento hanno un sistema di mantenimento, anche se alcuni eccentrici e tecnofobici disabilitano i propri, tutti hanno accesso a una di queste meraviglie della tecnica.

Le eccezioni allo standard robotico si trovano tra i due estremi della società umana: i molto ricchi e i molto poveri. I servitori umani sono uno status symbol e svolgono le loro attività giornaliere per i loro datori di lavoro, mentre i poveri, sebbene siano molti di meno rispetto ai secoli passati, possono difficilmente avere una sistemazione, figuriamoci un sistema di controllo automatizzato.

Il trasporto è ancora più semplice di quanto sia mai stato. Ogni veicolo stradale o in aria ha un computer che mostra automaticamente la posizione attuale del mezzo, condizioni di traffico locale e la miglior rotta per arrivare a destinazione. Quasi tutti i veicoli commerciali sono capaci di guidarsi da soli fino a che non insorge un qualche tipo di problema. I migliori veicoli di serie sono in grado di gestire anche le situazioni fuori dalla norma.

Le tastiere sono ancora esistenti, ma molti si affidano ormai alle interfacce di Realtà Virtuale Aumentata. Infatti molta gente non sa più come digitare su una tastiera, anche se scrivere a mano non è mai stato dimenticato.

Il lavoro umano è ancora presente, specie perché la creatività umana non è ancora stata sostituita dalle macchine. E' però difficile trovare uffici affollati come nei decenni passati, i documenti di un'azienda o di uno stato vengono ancora redatti da impiegati umani; esercito, corpi di polizia, gli insegnanti, avvocati, medici, artisti, designer, ingegneri e tecnici sono tutti mestieri che vengono per forza di cose gestiti da lavoratori umani.

Anche nelle fabbriche c'è ancora una forte presenza umana, in parte per supervisionare i lavori delle macchine, in parte perché in cantieri spaziali, è necessaria una presenza di operai altamente specializzati per la costruzione di astronavi o altri costrutti.

Pauline Nakata

Età: 44

Pauline, figlia di un giapponese e una donna americana è nata e vissuta nella città di Edo. Laureata in Scienze Atlantidee all'università di Nuova Atlantide oggi è tra i migliori scienziati esistenti al servizio della UN.R.E.A.L.

Raggiunse la fama attuale grazie ad alcune ricerche relative al miglioramento delle Ghiandole di Parsu, uno studio che permise di ridurre drasticamente il pericolo di mutazioni permanenti, rendendo il processo molto più stabile.

Pauline ha una vita pubblica molto modesta e non è certo cibo per i media. Quello che molti non sanno di lei però è il profondo legame che ha con la UN.R.E.A.L., è lei infatti uno dei membri del consiglio interno, se non il più influente tra tutti.

Chi la conosce dice che sia membro di un'antica loggia massonica terrestre o qualcosa del genere, ma lei ha sempre negato con un sorriso divertito.

Vedere la Pauline scienziata e la Pauline politica è come assistere allo sdoppiamento della personalità di una persona: da una parte c'è una donna semplice, timida al punto di non avere quasi contatti con il mondo esterno; dall'altra una donna spregiudicata, cinica e totalmente priva di alcun freno morale.

CORPO

For 2

Rif 3

Des 1

Vit 2

EGO

Men 5

Int 3

Vol 4

Fas 3

ABILITA'

Apprendimento 3, Biologia 4, Campo di Studi (Politica) 2, Campo di Studi (Sociologia) 3, Chimica 3, Fisica 5, Informatica 4, Linguaggio (Giapponese) 5, Linguaggio (Inglese) 4, Linguaggio (Cinese) 3, Linguaggio (Tedesco) 2, Contrattare 2, Diplomazia 3, Leadership 3, Oratoria 2, Raggiare 2.

RESISTENZA AL DANNO

8 (9)

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

-

GENETEMPLATE PERMANENTI

-

CIBERNETICA

Ha una corazza dermale.

Le regole del gioco

Le Basi

Le meccaniche in Enuma entrano in gioco quando la risposta a questi due quesiti è affermativa. Primo, la buona riuscita dell'azione del personaggio è in dubbio? Secondo, l'azione è importante ai fini del gioco?

Se un'azione è trivialmente semplice, non c'è alcuno scopo nell'effettuare test. Un gioco in cui si deve testare per ogni singola azione – allacciarsi le scarpe, fare il caffè, leggere un giornale – diventerebbe noioso in modo ridicolo. Allo stesso modo, se si prova a compiere un'azione impossibile (“Voglio spegnere il sole a sputi!”), non c'è alcun motivo di lanciare dadi perché non importa quanto il tuo tiro possa essere alto, non può accadere.

In breve, non tirate se non è il master a chiederlo. Alle volte potrà impedirvelo anche se ritenete sia giusto farlo, in questi casi fidatevi del suo buon senso e tirate avanti. Dopo tutto, lui conosce la storia e voi no.

Per determinare tutte le azioni che non possono essere determinate normalmente servono i dadi, che fungeranno da “mano del caso”. I dadi necessari per giocare a Enuma sono dadi a 10 facce (che chiameremo d'ora in poi d10), ne servirebbero una decina, ma potete sopravvivere anche con quattro o cinque.

Se si lancia più di un dado viene apposto un numero davanti alla lettera 'd' pari al numero di dadi da lanciare. Per esempio se lancio quattro dadi a dieci facce la sigla sarà 4d10, semplice. **In Enuma non si possono MAI per nessun motivo lanciare più di 10 dadi tutti assieme.**

Nel 99% dei casi lancerete una quantità di dadi pari alla somma di una caratteristica e di un'abilità. Scopo del tiro è ottenere il maggior numero possibile di dadi uguali. Questo indica un successo nell'azione intrapresa.

Caratteristiche

In questo (come in ogni altro) gioco di ruolo ogni personaggio è determinato da alcune caratteristiche che stabiliscono quello in cui è più o meno versato. Le caratteristiche sono otto divise in due gruppi principali: Corpo ed Ego. Questi punteggi vanno da 1 (capacità scarse) a 10 (un punteggio titanico) con il valore di 2 che rappresenta il punteggio medio per un essere umano e il punteggio di 5 che rappresenta il massimo raggiungibile da un umano non potenziato da Namtil.

La prima, il **Corpo**, racchiude tutte le caratteristiche che hanno a che fare con gli aspetti fisici di un personaggio e sono (Nome, Abbreviazione e Descrizione):

- **Forza (FOR)**: indica la prestanza e la potenza fisica di un personaggio. Un personaggio con Forza alta può sollevare più pesi, colpire con più violenza e correre più veloce di un personaggio con Forza bassa. Modifica i tiri di corpo a corpo e i danni inflitti in tali combattimenti oltre alla capacità di sollevare, trascinare o trasportare pesi.
- **Riflessi (RIF)**: rappresenta la rapidità e della velocità dei movimenti, è la capacità di reagire a eventi imprevisti. Modifica l'iniziativa del personaggio e la capacità di compiere tutte quelle azioni che richiedono movimenti rapidi come la difesa.
- **Destrezza (DES)**: si tratta della coordinazione dei movimenti, l'equilibrio di un personaggio e la capacità manuale. Modifica la capacità di colpire con armi a distanza, ma anche di compiere tutte quelle azioni che richiedono movimenti precisi.
- **Vitalità (VIT)**: la Vitalità rappresenta la costituzione e la salute generale del personaggio, chi ha un alto punteggio di vitalità può sopportare danni e fatiche più pesanti di chi possiede una vitalità bassa. Il punteggio di Vitalità modifica la capacità di sopportare danni, veleno, malattie e traumi.

La seconda, l'**Ego**, racchiude tutte le caratteristiche che hanno a che fare con le caratteristiche interiori e mentali del personaggio, e sono:

- **Mente** (MEN): la Mente determina la capacità di apprendimento, la cultura e il ragionamento del personaggio. La Mente è importante per determinare molte abilità.
- **Volontà** (VOL): la Volontà rappresenta le doti di resistenza mentale del personaggio, quanto può resistere alla coercizione mentale tramite tortura, convinzione, seduzione, ma anche la sua resistenza a influenze esterne.
- **Intuito** (INT): l'Intuito rappresenta (ovviamente) l'intuito, la sagacia e la consapevolezza di un personaggio. L'Intuito serve tra le altre cose a determinare l'iniziativa.
- **Fascino** (FAS): il Fascino rappresenta il magnetismo di un personaggio, la sua forza di personalità, la capacità di persuasione e di comando oltre che alla sua bellezza. Il Fascino è utile per convincere gli altri.

Abilità

Dove le caratteristiche misurano le doti innate di un personaggio, le abilità rappresentano il risultato dell'addestramento. Una persona può essere dotata di agilità eccezionale, ma se non ha preso in mano un arco in tutta la sua vita non potrà mai essere un grande tiratore. Il talento può aiutare, sono però il duro lavoro e lo studio che portano al successo.

Le abilità nello specifico servono a dare dei bonus da aggiungere ai tiri del personaggio quando si tratta di compiere determinate azioni che ricadono nel campo di azione dell'abilità. Per intenderci, l'uso delle armi da fuoco mi aiuterà quando combatto con una pistola o un moschetto, ma mi sarà di poco aiuto se devo saltare un crepaccio.

Quantificare le abilità

Le abilità coprono concetti basilari, e molte possono essere descritte con una semplice

frase. Per esempio, l'abilità **pistole** potrebbe essere descritta come "L'abilità indica la tua bravura nell'uso di tutte le pistole". Ma **pistole** permette a chi ne fa uso di riparare armi danneggiate? Questo deve essere il Master a deciderlo; la sua parola è sempre l'ultima in questi casi.

Livelli di abilità

È una splendida cosa possedere delle abilità, ma che si fa se si vuole potenziare un'abilità oltre il livello base di competenza? Semplice, si comprano i Livelli di Abilità. Questi si presentano come riserva di dadi nei tiri e hanno un valore che va da 1 a 5.

Caratteristiche

Tutte le abilità fanno riferimento ad una caratteristica, come DES o INT per esempio. Quando si usa un'abilità si somma la caratteristica relativa per determinare il numero di d10 da lanciare. È il master a decidere quale caratteristica deve essere correlata a una determinata abilità, in ogni modo nella lista tra parentesi dopo il nome dell'abilità è inserita la caratteristica che è consigliabile usare nella maggior parte delle situazioni.

Tempo

Il tempo nei giochi di ruolo è un concetto alquanto astratto, è sempre il narratore che sceglie la durata delle scene, quindi si ragiona ancora in termini di giorni, ore, minuti, secondi e così via. Ovviamente il tempo è molto compresso rispetto alla realtà e il gioco segue ritmi narrativi invece che reali.

Inoltre esistono due forme di tempo che sono uniche dei giochi di ruolo, e di Enuma nello specifico: la scena e il turno.

La Scena rappresenta un lasso di tempo in cui si svolge una determinata parte di gioco contenuta nello stesso luogo. Non è un'unità fissa di tempo, può variare moltissimo da pochi secondi a giorni interi, dipende da dove e come si svolge la scena. Mettiamo caso che

io stia entrando in una tabaccheria a comprare un pacchetto di sigarette, la scena inizierà nel momento in cui entro e finirà nel momento in cui esco; allo stesso modo se camminassi per le strade di una città, la scena inizierà nel momento in cui esco di casa e finirà quando sarò giunto a destinazione.

Il turno è ugualmente astratto, ma più circoscritto rispetto alla scena. Un turno non dura più di 5 secondi, il lasso di tempo sufficiente a compiere brevi azioni. Serve a dividere il tempo nei combattimenti, ma può essere anche usato per delineare meglio lo svolgimento di più azioni quando queste lo fanno contemporaneamente ed è necessario stabilirne un ordine.

Azioni

Le azioni che può compiere un personaggio durante una partita sono pressoché illimitate, tuttavia tendono a ricadere in una delle seguenti classi:

- Attacchi e difese (vedi Combattimento);
- Azioni Statiche;
- Azioni Dinamiche;
- Uso di Poteri (è un'azione gratuita);
- Movimento.

Per quanto riguarda la descrizione delle azioni normali (Azioni Statiche e dinamiche e il movimento) ci rifacciamo a questo capitolo, mentre per quanto riguarda il combattimento e i poteri vedremo di seguito.

Risoluzione delle Azioni

Sappiamo cosa sono le caratteristiche e le abilità (e vedrete che sono tante), sapete anche come si lanciano i dadi. Avete appena imparato le basi del gioco.

Questo è il capitolo in cui si mettono in pratica e si interpretano i significati dei tiri.

Lo scopo del tiro è quello di effettuare, con il lancio di un numero di d10 pari alla somma di una caratteristica e un'abilità chiamate in

causa dal master, un tiro che ottiene due o più dadi uguali indica un successo.

Nota che si possono ottenere più dadi uguali con risultati diversi, in questo caso chi ha lanciato i dadi può decidere quale tenere. Vedremo poi perché.

Azioni Statiche

Che significa Azione Statica? In pratica l'azione che stiamo compiendo si svolge contro una situazione o un oggetto inanimato, è statica perché la situazione esterna non agisce contro di noi in risposta alla nostra azione. Una porta chiusa a chiave, non si oppone attivamente al nostro tentativo di aprirla.

Le Azioni Statiche si risolvono abbastanza semplicemente, il narratore decide il lasso di tempo in cui si svolge l'azione, quali sono l'abilità e la caratteristica che entrano in gioco e fa lanciare il giocatore secondo le regole sulla risoluzione. Se ottengo almeno una coppia di dadi uguali, l'azione ha avuto successo, altrimenti è un fallimento e il narratore deciderà quali conseguenze subirà il giocatore. Maggiore è il numero di dadi uguali, più grande sarà stato il successo a discrezione del master.

Esempio: Malthusius sta tentando di saltare un crepaccio, il suo valore in Saltare è 2, i suoi RIFlessi 3. Quindi tira cinque dadi a 10 facce e ottiene 3, 4, 6, 1, 5. di conseguenza fallisce il tiro. Se avesse tirato 3, 4, 5, 1, 5 avrebbe ottenuto due dadi uguali e di conseguenza un successo.

Il master può ritenere che l'azione sia particolarmente facile o difficile. In questo caso può sottrarre dadi da tirare al personaggio secondo questa tabella. Nel caso invece che

Difficoltà	Pen.
Triviale	+2
Facile	+1
Impegnativo	-1
Difficile	-2
Impossibile	-3

l'azione sia particolarmente facile il master può assegnare dei dadi bonus al personaggio, fermo restando che non si possono mai tirare più di 10 dadi.

Azioni Dinamiche

Se invece stessimo tentando di vincere una corsa, colpire un uomo con un pugnale, giocare a scacchi, mentire a qualcuno; ovvero ogni situazione in cui ci si trovasse a dover competere con una o più persone e cose impegnate nel tentativo di opporsi alla nostra azione, siamo di fronte ad un'Azione Dinamica.

Come nel caso delle Azioni Statiche il master decide cosa tirare, ma le similitudini si fermano qui, infatti entrambe le parti in "lotta" (o più di due nel caso l'azione preveda multipli contendenti) lanciano i propri dadi.

In questo caso si deve ottenere sempre un gruppo di dadi uguali, ma per vincere si deve superare il tiro dell'avversario. Una coppia di dadi con un numero più alto è vincente su una coppia più bassa, così come tre dadi uguali ne battono due anche se questi hanno un numero più alto. Per fare un paragone azzardato è un po' come il poker.

Nel caso si verifichi un pareggio, il master può decidere che l'azione è arrivata in una fase di stallo e far tirare il turno successivo, oppure si è giunti ad un nulla di fatto.

Esempio: Garand si è infiltrato in una nave Anunnaki e sta tentando di passare oltre una guardia aliena senza farsi vedere. Il Master decide che dovrà esserci un confronto Dinamico tra la Destrezza e Muoversi Silenziosamente di Garand e l'Intuito e Osservare dell'Anunnaki. Garand ha Destrezza 4 e Muoversi silenziosamente a 3, mentre l'Anunnaki ha Intuito 4 e Osservare 2. Garand tira i dadi ed ottiene 0,4,6,6,6,3,4 sono quindi tre 6, un buon successo. La sentinella ottiene 5,3,1,9,7,5 due 5, un valore inferiore a quello di Garand. Il Master decide che l'umano ha vinto il confronto e può passare oltre senza farsi notare...

Cooperazione

Si può cooperare in Azioni Statiche, ma è più difficile farlo in quelle dinamiche. Il

personaggio che tira va scelto tra quelli che hanno la somma di caratteristica più abilità maggiore degli altri, quindi al valore che tirerà andrà lanciato 1d10 in più per ogni personaggio che lo sta aiutando, dopodiché lancerà i dadi, aggiungendo il valore calcolato al lancio.

È possibile cooperare solo in determinati casi che sarà il Master a decidere, si può cooperare per riparare un carro o per pilotare una nave, ma non per nuotare in un fiume o lanciare una fune. Non si può mai cooperare in un'azione di combattimento.

Esempio: un carico scivola dal ponte del sottomarino Amaterasu mentre i soldati lo portano a bordo, Jennifer corre ad afferrare la cima per tirare su la cassa, il master decide che andrà fatto un confronto su FOR e impone una penalità di -1, la cassa è molto pesante. Jennifer ha una FOR di 2 e non ha l'abilità Sollevare Pesi, ed è impossibile che riesca nel suo intento, così chiede aiuto ad un suo compagno, il colossale Morgan che ha FOR 4. Da questo momento i due faranno un test statico cooperando e tireranno sulla FOR di Morgan più il suo valore di Sollevare Pesi che è 3, a questo sommano un ulteriore dado (+1 per ogni altro partecipante).

Il giocatore che interpreta Morgan lancia i 8 dadi ed ottiene 1,4,2,6,9,8,5 e 9, una coppia di 9, più che sufficiente a battere il tiro imposto dal master. I due issano la cassa a bordo tirando un sospiro di sollievo, il capitano si sarebbe arrabbiato molto se avesse perso il suo prezioso artefatto atlantideo...

Azioni Multiple

Un personaggio può tentare di compiere più azioni contemporaneamente, ma ovviamente il tutto diventa sempre più complicato. Generalmente non si possono compiere più di due azioni assieme per motivi pratici, anche se in alcuni casi il master può consentire che i personaggi ne compiano di più.

Nel caso si stia tentando di compiere azioni multiple, il personaggio subisce una penalità

di -1 a tutti i tiri all'interno del round per ogni azione oltre la seconda.

Che succede se non ho la giusta abilità?

Arriverà sicuramente il momento in cui vorrete usare un'abilità non posseduta, per esempio sparare con un'arma mai usata prima, oppure guidare un veicolo visto solo nelle pubblicità. Se il personaggio non possiede un'abilità e vuole comunque usarla, tira 1d10 solamente applicando una penalità al tiro di -1.

Quasi tutti possono sparare con una pistola anche se non possiedono l'abilità. Ma nessuno può compiere complesse operazioni di medicina senza un minimo di competenza. Dove è il caso vi verrà detto che questa abilità non può essere usata da personaggi non competenti.

Riserva (Regola Opzionale)

I personaggi di molte storie alle volte possono fare ricorso a riserve di energie interiori, qualcuno può chiamarlo ki, altri forza di volontà, cosmo, risolutezza; in poche parole è quel momento in cui diamo fondo a tutte le nostre capacità. Anche se Enuma è un gioco in cui si cerca di ottenere un certo realismo è pur vero che i giocatori vorranno ottenere dai propri personaggi scene cinematografiche o semplicemente eroiche, senza essere troppo legati a un tiro di dado.

In termini di gioco un giocatore può "mettere da parte" dadi uguali per poterli poi utilizzare in un secondo momento. Quando un personaggio compie un tiro e ottiene due o più gruppi di dadi uguali, il giocatore può scegliere uno di quei gruppi e metterlo in riserva. Il gruppo di dadi viene messo in riserva con lo stesso valore che aveva al momento del lancio, quindi ad esempio, se avevo messo in riserva una coppia di 6 potrò utilizzarla solo ed esclusivamente come coppia di 6. Quando uso un dado in riserva conterà esattamente come se avessi tirato quei dadi in più con quell'esatto valore. Questo

può tramutare un fallimento in un successo, o rendere un successo ancora più spettacolare.

Nota che non si può mai avere più di un gruppo di dadi in riserva e vanno persi alla fine della scena. I dadi in riserva possono essere usati solo prima di compiere il tiro.

Movimento

Il movimento è un valore che molto ha a che fare con la condizione fisica e con la forza. Rappresenta quanto un personaggio può muoversi all'interno di un turno di combattimento.

Ogni turno un personaggio può decidere quale tipo di andatura andare tra le tre disponibili. Inoltre ci sono anche altri modi di muoversi e sono tutti descritti qui sotto.

Il movimento del personaggio dipende dal suo valore di VM, per calcolare il VM del personaggio andate a vedere nella sezione della Creazione del Personaggio.

- Camminare: puoi coprire il tuo VM in metri per ogni turno, e rappresenta un'andatura cauta. Per calcolare approssimativamente a quanti km/h si può andare moltiplica il valore per 0,8. Dimezza questo valore per terreni accidentati.
- Correre: puoi accelerare fino a tre volte il tuo VM in metri a turno.
- Sprint: se compii uno sprint, puoi muovere fino a cinque volte il tuo VM.
- Saltare: puoi compiere salti in lunghezza da fermo pari a un quarto del tuo VM, mentre con una rincorsa puoi saltare il tuo VM diviso tre. Puoi saltare in alto il tuo VM diviso 4.
- Scalare: puoi scalare una parete a metà del tuo VM per turno se riesci un tiro di Scalare con successo. Se fallisci, non ti puoi muovere. Se fallisci criticamente cadrà a meno che non riesci un tiro di Destrezza.
- Nuotare: se sai nuotare, puoi muoverti ad un VM pari alla metà ogni turno.

Ingombro

Ovviamente, portare pesi riduce la tua capacità di movimento. Abbiamo usato un sistema molto semplice per calcolare queste penalità. La tua Capacità di Carico (CC) è basata sulla somma della tua VIT e FOR. Vedi tabella sotto.

Se il peso che stai trasportando è pari al 25% della tua capacità di carico, non c'è penalità. Se stai trasportando tra il 26% e il 50% del tuo CC, allora sei ingombrato e devi dimezzare il VM. Se stai portando tra il 51% e il 100% allora sei pesantemente ingombrato e il tuo VM va diviso per quattro. Se porti ancora di più non riesci a fare altro che barcollare per pochi, brevissimi passi.

Quando sei ingombrato subisci una penalità di -1 a tutte le tue prove di DES. Quando sei pesantemente ingombrato le penalità salgono a -2.

VIT	CC	VIT	CC	VIT	CC
1	10Kg	5	65Kg	9	200Kg
2	15Kg	6	75Kg	10	300Kg
3	25Kg	7	90Kg		
4	50Kg	8	100Kg		

Creazione del Personaggio

Abbiamo visto le regole per il gioco ora vedremo come creare il vostro personaggio. Come dice il nome stesso del sistema FreeBUS (Free Background Universal System), la parte centrale della creazione stessa è proprio il Background, ovvero la storia del personaggio, la sua vita, che determina con quali abilità inizierà il gioco e quanto sarà abile nelle stesse.

Per analizzare la creazione del personaggio è bene vederla passo per passo cominciando dalle basi per arrivare agli ultimi ritocchi.

Sesso

Non c'è molto da spiegare nei riguardi di questa scelta, in termini di gioco è solo di tipo estetico, del resto nel mondo di Enuma non esistono discriminazioni sessuali e sia gli uomini che le donne sono in grado di applicarsi alle stesse mansioni con uguale successo.

Razza

Qui c'è poco da dire, almeno nel manuale base si è tutti umani. Nel caso si decida di interpretare uno degli Angeli della UN.R.E.A.L. si comincia con il vantaggio "Angelo", e con 5 punti background in meno da spendere in Vantaggi e Difetti.

Distribuzione delle caratteristiche

All'inizio del manuale abbiamo visto cosa sono le caratteristiche e come si usano, ora vedremo come determinare i valori di queste nel vostro personaggio. Tutte le caratteristiche cominciano con un punteggio di 1.

Il personaggio ha 12 punti per acquistare le sue caratteristiche. Questi punti possono essere distribuiti in tutte le caratteristiche, ricordando sempre che il quinto punto in ogni caratteristica costa doppio e che non è possibile portare una caratteristica oltre al 5.

Il Sistema di Background

Come potrete vedere, dopo aver determinato i valori delle proprie caratteristiche, dovrete decidere durante le fasi della propria vita quali abilità ha appreso.

La prima cosa da scegliere è a quale fase della vita si trova il vostro personaggio, ovvero se è un adolescente, un adulto o è magari ormai anziano. Per motivi di gioco è consigliabile scegliere un personaggio che sia almeno adolescente o al massimo un Adulto Maturo, ma nulla vi vieta di giocare personaggi più giovani o più anziani.

Come prima cosa è consigliabile stendere a grandi linee la storia del vostro personaggio prima di consultare le tabelle e vedere poi con il narratore quali Origini e Fasi di vita si accompagnano meglio con la storia.

E' bene anche dire però, che è possibile estrapolare una storia interessante anche facendo il procedimento inverso: traendo cioè il background dalle scelte fatte nel corso della creazione.

Scelta delle abilità

Le fasi della vita di un personaggio sono sequenziali: è necessario farle tutte per arrivare a quella attuale (non si nasce adulti); quindi ad ogni fase della propria vita il personaggio può scegliere una quantità limitata di abilità determinata dalla tabella. Le abilità scelte cominciano con un punteggio di 1. E' possibile scegliere una stessa abilità due volte, in tal caso il punteggio di partenza diventa 2. Non è però possibile cominciare da un punteggio superiore senza la spesa di punti abilità.

Al termine del sistema di Background il personaggio può scegliere altre 2 abilità a piacimento.

Origini

Le origini del personaggio determinano che genere di famiglia ha avuto e che tipo di

educazione ha ricevuto. E' ovvio che ogni giocatore può scegliere una sola origine per il personaggio da questa tabella. Ogni origine ha un effetto particolare sulla scelta di determinati tipi di abilità. Questo è un passaggio obbligato per la creazione del personaggio.

Origine	Abilità
Ambiente Selvaggio	2 a scelta tra Arrampicarsi, Nuotare, Saltare, Orientamento, Osservare, Sopravvivenza.
Classe Media	2 a scelta tra Arte, Artigianato, Apprendimento, Campo di studi, Nuotare.
Orfano	2 a scelta tra Percepire Inganni, Furtività, Con. Bassifondi, Raggiare
Povero	2 a scelta tra Mestiere, Addestrare Animali, Cacciare, Sesto Senso, Sol. Pesi
Ricco	2 a scelta tra Apprendimento, Campo di Studi, Linguaggio, Cacciare.
Altro	Scegliere 2 abilità.

Scogliere la fase

Un personaggio dovrà necessariamente scegliere a quale fase della propria età si trova il personaggio all'inizio delle sue avventure. *Nota:* le penalità alle caratteristiche date dalle fasi di vita si trasformano con il passare del tempo e non possono portare le caratteristiche sotto 1, allo stesso modo una caratteristica ad 1 e subisce una penalità di -1 NON diventa 2 quando il personaggio cresce.

Fanciullo: rappresenta l'età in cui il personaggio è ancora un bambino. Un personaggio fanciullo avrà caratteristiche basse e poche abilità, ma di fronte a se ha praticamente tutta la vita. Se il vostro personaggio è un fanciullo potrà distribuire altri **4 punti abilità** tra di esse. Il personaggio avrà una penalità di -1 in due caratteristiche a scelta tra For, Vit, Vol e due tra Men, Fas, Rif.

Fanciullo	Abilità
Cresciuto in guerra	2 a scelta tra <i>Abilità d'Armi, Atletiche</i>
Educato a scuola/tutore/chiesa	2 a scelta tra <i>Accademiche, Arte e Artigianato</i>
Educazione familiare	2 a scelta tra <i>Arte e Artigianato, Sopravvivenza</i>

Spaziale	2 a scelta tra <i>Sopravvivenza, Accademiche</i>
Vissuto in ambiente selvaggio	2 a scelta tra <i>Sopravvivenza, Abilità d'Armi</i>
Vissuto in una comunità rurale	2 a scelta tra <i>Arte e Artigianato, Atletiche</i>
Vissuto per strada	2 a scelta tra <i>Abilità d'Armi, Sotterfugio</i>
Altro	2 a scelta tra due <i>categorie</i>

Adolescente: il personaggio attraversa forse la fase più burrascosa della sua vita, non più un bambino, ma non ancora del tutto adulto. Le caratteristiche fisiche di un personaggio adolescente sono quasi completamente sviluppate, mentre quelle mentali sono ancora in sviluppo. Le abilità conosciute cominciano ad aumentare, specie se il personaggio riceve un'educazione corretta. Questa è la prima fase in cui il personaggio si può definire perfettamente giocabile (anche se nulla vi impedisce di giocare un fanciullo). Se il vostro personaggio è adolescente avrà a disposizione **8 Punti Abilità**. Il personaggio avrà una penalità di -1 in una caratteristica Fisico a scelta tra For, Vit, Vol e Rif e un ulteriore -1 in una Ego a scelta tra Vol, Men e Fas.

Adolescente	Abilità
Apprendista o artista	4 a scelta tra <i>Arte e Artigianato, Influenza</i>
Giovane bandito	4 a scelta tra <i>Sotterfugio, Abilità d'Armi</i>
Giovane soldato	4 a scelta tra <i>Abilità d'Armi, Atletiche</i>
Istruzione superiore	4 a scelta tra <i>Accademiche, Arte e Artigianato</i>
Vissuto in ambiente selvaggio	4 a scelta tra <i>Sopravvivenza, Atletiche</i>
Vissuto in una comunità rurale	4 a scelta tra <i>Atletiche, Arte e Artigianato</i>
Vissuto nello spazio	4 a scelta tra <i>Sopravvivenza, Accademiche</i>
Altro	4 a scelta tra due <i>categorie</i>

Giovane Adulto: per la legge italiana arriva a 18 anni, ma per Enuma rappresenta quella fase della vita in cui ci si può definire finalmente adulti. Un personaggio maturo ha un buon numero di abilità e le sue caratteristiche sono pienamente sviluppate. Se il vostro personaggio è adulto potrà distribuire **12 Punti Abilità**. Le caratteristiche in questa

fase sono esattamente quelle che avete comprato.

Giovane Adulto	Abilità
Militare	5 a scelta tra <i>Abilità d'Armi, Atletiche, Sopravvivenza</i>
Artigiano, Artista, Cittadino comune	5 a scelta tra <i>Arte e Artigianato, Influenza, Sotterfugio</i>
Bandito-Fuorilegge	5 a scelta tra <i>Atletiche, Sotterfugio, Abilità d'Armi</i>
Accademico, Mercante	5 a scelta tra <i>Accademiche, Influenza, Arte e Artigianato</i>
Esploratore	5 a scelta tra <i>Atletiche, Sopravvivenza, Accademiche</i>
Spia/Polizia	5 a scelta tra <i>Influenza, Sotterfugio, Abilità d'Armi</i>
Vissuto nello spazio	5 a scelta tra <i>Sopravvivenza, Accademiche, Abilità d'Armi</i>
Altro	5 a scelta tra tre <i>categorie</i>

Adulto Maturo: l'epoca in cui un personaggio comincia a mostrare i primi segni dell'invecchiamento. Un personaggio in questa fase tende ad essere più saggio e a conoscere molte più cose di prima, le esperienze di vita lo hanno segnato nel bene e nel male, ma invecchiando le scale cominciano a diventare troppo alte e le salite troppo ripide. Se il vostro personaggio è anziano potrà distribuire **15 Punti Abilità**. Il personaggio avrà una penalità di -1 in For e un ulteriore -1 a scelta tra Rif, Des e Vit, inoltre avrà una penalità di -1 in una caratteristica Ego a Scelta.

Adulto Maturo	Abilità
Addestrato alle armi	2 a scelta tra <i>Abilità d'Armi, Influenza</i>
Artigiano, Artista, Popolano	2 a scelta tra <i>Arte e Artigianato, Sopravvivenza</i>
Bandito	2 a scelta tra <i>Influenza, Sotterfugio</i>
Accademico, Mercante	2 a scelta tra <i>Accademiche, Influenza</i>
Esploratore	2 a scelta tra <i>Atletiche, Sopravvivenza</i>
Spia	2 a scelta tra <i>Influenza, Sotterfugio</i>
Vissuto nello spazio	2 a scelta tra <i>Sopravvivenza, Accademiche</i>
Altro	2 a scelta tra due <i>categorie</i>

Anziano: il personaggio si avvia sul viale del tramonto e diventa vecchio. Un

personaggio anziano comincia ad avere qualche serio deficit fisico e può mostrare gravi segni di decadimento anche nella sfera intellettuale. Le conoscenze del personaggio a questo punto sono al massimo... ma probabilmente il personaggio non ricorda nemmeno di averle. Se il vostro personaggio è anziano potrà distribuire **18 Punti abilità** tra di esse. Il personaggio avrà una penalità di -1 in due caratteristiche Corpo a scelta oltre che una penalità di -1 in due caratteristiche Ego a scelta.

Anziano	Abilità
Addestrato alle armi	2 a scelta tra <i>Abilità d'Armi, Influenza</i>
Artigiano, Artista, Popolano	2 a scelta tra <i>Arte e Artigianato, Sopravvivenza</i>
Bandito	2 a scelta tra <i>Influenza, Sotterfugio</i>
Accademico, Mercante	2 a scelta tra <i>Accademiche, Influenza</i>
Esploratore	2 a scelta tra <i>Atletiche, Sopravvivenza</i>
Spia	2 a scelta tra <i>Influenza, Sotterfugio</i>
Vissuto nello spazio	2 a scelta tra <i>Sopravvivenza, Accademiche</i>
Altro	2 a scelta tra due <i>categorie</i>

Punti Abilità

Dopo la selezione si possono distribuire i **punti abilità** nella quantità specificata all'ultima fase di vita del personaggio. Nota che un personaggio non può distribuire punti abilità nelle abilità che non ha scelto all'inizio. Ovviamente nuove abilità possono essere apprese in seguito con la spesa di punti esperienza.

Il quinto punto in un'abilità costa il doppio.

Lista delle Abilità

Arte e Artigianato

Le abilità di Arte e Artigianato consentono di utilizzare mezzi differenti per esprimere significati più profondi. Ogni aspetto include l'abilità e la conoscenza necessaria a portare quella visione alla vita.

- **Arte (INT):** l'applicazione e la conoscenza delle arti umane quali: la poesia, la scultura, la pittura e la musica, il canto, la danza o la recitazione. Ogni selezione di questa abilità rappresenta la conoscenza di un'arte differente.
- **Artigianato (MEN):** qualsiasi conoscenza che permetta di lavorare qualcosa e tramutarla in qualcos'altro con le proprie capacità e qualche attrezzo. Alcuni esempi comprendono: fabbro, armaiolo, intagliatore, impagliatore, scultore, pellaio, cuoco, barcaiolo e così via.
- **Mestiere (INT):** il mestiere è un lavoro che a differenza dell'artigianato è basato sulla fornitura di "servizi" all'acquirente. Alcuni esempi comprendono: mugnaio, impiegato, locandiere/barista, marinaio, scriba, taglialegna, contadino e così via.

Accademiche

Le abilità accademiche si concentrano attorno alla ricerca, l'istruzione e vari campi di studio. Ai livelli più bassi, copre l'istruzione basilare che ricevono molte persone nel mondo industrializzato. Il livello più alto denota studi più seri, una devozione all'apprendimento che pochi raggiungono.

- **Apprendimento (MEN):** l'istruzione basilare, la comprensione dei sistemi educativi moderni e delle conoscenze di base, come far di conto o leggere e scrivere.
- **Biologia (MEN):** lo studio delle forme di vita terrestri. Consente di riconoscere animali e piante in ogni ambiente.
- **Campo di Studi (MEN):** una conoscenza accademica particolare che ha a che fare con uno qualsiasi degli aspetti umanistici. Alcuni esempi comprendono: araldica, filosofia, letteratura, antropologia, teologia, storia, sociologia, criminologia. Ogni campo di studi differente richiede a sua volta un'abilità differente.
- **Chimica (MEN):** consente di riconoscere, individuare e mescolare diverse sostanze con risultati prevedibili. Acidi, polveri, pollini, tossine ecc. sono solo alcuni dei possibili risultati.
- **Ciberchirurgia (MEN):** è la capacità di impiantare apparecchiature cibernetiche su corpi umani. Richiede almeno 3 livelli in **medicina**.
- **Conoscenze AntiDiluviane (MEN):** questa abilità comprende la conoscenza di materie occulte e oscure risalenti a epoche preistoriche, oppure particolarmente insolite. Consente di riconoscere i tipi di Anunnaki e le loro capacità, così come di Lammasu e altre razze aliene.
- **Elettronica (MEN):** permette di riparare e costruire apparecchiature elettroniche.
- **Esplosivi (MEN):** l'abilità di utilizzare esplosivi in maniera corretta, sia per non farli esplodere in mano, sia per poter causare la maggior quantità di danni con il minor sforzo.
- **Fisica (MEN):** lo studio delle leggi fisiche e astrofisiche. Permette di prevedere i comportamenti dei corpi in ogni ambiente.
- **Informatica (INT):** la capacità di utilizzare qualunque genere di software e di compiere azioni di Hacking e Cracking (penetrazione di sistemi).
- **Linguaggi (MEN):** ogni volta che si prende questa abilità si conosce un linguaggio diverso, la conoscenza di una lingua si divide in 5 gradi a seconda dell'abilità di conoscenza.
- **Matematica (MEN):** tutti sanno contare e compiere operazioni basilari, questa abilità consente al personaggio di effettuare calcoli più complessi come quelli algebrici, trigonometrici e così via.
- **Medicina (MEN):** permette di compiere semplici interventi chirurgici, compreso mettere punti, amputare arti infetti o in cancrena, e qualsiasi altra operazione minore di chirurgia. Consente anche di capire le malattie e di diagnosticare malanni su un paziente.
- **Namtil (MEN):** è la capacità di utilizzare le Ghiandole di Parsu (vd.). Permette di applicare su di se le mutazioni desiderate.
- **Pilotare (MEN):** l'abilità di guidare veicoli che necessitino più di un membro dell'equipaggio per essere portati, di solito si tratta di veicoli particolarmente grandi. Pilotare rappresenta l'abilità del

comandante di coordinare il lavoro sul veicolo e di saperlo guidare correttamente. Scegliete una di queste categorie quando selezionate il veicolo: Navi, Aerei, Carri Armati, Navi Spaziali e così via.

- **Pronto soccorso (MEN):** fornisce un bonus ai tentativi di medicazione e ai trattamenti di emergenza, come bloccare un'emorragia.
- **Riparazioni (MEN):** consente al personaggio un bonus ai tentativi di riparare apparecchiature meccaniche.
- **Tattiche (INT):** fornisce un bonus ai personaggi per pianificare e capire la strategia appropriata ed efficace in situazioni militari tattiche.

Armi

La vita non è tutta rose e fiori come alle volte pensiamo che sia, la natura attorno a noi ci mostra che non è così: la vita è una lotta continua, gli animali si uccidono per procurarsi cibo e anche gli umani non sono da meno, arrivando spesso a uccidersi tra di loro per questioni banali.

Chi apprende le abilità nell'uso delle armi lo fa generalmente per due motivi o perché vuole imporre la sua volontà sul prossimo, o perché vuole proteggere se stesso e le persone che ama da altri violenti. La differenza tra un vero guerriero e un semplice assassino è tutta qui, anche nella guerra le motivazioni sono importanti.

- **Armi pesanti (MEN):** l'uso di tutte le armi da tiro pesanti, dalle mitragliatrici ai cannoni.
- **Armi da mischia (FOR):** permette l'uso di armi da mischia.
- **Armi laser (DES):** permette l'uso delle armi al laser.
- **Armi leggere (DES):** permette l'uso di pistole e mitragliette.
- **Fucili (DES):** permette l'uso dei fucili.
- **Arti marziali (FOR):** l'uso delle abilità di combattimento senz'armi che implicano colpi dati con le mani, i piedi, i gomiti e altre parti del corpo.

- **Maestria con le armi (DES):** quest'abilità permette a un individuo di compiere manovre elaborate con la propria arma, tra cui virtuosismi e prodezze nel controllo dell'arma.
- **Schivare (RIF):** l'abilità permette di evitare i colpi semplicemente spostandosi da un'altra parte.

Atletiche

Molte persone hanno un po' di "abilità atletiche" innate – se non hai la salute non hai nulla, si dice – ma c'è enorme differenza tra una vittoria a calcio nel campetto dietro casa e vincere il campionato di calcio di serie A. Una persona che fa degli sport la sua vita ottiene abilità che pochi riescono ad ottenere.

- **Acrobazia (DES):** concede bonus per effettuare manovre in aria (come salti mortali o usando poteri che permettono di volare) o volteggiare usando un attrezzo (come il trapezio). Questa abilità include l'utilizzo di barre parallele, barre irregolari e altre attività ginniche.
- **Arrampicarsi (FOR):** questa abilità fornisce un bonus alle manovre per arrampicarsi su superfici verticali o quasi verticali usando appigli. Salire una scala è un'azione triviale, ma salire su superfici quasi lisce è un'azione quasi impossibile.
- **Cavalcare (DES):** Un singolo grado di questa abilità è necessario per evitare di cadere costantemente dalla cavalcatura. I livelli successivi aumentano la possibilità di controllare l'animale o di guadagnare il controllo di un animale poco conosciuto.
- **Contorsionismo (DES):** permette di muovere il proprio corpo in maniera non completamente naturale per spostarsi in piccole aperture o sfuggire a prese e legacci.
- **Fondo (VIT):** l'abilità di correre per lunghe distanze, permette di dosare le energie al meglio e correre in modo sicuro senza infortunarsi.
- **Guidare (RIF):** l'abilità di pilotare un veicolo terrestre, aereo o marittimo che necessita di un solo pilota. Scegliete cosa sapete guidare tra: Automobili, Camion,

Motociclette, Aeroplani, Elicotteri, Barche, Caccia Stellari e così via.

- **Nuotare (VIT):** quasi tutti sanno tenersi a galla, ma con questa abilità potete muovervi agilmente in acqua e di coprire distanze notevoli nuotando. Nota che acque turbolente e armature pesanti possono influire negativamente sulla prova di nuotare.
- **Sollevamento pesi (FOR):** è la capacità di imporre la propria forza in maniera coordinata, diversamente da una applicazione spontanea e non coordinata (liberarsi da una presa non è sollevamento pesi, mentre sollevare un peso enorme dopo adeguata preparazione sì).

Influenza

In qualche circolo un uomo o una donna sono valutati per l'estensione della loro influenza. Ovviamente, ci sono molti sentieri che conducono al potere, alcuni sono ovvi, altri meno.

- **Contrattare (VOL):** questa abilità fornisce un bonus per le transazioni che implicano uno scambio di denaro o merce. Se il lancio ha successo il giocatore ottiene uno sconto, indicativamente del 2% per ogni punto per cui il tiro è riuscito.
- **Diplomazia (INT):** permette di operare con successo in un ambiente straniero complesso e burocratico, come una corte reale straniera o qualsiasi altra struttura di governo straniera. Tatto, negoziazione e inganno sono tutte sfaccettature di diplomazia. Permette anche di ottenere una reazione amichevole da parte di una persona sollecitata.
- **Interrogare (FAS):** Questa abilità è una misura della tua abilità di guadagnare informazioni da un prigioniero o un informatore.
- **Leadership (FAS):** serve a misurare la tua abilità nel condurre gli altri in battaglia e far sì che gli altri riescano a compiere atti di valore e eroismo.
- **Oratoria (FAS):** oratoria permette di mandare informazioni a un pubblico in maniera convincente e immediata, questo

non cambierà necessariamente il loro modo di pensare, ma darà più forza a qualunque messaggio.

- **Percepire inganni (INT):** quest'abilità fornisce un bonus per percepire le menzogne dette da un individuo vicino a chi usa questa abilità.
- **Raggirare (FAS):** questa abilità misura la tua capacità di convincere la gente a fare cose che non sempre vanno nei loro interessi. Puoi imbrogliare, vendere, mentire quasi in ogni campo.
- **Resistere alla tortura (VOL):** l'abilità di resistere alla coercizione mentale ottenuta tramite tortura, interrogatori e sotterfugio, ma anche di sopportare la *Paura* e il *Terrore*.
- **Sedurre (FAS):** è una semplice misura della capacità di sedurre i membri del sesso opposto o anche dello stesso sesso (dipende dalle loro inclinazioni).

Sopravvivenza

Il mondo esterno è un luogo crudele, siamo stati abituati per secoli a vivere al sicuro nelle nostre città, dimenticando che noi umani eravamo nel gradino più basso della catena alimentare. Molti però non hanno dimenticato le lezioni dei nostri antenati e continuano a sopravvivere, e talvolta prosperare, in condizioni che l'uomo comune non potrebbe nemmeno a sopportare.

- **Accudire e Addestrare animali (INT):** questa abilità fornisce un bonus per la cura e l'addestramento degli animali incluso farli riposare, dargli da mangiare, ecc.
- **Cacciare (MEN):** fornisce un bonus alle prove di caccia. Nota che le azioni di seguire le tracce e riconoscerle è coperto da un'altra abilità. Cacciare da bonus alla caccia effettiva compresa l'organizzazione di una battuta.
- **Orientamento (INT):** Sai come trovare la strada in ogni ambiente facendoti guidare dalle stelle, dalle Lune e dai venti. E' anche la capacità di utilizzare apparecchiature per orientarsi e tracciare una rotta.

- **Osservare (INT):** permette di notare dettagli dell'ambiente circostante per assimilarli e analizzarli. Normalmente si usa solo in maniera attiva e con concentrazione a differenza di Sesto Senso che è istintiva. È l'osservazione diretta di dettagli e la valutazione degli stessi.
- **Seguire Tracce (INT):** questa abilità fornisce un bonus per ottenere informazioni da un insieme di tracce o impronte. Possono essere ottenute informazioni dettagliate sulle tracce, come l'età delle stesse, il tipo, il peso e la velocità della creatura, ecc. oltre che alla possibilità di seguire le tracce stesse.
- **Sesto senso (INT):** concede l'abilità di osservare inconsapevolmente e assimilare informazioni dall'ambiente circostante. Il Master dovrebbe usare questa abilità per concedere ai personaggi una possibilità di notare oggetti, eventi e altri fenomeni attorno a loro. Notare che l'uso di sesto senso presuppone che il personaggio non stia cercando attivamente.
- **Sopravvivenza (INT):** Questa abilità misura la tua capacità di sopravvivere in territori ostili, come foreste, deserti, vuoto siderale ecc. Molto utile ai fini dell'uso dell'abilità sarebbe possedere le giuste attrezzature di sopravvivenza. Ogni terreno necessita della sua abilità. Permette anche di trovare una sorgente locale di acqua potabile o piante ed animali commestibili.
- **Trovare trappole o porte segrete (INT):** questa abilità consente di trovare trappole inanimate, porte e oggetti nascosti o segreti.
- **Agguato (RIF):** per utilizzare questa abilità prima il personaggio deve avvicinarsi al suo nemico senza farsi scoprire e colpire prima che il nemico possa reagire. Il personaggio sferrerà quindi un colpo utilizzando il suo valore di Agguato e non quello con la sua arma, dopodiché il danno verrà aumentato con un bonus di pari al valore in questa abilità.
- **Confondersi nella folla (DES):** fornisce un bonus nei tentativi di mescolarsi con una grande folla, allo scopo di restare inosservati, di fuggire agli inseguitori o spostarsi facilmente attraverso una folla.
- **Conoscenza dei bassifondi (FAS):** è la conoscenza degli eventi e del protocollo della gente di strada e della malavita, oltre che la capacità di interagire con questi individui.
- **Furtività (DES):** è la capacità di spostarsi in silenzio e di nascondersi restando fermo, in silenzio, utilizzando il camuffamento e le ombre per nascondere la propria presenza.
- **Giocare d'azzardo (FAS):** fornisce un bonus per giocare a giochi che contengono una dose notevole di fortuna. Comprende anche la capacità di barare senza farsi scoprire.
- **Preparare trappole (MEN):** fornisce un bonus per preparare le trappole. Le trappole possono essere letali e non letali, complesse o semplici come delineato nelle regole per le trappole.
- **Scassinare (DES):** questa abilità fornisce un bonus per chiudere e scassinare serrature o dispositivi simili.
- **Usare veleni (MEN):** permette di maneggiare, trattare e conservare i veleni. Permette ad un individuo di utilizzare del veleno senza avvelenarsi accidentalmente o rendere il veleno inutilizzabile.

Sotterfugio

Non si può ottenere tutto direttamente, un po' perché non si hanno sempre le doti necessarie per farlo un po' perché alle volte è più conveniente lasciare che siano gli altri a fare il lavoro sporco, ma soprattutto perché colpire il proprio nemico alle spalle, in ogni campo, aumenta le probabilità di successo.

Caratteristiche Secondarie

Dopo aver determinato le vostre abilità dovete compiere gli ultimi ritocchi al vostro personaggio. Si tratta di una serie di caratteristiche secondarie che completano il quadro generale.

Valore di Movimento (VM)

Ne abbiamo già parlato in precedenza e rappresenta quanto velocemente può muoversi il vostro personaggio ed è un valore che molto ha a che fare con la vostra condizione fisica e con la vostra forza.

Il VM è uguale a 5 + FOR il valore è in metri per turno.

Resistenza al Danno (RD)

Enuma utilizza un sistema di danni un po' particolare, ma sicuramente più realistico rispetto ai soliti "Punti Ferita" che si vedono in altri giochi. I personaggi posseggono un valore di Resistenza al Danno (abbreviata in RD) che indica quante ferite possono sopportare prima di subire conseguenze gravi. Ogni personaggio ha 6 locazioni sensibili, ovvero le parti principali del corpo umano: la testa, il corpo, le braccia e le gambe. Anche se ogni locazione in teoria è una zona indipendente dalle altre abbiamo voluto semplificare il sistema e velocizzare il più possibile i calcoli unificando il valore per tutto il corpo.

Quando il vostro personaggio subisce danni, questo valore va confrontato con la RD, a seconda del risultato, il colpo ha provocato una ferita più o meno grave. Due ferite dello stesso tipo o di una categoria inferiore fanno aggravare di una categoria la ferita e annullano le penalità della ferita precedente. Es: *se sono in condizione di **Ferito gravemente** e subisco una condizione di **Ferito leggermente** passerò a **Morente**. Se invece dovessi subire una condizione **Ferito di striscio**, non peggiorerei ulteriormente.*

E' possibile modificare questa regola per campagne eroiche e fare sì che le condizioni inferiori a quella attuale vengano ignorate ai fini del peggioramento. Es: *se sono **Ferito leggermente** non peggiorerei nel caso subissi una **ferita di striscio** ma solo con ferite leggere o più gravi.*

La RD è uguale a 5 più la media di Volontà e

Vitalità.

- Se il danno è **inferiore** o **uguale** alla RD, il personaggio si dice **ferito di striscio** e, a parte un po' di dolore, agisce normalmente.
- Se il danno è **superiore** alla RD, il personaggio si dice **ferito leggermente**, il danno è più grave del precedente e il personaggio comincia ad avere seri problemi motori, questo da una penalità di -1 a tutti i tiri di Corpo.
- Se il danno è **superiore** o **uguale** al doppio della RD, il personaggio si dice **ferito gravemente**, il danno è diventato serio. Il personaggio ha una penalità di -2 a tutti i tiri di Corpo e una penalità di -1 a tutti i tiri di Mente.
- Se il danno è **superiore** o **uguale** al triplo della RD, il personaggio si dice **ferito criticamente**, il danno è gravissimo e la probabilità di subire traumi permanenti o mortali è altissima. Il personaggio ha una penalità di -2 a tutti i tiri di Corpo e di Mente, in aggiunta si deve tirare immediatamente sulla tabella dei colpi critici (vedi combattimento) alla locazione appropriata.
- Se il danno è **superiore** al **quadruplo** della RD, il personaggio si dice **ferito mortalmente**. Il personaggio è semplicemente... morto. Si può diventare feriti mortalmente anche a seguito di colpi critici.

Punti Potere (PP)

I punti potere sono una misura dell'energia di un personaggio, quindi se un personaggio non possiede il vantaggio "Angelo" è inutile calcolare questo valore. L'energia viene spesa per utilizzare i GeneTemplate, ogni volta che un personaggio ne usa uno questi punti scendono, quando il valore scende a 0 allora significa che il personaggio non può più usarne fino a quando non li rigenera riposando (vd. Namtil per ulteriori istruzioni).

Il valore dei Punti Potere è pari a 10 + INT + VOL.

Iniziativa

Il valore di iniziativa è utile durante i combattimenti o quando è necessario sapere chi inizia per primo, è uguale a RIF + INT.

Vantaggi e Difetti

Il sistema di Background permette di rendere in regole la storia del vostro personaggio. Questo è già in parte stato fatto con la scelta delle abilità, anche se il risultato ottenuto è alquanto "generico". I Vantaggi e i Difetti servono a dare quel tocco finale al personaggio.

Ogni Vantaggio e Svantaggio ha un numero variabile di "Livelli" che corrispondono a quanto questo è importante per il personaggio. Normalmente ogni livello costa un punto, ma può capitare che alcuni di loro costino di più.

Gli Svantaggi permettono di recuperare punti Background: scegliendone uno il personaggio recupera tanti punti quanti ne sono scritti sullo Svantaggio, ma non può ottenere più di 5 punti con questo metodo

Il personaggio ha a disposizione 6 punti Background di partenza. Il master può decidere di assegnarne di più per una storia ben scritta e congegnata.

Vantaggi

Alleati Il personaggio conosce delle persone fidate che sono disposte ad aiutarlo, possono essere amici, soci o parenti che, in caso di bisogno, lo aiuteranno. Questo vantaggio può essere preso più di una volta e ogni scelta rappresenta un alleato diverso. Gli alleati non sono automi e non sempre potranno aiutare un personaggio, ma sono sempre più affidabili di un contatto.

Costo: 1 Punto per ogni alleato che si conosce.

Ambidestro Puoi usare entrambe le mani con la stessa destrezza e puoi usare un'arma in ognuna senza incorrere in penalità

per aver usato l'altra mano. Quando combatte con due armi contemporaneamente permette di compiere un attacco con l'arma secondaria come azione gratuita. *Disponibile solo in fase di creazione del personaggio.*

Costo: 3 punti

Angelo Il personaggio Angelo, ha ricevuto un addestramento formale alla UN.R.E.A.L. e ha subito l'impianto di una Ghiandola di Parsu. In fase di creazione può scegliere di impiantare dei GeneTemplate. Vedi la sezione sulla Namtil per ogni informazione. Chi ha questo vantaggio possiede 3 livelli in genetemplate a sua scelta.

Costo: 5 punti.

Artefatto il personaggio possiede un artefatto antico. La potenza dell'oggetto è pari a quanti punti spende il personaggio. vedere la sezione Artefatti per i costi.

Costo: da 1 a 5 punti

Atleta Naturale il personaggio sa come spingere il proprio corpo oltre i limiti durante l'attività fisica.

Costo: 2 punti. Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri di Atletica.

Avvertire i nemici Sei sensibile alla presenza di particolari creature. Sei perfettamente conscio di chiunque si avvicini entro 20m da te. Ti sveglierai anche se stai dormendo. L'avvertimento può avvenire in molti modi: paura improvvisa, capelli che si rizzano, un tic. Il vantaggio può avere varie forme a seconda della creatura che percepisce.

Costo: 1 punto

Buona Reputazione La tua buona reputazione ti segue: la gente ci pensa due volte prima di metterti i bastoni tra le ruote e, anzi, tendono a voler diventare tuoi amici.

Costo: 1 2 o 4 punti. Un punto rappresenta una buona reputazione a livello

cittadino, 2 punti a livello nazionale, 4 mondiale.

Carismatico Sei un leader naturale. La gente ascolta sempre quello che hai da dire e spesso ti seguono. Hai un bonus di +1 a tutti i tiri di Seduzione, Oratoria, Persuasione ecc.

Costo: 1 punto.

Conoscenza di un luogo Sei nato e cresciuto in un ambiente che conosci a menadito: la montagna, il bosco, le strade malfamate della città o all'opposto l'ambiente opulento dei ricchi. Non importa quale ambiente sia, tu e quel luogo siete una sola cosa.

Costo: 1 punto

Contatti Conosci qualcuno che è in grado di aiutarti (e generalmente lo fa), al prezzo di qualche moneta o un favore.

Costo: 1 punto per ogni tipo di ambiente in cui si ha un contatto.

Finanze Il giocatore ha qualche fonte di introito: comincia per tanto il gioco con 1d10x500C e, se lavora, può ottenere un decimo mensile pari a 1/5 del suo tiro. *Disponibile solo in fase di creazione del personaggio.*

Costo: 1 punto per ogni tiro di dado che si vuole ottenere.

Fortuna hai una fortuna sfacciata, una volta per avventura puoi ripetere un tiro di dadi fallito.

Costo: 1 punto

Forza di Volontà Un personaggio con Forza di Volontà è immune agli effetti della Paura e considera gli effetti del Terrore come fossero effetti di Paura. Non diventa a sua volta immune da Paura.

Costo: 2 punti

Gigante Il tuo personaggio è alto oltre due metri ed è anche molto più robusto del normale. La sua Resistenza al Danno è aumentata di 1. *Disponibile solo in fase di creazione del personaggio.*

Costo: 4 punti

Guarigione rapida Sei molto resistente e guarisci i danni ad una velocità doppia rispetto al normale. *Disponibile solo in fase di creazione del personaggio.*

Costo: 1 punto

Guerriero Nato Sai come cavartela in quasi ogni situazione di combattimento, che sia una rissa da bar o un duello all'ultimo sangue. Ogni turno puoi intraprendere un'azione gratuita che non sia un attacco o una difesa.

Costo: 2 punti.

Immune al veleno Sei incredibilmente resistente a tutte le forme di veleno. Ignori sempre la prima dose di veleno che ti viene somministrata. *Disponibile solo in fase di creazione del personaggio.*

Costo: 1 punto

Immune alle malattie Sei incredibilmente resistente a tutte le forme di malattie. Semplicemente non hanno effetto su di te, anche se quelle aliene potrebbero ancora avere effetto (a discrezione del master). *Disponibile solo in fase di creazione del personaggio.*

Costo: 3 punti

Lettura rapida Sei in grado di leggere una singola pagina in tre secondi netti (un libro di 200 pagine lo finisci in circa 10 minuti)

Costo: 1 punto

Linguista Naturale Impari rapidamente nuove lingue, i costi in Punti

Abilità e Punti Esperienza spesi su abilità di Lingua ti costano la metà.

Costo: 1 punto

Mago della Matematica Quando nei calcoli gli altri finiscono rapidamente le dita della mano, tu sei capace di ottenere risposte molto, ma molto complesse solo pensando.

Costo: 1 punto

Membro di... Puoi fare affidamento sulle risorse di un'organizzazione, una persona, un governo o un gruppo – ma hai anche delle responsabilità relative alla tua posizione.

Costo: 1, 2, 3, 4 punti. 1 Punto rappresenta un basso rango che da più responsabilità che altro, 2 punti indica un rango superiore (come sergente, o capoufficio), 3 punti indica che il personaggio comincia ad avere in mano del potere reale (un capitano o un dirigente), 4 punti significa che il personaggio ha un alto rango (generale o direttore generale).

Memoria fotografica Non ti dimentichi mai di quello che hai letto, visto, sentito, odorato o toccato.

Costo: 1 punto

Nato al Volante Hai imparato a volare e a guidare un veicolo ancora prima di imparare a guidare. Non ti senti a casa in nessun posto se non sul sedile del tuo veicolo preferito. Guadagni un bonus di +1 su tutti i tiri di Guida.

Costo: 2 punti.

Più Veloce Sei molto veloce. Il VM del personaggio aumenta di 1.

Costo: 1 punto

Possedimento All'inizio del gioco possiedi qualcosa di raro, costoso o semplicemente di caro. Non è utile, ma è un

oggetto molto importante per te e nel caso dovessi difenderlo hai un bonus di +1 su tutti i tiri fino a quando la minaccia non viene sventata. *Disponibile solo in fase di creazione del personaggio.*

Costo: 1 punto

Precisione Ogni volta che si sceglie questo vantaggio il personaggio sceglie un'arma, quando usa quell'arma può aggiungere il bonus di DES al danno invece che FOR. Questo vantaggio può essere preso più volte, ogni scelta è per un'arma diversa.

Costo: 1 punto

Ricatto Stai ricattando qualcuno di importante e questo può portare ad alcuni vantaggi, anche economici. Cominci il gioco con 2000C in più, ma fai attenzione... il ricattato può cominciare a vederti come una minaccia e decidere di eliminarti.

Costo: 1 punto

Riflessi Felini Cadi sempre in piedi, questo ti permette di ignorare i danni da cadute fino a 10 metri e di dimezzare i danni da altezze superiori.

Costo: 1 punto

Senso del Combattimento I tuoi riflessi sono sempre all'erta; riesci sempre a reagire più rapidamente al pericolo di qualsiasi altra persona. Guadagni un bonus di +1 ai tiri di iniziativa.

Costo: 2 punti

Senso dell'orario Hai la capacità di sapere sempre che ore sono anche senza avere a disposizione orologi e simili.

Costo: 1 punto

Senso innato dell'Orientamento Sai sempre dove sei in relazione al mondo: casa tua, il polo nord, est, ovest, sud, Una volta che

hai preso una strada sai anche rintracciarla. Non ti perdi mai.

Costo: 1 punto

Senso Pratico Il tuo personaggio ha un notevole senso pratico, è pragmatico e con i piedi per terra. Una volta per avventura quando sta per imbarcarsi in un'azione particolarmente disastrosa il master deve avvertirlo delle conseguenze.

Costo: 2 punti

Snodato Sei incredibilmente agile e riesci a piegare i tuoi arti in posizioni che normalmente sarebbero impossibili da raggiungere. Questo ti permette di sfuggire a prese e costrizioni su un tiro riuscito di DES, inoltre puoi scivolare in qualsiasi spazio sufficientemente grande da permettere il passaggio della tua testa. *Disponibile solo in fase di creazione del personaggio.*

Costo: 1 punto

Sonno leggero Il tuo sonno è leggerissimo e difficilmente qualcuno può avvicinarsi a te senza essere notato. Compì i tuoi lanci di percezione per individuare qualcuno in avvicinamento anche quando dormi. Se riesci il tiro ti svegli e sei subito capace di agire.

Costo: 2 punti

Stomaco di Ferro Puoi mangiare qualunque cosa, in qualsiasi condizione. Aggiungi +2 ai tiri per cercare del cibo e +2 ai tiri di VIT per resistere alla fame.

Costo: 1 punto

Udito Acuto Il tuo udito finissimo ti garantisce un bonus di +1 a tutti i tiri di percezione relativi all'udito.

Costo: 1 punto

Vero Amore Hai una persona che ti ama e che farebbe qualunque cosa per te,

avrà sempre un aiuto fidato in qualunque situazione, lei/lui potrebbe anche mettere a rischio la sua vita per te se necessario. E' ovvio che un amore del genere va coltivato o rischia di finire.

Costo: 2 punti

Vista Acuta I tuoi occhi sono incredibilmente sviluppati. +1 a tutti i tiri relativi alla percezione relativi alla vista.

Costo: 1 punto

Voce Incantevole C'è qualcosa nella tua voce che gli altri non riescono ad ignorare. Quando ordini, gli altri obbediscono; quando seduci, gli altri ti desiderano. Che tu sia impetuoso, gentile, persuasivo hai un bonus di +1 su tutti i tuoi tiri sociali fatti parlando.

Costo: 1 punto

Volto Comune Non sei brutto, ma tendi ad avere un volto banale che gli altri difficilmente ricordano. Insomma sei la classica persona "invisibile". *Disponibile solo in fase di creazione del personaggio.*

Costo: 1 punto

Difetti

Difetti Fisici

Aspetto esotico Sei diverso dalla norma, così tanto che spicchi anche in mezzo ad una folla. Non significa che questo sia fonte di pregiudizi, semplicemente che sei facile da notare e ricordare.

Bonus: 1 punto

Braccio Inutilizzabile Hai sofferto l'amputazione di un braccio, o qualche tipo di danno neurale. In ogni modo non puoi utilizzare una della tue braccia. Ovviamente non puoi prendere oggetti con quel braccio, o usare armi a due mani. Se prendi due volte questo difetto, significa che entrambe le tue

braccia sono danneggiate in modo irreparabile.

Bonus: 1 punto per un braccio, 3 per entrambe.

Emofiliaco Soffri di una condizione medica nota come emofilia o magari di un'altra malattia simile. Il tuo sangue non coagula come quello degli altri, nel caso che tu venga *ferito gravemente* il sangue continua a uscire facendoti perdere un punto danno aggiuntivo ad ogni colpo subito. Quindi evita di farti male sul serio.

Bonus: 1 punto

Gamba Inutilizzabile La tua gamba può essere stata amputata all'altezza del piede, ginocchio o fianchi, oppure puoi aver sofferto danno neurale, in ogni caso non sei in grado di camminare senza aiuto. Anche con questo aiuto il tuo VM è dimezzato e non sarai mai in grado di correre. Se perdi entrambe le gambe ovviamente puoi muoverti solo con sedie a rotelle o cose simili.

Bonus: 1 punto per una gamba, 3 per entrambe.

Muto Sei incapace di parlare e devi comunicare attraverso altri mezzi, telepatia, il linguaggio dei segni.

Bonus: 1 punto

Vista Pessima Significa che la tua capacità visiva è in qualche maniera minore al normale. Preso una volta questo difetto è "Leggero", due volte è "Totale"

Leggero: Hai semplicemente una pessima vista. Soffri una penalità di -2 su tutti i tiri di percezione e su tutte le armi a distanza.

Totale: sei cieco. Non riesci a vedere del tutto. A meno che tu non riesca a sopperire in qualche maniera, come combattere alla cieca o la cibernetica, sei incapace di vedere.

Bonus: 1 punto leggero, 3 punti totale

Difetti Mentali

Molti svantaggi mentali funzionano normalmente, altre volte si applicano in situazioni particolari e, addirittura, molti ti metteranno in condizioni pericolose, in questi casi dovrai riuscire un tiro di VOL per resistere a questi effetti, tiro modificato dal valore del tuo difetto.

E' da notare che persone in possesso di svantaggi mentali visibili non sono molto piacevoli da avere attorno, in questi casi si subisce anche una penalità di -1 su tutti i tiri sociali.

Bonus: 1 punto per tutti gli svantaggi mentali

Amnesia Non riesci a ricordare chi sei, o come sei arrivato qui. Tutte le tue capacità sono intatte, ma non le tue memorie. Ci potrebbero essere persone che ti danno la caccia e magari non sai perchè. Il tuo passato è un mistero e un'ossessione e stai disperatamente cercando notizie su di te. E' compito del Master decidere la tua storia e forse durante il corso della storia può rivelarsi. Se incontri qualcuno che è collegato a te, può scattare qualcosa, o forse no. Qualunque sia il tuo segreto, deve essere qualcosa di drammatico ed appropriato.

Assuefazione Sei assuefatto ad una sostanza particolarmente alterante. Faresti di tutto per averla, e quando sei a corto di soldi, sarai ossessionato dal modo di ottenerne dell'altra, fino al punto di mettere a rischio la tua stessa esistenza per avere la "roba". Sei ovviamente capace di sperperare una piccola fortuna. Se occorre una situazione in cui devi fare qualcosa di particolarmente stupido o mortale per ottenere la tua sostanza il tiro di VOL viene fatto a -1. E' anche possibile guarire, ma è un percorso tortuoso e difficile e pochi ci riescono veramente.

Codice d'Onore Sei legato ad un rigido codice d'onore e preferiresti morire piuttosto che infrangerlo. I più comuni sono:

- *Samurai*: Devi vendicare ogni insulto diretto a te, al tuo signore, al tuo ordine.
- *Cavaliere*: Devi aiutare la tua gente e dare soccorso a tutti gli stranieri non ostili. Devi proteggere i deboli, i giovani e gli innocenti.
- *Personale*: Devi vendicare ogni insulto alla tua persona, non infrangerai mai la tua parola. Aggiungi altre tre direttive: alcuni esempi sono; non sparare mai ad un uomo da dietro; non permettere a nessuno di giurare in presenza di una donna. In ogni modo sii creativo.

Fanatico credi ciecamente nella tua religione o nella tua nazione. Sei preparato a morire per ciò in cui credi e sei anche convinto che gli altri debbano fare altrettanto. Subisci una penalità di -1 a tutti i tiri sociali (eccetto che con altri fanatici della tua stessa causa), poiché le poche cose che dici sono SEMPRE rivolte a cantare le lodi della tua religione o nazione. Se ti viene chiesto di compiere QUALUNQUE azione nel nome di ciò in cui credi devi effettuare il test di VOL a -2 per non proporti subito volontario.

Flashback Traumatici La vita sarebbe decisamente migliore senza quella serie di flashback che ogni tanto ti colpiscono. Può trattarsi di un evento traumatico del tuo passato, messaggi di una coscienza disturbata o semplicemente incubi ricorrenti. Non sai cosa li faccia scattare, ma ogni volta ti lasciano scosso e preoccupato. Una volta per sessione il Master può scatenare un Flashback Traumatico. Se non resisti con un tiro di VOL, resti scosso per 1 turno e per i prossimi 10 minuti hai una penalità di -1 a tutti i tiri.

Fobia C'è qualcosa radicato nella parte più profonda e oscura della tua psiche che ti lascia paralizzato dal terrore. Rimani paralizzato ogni volta che entri in contatto con la fonte della tua paura e il cieco terrore ti travolge. Non riesci in alcun modo a gestire questa situazione normalmente e in modo razionale. Se non puoi andartene via c'è uguale probabilità che tu cada in catatonìa o che tenti di aprirti una via di fuga in ogni modo possibile. Esistono molte cose di cui

puoi essere fobico, ma dovresti deciderlo insieme al Master, specificatamente in merito al **perché** e soprattutto deve essere qualcosa che puoi incontrare nelle tue avventure.

In Cerca di Vendetta Sei sulle tracce di qualcuno potente e maligno che ti ha fatto un torto. Ha ucciso la tua famiglia, ti ha rovinato, ha rubato i tuoi risparmi – ma TU gliela farai pagare. Fino ad ora ti ha evitato, ma questo non ti fermerà. Lo prenderai, dovessi spendere ogni ultimo credito che ti rimane, ed ogni ora che ti rimane da vivere. Niente ti dovrà fermare ora. Questo svantaggio fa sì che, ogniqualvolta qualcosa si frapponga tra te e la tua preda sei costretto a sbarazzartene, siano essi normali scrupoli morali, amicizia o semplicemente prudenza, devi tirare il solito test di VOL per non evitare di cadere nei tuoi più bassi istinti e agire nella maniera più diretta.

Megalomane Sei un insopportabile megalomane, hai manie di grandezza e ti muovi sempre da un progetto enorme ad un altro. Il tuo desiderio di governare e dominare non si ferma di fronte a niente e tutti, più o meno, tranne le menti deboli, ti odiano. Per questo subisci una penalità di 3 a tutti i tiri sociali.

Paranoia Sono lì, ne sei certo! Lo sai, non fidarti di nessuno. Non credere a niente. Dai sempre le spalle al muro e tieni sempre sotto controllo le uscite. Stai attento! Guardati sempre in giro. Spesso vedi minacce dove effettivamente non ci sono. Sei esageratamente cauto. Tutti i tuoi tiri di reazione sono ridotti di 3 per questo.

Paura di Combattere Le situazioni pericolose della battaglia ti paralizzano, non sai perché, magari un evento del passato ti ha segnato in qualche modo, fatto sta che non riesci a mantenere la calma in quelle situazioni. Devi testare durante il primo turno di combattimento, se fallisci rimani paralizzato dalla paura e cercherai riparo al più presto, dal secondo turno ti riprenderai e potrai agire normalmente.

Pienezza Eccessiva di Se Sei il meglio e lo sai. Quei 20 Lammasu? Che speranza hanno di fronte al mio potente fucile d'assalto? Non esiste situazione che non sei in grado di gestire e nessun nemico da temere. Sei pronto a tutto... anche quando in realtà non lo sei.

Sadico Forse credi fermamente negli scritti di De Sade oppure sei solo un bastardo malato. In ogni modo ti piace fare del male agli altri. Il suono delle loro urla è musica per le tue orecchie. Insomma, quando ne hai la possibilità DEVI fare del male alle persone che sono in tuo completo potere.

Difetti Sociali

Cacciato Hai dei nemici potenti, implacabili, e ti stanno cercando. Il motivo per cui ti stanno dando la caccia dovrebbe essere deciso di comune accordo con il Master, forse hai ucciso uno di loro, o forse hanno qualche oscuro piano per te o semplicemente ti odiano. La ragione è poco importante, quello che conta è che ti stanno dando la caccia e ti vogliono... morto! Chiunque siano, ce ne sono sempre abbastanza da ritornare ogni volta che ne uccidi uno. E' un difetto a due livelli...

- *Livello 1:* I tuoi nemici sono potenti e con un lungo braccio. Un potente signore del crimine o un culto di Ibridi. Hanno posto una grossa taglia sulla tua testa e ovunque vai puoi solo che aspettarti dei guai.
- *Livello 2:* I tuoi cacciatori sono potentissimi e totalmente implacabili. Possono far parte del governo, o forse un miliardario che ha messo una taglia astronomica sulla tua testa. Il potere di queste persone può avere effetto sulla tua vita in vari modi e costringerti ad andare in giro travestito per evitare di essere ucciso a vista. Chiunque sia insieme a te è altrettanto in pericolo.

Bonus: 1 punto al primo livello, 2 punti al secondo.

Cattiva Reputazione Per qualche motivo, hai una cattiva reputazione. Questa reputazione può rappresentare virtualmente tutto. Forse la gente crede che tu sia un traditore o uno psicopatico o forse qualcuno che ha disertato poco prima della Battaglia di Kaneko. Forse questa reputazione è anche meritata, oppure è falsa e stai tentando in tutti i modi di pulire il tuo nome. Giustificata o no, la tua reputazione ti segue ovunque vai.

Il master deve fare un tiro di Int per ogni persona che ti incontra (ma solo se è importante amor di brevità) per vedere se ti riconosce. Il fatto di aver scelto questo svantaggio significa che la tua fama è estesa.

Bonus: 1 punto

Persona da Proteggere Hai qualcuno che devi proteggere a tutti i costi, anche della tua vita. Può essere tua moglie, tuo fratello, una persona amata oppure quella piccola bambina rompiscatole che hai salvato dagli Anunnaki. Insomma quel genere di persone che viene sempre rapita o che infila il naso in posti dove non dovrebbero. Devi decidere, prima di iniziare, chi è questa persona.

Bonus: 1 punto

Obbligazione Sei sotto obbligazione feudale verso il tuo signore, il tuo tempio o il tuo comandante. Devi obbedire ai loro ordini oppure affrontare la morte.

Bonus: 1 punto

Segreto Oscuro Hai un segreto oscuro che nessuno deve scoprire, perché se lo faranno, le conseguenze potranno essere troppo terribili da sopportare. Preferiresti uccidere piuttosto che farlo scoprire. Tu e il Master dovrete decidere che genere di segreto si tratta: forse hai commesso un omicidio e incolpato un altro, forse i tuoi parenti erano del FLR. Qualunque cosa sia, le conseguenze devono essere orribili.

Bonus: 1 punto

Il Combattimento

La vita di un avventuriero tende ad essere decisamente più pericolosa di quella della maggior parte delle persone comuni: incontri pericolosi mettono continuamente a rischio la sua esistenza. Ma come fare per battersi efficacemente?

Molto semplice, in un combattimento di Enuma tutta l'azione è contenuta in turno di combattimento, all'interno di questo turno è consentito attaccare, difendersi, compiere brevi azioni o azioni prolungate nel tempo; il tutto per cercare di essere gli ultimi a rimanere in piedi sul campo di battaglia.

Dichiarazione delle azioni

Quando inizia il combattimento il tempo viene regolato in turni, questi turni permettono al giocatore di compiere azioni relativamente brevi che possano essere compiute nell'arco di 2-5 secondi. La divisione del tempo in turni finisce esattamente quando il combattimento ha termine perché una fazione ha vinto o altri eventi esterni terminano il combattimento.

Iniziativa

Per determinare chi inizia si lancia tutti quanti un d10 e si aggiunge il valore di Iniziativa + l'eventuale Fattore di Velocità di un'arma se si attacca, (che in molti casi è negativo e si sottrae). Chi compie il risultato più alto agisce per primo, gli altri agiscono in ordine decrescente di risultato.

Un giocatore può, all'inizio del turno, rinunciare al suo punto di iniziativa ed agire per ultimo. Se più di un personaggio rinuncia ad agire al suo punto di iniziativa si conta il valore originario di ogni personaggio per determinare chi, tra quei personaggi, agisce per primo.

Il tiro di iniziativa va eseguito una volta per combattimento, ma può variare a seconda dell'arma o dell'azione usata.

Esempio: se uso un'arma con Fattore velocità -2 e la mia Iniziativa che è 18 , ho ottenuto un totale di iniziativa di 16 . Se cambio l'arma con una che ha un fattore velocità $+1$ allora il -2 della mia arma precedente si annulla e sommo il nuovo fattore velocità, cioè $+1$ e quindi la mia Iniziativa diventa 19 .

Agire

All'interno di un turno un personaggio può compiere un'azione (o più d'una con le dovute penalità). Queste azioni possono comprendere tutto ciò che è possibile compiere normalmente, può essere un attacco o una difesa o qualunque altra cosa richieda un turno di tempo per essere compiuta. Ecco una breve lista di cose che si possono fare in un turno:

- **Muoversi:** compiere un movimento secondo il VM. Nota che camminare normalmente non è considerata un'azione, correre, saltare ecc. sì.
- **Attaccare in corpo a corpo:** vedi;
- **Attaccare a Distanza:** vedi;
- **Usare una manovra:** vedi;
- **Compiere un'azione difensiva:** vedi;
- **Compiere una breve azione:** si può saltare, urlare, mangiare un supplì, insomma fare tutto quello che vi passa nella mente da poter svolgere in meno di cinque secondi, alle volte sono azioni gratuite e un personaggio può fare anche qualcos'altro. Altre volte invece non si tratta di una cosa così breve e può impiegare una o più azioni del vostro personaggio.
- **Iniziare un'azione prolungata nel tempo:** come sopra, ma nel caso di azioni più lunghe, il master deciderà quanti turni impiegherete a compiere le vostre azioni, è ovvio che in certi casi potrete interrompere l'azione che stavate compiendo per dedicarvi ad altro.

Combattere in corpo a corpo

Si considera che all'interno di un singolo turno di combattimento i personaggi si

scambino più di un colpo, si difendano e cerchino in qualche modo di aprire le difese nemiche, ma che alla fine solo uno di questi ha veramente la possibilità di arrivare a bersaglio. Con una normale arma da mischia, si può colpire qualsiasi nemico entro uno o due metri (in contatto). Alcune armi da mischia hanno una portata (determinata dall'arma), con queste armi si può colpire fino alla portata massima, ma non i nemici a contatto.

Quando si sceglie di colpire in corpo a corpo si deve scegliere un singolo avversario a meno che non si voglia colpire più di una volta o non si usino due armi).

Effettuare un attacco e una difesa

Effettivamente compiere un attacco funziona esattamente come per le Azioni Dinamiche, entrambe le parti in lotta compiono i propri lanci di dado e confrontano il proprio scarto.

L'attaccante lancia i propri dadi in mischia; FOR più l'abilità relativa all'arma usata.

Il difensore può decidere in qualunque momento, anche se non tocca ancora a lui di difendersi. Difendersi non consuma azioni, ma ci si può difendere efficacemente solo da un attacco per volta, le difese successive diventano **difese ad oltranza** (vd.)

Il difensore lancia un numero di dadi pari a RIF + l'abilità di difesa che vuole utilizzare. Userà Schivare se vuole evitare del tutto il colpo o l'Abilità d'Arma relativa se vuole parare. Ci si può difendere solo una volta da ogni attacco.

Il tiro funziona esattamente come per le Azioni dinamiche. Se vince l'attaccante il colpo è andato a segno, altrimenti ha mancato. Semplice.

Manovre (Regola Opzionale)

Le manovre sono una serie di mosse di combattimento che un personaggio effettua per ottenere dei vantaggi in battaglia, si può

usare solo una manovra per ogni attacco portato e i benefici della manovra valgono solo ed esclusivamente per l'attacco con cui vengono usate. Le Manovre per essere utilizzate richiedono un test su Maestria con le Armi.

Eccezione a questa regola sono le Manovre segnalate come "*Azioni Statiche*", che possono essere usate indipendentemente dalla propria abilità.

Per usare manovre è comunque necessario possedere almeno 1 livello in Maestria con le Armi. Non si può inoltre usare più di una manovra per turno di combattimento.

Azioni Statiche

Attacco con due armi: se il personaggio impugna due armi ad una mano può usare una sola azione di attacco per poterle usare entrambe contemporaneamente. Gli Attacchi portati in questa maniera hanno una penalità di -1; se il personaggio possiede il vantaggio *Ambidestria* la penalità è ridotta a 0 per il primo e il secondo colpo. Attacchi supplementari contano come azioni aggiuntive e sono quindi penalizzate.

Attacco potente: si sacrifica agilità e difesa in favore di un attacco potente, portato con tutta la forza che si ha. In termini di gioco l'attaccante non può parare, ma solo schivare e la sua difesa è penalizzata di -2 per il resto del turno, mentre il danno inflitto da chi usa Attacco Poderoso aumenta di 1 volta per l'attacco in corso. Questa manovra consuma un'azione.

Caricare: compiere un movimento di carica, corrisponde a muovere come in corsa in linea retta per raggiungere un avversario e a compiere una sola azione di attacco completo. Nel caso in cui il colpo vada a segno il danno inflitto è aumentato di 1 volta, ma la propria difesa è penalizzata di -1 per il resto del turno. Non si può caricare se si è già ingaggiati in corpo a corpo. Questa manovra consuma un'azione.

Chiudersi in Difesa: si evita di attaccare, per cercare di comprendere meglio la strategia nemica e per contenere un avversario esuberante. Si rinuncia a tutti gli attacchi per il turno corrente, ma tutti i tiri di difesa avranno un bonus di +2.

Combattere sulla difensiva: il personaggio cerca di attaccare l'avversario, ma stando estremamente attento a non essere colpito. I propri attacchi subiscono una penalità di -1 mentre tutte le difese hanno un bonus di +1 per il resto del turno.

Danni da stordimento: in qualunque momento il personaggio che attacca può decidere di causare danni da stordimento, questi danni contano a tutti gli effetti come danni normali, ma non causano mai rottura di arti, morte e amputazioni. Quando un personaggio è **morente** a causa di un danno da stordimento, il personaggio sviene (ma non deve fare altri test) fino a quando non recupera o non viene svegliato. Eventuali danni letali successivi annullano i danni da stordimento e li trasformano in danni letali.

Difesa a Oltranza: non ci si può difendere efficacemente da più di un attacco per turno, ma è anche vero che una persona tenterà sempre e comunque di evitare danni. A questo scopo un personaggio che ha finito le difese a sua disposizione può continuare a evitare i colpi, ma solo tramite schivata. Per ogni attacco addizionale subito può effettuare una difesa, ma con una penalità di -1 per il turno corrente. Per usare questa manovra non si deve conoscere l'abilità Maestria con le armi.

Azione Dinamica

Colpo di Pomello: si usa il pomello o il calcio della propria arma per colpire la faccia dell'avversario. Di per se non causa molti danni (considera l'attacco come un pugno) e l'attacco viene effettuato con una penalità di -1, ma se ha successo l'avversario ha una penalità di -1 a tutti gli attacchi e le difese per il resto del turno. Questa manovra consuma un'azione.

Colpo Mirato: un giocatore prima di sferrare il suo colpo può decidere che locazione colpire invece che determinarla casualmente con i metodi sopra proposti. Semplicemente dichiara che sta effettuando un colpo mirato alla locazione scelta. Il suo tiro per colpire subisce una penalizzazione al tiro per colpire a seconda di che locazione sta cercando di colpire. Se mirerà al corpo la penalità sarà di -1, gambe, braccia e testa danno una penalità di -2.

Combattere su Veicolo: se ci si trova su un veicolo scoperto (o anche a cavallo) un personaggio usufruisce di un bonus di +1 alla difesa e all'attacco quando combatte con altri personaggi a piedi o che siano più bassi del suo mezzo.

Disarmare: Si può solo usare se il proprio attacco è andato a buon fine e l'avversario ha fallito una parata con l'arma (quindi non contro schivate). Invece di infliggere danni si può decidere di effettuare un confronto dinamico di Maestria con le Armi per disarmare il difensore. Se vince l'attaccante l'arma del difensore viene strappata dalle sue mani e finisce a terra, altrimenti non succede nulla.

Finta: un personaggio può fingere di attaccare in una zona del corpo e invece sferrare l'attacco in tutt'altra parte. In termini di gioco, prima di sferrare l'attacco si deve effettuare un tiro dinamico di Maestria con le Armi. Se si riesce nel tiro, l'avversario tirerà la sua difesa con una penalità di -2, nel caso di sconfitta sarà l'attacco a essere penalizzato di -2.

Gioco di Gambe: in questo modo si rende imprevedibile la propria posizione in battaglia, anche se si deve avere un certo spazio per poter effettuare questa manovra. Si deve effettuare un di Maestria con le Armi. Se si riesce, la propria difesa avrà un bonus di 2 per il resto del Turno, nel caso fallisca la sua difesa verrà penalizzata di -2.

Incastrare: si può solo usare contro armi da mischia. Incastra l'arma

dell'attaccante con quella del difensore. Si effettua un Tiro dinamico di Maestria con le Armi. Se l'attaccante riesce, le due armi sono incastrate assieme e nessuno può usarle, né l'attaccante né il difensore possono attaccare con quell'arma fino a quando mantengono la manovra, si può sacrificare un proprio attacco per sciogliere la presa, a quel punto entrambi effettuano un confronto dinamico di FOR, chi vince può decidere se continuare a tenere la presa o scioglierla.

Risposta: se si para un attacco in mischia con un'arma o un attacco in rissa a mani nude è possibile che il difensore effettui una risposta. Se si riesce un tiro di Maestria con le Armi, si avrà a disposizione un attacco gratuito da effettuare contro il proprio avversario. La risposta si deve dichiarare prima e implica che si stia parando.

Attributi Speciali

Gli attributi invece sono capacità speciali delle armi o degli attacchi che si portano, l'uso degli attributi è automatico.

Lista degli Attributi

Area: un'arma ad area colpisce tutti coloro che si trovano nel suo raggio d'azione (il numero che segue l'attributo indica il raggio in metri della deflagrazione). Chi si trova all'interno dell'area deve evitare schivando l'attacco. Chi fallisce, subirà danno pieno, chi avrà successo prenderà solo la metà del danno normale. Non esiste altro modo di evitare l'attacco.

Armi con Portata: alcune armi vengono dette "Armi con portata" seguito da un numero. L'abilità indica che l'arma è molto lunga e consente di tenere a distanza il proprio avversario o di attaccare pur avendo una persona frapposta tra se e l'arma. Il numero dopo il valore "Arma con Portata" indica quante persone possono frapporsi tra l'utilizzatore e la vittima in caso di attacchi. Inoltre se l'attacco di un'arma con portata ha successo, indipendentemente dal danno inflitto il difensore non potrà avvicinarsi a chi

impugna l'arma con portata e di conseguenza non potrà attaccarlo con armi da mischia a meno che non abbia anche lui un'arma con la stessa portata.

Penetrante: queste armi penetrano le armature come se fossero burro, di conseguenza il valore di armatura che va a proteggere da un'arma con capacità "penetrante" è ridotto del numero che segue la dicitura Penetrante, per esempio Penetrante 2 vuol dire che riduce la protezione di un'armatura di 2. Nota che questo vale solo per il colpo dell'arma, quindi altri colpi inferti DOPO contano l'armatura con il suo valore originario.

Attaccare a mani nude

Solitamente attaccare a mani nude non ha penalità o bonus particolari premesso che l'avversario non usi a sua volta armi da mischia.

L'attacco semplice a mani nude si considera essere un pugno o un calcio e segue la regola degli attacchi normali (ricordate che va utilizzata l'abilità di Arti Marziali). La differenza sostanziale è che un pugno causa sempre danni pari alla forza (es. ho forza 4 il mio danno con un pugno sarà 4)

Se si attacca una persona che utilizza un'arma da mischia il tiro per colpire di chi attacca a mani nude è penalizzato di -1. Inoltre non si possono parare armi da mischia a mani nude, anche se è possibile farlo volontariamente per subire il danno sulle braccia o sulle gambe (a scelta di chi difende, con un minimo di logica). Colpi a mani nude possono essere parati normalmente con le braccia o le gambe senza altre conseguenze.

Lottare

Un modo differente di combattere a mani nude è quello di lottare afferrando l'avversario per impedirgli di combattere. Le manovre di lotta devono essere compiute avendo almeno una mano libera.

Un attacco in lotta si risolve come un normale attacco a mani nude, se l'attaccante colpisce il difensore allora ha applicato una presa con successo. Un tiro di difesa da una presa di lotta va effettuato esclusivamente su Schivare, il difensore ha una penalità di -1 se l'attaccante ha un arto libero in più del difensore (ulteriori penalità si sommano per ogni altro braccio libero). Per "libero" si intendono gli arti che non utilizzano armi o non impugnano niente.

Un personaggio trattenuto è tenuto in posizione stazionaria e tutte le azioni compiute dal difensore (eccetto liberarsi) sono penalizzate di -2.

Ogni turno il difensore può provare a liberarsi dalla presa dell'attaccante effettuando un confronto dinamico di FOR + Arti Marziali. Se l'attaccante vince può mantenere la presa, altrimenti il difensore si libera, oppure può decidere di imprimere la sua presa sull'attaccante.

Siate flessibili nelle regole, è molto improbabile che un bambino possa lottare proficuamente con un adulto o che un uomo possa tentare di afferrare un orso.

Una volta che un attaccante ha vinto una prova di lottare può decidere anche nello stesso turno di imprimere una manovra al suo attacco, eventuali manovre sono descritte di seguito.

Disarmare in Lotta: Si può tentare di disarmare un avversario durante una presa, invece che semplicemente trattenerlo. Una volta compiuta una presa con successo, se l'attaccante decide di effettuare una manovra di disarmare, deve tirare nuovamente un attacco in lotta, ma il difensore ha un bonus di 1 se impugna l'arma con due mani. Se vince l'attaccante l'arma cade a terra, altrimenti il difensore oltre a tenere in mano l'arma ha diritto immediatamente a un tiro per liberarsi.

Lanciare: Questa manovra indica il lancio di un avversario trattenuto in una presa, l'attaccante può decidere se lanciare il

difensore, in questo caso si effettua un nuovo tiro di lotta. Anche se l'esito del tiro determina sempre che il difensore si è liberato, nel caso che sia l'attaccante a vincere il confronto il difensore subisce i normali danni in corpo a corpo + 5. Il master può assegnare danni maggiori se la vittima viene lanciata su superfici particolarmente dure o compie lunghe cadute.

Mordere: Mordere è una manovra molto utile sia nel caso che si sia stati presi o che si abbia afferrato qualcuno. Chi decide di mordere fa un normale attacco in mischia. Se colpisce e possiede qualche forma di arma naturale (come le zanne) causa il danno che causerebbe normalmente con il morso, altrimenti provoca danni pari alla FOR.

Spinta: Una manovra di spinta indica un tentativo di gettare a terra. Dopo aver compiuto con successo una presa in lotta, se l'attaccante decide di effettuare una spinta i due personaggi devono tirare nuovamente un attacco in lotta (stavolta senza penalità per eventuali armi), se vince il difensore non ci sono conseguenze tranne che il difensore può tentare un tiro per liberarsi immediatamente dopo la spinta. Se vince l'attaccante il difensore finisce a terra e conta come prono, oltre che come afferrato in lotta.

Strangolare: Dopo aver immobilizzato un avversario l'attaccante può strangolarlo. L'attacco colpisce automaticamente e causa i normali danni in corpo a corpo, anche se i danni oltrepassano qualunque armatura.

Attaccare a Distanza

Attaccare a distanza è uno dei modi più sicuri per causare danni ai nemici e rimanere a propria volta al di fuori di eventuali danni. Si può attaccare con armi da tiro, da fuoco o da lancio e anche se cambiano le meccaniche fisiche di uso, quelle di gioco rimangono le stesse.

Solitamente si può attaccare solo una volta ogni turno con la propria arma a distanza,

anche se alcune armi possono attaccare tante volte quanti sono gli attacchi che si hanno.

Normalmente non ci si può difendere da un attacco a distanza, eccezion fatta che con le coperture, gettandoci prima che l'avversario spari, perché è impossibile schivare efficacemente un proiettile che viaggia ad alcune centinaia di chilometri orari. Sarà il master a decretare se il personaggio ha il tempo materiale per gettarsi in copertura e quindi poter lanciare RIF + Schivare come per un normale attacco in mischia. Nota che gli attacchi a Bruciapelo sono considerati attacchi in mischia.

Effettuare un attacco a Distanza

L'attacco a distanza si effettua in modo molto semplice, tramite un tiro statico sulla propria abilità di tiro (a seconda dell'arma usata) l'attaccante deve superare la difficoltà data dalla distanza con il bersaglio. Se supera questo valore il bersaglio è colpito. Le distanze sono calcolate in cinque classi: Bruciapelo (che è la distanza di corpo a corpo), Corta, Media, Lunga e sono specificate nei dati dell'arma stessa con le rispettive sigle B, C, M, L, .

Le Difficoltà sono le seguenti:

Distanza	Difficoltà	Distanza	Difficoltà
<i>Bruciapelo</i>	+2	<i>Lunga</i>	-2
<i>Corta</i>	0		
<i>Media</i>	-1		

Modificatori: esistono delle penalità che si applicano nel caso in cui si presentino dei problemi di carattere esterno.

Problema	Pen
Nel turno si è compiuto un movimento di corsa	-1
Il bersaglio ha corso	-1
Illuminazione scarsa (una torcia, la Luna...)	-1
Illuminazione quasi inesistente (stelle...)	-2
Il bersaglio è dietro ad una copertura leggera (cespuglio, una tenda)	-1
Il bersaglio è dietro ad una copertura media (palizzata in legno, una porta)	-2
Il bersaglio è dietro una copertura pesante (muro in mattoni, lastra di metallo)	-4

Fuoco Automatico

Un'arma con fuoco automatico è in grado di sparare numerosi proiettili in pochissimo tempo. In termini di gioco il personaggio può attaccare con la sua arma più di una volta per turno a seconda di quanto è il valore di fuoco automatico dell'arma. *Es: fuoco automatico 2 significa che l'arma può sparare 2 volte in più rispetto al normale. Ogni attacco con Fuoco Automatico consuma 3 proiettili.*

La penalità per il fuoco automatico nel turno è di -1 per ogni punto di Fuoco automatico utilizzato, dato che più il fuoco diventa sostenuto, più l'arma risulta instabile da controllare. La penalità è progressiva, cioè il primo colpo sparato non viene penalizzato, il secondo ha una penalità di -1, il terzo di -2 e così via.

Dove si colpisce

Quando il colpo è andato a segno, che sia in mischia o a distanza, dovete determinare dove è andato a finire. Potete utilizzare la seguente tabella standard per le localizzazioni. Per vedere la localizzazione colpita basta semplicemente guardare il risultato del tiro di attacco e confrontarlo con la tabella. *Es. se il tiro di dadi con cui ho attaccato è 5, 4, 4, 3, 1 (quindi una coppia di 4), la localizzazione colpita sarà il braccio sinistro.*

Tiro	Localizzazione
10	Testa
5-9	Corpo
4	Braccio Sinistro
3	Braccio Destro
2	Gamba Sinistra
1	Gamba Destra

Questa tabella è utilizzabile anche per vedere quali localizzazioni sono state colpite da un potere. Se il potere è ad area colpisce 3 localizzazioni diverse. Determinate in modo casuale (con il lancio di 1d10) quali zone sono state colpite, il danno viene inflitto sulla localizzazione con l'armatura più bassa.

Danni

Dopo aver colpito un avversario e determinato dove è arrivato il colpo bisogna vedere quanto gli avete fatto male. La quantità

dei danni inflitti dipende da che tipo di attacco si è effettuato.

Danni in Mischia

Il danno in corpo a corpo è pari alla FOR del personaggio sommata al danno base dell'arma e moltiplicato per il numero di dadi uguali nel tiro di attacco. Questo valore va direttamente confrontato con la RD del personaggio.

Es: la mia forza è 3, la mia arma fa 4 danni e ho battuto il mio avversario con una coppia di 5, il danno è quindi 14 (3+4 moltiplicato per i due successi). Il risultato di 5 per la locazione determina che il colpo è andato al corpo. Il malcapitato ha un'armatura che aumenta la sua RD di 2 per i colpi in quella locazione. La sua RD è normalmente 6, ma con l'armatura diventa 8, questo significa che ha subito una ferita leggera (14 è superiore a 8, ma non ancora il doppio).

Danni a Distanza

La procedura è identica a quello in mischia solamente che il danno a distanza è pari al Danno di base moltiplicato per il numero di dadi uguali che ha lanciato l'attaccante.

Es: la mia pistola provoca 9 danni ed ho ottenuto tre dadi uguali. Il danno inflitto è 27.

Colpire un bersaglio Inermo

Quando un bersaglio è immobile, ed è quindi impossibilitato a muoversi per il turno corrente lo si può colpire automaticamente con ogni attacco che gli viene rivolto; si può anche decidere di dargli un colpo di grazia e cioè ucciderlo sul colpo spendendo un turno completo a sferrare il colpo mortale. Durante questo turno chi sferra il colpo di grazia non può muoversi, deve quindi trovarsi sulla sua vittima dall'inizio del turno e neppure difendersi, nel caso lo faccia il colpo di grazia diviene un colpo normale che però va automaticamente a segno, il colpo di grazia si risolve SEMPRE a fine turno, quindi dopo che sono state risolte tutte le altre azioni.

Per bersaglio immobile si considerano tutti coloro che si trovino impossibilitati a muoversi liberamente, per esempio una persona legata mani e piedi è un bersaglio immobile, una persona che è stata immobilizzata alle gambe, ma può ancora muovere le braccia e il tronco non è considerata immobilizzata ai fini dei colpi che riceve, può quindi difendersi ed attaccare come meglio crede.

Un bersaglio a terra, che non sia però immobile, può essere colpito con un bonus di 2 al tiro dell'attaccante. Nota che il bersaglio può difendersi parando con un'arma o scudo oppure schivando, subendo una penalità di 2.

Ferite Critiche (Regola Opzionale)

Quando un personaggio diventa Ferito Criticamente deve fare immediatamente un tiro sulla tabella dei colpi critici lanciando 1d10 sulla colonna corrispondente alla locazione che è stata colpita per ultima.

Tabella dei Colpi Critici

Testa

1d10	Effetto
1 - 4	Trauma cranico: il personaggio subisce una penalità di 1 a tutti i tiri fino a che non riceve cure mediche
5 - 6	Frattura mascella: oltre a perdere parecchi denti il personaggio subisce una penalità di 1 a tutti i tiri fino a che non riceve cure mediche e una penalità di -1 a Fas a causa delle cicatrici.
7	Perdita di un orecchio: -2 a tutti i tiri di Percezione basati sull'udito. Il personaggio subisce una penalità di 1 a tutti i tiri fino a che non riceve cure mediche.
8	Perdita di un occhio: il personaggio subisce una penalità di -1 a tutti i tiri fino a che non riceve cure mediche e lo svantaggio "privo di un occhio".
9-10	Decapitazione: morte istantanea.

Corpo

1d10	Effetto
1 - 4	Brutta ferita: nessuna inabilitazione
5 - 6	Danno alla colonna vertebrale: impossibile muoversi rapidamente e

	maneggiare grossi pesi. -2 FOR e DES fino a quando il personaggio non riceve cure mediche.
7	Frattura delle costole: il personaggio subisce una penalità di 1 a tutti i tiri fino a che non riceve cure mediche. Inoltre subirà un'ulteriore penalità di 1 a tutti i tiri fino a quando le sue costole non saranno saldate.
8	Lesioni interne: il personaggio comincia a sanguinare copiosamente e rischia di morire ogni turno. Se non viene tamponato con un tiro Impegnativo di medicina il personaggio muore in VIT turni.
9-10	Ferita Mortale: la morte sopraggiunge istantanea

Braccia

1d10	Effetto
1 - 5	Brutta ferita: nessuna inabilitazione
6 - 7	Mano rotta: la mano non può impugnare armi, o essere usata per qualunque altra azione fino a guarigione. E' anche possibile che il personaggio perda una o due dita.
8	Frattura del braccio: impossibile impugnare armi, usare le mani per arrampicarsi, difendersi, ecc. fino a quando la mano non guarisce. Inoltre il personaggio subisce una penalità di -1 a tutti i tiri fino a che non riceve cure mediche.
9	Lacerazione legamenti del braccio : -2 punti DES fino a guarigione dell'arto.
10	Amputazione: il braccio è perso e se il personaggio non viene tamponato con un tiro Impegnativo di medicina il personaggio muore in VIT turni.

Gambe

1d10	Effetto
1 - 5	Brutta ferita: nessuna inabilitazione
6 - 7	Piede rotto: il personaggio non può correre e il suo VM è ridotto di 2 fino a guarigione. E' anche possibile che il personaggio perda una o due dita.
8	Frattura della gamba: impossibile correre, arrampicarsi o saltare fino a che la gamba non guarisce. Inoltre il personaggio subisce una penalità di 1 a tutti i tiri fino a che non riceve cure mediche.
9	Lacerazione legamenti della gamba: -2 punti DES fino a guarigione dell'arto.
10	Amputazione: la gamba è persa e se il personaggio non viene tamponato con un tiro Impegnativo di medicina il personaggio muore in VIT turni.

Avanzamenti

Punti Esperienza

E' nella natura umana imparare dai propri successi ed errori (in genere dagli errori), e anche in questo caso i personaggi non fanno eccezione. Alla fine di una sessione di gioco o di un'avventura il master può assegnare a ogni personaggio da 1 a 5, punti esperienza (PE). Questi punti esperienza rappresentano il percorso di apprendimento che il personaggio intraprende durante la sua vita e servono per aumentare le sue capacità.

Potete affidarvi a queste linee guida per assegnare punti esperienza ai vari personaggi a seconda di ciò che fanno durante il gioco.

- *Se i personaggi hanno ucciso o sconfitto un nemico di grande potenza rispetto a loro:* 1 a seconda di quanto il master ritiene difficile l'incontro. Nota che questo punteggio andrebbe assegnato una sola volta in tutta la storia, anche se i personaggi dovessero incontrare più di un nemico potente. Nota che sconfiggere un nemico non significa batterlo solo in scontri fisici, ma anche sociali e mentali (mandare a monte un piano, distruggere la sua reputazione ecc.)
- *Superato una difficoltà con un'idea brillante:* 1 Anche in questo caso il master dovrebbe assegnare il punteggio una sola volta per storia.
- *Superato una difficoltà con coraggio e perseveranza:* 1
- *Interpretato bene il proprio ruolo all'interno del gioco:* 1-2 a seconda di quanto bene è stato interpretato. Ovviamente questo parametro va deciso dal master, sebbene possa essere carino permettere anche agli altri giocatori di esprimere un giudizio.
- *Fine della storia:* 1

Un master può anche decidere di NON assegnare punti esperienza se ritiene che il personaggio abbia giocato male o non abbia appreso nulla.

Spendere i Punti Esperienza

I punti esperienza possono essere spesi per aumentare le proprie capacità come le caratteristiche o le proprie abilità. Semplicemente si usano i punti esperienza sottraendo quelli spesi dal proprio totale e aumentando il valore dell'ammontare acquistato secondo questa tabella.

Avanzamento	Spesa
+1 in una caratteristica	15 PE
Abilità a 1	3
Abilità da 1 a 2	6
Abilità da 2 a 3	9
Abilità da 3 a 4	12
Abilità da 4 a 5	15
+2 PP	5 PE
Eliminare un difetto	Doppio del Valore in PE
Nuovo Pregio	5 PE x il valore del pregio in Punti

Quando una caratteristica cambia di valore è necessario calcolare di nuovo le caratteristiche secondarie che queste vanno a modificare come i Punti Potere, il Valore Movimento e la Resistenza al Danno.

Il master

Occhi e orecchie del PG

Il compito principale del master è quello di gestire il gioco e questo significa che dovrà effettuare varie operazioni.

I personaggi creati dai giocatori si muoveranno nel mondo da voi creato e controllato, vostro sarà il compito di descrivere questo ambiente nel modo più realistico possibile.

Nel corso della partita presenterete ai giocatori le scelte che possono intraprendere, per esempio che strade possono prendere, quali porte possono essere aperte che oggetti possono essere raccolti e così via. Quando i personaggi si muoveranno ovviamente lo scenario muterà e voi dovrete essere pronti a comunicare quello che i personaggi percepiscono con i loro sensi (vista, udito, olfatto ecc.).

I giocatori potranno anche chiedere delle informazioni che voi non avete descritto, in questo caso dipende da voi master decidere la risposta alla domanda, e capire se la domanda è superflua o importante.

Le Decisioni del Master

Sono i giocatori coloro che decideranno cosa fare dei loro personaggi e quali azioni intraprenderanno a seconda delle situazioni, ma sarà il master a decidere di volta in volta quale sarà la riuscita di una data azione. Per esempio se decidessero di attraversare un fiume potrebbero decidere di cercare un ponte, o delle barche o magari attraversarlo a nuoto. Cosa potrebbe accadere? Troveranno il ponte o le barche? E se lo attraverseranno a nuoto affogheranno o arriveranno incolumi dall'altra parte?

Queste decisioni spettano tutte al master, e sarà lui a decidere quali saranno le conseguenze dell'azione di un personaggio.

Quando l'uscita di un'azione è abbastanza automatica (come camminare, saltare piccoli ostacoli e così via) il master dovrebbe lasciare che i personaggi riescano in quello che fanno. Quando invece la riuscita di un'azione non appare così ovvia il master può chiamare un Test, sui quali ci siamo già soffermati nel capitolo Il Regolamento di Base.

Il master dovrebbe conoscere bene il regolamento, non è necessario che lo conosca a memoria, ma è bene che lo abbia almeno letto, che ne conosca le basi e sappia dove cercare le informazioni che gli servono al momento.

Descrizione

Come master dovrete riuscire a rendere vivo l'ambiente in cui si muovono i personaggi. Descrivere una "stanza scavata nella pietra di forma rettangolare, lunga 6m per 3m, con una porta al centro di ogni lato corto" è sicuramente un metodo veloce e rapido per descrivere una stanza e ha l'innegabile pregio di non rallentare eccessivamente il gioco. E' anche vero però che quello che si guadagna in giocabilità lo si perde in teatralità.

Esiste anche l'eccesso opposto, ovvero quello di descrivere completamente ogni dettaglio, anche i più insignificanti. Seppure sia un metodo molto bello da sentire, può essere noioso e soprattutto può far perdere di vista quello che è la fotografia generale del luogo, quella che permette ai giocatori di prendere decisioni rilevanti ai fini dell'avventura.

"E' un corridoio non molto grande di forma rettangolare, particolarmente umido e buio quanto basta da non permettervi di scorgere bene tutti i dettagli, la luce delle torce è appena sufficiente a farvi vedere tutte le pareti, di fronte a voi vedete una porta in legno socchiusa." Una descrizione del genere può essere un buon compromesso tra le due, è sufficientemente narrativa da non diventare una semplice descrizione tecnica e da ai giocatori le informazioni necessarie a comprendere il luogo in cui si trovano: ora sanno che si trovano in un corridoio di medie

dimensioni, umido e buio e che di fronte a loro c'è una porta semi aperta.

Lo stesso criterio va utilizzato quando si parla di spazi aperti, ma soprattutto di personaggi non giocanti e situazioni.

PNG e Resto del Mondo

I Pg non sono i soli abitanti del mondo, e prima o poi incontreranno qualcuno che potrà essere sia un nemico che un amico, un mostro o altri avventurieri o semplicemente della gente comune.

Il master oltre a controllare queste creature, ne intraprende anche il ruolo quando i personaggi interagiscono con loro.

Questi incontri possono essere veramente di ogni genere: creature selvagge, animali o creature intelligenti come uomini e gnomi. Questi personaggi si definiscono Personaggi non Giocanti (PNG) e li abbiamo già incontrati nell'introduzione.

Mostri e PNG hanno un profilo esattamente come i personaggi, se i PNG appartengono a una razza giocante il master dovrà creare un profilo per loro, la maggior parte dei mostri ha un profilo fisso, ma questo non impedisce al master di potenziare o depotenziare questo profilo come meglio desidera. Allo stesso modo i PNG hanno profili più o meno forti, per intenderci un antagonista principale dovrà avere a disposizione più punti esperienza, magari un semplice scagnozzo avrà a disposizione addirittura meno punti per le caratteristiche.

Avventure

Un'avventura è basata su una trama, o un tema.

Non dev'essere però una sceneggiatura fissa come quella di un film, tenete sempre presente che i PG agiscono in maniera imprevedibile, per cui soffermatevi sulla trama e su cosa dovranno fare i personaggi per portare a termine la storia.

Una cosa che può aiutarvi dopo aver deciso una trama è quella di stendere una mappa dell'area. Non preoccupatevi se non è sufficientemente dettagliata, il gdr lascia ampio spazio all'improvvisazione e potrete decidere sul momento cosa fare se mancate di informazioni necessarie, quello che vi serve è un canovaccio che sarà più utile a voi al momento di rinfrescare la memoria che ai giocatori.

Ora dopo aver deciso il luogo e la trama è bene pensare al modo in cui i personaggi vengono coinvolti nell'azione, e trovare modi plausibili per farli entrare nella storia, per esempio introducendo PNG che possano dare incarichi ai PG o a trascinarli in folli imprese.

Fate una nota anche su chi possano essere gli antagonisti dei personaggi e chi potranno incontrare sulla loro strada. Non è necessario decidere tutto, ma è bene anche qui porre delle basi alle quali rifarsi al momento del gioco vero e proprio. Pensate anche con logica, difficilmente troverete un gruppo di orchi in una locanda in città se non c'è un OTTIMO motivo, è più probabile che in una locanda incontrerete l'oste con i suoi inservienti, magari un magistrato locale, sua moglie, le guardie del corpo e qualche avventore.

Il piazzamento dei PNG deve risultare logico nel contesto dello scenario, se per tutta l'avventura avete incontrato goblin e orchi è difficile che a un certo punto si cominci a trovare una creatura diversa ad ogni stanza.

Possono esserci anche degli eventi che accadono indipendentemente dalla volontà dei giocatori, guardie che svolgono una ronda, inizia a piovere, una carrozza lascia la città. Non è sempre necessario che questi eventi debbano influenzare direttamente i giocatori, ma sono importanti per creare imprevisti e atmosfera, per rendere il mondo vivo.

Campagne, Mini Campagne, One Shot

Un gdr può variare solitamente da una breve avventura di un singolo episodio che dura

poche ore a campagne estese su più avventure che durano mesi o addirittura anni. Il ritmo della storia e la profondità della trama sono differenti da quelli di una mini campagna, che d'altra parte sono differenti da quelli di una one shot.

Campagne: Una campagna solitamente ha un obiettivo epico con un certo numero di sotto plot più brevi che si intrecciano assieme per rivelare una storia più grande. I personaggi hanno tutto il tempo per sviluppare le proprie personalità mentre affrontano nuove sfide per i loro corpi, menti e anime. I personaggi possono apprendere nuove abilità, migliorare i propri attributi e stabilire relazioni durature con i PNG. In una campagna i personaggi hanno modo di esplorare i vari aspetti del mondo di Enuma. In aggiunta, ci sarà un via vai di antagonisti mano a mano che vengono sconfitti, distrutti o recuperati dai personaggi. Il GM dovrebbe stabilire una trama generale per l'inizio della campagna prima che si inizi a giocare, ma il finale della storia e il suo svolgimento dovrebbero essere principalmente determinati dagli interessi e dalle azioni dei personaggi.

Mini Campagne: Una minicampagna si svolge nell'arco di una storia che non occupa più di 4-8 sessioni di gioco. I personaggi possono non svilupparsi molto nel corso di una minicampagna dato che la trama non dura più di poche settimane o giorni. Gli antagonisti sono spesso presenti in ogni sessione con il nemico principale, se presente, che sopravvive sempre fino allo scontro finale. Le minicampagne hanno bisogno di una pianificazione di trama maggiore delle campagne, e per questo i giocatori devono focalizzarsi principalmente sulla storia che sui loro personaggi. Il GM deve sapere dove partiranno i giocatori (l'inizio) e dove dovrebbero andare, ma la fine dovrebbe essere pesantemente dipendente da cosa faranno i giocatori durante le sessioni di gioco.

One Shot: Un'avventura one-shot copre l'arco di tempo di una singola storia in circa 3-8 ore di gioco. Queste avventure sono

le tipiche avventure giocate alle convention o nelle dimostrazioni nei negozi. I personaggi non avranno molto modo di svilupparsi proprio per la brevità degli eventi. Per mantenere alto il livello di attenzione, l'interpretazione della personalità dei personaggi viene sacrificata per azioni drammatiche e violenti conflitti.

Inoltre, per poter terminare l'avventura in una sessione, le one-shot sono strutturate in modo tale che i personaggi abbiano una scelta limitata per ogni dilemma che affronteranno. Molti GM scrivono la trama stabilendo un inizio, uno svolgimento, ma lasciando il finale aperto per le decisioni dei personaggi.

Altri modi di Subire Danni

Non è solo tramite il combattimento che i personaggi possono subire danni, elencati qui di seguito infatti, ci sono tutta una serie di eventi che possono causare ai personaggi gravi danni.

Danni da Caduta

Cadendo da grandi altezze i personaggi possono farsi veramente male, da più in alto cadono più danni subiscono. Se cade da 3 metri il personaggio subisce 1d10 danni penetranti più 1d10 danni per ogni ulteriore metro di caduta.

Malattie

Le Malattie causano effetti negativi sul corpo di una persona. Ogni qualvolta una malattia viene a contatto con un personaggio questi deve effettuare un tiro di VIT con una difficoltà pari alla difficoltà posta dalla malattia. Se il tiro fallisce la malattia ha attecchito e si applicano gli effetti descritti.

Fiamme

Le fiamme sono quasi sempre letali per chiunque, anche se un piccolo fuocherello non ucciderà mai tanto bene quanto fa un grande incendio. Ogni tipo di fiamma possiede un certo valore di intensità, più l'intensità del

fuoco è alta e maggiori saranno i danni che causerà, per convenzione si dividono i danni in 5 classi a seconda della classe si subisce una quantità diversa di danni.

Il fuoco causa danni per ogni turno di esposizione e ignora totalmente qualsiasi tipo di armatura (i poteri che causano danno da fuoco non seguono questa regola).

Un personaggio che entra a contatto con una fiamma rischia di prendere fuoco. Tirate 1d10 per ogni classe della fiamma, se uno di questi dadi effettua 7 o più, il personaggio ha preso fuoco e continuerà a subire 5 danni ogni round per ogni dado che ha fatto 7 o più danni. E' possibile spegnere le fiamme, togliendo un dado di danno ogni round.

Classe	Esempio	Danni
1	Torcia	5
2	Fuoco da campo	10
3	Falò	15
4	Piccolo Incendio	20
5	Grande Incendio	25

Gelo

Normalmente il gelo naturale può causare la morte di una persona solo se questa è impreparata alle condizioni estreme che queste presentano. Non si segue una regola fissa, ma un umano comincia a soffrire il freddo seriamente quando la temperatura scende sotto i 10 gradi, anche se è difficile che questo causi la morte in tempi rapidi.

Il corpo umano comincia a soffrire quando le temperature toccano lo 0 e vanno ancora più giù. Come regola approssimativa si considera che un essere umano non protetto subisce una **Ferita Leggera** per ogni ora di esposizione al freddo.

Se arriva a **Ferito Gravemente** perde l'uso degli arti e questi si considerano assiderati per cui inutilizzabili. Se durante questo tempo vengono riscaldati in qualche maniera il personaggio ha impedito che si potessero creare danni gravi, mentre se resta ancora per un'ora in assideramento rischia di dover subire un'amputazione poiché l'arto è

gravemente congelato e oltre ogni possibilità di cura. Questo a discrezione del master. Dopo un'altra ora il personaggio sarà **morente**, a meno che non riesca un test di VIT, ma dovrà ripeterlo ogni altra ora.

Elettricità

L'elettricità causa danni al sistema nervoso prima e danni da scottatura in seguito. Nel nostro mondo è facile subire danni da elettricità. Nei casi che la scossa sia troppo forte, il personaggio deve effettuare un test di VIT ogni turno, se lo fallisce la scossa gli ha scatenato un infarto e si considera **morente**, deve comunque testare nuovamente ogni turno che continua a prendere la scossa, se fallisce di nuovo muore, altrimenti la sua condizione continua a essere critica.

Dopo il primo turno di esposizione il personaggio comincia a subire 10 danni da fuoco ogni turno a causa delle bruciature.

Quando l'esposizione finisce, se il personaggio è ancora vivo può cominciare a guarire dalle sue ferite.

Veleno

Il veleno può essere iniettato o ingerito. Nel primo caso un qualche tipo di attrezzo perforante, come un'arma o un pungiglione, deve iniettarlo all'interno del sistema circolatorio della vittima; nel secondo il veleno deve essere inalato o ingerito per avere effetto.

Si può applicare più di una dose di veleno, sta a chi lo somministra decidere quante dosi, nel caso di animali o di mostri che iniettano veleno tramite morso possono decidere se somministrare una o due dosi di veleno ogni turno in cui mordono o mantengono il morso.

I veleni si dividono in due classi: stordenti e letali. Questi veleni hanno una difficoltà per potergli resistere e dipende dalla loro potenza. Tutti i test per resistere agli effetti sul veleno vanno fatti su VIT, il personaggio deve effettuare tanti test quante sono le dosi che gli

sono state somministrate, ogni successo elimina efficacemente una dose.

Se si mette un tipo di veleno iniettabile sulla propria lama il veleno persiste su di essa fino a quando non viene pulita in qualche modo o non ha la possibilità di iniettare il veleno nella ferita, dopodiché la dose rimanente non sarà sufficiente a causare altri danni.

Veleno	1 Dose	2 Dosi	3 Dosi	4 Dosi	Tipo
Arsenico	Dolore	Dolore	Morto	Morto	Ingestione
Belladonna	Sonnolento	Sonnolento	Morto	Morto	Ingestione
Cianuro	Sonnolento	Dolore	Morto	Morto	Ingestione
Cicuta	Paralizzato	Paralizzato	Morto	Morto	Ingestione
Curaro	Paralizzato	Paralizzato	Morto	Morto	Ingestione

Effetti dei veleni

- *Incosciente*: la creatura è incosciente per un numero di ore pari ad 10 meno la sua VIT, ma può venire svegliata normalmente. Una volta sveglia rimarrà sonnolenta (vedi sotto).
- *Morto*: non serve dire molto altro.
- *Paralizzato*: la creatura rimane paralizzato per un numero di ore pari a 10 meno la sua VIT, la vittima non può essere svegliata. Una volta terminati gli effetti della paralisi, la vittima rimarrà sonnolenta (vedi sotto).
- *Sonnolento*: la creatura è cosciente, ma è allo stesso tempo barcollante e disorientata. Tutte le caratteristiche diminuiscono di -1 per un numero di ore pari a 10 meno la sua VIT.
- *Dolore*: la vittima subisce 10 danni per dose. Nel frattempo tutte le sue azioni saranno penalizzate di -1 per un'ora.

Soffocamento

Ogni personaggio può trattenere il respiro 20 secondi per ogni punto di VIT. Quando il personaggio supera questo limite deve cominciare a fare un tiro su VIT a difficoltà Impegnativa, se riesce può trattenere il respiro per altri 10 secondi e può effettuare un secondo tiro a -1 dopo questo lasso di tempo. La penalità aumenta di un ulteriore 1 ad ogni tiro. Quando fallisce comincia a soffocare e

subisce 10 danni (questi danni ignorano ovviamente l'armatura) per ogni turno di soffocamento.

Non sono concessi altri tiri dopo che il personaggio fallisce il tiro di VIT, fino a quando non riesce a tornare a respirare, allorché il conto dei minuti viene azzerato.

Vuoto Siderale

Se vi viene voglia di fare una nuotatina nello spazio senza l'ausilio di una tuta, credo sia meglio riconsiderare a meno che non siate curiosi di vedere quanto rapidamente il vostro sangue possa esplodere fuori dalle vostre orecchie.

L'esposizione al vuoto significa più o meno morte istantanea. Se un giocatore vuole sapere quanti danni subisce, il Master è incoraggiato a prendere tutti i dadi sul tavolo, tirarli, moltiplicare il risultato per 10 e contare il totale come Danni.

Radiazioni

La forma più comune di esposizioni alle radiazioni è nello spazio in ambienti non protetti, la fascia di ozono in pianeti simili alla Terra fornisce una protezione sufficiente. Può anche essere possibile a seguito di una fuga di radiazioni in una centrale nucleare o magari per l'effetto di un fallout radioattivo.

L'esposizione alle radiazioni richiede un tiro di VIT per ogni ora di esposizione. La difficoltà aumenta di 2 ogni ora. Un fallimento provoca 3d10 danni. Protezioni adeguate negano questi effetti negativi.

Altre condizioni

Le condizioni per cui si possono subire danni sono innumerevoli. Un personaggio può venire colpito da un acido, può subire gli effetti collaterali di una droga o essere colpito da una valanga. In questo caso siate creativi, le situazioni pericolose sono talmente tante

che sarebbe impossibile stilare una regola per tutto.

Guarigione

Una volta subiti dei danni, o si spera che arrivi un medico che si prenda cura del personaggio, oppure si aspetta di guarire come madre natura ci ha insegnato: riposando. Quanto si guarisce dipende dalla gravità delle ferite:

- Se il personaggio è **Ferito di Striscio**, torna sano dopo un giorno.
- Se il personaggio è **Leggermente ferito**, torna a **Ferito di Striscio** in 10-VIT (minimo 1) giorni senza cure mediche, se invece un medico effettua un test di pronto soccorso, la condizione migliora in un giorno.
- Se il personaggio è **Gravemente ferito**, torna a **Ferito leggermente** in 20-VIT giorni senza cure mediche, se invece un medico effettua un test di medicina, la condizione migliora in metà tempo.
- Se il personaggio è **Criticamente ferito**, torna a **Ferito Gravemente** in 20-VIT giorni senza cure mediche, se invece un medico effettua un test di medicina, la condizione migliora in metà tempo.
- Se il personaggio è **Morente** rischia di morire se non si tampona la sua ferita entro un numero di minuti pari a 5 + VIT, tamponare è un'azione normale di Primo Soccorso. Il personaggio torna a **Ferito Criticamente** in 20-VIT giorni senza cure mediche, se invece un medico effettua un test di medicina, la condizione migliora in metà tempo.
- Lo stordimento guarisce al ritmo di una condizione ogni ora.

Veicoli

In questa sezione verranno descritti i veicoli oltre che alle regole per pilotarli e per gestire i combattimenti tra di loro. Quella qui fatta è una selezione e, ovviamente, non è esaustiva. Nel nostro mondo è possibile trovare ogni genere di veicolo e variante, spero che questa

lista sia sufficiente a dare colore alle vostre campagne.

Tipi di Veicolo

Su Ruota: un veicolo su ruote si muove come una normale automobile o moto. Ha velocità piena su terreni facili come asfalto o terra battuta, ma ha grossi problemi (velocità e manovrabilità dimezzate) su terreni accidentati. Non può inoltrarsi su terreni scoscesi.

Aeroplano: un veicolo di questo genere può muoversi in aria a movimento pieno. Alcuni di questi modelli possiedono capacità VTOL (Decollo e atterraggio verticali) e non necessitano più di centinaia di metri di pista per le loro operazioni.

Piccola Astronave: questi veicoli sono capaci di muoversi nello spazio come se fossero aerei in atmosfera. Molti hanno anche capacità di volo atmosferico (se è presente la capacità nelle statistiche allora è possibile farlo volare su un pianeta come un Aeroplano). Tutti i modelli sono VTOL.

Grande Astronave: le astronavi di grossa taglia non possono atterrare su pianeti, ma si possono muovere liberamente nello spazio o nei pressi di stazioni spaziali. In alcuni casi astronavi di dimensioni medie possono atterrare su satelliti naturali dotati di scarsa gravità e privi di atmosfera.

Hover: i veicoli hover sono in grado di fluttuare nell'aria grazie ai suoi potenti reattori, muovendosi a pochi centimetri o metri dalla superficie, per questo non hanno limitazioni di sorta su ogni superficie, alcuni di loro hanno reattori abbastanza potenti e sono quindi dotati di capacità di volo atmosferico e addirittura di volo spaziale.

I Veicoli e il movimento

La velocità è spesso una componente importante nei combattimenti, e colpire un bersaglio in movimento veloce è impresa ardua anche per il migliore dei piloti. Le

condizioni dei combattimenti su veicolo sia a terra che in aria o nello spazio sarebbero proibitive se ci si affidasse soltanto alla propria mira. In questo fortunatamente corre incontro l'elettronica, che aiuta i piloti a gestire più rapidamente il puntamento dei propri bersagli.

Se si possiede un sistema di puntamento d'arma, che è ormai di dotazione in ogni veicolo armato, colpire un bersaglio in movimento veloce con un qualsiasi veicolo non è più difficile che colpire un uomo in corsa con la propria pistola, di conseguenza non si subiscono penalità. Ma nel momento in cui questo sistema di puntamento dovesse venire a mancare la situazione si fa tragica e si può incorrere in pesanti penalità al tiro per colpire.

Normalmente in questi casi se il veicolo bersaglio è fermo non ci sono problemi di sorta, ma se questi si muove a più di 150Km/h allora il Narratore può infliggere una penalità al tiro per colpire che va da -1 a -3.

Attributi dei Veicoli

Velocità: I veicoli di hanno 6 valori di movimento che descriveremo qui di seguito: Velocità su Terra, Velocità in acqua, Velocità in Aria, Accelerazione Spaziale, Manovrabilità.

Velocità su terra: Rappresenta il valore massimo di velocità che il veicolo può raggiungere su terra. Ogni veicolo può raggiungere in tutta sicurezza una velocità pari a 2/3 del valore massimo, superato il quale il narratore può ritenere necessario un tiro di AGI (su Abilità di Guida relativa) per mantenere la direzione scelta e non perdere il controllo.

Velocità in acqua: Rappresenta il valore massimo di velocità che il veicolo può raggiungere in acqua. Ogni veicolo può raggiungere in tutta sicurezza una velocità pari a 2/3 del valore massimo se questo supera i 40km/h, superato il quale il narratore può ritenere necessario un tiro di AGI (su

Abilità di Guida relativa) per mantenere la direzione scelta e non perdere il controllo.

Velocità in aria: Rappresenta il valore massimo di velocità che il veicolo può raggiungere in aria. Ogni veicolo può raggiungere in tutta sicurezza una velocità pari a 2/3 del valore massimo, superato il quale il narratore può ritenere necessario un tiro di AGI (su Abilità di Guida relativa) per mantenere la direzione scelta e non perdere il controllo.

Accelerazione spaziale: E' il valore di accelerazione massima in G del veicolo in una data direzione. Non esiste velocità massima nello spazio, ma ogni veicolo può sostenere accelerazioni solo per un lasso di tempo indicato tra parentesi, superato il quale continua a muoversi a velocità costante nella direzione scelta precedentemente. Ogni G di accelerazione sfruttata consente al veicolo di aumentare la sua velocità di 300m al secondo. Il pilota può decidere in qualunque momento quale accelerazione imprimere al veicolo che sta pilotando.

Equipaggio: indica il numero di membri di equipaggio e lo spazio di carico disponibile.

Robustezza: quanti danni può subire il veicolo prima di andare in pezzi, funzionano esattamente come la Resistenza al Danno.

Manovrabilità: questo valore rappresenta la manovrabilità generale del veicolo. E' una penalità o un bonus dato ai tiri per ogni manovra complessa che si vuole compiere.

Combattimento tra veicoli

Il combattimento tra i veicoli avviene allo stesso modo che tra i personaggi, con la differenza che la scala di valori è differente. Tutte le gittate sono standard per amore di brevità. Per i veicoli piccoli le gittate delle armi sono le seguenti Corta 100m, Media 500m, Lunga 2km; per quelli grandi come le

astronavi o le navi sono Corta 1000m, Media 5000m, Lunga 20km.

Impatto

Quando un veicolo si scontra con qualcosa esso causa al bersaglio dell'impatto un danno pari alla loro Robustezza più la metà della loro velocità attuale. Esempio: se un'automobile con robustezza 10 va a 50 km/h essa provocherà 35 danni al bersaglio contro il quale si scontrerà.

Danni ai Veicoli

Quando un veicolo viene colpito subisce danni, se è **Danneggiato leggermente (vd. Ferito leggermente)**, qualcosa è andato storto. È necessario quindi tirare 1d10 sulla tabella dei critici per veicoli per vedere cosa è effettivamente successo. Inoltre è necessario tirare per ogni volta che la condizione peggiora, nel caso sia **Danneggiato Gravemente (vd. Ferito gravemente)** si tirano 2d10, quando è **Crivellato (Critico)** si tira 1d10+10, se è **Distrutto (Mortale)** il veicolo subisce il punto 18 della tabella.

<i>Risult.</i>	<i>Effetto</i>
2 - 3	Si buca una gomma o si danneggia un bocchettone di scarico, il veicolo perde il controllo e il pilota deve effettuare un tiro di pilotare a -1 se è in movimento. Se fallisce perde il controllo del mezzo per un turno e deve ritentare il test il turno dopo, altrimenti può proseguire, ma la velocità massima (o l'accelerazione corrente) sarà dimezzata e la manovrabilità ridotta di 1 fino a riparazioni.
4 - 5	Distruggi un sistema a caso del veicolo.
6 - 7	Un sistema d'arma viene danneggiato e ora ha una penalità di -1 a colpire fino a riparazioni.
8 - 9	Sistema di manovra danneggiato e ora si ha una penalità di -1 a Manovrabilità fino a riparazioni.
10 - 11	Controllo di fuoco distrutto: tutte le armi hanno una penalità di -2 al tiro per colpire fino a riparazioni.
12	Il veicolo si spegne. E' necessario riavviarlo per poter ripartire. Il tempo di riavvio è 1d10 turni. Grandi astronavi perdono le funzioni della sezione colpita per 1d10 turni.

<i>Risult.</i>	<i>Effetto</i>
13	l'armatura del veicolo viene ridotta di 1 a causa di alcune piastre che si staccano.
14	Un sistema d'arma viene danneggiato e non può essere usato fino a riparazioni.
15	Uno dei propulsori del veicolo viene danneggiato. Il veicolo perde il controllo e il pilota deve effettuare un tiro di pilotare se è in movimento. Se fallisce perde il controllo del mezzo, altrimenti mantiene il controllo del veicolo. Se il veicolo aveva un solo propulsore questo si ferma, altrimenti può procedere a velocità dimezzata se ne aveva due, ridotta di un terzo se ne aveva tre e così via. La manovrabilità è ridotta di 2.
16	Distruggi due sistemi a caso del veicolo.
17	Grave cedimento strutturale, se il veicolo è nello spazio o sott'acqua possono esserci gravi conseguenze per tutti coloro che non indossano tute spaziali. Sezioni stagne interne possono circoscrivere il danno a singole sezioni piuttosto che a tutto il veicolo.
18	Il generatore di energia del veicolo esplose, in caso di generatori a fusione questo non provoca conseguenze, motori chimici creano lo stesso effetto di una granata a frammentazione sugli occupanti. Nel caso non ci sia esplosione, il veicolo è comunque inerte fino a riparazioni. Se il veicolo è in movimento, il pilota deve testare per mantenerne il controllo. Dopodiché si fermerà, se a terra, o continuerà la sua corsa privo di freni se nello spazio. Le grandi astronavi hanno più di un propulsore, per ogni propulsore perso perdono una frazione della loro accelerazione relativa a quanti motori avevano.
19	Il veicolo viene completamente distrutto da un colpo fortunato. Gli occupanti subiscono l'ultimo danno subito dal veicolo su di se, se non riescono ad espellersi. Su grandi veicoli, come astronavi questo danno è circoscritto alla sola sezione colpita.
20	Una reazione a catena fa esplodere il veicolo uccidendone gli occupanti sul colpo se non riescono a espellersi in tempo. Sulle grandi astronavi l'esplosione coinvolge solo la sezione dei motori, mentre il resto della nave diventa completamente inerte.

Paura e Terrore

La Paura e il Terrore sono aspetti molto importanti, esse rappresentano gli istinti più

profondi di ogni creatura che popola il mondo di Enuma. Esistono delle creature, ma non solo, in grado di sviluppare un'aura di paura e di terrore così profonda da scuotere persino il cuore dei più coraggiosi avventurieri.

- *Paura* – un personaggio è terribilmente spaventoso da affrontare, sia per il suo aspetto terribile, una proiezione psichica o la mera aura di pericolo che trasuda. Un personaggio che vuole caricare in corpo a corpo, o che viene caricato da, un personaggio che provoca *Paura* deve effettuare un test di VOL + Resistere alla Tortura. Se fallisce tutti i suoi tiri per colpire sono penalizzati di 1 per il resto del turno, al termine del quale può tentare un nuovo test, se fallisce nuovamente continua ad applicare le penalità. Un personaggio che causa *Paura* è immune alla *Paura* e considera gli effetti del *Terrore* come se fossero effetti di *Paura*.
- *Terrore* – un personaggio terrificante è l'incarnazione dei tuoi incubi peggiori. Si tratta del pericolo incarnato, che trasuda un'aura quasi tangibile di morte e distruzione. Il test su *Terrore* segue le regole dei test con *Paura*. Tutti i personaggi che falliscono il test fuggono in preda al panico fino a quando la fonte del terrore è fuori del loro campo visivo, a quel punto possono tirare nuovamente. Un personaggio che provoca *Terrore* è immune al *Terrore* e alla *Paura*. Chi fallisce un test acquisisce 1 punto follia.

Follia

Durante la vita dei personaggi, specie quelli più avventurosi, può capitare che vengano uccisi, mutilati, tagliuzzati, bruciati, impallinati, smembrati, impalati e così via. Eppure non è solo il corpo che può essere ferito, i personaggi vengono esposti a ogni genere di orrore: mutanti, torture, scene di violenza e orrori di ogni genere.

Non è strano che molti finiscano per impazzire. La follia è un utensile potente nelle mani di un Master che può in questo modo rinvigorire l'aspetto interpretativo delle loro

campagne. Lo scopo è quello di esplorare i misteri che invadono la mente dopo che è stata esposta a ogni genere di trauma e stress durante le avventure.

Ovviamente una persona non può sopportare traumi in eterno. Immaginate il cervello di un pugile che combatta cento volte – e poi altre cento volte. Penso che il concetto sia chiaro. Generalmente traumi e stress nel lungo periodo, provocheranno alcuni disordini mentali.

E' divertente giocare qualcuno che impazzisce? Beh, sì. Perdere il senno può essere parte del divertimento, e in certi generi di campagna può anche essere nello spirito del gioco. Impazzire non è la fine, ma l'inizio di una nuova serie di sfide per il personaggio e il giocatore. Si offrono nuove prospettive di interpretazione, il personaggio soccomberà al suo male oppure riuscirà a salvarsi?

Come si acquisiscono malattie mentali

Nella vita quotidiana non è molto difficile subire traumi di carattere mentale, ma è anche vero che è difficile subirne tanti da impazzire completamente. Cosa fare però quando si subisce un trauma violento?

Insomma vedere una persona morire può essere traumatico, ma di certo vedere la stessa persona venire smembrata o fatta a pezzi lo è molto di più.

E' il master a decidere quando il personaggio subisce un trauma, ma ci affidiamo al buon senso di tutti. In questi casi il personaggio acquisisce 1 Punto Follia.

Quando il personaggio ha un numero di Punti Follia superiore alla sua VOL acquisisce una malattia mentale e il punteggio di Punti Follia torna a 0. Se acquisisce una seconda malattia, la precedente patologia può aggravarsi o il malcapitato può acquisirne una nuova.

Malattie

Questa è una breve lista di alcuni disordini

mentali che i personaggi possono acquisire con il tempo. Per il resto inventate e siate creativi.

- **Depressione:** quando il personaggio fallisce qualche compito può cadere in una profonda depressione. Per il resto della scena subisce una penalità di -2. *Aggravamento della malattia:* la penalità dura fino al giorno successivo.
- **Fobia:** il personaggio acquisisce una fobia (vd Pregi e Difetti). *Aggravamento della malattia:* il personaggio cade in catatonìa anche se ci sono vie di fuga.
- **Megalomania:** il personaggio si ritiene il migliore quando riesce in un compito. Non può mai accettare aiuti esterni e non parteciperà mai a tiri in collaborazione (specie se è lui quello più bravo). *Aggravamento della malattia:* nel caso fallisca in un compito invece tutte le sue caratteristiche saranno ridotte di 1 punto per il resto della scena.
- **Paranoia:** generalmente il personaggio non si fida degli altri (amici e alleati compresi), specie se questo lo porta a fallire in un compito. In questi casi i tiri sociali subiscono una penalità di -2 per il resto della scena. *Aggravamento della malattia:* la penalità dura fino al giorno successivo.
- **Complesso di inferiorità:** il personaggio si ritiene inferiore agli altri, quando fallisce un contrasto dinamico con un altro personaggio subirà una penalità di -2 ai contrasti dinamici per il resto della scena. *Aggravamento della malattia:* il personaggio non entrerà più in un contrasto dinamico per il resto della scena.
- **Schizofrenia:** il personaggio tende a parlare con se stesso in situazioni di stress, di per se non da penalità di sorta, ma può essere fastidioso e il personaggio effettivamente non si rende conto di parlare da solo (è convinto di “pensare” certe cose) rischiando di rivelare informazioni anche non volendolo. *Aggravamento della malattia:* arrivati a questo punto il personaggio sviluppa personalità multiple che possono addirittura prendere il sopravvento a turno

sulla sua volontà principale (di solito sono parecchie, certamente più di due). Si tratta di una frammentazione di aspetti già esistenti nella sua personalità, tra l'altro l'aura cambia a seconda del cambiamento della personalità.

- **Crisi di panico:** quando fallisce un tiro di *paura* o *terrore*, acquisisce 1 Punto Follia o in qualche maniera è vittima di uno stress particolarmente pesante, il personaggio cade in crisi di panico, cercando di raggiungere la più vicina via di fuga e allontanandosi terrorizzato per circa mezz'ora dalla fonte dello stress. *Aggravamento della malattia:* il personaggio subisce una vera e propria fuga. Si rinchiude a riccio e non fa assolutamente nulla fino a quando non riesce un tiro di VOL a difficoltà Impegnativa, preferendo chiudersi nel suo mondo interiore piuttosto che affrontare quello esterno.

Guarire

Si può guarire dai disturbi mentali, ma è un processo lungo e faticoso. Quando i disturbi sono lievi, la moderna terapia psichiatrica può portare alla guarigione in pochi mesi di cure, nel caso di patologie più gravi le cure possono durare anche anni.

In termini di gioco il master può decidere che anche un trauma può alle volte sbloccare un qualcosa che si era bloccato nella mente del malato. Vedere una persona amata in pericolo ed essere gli unici che possono intervenire è un esempio di questo generi di traumi.

Anche la neurologia può venire in aiuto in questi casi, quando il trauma è di tipo fisico e non solo mentale. Persino terapie tramite psicofarmaci al giorno d'oggi rappresentano un grande passo avanti.

Insomma la guarigione è totalmente nelle vostre mani, nella mente umana non c'è mai niente di scritto...

Armi e Armature

Questa sezione descrive tutte le armi e le armature disponibili, dalle tipiche armi da mischia alle armi da fuoco, ad alta o bassa tecnologia, letali o puramente difensive. E' possibile, come per l'equipaggiamento che il master inserisca altre armi e armature di sua invenzione, ma è bene che rimangano nell'ambito della fantascienza e non dello Steampunk o della fantascienza alla Guerre Stellari. Quindi niente campi di forza portatili o fucili ad emissione di protoni.

Dmg: indica il danno dell'arma.

Capacità: indica le capacità speciali delle armi come descritte nelle manovre.

Vel: è la velocità dell'arma da sottrarre o sommare al tiro di iniziativa

Ps: è semplicemente il peso in chilogrammi dell'arma.

C: il suo costo in crediti

Armi da Mischia

Questa categoria include moltissime armi da corpo a corpo che si sono evolute sin dall'antichità. Vengono usate preferibilmente durante gli abordaggi e nelle stazioni per evitare che si danneggino componenti vitali come i filtri d'aria. Mancano anche della forza necessaria per aprire uno squarcio nelle mura delle installazioni spaziali.

Ascia: L'ascia è un'arma da fante, che dà al soldato una maggiore portata e una speranza di combattimento contro avversari a cavallo. Il suo lungo manico consente al combattente di conferire una forza considerevole ai propri colpi. A dispetto della lunghezza dell'asta, l'ascia è un'arma ad una mano.

Clava/Randello: Molte clave sono semplicemente dei grossi e robusti bastoni di legno, più stretti all'impugnatura e più larghi alla fine. Questa semplice arma è stata usata

dall'umanità prima che imparasse a usare degli attrezzi. Qualsiasi persona può trovare un grosso pezzo di legno e brandirlo; da qui si può comprendere il largo utilizzo della clava.

Pugnale: Il tipico pugnale ha una lama appuntita, generalmente a doppio taglio, a differenza del coltello che ha un solo taglio ed è leggermente più corto. Nascondere un pugnale è particolarmente facile e conferisce un bonus di +2 alle prove per occultarlo.

Spada: Queste spade sono solitamente chiamate spade a doppio taglio, spade da guerra o spade lunghe. In molti casi, la spada lunga può avere anche una lama a taglio singolo (la Katana giapponese). Non esiste una versione "tipica" della spada; la forma e la lunghezza variavano da cultura a cultura.

Armi	Dmg	Capacità	Vel	Ps	Costo
Ascia	+3	-	-1	3	25C
Clava/Randello	+2	-	-1	3	-
Pugnale	+2	-	+3	0,5	20C
Spada	+4	-	+1	3	50C

Elettro-Armi: Queste armi sono identiche alla loro controparte primitiva, salvo per il fatto che liberano una potente scarica elettrica dopo l'impatto. In tal caso chi viene colpito oltre a subire i danni dell'arma subisce anche i danni della scarica elettrica, anche se para con un'arma di metallo (che a tale scopo sono quasi tutte isolate). L'intensità della scarica può essere aumentata o diminuita andando da letale a non letale. Queste modifiche vanno applicate a un'arma da mischia esistente e l'elettrificatore va innestato sull'arma stessa per avere effetto.

Vibro-Armi: Le Vibro-Armi o Hummer sono armi le cui lame vibrano a frequenze altissime, producendo un tipico rumore gutturale (da qui il nome). La vibrazione aumenta la capacità di tagliare e penetrare anche le migliori armature. Gli Hummer usano batterie energetiche standard per funzionare, consumando un'unità per mezz'ora di combattimento continuato. Queste modifiche devono essere innestate a un'arma da mischia esistente per avere effetto.

Armi	Dmg	Capacità	Vel	Ps	Costo
ElettroArma	+2	-	-1	3	250C
Hummer	+3	-	-1	3	300C

Pistole

Navarra Wolf Revolver 9mm: Durante la Guerra, la spinta coloniale del 19 secolo divenne oggetto di interesse un po' ovunque. Gli archivi sui vari pianeti vennero setacciati alla ricerca di quelle poche cronache, film e fiction ritraenti le saghe del vecchio West che erano sopravvissute. Questo interesse, dal canto suo, generò una terrificante richiesta di tutte quelle cose che potessero ricordare quel periodo, compresi i revolver. La Navarra rispose producendo la Wolf.

Navarra NightWolf Revolver 9mm Magnum: Anche se la NightWolf si rivelò un successo commerciale, la richiesta di un revolver più potente emerse subito. La Navarra effettuò l'ambizioso passo di produrre molti progetti in modo da esplorare tutte le combinazioni possibili, e nel 2594 lanciò sul mercato la NightWolf. Progettata assieme alla Wolf, la NightWolf ha però una struttura più robusta con un cilindro più lungo che può portare munizioni 9mm Magnum.

Wellington Collins Revolver 13mm:

All'apice della popolarità del periodo Western, la Wellington entrò nel commercio dei revolver nel 2092. Chiamata così in onore del generale Robert Collins, eroe della guerra Sino-Americana, la Collins rimane la pistola con il calibro più grande mai prodotta nell'era spaziale.

Wellington Freeman Pistola Automatica 6mm:

la Freeman del 2079 fu una delle rare armi Wellington rivolte al mercato civile. A tutt'oggi è una delle pistole più apprezzate della società. Il design robusto e semplice della Freeman fa sì che possa essere usata

negli ambienti più ostili con la minor manutenzione possibile.

Wellington F9 Pistola Automatica 9mm: E' l'arma standard del personale militare di tutto il nucleo, così come di molte milizie indipendenti. La F9 è in produzione da molte decadi, e altri manifatturieri producono la pistola su licenza della Wellington.

Riley M15 Pistola Automatica 11mm: Dopo la guerra, l'esercito chiese una nuova arma standard per sostituire il suo vecchio inventario di F9. La Riley entrò nella competizione con la M15, una versione modernizzata del vecchio modello M8 prodotta per anni dalla stessa Riley vincendo il contratto. L'arma è diventata estremamente popolare anche sul mercato civile.

Wellington P9R Pistola Mitragliatrice 9mm:

Una versione pienamente automatica della pistola P9, la P9R ha un caricatore allungato, una nuova guardia per le dita e un'impugnatura che permette a chi la usa di

Pistola	Dmg	Capacità	Vel	Peso	Costo	Costo	C	M	L	Ammo
Wolf	7	-	+1	2	150C	150C	25	50	100	8
NightWolf	7	Pen. 1	0	2,3	220C	220C	25	50	110	6
Collins	9	-	-1	3	350C	350C	25	60	120	6
Freeman	6	-	+2	1,5	100C	100C	20	40	80	16
F9	7	-	+1	2	200C	200C	30	60	120	13
M15	8	-	0	2	350C	350C	30	60	120	12
P9R	7	Fuoco Auto. 1	0	3	350C	350C	20	40	80	30
BE-EN-21	8	Fuoco Auto. 1	-1	3.5	500C	500C	25	50	100	25
BE-EN-27	8	Fuoco Auto. 2	-2	5	1000C	1000C	30	60	120	25

impugnarla con due mani. I caricatori della P9 e della P9R sono intercambiabili.

BE-EN-21 Mitraglietta 11mm: La BE-EN produsse questa mitraglietta come variante civile della BE-EN-16 prodotta per l'esercito. Un modello solido e affidabile, la 21 però non ha visto la diffusione sperata.

BE-EN-27 Carabina Corta 7mm:

Quest'arma è una variante prodotta su licenza del fucile d'assalto Wellington R23 che ha una canna più corta della carabina R25; è infatti troppo corta per poter portare un lanciagranate

ausiliario. L'R27 viene usata principalmente come mitraglietta con proiettili di grosso calibro, ed è l'arma di riserva per truppe di riserva o squadre di polizia.

Fucili

Wellington R23 Fucile d'Assalto 7mm: L'R23 è il fucile d'assalto più usato dall'esercito, dagli Angeli e gli agenti di sicurezza. L'R23 è in servizio da molti anni ed è stato acquisito anche da molte milizie private, alcune delle quali stanno tornando all'uso dell'R23 dopo aver sperimentato l'R36.

Riley M25 Carabina Bullpup D'assalto 7mm: L'M25 è una variante prodotta su licenza dell'R23, ha una canna più corta, ma per il resto è identico. E' usato da truppe che devono combattere in ambienti angusti. La taglia ridotta dell'arma la rende più facile da usare in corridoi e stanze piccole. La canna più corta significa anche gittata più corta, ma quelli che usano quest'arma indicano che la gittata è irrilevante a così breve raggio.

Navarra Provider Fucile Sportivo 7mm: Il Provider è un fucile da caccia e sportivo particolarmente popolare, principalmente perché usa le economiche munizioni militari da 7mm e perché la Navarra ha lanciato una massiccia campagna pubblicitaria al momento dell'introduzione dell'arma. Il fucile è diventato particolarmente popolare su Marte dove si ambienta la pubblicità.

Kabuto Fuukiri di Precisione 9mm: La *crème de la crème* dei fucili di precisione, il Kabuto Premiere è un fucile costruito solo su ordinazione per rispondere alle esigenze di una singola persona. La Kabuto effettua precise misurazioni del corpo dell'acquirente con uno scanner laser e le inserisce poi nel computer industriale. Il sistema quindi produce un corpo dell'arma perfettamente adattato al proprietario, dopodiché si monta il

resto dell'arma. Quando si guarda attraverso il mirino di precisione le gittate vengono moltiplicate per 20.

Kabuto Setsudo Fucile di Precisione 9mm: Questa è una versione prodotta in massa del Kabuto Fuukiri. Si possono effettuare delle personalizzazioni anche su questi modelli, ma sostanzialmente tutte le armi vengono prodotte dallo stesso stampo. Lo standard ha comunque le stesse prestazioni balistiche del Premiere, poiché entrambe le armi condividono lo stesso sistema di fuoco e la stessa canna. Quando si guarda attraverso il mirino di precisione le gittate vengono moltiplicate per 10.

Fucile	Dmg	Capacità	Vel	Peso	Costo	C	M	L	Ammo
R23	8	Fuoco Auto. 2	-2	5,5	1250C	40	80	160	25
M-25	8	Fuoco Auto. 2	-2	5	1100C	35	70	140	25
Provider	7	Pen. 1	-2	5,5	900C	45	90	180	10
Fuukiri	9	Pen. 2	-2	6,5	2400C	30	60	120	6
Setsudo	9	Pen. 2	-3	7	2000C	30	60	120	6
Nashorn	10	Pen. 2	-4	6,5	2400C	30	60	120	5
Doppietta	8	Area 2	-3	3,5	400C	10	20	40	2
Fucile a pompa	8	Area 2	-3	4,5	500C	10	20	40	6
F. a pompa auto	8	Area 2, Fuoco Auto. 1	-4	6,5	1200C	15	30	60	15

Navarra Nashorn Fucile di Precisione 15mm: Un'arma con un nome adatto alla sua potenza, il Nashorn è un fucile preciso che ha acquisito popolarità enorme tra i cecchini delle forze militari e delle polizie di tutto il sistema solare. Usa le stesse munizioni del Cannone Automatico Riley M202. Quando si guarda attraverso il mirino le gittate vengono moltiplicate per 10.

Doppietta: L'arma da caccia per eccellenza, da qualche tempo sono prodotti con le due canne sovrapposte e non affiancate, in modo tale da poter dare la possibilità di sparare con le due canne in tempi diversi o assieme.

Fucile a Pompa: Questo stile di fucili a pallettoni contiene alcuni proiettili all'interno di un caricatore tubolare montato sotto la canna. Una pompa posto sotto la canna stessa,

che fa anche da presa, espelle il bossolo dalla canna. Quando la pompa torna in avanti, dal caricatore viene inserito un proiettile in canna.

Fucile a Pompa Automatico: Uno shotgun con fuoco automatico, questa arma è in grado di scatenare un terribile ammontare di potenza di fuoco a distanza molto breve. Si tratta di armi apprezzate da squadre d'assalto urbano.

Armi Laser

Laser	Dmg	Capacità	Vel	Peso	Costo	C	M	L	Ammo
FAL13	8	Pen. 1	+1	2,5	700C	30	60	120	20
CO15D	8	Pen. 2	0	3	1090C	30	60	120	20
CO14	9	Fuoco Auto.2, Pen. 1	-2	5,5	1500C	50	100	200	30
FAL23C	10	Pen. 2	-3	7,5	5300C	50	100	200	10
Pulsar Omega	11	Fuoco Auto. 2 Pen. 2	-3	7,5	15300C	60	120	240	40
* Pulsar	15	Pen. 3	*	*	*	80	160	320	*

FreeArms FAL13 Pistola Laser: La FAL13 è un design compatto indirizzato al mercato civile, specie nelle colonie spaziali dato che le armi da fuoco sono proibite e gli interni delle colonie sono schermate da piccole emissioni laser.

Core Optics CO15D Pistola Laser a Alta Energia: Quest'arma di uso militare usa lenti che concentrano meglio il raggio di quanto non lo facciano altri tipi di lenti. Il modello è basato sul generatore del fucile CO14(vedi sotto) e ridotto con un processo di miniaturizzazione particolarmente costoso. E' l'arma degli ufficiali di alto rango.

Core Optics CO14 Fucile Laser: Il CO14 è un fucile automatico laser in grado di ottenere risultati comparabili a quelli di un'arma da fuoco con la potenza penetrante di un laser. L'arma è compatta e leggera, basata su lenti estremamente efficienti.

FreeArms FAL23C Fucile Laser di Precisione: Il FAL23C è un tentativo di sostituire il vecchio arsenale di armi a proiettile di precisione con silenziose armi laser. Il fucile fu un successo: capace di colpi mortali da distanze lunghissime e una

precisione notevole, anche se è tutt'altro che maneggevole può essere usato solo su treppiedi. Quando si guarda attraverso il mirino di precisione le gittate vengono moltiplicate per 10.

Core Optics Pulsar-Omega Cannone Laser: E' l'equivalente laser di una mitragliatrice. Per minimizzare il calore generato dalle grandi richieste di energia, questa è raccolta da una speciale cella di energia a quattro sezioni. La Pulsar-Omega

usa quattro sezioni per volta della batteria per alternare le richieste di energia. In questo modo le quattro canne del cannone sparano alternandosi dando origine ad un fuoco rapido.

Questa configurazione permette al cannone di sparare effettivamente come una

mitragliatrice, ma se chi lo usa decide di usare il cannone con le quattro sezioni accese contemporaneamente, il colpo singolo che ne esce, chiamato Omega Power, è notevolmente più potente del normale. Il colpo Omega consuma 10 colpi.

Armi Pesanti

Wellington S15 7mm Arma di Squadra: L'S15 cade a metà strada tra un fucile automatico e una mitragliatrice leggera. E' un'arma totalmente automatica che spara le stesse munizioni 7mm della serie R23. Può anche usare gli stessi caricatori, anche se è preferibile usare le scatole da 150 munizioni.

ConCo Gu-101 Mitragliatrice Pesante: La Gu-101 è la variante a canna singola della Gu-10 montata sulle Jeep Warthog. Il Gu-101 è un'arma di supporto pesante, ed è montata sui treppiedi di molte basi e su molti veicoli.

Riley M221 Cannone di Supporto: Indicato come l'unica alternativa al cannone da 24mm anti-veicolo, l'M221 monta le stesse munizioni 25mm dell'M222 montato su molti veicoli. Si può sparare sia da un bipode integrato che da un veicolo.

FreeArms FAGL-3 Lanciagranate Automatico: Chiamato a volte la “mitragliatrice a granate”, il FAGL-3 è un'arma di supporto pienamente automatica che spara granate da 37mm a alta velocità. Il bossolo di queste granate contiene molto più propellente di altre granate, consentendo all'arma di raggiungere distanze di alcune centinaia di metri. Le granate sono montate su un nastro simile a quello di una cintura di una mitragliatrice, il che consente al FAGL-3 di saturare aree intere con il fuoco di granate.

Pesante	Dmg	Capacità	Vel	Peso	Costo	C	M	L	Ammo
S17	9	Fuoco Auto. 2	-3	7,5	1600C	45	90	180	150
GU-101	10	Fuoco Auto. 2	-4	8	1800C	50	100	200	200
M221	15	Pen. 2	-5	14	2400C	40	160	500	20
FAGL-3	Granata	Granata, Fuoco Auto. 1	-5	9	2000C	30	100	250	18
L.granate ausiliario	Granata	Granata	0	1	100C	20	40	80	1
SAM	18	Pen. 3	-9	18	5400C	400	1200	5000	1
AAGM	20	Pen. 5	-9	18	5400C	400	1000	2000	1
Nemesis	20	Fuoco Auto. 1, Pen. 3	-10	18	5400C	400	1000	3000	40
ALX-2	18	Pen. 5	-10	15	6000C	200	500	1200	10

Lanciagranate Ausiliario: Arma a colpo singolo che può essere montata sotto la canna di sfogo di molti fucili d'assalto. Possono lanciare vari tipi di granate e si impiega un round per ricaricarle.

Lanciamissili Antiaereo portatile: L'arma è composta di due parti: il puntatore, che contiene il sistema di puntamento e il ricevitore IFF (Friend or Foe); e il missile, dotato di un sistema di ricerca ed è contenuto in un tubo. L'arma non può essere usata in movimento. Quando si avvicina un nemico il puntatore fa un singolo tiro per colpire. Se ha successo può sparare, altrimenti il sistema non sprecherà il missile.

Lanciamissili AAGM portatile: L'AAGM è molto simile in dimensioni e funzionamento al SAM portatile, ma è progettato per sparare a Hovertank e Veicoli Leggeri. L'arma è composta di due parti: il lanciatore e il missile. L'arma non può essere usata in

movimento. Quando si avvicina un nemico il puntatore fa un singolo tiro per colpire. Se ha successo può sparare, altrimenti il sistema non sprecherà il missile.

Free Arms Nemesis Cannone a Impulsi: Il cannone a impulsi è un acceleratore di particelle portatile, prodotto in relativamente pochi esemplari è il pezzo d'artiglieria portatile più potente prodotto per la fanteria. Va messo su un treppiedi e operato da almeno due persone, uno che si occupa di tenere stabile l'arma e l'altro che spara.

Nakajima ALX-2 Laser d'Assalto: Si tratta di un cannone laser da spalla per l'uso anti-veicolare. L'ALX-2 è un laser a colpo singolo capace di abbattere qualunque bersaglio a distanze medio-lunghe. Funziona più o meno allo stesso modo di un lanciarazzi, ma il colpo ha il vantaggio di colpire

quasi subito, anche se il caricatore rischia più volte di andare in surriscaldamento se si spara più di un colpo in successione.

Granate

Granate Esplosive: Le granate esplosive sono delle semplici cariche esplosive rinchiusi in una struttura plastica, che viene vaporizzata dall'esplosione. Sono considerate granate “offensive” dato che si lanciano ad una distanza maggiore del raggio esplosivo. Le normali granate esplosive sono spesso usate nei combattimenti urbani poiché possono neutralizzare velocemente la fanteria nemica e anche causare danni a veicoli e installazioni; gli effetti di queste armi in spazi chiusi sono terrificanti.

Granate a Frammentazione: Le granate a frammentazione causano danni aggiuntivi spargendo piccole schegge di

metallo su una vasta area. Sebbene si rivelino molto efficaci contro la fanteria la potenza ridotta dell'esplosione e le dimensioni delle schegge le rende meno adatte contro i veicoli.

Arma	Dmg	Capacità	Vel	Peso	Costo	C	M	L
Granate Esplosive	14	Area 3	0	0,5	300C	For/2	For	For+2
Granate Frag	10	Area 6	0	0,5	100C	For/2	For	For+2
Granata Fumogena	-	Area 6	0	0,5	150C	For/2	For	For+2
Granate Nervino	20	Area 3	0	0,5	500C	For/2	For	For+2

Granate a Gas: Le granate a gas sono armi che al momento dell'impatto rilasciano un qualche tipo di gas invece di esplodere. In genere vengono caricate con gas nervini o lacrimogene, ma una scelta non letale è quella del fumo. In caso di forte vento possono rivelarsi inefficaci.

Armature

Le armature hanno 5 valori, *Protezione* che indica il valore di protezione conferito al personaggio. La protezione di un'armatura aumenta la RD del portatore solo contro colpi di armi. Come convenzione questo valore comprende tutto il corpo, tenendo presente che le armature non proteggono la testa, mentre gli elmi sì. *Peso* e *Costo* sono abbastanza ovvi. *Pen* (Penalità) indica la penalità alle prove di DES non in combattimento che ha chi la indossa. Nel caso degli Elmi, la penalità si applica alle prove di Percezione con vista e udito.

Pelle: L'armatura di pelle è in genere è usata dalle bande di strada; può essere leggermente migliorata aggiungendo delle piastre in metallo; molti portano questo tipo di corazza solo per l'aspetto minaccioso che dona.

Kevlar: un corpetto formato da strati di Kevlar resistenti al fuoco di armi leggere. Assorbe bene gli urti ed è adatta ai corpi di polizia in assetto da missione.

Composita: è una fine maglia di fibre sintetiche o altri composti non metallici. Normalmente molto flessibile, si indurisce

quando viene soggetta a colpi violenti distribuendo così l'energia cinetica su tutto il tessuto. Può essere indossata sotto vestiti abbastanza larghi e non impaccia i movimenti. L'armatura aumenta di 1 la propria RD quando viene indossata.

Duracciaio: Duracciaio è un nome generico per un composto sintetico la cui durezza e flessibilità sorpassa quella dell'acciaio, per una frazione del peso. Un'armatura di

Duracciaio è ingombrante e deve essere indossata sopra i vestiti, ma dà la migliore protezione per un fante. L'armatura aumenta di 1 la propria RD quando viene indossata.

Casco Antisommossa: un elmo in materiale plastico con un visore trasparente per proteggere il volto.

Elmetto da Fante: un elmetto aperto che protegge la testa e la nuca, normalmente utilizzato dalla fanteria di ogni esercito fornisce una buona protezione Può avere tela mimetica.

Elmo in Duracciaio: simile all'elmo composito, questo elmo è ancora più robusto fabbricato in Duracciaio, può respingere anche colpi precisi.

Armatura	Protezione	Peso	Costo	Pen
Pelle	1	3kg	100C	0
Casco Antisommossa	1 (elmo)	1kg	400	-1
Kevlar	2	8kg	1M	-1
Composita	3	12kg	1,5M	-1
Elmo da Fante	3 (elmo)	1,5kg	800	-1
Duracciaio	4	16kg	2M	-2
Elmo in Duracciaio	4 (elmo)	1kg	1000	-1

Equipaggiamento

Mirini

L'accuratezza delle armi da fuoco da per scontato che tutte facciano uso di un classico mirino costruito direttamente sulla canna delle stesse. Ovviamente per chi desidera una precisione maggiore, o per sfruttare appieno armi dalla gittata lunghissima, può fare uso di apparecchiature opzionali. Ogni arma può portare un solo tipo di mirino e cambiarlo è considerato un'azione.

Intensificatore di Luce: Questo mirino amplifica la luce alla stessa maniera dei visori notturni, e come questi visori, non funziona al buio totale. Questo mirino annulla le penalità dovute al buio, ammesso che ci sia almeno una piccola fonte di luce (come le stelle). **Costo:** 200 Cr

Laser: Popolare per la sua piccola taglia e il peso, questo mirino emette un piccolo fascio di luce laser nella stessa direzione in cui punta l'arma. Questo mirino fornisce un bonus di +1 agli attacchi, ma il bersaglio può accorgersi del mirino con un tiro di INT negando il bonus in caso di successo. **Costo:** 200 Cr

Mirino Ottico: un mirino con lenti dotate di un ingrandimento variabile. Moltiplica di 3 le distanze medie e lunghe se usato, ma non di notte, durante pioggia pesante o tempeste di sabbia. **Costo:** 100 Cr

Termale Attivo: essenzialmente si tratta di una torcia a infrarossi, illumina un'area come se fosse giorno, ma l'energia può essere solo vista da chi usa un visore termale passivo. Qualsiasi persona che usi questi occhiali può vedere come se fosse giorno. **Costo:** 40

Termale Passivo: basati sullo stesso principio degli occhiali termici, questo mirino crea sul suo schermo un'immagine basata sul calore irradiato da un corpo nell'arco visuale del mirino stesso. A differenza degli occhiali termici questo mirino non fa uso che di due colori: bianco-caldo, nero-freddo o viceversa, a seconda di come è necessario impostare il

contrasto. Questo mirino annulla le penalità dovute al buio anche totale. **Costo:** 800 Cr

Silenziatori

Quando un'arma da fuoco spara il gas che esplode e la pallottola produce il caratteristico "bang". Questo fenomeno può essere contrastato con un silenziatore, in grado di attutire il rumore dell'esplosione.

Per accorgersi del colpo di un'arma da fuoco tutti coloro che non siano il bersaglio devono fare un test su INT. Le armi pesanti e i revolver non possono mai essere silenziati. **Costo:** 200

Medicina

Non è sempre possibile prevenire le malattie e il deterioramento della salute. Incidenti e combattimenti minacciano il benessere delle persone. La qualità dell'equipaggiamento medico disponibile spesso può fare la differenza fra la vita e la morte.

Bisturi Laser: Uno dei più importanti apparecchi medici. Il bisturi effettua incisioni, chiude e cauterizza le ferite, pulisce i tagli dalle infezioni e dalla sporcizia, e taglia ossa da risistemare – ed è capace di fare tutto questo rapidamente quasi senza dolore. Il bisturi ha una batteria che dura dieci minuti e può essere collegato a una presa di corrente. Se usato durante operazioni chirurgiche concede un dado bonus ai tiri di Medicina relativi. **Costo:** 500 Cr

Droga antidolorifica: Questo analgesico di facile reperibilità riduce il dolore da ferite, malattie o condizioni croniche, se usata per curare stabilizza le condizioni di un ferito *mortale* per 2 ore. **Costo:** 100 Cr

Droga Euforica: Questo composto non è veramente una droga medica, ma viene somministrata alle vittime di attacchi di panico e d'ansietà. **Costo:** 100 Cr

Kit Chirurgico da campo: Il Kit chirurgico da campo contiene un'unità medica

d'emergenza completa. In aggiunta alle cose trovate nel Kit di pronto soccorso, il Kit contiene attrezzi chirurgici, un sistema di pompe multi funzione, plasma sanguigno disidratato con un reintegratore e una tenda sterile gonfiabile. Il kit aggiunge un bonus di 2 ai tiri di Medicina atti a dare cure mediche avanzate. **Costo:** 3000 Cr

Mediscanner: Questo piccolo apparecchio permette di diagnosticare vari problemi di salute. Nel giro di 24 secondi può registrare segni vitali e determinare se qualcuno è stato infettato da una specifica malattia. Conferisce un bonus di 1 ai tiri di medicina per compiere delle diagnosi mediche. **Costo:** 1000 Cr

Antidoto Universale: Contiene un cocktail di antidoti comuni, ma non si tratta di cure adeguate per annullare completamente il veleno di un animale. Sono stati creati per annullare le condizioni negative date dallo scorrere del veleno nel sangue della persona per il tempo necessario affinché una persona raggiunga il più vicino centro di soccorso, circa 5 o 6 ore. Dopo aver raggiunto l'ospedale il paziente riceverà il trattamento adeguato. **Costo:** 200 Cr

Ospedale portatile: Un ospedale portatile è l'equipaggiamento medico mobile definitivo. In aggiunta a quello contenuto in un Kit Chirurgico da campo, contiene: un Mediscanner, un analizzatore chimico multi uso, un laboratorio di sintesi, un sistema chirurgico VR assistito da un computer, un sistema di scanner ad ultrasuoni, un'attrezzatura di ricostruzione delle ossa e una tanica di ricrescita per i tessuti dermali e muscolari. E' contenuto in una scatola di 1,5m per 1,5m. Aggiunge un bonus di 2 ai tiri di Medicina atti a compiere operazioni chirurgiche d'emergenza. **Costo:** 7000 Cr

TrueSleep: sonnifero estremamente popolare, a seconda della quantità presa permette di dormire un determinato numero di ore, è stato ideato per ridurre al minimo i rischi di overdose, che nei casi peggiori causa solo un po' di nausea. **Costo:** 100 Cr

Kit del Pronto soccorso: Questo piccolo e leggero kit include tutto ciò che serve per trattare semplici emergenze mediche: bende in sintepelle, soluzioni antisettiche, spugne disinfettanti, un piccolo bisturi, spray ipodermico, una dose di droghe antidolorifiche, una di guarenti e una di sonnifero. Il kit aggiunge un bonus di 1 ai tiri di Medicina. **Costo:** 300 Cr

Vaccini e Antibiotici: Attualmente gli antibiotici sono autoevolventi, basta iniettare il vaccino nel corpo del malato che, nel giro di poche ore riconosce l'RNA del virus o del batterio e inizia la produzione di anticorpi. E' con questo sistema che sono state sconfitte malattie come l'AIDS o come l'Ebola. Esistono anche vaccini "vecchio stampo" somministrati prima della contrazione della malattia, ma vengono sempre creati con il vecchio sistema di isolare un virus non nocivo, riconosciuto poi dal corpo come ostile che come conseguenza sviluppa le difese.

Vitamax Droga Cicatrizzante: Questa soluzione liquida, che deve essere somministrata giornalmente. Se usata per curare dimezza i tempi di guarigione di un individuo. **Costo:** 10 Cr

Comunicazioni

In molti posti, telefoni, schermi video e i computer sono tutti collegati insieme e lavorano come un'unità singola. Le comunicazioni vocali o video a livello planetario sono generalmente economiche; una bolletta mensile costa mediamente dai 10 ai 50 Cr. Le tariffe interplanetarie sono molto più alte e le comunicazioni video sono negate per evitare di intasare i ripetitori satellitari. Per i costi viene spesso utilizzata la COMNet una specie di Internet a livello spaziale, che permette di collegarsi con tutte le persone del Nucleo con un sistema di scrittura simile alle odierne chat, il sistema è volutamente lento (il messaggio impiega qualche istante per arrivare) per evitare di bloccare le linee.

Apparecchiatura da ascolto: Questo semplice apparecchio è quanto di più simile ci

sia ad una microspia con registratore e comunicatore incluso. Le più grandi scoperte in questo campo sono state fatte nella occultabilità e nella capacità di registrazione e di invio. Ci sono una miriade di prodotti e quindi una grande possibilità di scelta. **Costo:** 1200 Cr

Cintura per Ologrammi: Questo apparecchio è solitamente montato su una normale cintura. Proietta un ologramma di due metri cubi fino a dieci metri dal punto di proiezione. L'immagine è traslucida come tutte le immagini olografiche. Una cintura tipo ha una libreria di tre immagini statiche – un uomo, una donna e un bambino – che può proiettare. Se viene connessa a un terminale può proiettare qualunque immagine in movimento appaia sul computer. **Costo:** 1000

Collegamento Satellitare: Un unità satellitare è semplicemente un apparecchio che permette ad un computer, una radio o un apparecchio VR di ricevere un collegamento diretto ad un satellite orbitante, molto più rapido di un normale collegamento al ripetitore. Viene prodotto sotto forma di una piccola antenna parabolica e ha sia capacità di ricezione che di comunicazione. Non può essere usata in movimento a causa della necessità di ricevere segnali precisi, a meno che il satellite non comunichi a bande radio (il che è abbastanza raro). Benché non sia difficile acquistare un Collegamento Satellitare, il codice d'accesso individuale deve essere noto prima che possa iniziare il collegamento. **Costo:** 3000 Cr

Comunicatore: Questo apparato viene usato per trasmettere e ricevere dati attraverso onde radio, dalle onde lunghe a tutti i sistemi ad ultra frequenze. Ci sono tre modelli base, che differiscono per la portata. I modelli più economici, come la radio portatile hanno una portata effettiva di 10Km. I modelli a raggio medio hanno una portata di 100Km e possono essere portati a distanza planetaria con un collegamento ai ripetitori, mentre i kit più potenti possono addirittura comunicare a distanze planetarie senza bisogno di ripetitore. Nota che nessuno di questi modelli ha una

capacità di criptaggio e sono tutti molto vulnerabili alle contromisure. **Costo:** 500 Cr

Cuffie di comunicazione: Le cuffie sono l'apparecchio tipico di chi deve comunicare continuando ad avere le mani libere. La distanza standard di questi apparecchi è di circa 5Km. **Costo:** 300 Cr

Laser Comm: Questo sistema di comunicazione laser permette di effettuare comunicazioni sicure e non intercettabili a corto raggio. Il sistema è grande come un pugno e somiglia ad un binocolo, comprende sia l'unità laser che quella di comunicazione. Attraverso il sistema visivo dell'apparecchio di comunicazione, l'utilizzatore vede un punto che indica l'esatta posizione del raggio di comunicazione. L'unità ricevente viene indicata con un cerchio e se il punto si trova all'interno di questo cerchio la comunicazione sicura è stabilita. **Costo:** 500Cr

Penna Tracciante: Questa penna è in grado di emettere un flash di luce quando individua il segnale di qualunque apparecchiatura d'ascolto (fino a un raggio di 5 metri). Apparecchi d'ascolto dormienti o disattivati non possono essere individuati in questo modo. **Costo:** 200 Cr

Telefono Cellulare: La tecnologia dei telefoni cellulari ha praticamente soppiantato quella della telefonia fissa, specie perché i costi si sono enormemente ridotti da quando le comunicazioni satellitari sono diventate la base del broadcasting. I telefoni cellulari possono essere usati come supporto audio o come supporto di videochiamata. Può anche ricevere programmi televisivi e proiettarli su una parete o su uno schermo di un computer. **Costo:** 500 Cr

Computer

I computer sono ovunque. Tutti ne usano almeno uno. Anche se molta gente non sa come funzionino realmente; gli apparecchi sono diventati così facili da usare che non sono più necessarie competenze tecniche per farli funzionare. Possedere le conoscenze per

manipolare, hackerare e modificare computer è perciò potere.

Apparecchiatura per la Realtà Virtuale:

Questi avanzatissimi computer consentono di interfacciarsi con la realtà virtuale, si tratta di piccoli occhiali con un microcomputer che permette di compiere tutte le normali operazioni di un terminale VR. Il costo è decisamente più elevato rispetto alla versione normale, ma le potenzialità sono maggiori. Da un bonus di +1 a tutti i tiri di abilità di Computer. E' dotato di un comunicatore.

Costo: 7000cr

Ultramarine PC: Un minicomputer progettato per l'uso domestico. L'Ultramarine ha un oloproiettore capace di generare immagini di 60 cm x 60 cm x 30 cm. Iris ha scoperto un ottima nicchia di mercato specialmente tra i più giovani. Iris è dotato di connessione a COMnet e di terminale VRA.

Costo: 1000 Cr

Lenti a Contatto HUD: Il display portatile definitivo, queste lenti a contatto vanno a sostituire gli occhiali del terminale VRA portatile e forniscono gli stessi dati, ma con una maggiore discrezione. Le lenti a contatto comunicano tramite una micro porta di comunicazione con il computer e traggono l'energia necessaria dal calore corporeo.

Costo: 3000 Cr

Obsidian Terminale VR: E' il computer più amato dall'utente medio, dal prezzo accessibile e dalle buone prestazioni. E' erroneamente ritenuto una console, visto il massiccio utilizzo che ne fanno i videogiocatori, ma è comunque uno dei migliori computer sul mercato. E' dotato di due proiettori olografici e connessione a COMnet. E' un terminale VRA completo. Da un bonus di +1 a tutti i tiri di abilità di Computer. E' dotato di comunicatore. **Costo:** 3000 Cr

Terminali VRA: Lo sviluppo di computer sempre più potenti e leggeri ha incoraggiato lo sviluppo di una realtà virtuale veramente convincente. Un utente equipaggiato con

occhiali VR e sensori corporei può facilmente diventare un attore in un film e prendere parte ad una festa su un pianeta distante anni luce da casa sua o imparare nuove abilità seguendo un corso. La tecnologia VR ha sviluppato giochi estremamente avanzati. Molte reti televisive hanno anche un'opzione VR in aggiunta alle trasmissioni normali, così come in COMnet esiste una possibilità di sfruttare la realtà virtuale invece dei classici messaggi testuali, ma non sempre i programmi televisivi sono disponibili perché i reporter saggiamente rifiutano di portare la più ingombrante telecamera 3D. Programmi 3D veramente interattivi costano dai 10 ai 20 Cr, ma i programmi più validi costano anche 50-100 Cr. Da un bonus di 1 a tutti i tiri di abilità di Computer **Costo:** 5000 Cr

Sopravvivenza

Questa sezione copre tutto l'equipaggiamento e gli attrezzi utili per la sopravvivenza in ambienti ostili. Questo include aree selvagge come foreste e deserti. Mentre la maggior parte di questi equipaggiamenti sono utili sulla Terra, vengono anche usati sulle zone terraformate di Marte e nelle "aree selvagge" di molte colonie orbitali.

Attrezzatura da scalata: Questo zaino, che può essere usato per scalate o speleologia, include una corda di 50m, chiodi, moschettoni, ganci e altri equipaggiamenti protettivi, un piccone da ghiaccio, stivali da scalata, una maschera d'ossigeno con due ore d'aria, un elmetto con altimetro, una potente torcia e un comunicatore radio d'emergenza. Conferisce un bonus di 1 ai tiri di Atletica per scalare. **Costo:** 500 Cr

Binocolo: Questo binocolo standard può ingrandire fino a 200x ed ha un rudimentale sistema elettronico per dare informazioni su altezza, temperatura, pressione e direzione rispetto ai poli magnetici del pianeta. Sono disponibili anche modelli senza componenti elettroniche a metà prezzo. **Costo:** 200 Cr

Bomba di Schiuma: Queste bombe sono uno gli attrezzi più comuni per combattere gli

incendi. Sembrano normali granate, ma quando vengono esposte ad alto calore o quando lo decide il timer, la schiuma esplode spegnendo un'area di 6 metri di raggio ed impedisce che il fuoco si possa accendere in quell'area per almeno 10 minuti. Il residuo di schiuma dopo aver spento le fiamme si riduce ad una polverina facile da pulire.

Borracce: Queste semplici borracce sono disponibili nella versione da 1 litro fino alla grande tanica da venti litri portata sui veicoli. Ogni borraccia è dotata di un filtro in grado di intrappolare sedimenti e grandi particelle che altrimenti andrebbero a depositarsi nell'acqua. **Costo:** 2 Cr per litro di capacità.

Corda (50m): Una corda fatta di un tessuto composito super resistente, spessa circa 0,5cm e capace di sopportare un massimo di 5 tonnellate. Sono disponibili modelli più resistenti e lunghi, possono essere esposti anche al vuoto e ad altissime temperature. **Costo:** 20 Cr

Distillatore d'Acqua: Questo pratico distillatore può produrre, sulla Terra, fino ad un litro d'acqua pura per ogni giorno, può funzionare anche in ambienti più ostili, ma con un quarto dell'efficacia. **Costo:** 200 Cr

Estintori: Questi estintori chimici sono una vista molto comune tra le colonie spaziali e all'interno degli edifici. Vengono usati per spegnere piccoli incendi causati da corto circuiti o altre cause. Lanciano schiume non conduttive, in maniera tale da impedire ulteriori incendi provocati da elettricità.

Flare Radio: E' un flare di emergenza al magnesio che genera anche un breve, ma potente messaggio radio. Le unità di soccorso sono predisposte a ricevere e riconoscere questo segnale e lo identificheranno come richiesta d'aiuto. **Costo:** 50 Cr scatola da 10

Fornello da Campo: Fondamentale per le escursioni. Il fornello da campo ha la superficie superiore in ceramica che si scalda quando viene fatta passare della corrente elettrica su di essa. La batteria che da energia

al fornello può funzionare ininterrottamente per una settimana. L'interruttore d'accensione è coperto per evitare che si attivi erroneamente. Anche se il fornello non usa fiamme aperte, il piatto di ceramica può comunque scaldarsi abbastanza da infiammare materiali come erba secca, carta e così via. **Costo:** 50Cr

Kit di sopravvivenza: Questo kit contiene una bussola, un sacco a pelo leggero e resistente, una coperta isolante, una scatola di razioni sufficienti per una settimana, corde di nylon e rampini, un coltello multi uso, una borraccia, un accendino e un Flare Radio. **Costo:** 800 Cr

Maschera antigas: Un design leggero ed efficiente, permette di coprire l'intero volto senza limitare la vista, questa maschera filtra l'aria inquinata e proteggerà contro molti tipi di fumo e gas. **Costo:** 530 Cr

Meta-Bussola: Questa bussola multi uso ha un giroscopio interno e può segnalare molti punti di riferimento, come i poli planetari, stelle importanti ecc. Quando viene portata su di un altro pianeta deve essere tarata con le nuove informazioni del pianeta come ora del giorno, latitudine e longitudine. **Costo:** 100 Cr

Occhiali all'infrarosso: Questi occhiali possono essere usati di notte per individuare fonti di calore, come animali, umani, veicoli e simili. Richiedono un po' di pratica per essere usati con una certa efficacia, sono comunque inutili durante il giorno. **Costo:** 1000 Cr

Occhiali Notturni: Questi occhiali, equipaggiati con segnalatori elettronici di movimento e un piccolo apparecchio ad ultravioletti, permettono a chi li indossa di vedere anche nel buio totale, fino ad un massimo di 50m. In una notte stellata e chiara il loro raggio effettivo aumenta fino a 500m. **Costo:** 1400 Cr

Occhiali Protettivi: da usare quando si guida un veicolo aperto in pieno deserto o altri ambienti ostili, alle volte assieme a maschere

antigas specificatamente progettate per offrire una protezione facciale completa. **Costo:** 50

Razioni di sopravvivenza: Queste razioni possono sostenere una persona per due settimane e rimarranno commestibili per un anno e mezzo. Sono a prova di vuoto e d'acqua fino a che non vengono aperte, possono anche essere cotte. **Costo:** 30 Cr

Rifugi Orbitali e Bolle d'Emergenza: Usati sia come rifugi che come apparecchi d'emergenza, i prodotti della Shuss occupano veramente poco spazio quando sono piegati (20x10x5cm per un modello ad un posto, 50x30x20 per quelli a cinque). Sono fabbricati per essere pressurizzati in meno di sei secondi, ma il compressore, la riserva d'aria e il supporto vitale devono essere comprati separatamente – il loro costo è la metà di una tuta spaziale. I rifugi/bolle sono dotati di una piccola apertura auto sigillante e sono ricoperti d'alluminio all'esterno. Garantiscono un limitato isolamento termico (da -100 a 300 gradi Celsius). **Costo:** 1000 Cr

Sacco a Pelo: Un sacco a pelo di buona qualità è composto da polimeri e compositi ed è possibile piegarlo in una piccola scatola. Isola sia dal grande calore (fino a 30°) che dal grande gelo (fino a -50°). Ovviamente sono disponibili modelli più economici alla metà del prezzo, ma al costo di un maggiore ingombro e una minore protezione. **Costo:** 50

Tavolette per purificare l'acqua: Sono state designate per neutralizzare qualsiasi forma di microbi e impurità presenti in una riserva d'acqua. Una tavoletta riuscirà a purificare un litro d'acqua. Molta gente si è lamentata del sapore amarognolo che lasciano le tavolette, ma un pessimo retrogusto è preferibile a gravi infezioni. **Costo:** 10 Cr per una scatola con 20 tavolette.

Tende: Usate dagli scout e dall'esercito, queste tende moderne e ad alte performance occupano veramente poco spazio quando vengono piegate (20x10x5 per un modello da due persone, 50x30x20 per un modello da venti). Possono resistere a venti di oltre

70kmh e garantiscono una limitata protezione termica. **Costo:** 300 Cr

Tute di sopravvivenza: Sono disponibili una grande varietà di tute di sopravvivenza sul mercato. Ognuna delle quali protegge da un ambiente specifico, alcune possono proteggere da più di una cosa ma il loro prezzo aumenta esponenzialmente.

Di base ogni tuta è dotata di un localizzatore, questi si attiva quando insorge un qualche tipo di problema, come mancanza d'aria, perdita di pressione o fine delle batterie. Il localizzatore ha un raggio di 1000km ma è molto debole. C'è sufficiente energia per sostenere due giorni di trasmissioni continue.

Le **Tute Desertiche** proteggono dagli ambienti secchi e ad alte temperature, sono specificatamente fabbricate per recuperare e distillare i fluidi corporei perduti. Con questa tuta un uomo può vivere confortevolmente a temperature fino a 50° con una razione d'acqua pari a 250ml. **Costo:** 1300 Cr

Le **Tute Subacquee** offrono un leggero isolamento termico, permettendo al sub di entrare nelle acque fredde fino a -5° senza soffrire di ipodermia. Un apparecchio simile ad una branchia estrae l'ossigeno dall'acqua e lo immagazzina nella bombola, che può tenere fino a due ore d'aria nel caso che la branchia si guasti. La massima profondità raggiungibile è di 200m. **Costo:** 400 Cr

La **Tuta Antincendio** è progettata per proteggere da altissime temperature (fino a 1000°) e resistere al danno di molte fonti di calore, come i lanciafiamme o fucili al plasma. Include una maschera antigas. Armatura 8 senza ingombro contro il fuoco **Costo:** 1000 Cr

La **Tuta NBC** protegge contro la contaminazione Nucleare, Biologica e Chimica, ha un apparato interno di respirazione con un'autonomia di due ore e annulla l'assimilazione di radiazioni stellari fino a quando viene indossata. **Costo:** 3000 Cr

Le **Tute Spaziali** sono le più complesse tute da sopravvivenza e permettono ad una persona di sopravvivere nel vuoto. Queste tute sono fatte di un materiale auto sigillante che permette di riparare quasi istantaneamente un buco grande fino a 2,5cm di diametro. L'aria e la riserva d'energia durano per 12 ore. Offrono protezione totale contro il freddo, e permettono di resistere a temperature alte fino a 300°. Sono anche sigillate contro gli effetti NBC. Ne esistono vari tipi: da lavoro, da guerra, da turismo, a seconda dell'applicazione esiste un modello. **Costo:** 5000 Cr

Zaino: Uno zaino multi uso che può contenere fino a 100Kg di materiali assortiti. E' completamente impermeabile. Esistono anche modelli a prova di vuoto, ma sono disponibili ad un prezzo doppio e non possono contenere supporti vitali. **Costo:** 100 Cr

Zattera Gonfiabile: Disponibile in vari modelli, da zattere a sei posti per scopi ricreativi, fino alle barche d'emergenza da venti o più posti. Ogni zattera contiene un compressore interno che serve a gonfiare l'imbarcazione e abbastanza remi per ogni passeggero. Una zattera si gonfia in un round per ogni passeggero. **Costo:** 50 Cr

Attrezzi

I seguenti attrezzi sono stati progettati per l'utilizzo in ambienti dotati di gravità, il prezzo levita se vengono adattati per ambienti in microgravità, le loro prestazioni rimangono equivalenti, ma l'aspetto cambia drasticamente.

Contatore Geiger: Un contatore Geiger standard, capace di individuare tracce di radiazioni fino a 50metri. L'unità è equipaggiata sia con display visivo che controlli uditivi ed è delle dimensioni di un accendino. Grazie al basso consumo di energia, la batteria dura virtualmente per sempre. **Costo:** 100 Cr

Kit di attrezzi elettronici: Questo kit include gli attrezzi e gli strumenti di base che vengono usati per la manutenzione e le riparazioni di routine: tronchesi, pinze, cacciaviti elettrici, un coltello laser, una mini trapano, una sega, un metro, una lampada alogena, una batteria ricaricabile e un caricatore. Bonus di 1 su tutti i tiri di elettronica. **Costo:** 200 Cr

Kit di attrezzi meccanici: Questo kit include gli attrezzi e gli strumenti di base che vengono usati per la manutenzione e le riparazioni di routine: due martelli, due seghe da metallo, cacciaviti elettrici, un coltello laser, un mini trapano, una mini sega elettrica, una batteria ricaricabile e un caricatore. Bonus di 1 su tutti i tiri di meccanica. **Costo:** 200 Cr

Kit Meccanico per Serrature: Questo kit contiene tutto il necessario per scassinare serrature. Sebbene il set è venduto al mercato libero, solo i produttori di serrature certificati possono portarli liberamente. Il possesso di uno di questi kit è ritenuto un reato in molti posti. Questo kit naturalmente funziona solo con serrature meccaniche, per le altre è necessario un kit di attrezzi elettronici per bypassare serrature elettroniche. **Costo:** 50 Cr

Kit per la pulizia di Armi: Questo kit è necessario per la pulizia e la manutenzione di armi leggere. Contiene solventi, sgrassatori, olii pulenti e lubrificanti, così come un set di spazzole in vari calibri per le varie armi. **Costo:** 30 Cr

Metal Detector: Un piccolo detector in grado di percepire le anomalie magnetiche, che può individuare concentrazioni di metallo fino a 50 metri. L'unità è equipaggiata sia con display visivo che controlli uditivi ed è delle dimensioni di un accendino. Grazie al basso consumo di energia, la batteria dura virtualmente per sempre. **Costo:** 250 Cr

Pala: Una robusta pala di Duracciaio o in acciaio. Può essere usata come un'ascia a una mano. **Costo:** 100 Cr

Piccone: Un robusto piccone di Duracciaio o in acciaio. Può essere usata come un'ascia a una mano. **Costo:** 100 Cr

Stecche Luminose: Quando vengono rimosse dalla loro scatola e sbattute contro una superficie, questi bastoncini luminescenti procurano illuminazione sufficiente per leggere per circa un'ora. La luce diminuirà velocemente trascorso quel tempo e svanirà in trenta secondi. Ogni scatola contiene 20 stecche. **Costo:** 10 Cr a scatola

Torcia: Questa piccola Torcia dall'aspetto di penna ha un raggio di 50m e un angolo di 90°, o 300m in un angolo di 3°. **Costo:** 10 Cr

Tubi per Prospetti: Questi cilindri di lega metallica sono in realtà piccoli e utili microlaboratori geologici. Ogni cilindro è in grado di esaminare carotaggi o di esaminare la composizione atomica di un determinato minerale. Il campione dev'essere inserito nel tubo e il tubo collegato ad un computer o un'interfaccia VRA per il responso. **Costo:** 300 Cr

Oggetti Personali

I seguenti oggetti sono pezzi personali di equipaggiamento che la gente può portare con se.

Accendini: Gli accendini di oggi non usano più gas o carburanti per bruciare, piuttosto una batteria riscalda un elemento riscaldabile che è sufficientemente caldo da bruciare carta, sigarette e altri oggetti simili in pochi istanti. Gli accendini sono sia usa-e-getta, che ricaricabili. Molti di questi ultimi sono riccamente ornati. **Costo:** 2 Cr (Usa e Getta) 20+ Cr (Ricaricabile)

Datapad: E' un piccolo computer portatile che serve come piccola agenda. Può essere collegata ad un personal computer per scaricare e caricare informazioni, ma non può far partire programmi che non siano stati già inseriti alla fabbricazione. **Costo:** 1100 Cr

Drone Remoto: Questo apparecchio è un disco di dieci centimetri di diametro. Mosso da un sistema di microeliche e dotato di sofisticate telecamere e microfoni e un collegamento remoto. Il risultato è l'apparecchio di sorveglianza definitivo. Il drone può volare a una velocità massima di 70km/h e le sue batterie devono essere ricaricate ogni 3 ore. Viene manovrato tramite un terminale AVR o può avere un percorso settato in automatico. **Costo:** 3000 Cr

Kit di Igiene Personale: Un must per soldati, viaggiatori e per tutti coloro che vanno all'avventura, questo kit per l'igiene personale contiene salviette umidificate, sapone, lozioni contro la crescita dei peli, deodorante/antitranspirante, uno spazzolino da denti e dentifricio, oltre che a vari pacchetti di gomma antisettica. **Costo:** 20 Cr

Kit di Makeup Professionale: Contiene tutto il necessario per attori e per operatori di intelligence per alterare il proprio aspetto. Contiene i trucchi, polveri e creme per alterare i toni di pelle, svariate paia di lenti a contatto colorate, parrucche, patch di peli corporei e extension tutte disponibili in vari colori, per simulare peli facciali o capigliature particolari. Il kit contiene anche trucchi per accentuare le linee facciali, così come protesi sintetiche per alterare significativamente i tratti. Il personaggio che usa questo make-up ha un bonus di 2 sui tiri per il travestimento. **Costo:** 200 Cr

Pasti: Nel mondo del 22° secolo il pasto più comune, se si ha la fortuna di avere accesso a una mensa a lavoro o di poter mangiare a casa, è solitamente preparato sul momento con ingredienti freschi. In mancanza di altro si preparano cibi precotti e surgelati, scaldati sul momento. Questi cibi sono popolari sulle astronavi, perché non necessitano di essere sempre freschi. L'ultimo cibo a disposizione è il famoso (o famigerato) Space Food. Fornito in tubetti o barrette fornisce i nutrienti necessari per un singolo pasto, nonostante contenga vari elementi nutritivi ha solitamente un gusto indefinibile. **Costo:** Variabile

Registratore Audio/Video: Questo apparato simile ad una telecamera può registrare digitalmente e riprodurre immagini e audio di alta qualità. Usa delle piccole memocard per immagazzinare i dati, le memocard possono essere trovate nei formati da 10, 30, 60, 120 o 240 minuti. Il sistema può essere integrato con un sistema AVR. **Costo:** 1000 Cr – Memocard 1 Cr x 10 minuti

Vestiti: Il vestiario possiede moltissimi stili, tanti quanti sono i pianeti colonizzati. Provare a fornire una lista di tutti i vestiti esistenti sarebbe ridicolo, e alla fine chiunque può vestirsi come gli pare (sempre nei limiti della decenza). Esistono comunque alcuni stili riconoscibili un pò ovunque.

Stracci – Gli stracci sono esattamente questo: stracci. Si tratta di indumenti che hanno ancora abbastanza materiale rimasto da coprire le pudende dell'indossatore, o anche meno. Un osservatore può ancora riconoscere in questi stracci l'ombra di un abbigliamento migliore, ma ora sono sporchi, strappati e consunti. **Costo:** Con poco sforzo (e se non si preoccupa dell'odore) un personaggio può recuperare questi indumenti alla discarica locale a prezzo gratuito.

Economici – sono abiti di cui non ci si preoccupa che si sporchino o rovinino, perchè tanto per cominciare non costano molto. Si vendono quasi ovunque e sono popolari tra gli studenti, lavoratori a basso stipendio e famiglie non proprio ricche. I genitori comprano abiti economici per i propri bambini, dato che prima o poi diventeranno troppo stretti per il proprio figlio in tempi brevi. **Costo:** Un paio di pantaloni costa 20 Cr, un pacco con tre t-shirt costa 25 Cr e un paio di scarpe normali 20 Cr

Da Lavoro – gli abiti da lavoro sono progettati per la funzione piuttosto che per l'aspetto. Sono fatti in tessuti resistenti all'abrasione e agli strappi, e chi li compra sa che dureranno almeno più di un anno di uso continuato prima che si rovinino seriamente. Gli abiti sportivi sono leggermente diversi, dato che hanno anche

come scopo quello di apparire piacevoli e “alla moda”, sebbene mantengano una notevole resistenza. **Costo:** un paio di jeans costa 40 Cr, una maglietta da calcio 25 Cr. Un paio di scarpe da ginnastica o un paio di stivali robusti costa 40 Cr. Pantaloni da lavoro costano 20 Cr, una maglia da lavoro 25 Cr.

Semplici – In questa categoria rientrano tutti quegli abiti di genere informale e formale che vengono indossati nella vita di tutti i giorni. Questa categoria include gli abiti più usati. **Costo:** un tipico abito maschile o femminile (comprensivo di pantaloni/gonna, una camicia e una giacca) costa circa 100 Cr, un paio di scarpe dai 50 ai 150 Cr. I prezzi possono fluttuare a seconda della marca del 90% al 140% del valore nominato.

Uniformi – qualsiasi gruppo che voglia proiettare un'immagine precisa dei propri membri utilizza normalmente delle uniformi. Molte aziende fanno uso di uniformi molto semplici che consistono di una maglia e un paio di pantaloni, società più grandi fanno uso di uniformi più complesse, comprendendo anche giacche o cappelli. Anche nelle scuole si fa uso di uniformi vagamente ispirate a quelle prussiane del 1800 o a quelle giapponesi del 20° secolo. Negli eserciti si fa ovviamente uso di uniformi di due tipi, una da cerimonia composta da una giacca, un paio di stivali, una camicia e dei pantaloni; e una da combattimento che è adattata a vari scenari di battaglia. Queste divise sono ornate con i simboli della compagnia, gradi ed eventuali medaglie del soldato. **Costo:** una divisa da lavoro può costare fino a 50 Cr, mentre una scolastica viene fornita solitamente dalla scuola, una uniforme militare può costare fino a 100 Cr.

Abiti Formali – i discendenti moderni del frac e del tight, sono gli abiti indossati in cerimonie speciali ed eventi, dai matrimoni alle feste scolastiche di fine anno, dalle notti a teatro fino ad altri eventi “mondani”. **Costo:** Un abito maschile può costare dai 350 ai 500 Cr, uno femminile può variare dai 100 ai 600 Cr. Le scarpe da abbinare possono costare 90-250 Cr.

Eleganti – Sono abiti non più alla moda di altri abiti normali, ma sono stati studiati per nascondere eventuali imperfezioni o porre in risalto i tratti di chi li indossa. Si possono trovare ovunque e si tratta ancora di abiti cuciti e pensati da sarti professionisti, su richiesta del cliente. Persone con buone entrate hanno nel loro guardaroba almeno uno o due abiti eleganti su misura per ogni occasione. **Costo:** solitamente un abito elegante costa almeno due volte il prezzo normale dello stile di abiti che va ad emulare.

Alla Moda – gli abiti eleganti sono probabilmente il massimo che molte persone avranno mai, ma gli abiti alla moda sono il top della produzione sartoriera. Ogni cosa è importante in queste produzioni di alta sartoria, e una persona che abbia un minimo di conoscenza di moda, riconoscerà a prima vista un abito di Charlotte da uno di Sartieri. Si possono trovare in varie boutique e sono sempre cuciti su misura del cliente. **Costo:** un abito alla moda costa almeno tre volte il prezzo normale dello stile di abiti che va ad emulare.

Namtil

La Namtil (*energia vitale* in Assiro) è una disciplina di origine Anunnaki appresa poi dagli umani atlantidei e infine trasmessa indirettamente agli abitanti del Nucleo.

Tramite la Namtil e con l'installazione di una Ghiandola di Parsu, una persona acquisisce la facoltà di utilizzare i GeneTemplate.

La profonda conoscenza sulla genetica acquisita dagli Anunnaki di Nibiru unita alla loro consapevolezza spirituale era alla base di questa disciplina che consente a chi ne fa uso di modificare a proprio piacimento il corpo. Si dice che gli Anunnaki asserivano di aver trascorso il proprio corpo permettendogli così di averne il controllo totale.

Probabilmente le conoscenze scientifiche degli Anunnaki dell'epoca erano alquanto limitate e non compresero cosa li rendesse effettivamente tanto capaci di utilizzare la Namtil.

Con l'installazione della ghiandola di Parsu e la presenza innata nel loro codice genetico di tutti i genotemplate attualmente noti, gli Anunnaki erano capaci di assumere qualunque forma preferissero, scegliendo tra una vasta gamma di corredi Namtil; pur continuando ad avere una forma di base umanoide.

Gli scienziati della UN.R.E.A.L. che studiarono la Namtil compresero di non poter utilizzare questo enorme potenziale senza possedere la Ghiandola di Parsu. Utilizzando conoscenze nel campo della cibernetica acquisite nel corso degli anni, arrivarono a sviluppare un surrogato meccanico, creando a fianco tutta una serie di GeneTemplate "copiati" alla civiltà atlantidea.

Come si ottengono i GeneTemplate

Per ottenere un GeneTemplate è necessario acquistare il vantaggio "Angelo", dalla categoria Vantaggi che vi consente di essere parte delle unità A.N.Ge.L.s e di possedere la

Ghiandola di Parsu. In questo modo avete la possibilità di installare tutti i GeneTemplate che desiderate. All'inizio del gioco chi ha acquistato il vantaggio "Angelo" acquisisce un GeneTemplate gratuito e la nuova caratteristica Punti Potere. Questi Punti Potere servono per pagare il costo di attivazione dei vari GeneTemplate.

Anche se i GeneTemplate sono quasi esclusivamente prerogativa degli Angeli, la UN.R.E.A.L. non fa sconti... ma si fa pagare ed è quindi possibile che qualche persona particolarmente ricca possa ottenerli per vie traverse.

Un Genotemplate costa 250C per ogni livello, moltiplicato per il costo base in Punti Potere. Per esempio: prendendo un Genotemplate di 3 livello, con costo 2/livello in PP, il prezzo in Crediti sarà 1500 - 250 (prezzo di base) moltiplicato per 3 (il livello desiderato), il tutto moltiplicato per 2 (il costo in PP).

Come si Usano i Poteri

L'attivazione dei GeneTemplate consuma PP. Usare un GeneTemplate di cui si vuole fare uso costa un numero di Punti Potere per livello pari a quanto specificato nella caratteristica "Costo", più eventuali altri punti dipendenti dal GeneTemplate specifico, ad esempio per prolungare la durata o il raggio di azione.

E' necessario riuscire in un tiro di abilità **Namtil** e VOL per riuscire ad attivare il GeneTemplate, dato che non si tratta di abilità innate. Se si riesce nel tiro il GeneTemplate è attivato, altrimenti non succede nulla e i Punti sono persi.

Il personaggio può spendere Punti Potere supplementari per aumentare la speranza di successo nell'uso di un GeneTemplate, per ogni 2 PP spesi guadagna un bonus di +1 al tiro di attivazione.

Nel caso di fallimento è necessario fare un secondo tiro di **Namtil** + VOL in caso di successo non accade nulla; nel caso di

fallimento il GeneTemplate si attiva, ma la mutazione diviene permanente e non può essere più rimossa. In questo caso il personaggio acquisisce Punti Follia come se avesse fallito una prova di *terrore*. Acquisire 3 mutazioni permanenti rende il personaggio un Angelo Caduto. Gli Anunnaki sono immuni alle mutazioni permanenti.

Un personaggio recupera tanti Punti Potere ogni ora di riposo quanto è la sua VOL, consentendo alla Ghiandola di Parsu di produrre nuovi enzimi. L'attivazione di un GeneTemplate consuma azioni escluso dove specificato.

Ghiandola di Parsu

Di base ogni agente A.N.Ge.L.s viene dotato di una ghiandola nota come Ghiandola di Parsu, dal nome dato dall'antico popolo di Akkadia al potere degli dei. Questa ghiandola viene impiantata alla base del collo ed è direttamente collegata al sistema linfatico dell'individuo.

E' possibile ingerire i GeneTemplate senza dover ricorrere a operazioni chirurgiche. Una volta che il GeneTemplate è nel corpo, la capsula si scioglie e stimola la produzione di enzimi Namtil della ghiandola.

Esistono vari tipi di Ghiandole di Parsu, la versione base è capace di incorporare fino a 15 livelli di GeneTemplate, ma ci sono anche versioni da 25 livelli e alcune molto rare, capaci di contenere fino a 35 o 40 livelli.

La UN.R.E.A.L. sta lavorando su nuovi tipi di Ghiandole con una capacità virtualmente illimitata, in grado di produrre gli enzimi senza bisogno di GeneTemplate, sebbene le ricerche siano appena iniziate e non abbiano prodotto risultati accettabili.

Lista dei GeneTemplate

GTP-3A Adattamento

Costo: 1/Livello

Tipo: Personale

Chi possiede questo GeneTemplate è in grado di sopravvivere a condizioni normalmente ostili, cambiando il suo metabolismo in modo di sopravvivere anche quando effettivamente non dovrebbe. Può adattarsi a varie situazioni, ogni livello sceglie un tipo di ambiente: radioattività, atmosfera irrespirabile, pressione alta o bassa, respirare sott'acqua, vuoto siderale. Il GeneTemplate dura 5 ore, per ogni 2 PP in più spesi al momento dell'attivazione, si aumenta la durata di altre 5 ore.

GTD-3 Armatura Naturale

Costo: 2/Livello

Tipo: Difensivo

Chi conosce questo GeneTemplate può indurire la pelle a tal punto da creare un'armatura naturale in grado di proteggerlo, l'armatura può essere sommata all'armatura normale.

Per ogni livello acquisito il personaggio guadagna 1 PA in ogni locazione del proprio corpo per la durata di un'ora. Per ogni PP speso in più si aumenta di 1 ora la durata del GeneTemplate.

GTP-4B Armi Naturali

Costo: 2/Livello

Tipo: Personale

Chi possiede questo GeneTemplate sviluppa, per la durata di un'ora, una serie di armi naturali come denti affilati, artigli, coda ecc. queste armi naturali vanno usate tramite l'abilità Combattimento Disarmato.

Ad Ogni livello il personaggio sviluppa un tipo diverso di arma, e deve quindi scegliere che tipo di arma vuole.

Artigli: il personaggio sviluppa una serie di artigli e lame sulle sue dita. In aggiunta al

danno normale in corpo a corpo essi infliggono +2 danni. Conta come due armi.

Becco o Fauci: Il personaggio sviluppa un becco molto affilato o dei denti appuntiti nella sua bocca. Quest'arma naturale infligge +5 al danno, ma può essere efficacemente usata solo dopo una presa.

Corna: il personaggio sviluppa grosse corna. Le corna causano un +4 al danno e possono essere usate per caricare.

Spine: il personaggio sviluppa delle spine su tutto il corpo. Queste spine danno 1 punto armatura su tutto il corpo (non sommabile con armature però) e chiunque tenti di effettuare un attacco di presa per immobilizzare il bersaglio subisce 4 danni alle braccia e al corpo ogni turno che mantiene la presa.

Coda Spinata: il personaggio sviluppa una lunga coda spinata che gli permette di attaccare con un danno di +7. L'attacco della coda è un'azione aggiuntiva rispetto a quelle che normalmente possiede il personaggio, ma non può essere convertita in una difesa, inoltre a causa dell'inerte difficoltà a usare una coda in combattimento, i tiri di attacco con questo arto subiscono una penalità di -1.

Per ogni PP speso in più si aumenta di 1 ora la durata del GeneTemplate.

GTP-2A Azione Extra

Costo: 3/Livello

Tipo: Personale

Il personaggio che usa questo GeneTemplate riesce a velocizzare le sue azioni in maniera tale che possano essere utili allo svolgimento del combattimento, ma anche per compiere più azioni contemporaneamente. Ogni attacco rappresenta non solo un attacco addizionale, ma anche azioni aggiuntive all'interno dello stesso turno. Le azioni aggiuntive non possono essere spese per usare altri poteri, infatti si può usare solo 1 potere ogni turno.

Per ogni Livello usato il personaggio guadagna 1 azione aggiuntiva nel turno corrente.

Per ogni PP speso in più si aumenta di 1 turno la durata del GeneTemplate.

GTA – 9X Attacco Mitocondriale

Costo: 2/Livello

Tipo: Attacco

Questo GeneTemplate aumenta a dismisura l'energia prodotta dai mitocondri e la incanala sotto forma di esplosione di energia. Qui si racchiude il potenziale offensivo che può essere plasmato in una miriade di differenti forme. Ogni livello infligge un determinato numero di danni. L'Attacco Mitocondriale non causa mutazioni e il suo uso consuma un'azione. Nota che in caso di fallimento critico l'attacco infligge danni a chi lancia il potere, ma non causa altri effetti permanenti. Usare questo GeneTemplate richiede un tiro di attacco a distanza compiuto usando l'abilità **Namtil**.

- *Livello 1:* l'attacco infligge 8 danni;
- *Livello 2:* l'attacco infligge 10 danni;
- *Livello 3:* l'attacco infligge 12 danni;
- *Livello 4:* l'attacco infligge 15 danni;
- *Livello 5:* l'attacco infligge 20 danni.

La gittata di base di un attacco è Corta: 10m; Media: 20m; Lunga: 40m, può essere aumentata di altri 10/20/40 metri per ogni PP speso in aggiunta ai costi normali.

Quando il personaggio acquisisce un Attacco Mitocondriale deve scegliere a quale tipo corrisponde scegliendo uno di questi modelli.

- *GORG.O.N:* questa forma d'attacco è terribile quanto efficace. Il possessore letteralmente sputa un getto di liquido enzimatico che, a contatto con la pelle la prosciuga di ogni liquido in breve tempo e la tramuta in cheratina. Un arto che subisce una **ferita grave** da parte di questo attacco è perduto nel

giro di 10 minuti, a meno che non vengano date cure mediche atte a reintegrare i liquidi corporei. Questo attacco non ha effetto su materiali inorganici. Si dice che questo enzima fosse parte di un prodotto cosmetico femminile noto come Gorgeous On Nighttime. I pochi test svolti non rivelarono la pericolosità del prodotto e fu ritirato dal mercato solo dopo aver provocato non meno di 100 vittime. La UN.R.E.A.L. interessata ne acquistò la licenza per fare una versione militare.

- *PyroBlast*: la forma più comune di attacco mitocondriale, attraverso la Ghiandola di Parsu l'energia accumulata eccita le particelle d'aria in linea retta di fronte al personaggio e crea una violenta fiammata. Ogni oggetto colpito da questo attacco rischia di prendere fuoco come per le normali regole sulle fiamme. Ogni livello d'attacco conta come un livello di fiamma.
- *CryoBurst*: applicando il principio opposto a PyroBlast, questo attacco rallenta il movimento delle particelle in un ambiente. Il getto d'aria gelida provoca 10 danni in meno rispetto a un normale attacco mitocondriale, ma può abbassare drasticamente la temperatura in una stanza di 10 gradi per ogni livello del potere. Questo sbalzo di temperatura persiste per 1 ora per ogni PP speso, l'ambiente torna normale al ritmo di 10 gradi l'ora.
- *PepperBox*: questo attacco mitocondriale rilascia nell'aria un qualche tipo di sostanza corrosiva e irritante che crea disturbo alla vittima. Indipendentemente dal fatto che il danno sia stato inflitto o meno, la vittima deve fare un test di VIT con una penalità di -1 per ogni livello di danno. Se fallisce soffre una penalità di -2 a tutti i tiri a causa del fastidio e dura un turno per ogni livello di danno.

- *Flare*: l'energia mitocondriale accumula elettricità nell'aria per poi rilasciarla sotto forma di un fulmine. Oltre a provocare danni questo attacco rischia di provocare un infarto a chi lo subisce, come per le regole sui danni da elettricità.
- *Venom*: molto simile a GORG.O.N nel modo in cui tenta di colpire l'avversario. Il personaggio sputa un liquido viscoso che si attacca dove colpisce. Non provoca danni, ma ogni livello conta come una dose di veleno con questi effetti: Sonno, Paralizzato, Dolore, Morto, Morto (arriva a 5 dosi)

GTD-44 Campo di Forza

Costo: 3/Livello

Tipo: Difensivo

Questo GeneTemplate genera un campo di forza che protegge dagli attacchi in arrivo. A differenza di un'armatura il campo di forza può essere abbattuto da un attacco potente. Il danno prima si applica al campo di forza e poi qualunque danno che penetri viene applicato all'armatura se presente.

Il campo di forza semplicemente assorbe un numero di danni determinato dal livello, quando subisce dei danni il campo di forza sottrae dai suoi punti l'ammontare dei danni inflitti, quando il campo arriva a 0 si disattiva e i danni in eccesso colpiscono il bersaglio inteso.

Il GeneTemplate assorbe 10 danni per ogni livello utilizzato. Per ogni PP speso in più si aumenta di 10 minuti la durata del GeneTemplate.

GTA-XX Controllo Mentale

Costo: 3/Livello

Tipo: Attacco

Questo GeneTemplate permette di controllare mentalmente un altro individuo per 5 minuti. Il controllo mentale richiede che il personaggio sia in grado di vedere il suo bersaglio o di toccarlo per stabilire il controllo iniziale. Conta come un attacco, ma invece di compiere un attacco normale, si effettua confronto dinamico di VOL, se il bersaglio vince non succede nulla, e il potere è sprecato indipendentemente da quanto sia la sua durata. Se invece vince chi usa il GeneTemplate può imprimere il suo controllo mentale sul bersaglio.

Se il potere colpisce bersagli multipli il personaggio può decidere quanti e quali di coloro che colpisce ne sono effettivamente colpiti ed effettuerà il tiro di VOL con una penalità di -1 per ogni persona oltre la prima. Le vittime tireranno separatamente e dovranno battere il tiro di VOL del personaggio.

- *Livello 1:* il personaggio possiede poche abilità di controllo mentale e può dare ordini semplici e non aggressivi. Per ordini non aggressivi si intendono quelli ai quali il bersaglio non è fortemente contrario (a scelta del Master)
- *Livello 2:* il personaggio possiede abilità di controllo moderate. Può dare ordini complessi e non aggressivi alla vittima. Oppure può cancellare brevi momenti dalla mente della vittima.
- *Livello 3:* il personaggio ha buone doti di controllo mentale. Il GeneTemplate è identico al livello 2, ma può anche dare ordini aggressivi. Gli ordini aggressivi sono cose che normalmente la vittima non farebbe, come attaccare un amico o regalare i suoi possedimenti.
- *Livello 4:* il personaggio possiede grandi abilità di controllo mentale. Ha le stesse capacità del livello 3, ma può anche cancellare dalla mente della vittima grandi porzioni di memoria.
- *Livello 5:* il personaggio possiede enormi abilità di controllo mentale. Ha le stesse capacità del livello 3, ma può

addirittura riscrivere completamente e in maniera permanente le memorie di una vittima (in questo caso la durata indica quanto tempo ha a disposizione per riscrivere la memoria). Attenzione, questa applicazione del GeneTemplate è molto rischiosa e una pianificazione poco attenta può portare al crollo di questa cortina mentale e al ripristino delle vecchie memorie.

Per ogni PP speso in più si aumenta di 5 minuti la durata del GeneTemplate.

GTD-5D Difesa Speciale

Costo: 1/Livello

Tipo: Difensivo

Un personaggio con questo GeneTemplate diviene resistente o completamente immune da uno specifico tipo di danno per un lasso di tempo non superiore a 30 minuti. Ogni livello da un valore che riduce il valore specifico dei danni subiti da quella fonte di danni.

La difesa può essere applicata a: fuoco, veleno, gelo, malattie, acido, luce, tenebra, calore. Il Master e il giocatore sono liberi di aggiungere altri tipi di fonti di danno.

Ogni livello riduce di 2 i danni subiti da una determinata fonte di danno. Al quinto livello il personaggio diventa completamente immune alla fonte di danno. Per ogni PP speso in più si aumenta di 30 minuti la durata del GeneTemplate.

GTG-1A Guarigione Mitocondriale

Costo: 3/Livello

Tipo: Guarigione

Come per l'attacco, ma in questo caso il personaggio è in grado di convogliare l'energia dei mitocondri per ottenere la rigenerazione dei tessuti. Chi possiede questo GeneTemplate può curare le ferite proprie o altrui e riparare traumi gravi come

amputazioni semplicemente toccando la ferita.

Per ogni livello usato il tempo di guarigione è ridotto di un giorno, se il tempo è ridotto a zero giorni si guarisce istantaneamente di un livello di salute.

GTP-548F Insostanziale

Costo: 4/Livello

Tipo: Personale

Il corpo di chi usa questo GeneTemplate assume un aspetto incorporeo, solitamente gassoso, liquido o spettrale. La durata di base è di 10 minuti.

- *Liquido:* Un personaggio in forma liquida è amorfo e ricorda una pozza d'acqua. Il personaggio è materiale, ma non solido e quindi può fluire sotto le porte, attraverso tubature e così via. Non può sollevare oggetti e può solo esercitare la forza di una leggera onda. La maggior parte degli attacchi fisici infligge solo metà danno, ma gli attacchi con raggio o a raffica infliggono danno pieno. Il personaggio può muoversi a velocità piena su terra e nei liquidi.
- *Gassoso:* un personaggio in forma gassosa è ancora meno sostanziale della forma liquida. Il personaggio non può impugnare oggetti e può esercitare la forza di una brezza leggera. Gli attacchi fisici non magici non hanno effetto. Il personaggio può volare a velocità normale, ma i venti più o meno forti influiranno enormemente sulla sua direzione. La forma gassosa può anche rappresentare una forma fiammeggiante, in questo caso gli attacchi a mani nude compiuti in questa forma infliggeranno 10 danni da fuoco, ma subirà 1d10 danni in tutte le locazioni se verrà toccato da acqua.

- *Incorporeo:* questa forma rappresenta la totale mancanza di corporeità. Un personaggio totalmente incorporeo non può esercitare forza, ma può muoversi liberamente attraverso ogni oggetto ed è quindi invulnerabile a tutti gli attacchi magici e fisici. D'altra parte un personaggio incorporeo è vulnerabile ad attacchi non fisici come Esorcismo, telepatia e tutti i poteri d'attacco che hanno come bersaglio non morti.

Ogni livello del potere il personaggio può selezionare una forma tra le tre proposte. Nota che tornare in forma solida conta come un uso del potere insostanziale di primo livello.

Per ogni PP speso in più si aumenta di 10 minuti la durata del GeneTemplate.

GTP-13 Invisibilità

Costo: 5/Livello

Tipo: Personale

Questo attributo rende il personaggio invisibile e quindi impossibile da vedere per circa 1 minuto. Un personaggio invisibile non può essere avvistato, ma può essere individuato attraverso altri mezzi, una persona invisibile è infatti impossibile da vedere, odorare o sentire, ma lascerà comunque tracce del suo passaggio se sono evidenti, come impronte, schizzi d'acqua nelle pozzanghere e così via.

Questo è un potere ad un solo livello. Per ogni PP speso in più si aumenta di 1 minuto la durata del GeneTemplate.

GTP-14 Metamorfosi

Costo: 3/Livello

Tipo: Personale

Il GeneTemplate di metamorfosi permette al personaggio di trasformare se stesso in una forma completamente diversa. E' impossibile

trasformarsi in una forma più di 10 volte più grande o 100 volte più piccola della sua massa originale, perciò un uomo può trasformarsi in una rana, ma non in un insetto. E' anche impossibile trasformare un bersaglio in una forma che gli impedisca di sopravvivere, ad esempio un uomo che si trova sulla terraferma non può trasformarsi in un pesce rosso, ma ciò diventa possibile se questi si trova giù in acqua.

Quando una persona viene tramutata in una creatura perde le proprie capacità umane e guadagna quelle della razza in cui si tramuta per la durata del potere. Le sue caratteristiche restano le stesse.

Per ogni livello il personaggio sceglie un tipo di creatura nella quale può trasformarsi ed ogni creatura corrisponde ad un livello; alcuni esempi di trasformazioni possibili: un altro umano, un Anunnaki, un Animale e così via.

Normalmente Metamorfosi è attiva per 30 minuti. Per ogni PP speso in più si aumenta di 30 minuti la durata del GeneTemplate.

GTP-9CC Movimento Speciale

Costo: 1/Livello

Tipo: Personale

Il GeneTemplate del movimento permette al personaggio di muoversi in maniere che normalmente non sarebbero possibili. Il personaggio può selezionare un movimento speciale dalla lista qui sotto per ogni livello di questo attributo.

Ogni livello del potere consente di scegliere un tipo di movimento speciale.

- *Equilibrio:* il personaggio non perde mai l'equilibrio, anche quando sta correndo su una corda sospesa.
- *Caduta Felina:* il personaggio subisce la metà dei danni quando precipita e atterra sempre in piedi.
- *Più Leggero:* il personaggio può camminare sopra la sabbia, la neve o il

ghiaccio senza penalità per il movimento.

- *Non lascia tracce:* il personaggio non lascia mai impronte, tracce o odore quando cammina o corre.
- *Arrampicamuri:* il personaggio può arrampicarsi sui muri o sui soffitti come se stesse camminando a terra.
- *Camminare sulle Acque:* il personaggio può correre sulle acque come se fosse sulla terra.

Normalmente Movimento speciale dura 20 minuti, ma per ogni PP speso in più si aumenta di 20 minuti la durata del GeneTemplate.

GTP- 10E Orda

Costo: 2/Livello

Tipo: Personale

Il personaggio che conosca questo GeneTemplate può trasformarsi in un'orda di creature più piccole come topi, ragni, pipistrelli, vespe e così via, purché si tratti di creature minuscole. La durata è di circa 1 ora e il numero di creature è pari alla FOR per il livello del genetemplate.

Quando è trasformato il personaggio non può usare alcuna abilità che possiede. Le azioni dell'orda sono limitate a tre opzioni: muoversi, osservare e attaccare. In aggiunta tutti gli animali dell'orda devono restare entro due metri l'uno dall'altro.

L'attacco dell'orda è uguale alla FOR del personaggio, ma il danno inflitto è solo 1 per ogni 10 creature di cui è composta l'orda. Un'orda può essere attaccata e ogni creatura ha RD pari a un terzo del valore normale.

Un personaggio che si è dissolto in un'orda può decidere di tornare nella sua forma normale all'inizio del suo turno. A tale scopo tutte le creature facenti parte dell'orda devono unirsi assieme. Ritornare alla propria forma richiede un turno intero. Il personaggio tornerà ferito se le creature iniziali sono

inferiori al numero iniziale. Se sono il 75% sarà **ferito leggermente**, tra il 75 e il 50% sarà **ferito gravemente**, se meno della metà il personaggio sarà **ferito criticamente**, se sono tutte morte, anche il personaggio lo sarà.

Per ogni PP speso in più si aumenta di 1 ora la durata del GeneTemplate.

GTP-55 Percezione Aumentata

Costo: 1/Livello

Tipo: Personale

Tramite questo GeneTemplate il personaggio guadagna una percezione sovrumana che gli consente di percepire cose che normalmente non potrebbe percepire.

- *Livello 1:* Il personaggio può vedere al buio come i gatti.
- *Livello 2:* il personaggio può vedere percependo il calore.
- *Livello 3:* il personaggio può vedere gli oggetti e le persone incorporee, ma non invisibili, il personaggio può anche vedere le aeree.
- *Livello 4:* il personaggio può vedere gli oggetti e le persone invisibili.
- *Livello 5:* il personaggio può vedere attraverso le superfici solide, ma non attraverso corpi viventi

Per ogni PP speso in più si aumenta di 1 ora la durata del GeneTemplate.

GTP-28 Precognizione

Costo: 2/Livello

Tipo: Personale

Il personaggio tramite questo GeneTemplate, ha la possibilità di vedere eventi nel possibile futuro. Le premonizioni possono avvenire nei sogni, attraverso la lettura dei tarocchi o come una sorta di sesto senso. La visione sarà raramente dettagliata ma può fornire indizi o avvertimenti.

La precognizione può anche divenire psicomatria quando viene usata per leggere nel passato, generalmente di persone, creature o oggetti con le quali si entra in contatto.

- *Livello 1:* l'evento che si vede nel futuro o nel passato ha avuto o avrà un impatto evidente, ma sarà difficile distinguere visi, tratti distintivi, voci e luoghi dell'evento. Inoltre non si potrà mai scandagliare troppo avanti o indietro con questo GeneTemplate, non più di un giorno.
- *Livello 2:* l'evento che si vede nel futuro o nel passato è più dettagliato, si potranno riconoscere i luoghi e avere una vaga idea delle persone coinvolte, ma sarà ancora oscuro. Il lasso di tempo osservabile è più ampio ed arriva a coinvolgere una settimana circa.
- *Livello 3:* come il GeneTemplate di livello 2, ma il lasso di tempo è di circa un mese.
- *Livello 4:* come il GeneTemplate di livello 2, ma il lasso di tempo è di circa un anno.
- *Livello 5:* permette di vedere in avanti e indietro nel tempo di quanto si vuole, gli eventi passati saranno relativamente chiari, ma più la visione si allontana meno sarà possibile riconoscere i dettagli degli eventi. Il futuro mostrerà una serie di probabili futuri relativamente nitidi nella loro visione, ma non si avrà mai la certezza che quello che si è visto è la verità.

GTP-128C Potenziamento Corpo

Costo: 4/Livello

Tipo: Personale

Il personaggio quando sceglie questo gene-template deve scegliere una tra le sue caratteristiche Corpo viene potenziata temporaneamente. Ogni livello in questo GeneTemplate aumenta di 1 la caratteristica in questione per 10 minuti. Ogni PP speso in più aumenta di 10 minuti la durata.

GTP-128E Potenziamento Ego

Costo: 4/Livello

Tipo: Personale

Il personaggio quando sceglie questo gene-template deve scegliere una tra le sue caratteristiche Ego viene potenziata temporaneamente. Ogni livello in questo GeneTemplate aumenta di 1 la caratteristica in questione per 10 minuti. Ogni PP speso in più aumenta di 10 minuti la durata.

GTG-5 Salute

Costo: 1/Livello

Tipo: Guarigione

Questo GeneTemplate migliora la salute del bersaglio consentendogli di resistere meglio ai danni o di guarire da malattie o veleni, più o meno pericolosi.

- *Livello 1:* cura gli effetti di un veleno
- *Livello 2:* il bersaglio guadagna 1 punto RD addizionale.
- *Livello 3:* cura gli effetti di una malattia
- *Livello 4:* il bersaglio guadagna 2 punti RD addizionali.
- *Livello 5:* il bersaglio guadagna 3 punti RD addizionali.

Normalmente Salute dura 10 minuti. Per ogni PP speso in più si aumenta di 10 minuti la durata del GeneTemplate.

GTP-6 Sensi Potenziati

Costo: 1/Livello

Tipo: Personale

Chi possiede questo GeneTemplate può potenziare i suoi sensi al livello di chi ha addestrato a lungo quel suo senso, come un cieco che ha affinato il suo senso del tatto per esempio oppure l'olfatto di un cane.

Ogni livello di questo GeneTemplate dona al personaggio un numero di sensi sviluppati, un senso sviluppato da un bonus di +1 a tutti i tiri, ma un personaggio può sacrificare uno degli sviluppi per potenziare un suo senso per due volte, portando il bonus a +2.

I sensi possibili sono: vista, udito, tatto, gusto, e odorato.

- *Livello 1:* il personaggio sviluppa un senso.
- *Livello 2:* il personaggio sviluppa due sensi.
- *Livello 3:* il personaggio sviluppa tre sensi.
- *Livello 4:* il personaggio sviluppa quattro sensi.
- *Livello 5:* il personaggio sviluppa cinque sensi.

Normalmente Sensi Potenziati dura 10 minuti. Per ogni PP speso in più si aumenta di 30 minuti la durata del GeneTemplate.

GTO-89R Telecinesi

Costo: 1/Livello

Tipo: Offensivo

Il personaggio può concentrarsi su un oggetto e spostarlo senza toccarlo fisicamente. Un personaggio che usi la telecinesi può sollevare un oggetto o un gruppo di oggetti adiacenti e muoverli a velocità di passo (10 metri a turno) o manipolarli con la destrezza di una mano umana. La telecinesi funziona su una distanza di non più di 5 metri a piena forza; la forza effettiva scende di un livello per ogni 50 metri di distanza.

Il personaggio può anche far levitare un oggetto e scagliarlo contro un'altra persona come se fosse un oggetto da lancio. Anche se il peso degli oggetti che può lanciare è pari a un decimo del peso effettivo che può sollevare, per esempio se un personaggio sollevasse 1000kg ne potrebbe lanciare "solo" 100kg. Il danno dipende dall'oggetto lanciato: VOL+1d10 per un oggetto che pesi fino a

1kg, VOL+2d10 per un oggetto che pesi fino a 10kg, VOL+3d10 per un oggetto che ne pesi fino a 100kg, VOL+4d10 per un oggetto che pesi fino a 1000kg e così via. Lo stesso danno si applica all'oggetto che è stato lanciato.

Il personaggio può anche lanciare un essere vivente e tirarlo usando la stessa procedura anche se questo richiede prima un confronto dinamico tra VOL del personaggio contro la FOR della vittima. Se vince chi usa il potere può lanciare la vittima come desidera.

Il personaggio può sollevare 10 chilogrammi al primo livello, questo peso va moltiplicato per 10 ad ogni livello addizionale.

Normalmente Telecinesi dura 10 minuti. Per ogni PP speso in più si aumenta di 10 minuti la durata del GeneTemplate.

GTO-7E Telepatia

Costo: 2/Livello

Tipo: Offensivo

La telepatia consente al personaggio di trasmettere e leggere i pensieri, e ai livelli più alti di invadere la mente di una persona e sondare le loro memorie o di alterare i loro pensieri. La telepatia funziona normalmente solo se il soggetto è in raggio di vista, o può essere percepito in qualche modo (toccato, sentito, ecc.). Se il bersaglio è oltre la normale percezione non è possibile l'invasione mentale, mentre la trasmissione dei pensieri è possibile se il soggetto è qualcuno di vicino al personaggio, un parente, un genitore, un amante, un amico e così via.

Un soggetto non può normalmente percepire che qualcuno gli sta leggendo la mente, a meno che non posseda a sua volta il GeneTemplate di Telepatia o di Scudo Mentale. Nel caso possa percepire il GeneTemplate può tentare di bloccarlo utilizzando il suo GeneTemplate di Scudo Mentale. Un bersaglio sarà sempre cosciente di un'invasione mentale (anche se non è detto che capisca cosa gli sta accadendo).

- *Livello 1:* il personaggio può percepire i pensieri di superficie di un soggetto. Un pensiero di questo tipo è quello che il personaggio sta pensando in quel momento o ha un contenuto emotivo molto forte. Il personaggio può anche trasmettere un singolo sentimento, come paura o amore ad un'altra persona.
- *Livello 2:* il personaggio può percepire i pensieri di superficie di un soggetto. Il personaggio può solo leggere quello che il personaggio sta pensando in quel momento. Due telepati possono comunicare con questo GeneTemplate leggendosi i pensieri a vicenda. Il personaggio può anche trasmettere una singola parola che esprima un concetto semplice (come "fiore" o il viso di una persona) a un non telepatie.
- *Livello 3:* il personaggio può percepire i pensieri di una persona o un'impressione sensoriale (può vedere quello che lui vede o sentire al tocco ciò che lui tocca). Il personaggio può anche decidere di modificare queste impressioni sensoriali.
- *Livello 4:* il personaggio ha le stesse capacità del livello 3 e può anche decidere, in aggiunta, di invadere la mente di un'altra persona. Conta come un confronto dinamico di AM se vince il personaggio può scandagliare la mente del bersaglio a suo piacimento.
- *Livello 5:* come per il livello 4, in aggiunta durante un'invasione mentale può anche scavare alla ricerca di informazioni che la vittima neppure ricorda di sapere.

GTP-64B-1 Teletrasporto

Costo: 4/Livello

Tipo: Personale

Tramite questo GeneTemplate il personaggio può trasportarsi istantaneamente da un posto ad un altro senza dover attraversare lo spazio nel mezzo. Il teletrasporto è possibile solo se

il personaggio ha visitato la destinazione o può vederla chiaramente. Teletrasportarsi accidentalmente in un oggetto solido risulta sempre in un teletrasporto fallito (i punti GeneTemplate sono sprecati).

Un personaggio può portare con se tutto ciò che indossa, eventuali bersagli in raggio vengono trasportati assieme al personaggio.

Al primo livello il personaggio può teletrasportarsi di 1000m, questa distanza va moltiplicata per 10 ad ogni livello addizionale.

GTP-1E Velocità

Costo: 1/Livello

Tipo: Personale

Con questo GeneTemplate il personaggio può diventare molto più veloce di quanto il suo VM non indichi, ma può anche guadagnare bonus addizionali all'iniziativa e agli attacchi.

Ogni livello il personaggio aumenta di +1 il proprio VM per ogni livello.

Normalmente Velocità dura 10 minuti. Per ogni PP speso in più si aumenta di 10 minuti la durata del GeneTemplate.

GTP-13F-1 Volo

Costo: 3/Livello

Tipo: Personale

Il personaggio con questo GeneTemplate sviluppa delle ali e può librarsi attraverso l'atmosfera. Nel volo il personaggio può mantenere stabile la propria quota e può atterrare liberamente senza bisogno di spazi di atterraggio, non può ovviamente uscire dall'atmosfera di un pianeta e non può volare in assenza di atmosfera.

Normalmente il personaggio può volare ad una velocità pari al proprio VM al primo

livello, questa velocità aumenta di 5 per ogni livello addizionale posseduto.

Normalmente Volo dura 10 minuti. Per ogni PP speso in più si aumenta di 10 minuti la durata del GeneTemplate.

Cibernetica

I primi sistemi cibernetici erano protesi per individui disabili, come apparecchi uditivi o pacemakers. Nei primi anni del 21° secolo, si resero disponibili sistemi collegabili al sistema nervoso dell'utente tramite apparecchiature elettroniche. Questi sistemi permettevano, ad esempio, a individui paralizzati di controllare computer e spianarono la strada ai sistemi di vista bionica e per la riparazione degli arti. Allo stesso tempo vennero sviluppate applicazioni non mediche, come le mani aggiuntive per le tute spaziali, o per ultimo il Cyberlinkage per i veicoli spaziali.

Arti e organi bionici divennero disponibili intorno alla metà del 21° secolo, ma gli organi ora sono abbastanza rari, rimpiazzati da impianti di rigenerazione cellulare, più semplici da far crescere di quanto non sia facile produrre, ad esempio, uno stomaco bionico.

I più comuni sono impianti che sostituiscono parti del corpo. Possono essere occhi, braccia, gambe e organi interni. Spesso donano nuove doti a chi li usa, anche se il loro utilizzo non è libero da rischi. La maggior parte di queste apparecchiature sono di origine moderna, anche se alcune di queste sono state ispirate da antichi artefatti Atlantidei

Impiantare Cibernetica

Prima di iniziare è ovvio che il personaggio si procuri il pezzo, anche se un medico può avere a disposizione innumerevoli parti già pronte. Il chirurgo impiegherà dalle 2 alle 7 ore per completare l'operazione, salvo complicazioni.

Per impiantare un pezzo su un corpo ospite, il chirurgo deve effettuare con successo un tiro di Cyberchirurgia. Se riesce, non ci sono complicazioni e l'operazione è stata un successo, se fallisce, l'operazione è stata un fallimento. A questo punto il nuovo equipaggiamento funzionerà, ma dopo qualche tempo potrebbero esserci dei

problemi (a discrezione del Master). L'equipaggiamento può essere riparato e l'operazione compiuta di nuovo.

Se effettua un fallimento, oltre alle cose di sopra, il livello di SR (Sindrome di Righetto vedi dopo) aumenta di 1. Se l'RS è già totale... la vittima muore.

Costi della Chirurgia

Un chirurgo si fa pagare circa 100C per ogni livello nell'abilità cyberchirurgia che possiede, e deve possedere un laboratorio dal costo di almeno 20M.

Costo durante la creazione

Durante la creazione del pg è possibile acquistare apparecchi cibernetici pagando il costo in crediti senza preoccuparsi di tiri in cyberchirurgia o della SR.

Sindrome di Righetto (SR)

Non è naturale impiantare apparecchiature cibernetiche su un corpo e questi alle volte non regge il processo. Questo processo è noto come Sindrome di Righetto e può essere fatale. Non può mai essere curata a meno che non si decida di togliere un apparecchio e rimpiazzarlo con un arto o un organo clonato da cellule originali.

Dopo che è stato impiantato un apparecchio cibernetico è necessario fare un tiro di FOR + VOL. Il tiro è modificato in negativo dalla SR posseduta. Se hai un SR Medio il tiro è a -1. Se è Forte il modificatore è -2. Se il tiro è un successo non accade niente. In caso di fallimento il corpo ha sviluppato una SR a livello leggero. Per ogni fallimento successivo l'SR sale di un gradino: da *Leggera* a *media*, da *media* a *forte*, da *forte* a *totale*. Una volta raggiunto il livello *totale* il personaggio muore per lo stress accumulato.

Prerequisiti

A volte è necessario possedere alcune apparecchiature per poterle usare altre. Ad

esempio è necessario un occhio bionico per avere l'occhio Telescopio. Non puoi farti installare un sistema con un prerequisito se non possiedi già il prerequisito.

Miglioramenti

Questi miglioramenti sono delle aggiunte fatte a sistemi già esistenti. Non contano come nuovi sistemi, e non è necessario tirare nuovamente per la SR a meno che il tecnocrate non fallisca.

Sistemi Cibernetici

Arti e Organi

Alta Frequenza: l'utente è in grado di sentire suoni ad alta frequenza non udibili da orecchio umano. Prerequisito: orecchio bionico. **Costo:** 1M

Bassa Frequenza: l'utente è in grado di sentire suoni a bassa frequenza non udibili da orecchio umano. Prerequisito: orecchio bionico. **Costo:** 1M

Braccia Bioniche: Una delle tue braccia, o entrambe, è stata sostituita con questa protesi metallica. Molte braccia bioniche sviluppano una For di 5. Se questa For è inferiore alla tua ...cavoli tuoi. Puoi sempre pagare di più per incrementare la For. Questa For conta solo per sollevamento e danni in corpo a corpo e non modificano EV, CC e così via. **Costo:** 500 per un braccio base +200 per ogni punto di For sopra 5, si tratta di un costo cumulativo così For 7 costa +600, For 8 costa 1,2M e così via.

Braccio Estensore: Il braccio è stato sostituito con un lungo pistone estensibile con una mano all'estremità, il braccio è in grado di estendersi per 3 metri. Prerequisito: braccia bioniche. **Costo:** 300

Cuore bionico: Il personaggio è in grado di compiere azioni stancanti più a lungo delle altre persone. Guadagna un bonus di +1 a VIT per i tiri dove conta la resistenza alla fatica, inoltre la possibilità di morire di infarto è notevolmente ridotta. **Costo:** 1,5M

Esoscheletro: Un supporto in fibra di carbonio e plastiche varie è stato affisso al corpo. Amplifica la forza, consentendo di portare pesi maggiori. Il danno in corpo a corpo aumenta di +2 il CC raddoppia e il tuo VM aumenta di 1. **Costo:** 2M

Gambe Bioniche: Queste gambe vengono impiantate per sostituire arti perduti in combattimento. Sono creazioni meccaniche, buone esattamente come gli originali che rimpiazzano. **Costo:** Ogni gamba costa 500 per un modello base. Per poter applicare le seguenti migliorie bisogna avere tutte e due le gambe bioniche.

Gambe Extra Velocità: Queste gambe permettono di muoversi a velocità superiori e di dare calci più forti. Aggiungono un bonus di +1 alla FOR allo scopo di calcolare il VM e il danno per i calci. Prerequisito: gambe bioniche. **Costo:** 200.

Gambe Super Salto: Queste gambe usano dei potenti pistoni per consentirti di fare grandi salti. Il personaggio può saltare fino a 5 volte il normale valore di salto. Prerequisito: gambe bioniche. **Costo:** 500

Impianto d'arma: La mano è stata sostituita da un'arma di qualsiasi tipo. Prerequisito: braccia bioniche. **Costo:** Un'Arma Impiantata costa 250C+ il costo effettivo dell'arma. L'impianto può essere di tipo intercambiabile, ma costa 500C, prezzo al quale va sommata l'arma da impiantare.

Iride: Questo *miglioramento* ti permette di vedere le tracce di calore anche nelle tenebre più profonde. Più l'oggetto è caldo più è brillante. Prerequisito: occhio bionico. **Costo:** 500

Occhi Bionici: Questi occhi rimpiazzano quelli persi in combattimento. Possono essere dall'aspetto meccanico o molto reale. **Costo:** 1MC per un occhio meccanico, 1,5M per uno dall'aspetto reale.

Occhio ad Onde Alfa: Questo *miglioramento* permette di vedere attraverso muri, rocce o

altri ostacoli non più spessi di 50cm e non oltre i 100m. L'unica sostanza che blocca la visione è il piombo. Prerequisito: occhio bionico. **Costo:** 1M

Occhio ad UV: Quest'occhio ti permette di vedere nello spettro UV. Anche se non sei in grado di vedere nel buio più completo, hai una maggiore capacità di discernere i dettagli che non con Iride. Prerequisito: occhio bionico. **Costo:** 800

Occhio con Puntatore: Il tuo occhio bionico sovrappone l'immagine del bersaglio ad un reticolo, calcolando la traiettoria più giusta per sparare. Hai un bonus di 1dado a tutti i tiri per colpire con armi a distanza. Prerequisito: occhio bionico. **Costo:** 500

Occhio Scanner: Questo occhio combina una lente a largo spettro con un potente intensificatore di immagini. Aggiunge un bonus di +4 a tutti i tiri di percezione e ti permette di vedere creature invisibili. Prerequisito: occhio bionico. **Costo:** 500

Occhio Telescopio: Hai un potente telescopio impiantato nell'occhio in grado di amplificare fino a x100 le immagini. Prerequisito: occhio bionico. **Costo:** 300

Orecchie bioniche: E' possibile il rimpiazzo di orecchie con una protesi ben visibile che permette un udito perfetto entro la normale portata dell'orecchio umano. Un cyberorecchio può essere dotato di varie aggiunte. **Costo:** 1M

Registratore: l'utente può registrare tutto quello che sente e, in seguito, riascoltarlo nella sua testa. Se è dotato di cyberjack può addirittura connettersi ad un alto parlante per la riproduzione. Capacità di 2 ore di registrazione prima di dover essere cancellato. Prerequisito: orecchio bionico. **Costo:** 1M

Smorzatore: questo *miglioramento* protegge l'utente da aumenti improvvisi del livello sonoro e una difesa parziale contro frequenze pericolose. Prerequisito: orecchio bionico. **Costo:** 500

Tentacolo Elettrico: Il braccio è stato sostituito con un lungo tentacolo metallico. Anche se questo impedisce di impugnare un'arma, può frustare con violenza come una Frusta Neurale aggiungendo 1d10 al danno. Prerequisito: braccia bioniche. **Costo:** 500

Impianti Speciali

Armatura Dermale: La pelle viene stata sostituita con multipli strati di armatura dermale in sinteplastica, rendendola dura come l'acciaio, aumenta di 1 la RD del portatore. E' cumulativa con altre armature indossate. **Costo:** 1M

Artigli Retrattili: Questi artigli affilatissimi sono capaci di ridurre a brandelli il più duro dei nemici. Causano 8 danni e contano come arma impugnata. **Costo:** 500

Computer cerebrale: definisce la capacità di memoria di un piccolo computer cerebrale, capace di far girare programmi e applicazioni sul cervello stesso! E' possibile anche interfacciarsi con un jack ad un normale computer. Non è possibile cambiare e installare nuovi programmi se non si possiede un neurojack. **Costo:** 800 per Terabyte di memoria.

Filtri Polmonari: Sono filtri installati dentro i polmoni che rendono immuni a qualsiasi gas, polveri ecc. **Costo:** 500

Interfacce: permettono di collegare un personaggio con computer cerebrale a varie periferiche come stampanti, monitor ecc. **Costo:** 300

Mecharto: Questi particolari arti (che ricordano delle grosse e grottesche pinze) vengono utilizzati particolarmente dagli Angeli, che devono svolgere più di un lavoro per volta. Si innestano il più delle volte sulla schiena ed essi agiscono per aiutare il padrone nei lavori. Chiunque abbia un Mecharto guadagna un bonus di +1 a tutti i tiri di abilità generali che richiedono manualità oltre che la possibilità di attaccare con quell'arto. La For del braccio è 2. **Costo:** 600 per un braccio

base +200 per ogni punto di For aggiuntiva, si tratta di un costo cumulativo così For 3 costa +600, For 4 costa 1,2M e così via.

MIU: Mental Impulse Unit (Unità di Impulsi Mentali) questa particolare apparecchiatura viene utilizzata per inviare ordini a distanza alle macchine. Il più delle volte viene interfacciata con veicoli, ma può essere usata anche per impartire ordini ad Animaletti cibernetizzati. **Costo:** 500

Modulatori di voce: sono popolari tra i professionisti dell'intrattenimento. Danno la capacità di alterare il volume della voce ma anche della sua frequenza, arrivando a poter imitare le voci degli altri o, addirittura, versi di animali. **Costo:** 1M

Muscoli sintetici: si tratta di muscoli cresciuti in vasca e trapiantati al posto di quelli dell'utente. Questi muscoli aumentano la FOR di un personaggio di +1. I muscoli sintetici possono essere solo apparecchi di Biogenetica. **Costo:** 3M

Neurojack: Questo apparecchio viene generalmente posto dietro le orecchie e permettono un contatto diretto con computer e macchine con interfaccia. Quando interagisci con queste macchine hai un bonus di +1 su tutti i tiri. **Costo:** 1M

Radio: questo apparecchio per la testa permette comunicazioni a raggio limitato in una varietà completa di bande di trasmissione. La qualità del segnale raramente è pari a quella di un telefono, ma la possibilità di cambiare banda con un pensiero la rende popolare tra i militari e le persone che si aspettano interferenze nelle loro comunicazioni. Quando trasmette, l'utente deve parlare, sia pure con un tono di voce non udibile da chi lo circonda. **Costo:** 800

Telefono: un telefono speciale che permette all'utente di accedere alla rete di telecomunicazioni direttamente dalla propria testa. L'utente può parlare come se stesse al telefono solamente pensando il numero da comporre. **Costo:** 600

Antonio Gerardi

Età: 39

Antonio Gerardi aveva sempre desiderato diventare un attore. Trascorse la sua infanzia nella piccola città di Saphron, sognando di diventare un uomo capace di radunare folle intere. Nel 2087, Antonio fece i bagagli e si trasferì a Denver.

Dopo una breve, ma buona, carriera cinematografica, Antonio iniziò a lavorare come assistente di Erroll Fenn, un noto regista. Fenn vide nel giovane Gerardi un ottimo potenziale e lo prese sotto la sua ala protettrice. Cinque anni più tardi, Antonio Gerardi era ormai una celebrità capace di sbancare i botteghini di ogni pianeta. Nel 2092, Gerardi divenne direttore della Polaris Pictures, e in quattro anni raddoppiò i profitti della compagnia.

Molti dei suoi associati lo pregarono di entrare in politica e di usare la sua eccezionale abilità di management e la sua capacità nelle relazioni pubbliche per il bene del Nucleo. Ma lui rifiutò preferendo continuare a fare ciò che più amava, creare film.

Gerardi si è rivelato, nel corso degli anni, un grande regista e comunicatore, sia come persona che come figura pubblica. Il suo carisma è diventato un punto di raccolta per molti. Di tutti i leader corporativi, Gerardi è quello che ha più successo con gli uomini di affari di tutto il sistema solare esplorato.

CORPO

For 3

Rif 2

Des 2

Vit 2

EGO

Men 3

Int 3

Vol 3

Fas 4

ABILITA'

Apprendimento 3, Campo di Studi (Politica) 4, Campo di Studi (Sociologia) 3, Informatica 2, Linguaggio (Francese) 4, Linguaggio (Inglese) 4, Linguaggio (Cinese) 3, Linguaggio (Giapponese) 2, Fucili 1, Pistole 1, Contrattare 2, Diplomazia 4, Leadership 3, Oratoria 4, Raggiare 1.

RESISTENZA AL DANNO

7

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

-

GENETEMPLATE PERMANENTI

-

CIBERNETICA

-

Anunnaki

Gli Anunnaki sono una razza antichissima che ha iniziato a solcare gli spazi del sistema solare quando ancora l'umanità doveva evolvere dal suo stato di scimmia.

Eressero colonie in tutti i pianeti abitabili del sistema, dal loro pianeta di Nibiru fino a Marte, la Luna e la Terra. La loro cultura era estremamente avanzata e raffinata, maestri incontrastati delle arti Namtil.

Dalle poche fonti trovate sulle rovine atlantidee sembra che la cultura Anunnaki fosse divisa in due: da una parte gli stanziali di Nibiru e dall'altra i coloni di Cydonia.

I Nibiruani erano un popolo pacifico, il loro unico intento sembra fosse quello di raggiungere gli spazi siderali e lasciare l'orbita del Sole. Quando incontrarono gli umani pensarono di aiutare questa popolazione strappandola alle caverne e donandole una civiltà. Cercando di creare dei partner adatti a cominciare l'esplorazione dello spazio esterno. Il loro apporto alla civiltà umana fu fondamentale, probabilmente senza di loro gli esseri umani avrebbero continuato a vivere nelle caverne molto più a lungo. In fondo fu solo grazie a loro e alla creazione di Atlantide, che la razza umana seppe in qualche modo risollevarsi dopo la distruzione.

Sfortunatamente le informazioni estrapolate dalla ricerca archeologica sulla Terra hanno rivelato poco altro sui Nibiruani.

I Cydoniani erano invece una fazione più bellicosa, alcune leggende affermano che dovettero strappare Marte a dei "precedenti abitanti", che sia vero o meno sicuramente la loro guerra portata contro gli umani è la migliore testimonianza della loro ostilità.

Cydonia

Cydonia fu costruita da un gruppo di dissidenti Nibiruani con più di un problema con il governo della propria razza. Stabilirono

questa enorme colonia sotterranea mentre con le loro tecnologie procedevano per rendere il pianeta più adatto alle loro esigenze, ma il tentativo fallì.

I Nibiruani collaborarono alla nascita della civiltà Atlantidea, mentre Cydonia moriva. Il resto è storia: gli Anunnaki Cydoniani non videro mai bene le attenzioni che i loro fratelli di Nibiru rivolsero agli umani e quando le loro richieste non vennero neppure ascoltate decisero che era il momento di prendere in mano le redini del proprio destino e invasero la Terra.

I Cydoniani distrussero Atlantide e assistettero all'annientamento di Nibiru attraverso le armi lanciate per vendetta dagli umani, impotenti o semplicemente non desiderosi di salvare i propri fratelli.

La loro fu una vera e propria vittoria di Pirro. I Cydoniani si trovarono in una situazione ancora peggiore di prima. La Terra era sommersa dalle acque, a causa dell'Arma del Diluvio che aveva sciolto i ghiacci polari, e avrebbe impiegato secoli a riprendersi. Nibiru era stato devastato dalla potenza degli ordigni Atlantidei, i suoi frammenti sparsi per tutta la fascia tra Marte e Giove... e Marte stesso era ormai arrivato al termine del suo ciclo vitale.

I Cydoniani posero la propria intera civiltà in ibernazione. Evacuaron le loro città e costruirono in tempi record un enorme complesso dove avrebbero potuto riposare in attesa di tempi migliori.

Quei tempi arrivarono, i macchinari di terraformazione dell'umanità migliorarono l'atmosfera marziana rendendola in pochi anni meno pericolosa per gli umani, ma anche per i Cydoniani.

L'arrivo della 4° Divisione e il conseguente risveglio degli alieni fu una semplice casualità, prima o poi sarebbe successo comunque. I segnali inviati dai carri accelerarono solo il processo.

Il resto è storia...

Nibiru

Le motivazioni dei nibiruani nei confronti degli umani non apparvero mai molto chiare e ancora oggi gli storici dibattono sull'argomento. Alcuni ipotizzano che i Nibiruani fossero spinti da un genuino senso di fratellanza con gli umani e che desiderassero realmente migliorarne le condizioni di vita. Altri suggeriscono, citando l'abbandono repentino della Terra da parte dei Nibiruani residenti, con il susseguente "rapimento" di alcune comunità Atlantidee, come il segno di qualcosa di più oscuro e insondabile.

Dalle tavole Atlantidee ci sono giunti i nomi di alcuni membri prominenti della spedizione Nibiruana sulla Terra:

- **A'n**: sembra essere stato il leader della spedizione.
- **En'lil ed En'ki**: erano due fratelli, insegnarono agli umani come costruire macchine galleggianti e volanti.
- **Ki**: femmina Anunnaki, consorte di An che insegnò agli uomini come coltivare la terra.
- **As'ur e Mar'uk**: fondarono la città di Mu, che servì come luogo di incontro per gli umani e come nucleo per la fondazione di Atlantide.
- **Nin'il**: appare come una delle figure Anunnaki più amate tra gli umani, ma il suo ruolo nella spedizione è ignoto
- **Ina'na**: il ruolo di Inanna nella società Anunnaki è paragonabile a quello di un ufficiale dell'esercito. Questa femmina, che aveva il raro dono dell'aggressività, insegnò agli umani come costruire armi più evolute per difendersi dalle fiere.

Fisiologia

Nella conformazione fisica gli Anunnaki ricordano alla lontana gli umani: hanno due gambe e due braccia, un corpo e una testa, ma le somiglianze si fermano qui. La pelle degli Anunnaki è di colore grigio nerastro, dalla consistenza del cuoio. Il loro cranio, sorretto

da un sottile collo proteso in avanti, è di forma allungata con un cervello molto grande, così come i loro occhi.

Gli arti sono più lunghi rispetto a quelli degli umani, sottili e muscolosi; le mani dotate di sei dita lunghe e affusolate hanno due pollici prensili, uno per ogni lato della mano.

Il corpo degli Anunnaki è, in proporzione, decisamente più esile di quello umano, ma la grande altezza che raggiungono (circa 2,5m) e la potente struttura osseo-muscolare fa di questa specie una formidabile macchina da guerra.

L'ampio torace è dotato di 15 paia di costole, saldate tra di loro al cui interno trovano posto due cuori e due polmoni. Sono creature a base di carbonio che necessitano di ossigeno, per questo la loro fisiologia è molto simile a quella umana. Non esistono prove certe, ma un Anunnaki sembra possa vivere fino a 300 anni terrestri.

Creat.	For	Rif	Agi	Vit	Vol	Sp	Int
Anun.	4	3	4	4	4	3	4
	Fas	Att	Dif	Ma	Vm	RD	
	3	8	7	-	22	9	
Attacchi: gli Anunnaki fanno uso di armi Laser e antichi artefatti. Hanno vari tipi di corazza, ma la più comune è la corazza a piastre Anunnaki.							
Poteri: gli Anunnaki provocano Paura e posseggono tra i 2 e i 5 GeneTemplate con 35 PP							

Cultura

Della cultura Anunnaki si sa poco, ancor meno sono le conoscenze relative alla civiltà di Nibiru, spazzate via ai tempi del Primo Diluvio. Nibiru era un'anarchia controllata, per qualche motivo ogni forma di aggressività era totalmente assente negli Anunnaki, solo alcuni rari individui aggressivi venivano addestrati all'arte della guerra ed entravano nell'esercito.

Nonostante fosse una sorta di anarchia, su Nibiru esisteva un corpo governante composto da sette membri, costituito semplicemente per regolare questioni di interesse comune.

Riguardo ai Cydoniani si sa qualcosa di più, la UN.R.E.A.L. ha scoperto che la civiltà Anunnaki su Narte è estremamente differente da quella Nibiruana. Forse a causa di alcuni agenti nell'atmosfera in terraformazione o a causa delle difficili condizioni ambientali: ad esempio pare che tra i Cydoniani il tratto dell'aggressività fosse molto più comune che non tra i Nibiruani.

Su Cydonia esisteva (e presumibilmente esiste ancora) un corpo governante chiamato la Asuphira governato da uno Sh'itan ("Primo"), il leader supremo della comunità. In epoche passate, quando la comunità era piccola questo ruolo veniva assunto tramite acclamazione popolare, poi con il crescere del numero di Anunnaki presenti sul pianeta, si passò al voto dei membri della Asuphira, scelti tra i capi clan, che a loro volta eleggevano uno tra di loro come Sh'itan.

Religione

I Nibiruani possedevano una sorta di religione enoteista, credevano cioè in un pantheon composto da numerosi dei, ma di questi ne veneravano uno solo scelto come patrono.

Secondo le poche fonti giunte fino a noi ritenevano di essere stati creati da esseri noti come Deva, generati dal Sole e la cui scintilla di sapienza ha donato la vita a tutte le creature del Sistema Solare.

Gli unici déi conosciuti tramite le scoperte compiute nelle rovine sommerse di Atlantide portano il nome di Bn'aal e Is'tr. Non è nota però la loro collocazione nella cosmologia Anunnaki e soprattutto non è chiaro se i Cydoniani venerino ancora questo antico Pantheon o abbiano un altro tipo di culto.

Creature Anunnaki

Quando gli Anunnaki di Cydonia vanno in guerra non lo fanno da soli, la loro maestria nelle arti Namtil e la ricca fauna del pianeta Nibiru (trasferita su Marte) hanno dato vita a creature mostruose utilizzate, non tanto per il

loro potenziale bellico, quanto per la capacità di instillare terrore nei propri nemici.

- *Lammasu*: tra le più comuni bestie Anunnaki, questi esseri ricordano nell'aspetto delle manticore. Hanno un corpo quadrupede, simile a quello di un grosso felino da preda privo di peli e dalla pelle nera come la pece; la testa orrenda è irta di zanne con due piccoli occhi rossi.; le zampe con sei dita come gli Anunnaki sono un vero e proprio arsenale di artigli e ghiandole enzimatiche. Si dice che un colpo da parte di quegli artigli inietti un potente veleno che manda in cancrena le Ghiandole di Parsu nel giro di un'ora. Gli agenti della UN.R.E.A.L. hanno sintetizzato un antidoto.

Bestia	For	Rif	Agi	Vit	Vol	Sp	Int
Lamm.	4	3	5	4	3	3	1
	Fas	Att	Dif	Ma	Vm	RD	
	1	9	8	0	24	10	
Attacchi: il Lammasu attacca con un morso (14 danni) e due artigli (13 danni)							
Poteri: il Lammasu provoca <i>Paura</i> .							

- *Ibridi Umano-Anunnaki*: queste creature sono il frutto di esperimenti Namtil ottenuti mescolando il genoma umano con quello Anunnaki. Sebbene non siano sviluppati come i normali Anunnaki sembra che questi ibridi servano a rimpinguare le scarse risorse "umane" a loro disposizione. Nell'aspetto non differiscono molto dagli umani, sebbene la loro pelle sia nerastra e simile al cuoio, gli occhi sono più grandi e totalmente neri. Gli ibridi sono privi di peluria corporea.

Bestia	For	Rif	Agi	Vit	Vol	Sp	Int
Ibrido	2	2	3	3	2	3	3
	Fas	Att	Dif	Ma	Vm	RD	
	2	6	5	0	20	7	
Attacchi: gli ibridi fanno uso di armi Laser e armi umane recuperate qua e la. Hanno vari tipi di corazza, quasi sempre recuperate dagli umani							
Poteri: posseggono tra 1 o 2 GeneTemplate con 15 PP							

- *Umani Bomba*: sono utilizzati frequentemente dagli Anunnaki,

modificati dalla Namtil fino ad essere ridotti ad una pallida ombra della loro precedente umanità. Questi sventurati sono solo dei gusci dementi che seguono ciecamente gli ordini dei propri padroni. Non sono in grado di combattere, ma una volta che si avvicinano a un bersaglio o vengono uccisi esplodono rilasciando attorno a se un potente liquido corrosivo.

Bestia	For	Rif	Agi	Vit	Vol	Sp	Int
Umani convert	+1	+1	+1	+1	*	*	*
	Fas	Att	Dif	Ma	Vm	RD	
.	1	0	*	0	18	+1	
Attacchi: un umano convertito attacca esplodendo. L'esplosione provoca 30 danni in un'area di 6 metri.							
Poteri: -							

- *Erra*: queste disgustose creature, rigonfie di pustole e infezioni, sono in realtà dei Lammasu infetti con malattie di origine sconosciuta. La loro capacità enzimatica è distrutta dalla malattia che li divora, ma i loro colpi di artiglio sono un pericoloso vettore per questi virus. Generalmente gli Erra vengono creati a partire da un Lammasu e la loro esistenza è decisamente breve.

Bestia	For	Rif	Agi	Vit	Vol	Sp	Int
Erra	4	3	4	4	3	3	1
	Fas	Att	Dif	Ma	Vm	RD	
	1	7	7	0	24	9	
Attacchi: l'Erra attacca con un morso (16 danni) e due artigli (14 danni) gli artigli degli Erra possono infettare							
Poteri: l'Erra provoca <i>Terrore</i> .							

- *Oannes*: queste bestie, rilasciate nelle profondità marine della Terra, hanno un corpo gigantesco adatto all'attività natatoria. Di dimensioni notevoli - uno da solo riesce ad assalire e distruggere sottomarini militari di piccole dimensioni - posseggono un torso umanoide e un corpo pinnato come quello dei pesci, potenti artigli e una forza fuori dal comune. La loro pelle è nera e rugosa come quella dei delfini, la testa ricorda quella dei Lammasu

con i quali forse condividono un'origine comune.

Bestia	For	Rif	Agi	Vit	Vol	Sp	Int
Oannes	4	3	5	5	3	3	3
	Fas	Att	Dif	Ma	Vm	RD	
	2	8	6	0	24	12	
Attacchi: l'Oannes attacca con un morso (24 danni) e due artigli (30 danni).							
Poteri: l'Oannes provoca <i>Terrore</i> .							

- *Necrovora*: Questi esseri sono simili ad esseri umani, la cui pelle è pallida, dalla consistenza quasi gelatinosa attraverso la quale è possibile scorgere sottili venature bluastre. Le capacità intellettive delle Necrovore sono pressoché nulle. Queste creature marciano verso le terre spinte solo dalla necessità di obbedire agli ordini dei propri padroni e di nutrirsi. Sono veloci e letali, perfettamente capaci di usare armi di Cydonia. Qualcuno ha ipotizzato che si tratti di antichi prigionieri umani dei tempi del Primo Diluvio. Le chiamano Necrovore a causa della loro disgustosa abitudine dopo la battaglia di fermarsi a divorare i cadaveri dei caduti... di qualunque fazione.

Bestia	For	Rif	Agi	Vit	Vol	Sp	Int
Necro.	3	2	3	3	3	1	1
	Fas	Att	Dif	Ma	Vm	RD	
	1	6	6	0	18	8	
Attacchi: le Necrovore attaccano utilizzando armi.							
Poteri: -							

Tecnologia Anunnaki

La Tecnologia di questo popolo è estremamente avanzata rispetto a quella umana, sebbene nei millenni intercorsi tra il primo e il secondo Diluvio sia migliorata pochissimo a causa del loro sonno millenario.

Gli Anunnaki sono padroni della Namtil, al punto da poter modificare le proprie forme praticamente con un mero gesto di volontà, ma, uno dei loro punti di forza nella guerra è stato l'utilizzo dell'AntiGravità. Tramite questo mezzo sono in grado di portare le

proprie navi in alto nell'orbita facendole partire da basi nascoste su Marte e sulla Terra, le loro armi ad impulsi gravitazionali riescono a sfondare anche la più robusta corazzatura e a ridurre a brandelli il corpo umano.

Come quasi tutto su questo popolo non si conosce nulla sugli usi e costumi quotidiani e su come sia strutturata la loro società al giorno d'oggi.

Veicoli Anunnaki

Per il poco che è stato possibile osservare durante la guerra, gli Anunnaki fanno uso di veicoli molto differenti tra loro, persino all'interno dello stesso apparente modello. Nessun veicolo Anunnaki è uguale a un altro e non è facile effettuare una netta separazione tra i ruoli che ricoprono i vari mezzi. Le navi stellari Anunnaki sono, forse, l'unico veicolo della loro forza armata ad avere un ruolo ben preciso: quello di astronave da guerra pesante. Lunghe svariate centinaia di metri hanno un complemento di armi a impulsi che potrebbe mettere seriamente in difficoltà un incrociatore Cleopatra. Il loro scafo è, a differenza delle navi terrestri, perfettamente aerodinamico, dando alla nave la forma di un'enorme spirale, anche se appare ovvio che la nave si muova in atmosfera a causa dell'antigravità e non dei suoi propulsori.

Veicolo:	Nave Anunnaki
Manovrabilità:	-1
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	Mach 10
Accelerazione spaziale:	0,8 G
Equipaggio:	?
Robustezza:	60
Arma: Batt. Impulsi x5	Danni: 35

I veicoli di terra si dividono invece in due categorie: il **Golem** e la **Sfinge**. Il Golem è una sorta di esoscheletro biologico alto 4-5 metri la cui forma ricorda quella di un Anunnaki sul quale vengono montati ogni genere di arma. Sembra sia il veicolo standard delle forze armate di Cydonia. Estremamente robusto, rapido, veloce e capace di spostarsi su ogni terreno e anche di combattere corpo a

corpo se necessario. Porta fino a due armi. Ha Forza 9

Veicolo:	Golem
Manovrabilità:	0
Velocità su terra:	150km/h
Velocità in acqua:	50km/h
Velocità in aria:	-
Accelerazione spaziale:	-
Equipaggio:	1
Robustezza:	25
Arma: Cannone Impulsi	Danni: 35 Fuoco Autom 1
Arma: Scarnificatore	Danni: 15 Fuoco Autom 2
Arma: Demolitore	Danni: 50

La Sfinge è quanto di più simile esista a un carro armato. Il corpo è simile a quello di una formica, nero con uno spesso carapace. E' un mezzo di grandi dimensioni, si sposta su sei zampe e sul dorso porta una batteria di cannoni a impulsi. Possiede anche una sorta di propulsione aerea, che lo rende persino capace di affrontare scontri in aria e nello spazio. La Sfinge è un veicolo rapido, in grado di raggiungere in corsa velocità impensabili.

Veicolo:	Sfinge
Manovrabilità:	0
Velocità su terra:	350km/h
Velocità in acqua:	120km/h
Velocità in aria:	Mach 5
Accelerazione spaziale:	1,2G
Equipaggio:	?
Robustezza:	40
Arma: Cannone Impulsi	Danni: 35 Fuoco Autom 1
Arma: Scarnificatore	Danni: 15 Fuoco Autom 2
Arma: Demolitore	Danni: 50

Armi Personali

Gli anunnaki fanno uso di molte armi, alcune simili a quelle laser degli umani, ma sono due quelle che maggiormente terrorizzano gli umani: il **fucile a impulsi** e lo **scarnificatore**.

Fucile a Impulsi (Ash'nipur)

Il primo non è altro che una versione ridotta dei terribili cannoni a impulsi, la sua bocca di fuoco spara impulsi di particelle ionizzate tramite delle bottiglie gravitazionali, una tecnologia non replicabile dagli umani.

Arma			Dmg	Capacità			
Ashunipur			9	Penetrante 1			
Vel	Ps	Costo	C	M	L	Ammo	
-3	7,5	-	45	120	240	30	

Scarnificatore (Ninise)

Lo scarnificatore è la versione più leggera e a fuoco rapido del fucile a impulsi, viene chiamato così perché il volume di fuoco è tale che una persona viene letteralmente scarnificata in pochi secondi.

Arma			Dmg	Capacità			
Ninise			10	Fuoco Automatico 2			
Vel	Ps	Costo	C	M	L	Ammo	
-3	7,5	-	45	90	180	10	

Lanciamissili Tifone (Maradkan)

Il lanciamissili Tifone è un'arma raffazzonata prodotta dagli Ibridi per combattere i veicoli corazzati terrestri e gli angeli più coriacei. E' un lanciamissili abbastanza rozzo capace di sparare piccole testate autopropulse con rapidità spaventosa. L'esplosivo è altamente concentrato e capace di causare grande distruzione, ma l'arma non è dotata di grande portata.

Arma			Dmg	Capacità			
Lanciamissili Tifone			20	Fuoco Automatico 1			
Vel	Ps	Costo	C	M	L	Ammo	
-5	10,5	-	60	120	360	30	

Fucile Laser Anunnaki (Gailgansh)

Il fucile laser Anunnaki è una copia delle armi omonime usate dagli umani, costruita dagli Ibridi come equipaggiamento di ordinanza quando non riescono a recuperare armamenti terrestri. E' un'arma compatta come una mitraglietta, ma è decisamente meno potente di un vero fucile laser. Il fascio laser tende a disperdersi abbastanza rapidamente.

Arma			Dmg	Capacità			
Gailganash			8	Fuoco Automatico 2			
Vel	Ps	Costo	C	M	L	Ammo	
-2	5,5	-	40	80	160	25	

Asta di Luce (Mennon 'N Minnu)

Questo bastone è utilizzato dagli alti dignitari Cydoniani nel caso debbano entrare in battaglia. Quest'arma concentra un fascio laser altamente concentrato e potente che scaricano in un solo colpo. Non è un'arma precisa, ma anche un colpo di striscio è in grado di ferire una persona in modo grave e l'arma è così potente da ridurre in cenere piccoli veicoli. La riserva di energia è sconosciuta, ma apparentemente illimitata.

Arma			Dmg	Capacità			
Mennon 'N Minnu			12	Penetrante 2			
Vel	Ps	Costo	C	M	L	Ammo	
0	3,5	-	40	80	160	N/A	

Lama Cerimoniale (Sol 'N Rabsun)

Si tratta di una spada a lama ricurva pesantemente ornata la cui elsa termina con una seconda lama lunga più o meno come un pugnale. La lama vibra come un Hummer, ma a frequenze più elevate. Chi la usa può brandirla a una mano e se desidera può attaccare compiendo un attacco secondario con la lama posteriore.

Arma			Dmg	Capacità			
Sol 'N Rabsun			8	Il pugnale causa 3 danni			
Vel	Ps	Costo	C	M	L	Ammo	
1	2,5	-	-	-	-	-	

Veicoli

Caccia F/A 66 Vampire

Il Vampire è un modello general-purpose aria-spazio solido e ben progettato. E' stato l'ultimo progetto al momento ad entrare in servizio attivo, guadagnandosi quasi da subito l'amore dei piloti, che lo soprannominarono in breve tempo "Il Grande Stecco". E' uno dei più modelli più affidabili che prestino servizio nell'esercito, ed è il più grande "rivale" del F-57 Lamia nel ruolo di punta nell'aviazione da caccia.

Armato con un buon complemento di armi che garantiscono una discreta autonomia al Vampire, questo caccia ha partecipato a molti dei combattimenti della Guerra, garantendosi un posto nella storia, specialmente nelle ore più buie dell'invasione della Terra.

Il caccia è veloce, ma non ai livelli del Lamia, sebbene possieda una manovrabilità superiore e una corazza più pesante.

Il cockpit è a due posti, uno per il pilota e addetto ai sistemi elettronici e uno come cannoniere e addetto alle comunicazioni. E' dotato anche dei vecchi, ma affidabili sistemi di ECM XIC12 - Furret utilizzati con successo durante tutta la guerra.

Veicolo:	Vampire
Manovrabilità:	+1
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	Mach 6
Accelerazione spaziale:	1,3G
Equipaggio:	2
Robustezza:	35
Arma: Cannone Laser	Danni: 30 Fuoco Autom.
Arma: Missili Legg. X8	Danni: 30
Arma: Missili Pesa. X6	Danni: 40

Incrociatore Stellare Classe Cleopatra

Con l'aumentare dell'importanza dello spostamento spaziale, cominciò a farsi sentire il bisogno di una nave da battaglia economica ed affidabile. La classe Cleopatra fu la risposta: una nave relativamente economica,

prodotta con mezzi di fortuna. Le versioni seguenti della classe divennero più sofisticate ma anche più costose, conducendo all'attuale progetto.

Le Cleopatra, ora, sono una vista comune nella marina. Le navi esistenti al momento sono divise equamente fra le divisioni dell'esercito e sono anche in servizio nelle forze A.N.Ge.L.s. Sono manovrate da equipaggi esperti, anche se molti considerano le Cleopatra come una rampa di lancio per una carriera a bordo di navi migliori. Molti dei più grandi ufficiali della marina hanno iniziato la loro carriera a bordo di una Cleopatra.

Il design della nave è molto differente dallo stile attuale, principalmente per i sopraccitati motivi di età. La mancanza di ponti per navette di supporto così come la mancanza di un grosso rifornimento di massa di reazione riducono in qualche modo la portata di queste navi, mentre l'armamento è molto più pesante di una qualsiasi altra nave di classe equivalente. L'arma principale delle Cleopatra è un Cannone a Particelle binato che se da una parte è decisamente mortale, dall'altra richiede un gran quantitativo di energia e di attenzioni. Come armamento secondario, la nave porta dodici cannoni cinetici e due postazioni missilistiche che usano missili pesanti per attaccare le navi più grandi.

Le cabine dell'equipaggio sono piccole ma confortevoli. E' stata presa molta cura nell'assicurare la maggior privacy per l'equipaggio. L'illuminazione interna è buona e sono stati piazzati strategicamente degli specchi per enfatizzare le dimensioni delle stanze e dare un'illusione di spazio. Come risultato, le cabine e le stanze comuni sembrano molto più grandi di quanto non lo siano in realtà.

Veicolo:	Cleopatra
Manovrabilità:	-1
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	-
Accelerazione spaziale:	0,6G

Equipaggio:	180
Robustezza:	55
Arma: Can particelle x2	Danni: 40
Arma: Cann. cinetici X12	Danni: 25
Arma: Missili Pesa.	Danni: 45

Corazzata Stellare class9 Draco

Quando la CSS Draco lasciò il cantiere nei primi giorni del 2098, molti analisti militari non riuscirono a credere alla notizia. Anche se non era il più grosso costruito spaziale, questo era il più grande costruito spaziale capace di muoversi!

Forse il modello più avanzato in servizio al giorno d'oggi, le navi classe Draco sono un perfetto esempio dell'abilità umana nel costruire navi. A parte il fatto di essere stranamente grande, il suo considerevole armamento e la sua capacità di portare veicoli la rende capace di affrontare lunghissime battaglie senza bisogno di supporto e con una grande portata. La nave è stata costruita con in mente modifiche future, basti pensare che esiste un modulo su cui installare una centrifuga per la creazione di gravità e che ora è stata installata in tutte le navi della classe.

La più impressionante caratteristica del progetto originale della nave era il massiccio blocco degli armamenti che conteneva una buona metà di tutte le armi pesanti della nave. Si pensò allora che questa soluzione potesse rendere più semplici le operazioni di riparazione e modifica. Sfortunatamente il blocco si rivelò un bersaglio troppo facile durante la guerra e quattro delle dieci navi allora in servizio vennero gravemente danneggiate. I generali della CAF decisero di rinnovare completamente le navi, e oggi le Draco operative sono tutte equipaggiate con i nuovi sistemi.

Le navi sono state completamente ridisegnate. Il blocco degli armamenti, così vulnerabile in battaglia, venne cambiato e rimpiazzato da torrette singole sparse asimmetricamente per tutto l'enorme scafo. In aggiunta sono stati piazzati nuovi serbatoi di massa di reazione pesantemente corazzati sotto lo scafo, questo

ha permesso di alleggerire un po' il design, e ha permesso di rinforzare ulteriormente il resto della nave. La distribuzione delle masse ha costretto gli ingegneri a rimontare le guide in una configurazione quadrata invece che in linea come la versione precedente. Molti dei sistemi di volo sono stati migliorati, rendendo le Draco i gioielli scintillanti nella corona spaziale del Nucleo.

Veicolo:	Draco
Manovrabilità:	-2
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	-
Accelerazione spaziale:	0,5G
Equipaggio:	1800
Robustezza:	65
Arma: Can particelle	Danni: 30
Arma: Cannoni Laser	Danni: 35
Arma: Missili Pes.	Danni: 45
Arma: tante altre...	Danni: tanti...

Corvetta Stellare Class9 Warhammer

Le navi che compongono la classe Warhammer risalgono a prima della fondazione del Nucleo. La Warhammer, la prima nave a portare questo nome venne lanciata dai Cantieri 3A al punto L5 terrestre nel 2066. Fu tra le prime navi da guerra spaziale ad essere varata in assoluto. La nave si rivelò eccezionalmente robusta e affidabile, così il progetto non venne ritirato come pianificato nel 2080, ma continuamente rinnovato e modificato appena si scoprivano e sviluppavano nuove tecnologie. Quando nacque il Nucleo, la nazione non aveva alcun tipo di nave da guerra, si rese così necessario un programma di recupero di una delle flotte abbandonate dalle vecchie nazioni durante il Secondo Diluvio. La flotta stellare americana era composta interamente di Warhammer. Dopo vari rimodernamenti le vecchie batterie di missili furono sostituite con delle nuove torrette cinetiche, abbassando la potenza di fuoco della nave, ma aumentandone l'autonomia.

Visivamente il design dello scafo di una Warhammer ricorda un ago allungato con un allargamento nel mezzo. L'allargamento

contiene il generatore secondario così come i convertitori per le varie armi della nave. I ponti dell'equipaggio si trovano a prua e nel mezzo della nave, collegati da vari corridoi. La metà posteriore dello scafo è occupata dai serbatoi di massa di reazione (che serve anche come una seconda protezione dalle radiazioni), seguita dalla camera di combustione al plasma.

Le moderne Warhammer sviluppano un impressionante potenza di fuoco per una nave di modeste dimensioni. Portano due batterie binate di cannoni laser e quattro di batterie cinetiche, così come un buon numero di PDS.

Le condizioni di vita su di una Warhammer sono, per usare un eufemismo, "ristrette". Ogni marinaio ha a disposizione pochi metri cubici di spazio e le cabine sono poco più che dei loculi con una cortina opaca per garantire un minimo di privacy. Molti hanno paragonato la filosofia del progetto della Warhammer a quella della U-Boat Tedesca della seconda guerra mondiale, sia in termini di potenza di fuoco che in quella delle condizioni di vita.

Veicolo:	Warhammer
Manovrabilità:	-2
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	-
Accelerazione spaziale:	0,6G
Equipaggio:	100
Robustezza:	50
Arma: Torrette Cin. x12	Danni: 30 Fuoco Autom.

HT-33 Aries

Progettato nel 2102 per rimpiazzare la vecchia flotta di hovertank del Nucleo, l'Aries venne concepito originariamente come un progetto di recupero di vecchi design scartati. Le numerose innovazioni apportate fecero sì che la vecchia idea venisse scartata e rimpiazzata con un progetto completamente nuovo. La nuova macchina, se da una parte era estremamente costosa e stravolgeva le idee tradizionali sugli hovertank, era in grado di fare tutto ciò che richiedevano i progettisti.

L'Aries somiglia più un caccia che a un vero carro armato, la torretta piazzata sopra la sua fusoliera slanciata è l'unica concessione alla costruzione tradizionale di tank. Un complesso reattore a fusione da energia ai quattro propulsori che funzionano in presenza o assenza di atmosfera. Anche se il sistema è efficiente, emana tantissimo calore; buona parte della grande collezione di apparecchiature stealth vengono usate per ridurre queste emissioni.

La gittata impressionante del cannone Neji e la sua potenza di fuoco sono diventati leggendari tra le truppe di tutto il Nucleo. Un cannone vulcan garantisce la difesa contro i veicoli leggeri e la fanteria, mentre una baia di carico fa sì che ci sia sempre disponibilità di missili a medio e corto raggio Warhound. Progettati specificatamente per essere usati con l'Aries, i missili Warhound prendono vantaggio dal fatto che molti attaccanti sono costretti a usare sensori attivi per agganciare questo veicolo stealth con le proprie armi; i missili seguono le emissioni alla fonte e consegnano un pacchetto poco piacevole al nemico.

Veicolo:	Aries
Manovrabilità:	-2
Velocità su terra:	280km/h
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	-
Accelerazione spaziale:	-
Equipaggio:	3
Robustezza:	40
Arma: Can Neji	Danni: 35
Arma: Bloodhound	Danni: 50
Arma: Cannone Vulcan	Danni: 18 Fuoco Auto.

Nave Spaziale classe Unicorn

La classe di navi passeggeri e da trasporto Unicorn ha una lunga storia di affidabilità e resistenza, dopo aver servito nella marina di molte nazioni per più di trent'anni. Sono state definite le "navi commerciali più efficienti in circolazione". Infatti il loro doppio ruolo come nave da crociera e mercantile raramente fa sì che una Unicorn esca dallo spazio-porto se non a piena capacità. La loro doppia guida permette alle

navi di questa classe di muoversi a una significativa frazione di G, anche se un carico eccessivo può ridurre notevolmente questa spinta.

Le ampie cabine dedicate ai passeggeri occupano tutta la sezione centrale della nave, molte delle partizioni interne sono modulari e possono essere rapidamente sistemate su richiesta dei passeggeri stessi. La nave ha stanze spaziose, ma può portare relativamente pochi passeggeri.

Il cargo è posizionato in due enormi baie di carico che vengono agganciate a lato dello scafo, ognuna di queste possiede un supporto vitale indipendente dalla nave stessa, permettendo così il trasporto economico di merci che non necessitano di atmosfere respirabili, come gas liquefatti e così via.

Molte Unicorn appartengono a compagnie private o a liberi mercanti. Come la maggior parte di queste navi, si tratta di esemplari pesantemente modificati che raramente assomigliano al progetto originale.

Veicolo:	Unicorn
Manovrabilità:	-3
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	-
Accelerazione spaziale:	0,35G
Equipaggio:	50
Robustezza:	30

OTV Vulcan

Il Veicolo di Trasferimento Orbitale Vulcan, conosciuto anche come "Trapezio Volante", è il miglior rappresentate di tutta quella categoria di veicolo di utilità generica a breve portata, progettati per svolgere una grande serie di compiti nello spazio. Le Vulcan sono state usate come rimorchiatori e anche come navi da esplorazione. La loro semplicità meccanica, così come il basso prezzo, hanno assicurato la loro presenza in tutta la società spaziale. Sfortunatamente, l'OTV manca della sufficiente massa di reazione per intraprendere trasporti sulla lunga distanza, e molte esplorazioni vengono compiute vicino a

un porto amico. La costante minaccia di manovre non previste assicura che solo i più abili o i più pazzi si allontanino troppo da una stazione di rifornimento.

Veicolo:	OTV
Manovrabilità:	1
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	-
Accelerazione spaziale:	0,3G
Equipaggio:	18
Robustezza:	20

Sottomarino Portaerei Poseidon

Orgoglio della flotta, i sottomarini portaerei classe Poseidon formano l'ossatura della potenza marina del nucleo. Queste navi erano state commissionate solo due anni prima della Guerra e rappresentano il punto più alto raggiunto fino ad ora dalla tecnologia navale. Si costruirono addirittura dei nuovi cantieri per ospitare i loro enormi scafi, e molte sezioni vennero montate separatamente perché non esisteva una struttura così grande da ospitare l'intero vascello. Furono anche adattate parti esistenti per limitare i costi, come le torrette con i Cannoni a Particelle e le incassature dei motori a fusione, le quali erano già in funzione sugli incrociatori Newman.

Come concessione alla trasformazione dei sottomarini in stazioni da battaglia autonome, le Poseidon vennero rapidamente convertite a metà della costruzione per consentire loro di portare fino a cinque squadriglie di Caccia. Una volta che questa modifica fu conclusa, i cantieri riuscirono a costruire tre Poseidon all'anno fino alla Guerra, durante la quale erano attive otto navi. Adesso ne sono attive venti e l'ultima ad entrare in servizio è stata la USS Medusa che fu assegnata alla seconda flotta.

Pur potendo portare un grosso complemento di Caccia, la Poseidon rimane una corazzata sommergibile progettata per distruggere da sola anche i bersagli più grandi, affidandosi agli aerei per protezione. I ponti di lancio dei veicoli ausiliari sono posti direttamente sotto

alla linea di fuoco delle torrette cinetiche. Dato che i ponti furono aggiunti posteriormente al progetto, non presentano delle catapulte elettromagnetiche, una piccola debolezza che costringe le navette in partenza a bruciare carburante inutilmente.

Veicolo:	Poseidon
Manovrabilità:	-2
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	120km/h
Velocità in aria:	-
Accelerazione spaziale:	-
Equipaggio:	300
Robustezza:	65
Arma: Can particelle	Danni: 30
Arma: Cannoni Laser	Danni: 35
Arma: Missili Pes.	Danni: 45
Arma: tante altre...	Danni: tanti altri...

Sottomarino Incrociatore Kajiki

Sviluppato nel 2088 come fregata di supporto pesante, la Classe Kajiki è un vascello relativamente comune nella flotta. Le Kajiki fanno affidamento solo su un arsenale di missili, limitando la loro longevità in combattimento contro navi che usano armi ad energia o anche armi cinetiche. Il difetto della Torpediniera è controbilanciato dalla natura letale del suo carico. Si possono trovare a bordo tre tipi di missili, inclusi trentasei missili a lungo raggio e ventiquattro a media gittata. La fama della Kajiki, comunque, viene dal carico standard di sedici missili pesanti Harpoon III. Gli Harpoon sono missili indipendenti auto guidati del genere "fire-and-forget" (spara e dimentica) progettati per colpire e disabilitare grandi navi da battaglia con un solo colpo.

L'efficacia dell'Harpoon è stata ampiamente dimostrata durante la guerra contro gli Anunnaki, quando la USS Karana, una delle Kajiki al servizio del Capitano Gordon, fu responsabile dell'affondamento di tre navi Anunnaki.

Veicolo:	Kajiki
Manovrabilità:	-2
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	140km/h
Velocità in aria:	-

Accelerazione spaziale:	-
Equipaggio:	80
Robustezza:	45
Arma: Missili Medi	Danni: 40
Arma: Missili Leggeri	Danni: 30
Arma: Missili Harpoon	Danni: 60

F/A-67 Intruder

L'Intruder è un piccolo caccia dalla forma stravagante, che non porta un gran volume di fuoco sul campo di battaglia, ma recupera il tutto con la velocità, agilità e una precisione millimetrica. Viene utilizzato quasi esclusivamente per attaccare vascelli leggeri e farlo silenziosamente, è dotato inoltre di una grande scorta di carburante per tornare alla base dopo selvaggi dogfighting. L'Intruder è l'ideale per compiere attacchi chirurgici.

L'arma principale è un doppio laser multiplo montato alle estremità delle due ali, questo laser è programmato per sparare un raggio ultravioletto nello spettro delle emanazioni EM. Questo tipo di raggio viene spesso ignorato dai sistemi sensori che sono utilizzati principalmente per individuare i più comuni raggi laser infrarossi o visibili, significativamente più economici. A distanze più lunghe, la quantità di fuoco sviluppata dal cannone può essere utilizzata per compensare la degradazione del raggio laser.

Il laser è affiancato da una serie di missili medi, il cui ruolo primario è di terminare il danno inflitto dal laser oltre il breve raggio e raramente sono sparati se non dopo un attento agganciamento. Un ultimo complemento è composto da due missili pesanti anti-nave nel caso che il caccia si trovi ad affrontare nemici più potenti, anche se quest'arma è relativamente leggera rispetto alla sua destinazione finale.

Veicolo:	Intruder
Manovrabilità:	1
Velocità su terra:	-
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	Mach 6,5
Accelerazione spaziale:	1,5G
Equipaggio:	1
Robustezza:	30

Arma: Cannone Laser	Danni: 25 Fuoco Autom.
Arma: Missili Legg. X2	Danni: 35

Veicolo All-Terrain Warthog

Il Warthog è un veicolo per tutti i terreni dalle grandi capacità. Si tratta di uno dei veicoli più longevi dell'esercito e la base di partenza per tutti i veicoli di questo genere esistenti. Le sue capacità come veicolo da esplorazione sono incredibili, capace di mantenere alte velocità anche su terreni scoscesi e di consegnare uno spiacevole regalo al nemico, rappresentato dalla mitragliatrice GU-101. Adatto a combattere contro la fanteria e lanciarsi in veloci raid, il Warthog può anche montare il cannone M221 nel caso debba combattere contro veicoli più pesanti.

Veicolo:	Warthog
Manovrabilità:	1
Velocità su terra:	200km/h
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	-
Accelerazione spaziale:	-
Equipaggio:	2-3
Robustezza:	20
Arma: GU-101	Danni: vedi armamenti
Arma: Cannone M221	Danni: vedi armamenti

Carro M-44 Scorpion

Lo Scorpion fa parte di una vecchia concezione di carro armato, infatti è uno degli ultimi pochi veicoli rimasti che si muove completamente su cingoli, anche se l'innovazione portata è notevole dato che ogni cingolo è indipendente dall'altro e rende il veicolo notevolmente più maneggevole e più rapido, capace persino di arrampicarsi sulle superfici più impervie.

Lo Scorpion è armato con un pesante cannone su Rotaia CAW11, lo stesso montato sul Pirate e con due mitragliatrici Gu-101 nel caso la fanteria si avvicini troppo.

Veicolo:	Scorpion
Manovrabilità:	-1
Velocità su terra:	100km/h
Velocità in acqua:	-
Velocità in aria:	-

Accelerazione spaziale:	-
Equipaggio:	3
Robustezza:	35
Arma: GU-101 x2	Danni: vedi armamenti
Arma: Cannone Rotaia	Danni: 33

Altri Veicoli

In questo campo la tecnologia non si è molto allontanata dalla nostra, niente veicoli a cuscinetto d'aria o automobili volanti, quindi; e per un motivo molto semplice: la gestione. La tecnologia umana nel ventiduesimo secolo sarebbe perfettamente in grado di produrre piccoli veicoli volanti a basso costo, ma il problema in realtà è dato dalla gestione di veicoli volanti. Chi sarebbe in grado di sorvegliare una circolazione aerea che si svolge a più livelli con migliaia di macchine volanti? Decisamente troppo complicato. Quindi, anche nel ventiduesimo secolo si è scelto di ricorrere ai vecchi veicoli su ruote, questo non significa che nel frattempo la tecnologia non sia migliorata, anzi, oggi più che mai un veicolo cittadino è estremamente complesso e avanzato.

La combustione non è più a petrolio. L'oro nero è un materiale raro, anche nei pianeti con vita nativa basata sul carbonio, quindi si è scelto di utilizzare come combustibili due materiali facilmente reperibili anche su colonie sperdute nello spazio: l'idrogeno e il mais. L'idrogeno viene bruciato facilmente da motori progettati per questo scopo che riescono a sfruttare il 98% dell'energia prodotta, oltre a non inquinare l'atmosfera. I motori a mais sfruttano un distillato della pianta capace di fornire una discreta dose di energia a buon mercato e pressochè infinita. Il mais viene anche utilizzato per produrre molte materie plastiche ottenute in laboratorio. Un'altra forma di energia estremamente comune per i veicoli è data dal Sole.

Ogni automobile, camion, motocicletta o altro mezzo è ricco di apparecchiature elettroniche: navigatori satellitari, guida automatica, computer di bordo, sistemi di sicurezza alla guida, autoradio; anche la più economica delle utilitarie possiede decine di optional in dotazione.

Gli aerei, ormai tutti VTOL (Vertical Take-Off Landing, Atterraggio e Decollo Verticali), sono una vista ancora comune, ma in molti ambienti sono stati soppiantati da shuttle capaci di viaggi atmosferici ed extra atmosferici a basso costo.

Artefatti

Armatura	Protezione	Peso	Pen
Potenziata	5	30kg	-2

Questa sezione contiene un grande numero di artefatti che possono essere trovati nel mondo di Enuma. Oggetti come questi non sono di uso comune o facili da trovare, vengono dati generalmente nelle mani di agenti A.N.Ge.L.s e non a tutti. Non c'è bisogno di dire che, ovviamente, più un oggetto è potente e più sarà difficile da trovare.

Questi sono solo alcuni esempi di possibili artefatti che i vostri personaggi possono trovare e voi Master dovete sentirvi liberi di inventarne di vostri. Il valore di Costo si riferisce a quanti Punti Background sono necessari per ottenere quel determinato oggetto.

Gli Artefatti generalmente vengono presi e utilizzati così come sono, ma altri necessitano di essere impiantati come apparecchi cibernetici, quando questo è il caso vi verrà detto.

Armatura Potenziata

Questa corazza integra sistemi idraulici, controlli computerizzati e strati di ceramica per dare vita alla più perfetta armatura. Il sistema di controllo idraulico potenzia la Forza del portatore e i sistemi di supporto vitale lo aiutano a sopravvivere anche nell'ambiente più ostile per un'intera settimana senza bisogno di cibo né acqua, oltre a renderlo immune a radiazioni, veleni ecc.

Tutte le Armature Potenziate contengono un comunicatore in grado di portare i messaggi radio fino a 25km; hanno inoltre una capacità di energia che gli consente di rimanere in funzione per un mese prima di dover essere caricate ad una normale presa della corrente per dieci ore.

Le armature concedono un bonus di +1 alla FOR del portatore e su di essa possono essere impiantati sistemi cibernetici senza rischio di rigetto. Le armature potenziate proteggono tutto il corpo **Costo: 5**

Armi da mischia Arcane

Come uno potrebbe sospettare, queste armi da mischia dovrebbero possedere doti magiche. In realtà non è così, con questo termine nel Nucleo ci si riferisce a tutte quelle armi il cui funzionamento non è stato ancora spiegato a livello scientifico. In termini di gioco sono trattate come armi standard del loro tipo e hanno una delle seguenti proprietà.

Proprietà:

- *Deflettente* – l'arma sembra più leggera dell'aria, e può essere maneggiata con velocità incredibile. Quando usa quest'arma il personaggio può parare con un bonus di +1, l'arma para anche le Klatvasha. **Costo: 2**
- *Fiamma dell'Oltretomba* – l'arma attrae le energie e le scatena come una lingua di fuoco. Una volta per turno l'arma può essere usata come il potere Attacco mitocondriale di 3 Livello. **Costo: 3**
- *Legata* – l'arma è psichicamente legata al portatore e non può essere separata da lui. Può essere chiamata alla propria mano in qualunque momento come azione gratuita. Se l'arma viene perduta, cade, ecc. il personaggio può ordinarle di volare direttamente nella sua mano. Per ogni ora che il personaggio viene separato dalla sua arma subisce 1 danno da stordimento. **Costo: 1**
- *Masticatrice* – l'arma brama la carne, tagliando e strappando quella che colpisce con migliaia di zanne invisibili. Un personaggio che viene danneggiato da quest'arma subisce ulteriori 1d10 danni. **Costo: 2**
- *Respiro* – le scaglie sulla lama e le sue emanazioni permettono al personaggio di respirare e sopravvivere in ogni ambiente anche nel vuoto. Il personaggio è immune ai gas, non può affogare, ecc. **Costo: 3**
- *Sanguisuga Cerebrale* – le leggende narrano che fu forgiata utilizzando centinaia di libri in fiamme colmi di

conoscenza proibita. Quest'arma cerca la sapienza e la ruba. Se un nemico viene danneggiato da quest'arma perde 1 di MEN. Questi punti vengono recuperati al ritmo di 1 ogni ora, ma se il bersaglio raggiunge MEN 0 sviene fino a che non recupera l'intero punteggio. **Costo:** 1

- *Sete di Morte* – Il portatore viene travolto da una terribile sete di sangue, carica in battaglia senza alcuna preoccupazione della sua incolumità. Per resistere all'effetto della spada deve riuscire un tiro comparato di VOL con la spada che ha 6. Chi impugna quest'arma subisce sempre 2 danni in meno da tutti gli attacchi (con un minimo di 1). **Costo:** 1
- *Urlante* – quando viene estratta questa arma inizia a urlare e ridere con una gioia innaturale. Un personaggio che estrae una spada Urlante provoca *Paura*. Nota che comunque non è immune alla *Paura* come i personaggi che la causano realmente. **Costo:** 3
- *Volo* – il personaggio può volare come un rapace. **Costo:** 4

Camocloak

Questi mantelli reagiscono alla luce ambientale e si adattano ai colori circostanti rendendo il portatore difficile da individuare alle lunghe distanze, in special modo se è fermo. Sono relativamente comuni e tutti i tiri di individuare il portatore sono penalizzati di -2. **Costo:** 1

Campo di Distorsione della Luce

Questo campo riflette la luce e distorce l'immagine del portatore facendolo diventare una figura sfocata in perenne movimento. Il generatore di campo è generalmente portato alla cintura ed è molto piccolo. Tutti i tiri per colpire contro il portatore sono penalizzati di 1. **Costo:** 3

Campo Rifrangente

Il campo Rifrangente da 1d10PA sulla locazione colpita (da tirare contro ogni colpo). Un personaggio che indossa un campo

rifrangente brilla leggermente, quindi è impossibile nascondersi al buio. Il campo ha una batteria che dura 10 turni. **Costo:** 3

Campo di Conversione

Il campo di Conversione da 1d10PA sulla locazione colpita (da tirare contro ogni colpo). Se i punti armatura superano 8 il campo agisce come una granata Flash centrata sul portatore (il portatore è immune a questo effetto). Il campo ha una batteria che dura 10 turni. **Costo:** 4

Chela dello Scorpione

E' una pesante chela metallica rinvenuta in un'antica tomba egizia. Si dice che fosse stata utilizzata dal leggendario fondatore d'Egitto, ma è ritenuto altamente improbabile.

La chela copre tutto il braccio e parte della schiena, ma non è un'apparecchiatura cibernetica, il meccanismo è totalmente autonomo. Può essere usata in vari modi, ma l'uso più comune è quello di arma, la chela può sviluppare migliaia di atmosfere di pressione. **Costo:** 3

Armi	Dmg	Capacità	Vel	Ps
Chela dello Scorpione	10	Pen. 4	-3	7

Computer Atlantideo

Questi computer antichissimi, delle dimensioni simili a quelle di un Mainframe sono capaci di velocità di calcolo impensabili, superiori a qualunque computer attuale. La UN.R.E.A.L. è in grado di riprodurre la tecnologia, anche se ancora non è noto secondo quale principio funzionino. Tutti i tiri di Informatica effettuati con questi computer hanno un bonus di +1. **Costo:** 2

Criopistola

Questa pistola ha come caricatore un piccolo serbatoio di fluido criogenico pressurizzato capace di congelare istantaneamente tutto ciò che tocca. L'armatura è inutile contro questo

tipo di arma, poiché congela e si riduce in frantumi. Le CrioPistole ignorano i PA delle armature, ma sono inutili con chi indossa un Campo di Forza. La loro debolezza principale è che su un fallimento critico quando si spara, l'arma esplode causando i danni al portatore. La CrioPistola può anche essere usata per sparare in un cono lungo 10m e largo 3m alla base. Tutti nell'area devono fare un test di Schivare, se riescono evitano i danni. Nel caso che l'arma venga usata in questa maniera consuma tutto il caricatore. **Costo:** 3

Arma			Dmg		Capacità		
CrioPistola			10		No Armatura		
Vel	Ps	Costo	C	M	L	Ammo	
+1	3	-	45	90	180	10	

Frusta neurale

L'arma appare come una normale frusta con un potente conduttore all'estremità. Questo conduttore è in grado di generare una potente scossa. Ogni colpo non causa danni permanenti, ma ad ogni colpo che danneggia riduce la MEN di 2, arrivati a MEN 0 il personaggio sviene. L'arma ignora l'armatura, ma non i campi di forza. Il punteggio di MEN viene recuperato al ritmo di 1 all'ora. **Costo:** 1

Armi	Dmg	Capacità	Vel	Ps
Frusta Neurale	6	-	+1	2

Fucile al Plasma

Quest'arma, con una rotaia magnetica è in grado di sparare sfere di plasma ionizzato, tenuto in coerenza (unito) da una gabbia magnetica. Quando la sfera entra a contatto con il bersaglio la gabbia si smagnetizza e il plasma incandescente schizza sul corpo del malcapitato causando gravi danni a tutto il corpo. Le armi al plasma contengono una quantità altamente instabile di fotoidrogeno energizzato, che viene rilasciato con una devastante scarica di energia. Sono armi difficili da costruire, ardue da mantenere e hanno frequenti problemi. Anche se l'arma non esplode, le ventole di raffreddamento evacuano i gas di riscaldamento in eccesso,

che possono causare danni considerevoli a un utilizzatore privo di corazza. Tirate 2d10 ad ogni colpo fallito, se esce una coppia l'arma ha scaricato i gas in maniera non corretta e il portatore subisce i danni di base. **Costo:** 5

Arma			Dmg		Capacità		
Fucile al Plasma			14		Area 3		
Vel	Ps	Costo	C	M	L	Ammo	
-3	7,5	-	45	90	180	10	

Klatvasha

Quest'arma dall'aspetto innocuo sembra ad un primo sguardo un semplice bastone metallico lungo 110cm, ma quando viene attivata il bastone si carica di energia. E' capace di tagliare qualunque materiale. Le armature, ma non i campi di forza, sono inefficaci contro quest'arma, così come non può essere parata da altre armi che non siano Klatvasha. **Costo:** 4

Armi	Dmg	Capacità	Vel	Ps
Klatvasha	8	No Armatura	+1	2

Maglio Potenziato

Un'arma dalle nobili origini sviluppata da un grande eroe del passato per dare una possibilità alle popolazioni umane Atlantidee che affrontavano in mischia una bestia Anunnaki.

Tale eroe uccise nella stessa battaglia cento Anunnaki prima di essere sopraffatto dalla loro mera forza numerica. Il maglio potenziato consiste in un massiccio guanto metallico, composto da tubi e attrezzature elettriche, che parte dalla spalla e finisce sulla mano. Il guanto conta come arma e non dà penalità per il combattimento disarmato, inoltre conferisce un bonus di 1 alla RD al braccio che lo porta, ma non consente di portare altre armature. **Costo:** 2

Armi	Dmg	Capacità	Vel	Ps
Maglio Potenziato	10	Pen. 2	0	4

NecroImpianto

Questa apparecchiatura era popolarissima durante l'antichità di Atlantide ed è stato il mezzo mediante il quale sono state recuperate migliaia di progetti e fonti di conoscenza di quel periodo perduto. E' un chip impiantato che registra i pensieri, le emozioni e i ricordi della persona fino al momento della morte. Dopo la morte il chip può essere impiantato su un computer, un robot, un ospite a cui è stato fatto il lavaggio del cervello o, più comunemente, un clone del corpo originale facendo sì che la persona ritorni praticamente in vita. Nel Nucleo però non sono molto comuni le tecniche di clonazione umana. **Costo: 3**

Piastre Metalliche Anunnaki

Questa corazza di piastre metallica di lega sconosciuta, è costruita in modo da proteggere le parti vitali del possessore garantendogli una certa libertà di movimento. Seppure sia molto desiderata questo tipo di corazze sono costruite appositamente per il portatore Anunnaki e c'è soltanto una possibilità su dieci che una corazza trovata sia compatibile con un personaggio umano. **Costo: 4**

Armatura	Protezione	Peso	Pen
Pelle	4	10kg	-1

Sfasatore

Lo sfasatore è un apparecchio delle dimensioni di un bracciale capace di rendere intangibile la persona che lo indossa per brevissimi periodi di tempo. Attivando lo sfasatore il personaggio, e tutto quello che porta con se, diventa a tutti gli effetti privo di massa e consistenza per 1d10 round, permettendogli di attraversare pareti, porte e persone ma, curiosamente, non il terreno. Le armi diventano inefficaci per tutto il tempo in cui è attivo lo sfasatore (comprese quelle da fuoco, dato che i proiettili sparati sono a loro volta incorporei), ma il personaggio sarà immune a ogni forma di attacchi. Una volta usato lo sfasatore si scarica e va cambiata la batteria. **Costo: 4**

Sudario

Quando questo sottile velo di seta viene avvolto attorno agli occhi, il possessore è in grado di vedere un qualunque punto che desidera sul pianeta in cui si trova esattamente come se fosse lui stesso in quel posto. Il possessore deve conoscere il luogo che vuole vedere o abbia almeno una vaga idea di dove si trovi. **Costo: 2**

Svisceratore

Quest'arma dall'aspetto crudele, simile a un corto bastone con una lunga lama rotante all'estremità era famosa nei tempi atlantidei per essere uno dei più comuni mezzi di tortura utilizzati dai Cydoniani sugli umani. L'arma non è molto efficace in combattimento, subendo una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire e parare, ma ogni colpo inflitto e che causi più di 10 danni effettivi tira immediatamente sulla tabella dei critici, anche se la vittima non ha subito una ferita critica. **Costo: 4**

Armi	Dmg	Capacità	Vel	Ps
Svisceratore	9	-	0	4

Zaino a Razzo

Lo Zaino a Razzo, un grosso zaino dotato di due reattori dorsali e ali stabilizzanti, fornisce la capacità di volare per brevi tratti a chi lo indossa a una velocità massima di 300km/h per un massimo di 1 ora, prima che sia necessario inserire del nuovo carburante. **Costo: 3**

Antagonisti e Amici

Questa è una piccola lista di probabili incontri che faranno i vostri personaggi durante le loro avventure.

Ufficiale del Nucleo

CORPO For 2 Rif 2 Des 3 Vit 3

EGO Men 2 Int 2 Vol 3 Fas 2

ABILITA' Apprendimento 2, Linguaggio (Inglese) 3, Linguaggio (Cinese) 1, Tattica 2, Fucili 2, Pistole 3, Contrattare 2, Diplomazia 3, Leadership 3, Oratoria 2, Raggiare 1.

RD 8

Un uomo sulla cinquantina, ha visto e fatto tutto quello che c'era da fare nella guerra ed è in grado di giudicare una persona alla prima occhiata. Non aumenterà di grado e l'unica cosa che fa è contare i giorni che mancano alla pensione. Non ama mettersi nei guai, a meno che i guai non vengano a cercarlo.

Soldato del Nucleo

CORPO For 2 Rif 2 Des 2 Vit 3

EGO Men 2 Int 2 Vol 3 Fas 2

ABILITA' Apprendimento 2, Linguaggio (Inglese) 2, Fucili 3, Pistole 2, Contrattare 2, Diplomazia 2, Leadership 2, Oratoria 2, Raggiare 1,

RD 7

Svolge il suo compito, obbedisce agli ordini. E' bene addestrato, bene armato, efficiente e tutt'altro che stupido.

Cacciatore di Taglia,

CORPO For 3 Rif 2 Des 2 Vit 3

EGO Men 2 Int 3 Vol 3 Fas 2

ABILITA' Apprendimento 2, Elettronica 2, Informatica 3, Linguaggio (Inglese) 3, Linguaggio (Giapponese) 3, Linguaggio (Cinese) 2, Guidare 3, Armi Laser 2, Fucili 3, Pistole 3, Contrattare 2, Diplomazia 2, Leadership 2, Oratoria 2, Raggiare 1, Agguato 2, Conoscenza dei bassifondi 2, Scassinare 2

RD 8

Lavora da solo, perché non ama dividere la ricompensa e comunque non si fiderebbe di nessuno. Ha la sua nave, la migliore ovviamente, così come le migliori armi possibili. E' esperto, abile nel suo lavoro, privo di qualunque sentimento.

Anglo

CORPO For 3 Rif 3 Des 4 Vit 3

EGO Men 3 Int 2 Vol 3 Fas 2

ABILITA' Apprendimento 2, Elettronica 2, Informatica 3, Linguaggio (Inglese) 3, Linguaggio (Giapponese) 3, Tattica 2, Linguaggio (Francese) 2, Namtil 3, Guidare 2, Armi Laser 3, Fucili 4, Pistole 3, Schivare 2, Maestria con le armi 2, Diplomazia 2, Leadership 3, Oratoria 3, Raggiare 1, Agguato 3

RD 8

E' stato un eroe della guerra ed è pieno di medaglie per provarlo. Odi gli Anunnaki e gli Angeli Caduti. Lavora per ingraziarsi i superiori e sa che un'azione eroica farà il suo bell'effetto all'atto di una promozione. Cerca guai e se non li trova, riuscirà a crearseli sul momento.

Anglo Caduto

CORPO For 3 Rif 3 Des 3 Vit 3

EGO Men 3 Int 2 Vol 4 Fas 1

ABILITA' Apprendimento 2, Elettronica 2, Informatica 3, Linguaggio (Inglese) 4,

Linguaggio (Giapponese) 4, Namtil 2, Tattica 2, Linguaggio (Francese) 2, Guidare 3, Armi Laser 3, Fucili 4, Pistole 3, Maestria con le armi 2, Diplomazia 2, Leadership 3, Oratoria 3, Raggiare 1, Agguato 3

RD 8

Una corruzione terribile di qualcosa che una volta era umano. Questo angelo caduto è ossessionato dal dolore, sia che lo senta o che lo provochi in altri. La sua carne è sfigurata dalle mutazioni, i suoi pochi capelli rimasti sono sporchi e unti. Gli abiti erano una volta una divisa della UN.R.E.A.L., ma ora ricordano più degli stracci sporchi tenuti insieme da pezzi di pelle umana.

Il suo alito è pestilenziale, puzza di sangue e morte. Trae il piacere massimo dall'uccidere le sue vittime nel modo più doloroso possibile. Non ha pietà di alcun genere e non teme la morte, anzi probabilmente nel profondo del suo cuore egli desidera morire, per porre termine alla sua sofferenza.

Geisha

CORPO For 2 Rif 3 Des 2 Vit 2

EGO Men 3 Int 3 Vol 2 Fas 4

ABILITA' Apprendimento 2, Informatica 3, Campo di Studi (3 a scelta) 3, Linguaggio (Inglese) 4, Linguaggio (Giapponese) 4, Tattica 2, Linguaggio (Francese) 2, Guidare 3, Arti marziali 3, Maestria con le armi 2, Diplomazia 3, Oratoria 3, Raggiare 1, Sedurre 5

RD 7

Elegante, bellissima, raffinata, sofisticata e con un'ottima educazione. Può discutere intelligentemente di arte, politica e musica, letteratura e filosofia. Abilissima danzatrice, sa suonare una varietà immensa di strumenti, oratrice straordinaria, conosce le cose migliori da dire al momento opportuno. Gentile, graziosa, riesce in ogni momento a mettere a proprio agio le persone.

Aderisce a un codice morale molto rigido e anche se è esperta nell'arte del piacere sessuale, non si concederà mai a persona alcuna che lei non voglia.

Una geisha è altamente rispettata e benvenuta ovunque. E' addestrata nelle arti dell'autodifesa e siccome non si reca mai da un cliente armata, buona parte del suo addestramento è incentrata sulle arti marziali. Sa essere una fonte infinita di informazioni e segreti.

Famiglia di coloni

CORPO For 3 Rif 2 Des 2 Vit 2

EGO Men 3 Int 2 Vol 2 Fas 2

ABILITA' Mestiere o Artigianato (2 a scelta) 3, Apprendimento 2, Informatica 1, Campo di Studi (1 a scelta) 1, Linguaggio (Inglese) 3, Guidare 3, Fucili 1, Raggiare 1

RD 7

Sono le persone che resistono duramente all'interno del Nucleo, viaggiano per le terre selvagge di Marte o della Terra nella speranza di poter cominciare da capo, magari posseggono già un loro terreno da lavorare.

Mercenario

CORPO For 3 Rif 2 Des 2 Vit 3

EGO Men 2 Int 2 Vol 3 Fas 2

ABILITA' Apprendimento 1, Informatica 1, Tattica 2, Guidare 2, Armi pesanti 1, Fucili 3, Pistole 3, Arti marziali 4, Maestria con le armi 2, Raggiare 3, Conoscenza dei Bassifondi 3

RD 8

Lavorerà per chiunque, non importa che genere di lavoro debba fare, l'importante è che la paga sia adeguata. Si sposta costantemente e non resta mai in un luogo per

troppo tempo, molti non sanno neppure come si chiamano... se gliene importa qualcosa.

Leader cittadino

CORPO For 2 Rif 2 Des 3 Vit 2

EGO Men 3 Int 2 Vol 3 Fas 3

ABILITA' Artigianato o Mestiere (2 a scelta) 3, apprendimento 2, Linguaggio (Inglese) 5, Matematica 1, Fucili 2, Leadership 3, Percepire Inganni 2

RD 7

Nelle comunità più piccole, specie nella frontiera, c'è sempre qualcuno che svolge il ruolo di sindaco, un compito difficile e impegnativo. Alcuni di loro sono sicuramente corrotti, altri invece totalmente dedicati al loro ruolo.

Bullo

CORPO For 4 Rif 2 Des 2 Vit 4

EGO Men 1 Int 2 Vol 2 Fas 2

ABILITA' Mestiere 2, Arti Marziali 3, Armi da Mischia 2, Pistole 3, Arrampicarsi 2, Nuotare 2, Interrogare 1, Con. Bassifondi 2

RD 8

Questo tizio è tutto muscoli e niente cervello. Grosso e potente usa la sua muscolatura come arma per intimidire, se non riesce in questo passa alle mani, ma sa fare poco altro.

Re dei Ladri

CORPO For 2 Rif 3 Des 3 Vit 3

EGO Men 3 Int 2 Vol 2 Fas 3

ABILITA' Apprendimento 2, Informatica 1, Linguaggio 3, Riparazioni 1, Armi Leggere 3, Fucili 2, Schivare 2, Guidare 3, Diplomazia 1, Leadership 1, Raggirare 3, Confondersi nella

folla 1, Con. Bassifondi 2, Furtività 2, Scassinare 3.

RD 7

Il capo di una banda di criminali di bassa lega, è capace di immischiarsi in qualunque sorta di affare illecito che possa portargli il massimo guadagno con il minimo rischio. È astuto e generalmente tiene le sue idee per sé. Controlla i suoi sottoposti tramite ricatto o semplice fiducia. Non si allontana mai dal suo rifugio senza la sua guardia del corpo.

Leader Criminale

CORPO For 2 Rif 3 Des 3 Vit 2

EGO Men 3 Int 3 Vol 3 Fas 4

ABILITA' Apprendimento 4, Informatica 3, Campo di Studi 3, Linguaggio 3, Riparazioni 1, Armi da Mischia 1, Armi Leggere 3, Fucili 2, Arti Marziali 3, Schivare 3, Guidare 3, Diplomazia 2, Leadership 3, Raggirare 3, Confondersi nella folla 2, Con. Bassifondi 3, Furtività 2, Usare veleni 2.

RD 7

Il Nucleo ha provato in tutti i modi a scacciare le bande criminali organizzate dallo spazio colonizzato, e con un certo successo direi. Per sopravvivere le cosche sono dovute fuggire nei posti di frontiera e riorganizzarsi.

I loro leader sono persone astute, crudeli e piene di risorse, capaci di usare molti tipi di arma. I suoi seguaci sono fanaticamente leali.

Decisamente la persona sbagliata a cui pestare i piedi, molti nella sua comunità lo conoscono e lo temono.

Medico

CORPO For 2 Rif 3 Des 3 Vit 2

EGO Men 4 Int 3 Vol 2 Fas 2

ABILITA' Apprendimento 2, Biologia 3, Chimica 2, Diagnosi 3, Linguaggio 3, Meditare 4, P. Soccorso 5, Contrattare 1, Diplomazia 2, Usare Veleni 2.

RD 7

Ha ricevuto un'ottima educazione in una delle università mediche del Nucleo, il medico del 22° secolo sa come curare la maggior parte delle malattie... premesso che abbia almeno un ospedale da campo a cui fare riferimento.

Agents di Polizia

CORPO For 3 Rif 2 Des 3 Vit 2

EGO Men 2 Int 2 Vol 3 Fas 2

ABILITA' Apprendimento 1, Campo di Studi (Criminologia) 3, Esplosivi 2, Informatica 2, Linguaggio 1, P. Soccorso 2, Armi leggere 3, Fucili 3, Schivare 1, Arrampicarsi 1, Guidare 3, Saltare 1, Interrogare 3, Leadership 2, Percepire Inganni 3, Cacciare 2, Seguire Tracce 1.

RD 7

Dove c'è un insediamento, nelle vicinanze c'è un dipartimento di polizia. Esistono due tipi di poliziotto: quello brutale e corrotto, un vigliacco pronto a fare qualunque cosa per denaro e quello determinato a portare i criminali alla giustizia non importa quale prezzo debba pagare.

Spunti per Avventure

In questa sezione c'è tutta una serie di spunti per le vostre sedute di gioco. Non si tratta di avventure complete, ma di idee, in parte scritte con l'intenzione di delineare meglio il mondo e di rendere l'atmosfera.

Tra due Fuochi

I giocatori appartengono tutti a un'unità militare del Nucleo impegnati in un'azione per recuperare del materiale biologico rubato ad un laboratorio. I ladri sono un gruppo di terroristi appartenenti al Fronte di Liberazione Selenita. Quando i pg arrivano a scoprire la locazione dove si sono asserragliati i terroristi si ritroveranno a combattere da una parte con l'FLS e dall'altra con delle misteriose unità paramilitari. Quando arriveranno al "materiale biologico" scopriranno che si trattava di un potentissimo angelo caduto ibernato... e ora libero.

Black Ops

I giocatori sono presi ostaggi da un gruppo di balordi nel mezzo di Denver. Questi si dichiarano combattenti Albioniani contro il governo del Nucleo, disposti a uccidere gli ostaggi se il governo non accetterà le loro richieste. I giocatori dovranno agire, quando sembrerà chiaro che non v'è via di uscita da quella situazione. E cosa succederebbe se scoprissero che in realtà i terroristi sono agenti del Nucleo impegnati in una Black Op contro Albione?

Il Sole di Edo

Una geisha viene trovata assassinata nella casa di un ricco uomo d'affari di Edo. I giocatori, nei panni di agenti della pubblica sicurezza, giornalisti e quant'altro, si ritroveranno invischiati in un caso di omicidio che tira nel mezzo poteri occulti. Cosa sapeva quella geisha? Chi l'ha uccisa? E' stato veramente quell'uomo d'affari? Perché portava sul collo un tatuaggio tipico degli Angeli che hanno prestato servizio su Marte?

Caccia al Neptune

L'equipaggio di un potente sottomarino o di un'astronave si ammutina e decide di perseguire una sua guerra personale per ottenere quanto più denaro possibile, vendendo magari la nave ad Albione o ricattando una colonia spaziale. I giocatori, parte dell'equipaggio di un vascello del Nucleo, vengono incaricati di fermare gli ammutinati, ad ogni costo.

Nemici Pubblici

Le autorità locali credono che i personaggi siano responsabili di un atto particolarmente orrendo, anche se non si sono mai visti prima d'ora. I giocatori dovranno unire le loro forze per evitare di essere arrestati e per scoprire la verità.

Catturati dagli Anunnaki

Durante un'operazione su Marte i personaggi finiscono vittima di un'imboscata e non hanno altra scelta che arrendersi, ma cosa faranno quando scopriranno che gli Anunnaki vogliono trasformarli in ibridi asserviti al loro volere?

La sottile linea rossa

Ci sono periodi in cui le scaramucce nell'equatore marziano diventano più serie e l'esercito non basta. I giocatori, angeli o meno, vengono chiamati per combattere sul terreno a malapena terraformato del pianeta rosso. Una variante prevede uno scontro nello spazio contro le potenti corazzate Anunnaki.

Rovine Atlantidee

I giocatori vengono incaricati di recuperare dei misteriosi artefatti provenienti da antiche rovine atlantidee nelle profondità della terra. Quando giungeranno alla loro meta scopriranno che la sotto c'è qualcosa di molto pericoloso ad attenderli: trappole mortali, guardiani meccanici e... forse, degli Anunnaki.

Nei cunicoli di Selenia

Un gruppo di coloni è rimasto intrappolato dall'altra parte di un cunicolo abbandonato, non hanno molta aria a disposizione e i pg dovranno trovare una via alternativa per raggiungerli e riportarli alla civiltà, prima che accada l'inevitabile. Ma orrori dimenticati si celano nei cunicoli abbandonati di Selenia.

Cavalieri dall'Armatura Scintillante

I personaggi sono Angeli dotati delle migliori armi mai prodotte dall'umanità e come tali vengono inviati nelle zone calde di ogni pianeta per combattere le minacce al potere del Nucleo, della UN.R.E.A.L. e all'incolumità degli umani. Un buono spunto potrebbe essere quello di metterli contro la loro controparte oscura, gli angeli caduti. Namtar acquisisce più potere ogni giorno che palla e presto l'influenza di Nergal potrebbe crescere ben oltre le più rosee aspettative. Qualcuno deve fermarlo.

Cowboy Enuma

I giocatori sono cacciatori di taglie, in viaggio per i pianeti del sistema solare a bordo della loro sgangherata astronave. Un giorno scoprono che sulla testa di un pericoloso criminale la taglia è stata alzata vertiginosamente, comincia così una rocambolesca caccia all'uomo che porterà i pg in ogni angolo dei pianeti colonizzati, fino al confronto finale e, si spera, alla taglia.

Come fare incontrare i pg

Ovviamente qui non si tratta del solito gioco fantasy in cui i giocatori e i personaggi si incontrano nella proverbiale locanda. Enuma richiede un minimo di pianificazione per far sì che i giocatori possano incontrarsi e collaborare insieme.

Il metodo più facile è sicuramente quello di inscenare campagne militari; magari i pg sono tutti Angeli al soldo della UN.R.E.A.L. o soldati delle CAF in missione per conto del governo; marinai su sottomarini o astronavi,

piloti di caccia o carri armati, o persino poliziotti.

Enuma però fornisce un setting perfetto sia per l'intrigo che per campagne incentrate meno sull'azione e più sull'investigazione. Qualche esempio: senatori nell'Agora, magari nella stessa coalizione di governo; cacciatori di taglie in viaggio per le colonie; prigionieri di Anunnaki fuggiti dalle fabbriche di ibridizzazione; coloni impegnati nella lotta quotidiana per la sopravvivenza; squatter ai margini della società.

