

Ego di Gaia

La Genesis dell'Ego

Ante-Creazione. L'ignoranza dilagava fra le genti, gli antichi. Presi dalla smania di potere, si concentravano solo su ciò che poteva essere visto e definito dalle loro leggi. L'esistenza dell'immateriale veniva mistificata, condannando quanti volessero credere a qualcosa di più come visionari. L'unica forma di credenza che non veniva censurata era la fede in dei di cui nessuno poteva provare l'esistenza, ma per cui la gente era disposta a combattere e predicare, senza chiedersi cosa ci fosse dietro a tali precetti, accecati dall'indottrinamento inculcato nelle loro menti dalla religione stessa. Stolti. Credevano che l'anima albergasse nel corpo, attendendo la liberazione della vita eterna, o la reincarnazione in altre forme di vita. Credevano che le azioni compiute da vivi potessero influenzare la loro posizione da morti. Tutto questo ignorando completamente la madre del creato, la terra, **Madre Gaia**.

Oggi. La vera natura dell'essere: L'**Ego**. Perfetto connubio tra materiale ed immateriale l'Ego è la più pura forma di energia rilasciata dalla madre terra. Ogni figlio di Gaia possiede un Ego ben definito, dal più piccolo degli insetti alla più grande delle creature leggendarie. Così come Gaia concede Gaia pretende. Alla morte l'Ego inizia ad assopirsi nel piano chiamato **Tenebra**, fino ad essere riassorbito completamente dal Grande Ego della madre Gaia stessa.

Durante diversi studi su questa pura forma di energia, ci si accorse di come in alcune creature essa preferisse incanalarsi nelle direzioni materiali dell'essere, conferendo forza, velocità, robustezza insomma migliorando tutti gli aspetti fisici della creatura ospitante; in altre occasioni concedeva particolare intelligenza, volontà, garantendo al mente ospite capacità incredibili. In altre forme di vita, invece, trovava un equilibrio perfetto sviluppando entrambe gli aspetti.

Studiando questi fenomeni si è definita la conoscenza attuale, un misto tra filosofia e scienza (materia chiamata **Egosofia**) che vede l'Ego di ogni essere vivente dividersi in due parti contrastanti, metà perfette della stessa entità: L'**Alpha** e l'**Omega**.

L'Egosofia

È universalmente riconosciuto da tutti i popoli, che basano la loro esistenza sui precetti minimi di civiltà, che l'ego di ogni creatura vivente è un piccolo universo perfettamente formato, composto da galassie, costellazioni e Sistemi, ai quali L'Egosofia associa dei significati ben precisi. Le galassie che lo compongono sono per la precisione sette. Due le più importanti: l'**Alpha** o **La Galassia del Corpo** nella quale sono racchiuse tutte le abilità fisiche degli esseri viventi; L'**Omega**, o **la galassia della Mente** nella quale sono descritte tutte le capacità mentali dell'ego. Ad accompagnare le galassie principali, vi è la **Galassia dei Sensi**, ovvero la finestra sulla percezione del mondo circostante, galassia particolarmente sviluppata negli esseri animali. Ancora la **Galassia dell'Aspetto**, rappresentante le emozioni che suscita una creatura, negli altri esseri, mediante contatto visivo. La **Galassia della Personalità**, che guida i rapporti con la società, il comportamento, la maniera di porsi rispetto agli altri. Infine, le restanti due galassie, conosciute come galassie corollario, tipiche solo delle creature che hanno sviluppato una propensione per la socializzazione, chiamate **Galassia del Passato**, e **Galassia dei Possedimenti**. La prima descrive quali rapporti legano l'ego con le altre entità della società, e la seconda rappresenta la quantità di averi, metro importantissimo dalla società semicivile in poi.

Nella coscienza comune l'ego viene raffigurato come un universo, formato dalle Sette entità Galassie, divise in quattro zone per ognuna, ben definite, zone che prendono il nome di **Sfere**. Il concetto comune di universo, vede le prime due galassie, le principali, con una estensione ben definita, misurata da **Sistemi** e soli o **Astri**. Questa estensione non è costante, e durante l'arco della vita vede i sistemi che la compongono diminuire sempre più, sino ad arrivare alla morte fisica o mentale dell'Ego. Anche malattie, ferite, fisiche o mentali, posso ridurre il numero di sistemi che compongono l'alpha e l'omega.

Nell'arazzo che raffigura l'ego (antico reperto storico situato nella cattedrale del Cuore di Arca), si vede distintamente come tutte le galassie gravitano ad un livello comune, ben definito, chiamato **Cielo zero** o **cielo della Calma**. Esistono, in natura, alcune straordinarie creature, dall'incredibile potere di accrescere la **Consapevolezza** del proprio Ego, capaci di portare una o più galassie a distaccarsi dal cielo della calma, a farle levitare ad un cielo successivo, più in alto, accrescendone esponenzialmente i poteri.

L'Alpha e L'Omega

Come le due lettere dell'antico alfabeto greco, la componenti dell'Ego hanno assunto tale nome per sottolineare il concetto di antipodi, estremi opposti di una entità, destinati a non incontrarsi mai, ma che segnano in maniera inconfondibile il confine dell'entità stessa, ovvero l'Ego, che ha senso di esistere solo se rinchiuso in Alpha ed Omega.

Quando la madre terra concede la vita ad una creatura, le assegna un Ego ben definito, ben contraddistinto dalla sue galassie rispetto ad ogni altro ego. Nessun essere possiede il **Senso** della vita, se privo di uno degli aspetti fondamentali dell'ego, ovvero Alpha ed Omega.

La Galassia del Corpo, Alpha, è particolarmente sviluppata in quelle creatura che prediligono le azioni fisiche, come gli animali selvaggi, che hanno bisogno di una fisicità preponderante per poter sopravvivere negli ambienti ostili dei loro habitat. Le creature, tra cui sicuramente l'uomo, che contano su un grado di civilizzazione maggiore, puntano la loro esistenza principalmente sulla galassia della Mente, Omega. Nelle società più civili, il lato corporeo viene spesso trascurato, a favore di quello mentale. L'uomo partecipa maggiormente a dispute nel campo mentale, per trovare un lavoro, per essere competitivo nella sua attività, che a dispute sul campo fisico. Con l'introduzione delle leggi, che impediscono di far uso di forza per ottenere vantaggi, questo fenomeno si è andato via via accrescendo.

Piani di Esistenza

Così come l'errata convinzione che non si potesse parlare di una parte dell'essere immateriale se non legata al concetto di religione, il popolo Ante-Creazione era convinto che il Creato, ovvero il piano in cui albergano quasi tutte le creature viventi, fosse il piano di collocazione dell'intera **Esistenza**. Oggi sappiamo, invece, che esiste una miriade di piani di esistenza tutti diversi tra loro, alcuni strettamente collegati, altri collegabili (pratica di un branca particolare della magia, principale competenza degli **Evocatori**), in ognuno dei quali è sviluppata una forma di vita differente, soggetta a leggi diverse, a volte simili, a volte completamente opposte.

Tre i piani principali dell'esistenza. Strettamente legati tra loro rappresentano le due fasi più importanti dell'Essere di tutte le creature che conosciamo, compresi gli uomini, e la fase di transizione che accomuna tutti i piani. **Creato, Tenebre e Ombre**.

Creato

Creato rappresenta il piano che il popolo Ante-Creazione riteneva unico e solo. È il piano di giacenza di tutto ciò che è materiale e di quella parte di immateriale strettamente legata all'anima di tali creature, è il piano in cui l'Alpha e l'Omega riescono a manifestarsi nel pieno del loro essere. In tale piano madre Gaia prende la forma di un pianeta diviso in 6 continenti, abitato dalle più variegata e stravaganti creature (nel corso del manuale approfondiremo molto tutti gli aspetti che riguardano tale piano, per meglio dire gran parte di ciò che verrà descritto non è altro che il contenuto di Creato).

Tenebre

Come stato già accennato, quando una creatura qualsiasi passa a miglior vita, ovvero attinge tutte le energie Alpha e i **Sitemi** che compongono tale galassia spariscono, vede una parte del proprio Ego passare dal piano Creato al piano Tenebre, ed assumere una nuova entità. Descrivere esattamente quali siano le sensazioni provate da chi attraversa la porta del dio Sethir (dio che governa le leggi della morte secondo la Religione dei 7 Cieli) è quasi impossibile. Nonostante l'avvento della magia abbia portato il mondo ad essere popolato da una moltitudine di creature protagoniste di tale esperienza (esseri riportati in vita dopo la morte), nessuno è mai riuscito a descrivere mediante parole sensate ciò che ha visto laggiù. In effetti molti hanno descritto il buio, da cui il piano prende il nome, altri, invece, hanno affermato che non è possibile descrivere ciò che si vede semplicemente perché si smette di utilizzare la vista così come la concepiamo noi. L'Ego perde ogni cognizione che ha accumulato nel corso della vita, per iniziare ad acquisirne di nuove, maggiormente legate all'interiorità, propria e di altre entità presenti su tale piano, interiorità confondibili quasi con l'Esteriorità che tanto siamo abituati a considerare sul piano Creato. È come se tali entità modificassero il proprio aspetto a seconda delle emozioni, come se un luogo fosse in grado di mutare a seconda della propria volontà (proprio come se il luogo stesso avesse volontà), come la grandezza delle entità non possa essere misurata dall'altezza o dal peso (concetti che non esistono in questo piano) ma dalla profondità dell'Ego stesso.

Durante il corso degli studi effettuati sulle Tenebre, l'uomo non è riuscito ad evincere molte certezze, eccezion fatta per la consapevolezza che l'Ego presente su tale piano venga assorbito dall'Ego di Gaia, e che alcune entità, particolarmente antiche o che possedessero in vita una particolare estensione dell'Ego Omega, riescano ad accumulare energia divenendo capaci di transitare tra il piano delle Tenebre e quello del Creato, assumendo in quest'ultimo diverse facoltà, dal riuscire ad affacciarsi semplicemente sino ad arrivare alla possibilità di materializzarsi sotto diverse forme. È, infatti, di pubblico dominio il fatto che alcune creature si alternino su entrambi i piani, spinte da diversi motivi, chiamate **Spiriti** o Spettri.

(Una voce fuori campo, cupa e spettrale)..... perché lasciare che Tenebra venga descritta da un mucchio di Carne ed Ossa?

Gli umani come al solito basano la loro concezione su riferimenti conosciuti, persi questi ultimi non hanno la capacità di astrarre il concetto e di immaginare come una cosa possa essere "sentita" senza la facoltà di essere "detta". Adesso vi fornirò un assaggio di ciò che sto "dicendo" facendovelo "sentire".

Chiudete gli occhi. (il lettore da questo momento in poi immagini di essere catapultato in una realtà differente nella quale non possono essere distinti contorni e colori, come se tutto fosse fatto di fumo e nebbia in continua mutazione).....questa è Tenebra (si ode o meglio si percepisce una lugubre, cavernosa risata)

Nulla può essere definito e descritto perché tutto in continua mutazione. Uno specchio deformante del mondo in cui si è abituati a vivere, come se fosse quasi possibile percepire la presenza del palazzo in cui si abita del veicolo con il quale si va al lavoro. Caricatura di un mondo, riflesso dello stesso.

Incontrare "qualcuno" per strada equivale a percepirne empaticamente le emozioni. La sensazione predominante su tutto è quella di smarrimento, nulla ha più senso perché vi è la totale mancanza di riferimenti stabili. Un uomo medio incontrerebbe immediatamente la pazzia, andando incontro all'assorbimento da parte dell'Ego di Gaia con particolare felicità e senso di liberazione.

Si incrocia solo ogni tanto qualche creatura che guarda ancora al mondo della vita con rimpianto, rabbia, passione, altalena di emozioni alla quali si aggrappa con disperazione. Riesce a crescere la propria entità sino a divenire stabile e poi successivamente scoprire quanto la propria volontà possa far sì che i due mondi per brevi istanti si affianchino, divenendo il panorama dietro ad una finestra, facile da attraversare, sensazione che si perde nell'immediato, scoprendo invece che tale attraversamento è logorante e distruttivo. Solo la Volontà di rimanere attaccato al mondo Creato conceda la forza per riuscire ad aprire nuovamente tale porta.

(lugubre risata) Ebbene non è piacevole trovarsi nel mondo delle Tenebre. Un consiglio..... dovesse un giorno giungere la vostra ora lasciatevi andare, non cercate di lottare, raggiungete la pace finalmente tornando nel cuore di Gaia da cui siete nati (lugubre risata).

Ombre

Quando la **Luce** colpisce un oggetto ne proietta l'ombra per terra. Alcuni popoli credevano che quell'ombra fosse una proiezione dell'anima della persona o dell'oggetto che la proiettava. Quando le conoscenze hanno portato l'uomo a viaggiare tra i vari piani, egli ha iniziato ad osservare come l'unica caratteristica in comune tra tutti fosse la presenza delle ombre, anche là dove non fosse stata giustificata con l'assenza di luce (esistono le ombre anche nei piani delle Tenebre per esempio).

Fu allora che si iniziò a formulare l'ipotesi di come le Ombre potessero essere un punto di congiunzione tra i vari piani, un portale.

Per l'esattezza il piano delle **Ombre** è il piano delle **Proiezioni** di tutte le entità sul loro piano di giacenza. In casi in cui si tratti di piani fisici come quello Creato le Ombre vengono rappresentate da porzioni di terra privi di luce ma, in altri piani, possono assumere una miriade di forme differenti. Ogni ombra è legata all'entità che l'emette. Alcuni riescono addirittura a sfruttare questo legame, imponendo la propria volontà all'entità emittente. Con l'avanzare degli studi si è capito come, essendo caratteristica comune di tutti i piani, le Ombre potessero fungere da **Portali** in grado di mettere in comunicazione uno o più di questi mondi. Tra i piani principali, di cui abbiamo parlato, la comunicazione attraverso le Ombre è praticamente impossibile a causa della diversità della struttura dei due piani, nonostante questo esistono creature capaci perfettamente di sfruttare le ombre per potersi trasferire da un piano all'altro senza nessuna difficoltà.

I Portali rappresentati dalle ombre non devono assolutamente essere confusi con quelli utilizzati dagli Evocatori per "richiamare" su Creato altre Entità (questo concetto sarà chiarito in seguito).

Cronistoria

(Ciò che segue è tratto fedelmente del tomo 2483 del saggio e storico *Kronos* detto “Storiografo” il cui nome originale è andato perso nei meandri della storia stessa.)

Sto per raccontarvi una storia, il cui protagonista ha un nome facile da ricordare, Buio. Questa storia parla dell'oscurità che ottenebra le menti dell'uomo, facendogli commettere costantemente gli stessi orrori un numero infinito di volte, nugolo di perdizione recidiva. Redenzione. Esperienza. Niente solo Buio e cieca bramosia.

Periodo Ante Creazione A.C. (1869), luogo Pianeta Gaia

La terra andava incontro al suo triste declino. Le risorse, alle quali si era attinto con egoismo e smania, stavano volgendo al termine. Le grandi super potenze si preparavano ad affrontarsi in un conflitto mondiale, originato non più dalla bramosia di potere, come era avvenuto diverse volte in precedenza, ma dalla necessità di sopravvivere. Per assicurarsi diritti sulle poche risorse rimaste sulla terra, troppo a lungo sfruttata intensamente, con avidità, le nazioni più forti decisero di far valere la loro supremazia schiacciando quelle più deboli. Seguirono svariati decenni di conflitti che portarono la popolazione mondiale ad una drastica riduzione. Cosa ancora peggiore le poche risorse rimaste vennero distrutte con il susseguirsi dei conflitti, portando così le soglie del declino sempre più vicine, in maniera più celere, quasi come se gli Antichi (popolazioni ante-creazione) volessero porre fine alla loro esistenza percorrendo la via più veloce.

Periodo Ante Creazione A.C. (1684) Regione di Eleth (impossibile stabilire oggi giorno a quale regione possa corrispondere)

Si registrò il primo caso di “Mutazione” (termine utilizzato dagli antichi per definire quella che oggi noi conosciamo come Magia). Nella regione di Eleth, un giovane ragazzo affamato nel tentativo di rubare delle cibarie venne scoperto ed inseguito per essere giustiziato, pena alquanto severa ma frequente durante i tempi delle Barbarie. Per difendersi il ragazzo raccolse quello che ai suoi occhi sembrava un semplice sasso scarlatto, con l'intento di scagliarlo addosso ai suoi inseguitori. Ciò che avvenne in seguito venne descritto nelle cronache dell'epoca: “Dalle mani del ragazzo è scaturita una esplosione dalla forza di 1000 bombe, che ha coinvolto ragazzo, inseguitori e mezza regione di Eleth radendo al suolo edifici e costruzioni”(estratto delle cronache rinvenute da reperti storici). Ciò che quel giorno il ragazzino raccolse oggi lo conosciamo con il Nome di PRIMO SIGILLO (cuore di Arca), custodito tutt'oggi nella cattedrale di Arca, a Miden, come uno dei pochi reperti rimasti dell'era A.C.

Passarono diversi anni prima che il fenomeno si ripetesse per poi divenire sempre più frequente, certo con modalità ed effetti differenti ma lasciando sempre un segno. Qualcosa stava accadendo. Come già accennato, all'inizio venne considerata una forma di Mutazione, perché attribuita alle persone, che non si rendevano conto di essere solo dei mezzi tramite i quali la magia trovava il proprio sfogo.

Con il passare del tempo qualcuno iniziò a sospettare che ciò potesse dipendere da alcuni frutti della natura, sassi, gemme preziose, foglie, rami, insomma tutto ciò che nasceva da Gaia poteva contenere un potere inaspettato.

Periodo A.C. (1306)

Dopo più di 500 anni di grandi e piccoli conflitti si raggiunse una tregua imposta dalla scarsità di risorse rimaste. Ormai i pochi sopravvissuti erano troppo impegnati a cercare cibo, acqua e posti nei quali si potesse respirare per poter combattere. Qualche visionario cercò negli strani fenomeni che si stavano verificando un baluardo di speranza. Secondo alcuni quegli strani Frutti della natura, che in maniera del tutto casuale si erano dimostrati utili portatori di prodigi, potevano essere utilizzati per porre fine a tutti i problemi che tormentavano le loro misere esistenze.

Periodo A.C. 957

Iniziarono i primi studi ufficiali sui Sigilli. Il problema più grande da risolvere fu l'attivazione. Sembrava che solo determinati soggetti fossero in grado di liberarne il potere. Considerati “Dannati” dalla maggioranza, “Eletti” da un ristretto numero di persone, questi individui vennero utilizzati come fossero delle cavie e studiati per capire la natura di quei prodigi.

Seguì un lunghissimo periodo di forte contrasto: una parte della popolazione, radicale ed ottusa, era convinta che la fine fosse vicina ed era rassegnata all'inevitabile, altri, in numero sempre crescente, confidavano nel fatto che i Doni concessi da Gaia potessero aiutare il genere umano a sopravvivere.

E così fu.

Anno della Creazione 0

Furono coniate le parole **MAGIA** e **SIGILLO**. La prima definiva la natura di quel potere, la seconda veniva utilizzata per indicare tutto ciò che lo conteneva. Coloro i quali avevano confidato nelle capacità dei sigilli e studiato la maniera per poterli utilizzare, si unirono formando una corporazione chiamata **ORDINE DELLA NUOVA ERA**. Si stabilirono nel centro del continente principale, fondando quella che divenne la più grande città mai costruita dall'uomo. In perfetta armonia con la natura, circondata da un'immensa foresta, piena di giardini pensili venne alla luce **Middle Garden** meglio conosciuta come **MIDEN**. La loro principale attività fu quella di trovare persone in grado di liberare il potere dei sigilli e di saperlo controllare. I soggetti che si dimostrarono portati all'utilizzo della magia vennero addestrati sin da piccoli. Alcuni di loro servendosi dei sigilli (o meglio facendo sì che i sigilli si servissero di loro) erano in grado di creare cibo, acqua, energia, insomma tutte le risorse che consentirono al pianeta di rinascere.

L'utilizzo della magia divenne sempre più frequente, così come aumentarono le persone in grado di utilizzarla. Sembrava (e in seguito abbiamo scoperto che così è) che la magia lasciasse nei loro utilizzatori una componente ereditaria, insomma quelle capacità venivano ereditate dalle generazioni successive, e ad ogni generazione il potere aumentava.

Con il passare del tempo la minaccia di estinzione della razza umana divenne solo un brutto ricordo e la popolazione iniziò a crescere in maniera esponenziale. La vita media si allungò. Ogni giorno venivano fatte delle scoperte nel capo magico che rendevano la vita su Gaia sempre più agiata. Si ritornò a far uso dell'elettricità che, per essere distinta da quella della vecchia era, la cui produzione intensa aveva segnato il tracollo del pianeta, venne chiamata **ENERGIA**.

Periodo Post-Creazione 648

Sfruttando il potere dell'ordine della nuova era, la famiglia **AUGUSTA** la più antica, quella che meglio aveva appreso i segreti della magia, tra i cui membri militavano grandi e saggi utilizzatori di sigilli, si auto proclamò famiglia reggente. Fu così che nacque la monarchia, destinata a durare ben poco come vedremo in seguito.

Venne costruito il magnifico castello **ARCA** dedicato al dio della protezione dei sigilli, all'interno del quale dimora la sacra cattedrale dove viene custodito il Cuore Di Arca stesso.

Fu allora che apparvero, o meglio che a detta loro si manifestarono. In quel periodo andava tutto a gonfie vele, era l'alba della nova civiltà rigogliosa. Ma un giorno entrarono nella vita di tutti quasi con prepotenza.

Periodo Post-Creazione 1004

Una delegazione di esseri mai visti prima sulla faccia di Gaia arrivò a Miden, la bellissima città stato. Questi esseri fecero il loro ingresso in città, la maggior parte di loro belli fieri maestosi, con lucide armature, alcuni invece buffi con movenze, agli occhi umani, ridicole, altri ancora spaventosi mostri a metà tra esseri umani ed animali.

Io stesso fui presente quando nel salone principale di palazzo Arca fece il suo ingresso una delle aquile più grandi che io abbia mai visto. La stessa, dopo aver scrutato con attenzione gli occhi di tutti i presenti, iniziò a mutare. Lo ricordo come se fosse ieri. L'aquila divenne in breve quello che hai nostri occhi apparve come un ragazzino, dalla corporatura esile e gracile, ma dagli occhi saggi e penetranti. Portava con se una pergamena sigillata dalla cera lacca incisa dal simbolo della casata di Elthiner. Il messaggio contenuto nella pergamena diceva: "Una delegazione degli alti **Ceelar** di sua maestà Elthirie, regina di **Woodania**, verrà a fare visita al Concilio ed al Re di Miden. E' giunto il momento che voi esseri umani veniate a conoscenza delle nostra esistenza...ed una serie di altre direttive, come la convocazione di tutti i rappresentanti del potere sul continente di Arcadia. Ci dissero inoltre che non sarebbero stati i soli a presentarsi".

Quella notizia suscitò molto clamore. Divise le opinioni della gente: alcuni dissero che si erano risvegliati gli antichi abitanti del pianeta, gli essere primordiali, spettatori delle prime albe di Gaia. Alcuni sentenziarono, invece, di esseri nati a causa delle radiazioni del periodo A.C. che avrebbero portato con loro malattie e che sarebbero stati causa della maledizione chiamata **Ego Dannato**. Fatto sta che al loro arrivo, mostrando tutto il loro splendore, sembrarono tanto più evoluti di noi quanto più fieri della loro essenza.

Non furono gli unici ad arrivare quel giorno. Vennero accompagnati da esseri dalle forme e colori differenti. C'erano strani esseri piccoli e buffi, con la faccia pelosa decorati dai metalli più preziosi della terra. Altri dalla carnagione sulle tinte del lilla e del blu pastello, dalla pelle di cera e dagli occhi di pece. E poi arrivarono gli uomini scimmia dalla buffa andatura a metà tra la camminata in posizione eretta, e quella su quattro zampe. Venne anche una piccola divisione degli uomini bestia (connubio tra tigre orso e leone) ed un grosso esercito

di uomini provenienti dalle terre di **Draconia**. Ancora, strane creature a metà tra uomini e grandi pesci, dagli occhi saggi e contemplativi, e rozzi esseri nati dalla perfetta fusione tra un uomo ed una lucertola, ricoperti da rigide scaglie dai mille riflessi cobalto e oro.

Marciarono tutti, alcuni meno composti di altri, nella grande via della città tutti diretti al palazzo Arca, per incontrare i sovrani e noi saggi preposti al loro consiglio.

Periodo P.C. 1004 Giorno 37 del mese di Caluan (durante i 15 giorni che divennero in seguito il periodo in cui viene festeggiato il Chaos)

Erano tutti lì riuniti, un crogiolo di razze e colori. La prima a parlare fu la regina matriarca Elthirie, donna dalla bellezza indescrivibile, ma dallo sguardo altrettanto duro, severo, saggio ed illuminato. Raccontò di come erano rimasti a guardare il nostro declino dalle foreste selvagge del continente di Woodania, convinti che non saremmo riusciti a sopravvivere perché troppo cechi e superstiziosi per usufruire della magia. E invece, a nostra insaputa forti di aver dimostrato capacità di comprensione nei confronti della magia e soprattutto di essere degni di tutto quel potere, decisero di condividere con noi la loro conoscenza, con gli umani meritevoli della fiducia di questi esseri millenari, esseri detentori di particolare affinità con la magia. Il **CONSIGLIO DELLE RAZZE** decretò così che gli esseri umani avevano conquistato il diritto di apprendere la conoscenza millenaria delle altre razze ed in cambio si sarebbero impegnati a rispettare Gaia, a non cadere più negli errori del passato. Il consiglio si sciolse e da allora iniziò un'intensa attività di scambio culturale tra le razze.

Molto imparammo, forse anche troppo. Ad esempio l'indispensabile rituale di **Apprendimento**, il quale rende possibile divenire in prima persona Sigillo di magia, senza dover quindi utilizzare mezzi esterni. Imparammo a conoscere meglio L'Ego e i suoi due aspetti, L'Alpha e l'Omega. Formulammo i primi postulati della **Filosofia dell'Ego o Egosofia**, come venne chiamata in seguito. Coniammo la parola **AnotherEgo** per definire chi avesse affinità particolari con l'Ego e potesse espanderlo a proprio piacimento.

L'ordine della nuova era iniziò ad accumulare sempre più potere. I membri più alti in grado divennero sempre più avidi, cercando di prevalere l'uno sull'altro. E fu così che l'ordine si spaccò creando quelli che oggi noi conosciamo come i 5 GRANDI ORDINI.

I grandi uomini che avevano accompagnato il monarca per tutto questo tempo, gelosi della sua supremazia e del potere che stava acquisendo decisero di staccarsi dall'ordine della nuova era e creare ognuno un ordine proprio, all'interno del quale esercitare la propria supremazia.

Periodo P.C. 1315

A. Dorylaeum, il grande carovaniere, responsabile dei commerci, istituì il magnifico **Ordine della Mano**, che avrebbe acquisito sempre più potere nel campo Mercato.

Periodo P.C. 1318

F. Siradia, il responsabile delle ricerche e dello sviluppo della magia; ossessionato dal dominio dell'**Energia**, parte di magia che consentiva, incanalata in forme particolari, piccoli prodigi. Fu lui a creare quello che all'epoca prese il nome di **Ordine Energa** (successivamente conosciuto come **BioMaTech**), con lo scopo di utilizzare la magia come mezzo mediante il quale si potesse rendere la vita dell'uomo più agiata, quindi la magia vista come parte di un insieme più grande, come mezzo appunto e non come risultato.

Periodo P.C. 1400

M. Iuliacum, grande teologo, scrittore, studioso della storia dell'uomo, (nonché mio maestro), raccolse sotto di sé i 7 grandi capi delle 7 chiese che veneravano i 7 Magnifici DEI, con l'intento di unificare il potere spirituale sotto un'unica guida. E così nacque l'ordine dei sette cieli Conosciuto come **Ordine Empireo**.

Periodo P.C. 1400

Quasi in contemporanea con la nascita dell'Empireo, T. Dioclea grande generale che si era occupato sino ad allora di proteggere con il suo esercito l'intero continente, diede origine al Possente **Ordine del Baluardo** dando di fatto un nome a ciò che era sempre esistito, ed ufficializzando la separazione con la monarchia (anche se in realtà la maniera di operare del Baluardo è rimasta e rimarrà sempre quella, ovvero un mezzo della protezione).

Fu così che la famiglia Augusta vide privarsi sempre di più del potere.

I nobili stessi, da sempre abituati a tramare alla spalle l'un dell'altro, diedero il colpo di grazia alla Regia Famiglia Augusta. I 4 cugini del Re all'epoca detentore del trono si coalizzarono per farlo cadere. Raccolsero i favori di tutte le principali famiglie di nobili cortigiani, dei quali erano i rappresentanti più autorevoli, per spodestare la famiglia Augusta.

Periodo P.C. 1405

I quattro si auto proclamarono nuovi reggenti di Miden dando origine all'**Ordine Vento**, in grado di incarnare la leggiadra brezza portatrice di vita, ma anche la bufera detentrica di forza e giudizio. Presero il nome di quattro punti cardinali Settentrione, Meridione, Levante e Ponente.

Il loro potere, in seguito, non venne riconosciuto né dalla popolazione di Miden né dal Consiglio delle Razze, né dall'intera popolazione Arcadiana.

Periodo Fulgido

Periodo P.C. 1914

Venne convocato un **Secondo Gran consiglio delle Razze**, al quale questa volta parteciparono anche gli esponenti dei 5 grandi ordini.

In Sede a quel Consiglio fu stabilito che l'illuminato popolo di Gaia avrebbe scelto come forma di governo una **Magnifica Repubblica**, i cui membri chiamati **Senatori** avrebbero rappresentato il volere del popolo. L'operato di questi senatori sarebbe stato supervisionato dal **Consiglio** come organo di consulenza.

Fu quindi abrogata ufficialmente la monarchia, furono ufficializzate le esistenze dei 5 Grandi Ordini. Fu decretato che la sede della Repubblica si stabilisse a Miden, Centro dell'intero pianeta, ma non nell'ex palazzo del monarca, venne quindi costruita l'attuale sede della Repubblica. Decretato ciò il consiglio si sciolse.

Seguirono diversi anni di pace, durante i quali la civiltà umana, e non, ebbe un picco di magnificenza. Gaia non aveva mai assistito in tutta la sua esistenza ad un esempio di perfezione così fulgido. Purtroppo è qui che il buio, l'oscura brama di potere che ottenebra le menti dell'uomo, diviene protagonista della storia.

Periodo Tecnocrata

Periodo P.C. 2160

L'ordine di Energa nell'ultimo millennio fece grandissime scoperte nel capo della biologia. Un gruppo di studiosi chiamati **ALCHIMISTI** iniziò a studiare la stretta relazione tra energia e biologia. Scopirono come degli essere coltivati in vitro tramite l'ausilio dei sigilli potessero essere controllati a piacimento da impulsi, ovvero segnali di energia. Iniziò così un intenso studio su questo campo che prese il nome di BioMaTica, ovvero connubio tra Biologia Magia e Tecnologia. Questo studio portò alla creazione dei primi cristalli biomatici, capaci di produrre energia a scapito della loro stessa esistenza (come piccole batterie). Il nome dell'ordine divenne BioMaTech, e nel nome della scienza commisero atti più che deplorabili, pur di arrivare allo scopo ultimo nell'affanno dell'innovazione e nella ricerca del potere.

Periodo P.C. 2160 settimo giorno del mese di Sethir, Miden

Il Dottor. Peter Oldton scoprì come creare Energia in quantità ingenti.

Venne messo in funzione il primo reattore BioMaTech nella piccola sottocittà accanto a Miden chiamata Down Town. Mediante questo enorme reattore l'energia, si disse, veniva convogliata tramite particolari meccanismi (tuttora meccanismi di cui solo i vertici dell'ordine conoscono il vero principio di funzionamento) e attivava la distribuzione della stessa in tutte le case di Miden e dintorni, permettendo il funzionamento degli apparati BioMatici che la BioMaTech stessa metteva in commercio.

Tali reattori iniziarono a diffondersi. Presto ogni città umana in Arcadia ne possedeva uno. In quel periodo nacquero tali forme di tecnologia, che assunsero da subito un ruolo rilevante nella vita delle persone. Tecnologia che trovò sbocchi soprattutto nel campo di grandi meccanismi (infatti l'energia prodotta dalla magia è troppo instabile per alimentare piccoli congegni elettrici, resi quindi di difficile utilizzo ed anche molto rari).

Iniziarono a diffondersi le prime navi volanti, le prime macchine, i primi Olomonitor (sorta di televisione N.D.A.). Gli abitanti di Arcadia divennero sempre più dipendenti da queste macchine, schiavi delle loro stesso operato.

Nello stesso periodo iniziarono ad apparire sulla faccia del pianeta Gaia, nelle zone di OutCity (enormi spazi selvaggi tra una città e l'altra, da tempo abbandonati da forme di vita umane) e in luoghi remoti dove non è esistita forma di vita per secoli a causa della desolazione, nelle ombre di un passato lontano, i primi esseri del caos conosciuti come “**ABERRANTI**”, esseri che dedicano la loro esistenza a nutrire i propri istinti. Dapprima in esiguo numero, con il passare del tempo queste creature primordiali iniziarono ad aumentare, e con il crescere del loro numero crescevano anche le esigenze di appagare i propri istinti primo su tutti la fame. Fu così che iniziarono ad attaccare le città vicine alla zone di confine delle terre selvagge. Sembravano essere attirati soprattutto dalle zone limitrofe ai reattori BioMaTech. Vennero scacciati in gran numero dai distaccamenti dell'enorme esercito che componeva il Baluardo, vennero confinati nelle loro terre selvagge, ma ancora oggi non passa giorno in cui non si legga sui giornali di città brutalmente sterminate per mano di Aberranti.

Periodo Buio (Tracollo)

Periodo P.C. 2508

Nel periodo in cui sentimmo più la necessità della loro vicinanza, venimmo abbandonati dal Consiglio delle Razze. Si scioglie. Accusò la razza umana di non aver rispettato il patto imposto durante il primo consiglio, il rispetto nei confronti della magia era stato violato. L'ordine di BioMatech si difese affermando che l'energia prodotta non poteva ledere in nessun modo l'essenza del pianeta. Fatto sta che fummo abbandonati. La repubblica perse tutta la rappresentanza delle altre razze, salvo qualche piccola eccezione. L'operato del senato, troppo corrotto, non venne più supervisionato dal Consiglio, quindi non riuscì ad intervenire in maniera efficace.

Nacque il movimento della RESISTEZA (giovani idealisti che vogliono la scomparsa dell'ordine di BioMatech, e delle loro degeneranti macchine).

Seguì qualche centinaio d'anni, nei quali la civiltà crebbe ulteriormente per numero di abitanti ma ebbe un tracollo per quella che era l'organizzazione sociale. Omicidi, efferatezze di ogni tipo, guerre tra uomini, tra ordini e contro gli Aberranti stremarono l'ormai isolata popolazione di Arcadia.

Nonostante questo vennero fatte numerose scoperte in capo tecnologico che portarono alla costruzione di enormi Navi volanti, macchine, motori, carri armati, mostri dalle facce di acciaio e dal cuore di energia, enormi roccaforti di paura. Ritornarono i ricordi delle mostruosità del passato: le armi da fuoco (adesso troppo ingombranti e preziose per essere prodotte in gran numero, alcune delle quali hanno bisogno di svariate persone per poter essere trasportate).

Il potere degli ordini in quegli anni crebbe a dismisura, tanto che alcuni di loro pensarono di potersi imporre sugli altri, ma essendo specializzati ognuno in settori differenti, combattevano ad armi pari. L'ordine del Baluardo provò, forte della sua supremazia in campo bellico, a schiacciare con la forza gli altri ordini. La Mano rispose con un intervento di natura mercantile, imponendo un blocco assoluto di commercio nei confronti del Baluardo che rimase immediatamente senza rifornimenti e così non poté proseguire la manovra di surclassamento. Seguirono numerosi tentativi di conquista di supremazia e di potere di sino ad arrivare all'odierna situazione.

Periodo Ricostruzione

Anno P.C. 2978

Il consiglio straordinario degli Ordini si riunì per sancire L'**EQUILIBRIO** trattato fragilissimo di non belligeranza, con il quale si cercò di porre rimedio al decadimento della società.

L'Equilibrio sancì che la repubblica doveva continuare ad esistere. I Senatori vennero tutti rimpiazzati. Si stabilì il criterio dell'equilibrio, secondo il quale ogni ala del senato (ala è l'equivalente di ministero N.D.A.) dovesse essere composta da un pari numero di Senatori rappresentati i 5 ordini e da una sesta parte composta da senatori fuori ordine. A supervisionare il tutto venne istituito l'**ESACONSIGLIO**, o consiglio di sei, formato da 5 membri eletti internamente agli ordini, e da un sesto eletto fuori ordine.

Venne alla luce lo **SCUDO**, organismo posto a tutela dei cittadini (sorta di polizia N.D.A.), istituito con lo scopo di salvaguardare l'Equilibrio, preservarne i precetti e tutelare le relazioni inter-Ordine.

La società ebbe di nuovo un'ascesa. Divenne la pallida imitazione della società del Periodo Fulgido, troppo radicata nella brama di potere e nel vizio.

Tutti in realtà tacquero il vero motivo per il quale si sentì la necessità di far insorgere l'Equilibrio. La comparsa dell'**INQUISIZIONE**.

Inquisizione, immonde bestie che portano il simbolo della Croce Rossa. L'**INQUISIZIONE**. Su di essa non si sa nulla, molti sono convinti che alcuni esponenti di razze ostili abbiano deciso di vendicarsi, e con l'ausilio di esseri demoniaci, esseri capaci di controllare gli Aberranti abbiano iniziato ad attaccare le città umane. Altri invece convinti che un capo carismatico abbia deciso di fomentare rivoltosi, che gradualmente, ed in segreto, si siano organizzati tanto da diventare una vera e propria forza di contrasto.

Ebbene lasciate che un vecchio saggio come me parli. Ho udito delle esili voci, voci che si odono solo in grandi palazzi antichi crepitanti e decadenti, sussurrate da grandi saggi come me o forse da vecchi pazzi, che la gente non ascolta più come prima perchè troppo impegnata ad accumulare risorse e potere. Ebbene queste voci confermano sì che l'inquisizione possa essere comandata da alcuni esseri non umani, ma non esponenti di altre razze che covano vendetta come alcuni pensano, ma una parte di quelli che furono cacciati agli albori della creazione, o meglio un'evoluzione di quegli esseri primordiali. Capite allora la gravità di questa situazione alcuni di quegli esseri evoluti, divenuti senzienti incredibilmente intelligenti ma guidati dall'istinto e dalla volontà di rivalersi sulla razza umana e non.....

Anno P.C. 2999 Oggi

Da questo momento in poi lascio che siate voi a continuare a scrivere la Storia. Che possiate essere più saggi dei vostri predecessori, non lasciate che il Buio diventi protagonista anche delle vostre vicende. e la storia continua

Gaia

La madre di tutto il creato. Gaia è un pianeta situato in un sistema solare, non ben specificato, illuminato da una singola stella chiamata, per l'appunto, sole. Le dimensioni di questo pianeta sono all'incirca 6 volte quelle della terra ma la sua rivoluzione è più veloce, lasciando di fatto inalterata rispetto alla terra la durata del giorno e della notte: circa 24 ore in totale. A differenza della terra, Gaia possiede ben 7 satelliti naturali che prendono il nome di Lune. Mai visibili contemporaneamente, salvo alcuni punti specifici del pianeta e periodi particolari delle loro rivoluzioni, questi satelliti assumono diverse colorazioni a seconda della loro posizione e consentono al pianeta delle notti molto illuminate in certi periodi dell'anno.

Divisa in 5 grandi continenti, e una serie di continenti satellite, Gaia è un pianeta principalmente composto d'acqua. Solo il 30 % della sua superficie è occupata da terre emerse, il restante 70 % è invece formata da oceani di acqua salata. I continenti sono in ordine di grandezza: **Draconia**, la terra del deserto del fuoco; **Freedonia**, la terra dei grandi pascoli e delle pianure erbose; **Arcadia**, la terra della **Repubblica**, "l'odiata" per alcune razze; **Woodania**, la terra "Verde"; **Delania** la terra delle montagne e dell'oblio. Particolarmente rilevanti tra i continenti minori sono: Le **Terre Morte**, enormi distese di ghiaccio situate a nord (unico polo quasi mai toccato direttamente dai raggi nel sole in base alla rotazione dell'asse del pianeta); l'arcipelago **Laukatar**, o le **Terre dell'Esilio Perenne**, misteriose terre, fuori dal tempo, nelle quali si dice vengano esiliati o, si esilino di propria iniziativa, personaggi che non hanno più niente da spartire con il resto del mondo.

La popolazione della superficie di Gaia è principalmente composta da **Umani**, concentrati nel continente Arcadiano, Freedano e in parte in quello Draconico, ma presenti in piccole comunità in ogni parte del globo. I restanti 2/3 di popolazione sono divisi in un nugolo di razze tra le quali spiccano principalmente (in ordine di numero di rappresentanti): I **Ceelar**, saggi abitanti delle Foreste; i **Torlock**, gli abitanti delle caverne site nel cuore delle montagne; i **Kruun**, uomini bestia provenienti dalle montagne selvagge Freedane; i **Wydar** dalla pelle di porcellana, spilungoni abitanti dei deserti; i **Rasenghaar**, buffi uomini scimmia, abitanti delle Case sugli alberi Woodani; **MyHile**, o uomini lucertola, abitanti anch'essi nelle regioni desertiche Draconiche. Non presenti nei censimenti perchè non abitanti delle terre emerse sono: i Laoom, spietato popolo dei cieli, legenda tra gli umani, e gli Akuila strabilianti uomini anfibi, abitanti le profondità più oscure degli oceani di Gaia.

Le Razze

Uomini

Sono solo un piccolo frammento della vasta popolazione di Gaia, situazione difficile da accettare per parte di loro. L'umana avidità ha portato più volte il pianeta sull'orlo del declino, per questo non vengono visti di buon occhio dalle altre razze. Sono occupati in tutti i campi, dalla politica alla magia, dalle armi alle arti.

Così come avviene per il loro aspetto gli umani presenti su Gaia tendono ad differenziarsi a seconda della regione in cui si trovano. Su Arcadia (il continente centrale) gli uomini vivono in enormi agglomerati urbani, megalopoli di diametro di svariate centinaia di chilometri, e con svariate milioni di abitanti, accomunati dalla forma di governo chiamata Repubblica.

Fisionomia:

Non esiste uno stereotipo di uomo da identificare come esemplare tipico della razza, infatti su Gaia, così come sulla terra, esistono diverse razze di umani. Alcuni di loro differiscono dal colore della pelle, dalla forma dei tratti somatici, oppure caratteristica distintiva potrebbe essere la lingua, i costumi, ma la maggior parte delle volte è l'insieme dei fattori appena elencati a distinguere una razza di umano dall'altra.

Abitudini:

Anche le abitudini variano in base al luogo di provenienza. Nel continente Arcadiano la attività principali degli esseri umani sono svariate, tra le più differenti, mentre nel continente di Freedonia, dove la tecnologia è ancora poco sviluppata, le società è prettamente di impostazione rurale, ovvero la popolazione si dedica principalmente ad agricoltura, allevamento etc.

Ceelar

I Ceelar sono noti in tutta Gaia soprattutto per le loro conoscenze magiche ben superiori a quelle umane. Molto di ciò che si conosce in tele campo è dovuto alla collaborazione offerta dai Ceelar. Inoltre sono noti per la loro bellezza e per la perfezione del loro stile di vita, semplice ma perfettamente organizzato.

Fisionomia:

Presentano una carnagione che assume delle colorazioni molto vicine ai colori pastello, tra il lilla ed il verde, a volte con toni blu, a volte invece del tutto simile alla pelle umana. Sono alti da 1,30 m al 1,70 m la maggior parte di loro ha una folta chioma lunga, grandi occhi e le caratteristiche orecchie a punta molto pronunciate in alcune sotto razze. Hanno un corporatura gracile, non arrivano mai a pesare più di 60 kg. Sono molto più longevi degli esseri umani, vivono 7 volte più a lungo, in media arrivano a vivere fino a 600 anni. I lineamenti del volto sono molto delicati, sviluppano una grazia ed un'eleganza che li distingue in ogni corte da tutte le altre razze.

Abitudini:

Un esiguo numero di Ceelar ha deciso di stabilirsi nel continente di Arcadia integrandosi perfettamente con la civiltà umana, condividendone abitudini e modi di vivere. Ma la maggior parte della popolazione vive sul continente di Woodania, dove la natura sovrasta la vita degli esseri che vivono con essa in perfetta simbiosi, e dove l'uomo non mette mai piede.

Torlock

L'abilità nel lavorare il metallo e le pietre, preziose e non, rende i Torlock una fra le razze più conosciute e rispettate dagli esseri umani, con i quali si è creato un stretto rapporto di collaborazione, dovuto alla fornitura di materiali per le costruzioni di edifici, veicoli ed armi di ottima fattura. La civiltà dei Torlok è considerata, assieme a quella Ceelariana, la più antica e radicata su Gaia. Si dice che i primi esseri diretti discendenti degli spiriti della roccia fossero proprio i Torlok, esseri dall'indubbia fisionomia sgraziata ma detentori di grande sapere.

Fisionomia:

Tozze palle di pelo. È così che vengono chiamati i Torlok dalla maggior parte degli esseri umani, non a torto perché effettivamente ne hanno l'aspetto. In genere possono essere alti da un metro e dieci fino a un metro e quaranta ed il peso spesso raggiunge quello di un uomo adulto (70- 80 Kg) conferendogli un aspetto piuttosto corpulento. Sono ricoperti di pelo ovunque tranne che in alcune zone della faccia. Hanno grandi occhi chiari, il loro pelo in genere è marrone ma può anche assumere delle colorazioni tra il giallo ed il bianco con l'avanzare dell'età.

Appena diventano adulti la loro barba è motivo di vanto tanto da organizzare gare per stabilire chi c'è l'ha più folta, lunga e bella. Anche i Torlock come i Ceelar sono più longevi degli uomini, spesso riescono ad arrivare anche oltre i 300 anni

Abitudini:

Il fiero popolo dei Torlock si è stabilito in maggior parte nella regione Di XXXXX (continente Deelano), nel massiccio di Lortanck, all'interno delle montagne dal cuore millenario, in gigantesche miniere di metalli e di pietre preziose, che a loro piace chiamare Nankorad (nel loro idioma Reggia di Roccia). Sono governati da una sorta di RE chiamato Sovrintendente, eletto per diritto di nascita ed appartenente, in genere, alla famiglia più ricca del Nankorad stesso. Nonostante la loro cocciutaggine e il loro stile di vita altamente radicato nella tradizione, dopo la Creazione molti Trolock hanno lasciato lo stile di vita tipico dei Nankorad stabilendosi nel cuore del continente Arcadiano, Midend la bellissima città stato.

Kruun

Istinto è la parola chiave che governa la vita di un Kruun. Simili alle loro progenitrici bestie, sia nell'aspetto che nel modo di comportarsi, sono delle perfette macchine da guerra. La maggior parte di loro non ha scrupoli di nessun genere. Sempre alla ricerca di cibo hanno sviluppato delle tecniche di caccia decisamente superiori rispetto a quelle umane, grazie anche al loro olfatto sovrasviluppato. A volte utilizzati negli eserciti umani come fanteria, o meglio come carne da macello, di frequente riescono a ribaltare le sorti di battaglie in partenza sfavorevoli per il minor numero di unità.

Fisionomia:

A prima vista un Kruun può sembrare un incrocio tra un gigantesco felino ed un uomo, in effetti si narra la leggenda che i progenitori dei Kruun fossero Aberranti, nati dall'incrocio tra un tigre ed un leone, capaci di tramutarsi in uomo. Completamente ricoperti di peli, dalla testa ai piedi, raggiungono altezze anche fino ai due metri e cinquanta. Arrivano a pesare fino a trecento chilogrammi. Posseggono forti zanne all'interno delle loro fauci. In media raggiungono i sessanta anni di vita, a causa del tenore della stessa sostanzialmente primitivo.

Abitudini:

I grandi massicci di Zamaj, regione della Freedonia, offrono tutto ciò di cui un Kruun ha bisogno, Lo stretto contatto con la natura. Alcuni di loro però in cerca di fortuna, di fama e di gloria, si sono trasferiti nelle grandi città umane, Spesso, come già accennato, utilizzati come soldati. Nelle loro tribù di origine il comando è nelle mani del Grigio, Kruun che si è distinto per la sua saggezza e forza. Sono poco propensi all'utilizzo della magia, praticata più che altro come arte divinatoria.

Laoom

La maggior parte delle popolazione di Gaia crede che i Laoom siano solo il frutto di antiche leggende Ceelariane. Leggende che narrano di come questa nutrita popolazione Ceelariana, a causa delle efferatezze compiute durante le ricerche su particolari usi della magia, sia stata esiliata dalle terre di Woodania, per poi essersi trasferita sulle TERRAZZE, gigantesche piattaforme volanti che si dice formino un vero e proprio continente aldilà delle nuvole. Ebbene solo noi possiamo sapere che queste leggende non sono solo un monito al corretto uso della magia, ma corrispondono effettivamente a realtà.

Fisionomia:

Conservano l'aspetto di un Ceelar, eccezion fatta per la statura divenuta più resistente e più longilinea.

Abitudini:

Come già accennato i Laoom si sono trasferiti su queste gigantesche città volanti, città che hanno conservato una certa architettura Ceelar, resa, però, più macabra da inserti di fredde strutture di metallo perfettamente armonizzate con le grandi superfici di marmo e pietra. Esattamente come i Ceelar anch'essi sono organizzati secondo un società basata sulla monarchia, però a differenza del saggio popolo, il monarca non viene eletto per diritto di successione ma tramite uno strano e macabro rituale. I primogeniti delle famigli nobili ogni cento anni si affrontano in un combattimento all'ultimo sangue. L'unico superstite per diritto acquisito diviene il nuovo Reggente e siede sul trono fin quando non gli succede il suo erede.

Wydar

Dal profondo sud, dalle inospitali regioni desertiche di Draconia provengono i Wydar. Si sa poco sulle loro abitudini e tradizioni, l'unica cosa certa è la loro affinità con il richiamo dei domini. Sono infatti Widar i migliori Richiamanti presenti su Gaia, il popolo dagli occhi di pece.

Fisionomia:

Pelle di porcellana, occhi di pece, ecco come sono conosciuti i Wydar. Effettivamente la loro pelle perfettamente levigata, leggermente lucida, ricorda a volte la porcellana, non fosse per i colori sulle tonalità lilla pastello che assume. Gli occhi completamente privi di iride, solo un pozzo profondo, interamente neri, dallo sguardo penetrante. L'importante segno distintivo è rappresentato dal tentacolo che cresce dalla testa,

appendice che ricorda molto i capelli di un normale uomo, che a volte viene utilizzata come una sorta di coda prensile. Sono molto longilinei, alcuni possono essere alti fino a due metri e dieci, il più basso comunque non scende al disotto del metro e ottanta. Nonostante siano così alti pesano molto poco, in genere intorno ai 70 massimo 80 chilogrammi. L'età media non è definibile, si dice che alcuni di loro non muoiano ma raggiungano il piano della non vita diventando forme eteree per emulare gli spiriti dai quali traggono grandi poteri.

Abitudini:

Vivono in grandi caverne costruite sotto le montagne nei deserti di Draconia. La loro società è governata dal consiglio di 4 saggi, formato da membri distinti per la loro saggezza, alcuni eletti dal popolo, insomma una arcaica forma di repubblica. La maggior parte della loro vita la passano sul confine tra il mondo reale ed il piano di richiamo. Vengono instradati all'arte magica sin da piccoli, una parte di loro vive a stretto contatto con il dominio di preferenza tanto da perdere la concezione di realtà. I Richiamanti del dominio oscuro sono tra le persone più temute e quindi esiliati dal resto della società si trasferiscono nell'arcipelago di Laukatar.

Rasenghaar

Frenetici, sguscianti, irrispettosi, ecco alcuni appellativi, che la gente "simpaticamente" associa ai Rasenghaar gli uomini scimmia. Provenienti dalle foreste delle regioni del nord del continente di Woodania, i Rasenghaar si sono stabiliti in gran numero nelle grandi città, in cerca di fortuna e cibo. Non vengono ben visti dalla popolazione umana proprio a causa della loro natura caotica (ovunque vada un Rasenghaar succede sempre qualcosa di spiacevole).

Fisionomia:

Che dire grandi occhi, viso e corpo pelosi, arti superiori più allungati rispetto a quelli inferiori, la coda.....bè una scimmia! Alcuni di loro cercano di camuffarsi radendosi i peli sul viso, riescono ad ottenere un risultato di similitudine nei confronti degli umani, ma vengono traditi dalla loro buffa andatura ondeggiante.

Abitudini:

Nella loro regione di origine vivono in grandi comunità stabilite su enormi palafitte o case sugli alberi. A capo di queste comunità c'è sempre il maschio più grande e forte, coadiuvato dall'anziano saggio. Il primo in genere si occupa della sicurezza il secondo di problemi di natura logistica. Come già accennato una nutrita comunità di Rasenghaar si è stabilita nel continente di arcadia. Quasi tutti nomadi, si guadagnano da vivere come saltimbanchi, commettendo qualche piccolo furtarello facilitato tra l'altro dal loro innato tatto superiore, e dalla possibilità di contare su altri tre arti prensili oltre le mani.

Myhile

Si possono trovare facilmente in ogni angolo dello sconfinato deserto. Nelle città degli uomini è difficile vedere in faccia un Myhile, sono sempre coperti da una sciarpa e da mantello con cappuccio, sicuramente non indossati come protezione dal sole, dato che sono abituati al cocente sole semestrale del deserto. La non sopportazione con le altre razze è più che reciproca, sono ritenuti piuttosto stupidi e fastidiosi, e a loro volta ritengono gli altri esseri troppo poco amanti della superstizione.

Fisionomia:

La caratteristica fisionomica principale dei Myhile è la loro pelle, formata da migliaia di scaglie color cobalto, illuminata dai raggi del sole assume mille riflessi nelle tonalità dell'oro, quasi come ogni scaglia fosse una gemma preziosa (grazie a questo aspetto spesso vengono utilizzati come esemplari da mettere in mostra). Esseri rettiloidi, somigliano molto ad un dinosauro, hanno la testa a forma di prisma a base triangolare, gli occhi leggermente sporgenti sui lati, forti mascelle e sono completamente privi di pelo. Fisicamente ricordano in tutto e per tutto l'uomo, anche se mediamente sono più bassi (dal metro e 40 al metro e 60), sono dotati di 4 dita alle mani e tre ai piedi, tutte perfettamente artigliate. Dei ricettori in prossimità delle narici consentono di percepire il calore degli oggetti (abilità sviluppata per cacciare nelle dune di sabbia del deserto) conferendo una sorta di Termovisione, ossia le immagini degli oggetti appaiono come sagome di colore differente a seconda della temperatura dell'oggetto stesso (tonalità dal blu-freddo al rosso-caldo). Se particolarmente abili sono in grado di distinguere la presenza di persone al buio o dietro una parete.

Abitudini:

Sono organizzati in grandi clan di centinaia di individui al cui vertice risiede uno sciamano

Akuila

Una razza estremamente intelligente, pacifica, predisposta per le scienze ma all'occorrenza in grado di difendersi anche con le armi. Gli Akuila sono alti circa 160-180 cm, assomigliano a dei pesci pur essendo

bipedi, caratteristiche che consentono a questa razza di essere perfettamente anfibi anche se si trovano a loro agio più in acqua che sulla terra ferma. Questa specie si suddivide in varie etnie contraddistinte da un diverso colore della pelle, alcuni hanno anche delle caratteristiche striature sul viso. Gli Akuila amano l'esplorazione e la conoscenza di nuovi ambienti e nuove culture, con le quali condividere saperi. Proprio durante queste loro esplorazioni gli umani ne catturano alcuni esemplari per utilizzarli come fenomeni da baraccone rinchiusi in gigantesche vasche assieme ad altri esemplari acquatici rari.

Fisionomia:

La loro corporatura ricorda molto quella degli uomini, anche se la loro conformazione ossea li rende più gracili. Sono ricoperti di squame solo nella zona posteriore del corpo. A seconda delle differenti sottorazze, posseggono pinne cartilaginee, situate in particolari zone del corpo, come sulle braccia sulla nuca e sui piedi, pinne che utilizzano per impostare le traiettorie di nuoto. Per ottenere una spinta maggiore in acqua utilizzano delle porzioni di pelle site tra le dita delle mani e quelli dei piedi, rendendo gli arti delle perfette pinne.

Abitudini:

non si sa molto sulle abitudini Akuilane. Dicerie affermano che siano riusciti a ricostruire in tutto e per tutto un mondo sottomarino ad altissima tecnologia. Purtroppo non esistono mezzi umani capaci di scendere a tali profondità a causa dell'elevata pressione, e quando si discorre con un Akuila, egli tende sempre ad essere molto schivo riguardo i loro segreti.

I Continenti

Draconia

Situato nell'estremo sud del pianeta, il continente di Draconia è principalmente composto da inospitali terre desertiche. In base alla conformazione del pianeta, questo continente è costantemente sottoposto ad intensa luce solare, e caratterizzato da scarse precipitazioni. A causa di questa combinazione di fenomeni, con il tempo si è trasformato in una immensa distesa desertica eccezion fatta per le tre regioni più a nord.

La Regione dello Xias, abitata principalmente da uomini dai tratti orientali, è un'area che, a differenza del resto del continente, ha una temperatura più mite e caratterizzata da diverse precipitazioni durante l'anno consentendo la crescita di una vegetazione come il ginko, il pino, l'azalea e la camelia, inoltre ci sono anche piante come il lauri, che occupano intere foreste, magnolie, e bambù. Nella parte più settentrionale predominano le conifere, nelle foreste selvagge, e gli alberi di ciliegio in enormi giardini coltivati dall'uomo nei pressi delle città, giardini ricoperti anche di camelie, azalee, fiori di loto e crisantemi a seconda della stagione. A queste piante vengono dedicati interi festival, per festeggiare i doni concessi dal dio **Draco**, saggia e millenaria creatura sulle cui creste sorgerebbe l'intero continente di Draconia (seconda la religione locale).

L'architettura dell'intera regione è composta principalmente da case di legno e tegole chiamate Pagode. Non esistono grandi agglomerati urbani, gli uomini vivono in piccoli villaggi siti nei pressi dei corsi d'acqua. La tecnologia viene scarsamente utilizzata, e vengono praticate di rado alcune forme di magia che interessano principalmente la guarigione e qualche tecnica di combattimento. Non sono frequenti grandi praticanti magici, piuttosto la popolazione di questa regione si affida ad antichissimi artefatti dai quali trarre molto potere. Le attività principali sono agricoltura pesca e caccia.

L'organizzazione politica ha gli aspetti più importanti di una monarchia Imperiale – feudale. Grande potere viene concesso ai feudatari chiamati Shogun, ai quali viene elargita la direzione di un distaccamento dell'esercito Imperiale, concedendogli, di fatto, il ruolo di Generali.

L'aspetto più importante della cultura di questa regione sono le tradizioni legate all'arte e alla natura. Vengono venerati tutti i fenomeni naturali come doni del dio Draco, quindi si sviluppa un cura maniacale della disposizione dei giardini, con determinata vegetazione, contorti disegni composti dalla ghiaia, disposti tutti secondo predeterminate posizioni.

Gli abitanti di queste regioni credono in uno sconfinato panteon di creature demoniche, alcune benevole altre malevole.

La Regione di Agharad è popolata principalmente da Wydar e da uomini dalla carnagione scura.

Terra ricca di risorse, ha consentito l'insorgere di piccole monarchie, controllanti una miriade di sottostaterelli caratterizzati dalla concentrazione di potere nelle mani di un singolo individuo: il Sultano. Essendo questi piccoli stati molto distanti tra loro e separati da grandi distese desertiche, sono tutti organizzati in maniera molto differente. Grandi città nascono come corti del palazzo del sultano, composte principalmente da basse case bianche, incentrate economicamente sullo scambio di gemme preziose, e di frutti della terra (tra l'altro scarsi a causa del clima). In enormi grotte conducenti quasi al centro della terra, si sono stanziati molte

comunità di Wydar, che vivono sostanzialmente degli scambi con umani e dei frutti della magia, fra loro molto praticata.

Essendo la ricchezza mal distribuita, nelle città brulicano povertà e criminalità. Le attività più redditizie sono quelle di cacciatore di tesori di antiche civiltà e ladro (spesso l'una sfocia nell'altra rendendo la distinzione praticamente impossibile).

Il Deserto di Zanos. Questa estesa area di sabbia, è quasi totalmente disabitata. Solo in alcune zone franche chiamate Oasi, si sono stanziati piccole comunità variopinte che vivono di commercio di oggetti rari e preziosi. Commercio reso possibile da sparuti gruppi di nomadi che viaggiano per deserti. La popolazione più numerosa in queste zone è formata da Myhile, adattati perfettamente da millenni di evoluzione, sono a metà tra uomini e lucertole a sangue freddo, ricoperti di scaglie su tutto il corpo si trovano a loro agio sotto il cocente sole del deserto.

Freedonia

Ad ovest del continente centrale, nasce quello di Freedonia. Divisa in tre regioni geograficamente diverse tra loro, questo continente è principalmente popolato da due razze di umani, i Gheerasiani e i Lheewadiani, e dagli uomini bestia chiamati Kruun; i quali hanno costruito le loro dimore nelle foreste site alle pendici delle gigantesche montagne rocciose ad ovest del continente, nella regione di Zamaji.

La Regione di Gheeras, è la regione abitata da umani più vicina alle terre dei ghiacci perenni. A causa della sua posizione geografica, questa regione è resa inospitale da un clima molto rigido la maggior parte dell'anno. Solo la sua popolazione ha sviluppato un resistenza nei confronti del freddo, e nei millenni l'evoluzione ha portato tali abitanti ad assumere il loro aspetto caratteristico: capelli biondi, occhi azzurri e corporatura robusta. Essendo divisa naturalmente dal resto del continente dalle montagne che la circondano, Gheeras rimane isolata salvo qualche sporadico commercio. A causa di questo isolamento negli anni si è resa del tutto indipendente, riuscendo a fornirsi tutti i mezzi di sostentamento necessari mediante la pesca, a nord, e mediante caccia e allevamento nelle foreste del sud. L'organizzazione politica è molto elementare: la regione è divisa in piccoli villaggi, alcuni dei quali nomadi come le bestie che allevano. Questi piccoli villaggi sono Governati da un consiglio di saggi capeggiato dallo **Sciamano**, unico detentore della magia, magia che a volte si traduce in semplice conoscenza delle piante e di alcuni rimedi naturali che rendono la vita più confortevole. A Gheeras il culto più importante è quello degli ideai del valore, della forza, e del coraggio.

A sud di Gheeras sorge **La Regione di Lheewad.** Enormi pianure caratterizzando questa regione, adibite principalmente a pascoli. Qualche sporadica foresta, interrompe qua e gli sterminati campi coltivati e pianure verdeggianti piene zeppe di bestie d'allevamento. Uomini forti e robusti vivono in questa regione. L'organizzazione politica fa capo alla monarchia, situata nella più grande delle città del regno: Hydaal. La tecnologia non è utilizzata per niente in quanto la popolazione è ormai abituata ad anni ed anni di "rimedi naturali", ma abbastanza conosciuta a causa dei costanti e continui commerci con la popolazione della Repubblica. In questa regione si fa uso molto spesso della magia, quasi come nel continente Arcadiano, soprattutto a difesa delle città. Il culto principale di questa regione è quello che vede al centro delle credenze l'esistenza di un panteon di dei la cui madre detta Gaia, affidi loro dei compiti di protezione della natura e degli esseri che la abitano.

La Regione di Zamaji, è meglio conosciuta dal resto del mondo, come la Regione degli uomini bestia. I Kruun, simili all'incrocio tra uomini leoni e tigri, sono la popolazione meno civilizzata dell'intero pianeta. Popolano le montagne rocciose vivendo soprattutto di caccia, ed essendo esclusivamente carnivori e di grossa costituzione, tale caccia occupa il posto di principale attività, principale divertimento, e principale mezzo di misura sociale. Nonostante i Kruun siano così vicini alla parte bestiale della loro razza, sono tutt'altro che stupidi. Nel corso dei secoli hanno costruito monumentali città nei pressi delle montagne e hanno affinato delle tecniche di caccia superiori a quelle delle altre razze. Anche loro governati dall'esponente più forte della loro razza, associano ad ogni fenomeno naturale un Dio che venerano, temono o rispettano a seconda delle occasioni.

Arcadia

Arcadia, detta continente centrale o terra della **Repubblica**, è il sito principale della popolazione umana. Divisa in quattro regioni che prendono il nome dalle quattro città più importanti conosciute come Ultralopoli, a causa della loro grandezza e del numero di abitanti, Miden, Metiad, Narhan, Daluen è caratterizzata da un livello di standardizzazione elevato: queste quattro regioni governate dalla Repubblica, ad elevatissimo utilizzo di magia e tecnologia, presentano più o meno gli stessi aspetti. In tali regioni, infatti, vi è lo stesso

culto, quello che venera i 7 dei, vi è la stessa organizzazione politica, la Repubblica per l'appunto, lo stesso standard economico-sociale; con la diffusione dei mass media si è creato anche un livello di standardizzazione nelle mode e negli intrattenimenti.

Miden è meglio conosciuta come la **Città Giardino**. La più grande delle città della repubblica, sede del senato e del palazzo dell'ex monarchia, è quella che ha cercato di conservare maggiormente l'armonia del periodo Fulgido rispetto a tutte le altre città repubblicane.

Metiad, a sud-est di Miden, conosciuta come il **Porto della Repubblica**, difatti sorge in questa città il più grande porto marittimo che sia mai esistito. La zona degli Angar, ovvero la più grande costruzione concepita dall'uomo, il cui numero di occupanti, lavoratori, dipendenti supera di due volte la popolazione di una normale città umana, ospita centinaia di navi per volta, navi che si occupano soprattutto del commercio, ma anche navi di intrattenimento. La sua posizione strategica consente i commerci marittimi con i continenti di Draconia (sud) e di Deelania (est). È la città della repubblica dove la tecnologia ha preso meno piede lasciando il posto al commercio e al mercato.

Daluen o meglio la **Miniera**. È la più piccola delle città della repubblica, sorge su una montagna a nord, che grazie a processi tecnologico ingegneristici, è stata modellata per rispondere alle esigenze di una Ultralopoli. Grazie all'aiuto di un piccolo distacco della popolazione Torlok, e all'aiuto della tecnologia BioMaTech, questa città conserva l'aspetto di una fulgida città umana, con interi quartieri costruiti in stile tardo vittoriano, in stile moderno, palazzi di solo vetro dalle improbabili architetture. Una delle attività principali di Daluen è l'estrazione di Materiali, tra cui minerali, materiali per l'edilizia etc.

Narhan il Tecono-Avioporto. Metiad è conosciuta con il nome di porto, Narhan è conosciuta con il nome di Avioporto. Situata ad ovest di Miden questa città incentra la sua economia sul trasporto di merci, soprattutto di origine Agricolo - Alimentare, provenienti dalla terra dell'ovest Freedania. A causa della facile deperibilità di queste merci, il trasporto avviene essenzialmente via cielo, natura di trasporto decisamente più celere e sicura rispetto a quella via mare. L'aspetto della città è reso caratteristico dal fatto che il 90% delle costruzioni si trovi su terrazze volanti. Il folklore della popolazione si riflette anche sullo sport cittadino: le gare con dei veicoli volanti dalle velocità incredibili. Un aspetto molto importante di questa città è che l'intensivo uso di energia per alimentare le Aerenavi, abbia portato ad una espansione massiccia della cittadella DownTown. Infatti appartiene a Narhan il primato di possessione della cittadella più Grande tra le 4 città della Repubblica. Una delle ragioni che ha spinto la popolazione a trasferirsi sulle caratteristiche terrazze, è difatti l'espansione di DownTown. La cittadella si è espansa nella parte inferiore della città, caratterizzata da fredde strutture in acciaio e dal solito tasso di criminalità elevato, superato forse solo dall'intenso e massiccio uso di tecnologia e dalla povertà.

Woodania

Sita a sudovest del continente Arcadiano, Woodania è la terra delle foreste. Ricoperta al 90% da foreste pluviale è il continente più verde dell'intero pianeta. La vita su tale continente è resa particolarmente difficile dalla massiccia presenza di vegetazione, rendendo le popolazioni presenti sul continente molto abituate a tale condizione, e radicate alle proprie abitudini.

La Regione di Elthirie, ovvero le terre dei Ceelar. Questa regione è la sola capace di conservare sul continente un aspetto di accoglienza nei confronti delle popolazioni umanoidi. I Ceelar con il passare degli anni hanno studiato diversi modi per poter vivere pacificamente con la rigogliosa natura circostante. Stringendo alcuni millenari patti con la madre terra stessa, questa popolazione è riuscita a modificare il modo di crescere della natura, in perfetta armonia, creando gigantesche città composta dalla vegetazione stessa. Frequenti interi palazzi formati dall'intreccio, complicatissimo, di rami e foglie, dall'architettura intricata di archi e giochi di luce, create mediante processi magici.

La politica di Elthire è un matriarcato che prevede come figura reggente la Regina Madre, accompagnata dal consiglio dei saggi, composto dalla parte di popolazione più antica. Non vi sono molti agglomerati urbani, piuttosto una serie di villaggi satellite della grande Città da cui prende il nome l'intera regione Elthre. Elthre è anche la città nella quale sorge il palazzo reale, struttura sovrastante, creata all'interno dell'albero della vita, pianta che si dice consigli la grande madre terra dalla notte dei tempi, dalla quale tutto trarrebbe vita. In questa regione le attività principali sono la caccia e la pesca ad un intenso utilizzo di magia, legata soprattutto alla terra. La tecnologia, in ogni sua forma, è bandita e da quando il consiglio delle razze si è sciolto la presenza di umani non è ben tollerata.

La Regione di Veedara, anch'essa completamente ricoperta da vegetazione predominante, è la patria dei buffi uomini scimmia: i **Rasenghaar**. Questa regione è meno popolata rispetto ad Elthire e nasce come una

sorta di pallida imitazione della stessa. La sua popolazione deve l'origine al fatto che un gruppo di primati, cresciuti nelle corti Ceelar, abbiano tratto dalla magia di quest'ultimi capacità intellettive divenendo esseri capaci dell'uso della parola. La loro evoluzione da allora ha accresciuto le facoltà mentali concedendogli voglia di indipendenza, per questo si sono trasferiti nelle regioni più inospitali e hanno dato via alla creazione di intere città, pallide imitazioni di quelle Ceelariane. Queste città sono agglomerati di palafitte costruite con il legno degli alberi, o di enormi capanne site sugli alberi stessi, dai quali traggono le loro principali fonti di sostentamento, frutti e acque pluviali di raccolta. La mentalità della popolazione di Veedara è ancora radicata nell'istinto animale, per questo è comandata dal maschio più forte che quando diviene troppo vecchio per esercitare la propria predominanza viene posto al consiglio del suo successore.

Deelania

L'ultimo continente in ordine di grandezza è quello Deelano. Altre ad essere la patria dei Torlock, il continente di Deelania è stato preso di mira in modo particolare da una colonia di senza legge, pirati dei mari e dei cieli, che approfittando degli intensi commerci con quella zona, depredano, senza remora alcuna. Nella parte centrale di questo continente si è stabilito un elevatissimo numero di Aberranti proprio a causa della mancanza di esseri civilizzati che possano scacciarli, grazie a questo fenomeno Deelania a volte è conosciuta come il Continente Selvaggio.

Il Calendario

24 ore compongono una giornata Repubblicana, 50 giorni formano il mese, eccetto uno, e 8 mesi compongono un anno. Quando la Repubblica fu creata, si decise di rendere universale il credo dei sette cieli, e per onorare ognuno di questi Dei venne dedicato loro un mese l'anno. Essendo l'anno formato da 365 giorni, i mesi vennero divisi in 50 giorni l'uno, e i restanti 15 vennero dedicati alle festività del Caos, ovvero il periodo in cui venne proclamata la Repubblica.

Il primo, il mese di Arca, è la celebrazione al dio che protegge tutta la Magia, detentore della forza di Gaia. Il mese è diviso in 50 giorni da 10 cinquemane (periodo di tempo formato a cinque giorni). In questo mese cade la festività della venerazione del cuore di Arca, primo sigillo ritrovato, conservato nella Cattedrale Arca sita al centro di Miden. Durante questa ricorrenza gli adepti di Arca dell'Ordine Empireo, organizzano una Evocazione di massa richiamando lo spirito di Arca stesso, creatura visibile da qualsiasi provincia Mideniana.

Il secondo mese celebra la grande dea Midra, dea della giustizia e della verità. Anche questo mese di 50 giorni come il precedente, è caratterizzato dalle festività della giustizia, periodo durante il quale viene inaugurata la Grande Fiera dei commerci; gente da tutte le parti del mondo si ritrova a Miden per esporre le loro merci, alcune bizzarre altre preziose.

Il terzo mese loda il valore in battaglia festeggiando il dio Atres. Durante il periodo centrale di questi 50 giorni, in onore ad Atres stesso, viene organizzato dai monaci adepti un torneo mondiale di lotta il cui vincitore viene lodato per un anno intero come rappresentante del dio sceso in terra. Da ogni parte del globo accorrono per partecipare, ovviamente è escluso l'utilizzo di arti magiche o di artefatti.

Il quarto mese venera Judes il dio della pace e dell'armonia. Durante tutto il mese, la popolazione repubblicana si reca spesso nei luoghi di culto, festeggiando la magnanimità di questo dio che consente ai popoli della Repubblica di vivere in perfetta armonia tra loro. Nel padiglione delle fiere in questo periodo vengono esposte tutte le novità in campo Medico.

Il quinto mese celebra la natura, e la sua controparte divina, la Dea Silva. Durante questo periodo di 50 giorni viene organizzata una esposizione di composizioni Arboree.

Il sesto e settimo mese sono in netto contrasto tra loro. Durante il sesto si festeggia la dea della luce Luxa, mentre durante il settimo si venera la Morte regolata dal dio Sethir. Durante la celebrazione di Luxa si organizza la festività delle luce, in ogni città repubblicana si addobbano le strade con composizioni fantasiose, rendendo le stesse ancora più luminose del solito, e nel palazzo Arca gli adepti dell'Empireo purificano tutti i fedeli accorsi numerosi. Di contro durante il periodo di Sethir si venera e festeggia la morte. Si fa visita spesso ai cimiteri, e nei giorni centrali del mese si gira per strada travestiti da orripilanti mostri provenienti dall'oltretomba per sdrammatizzare la ricorrenza.

Durante il periodo di 15 giorni che segue viene festeggiato il Caos primordiale che ha preceduto l'avvento dei 7 dei. In questa ricorrenza si organizza la parata dei carri, ognuno rappresentante un Ordine. Questi carri percorrono la via centrale della città di Miden partendo simbolicamente dal cuore di Arca arrivando all'estremo opposto della città. Ogni anno i carri accrescono la loro bellezza e magnificenza nel tentativo di dimostrare la superiorità di un ordine nei confronti di un altro, tentativo sempre vano perché ad ogni carro

corrisponde una caratteristica diversa riuscendo ognuno a modo suo ad affascinare gli spettatori, incarnando così il concetto di Equilibrio.

Magia e Uomo

La magia, arte occulta, meraviglia e prodigio. Mistificata durante il periodo Ante-Creazione, venerata oggi come responsabile della salvezza del pianeta Gaia, la magia è divenuta il principale mezzo di sostentamento sull'intero pianeta. È grazie alla magia se i popoli della Repubblica possono illuminare le loro case, possono far funzionare i loro Olomonitor, possono camminare su strade di luce e volteggiare in aria su veicoli futuribili. L'importanza che ha assunto la magia nella vita di tutti i giorni è testimoniata dal fatto che nel senato un'intera Ala è stata dedicata alla magia stessa, a controllo dell'etica e di alcuni precetti fondamentali che servano a regolarla.

La storia della magia vede la sua nascita durante il periodo Ante-Creazione. Il primo mezzo di utilizzo della magia erano alcuni "frutti" concessi al pianeta Gaia, chiamati **Sigilli**, i quali contenevano al loro interno delle forme particolari di energia. Solo pochi riuscivano a far scaturire tale energia da questi sigilli, ad un costo elevatissimo; scatenare questo **Fenomeno** consumava molte energie mentali, ovvero quello che in seguito venne chiamato Ego Omega. Con l'aumento di utilizzo dei sigilli, lentamente, chi ne usufruiva andava in contro alla pazzia, alla demenza senile precoce, alla vecchiaia ingiustificata della mente e, a volte, anche del corpo. Solo con la conoscenza acquisita, durante il consiglio delle razze, l'uomo capì come divenire egli stesso Sigillo, evitando di dover sempre ricorrere a pietre o artefatti per evocare la magia. Durante quel periodo l'uomo venne anche a conoscenza di particolari tecniche con le quali fosse possibile diminuire i costi del sacrificio imposto dall'evocazione di una determinata magia. Si apprese come ne esistessero tre diversi tipi: le magie capaci di **Risvegliare** gli **Elementi Naturali**, le magie capaci di **Richiamare** i prodigi dei **Domini** della mente, dell'alterazione, della luce, della sacralità e dell'oscurità; ed infine le magie capaci di creare dei portali di comunicazione con altri piani di fatto **Evocando** alcune creature.

Ciò che prima era affidato al semplice istinto fu ben definito e studiato durante quegli anni. Fu approfondita la filosofia dell'Ego. Si capì come l'aura delle persone subisse delle variazioni particolari durante il richiamo della magia. Come gli elementi avessero bisogno di particolare **Sapere** per essere **Risvegliati**, in quanto il flusso di aura da convogliare all'interno del sigillo (o del proprio corpo) fosse un flusso di forte intensità, e quindi ci fosse bisogno di una conoscenza approfondita e di uno studio prolungato per domare l'elemento. Di contro si capì come i **Domini** fossero più complessi da **Richiamare**, meno impetuosi, prediligendo un approccio **Intellettivo** per riuscire meglio a distinguere i numerosi flussi da poter utilizzare per rendere effettivo il Fenomeno. Infine si apprese di come le Trame composte da tali flussi riuscissero ad aprire varchi di richiamo su altri Piani e come ci volesse una fortissima **Volontà**, per contrastare il volere della entità che l'Evocatore cercava di riportare sul piano creato, e come tali trame potessero essere intrecciate per dar vita a portali di richiamo di qualsiasi tipo di creatura, oggetto o addirittura luogo.

Nonostante queste nuove facoltà e conoscenze acquisite, il prezzo da pagare per ottenere risultati soddisfacenti rimaneva sempre molto alto, non esistevano Maghi capaci di eseguire a lungo prodigi rilevanti senza subirne le conseguenze. All'epoca la gente era di sani principi e di poche pretese, quindi quei pochi eletti in grado di utilizzare la magia riuscivano a soddisfare le esigenze del popolo. Negli anni successivi, seguendo le ricerche del responsabile sulla magia, Siradia, si apprese come far "pagare" l'ingente sacrificio dovuto all'invocazione della magia, ad alcuni cristalli di materiale biologico, ricavato mediante procedimenti noti a pochi. E si apprese, seguendo l'esempio del popolo ante-creazione, come utilizzando uno dei 5 Domini, ovvero quello della Energia, si potesse convogliare quest'ultima in particolari apparati capaci di ricreare prodigi senza eguali. Su questo ultimo concetto si basa il funzionamento di tutti gli apparati tecnologici presenti nei territori della Repubblica. Sfortunatamente il prezzo da pagare per quel esiguo numero di cristalli era davvero enorme, le macchine potevano trarre energia per un equivalente limitatissimo di tempo, rendendo le stesse molto ingombranti, proprio a causa dell'ingente quantitativo di cristalli che dovevano trasportare. Fu così che sviluppando gli studi di Siradia, Peter Oldton, insieme ad una equipe di Alchimisti appartenenti all'ordine Energa, divenuto in seguito BioMaTech, costruì i primi reattori capaci di attingere l'energia necessaria dalla madre terra stessa invece dei cristalli dalla breve durata. Gli effetti furono quelli di rendere la magia meno diffusa, come la si conosceva un tempo. La gente non aveva più bisogno di esercitarsi anni per eseguire della magie che oramai erano alla portata di tutti: le biotecnologie della BioMaTech, fecero sì, entro breve tempo, che sul continente di Arcadia la magia fosse praticata solo da alcuni esponenti dell'ordine Empireo o alcuni di quelli del Baluardo, come mezzo di distruzioni o di sostegno ai campi di battaglia.

Le capacità legate all'utilizzo della magia si accrescono di generazione in generazione, ma come ogni carattere genetico, alcune generazioni vengono saltate, altre danno vita a "difetti" che portano determinati individui a possedere una eredità innata che li rende capaci di prodigi. Sfortunatamente questo ristretto numero di persone non viene visto di buon occhio, perché ogni fenomeno poco conosciuto viene sempre mistificato e targato come non sicuro. Così nacque la frase Tocco dell'Ego Dannato, per definire quelle particolari capacità. I "Dannati" ancora oggi non vengono visti di buon occhio e alcuni sono costretti a difendersi dall'opinione pubblica celando le proprie stupefacenti capacità.

Tutto nasce dal sigillo. Un frutto del pianeta Gaia capace di contenere una portentosa Energia, chiamata **Potere**. Gli eletti capaci di utilizzare questo Potere, riescono a liberare l'energia dei sigilli, e a dar forma alla loro volontà creando **Fenomeno**. Ogni sigillo contiene un potere legato ad un elemento, ad un dominio o ad una evocazione, ma non è intimamente legato ad un fenomeno. È la volontà del mago che, incanalata in una data maniera, riesce a riprodurre tali **Prodigi** (sinonimo di Fenomeni). Ogni sigillo ha però un limite: tutti i fenomeni hanno un certo grado di difficoltà, a cui corrisponde anche una data quantità di Potere necessario per poterli richiamare; ad ogni sigillo è associato un Potere, di conseguenza un limite di energia magica che possono scaturire. Un Fenomeno molto potente non può scaturire da un sigillo che contiene un Potere limitato. Durante diversi anni di studi, nelle accademie di magia (di cui parleremo più avanti) si è soliti associare l'atto di Creare un Fenomeno con la metafora del percorrere una via bloccata da enormi portali chiamati **Cancelli**. Nella mente del mago si figura una strada confinata da un numero variabile di cancelli, che non possono superare sette di numero. Ad ogni cancello il mago è sottoposto ad uno sforzo incredibile, oltrepassato il quale il Fenomeno acquista un potere sempre crescente. Ogni sigillo contiene un potere, a cui corrisponde un dato numero di cancelli. I sigilli meno potenti riescono a liberare potere da un cancello, quelli più rari arrivano sino al settimo.

Gli Elementi

Fuoco, Terra, Aria ed Acqua, questi sono i quattro elementi che compongono il Creato, meglio conosciuti come elementi Naturali. Per far ricorso a queste forze naturali, bisogna riuscire a cavalcare i flussi dell'aura che compone l'ego, affidandosi al **Sapere**, ovvero alla conoscenza di un singolo flusso particolare, per riuscire a farne esplodere l'energia.

Il primo sigillo che venne trovato, il cuore di Arca, è un potentissimo Sigillo del fuoco (Come avremo modo di ribadire, i sigilli non racchiudono un Fenomeno specifico, una determinata attuazione, bensì sono dei semplici contenitori di energia che può essere utilizzata mediante la volontà del mago). Quando il ragazzino, di cui si parla nella cronistoria, distrusse una intera regione, non fu a causa del cuore di Arca, che non possedeva al suo interno una magia di distruzione, fu per volontà del ragazzino stesso che l'energia contenuta in quella gemma preziosa si liberò dando sfogo all'ira e alla frustrazione di quest'ultimo. In seguito, infatti, quell'oggetto è diventato un preziosissimo artefatto, con il quale alcuni grandi Elementalisti sono stati capaci di Risvegliare prodigi senza eguali, soprattutto utili come mezzi difensivi.

L'Elemento Fuoco, prima dell'avvento delle Biotecnologie, venne spesso utilizzato per riscaldare ambienti, per cucinare, per erigere delle improvvisate mura difensive atte a proteggere città sotto assedio. Oggi invece viene principalmente utilizzato sui campi di battaglia grazie alle sue capacità distruttive: alcuni Elementalisti sono in grado di dar forma all'energia del fuoco concretizzando meteore di fiamma capaci di radere al suolo intere città. Nell'ordine Baluardo, una intera branca di esercito, viene addestrata all'utilizzo di tale elemento, rendendo i soldati capaci di creare dal nulla armi ed armature di fuoco per far fronte ad urgenze, durante le quali non si possa far ricorso alle armi normali.

L'Elemento Terra, è quello più affine alla razza dei Ceelar, il più sviluppato grazie alle facoltà concesse dal suo utilizzo. Chi riesce a controllare bene il flusso di tale elemento, diviene in grado di conoscere lo spirito della madre terra stessa. Dalla roccia più dura, all'albero più longevo, tutte le creature di Madre Gaia posseggono uno spirito molto forte. Ognuna di queste creature può essere controllata, secondo i Ceelar in perfetta armonia con le necessità della terra stessa, permettendo all'Elementalista di entrarne in perfetta simbiosi. Con le energie concesse da questo elemento è possibile fondersi con la madre terra stessa, parlare con gli alberi detentori di millenaria conoscenza, usufruire di piante e di frutti incrementandone la crescita spontanea. Di contro alcuni elementalisti sfruttano il controllo della terra per dar vita a terremoti, frane smottamenti e altri mezzi di distruzione, così come avviene per gli altri elementi utilizzabili sia per il bene che per il male (concetto che riprenderemo in seguito).

L'Elemento Aria in passato venne utilizzato per purificare l'aria corrotta durante l'era Ante-Creazione, oppure venne utilizzato come mezzo per agevolare lo spostamento di materiali edilizi o di persone stesse. Dei quattro elementi era quello maggiormente utilizzato a scopo difensivo, mediante prodigi capaci di creare barriere impenetrabili, o alterare la composizione dell'aria per renderla soporifera. In seguito venne anche appresa la maniera per rendere tali prodigi offensivi e letali, rendendo gli utilizzatori di questo dominio capaci di radere al suolo intere città invocando il potere di tempeste ed uragani.

L'Elemento Acqua. Il primo mezzo di sostentamento dell'uomo è l'acqua. Durante i primissimi anni che seguirono la Creazione, la risorsa più scarsa ed inquinata era l'acqua stessa. Per questo i primi sforzi nel campo magico, furono proprio quelli che vedevano come protagonista questo elemento. Grazie all'utilizzo dei prodigi concessi, si poterono innaffiare interi campi e dissetare intere popolazioni. Quindi è possibile affermare che l'elemento che ha concesso di più all'uomo è proprio quello acquatico. Anche quest'ultimo elemento venne e viene tutt'oggi, utilizzato per portare morte e distruzione mediante l'invocazione di giganteschi muri di acqua (Tsunami) che si abbattono con furia ceca, radendo al suolo tutto quello che incontrano sulla loro strada.

I Domini

Nel corso dei secoli chi aveva imparato ad utilizzare i sigilli contenenti il potere degli elementi, notò come esistessero dei Sigilli "selvaggi" che non potevano essere attivati; se ne poteva percepire la forza ma non si riusciva a liberarne i prodigi. Alcuni Maghi modificarono l'approccio a quella pratica, instaurando fallimenti ottenuti. Si capì solo in seguito come, a differenza degli elementi in cui bisogna concentrare la propria attenzione su un singolo flusso di energia, i Domini richiedessero una capacità di analisi maggiore, un approccio Intellettivo per comporre e ricomporre determinati flussi dell'Ego. Fu solo in seguito dopo numerosi tentativi che si riuscì a comprendere a pieno l'enorme potenziale di questi cinque domini.

Il Dominio dell'Alterazione. Tutto può essere Alterato, la forma, i colori, le capacità fisiche, la composizione molecolare delle cose e delle persone. Nonostante i numerosissimi studi effettuati nel campo di ricerca magico, quello dell'Alterazione, risulta un dominio ancora poco conosciuto. Su di esso si basano i principali mezzi utilizzati in combattimento per modificare determinate sinapsi consentendo di accelerare sia le reazioni fisiche che quelle mentali. Oppure tale dominio è stato utilizzato per alterare la struttura di determinati oggetti, soprattutto nel campo delle costruzioni (le strambe architetture che si incrociano qua e là nelle città della repubblica devono la loro origine proprio ad utilizzi della pietra e del metallo normalmente impossibili). Questo Dominio è particolarmente sfruttato da chi non vuole far conoscere la propria identità, alterandosi i connotati fisici, oppure la struttura dell'Aura che è singolare per ogni persona come una sorta di impronta digitale.

Il Dominio della Mente. Nel mezzo degli studi sui vari sigilli selvaggi, alcuni Capaci di risvegliarne il potere, iniziarono ad ottenere strane facoltà mentali, riuscendo in prodigi che consentissero loro, ad esempio, di sapere sempre dove fosse una determinata persona, di poterli comunicare a distanza, di leggerne i pensieri più intimi e di poterli alterare; insomma, una serie di facoltà che ampliavano le capacità mentali di chi riuscisse ad invocarne i poteri. Questo fu uno dei più pericolosi Domini quando cadde in mani sbagliate. Menti deboli vennero facilmente plagate, persone potenti guadagnarono il favore di intere folle. Potenti Elementalisti vennero sconfitti dalle loro stesse magie. D'altronde come abbiamo visto finora tutto può essere utilizzato per scopi malvagi ma anche per scopi socio-umanitari. Grazie all'utilizzo di questo dominio oggi è possibile comunicare a grandissime distanze, spostarsi agevolmente volando, azzerare tali distanze, di fatto, teletrasportandosi, ed una serie di incredibili prodigi, tutti soggetti all'onere Costi-Benefici.

Il Dominio Oscuro. Quando si cercò di dare un nome a questo Dominio magico, molti erano propensi a chiamarlo dominio del male, il malvagio; dominio da tenere segregato e non utilizzare mai. Con la creazione dell'ordine Empireo, una piccola parte di Richiamanti, figli e adepti di Sethir il dio della morte, aveva continuato in segreto a praticarne alcuni prodigi che consentissero loro di comunicare con il piano delle Tenebre. Fu dopo qualche secolo che tali adepti decisero di rivelare al mondo questi prodigi. Secondo la loro concezione la morte è un semplice passaggio obbligato, una delle tappe della vita stessa, per l'esattezza l'ultima tappa. Quindi così come si riteneva giusto celebrare la morte, bisognava ritenere giusto anche l'utilizzo di parte di prodigi praticabili grazie a questo Dominio. Venne allora ribattezzato dominio dell'Oscurezza. Con questo termine quindi non si intende un dominio in antitesi a quello della Luce, ma un dominio legato a pratiche segrete, non divulgabili, in quanto in mani sbagliate provocherebbero danni senza

precedenti. Se di antitesi si vuole parlare, questo dominio è in netto contrasto, quasi come due facce della stessa medaglia, con quello Sacro.

Il Dominio Sacro. Il Dominio di protezione per eccellenza è quello Sacro. Nel corso degli anni si è sentita, svariate volte, la necessità di proteggersi da qualcosa che minacciava l'incolumità, personale o, addirittura, di intere popolazioni. Dagli assedi alle epidemie, l'uomo è riuscito a scampare sempre grazie all'utilizzo dei prodigi di questo dominio. Curare ferite e malattie, addirittura in alcuni casi riportare alla vita persone che avevano compiuto il grande passo, risanare le menti malate, concedere ad una parte di Ego di potersi ristorare più velocemente. Con il passare del tempo queste pratiche, soprattutto nelle regioni Repubblicane, sono state messe da parte. Oggi giorno solo pochi membri dell'Ordine Empireo, figli di Jutes, o i prestigiosi membri del Tabernacolo (sezione dell'esercito Baluardo) praticano ancora queste magie. Essendo sottoposte anch'esse al concetto di Costo-Beneficio sono cadute in disuso quando è stata creata una branca della BioTecnologia chiamata Mag-Medicina in grado di sfruttare i famigerati BioCristalli, per attivare prodigi senza doverne pagare personalmente il costo. Un altro grosso ostacolo all'utilizzo di alcuni prodigi venne imposto dall'Ala (ministero) del senato che si occupa della magia. A causa della Legge 365 dell'Etica Magica, venne decretato che non si potessero portare più in vita persone decedute mediante l'utilizzo della pratica magica (La Legge 365 è brevemente descritta nel capitolo relativo alla narrazione in quanto suscettibile di modifiche da parte del narratore, il quale deciderà a sua discrezione quali tipi di magie vietare per legge).

Il Dominio della Luce, o dominio dell'Energia, è il più sfruttato dei domini nella nostra epoca. In passato venne utilizzato esclusivamente per illuminare città, o in battaglia a causa del suo potere distruttivo. Oggi giorno è grazie al potere di questo dominio che la BioMaTech riesce a far funzionare tutte le macchine, a portare la luce in ogni casa della repubblica, a difendere intere città con le famigerate barriere di luce che rendono visibili le 4 grandi città del continente Arcadiano a miglia di distanza. Se oggi possiamo contare su strade fatte di luce, sospese a centinaia di metri di altezza, sugli olomonitor che ci permettono di trasmettere immagini a distanza, e su tutta una serie di tecnologie lo dobbiamo proprio ai prodigi concessi dai cristalli BioMatici in commercio, sviluppati e prodotti dalla BioMaTech, che grazie all'utilizzo dei rinomati BioReattori riesce a portare parte di questa energia in ogni casa.

Le Evocazioni

Quando abbiamo parlato di piani di esistenza, abbiamo detto come essi potessero essere messi in comunicazione tra loro, o mediante il meta-piano delle Ombre, o grazie alcune figure capaci di risvegliare i prodigi dell'Evocazione.

Se per Risvegliare un Elemento bisogna conoscere approfonditamente un singolo Flusso di aura, e per Richiamare un Dominio, bisogna saper intrecciare una miriade di flussi, per Evocare si deve essere detentori di grande Volontà, ovvero vincere la volontà opposta a quella del portale dal quale si vuole evocare qualcosa o qualcuno, nonché la volontà del soggetto dell'evocazione divenendo in grado di riportare su questo piano creature, oggetti e interi mondi. Della magia quella dell'Evocazione è, senza alcun dubbio, l'arte più difficile. Scoperta dopo le altre due arti, venne studiata molto più a lungo prima di riuscire ad ottenerne vantaggi rilevanti. Tutt'oggi, salvo che sui campi di battaglia, sono molto poco diffusi gli evocatori nelle terre della Repubblica, e quasi tutti appartenenti all'ordine Empireo (i figli di Arca). Per riuscire ad evocare al meglio anche una singola creatura, bisogna concedersi diversi anni di studio, per non parlare del tempo che bisogna perdere per riuscire ad ammaestrare la creatura evocata, o apprendere a pieno i segreti di un artefatto richiamato da un altro piano. Per questo l'arte dell'evocazione è poco sviluppata.

A volte per intere generazioni viene tramandata di padre in figlio, concedendo all'ultimo arrivato l'utilizzo di una creatura già conosciuta e ammaestrata da i suoi predecessori. Essendo i piani di Evocazione al di fuori del normale scorrere del tempo, è pensabile che la creatura evocata invecchi solo su questo piano, quindi in successive generazioni è possibile utilizzare sempre la stessa, contando sul lavoro di ammaestramento svolto dalle generazioni precedenti. In altre occasioni non capita di rado che sia il padre di un futuro evocatore, alla nascita del figlio, ad evocare un creatura da far crescere assieme al figlio stesso. Tale creatura viene spesso chiamata **Famiglio**, e accompagna il Futuro evocatore in tutte le sue fasi di crescita.

Nel corso dei secoli sono state migliaia le creature senzienti che hanno sancito patti con famiglie di evocatori, creature che si trovano oramai a perfetto agio nel Piano Creato, quasi come fosse diventato il loro piano di preferenza. Se non si appartiene alla famiglia legata dal patto alla creatura, nel tentativo di evocarla non si va solo in contro alla difficoltà prevista dal dover accedere al piano di Evocazione e scegliere esattamente quella creatura, ma anche all'ira della creatura stessa per essere stata evocata da uno sconosciuto. È capitato un

numero elevato di volte che, erroneamente o consapevolmente, qualcuno abbia evocato un creatura legata ad un patto preesistente: in alcuni casi, quando la creatura era bestiale e guidata dal puro istinto, l'incauti sono andati incontro alla morte precoce; in altri casi la creatura senziente ha semplicemente chiesto di essere liberata onde evitare di dover scatenare la propria ira; altri ancora sono riusciti a stringere un nuovo patto, con creature che evidentemente non facevano della fedeltà la loro caratteristica peculiare.

Il piano maggiormente evitato dagli evocatori è quello Demoniaco. Non dirado evocatori inesperti sono stati posseduti da creature demoniache che avevano evocato nel tentativo di trarne potere, altri invece sono riusciti a stringere patti di Servilismo con gli stessi attingendo dalla loro forza vitale incredibili capacità (la distinzione tra **Possessione** E **Servilismo** sarà ampiamente trattata in seguito).

In coda al manuale vi è un intero fascicolo chiamato Grimorio, il tomo, nel quale sono riportate una quantità di esempi sia di Magie Elementali, di Magie Dominanti che di Evocazioni. Ricordatevi che sono solo esempi ai quali potete attenervi ma non limitate mai la vostra fantasia, creandone sempre di nuovi; il manuale vi fornirà i mezzi necessari per farlo.

Accademie Magiche (Prodigam)

Con lo sviluppo della magia si sentì l'esigenza di creare delle vere e proprie accademie magiche che potessero insegnare i principali precetti a ignari possessori di capacità necessarie a creare i prodigi magici. Queste accademie svilupparono quattro corsi a se stanti che permisero di sviluppare altrettante distinte categorie di maghi (all'epoca le evocazioni non erano state ancora studiate e quindi in queste quattro categorie non rientrò quella delle evocazioni). In quel periodo erano conosciuti perfettamente tutti i 4 Elementi. La prima categoria, chiamata **Maghi Elementalisti**, racchiudeva chi intendesse sviluppare le capacità legate al Sapere permettendo di apprendere le facoltà necessarie a liberare i prodigi di un singolo **Elemento** prescelto (l'elemento poteva essere scelto liberamente oppure esistevano alcuni soggetti particolarmente affini ad uno specifico elemento). La seconda categoria chiamata **Maghi Richiamati**, racchiudeva chi volesse apprendere i prodigi di un singolo **Dominio** studiando come ampliare le proprie facoltà intellettive (anch'essi si legavano molto saldamente ad un singolo Dominio). Essendo molto forti i legami instaurati tra mago e dominio o elemento, egli non era assolutamente capace di spaziare tra altri domini o elementi, a meno di riprendere da capo tutto l'intero addestramento. Anzi si sviluppava il fenomeno (alla base della magia) secondo cui il tentativo di creare magie legate ad elementi o domini contrapposti a quelli scelti in precedenza produceva, nella mente del mago, degli effetti disastrosi: ad esempio se un mago elementalista del fuoco cercava di Risvegliare l'elemento Acqua aveva dei seri problemi di controllo finendo con l'impazzire, bruciando in fiumi di lava, ai suoi occhi, splendidi rivi di acqua. Per questo vennero create altre due Categorie di Maghi addestrati solo in alcune particolari forme di magia comuni sia agli elementi che ai domini: i **Maghi Neri** e i **Maghi Bianchi**. Unica caratteristica in comune tra i vari Elementi e i vari Domini è il fine che alcune magie si impongono, fine facilmente intuibile dal bersaglio della magia stessa: se la magia è rivolta a far del male, o più in generale rivolta nei confronti di un nemico per modificarne salute o capacità in senso negativo, si parla di **Magia Nera**; se invece la magia è atta a far del bene, rivolta a se stessi o alleati allora si parla di **Magie Bianche**. Sfruttando questa distinzione si svilupparono le due categorie succitate.

Con la caduta di queste accademie, tale distinzione cadde in disuso. Nonostante questo non si trova sulla faccia di Gaia un Mago formato che non appartenga a qualcuna di queste categorie, proprio a causa delle tacite difficoltà che si incontrano nel cercare di non rispettare i precetti alla base delle categorie stesse.

Sigilli

Una pietra preziosa, il ramo di un albero da cui viene ricavato un bastone, un metallo da cui si forgia una spada, una creatura stessa, e mille altre le forme sotto cui Madre Gaia ci concede i suoi portentosi frutti carichi di prodigi, i **Sigilli** appunto. Durante il periodo antecedente al primo consiglio delle razze, i sigilli erano l'unico mezzo per effettuare magie. Alcuni erano più potenti, contendendo al loro interno una carica magica incredibilmente elevata, altri erano meno portentosi e permettevano di eseguire piccoli prodigi, a volte senza senso. Non capitava di rado di vedere i grandi maghi andare girando agghindati in maniera piuttosto ridicola, pieni di amuleti, catenine, bastoni e quant'altro, mezzi indispensabili per liberare i loro poteri. Oggi la situazione è molto cambiata. Nelle città repubblicane i sigilli vengono venduti in appositi negozi, con prezzi crescenti in base al loro potere, solo a persone autorizzate all'acquisto, ovvero che presentano regolare porto di magia (certificato rilasciato solo a determinate figure, come adepti a vari Ordini). Ovviamente ciò ha fatto sì che si sviluppasse un mercato nero, vendita di contrabbando di sigilli a chi non possiede regolare certificato.

Alla base dei precetti della magia vi è una abilità (Apprendimento) che consente di divenire in prima persona sigilli per evitare di dover trasportare inutili amuleti, ed avere sempre a portata di mano il potere magico. Questa pratica però è limitata ad un numero di magie variante a seconda delle facoltà mentali, non capita di rado, quindi, che i sigilli acquistati vengano conservati per sempre anche dopo aver appreso un prodigio specifico. Ogni sigillo è tipico di una determinata branca magia, ovvero dell'elemento Fuoco ad esempio, e non specifico per ogni Fenomeno. Ad un sigillo corrisponde una determinata carica, la cui potenza potrebbe non essere sufficiente per richiamare una determinata magia. Un'altra caratteristica legata ai sigilli è chiamata Impetuosità. Alcuni sigilli rendono la formazione di fenomeni di Magia Bianca molto più difficili, questi sigilli Vengono chiamati Impetuosi. Invece si parlerà di sigilli docili quelli che rendono di difficile creazione i Fenomeni legati alle magie Nere.

Sorgenti

Con l'avvento della BioMaTica sono stati svolti parecchi studi per permettere a persone senza facoltà particolari di divenire utilizzatori di magie, in maniera da ricreare artificialmente ciò che la natura concede molto di rado. Durante questi studi si è scoperto che alcune particolari pietre a contatto con i sigilli ne assorbono i poteri, rendendoli disponibili alla volontà di chiunque, e non solo di chi è in grado di comandarne i poteri. Queste pietre, molto rare, vennero chiamate **Pietre Sorgenti**.

L'utilizzo delle pietre sorgenti ha un costo, esattamente come lo ha un normalissimo sigillo. Questo costo, però, risulta più gravoso rispetto al caso precedente, in quanto l'utilizzatore di una pietra sorgente è molto spesso una mente debole, a cui corrisponde un ego Omega poco espanso.

Con l'avanzare delle ricerche per rendere l'essere umano un Ego perfetto (ne parleremo in seguito quando tratteremo i temi riguardanti la BioMaTech) si è creata un pratica illegale, costosa e pericolosa per la vita umana, che consiste nel fondere una pietra sorgente con il corpo di un essere umano, per rendere l'attivazione dei prodigi contenuti al suo interno più veloce e più efficace. Questa pratica è resa illegale soprattutto perché consuma estremamente il corpo ospitante, mandandolo incontro alla morte precoce.

Possessione e Servilismo

Sulla faccia di Gaia esistono diverse creature che fanno del caos la loro "legge" primaria. Principalmente frutto di evocazioni male eseguite, i Demoni nel corso degli anni sono andati aumentando sempre di più. Queste creature malvagie spesso sono legate ad alcuni vincoli imposti dall'incauto Evocatore allo scopo di riparare agli errori commessi, oppure sono semplicemente vincolati dal loro aspetto troppo mostruoso per confondersi con le altre razze, pratica molto frequente per potersi cibare di anime innocenti. A causa di queste limitazioni, molti di loro ricorrono ad una pratica chiamata **Possessione**, che consiste nel prendere il totale controllo sul corpo di una ignara vittima, assumendone l'aspetto, la voce, consentendo così una perfetta mimetizzazione nella società. Di contro a volte capita che alcuni demoni che possiedono molta forza possano, direttamente dal loro piano di appartenenza, possedere una vittima senza bisogno di essere evocati sul piano Creato.

Questa pratica può essere anche utilizzata da alcuni Richiamanti particolarmente affini al dominio dell'**Oscurità**, sia per prendere il possesso di un corpo, sia per rinchiudere un'anima altrui nel corpo di una terza persona. Quest'ultima pratica è utilizzata molto spesso quando, alla morte di una creatura, si riesce a salvarne lo spirito in un sigillo e lo si trasferisce all'interno di un corpo ospitante.

La possessione instaura un equilibrio sbilanciato nei confronti della creatura Ospite, in quanto l'Ospite prende il sopravvento sulla **Volontà** dell'Ospitante. Se accade il contrario si parla di **Servilismo**. Il servilismo spesso viene visto come un patto tra due creature, la prima delle quali (Ospitante) riesce ad attingere potere e forza dalla seconda (Ospite). Sul piano creato non capita di rado di incontrare persone dagli strabilianti poteri, ottenuti nello sfruttare un'altra creatura ospite all'interno del proprio corpo, in grado di concedere forza sovraumana, agilità incredibile e molto altro. Lo stesso principio viene sfruttato da alcuni **Artefatti** (di cui parleremo in seguito), oggetti magici che si tramandano da diversi millenni. Alcuni Artefatti contengono al loro interno l'anima di un demone o di uno spirito millenario, e, durante determinate occasioni, si riversano nel corpo del possessore dell'artefatto, concedendone poteri sovraumani. Anche questa pratica non è immune da sacrifici. Con il passare del tempo l'anima della creatura ospite inizia a lottare per far prevalere i propri istinti, inizia a fondersi con l'anima ospitante che diviene sempre più simile alla prima, instillando pazzia e confusione nelle menti più deboli.

La Repubblica

Esplorando il vasto mondo di AnotherEgo, è facile accorgersi di come si possano trovare miriade di sbocchi, piccole realtà nelle quali ambientare le proprie avventure. Quella della Repubblica, è la realtà più vasta è meglio descritta in questo manuale, proprio a causa del fatto che, essendo un intricato miscuglio di segreti, bugie ed intrighi, offre il maggior numero di possibilità di costruire una trama priva di ripetizioni e sufficientemente complessa, in modo da rendere il gioco longevo e multiforme.

La Repubblica venne creata nel PC 1914. Inizialmente conosciuta come la Magnifica Repubblica delle Razze, era composta da membri di ogni razza con l'intento di creare fitti rapporti che suggellassero la pace e l'armonia fra i vari popoli. Divisa in sette **Ali** ognuna delle quale fu chiamata a prendere decisioni riguardanti campi specifici. Ogni Ala era composta da un esponente di rilievo di ogni razza, in modo che ognuno potesse avere il suo portavoce. Ogni proposta di legge prima di passare a legge effettiva doveva ricevere il consenso dal Gran Consiglio delle Razze.

Oggi la situazione non è molto diversa da allora. La sede della Repubblica è sita nel cuore del continente Arcadiano, nel cuore della più grande città che l'uomo abbia mai costruito, la fantastica città giardino, la magnifica terrazza, Miden. Al centro della città venne costruito il palazzo della Repubblica che oggi ospita le **Sette Ali** così come faceva mille anni or sono. L'**Ala Superus**, che si occupa principalmente degli affari interni alla Repubblica stessa, controlla l'Equilibrio e tutti i suoi precetti, dispone l'erario delle varie città per opere pubbliche, istruzione, divertimento e altro. L'**Ala Mageia**, di cui si è già parlato, che si occupa di regolare l'uso della magia, e stabilisce l'etica di questo utilizzo, dichiarando illegali alcuni prodigi, ovvero alcune situazioni in cui non possa essere utilizzata e via dicendo. L'**Ala Mercatus**, provvede alla politica della gestione delle finanze, del commercio con gli esteri, gestisce l'erario della Repubblica, organizza e gestisce anche trasporti e carovane, organizza fiere e quant'altro. L'**Ala Justitia**, organizza e supervisiona l'operato dell'organo **Giudiziario** (la magistratura), propone leggi a favore dell'ordine pubblico, gestisce i penitenziari. L'**Ala Radix**, che si occupa di gestire i rapporti tra le varie razze. L'**Ala Exsecutus**, gestisce e controlla il **Potere Esecutivo** (il potere di far rispettare le leggi mediante organi di controllo), supervisiona l'operato dello **Scudo**, amministra la difesa e l'Esercito Repubblicano (il Baluardo). L'**Ala Artem**, definisce tutto ciò che è bello, tutela e valorizza il patrimonio culturale, e si prodiga per la difesa dell'ambiente.

L'insieme di queste Ali rappresenta il **Potere Legislativo**. Ogni Ala è Formata da un pari numero di rappresentanti dei vari ordini (sette per ogni ordine maggiore) più sette rappresentanti del popolo fuori-ordine (fra cui almeno un esponente dello Scudo), per un totale di **42 Senatori** per ogni Ala della Repubblica.

L'operato del Senato in passato era supervisionato dal Consiglio delle razze, oggi sostituito dall'**Esa-Consiglio**. Formato da 5 rappresentati degli Ordini maggiori, con un grado non inferiore a **Regina** (vedremo in seguito come la gerarchia di ogni ordine si ispiri a quella degli scacchi) e da un rappresentante dello **Scudo**. Questo organo ha il compito di dirigere l'operato del Senato esercitando un **Potere Consultivo**. Ogni membro del consiglio difatti ha un voto con un peso maggiore rispetto ad un normale Senatore e spesso fa la differenza durante la votazione di una proposta di legge. Una legge per essere varata ha bisogno della maggioranza dei senatori (51%) e del favore di almeno 4 Consiglieri su 6.

Al consiglio è stato dato uno strumento particolare che incarna tutti e tre i poteri. Questo strumento prende il nome di **Giustificatore**, incarnato da un persona che funge da Giudice, Giuria e Boia, in casi particolari in cui non esista un precedente di legge o quando più leggi entrino in contrasto fra loro. L'operato di un Giustificatore non può rappresentare precedente, spesso viene nascosto all'opinione pubblica, a causa degli atti cruenti a cui in genere è soggetto.

Gli Ordini

Fulcro attorno al quale ruota la struttura della società Repubblicana, gli Ordini.

Cinque gli ordini più importanti incarnati i vari aspetti della vita sociale. La **Mano**, ovvero l'ordine che incarna tutto ciò che è guadagno, mercato e finanza, commerci e distribuzione. Il **Baluardo**, costituito come un grande esercito per difendere le genti della Repubblica. Il **Vento**, ordine formato da famiglie nobili, la cui principale attività dopo l'ozio è la politica, in particolare la magistratura. L'**Empireo**, ordine di impronta religiosa, gestisce e controlla le **Sette Chiese**, incarna diversi principi a seconda del Dio che le divisioni interne venerano, si prodiga soprattutto per la difesa delle genti della repubblica dal pericolo incarnato dall'Inquisizione. La **BioMaTech**, che si occupa di rendere la vita degli uomini più agiata, mediante piccoli prodigi tecnologici, ma soprattutto fornendo l'Energia a tutte le città della Repubblica.

Al suggellarsi dei Patti dell'**Equilibrio**, si decretò che ogni rappresentate dei diversi ordini potesse essere riconosciuto in maniera univoca, per evitare confusione, e per facilitare i rapporti con i Fuori-Ordine. Vennero così creati dei simboli, imprimevoli solo ed esclusivamente mediante pratiche magiche, con lo scopo di distinguere a vista in maniera molto semplice l'ordine di appartenenza, ma aventi anche la funzione di monitorare costantemente la posizione di ogni singolo adepto. Per rendere tali simboli difficilmente occultabili, vennero posizionati sul volto dell'individuo, in posizioni differenti e di diverse fattezze a seconda dell'Ordine di appartenenza (questi simboli verranno ampiamente descritti nel capitolo che riguarda gli ordini). Con il passare del tempo, e con il diffondersi delle adesioni agli ordini, la gente quasi non fa più caso ai vari simboli distintivi, eccezion fatta per quelli di grado elevato mostrati come motivo di vanto, infatti, i vari simboli oltre a rappresentare l'ordine di appartenenza, simboleggiano anche l'appartenenza alle varie divisioni gerarchiche.

La Gerarchia

Organizzata come una scacchiera la gerarchia degli ordini assume una forma piramidale: alla base si trovano i **Pedoni**, presenti in gran numero, subito dopo le **Torri**, seguite **Cavalli**, dagli **Alfieri** e dalle **Regine**. Solo il **Re**, che rappresenta il vertice della piramide, è unico per ogni divisione (eccezion fatta per l'ordine BioMaTech governato da un consiglio di amministrazione). Il termine di paragone con una scacchiera non è limitato solo al voler sottolineare le distinzioni gerarchiche all'interno di una divisione dell'ordine (carica che spesso implica maggior potere e o prestigio). Questa gerarchia suggerisce come non esista una possibile e scontata scalata al potere che porterebbe un pedone ad aspirare di divenire cavallo acquisendone le caratteristiche fondamentali. Come avviene per il gioco degli scacchi un pedone, attraversando tutta la scacchiera, può ambire a divenire una regina, ovvero compiendo un gesto davvero significativo (ovviamente non può aspirare alla carica di Re).

In generale per poter accedere ad una carica superiore alla propria esistono due vie: la prima è che si crei una vacanza nella posizione in questione; di conseguenza si riunisce una **Elettorato** formato dai membri più anziani di quella cerchia gerarchica (es. cavallo), il tutto supervisionato da un singolo membro della cerchia successiva (es. alfiere), elettorato che ha il compito di stabilire quale membro possa esser degno di entrare a far parte di quella cerchia; oppure l'altra via consiste nel essere ritenuti idonei ed in possesso dei requisiti necessari per ambire l'appartenenza ad una cerchia gerarchica. In questo secondo caso per evitare conflitti di interesse saranno le regine assistite dal re a stabilire se il richiedente sia in possesso dei requisiti necessari; a volte nei casi più estremi saranno direttamente re e regine a richiedere al candidato di entrare a far parte di una cerchia prestigiosa. Regole che prescindono l'elezione di un re. Di fatto ogni Re (salvo alcune eccezioni di cui parleremo in seguito) deve essere eletto da tutti i membri dell'ordine con una votazione. I voti di ogni divisione gerarchica avranno differente peso a seconda della posizione del votante (il voto di una regina varrà 16 volte quello di un pedone, l'alfiere 8 volte, il cavallo 4 e la torre 2 e via dicendo).

L'Affiliazione e Divisioni

L'Affiliazione, ovvero l'accesso ad un determinato Ordine, è diversificato a seconda dell'Ordine in cui si voglia entrare a far parte. In seguito verrà descritto ogni singolo processo.

Ogni Ordine è ripartito al suo interno in varie divisioni che svolgono compiti diversi, guidate anche da diversi precetti. Anche le divisioni così come il livello gerarchico vengono rappresentate da una diversificazione del simbolo di riconoscimento.

Lo Scudo

Appendice terminale dell'organo Esecutivo. Con l'avvento dell'Equilibrio, si sentì l'esigenza di creare un organo che potesse supervisionare gli Ordini e l'attuazione dei precetti sanciti dall'equilibrio stesso. Fu così che venne alla luce Lo Scudo. Diviso in varie sezioni, ognuna delle quali controlla diversi aspetti delle relazioni inter-ordine, lo scudo è un forte strumento che ha consentito ai vari ordini di poter operare nella legalità, e nell'armonia, senza poter più far uso della propria supremazia in un determinato campo per concentrare il potere in una singola mano. Di fatto, però, la mania di potere di ogni Ordine ha fatto sì che il "campo di battaglia" si spostasse dalla luce del sole, al buio ottenebrare di intrighi e relazioni segrete, per far sì che lo scudo sia all'oscuro di ogni tentativo di imporre la propria supremazia, atto dai vari Ordini.

Anche lo scudo, oltre ad avere delle divisioni interne, è caratterizzato da una suddivisione gerarchica all'interno delle divisioni stesse. Un'altra caratteristica in comune con i vari Ordini è la presenza di un simbolo che distingue un elemento dello scudo da un normale cittadino. Questa distinzione, però, non è di natura magica. Infatti ogni membro dello scudo, oltre a dover indossare una uniforme (salvo casi particolari come i Detective) è provvisto di un distintivo di riconoscimento recante l'effigie di uno scudo metallico (il materiale cambia a seconda del livello gerarchico). Sul distintivo è riportata una Fotografia, il grado e la divisione di appartenenza.

L'Inquisizione

All'interno della cronistoria, si è fatto riferimento all'inquisizione come la possibile forma di rivolta di varie razze; come la presa di posizione di un folle rivoluzionario, che assoggetta il pensiero delle masse per scatenarle contro la società Repubblicana; di esseri cacciati agli albori della creazione. Volutamente non si specifica l'origine delle creature portanti l'effigie della **Croce Rossa**, per lasciare un alone di mistero che avvolga questa setta segreta.

Di certo si sa che molti membri dell'Inquisizione possano non essere umani, in particolare Demoni. Un'altra certezza la sia ha sull'obiettivo della setta: la distruzione e la sovversione della società Repubblicana.

Una voce altrettanto diffusa sull'origine di questo movimento, vede a capo delle fila dei **Rosso-Crociati** l'antica razza Laoom, che stufa di essere confinata tra le nubi, voglia conquistare le terre del continente di Miden.

Le azioni che caratterizzano l'operato dell'inquisizione, sono principalmente attacchi da parte di **Aberranti** "comandati" alle città Arcadiane. Per contrastare questi attacchi spesso si ricorre alla potenza bellica del Baluardo. In caso di attacchi di massa intere legioni dell'esercito vengono dislocate in difesa rispetto all'attacco di orde di mostri orripilanti. Un altro modus operandi, consiste nel sovvertire la società dall'interno. Spesso gli Inquisitori, prendono l'aspetto di uomini normali, con posizioni sociali di rilievo, per minare la società alle basi. In questo caso vengono contrastati dall'operato di membri scelti dell'Ordine Empireo.

Aberranti Demoni

Out city. Sconfinata zone selvagge tra una città e l'altra. Salvo qualche piccola cittadella di agricoltori tra le 4 grandi città del continente Arcadiano vi sono zone sterminate dove non vi è la presenza dell'uomo. Queste zone brulicano di esseri selvaggi, mostri secondo alcuni, evoluzioni di animali secondo altri, che vengono chiamati **Aberranti**. La maggior parte di essi vive semplicemente per istinto. Non possiedono grandi facoltà mentali, alcuni sono capaci di prodigi che riescono ad attualizzare solo mediante l'istinto, e non perché siano consci delle loro facoltà, un po' come la secrezione di veleno da parte dei serpenti. Ecco perché attaccano le città dell'uomo oppure le carovane della mano che viaggiano tra le quattro città. Solo per assecondare l'istinto della caccia, per sopperire al fabbisogno di cibo, oppure, infine, per difendere i propri territori, così come farebbe un normale animale selvaggio.

Altresì esistono alcuni aberranti, di dimensioni mastodontiche, che riescono ad arrivare fino alle cittadelle Down Town per portare distruzione. Sembrerebbe che alcuni di essi siano attirati dai reattori BioMaTech, invece altri vengono semplicemente "**Comandati**", mediante pratiche magiche, dai Rosso-Crociati Inquisitori. Come abbiamo già detto quando si è parlato del fenomeno della possessione, su Gaia esistono diversi **Demoni Erranti**. Creature che facevano parte della mitologia in antichi scritti, adesso sono del tutto reali, alcuni di essi, portatori di scompiglio e distruzione. Le ragioni per cui si trovano sul piano Creato e non nel **Piano Demoniaco**, meglio conosciuto come **Inferi**, sono molteplici. Alcuni di loro sono riusciti, grazie alla loro forte **Volontà**, a possedere il corpo di un uomo, e con il passare del tempo lo hanno trasformato nel loro corpo originario. Altri sono stati evocati, volontariamente e non, dal loro piano di origine, e non sono più legati dai patti di evocazione (patti che prevedono la permanenza nel piano di origine salvo richiesta dell'evocatore), e gironzolano qua e là per il pianeta.

I Demoni Erranti non hanno una causa che li accomuna come gli aberranti sono accomunati dalla volontà di soddisfare i propri istinti. Alcuni di essi sono capricciosi e vogliono soddisfare i desideri del momento; molto spesso determinati demoni, si cibano delle anime innocenti per saziare il proprio istinto, così come una normale creatura si nutre di cibo. Non si confonda il termine Demoniaco con il termine Malvagio. Si è vero che tutti i demoni sono creature oscure, creature generate dal Chaos che seguono leggi primordiali, ma alcuni di essi possono definirsi "Neutrali" giudicando l'uomo, e le altre razze, semplici creature di poco conto, quindi

incuranti pensano solo a vivere su Gaia in armonia con alcuni suoi aspetti, addirittura proteggendo certi habitat, nei quali hanno trovato un giusto posto dove stabilirsi.

Purtroppo alcuni Demoni hanno sposato la causa dell'Inquisizione, chi per "liberare" Gaia dalla presenza virulenta dell'uomo, chi semplicemente per soddisfare la propria "fame". Così sono nati i **Daimon Inquisitus**, la divisione più pericolosa dei Rosso-Crociati, che presenta tra le loro fila, potentissimi Demoni Maggiori, ma anche infiltrati negli alti ranghi della società; divisione che rappresenta il maggior problema per gli adepti dell'Ordine Empireo.

Fuori Ordine

La maggior parte della popolazione Repubblicana non entra a far parte di un ordine, perché non presenta le Caratteristiche necessarie, e quindi ritenuta indegna, o semplicemente perché non ritiene importante farvi parte. Questi vengono chiamati **Fuori-Ordine** o più semplicemente **Civili**. La vita di un civile può essere molto simile a quella di un adepto di un ordine; basti pensare che una grande fetta di senatori non appartiene a nessun ordine per legge. Non tutti i magistrati sono Magistra Gentium (Divisione dell'Ordine Vento), non tutti i Grandi imprenditori e finanziari fanno parte della Mano (Ordine mercantile), così come non tutti i soldati sono cadetti del Baluardo (in quel caso si parlerà di soldati di ventura o mercenari).

La vita civile offre meno Onori, ma anche molti meno Oneri. Alcuni ad esempio non sopporterebbero di essere costantemente tenuti sotto controllo, o di dover rendere conto sempre a qualcuno al disopra di se. È vero anche che molti si farebbero carico volentieri di tali oneri ma non vengono ritenuti idonei perché non presentano le caratteristiche necessarie per entrare a far parte di un ordine.

Una piccola fetta di fuori ordine fa parte comunque di associazioni non legalmente riconosciute, le più importanti sono la **Resistenza** e il **Novilunio**.

La Resistenza

I cinque grandi Ordini e lo Scudo rappresentano importanti istituzioni Repubblicane. La Resistenza rappresenta l'anti-istituzione per eccellenza. Un piccolo gruppo di rivoltosi, nauseati dell'eccessivo ordine della società moderna, e assolutamente contrari all'utilizzo dei reattori BioMaTech, si sono riunito sotto la bandiera della Resistenza, per combattere contro la società corrotta ma perbenista. Hanno stabilito la loro base operativa nei borghi più malfamati delle DownTown, capeggiati da Steven Castle, hanno come scopo principale sabotare reattori BaiMaTech, centri nevralgici dell'economia, grandi alberghi, insomma tutti gli obiettivi di maggior interesse per la società moderna. La forma di questi attentati non è mai stata particolarmente incisiva, perché guidati da un codice di onore che non permette mai la perdita di vite umane, i rivoltosi non hanno mai provocato danni ingenti salvo rare occasioni. Per questo si sono addirittura guadagnati la simpatia di parte dell'opinione pubblica e di qualche magnate che provvede a sovvenzionare le loro iniziative, in segreto. Nonostante questo la Resistenza rappresenta una spina nel fianco dello Scudo, troppo impegnato a difendere l'ordine in città e quindi poco interessato a riversarsi nelle Down Town per sbaragliare il movimento sovversivo.

Il Novilunio

Detto anche l'ordine **Oscuro**, il novilunio non viene ovviamente riconosciuto come un ordine legale a causa delle sue attività principali: contrabbandi, rapine, estorsioni, prostituzione, droga e tutta una serie di attività illegali in qualsiasi società civilizzata. Nonostante qualcuno tenda, per ovvi motivi, a mistificare l'esistenza di questo "Ordine", la presenza del Novilunio è riconosciuta da tutte le popolazioni repubblicane. I mass media tendono a tacerne l'esistenza, gli ordini ne sfruttano l'operato "non soggetto a leggi", per riuscire ad ottenere risultati che normalmente non potrebbero ottenere a causa della loro facciata legale.

Così come un ordine normale, anche il novilunio presenta una gerarchia interna e un simbolo di riconoscimento (vedremo in seguito nel dettaglio), ed esattamente come accade per gli enti legali, il novilunio prospetta un grande conflitto di interessi al suo interno. Due sono le Grandi **Famiglie** che si contendono il potere, in perfetto equilibrio tra loro, entrambe appartenenti alle alte fila del novilunio cercano sempre di prevaricare sull'altra, ma, agendo in campi diversi della criminalità, con il tempo hanno imparato a sopportarsi e a rendersi complementari.

Nei ranghi più elevati queste due famiglie la fanno da padrone, ma sono i ranghi più bassi che vedono un maggior numero di adepti, intenti in tutte le possibili attività criminali, principalmente dislocati nelle Down Town.

Le Famiglie

Sono diverse le famiglie che compongono gli alti ranghi del novilunio. Nascoste dietro facciate di legalità, operano le loro attività criminose in segreto.

Due sono i filoni capeggiati dalle due famiglie più importanti: i Valentino e i Sakada.

I primi ispirati all'antico mito delle famiglie latine, si sono specializzati nel commercio illegale di armi e di sigilli, scommesse e nelle estorsioni. Nascondono la loro attività illegale dietro la facciata di grandi ristoratori. Infatti portano il nome di Valentino Restaurant i più grandi e lussuosi ristoranti delle quattro città repubblicane.

I Sakada, invece, sono di origine Draconica, quindi presentano tutti quanti i caratteristici occhi a mandorla tipici di quelle zone. Si narra come una famiglia nobile, Sakada appunto, venne scacciata a causa delle attività poco morali da cui traeva cospicue ricchezze e potere. Difesa da un gruppo di guerrieri potentissimi, chiamati **Ninja**, la famiglia stava acquisendo troppo potere, arrivando quasi a surclassare quello della famiglia imperiale. Fu così che vennero scacciati dal continente Draconico. Si confinarono in quello Arcadiano, costruendo un impero di sale da gioco, le cui principali attrattive non erano altro che le caratteristiche principali della loro cultura in madre patria, cultura poco conosciuta nel continente di Arcadia, e quindi capace di esercitare enorme fascino.

Le sale da gioco, piccole ricostruzioni di città Draconiche, sono famose per la presenza delle Geishe, belle ed ospitali fanciulle che rendono la permanenza molto piacevole; per le sale termali, ricostruzioni a grandezza naturale di abitat non presenti sul continente Arcadiano; per gli spettacoli di saltimbanchi capaci di prodezze incredibili (prodezze di cui sono capaci grazie ai loro addestramenti ninja). In queste sale da gioco sono molto diffusi camerieri Myhile, piccoli traghetti molto caratteristici dalle stupende colorazioni. In realtà questa facciata serve solo a nascondere le attività criminali della famiglia: Droghe ricavate da sigilli sconosciuti su questo continente, prostituzione, e soprattutto, gli introiti maggiori, ricavi delle attività dei ninja assassini.

Le facciate di legalità dietro cui si coprono, ma soprattutto la corruzione di funzionari, senatori e membri dello Scudo, consente alle Famiglie di continuare la loro attività illecita senza essere disturbate.

Le due famiglie capostipite, hanno dato il via ad una serie di famiglie satellite, meno importante e meno conosciute delle principali, che presentano più o meno le stesse caratteristiche.

Dream Walker

La BioMaTech ha lanciato sul mercato da qualche anno un prodotto che consente l'interazione e il divertimento di massa collegando le menti dei partecipanti in un unico modo ricostruito sul **Piano dei Sogni**.

Con l'approfondirsi degli studi sui vari piani ci si è resi conto di come inconsciamente l'uomo, dormendo, trasferisca il proprio Ego sul piano chiamato piano dei Sogni o del Subconscio. Sfruttando questa caratteristica della mente umana, la BioMaTech è riuscita a rendere più realistica la percezione sul quel piano, aumentando il grado di coesione con lo stesso (hanno reso i sogni più realistici) mediante l'utilizzo di un macchinario chiamato Cocoon. Il macchinario prende il nome del baco da seta perché lo ricorda in ogni particolare: la forma allungata, sferica ai poli, e completamente bianco. All'interno di questo macchinario si pone la persona che vuole entrare nel mondo dei sogni. L'ambiente viene riempito da un particolare liquido amniotico (che permette la respirazione) consentendo ai sensi di addormentarsi e di percepire maggiormente il sogno stesso. Mediante una corona che si pone sulla testa, le sinapsi vengono collegate alla macchina, e di fatto l'utente viene trasferito nel mondo "simulacro" chiamato DreamLand. La BioMaTech propone diverse simulazioni, da città medievali, e ricostruzioni delle città Arcadiane, a seconda dei gusti dell'utente. Sulla brochure del prodotto c'è scritto: perché sprecare 8 otto ore della nostra giornata semplicemente dormendo, quando si possono fare sogni fantastici e alzarsi la mattina ugualmente riposati? (si stanno ancora oggi effettuando studi atti a dimostrare che il sonno in DreamLand si tutt'altro che ristoratore e che l'eccessivo utilizzo di questa pratica porti a squilibri mentali e del metabolismo)

Un piccolissimo gruppo di utenti, grazie ad una capacità innata che alcuni chiamano tocco dell'Ego dannato (vedremo in seguito di che si tratta) riescono a mantenere la propria coscienza, nel mondo dei sogni, ad un livello più elevato della comune gente. Di fatto questo gli permette di modificare a proprio piacimento la realtà ricostruita, focalizzando questa capacità a seconda della fantasia del "Dannato". C'è chi

riesce a volare, c'è chi acquisisce una forza sovraumana, chi in vita non è capace di Risvegliare il fuoco, nel piano dei sogni diventa il più grande Elementalista. I più portati, quelli con una capacità più forte, riescono a fare tutte queste cose e riescono anche a modificare il sogno stesso, rendendo la vita impossibile agli addetti BioMaTech che ricostruiscono questa realtà simulacro.

Con la diffusione di DreamLand si è capito come fosse possibile utilizzarla non solo come distrazione, assegnandole un ruolo più importante. Durante gli anni gli archivi di stato, delle varie aziende, di tutte le istituzioni, avevano riempito troppi spazi in carte, cartacce, pergamene, libri contabili e plichi. Montagne di carta occupavano spazi che potevano essere adibiti ad altro. Fu così che la BioMaTech decise di trasferire questo ingente quantitativo di dati sul piano dei sogni, che sostanzialmente non presenta dei limiti fisici. Consentendo l'accesso mediante terminali, una parte di DreamLand venne quindi adibita a contenitore di dati. Essendo la maggior parte di questi dati, confidenziali la loro segretezza è molto importante. Alcuni DreamWalker scoperta questa importante sezione di DreamLand, hanno iniziato a dedicarsi allo spionaggio industriale, all'estorsione, al taccheggio di dati. Per combattere questo fenomeno insorgente, è stata creata un'intera sezione all'interno delle forze armate BioMaTech, chiamata Sezione Anti-DreamWalking appunto.

Il Tocco Dell'Ego Dannato

La magia implica dei sacrifici per l'Ego Omega, per la parte più intima della mente umana, addirittura portando alla morte, ma finisce davvero tutto lì?

Una parte della magia utilizzata in vita viene trasmessa alle generazioni successive, a volte si fortifica, a volte non si presenta, a volte, ancora, è causa di alterazioni dello **Spirito**. Sono proprio queste alterazioni che provocano in alcune generazioni (la selezione è casuale come un carattere recessivo) la possibilità di fare cose strabilianti senza utilizzare alcun sigillo, come se fossero istinti innati. Alcuni (come abbiamo letto sopra) sono capaci di comandare a proprio piacimento i sogni; altri riescono a persuadere la gente in una maniera innaturale assoggettando le altrui volontà al proprio volere; altri acquisiscono Agilità sovranaturali, istinti di sopravvivenza felini; alcuni riescono a teletrasportarsi, altri a leggere i pensieri della gente e molto altro ancora (tutti i tocchi vengono descritti nel capitolo relativo alle abilità).

Questi esseri sono considerati **Dannati** dalla maggior parte della gente, proprio perché a causa delle loro capacità inizialmente difficili da controllare, possono provocare danni o comunque attirare le invidie della gente comune. Chiunque si trovi di fronte a qualcosa di sconosciuto ed inspiegabile tende ad avere paura. È proprio questo l'atteggiamento dell'opinione pubblica nei confronti dei Dannati, i quali spesso decidono di nascondersi, oppure trovano conforto e asilo all'interno di un ordine che riesce a sfruttare tutte le sue capacità. Proprio grazie a quest'ultima pratica, svariati tocchi dell'Ego dannato sono stati banditi per legge, proibendone l'utilizzo e condannando all'esilio il Dannato utilizzatore (soprattutto quelli legati al plagio della mente).

Miden City

La magnifica. La più grande delle quattro città capoluogo Repubblicane, Miden incarna tutte le virtù e tutti i vizi della società maggiormente civilizzata sul pianeta.

Middle Garden, meglio conosciuta come Miden, ospita una popolazione record per qualsiasi città umana, e non, esistita dalla notte dei tempi: 58 milioni di persone contando anche quelle presenti nella cittadella (sei volte gli abitanti di New York, quasi l'intera popolazione Italiana). Escludendo la cupola di DownTown, che da sola occupa uno spazio di 500 km quadrati) la città si estende all'interno di un perfetto cilindro luminoso, chiamato **Luce Stellare**, con un'area alla base di più di quattromila km quadrati. La città si divide in diversi quartieri, ognuno dei quali diviso a sua volta in diversi strati, dal basso verso l'alto più ricchi e signorili; più si va in alto e maggiore è lo splendore della vita che si trova. Questi strati sono divisi tra loro da strade formate da sottili lastre di luce, che assumono consistenza solo quando i veicoli o gli uomini ci camminano sopra, ma che sono capaci di diventare inconsistenti in determinati punti di passaggio ai piani superiori. Questo passaggio è consentito solo ai residenti ai piani superiori, rappresentando così una sorta di divisione sociale, le classi abbienti più in alto e le classi meno abbienti in basso. Si parla sempre di classi meno abbienti perché nella città principale non sono presenti le classi povere, stanziate nelle città basse, per evitare un degrado estetico della città stessa.

L'estetica è molto importante in città. Tutto è perfettamente armonioso, pulito. Viene chiamata città giardino perché presenta qua e là bellissime terrazze ornamentali, piccoli/grandi giardini, con fiori alberi e piante

perfettamente curate. Nel palazzo Arca c'è un giardino delle dimensioni di un grande bosco, chiamato per l'appunto Bosco Silva (come la dea della natura).

Le architetture variano da quartiere a quartiere. I commerci avvengono principalmente via cielo (grazie a gigantesche navi cargo) e via fiume, che costeggia l'intera città nella zona più a nord, dove si estende una sottile linea di magazzini portuali. Gli accessi al cilindro protettivo sono solo due: quello ad est situato nel quartiere di accoglienza e quello a nordest chiamato accesso fluviale.

L'accesso alla città è molto rigido, per motivi di sicurezza e di decoro. I due ingressi principali, **Earth Station** e **Sky Station**, sono costantemente controllati dalle pattuglie delle Scudo, e presentano una ferrea dogana. Tutti quelli che accedono devono passare da un particolare scanner BioMaTech che è in grado di rilevare armi o sigilli, chi ne viene trovato in possesso e non presenta il certificato di utilizzo (rilasciato secondo le direttive della legge 365) viene immediatamente fermato e gli oggetti trasportati illegalmente vengono marchiati in maniera da impedire un qualsiasi utilizzo (se l'oggetto in questione viene utilizzato inizia ad emettere una luce visibile solo dalle pattuglie dello scudo).

Il restante perimetro della città è reso invalicabile della Luce Stellare, spessissimo strato di luce invulnerabile sia ad attacchi fisici che ad attacchi magici.

Quartieri

1 Porto

La principale via di commercio della città è proprio il fiume che la costeggia. Il porto è un insieme di banchine, hangar di costruzione navi, uffici, dogane per il dazio merci e tutto l'apparato necessario a gestire un porto che si rispetti. Nonostante questo anche il quartiere del porto presenta una estetica molto marcata, un ordine impeccabile e una pulizia senza eguali.

2 Quartiere di Accoglienza

Situato, strategicamente, fra i tre ingressi (porto, Earth Station e Sky Station) è il quartiere che presenta il maggior numero di Alberghi della città, per questo viene chiamato quartiere di Accoglienza. Chiunque non abbia una residenza in città, e possa permetterselo, durante la sua permanenza a Miden alloggia in uno dei numerosi alberghi del quartiere. Il più famoso è il Faldior Hotel, riproduzione in miniatura della città (anch'esso formato da un cono di luce, è diviso in settori che ricordano i quartieri della città).

3 Earth Station

Ingresso di terra. Questo rappresenta l'unica via percorribile da mezzi terrestri per accedere a Miden. Formato da diversi Gate, che consentono il monitoraggio delle merci trasportate, è collegato al resto della città da un intricato nugolo di metropolitane esterne, alcune delle quali panoramiche, che consentono ai turisti di visitare la città in ogni suo punto. Questo ingresso collega anche la città principale con la cittadella Down Town.

4 Sky Station

La diffusione dei trasporti su navi volanti ha portato la necessità per la città di costruire un accesso via Cielo che consentisse, anch'esso, di monitorare mezzi e persone. Il gigantesco aeroporto è situato all'altezza del livello 5 della città (i livelli in tutto sono 7 e prendono il nome di cieli) all'altezza di circa 500 metri dal suolo. Collegato al resto della città con la metropolitana, permette anche di visitare la città dall'altro grazie ad un ascensore panoramico realizzato per i turisti, unico mezzo che consente a chi non appartiene alle classi elevate di dare uno sguardo alla vita del settimo cielo.

5 – 6 - 7 Quartieri Commerciali

Situati alla periferia est della città sono caratterizzati da palazzi con architetture tardo vittoriane (ricordano la new york degli anni 30). I palazzi si estendono per un massimo di tre cieli o livelli, ospitano quindi la borghesia media, e un insieme di locali commerciali di medio/basso rango. Nel quartiere 7 sono site le abitazioni degli impiegati BioMaTech, mentre nel sesto quelle dell'ordine Mano.

8 Quartiere Etnico

La zona che si contendono le due famiglie, è il quartiere delle grandi case da gioco, dei ristoranti Valentino della bella vita mondana, nonché della droga e della prostituzione. Questo è l'unico quartiere dove le pattuglie dello Scudo mettono raramente piede, e quelle poche che lo fanno sono in caccia di bustarelle. La situazione è tollerata da tutti perché questo quartiere porta un grossissimo quantitativo di ricchezze nelle casse dello stato, e perché nonostante sia pieno di perversioni, queste non avvengono mai alla luce del sole, mantenendo sempre un altissimo grado di decoro.

È divertente vedere la diversità dei palazzi che compongono questo quartiere, alcuni strambe imitazioni di pagode, altri giganteschi palazzi vetrati, siti a diverse altezze dal suolo. Solo due torri sventano al settimo cielo, a 700 metri da terra, ovviamente è scontato dire che sono la torre Sakada e la torre Valentino.

9 Quartiere della finanza

Sede delle più grandi società finanziarie, quartier generale della Mano, questo quartiere rappresenta il centro nevralgico della finanza Mideniana. La maggior parte della forza lavoro è esperta di tutti i meccanismi finanziari e monetari; ogni società che si rispetti ha sede in questo quartiere. Alcune grandi catene di negozi trovano la loro clientela esclusivamente in rampolli della società, i quali prediligono abitazioni ai piani alti nello stesso quartiere.

I palazzi sono formati da gigantesche costruzioni di vetro, futuribili isole autonome in tutto, dal basso negozi, al centro uffici e in alto prestigiose abitazioni. Non esistono palazzi inferiori al 5 livello, molti dei quali raggiungono il settimo.

10 Quartiere Alto

Molto simile al precedente sia per l'architettura che per la fetta di società che vi abita, questo quartiere si distingue per la torre BioMaTech, l'edificio più alto di tutta la città che conta ben 200 piani per una altezza complessiva di quasi mille metri, per un peso totale di 800 tonnellate di acciaio e vetro. Qui vi abitano tutti i dipendenti più in auge dello stato come i senatori che non fanno parte della vecchia guardia, ovvero i più giovani.

11 Quartiere Antico

In questo quartiere vi abita tutta la nobiltà Mideniana. Chiamato quartiere antico perché è l'unico quartiere ad essere nato assieme al palazzo imperiale, è caratterizzato da giganteschi palazzi a metà tra strutture moderne ed antichi castelli medievali. I veicoli che si trovano nelle strade di questo quartiere assomigliano più a carrozze che a macchine. I palazzi più vecchi e bassi sono stati sopraelevati per poter raggiungere il settimo livello, di fatto non toccando terra. È molto suggestivo vedere dal basso come questi giganteschi palazzi possano levitare saldi nell'aria, come se avessero radici invisibili. Non esistono costruzioni che siano inferiori al settimo livello. Ogni palazzo ha un accesso a tale livello per permettere ai suoi abitanti di sfruttare solo le strade più alte.

Qui abitano tutte le più importanti famiglie che compongono il Vento, ordine nobiliare. Al disotto dei palazzi fluttuanti vi sono gli alloggi della servitù.

12 Quartiere Basso

In contrapposizione con quello alto, quello basso è il quartiere in cui abita la medio/bassa borghesia. Giovani scapoli, dipendenti di basso rango, finanziari alle prime armi, insomma tutti coloro che non hanno ancora ottenuto un prestigioso posto nella società. Nonostante i palazzi arrivino di rado a superare il 4 piano, non vi è assolutamente degrado in questo quartiere, trattato nella stessa maniera del resto della città. Gli appartamenti, siti in strutture molto simili tra loro create nel vetro, acciaio, a forma di coni rovesciati, non sono particolarmente accoglienti, anzi sono piuttosto piccoli, ma al loro interno non vi manca nulla.

In questo quartiere vi sono molti negozi dedicati al target di clientela della popolazione che vi abita. Stessa cose per i locali di divertimento, non all'ultima moda, ma che offrono comunque un intrattenimento di tutto rispetto.

13 Bosco Silva, Sede dei sette Templi

Un piccolo giardino agli occhi degli abitanti di Gaia, un gigantesco bosco a nostri occhi. Bosco Silva è diviso in due sezioni: la prima, accessibile a tutti, nella quale sono siti i sette templi, dove si recano fedeli da tutte le parti di Arcadia per pregare i loro dei prediletti; la seconda è il bosco in se per se, chiuso a tutti i civili, e a tutti gli adepti dei vari ordini, eccezion fatta per quelli dell'Ordine Empireo. Difatti è proprio in questa zona boscosa che troviamo le sette accademie che formano i giovani adepti, i vari dormitori, che ospitano dai semplici **Accoliti** (pedone) ai potenti **Vescovi** (alfiere) (i sette Re e le varie Regine alloggiano all'interno dei templi stessi). L'accesso al bosco è impedito mediante potentissime barriere magiche, sia per una questione di protezione, sia per impedire ai civili di addentrarsi nel bosco, luogo selvaggio pieno di bestie feroci (famigli, e tutte le creature evocate dai vari adepti).

Per simboleggiare che tutti posso accedere alla religione, tutte le costruzioni di questo quartiere sono posto a livello uno (da 0 a 100 metri da terra).

14 Quartiere Mondano

I locali più alla moda, per giovani vip o promesse dello sport, gli atelier più prestigiosi, le firme più proibitive, sotto tutte concentrate in questa zona della città. Non vi sono moltissime abitazioni, a causa dell'inquinamento

acustico, questa parte della città è, infatti, separata dal resto mediante una ricostruzione in miniatura di luce stellare. Non è possibile definire esattamente una architettura, in questo luogo gli architetti hanno dato libero sfogo alla loro fantasia, creando composizioni naturalmente impossibili di acciaio cemento e vetro. The Cube, la più famosa discoteca, prende il nome dalla sua singolare forma, ovvero quella di un cubo perfetto, nulla di eccezionale se non fosse che questo cubo poggia su di un singolo vertice anziché sulla base. Altri palazzi, invece, presentano strutture spaccate con interi piani composti singolarmente da luce, altri offrono l'attrattiva dell'anti gravità al loro interno, dove gli ospiti si divertono a fluttuare leggeri in preda alle droghe sintetiche.

15 Quartierino (o Quartiere dei Vip)

Come suggerisce il nome stesso questo è il quartiere dove tutti i VIP trovano alloggio. Le grandi star del cinema, dei media, dello sport nazionale (Lighted Ball) persino alcuni tra i Senatori più Giovani alloggiano in questo quartiere. Unica eccezione della regola, più in alto ovvero più esclusivo, tutte le abitazioni di questo quartiere si trovano al primo livello e sono composte da villette molto distanti l'una dall'altra, per consentire agli abitanti di questo quartiere di mantenere un certa privacy.

16 Quartiere Cadetto

All'apparenza molto simile ai quartieri commerciali, questo quartiere si distingue per essere la sede degli alloggi e dei quartier generali del Baluardo e dello Scudo. Parecchi i palazzi che arrivano al livello 7, alloggiati da grandi generali e dai capi dipartimento dello scudo. Visto dall'alto questo quartiere presenta grandi spazi all'aperto adibiti a zone esercitazione, e hangar per macchine da guerra.

17 Palazzo Arca

Non è un vero e proprio quartiere, ma è una zona a se stante. Il palazzo arca alto appena 100 metri, ospita tutto il senato, l'Esaconsiglio e la cattedrale dove è custodito il cuore di Arca. Nelle ali laterali che formano la piazza Arca (da dove parte la parata dei carri allegorici durante il mese del Chaos) sono siti tutti gli uffici amministrativi della Repubblica. Questa è una delle parti più sorvegliate della città a causa dell'elevato numero di attentati di cui è stata protagonista nel corso dei secoli.

18 Palazzo Imperiale

Chiuso oramai da millenni, il gigantesco palazzo imperiale ospita personalità di spicco della storia di Arcadia. Si dice che all'interno alloggino antichi saggi (antichi perché voci dicono vivano da millenni) che custodiscono saperi altrettanto antichi, riportati nei tomi della Biblion Superus (biblioteca). Tra questi scritti spiccano tre dei sette Tomi degli spiriti (di cui parleremo in seguito).

Il palazzo è protetto da due gigantesche figure che rappresentano una delle attrattive turistiche di maggior spicco di tutta Miden: due Angeli Bendati alti più di un intero livello (100 piani all'incirca) perfettamente immobili da secoli, che impediscono l'ingresso a tutti, ammesso che non si abbia un invito degli abitanti del palazzo.

Nelle Tenebre:

in questo mondo una delle poche costruzioni che mantiene la sua forma nitida, esattamente pari a quella del Piano Creato, è il palazzo Imperiale. Il motivo è celato, ma anche su questo piano il palazzo è protetto da due spiriti velati alla "non vista" possessori di aeree tra le più grandi mai percepite su questo piano.

19 Padiglione delle Fiere

Anche questo edificio singolo e non quartiere, è rilevante e doveroso citarlo a parte. La più grande costruzione in pianta mai concepita dall'uomo (grande quanto 100 stadi) ospita ogni anno più di 3 miliardi di persone, durante 6 allestimenti che riguardano: i commerci tra le varie razze, le ultime scoperte in capo tecnologico, le ultime scoperte in campo medico, la grande fiera arborea naturalistica, la fiera della luce, il campionato del mondo di combattimento, e la sezione allestita tutto l'anno che prende il nome di Lighted Stadium, ovvero lo stadio che ospita le partite, che si svolgono durante tutto l'anno, di Lighted Ball.

La cittadella (Down Town)

Non si può parlare di Miden senza citare la Cittadella. Rinchiusa in una gigantesca cupola di vetro, per impedire agli scarichi delle varie industrie di inquinare l'aria cittadina (scarichi che sfogano nell'atmosfera mediante enormi sistemi di depurazione siti nella parte superiore della cappa), la **Città Bassa** ospita un gran numero di insediamenti industriali e di centri per l'edilizia popolare. All'interno di una piccola sottocupola, situata al centro della Città, per parecchie centinaia di metri nel sottosuolo, vi è il reattore BioMaTech responsabile della distribuzione di miliardi di megawatt di potenza, per illuminare Cittadella e Miden. Attorno al reattore sorgono miliardi di casupole scure e grigie, nugoli di strade sudice, pieni di senza tetto e di **Ammorbati**. Le grandi industrie, oramai completamente automatizzate, nonché il grande reattore, vengono

costantemente protette da guardie selezionate, unica forza d'ordine che si trova in tutta la città. Infatti lo Scudo non ha distaccamenti all'interno della cittadella salvo qualche sporadica pattuglia che consenta il minimo indispensabile di decoro, ovvero per evitare la totale anarchia. Le forze armate a protezione degli impianti industriali hanno la completa licenza di uccidere a vista, in genere non abusano mai dei loro poteri salvo casi eccezionali.

Nei pressi del quartiere del circo (non itinerante che ospita tutto l'anno saltimbanchi, zingari, fattucchiere e quant'altro) vi è il quartier Generale della Resistenza, in una bettola chiamata BMT (acronimo di BioMaTech ma anche di Bastarde Macchine Tecnologiche). La Resistenza in questi luoghi, oltre ad organizzare rivolte nei confronti della BioMaTech e attentati ai reattori, si prodiga a sussistere le persone più povere e deboli.

Gli unici mezzi di sostentamento sono poche scorte che vengono inviate dalla città principale, per rifornire i negozi della cittadella. Gli unici lavori disponibili sono quelli di addetti alla manutenzione macchine, lavori saltuari e male retribuiti.

In queste zone scorrazzano bande di motociclisti in costante lotta tra loro per la supremazia, e il controllo delle attività criminali, come la prostituzione lo spaccio e il contrabbando d'armi. Essendo troppo preziose le munizioni delle armi di contrabbando, spesso vengono modificate per poter sparare munizioni di fortuna, come chiodi vetri e pezzi di acciaio acuminato.

Il Morbo

Da qualche secolo a questa parte i controlli sulle entrate in città sono diventati molto più ferrei a causa del dilagarsi "**Del Morbo**". Questa malattia colpisce 4 persone su 10 abitanti delle Cittadelle, distruggendo le cellule del sistema nervoso, mandando le vittime dapprima in una sorta di confusione mentale, e dopo in uno stato catatonico di morte celebrale, nel giro di pochi mesi. Gli unici sintomi esterni di questa malattia, sono delle chiazze verdi che appaiono su tutto il corpo dell'infetto. Molti degli abitanti delle cittadelle sono convinti che il morbo sia scatenato dall'aria inquinata che respirano ogni giorno e dagli scarichi del reattore BioMaTech.

La Tecnologia

La tecnologia oramai ha "inquinato" la vita su Miden in ogni suo aspetto. Con la diffusione dell'Energia prodotta dalla BioMaTech, tutto ciò che in passato si faceva mediante l'ausilio della Magia, oggi si fa con apparati BioMatici che simulano la magia stessa consumando la "vita" dei Cristalli Biologici coltivati in vitro, che svolgono diverse funzioni. Le tecnologie più diffuse sono tre: quelle di movimento, quelle di luce, e quelle di trasmissione di energia.

Le prime tecnologie vengono chiamate così perché permettono ad apparati meccanici, normalmente senza vita, di potersi muovere sfruttando l'energia. Queste tecnologie vengono sfruttate per muovere gli ascensori che percorrono centinaia di piani in pochi secondi, per muovere veicoli capaci di camminare appoggiati sul suolo ma anche di spiccare il volo per brevi periodi di tempo, per spostare navi pesanti diverse migliaia di tonnellate sia sul mare che in cielo. Per poter compiere questi prodigi l'energia viene convogliata in altri meccanismi, alcuni che la convertono in energia di rotazione (**Motori**), altri in energia antigravitazionale (**Pulsori**).

Le tecnologie di luce sono quelle sfruttate principalmente dagli Olomonitor. Piccoli apparati che sfruttando dei microcristalli riescono a proiettare immagini di qualsiasi genere nell'etere, formando uno schermo dalle dimensioni variabili. La diffusione degli Olomonitor è a larga scala, consentendo il possesso di almeno un olomonitor procapite per la popolazione delle grandi città. Queste tecnologie vengono anche impiegate a difesa delle città (luce stellare), per erigere strade, e in determinati utilizzi nell'edilizia (sostituiscono a pieno i vetri, anche nei veicoli alla moda).

L'ultima tecnologia, ma non la meno importante, è quella che consente di trasmettere Energia sotto diverse forme e di poterla riprodurre. Questa tecnologia viene sfruttata principalmente per le comunicazioni da parte dei mass media. Molti emittenti video e radio (televisioni) offrono un ampio palinsesto di intrattenimenti, spettacoli musica, ottimi per rilassarsi dopo una dura giornata di fatica. In commercio esistono diversi cristalli contenti film o un dischi musicali riproducibili mediante lettori, commerciati principalmente dalla BioMaTech, che consentono di visionare un film e di ascoltare delle melodie sia all'interno delle proprie case, dei propri veicoli, che all'interno di locali di ritrovo. La tecnologia della trasmissione viene utilizzata anche per radiotrasmettere a distanza mediante apparecchi composti da piccole casse acustiche inseribili nell'orecchio e da piccoli ricevitori, detti microfoni, capaci di captare suoni e di trasmetterli nell'etere sino ad

arrivare ai ricevitori da un'altra parte. Questa tecnologia è utilizzata principalmente nel campo militare per trasmettere a distanza ordini e per mettere in comunicazione le varie truppe. Alcuni cittadini la utilizzando per mettersi in comunicazione a distanza. Questa pratica non è particolarmente diffusa, primo perché sono apparati parecchio costosi, e secondo perché non presentano la possibilità di trasmettere messaggi privati, in quanto chiunque sintonizzato su quella onda può ricevere la trasmissione.

La combinazione di queste tre tecnologie permette davvero moltissime soluzioni, portando il grado tecnologico in Arcadia molto simile a quello nostro, e in alcuni casi più elevato. La differenza sostanziale sta nel fatto che gli apparati BioMatici sono molto più ingombranti. Non esistono microtecnologie, che permettano la diffusione di Computer, telefoni cellulari e quant'altro.

Le Armi Da Fuoco

Nel campo bellico si è fatta molta strada negli ultimi secoli. La BioMaTech ha riproposto una soluzione che non si vedeva dai tempi dei popoli Ante-Creazione, ovvero le armi da fuoco. Queste armi rappresentano un enorme passo in avanti rispetto alle armi bianche, in quanto consentono di colpire il bersaglio a distanza con raffiche velocissime di colpi ad elevatissimo impatto. Purtroppo essendo finita la risorsa principale a cui si doveva la funzionalità delle armi, ovvero la polvere da sparo, le armi da fuoco di ultima generazione devono sfruttare l'energia di deflagrazione di una sostanza gelatinosa bluastro, chiamata **NeoPiros**, composta da microcristalli biomatici, in grado di innescare una piccola esplosione consentendo al proiettile di viaggiare per diversi metri a velocità sostenute. Essendo la capacità di deflagrazione molto minore rispetto alla sostanza antenata, la quantità di NP (acronimo con cui si usa chiamare il NeoPiros) all'interno di un proiettile deve essere molto maggiore, aumentando a dismisura la grandezza dell'arma, mantenendo inalterati i risultati di impatto (anche se a dir il vero l'impatto risulta in alcuni casi più debole di quello delle vecchie armi da fuoco). La grandezza dell'arma, e soprattutto il peso, viene incrementata ulteriormente da un piccolo apparecchio (sostituto del vecchio battente che innescava la scintilla per la deflagrazione) che trasmette una carica opposta rispetto a quella dell'NP per far partire il colpo. Tutto questo porta le dimensioni e il peso delle armi ad un cospicuo aumento. La dimensione di una normale pisola è tre, quattro volte quella della sua antenata, esteticamente assomiglia di più ad un piccolo mitra. Le mitragliatrici leggere tipo uzi, sono diventate grandi come fucili di assalto. Le armi più grandi hanno bisogno di essere montate su particolari bracci per poter essere mosse. Chi deve utilizzare l'artiglieria pesante deve sottoporsi ad anni di allenamento muscolare per sopportare il rinculo che si ripercuote sulla massa enorme dell'arma. Questo motivo ha portato la BioMaTech allo studio su apparati che consentissero l'utilizzo delle armi più potenti, portando alla costruzione dei MECCA (vedremo in seguito di che si tratta).

La diffusione delle Armi da Fuoco è davvero molto ridotta a causa del loro peso, del loro costo molto elevato, e dalla scarsa reperibilità. Allo stato attuale solo i reparti BioMaTech, Scudo, e alcune sezioni del Baluardo ne fanno uso. Il porto d'armi non viene concesso quasi a nessuno, il tasso di criminalità essendo molto basso, non spinge nessun cittadino a sentire l'esigenza di autodifendersi.

Una delle attività criminali più remunerativa è quella del contrabbando di armi, i cui clienti sono proprio gli stessi criminali, che le utilizzando per difendersi da bande rivali. Qualche rara eccezione la fanno alcuni membri della Resistenza, e alcuni membri delle bande di motociclisti.

I Mecca

MecCA ovvero Mechanical Composed Armor. Apparecchiature costruite per moltiplicare la forza umana, vennero utilizzate inizialmente nel campo delle costruzioni, oggi trovano il loro impiego nelle forze armate. Essendo una tecnologia recente, ad oggi non sono ancora molto diffusi. Sono composti da una parte centrale nella quale si inserisce il pilota, da due arti inferiori, comandati tramite pedali, e da due arti superiori, mossi tramite comandi detti Joystick. Assomigliano molto ai Golem di acciaio che alcuni evocatori riescono a riportare su questo piano mediante la magia. grazie alla loro forza riescono a sollevare armi che un normale essere umano non potrebbe trasportare.

I Veicoli

Dallo stile retrò, troviamo un gran numero di veicoli presenti sul mercato, fabbricati principalmente dalla BioMaTech. I più diffusi hanno l'aspetto di macchine a quattro ruote. La loro carrozzeria presenta parecchi elementi retrò facendoli assomigliare ai veicoli dei primi anni 50. Macchine dal muso allungato, con fari tondi e mascherine dai ricami dorati. Ruote composte da cerchioni di luce, come parabrezza ed elementi decorativi

all'interno dei veicoli stessi. Interni privi di strumentazioni sino all'inserimento della chiave, all'accensione diversi olomonitor compongono vari strumenti come contachilometri, contagiri, e nei modelli più lussuosi stradari, con le mappe delle varie città.

I veicoli in genere, essendo studiati per compiere percorsi cittadini, non hanno una grande autonomia. I più grandi riescono a percorrere 250 km con un pieno di Energia. Pieno che costa abbastanza caro, nonostante questo i veicoli sono abbastanza diffusi, con una media di uno veicolo ogni due abitanti.

A causa delle elevate condizioni di traffico molti civili prediligono l'utilizzo della metropolitana pubblica, efficientissima copre tutte le zone della città ad orari diversi, venendo incontro alle esigenze di tutti. I cittadini che invece preferiscono muoversi autonomamente e non essere soggetti al traffico, scelgono le **Monomoto**, buffi veicoli simili a Scooter, dalla singola ruota, riescono a rimanere in equilibrio grazie al sistema di giroscopi. In una seconda versione meno diffusa, le Monomoto sono composte da una gigantesca ruota di luce all'interno della quale è posizionato il guidatore. Questi ultimi veicoli ad una singola ruota sono utilizzati spesso dai giovani, che prediligono spostamenti rapidi e veloci.

Nelle zone antiche della città invece, i veicoli motorizzati hanno la forma di lussuose carrozze che contengono al loro interno interi salotti, per far sì che i nobili trovino sempre il massimo della comodità in ogni spostamento.

Questa è una breve panoramica dei veicoli cittadini. Sullo stesso stile retrò esistono navi dalle svariate dimensioni. Alcune, convenzionali, capaci di spostarsi agilmente via mare o via fiume, altre capaci di fluttuare leggere nell'aria. Con l'aumentare delle distanze da percorrere, aumentano anche le dimensioni di tali navi, a causa degli spazi occupati dalle batterie necessarie per farle funzionare. Alcune navi, soprattutto quelle utilizzate per le crociere, sono piccole città autonome in tutto e per tutto, capaci di trasportare più di 6000 persone escluso l'equipaggio, per un totale di oltre 2500 cabine, con annesso gallerie stracolme di negozi e locali alla moda.

Organi Biomatici

Una intera sezione BioMaTech venne costituita per creare organi sostitutivi a quelli umani per accrescerne le potenzialità. Quando venne creata la cosa suscitò enorme scalpore, dividendo in due l'opinione pubblica. I sostenitori ritenevano un grosso passo in avanti, i contrari consideravano impossibile sostituire una parte del proprio corpo con un apparato biomatico. Venne subito organizzata una seduta suppletiva del senato chiamata a decidere la questione. Gli esperti in Etica dell'Ala della magia bocciarono subito la cosa ritenendo impossibile che questa pratica fosse priva di conseguenze per il corpo. All'epoca sbagliarono. La BioMaTech continuò in segreto il progetto. Denominato Perfect Ego questo progetto venne assegnato al **Reparto di Controllo**, facciata dietro la quale si nasconde la sezione incaricata di progettare e costruire in segreto arti e organi per il perfezionamento dell'uomo. Il senato si sbagliò, in quanto questi organi producono per il corpo un eccessivo affaticamento che raramente porta alla morte (salvo uso improprio). Le conseguenze gravi di questa pratica vengono sopportate dalla Mente. Infatti gli apparati BioMaTici per essere connessi alle sinapsi del cervello, sono comandati da piccole parti Biologiche, ottenute prolungando lo sviluppo dei famosi cristalli creati in vitro. Si è scoperto che con il passare del tempo questi esseri iniziano ad infettare la psiche umana, portando in breve tempo alla pazzia. Nei reparti armati, in segreto, esistono diversi soldati muniti di questi impianti, tenuti costantemente sotto controllo dai **Verificatori**, sono capaci di cose strabilianti, risolvendo interi conflitti da soli. Chi "monta" l'elettrocardio BioMaTech riesce a resistere agli sforzi prolungati 4 5 volte di più di una persona normale, chi possiede arti bionici capaci di moltiplicare la forza di altrettante volte, ma anche occhi Biomatici capaci di vedere a centinaia di chilometri di distanza. Unico inconveniente, è che questi soldati spesso impazziscono provocando la morte di innocenti e a volte persino di se stessi.

Il Reparto Controllo, negli ultimi anni ha iniziato a lavorare, anche, al progetto Perfect Neo Ego, volendo ricostruire da zero un corpo biomatico, per ovviare alla insania provocata dall'inserire un corpo esterno in quello umano. Per riuscire in questo suo intento, e per migliorare gli arti in fabbricazione, rapisce segretamente i Dannati che posseggono i tocchi dell'ego dannato, per studiarne la composizione genetica. In segreto rispetto al Consiglio di Amministrazione, il Reparto ha creato due squadre atte al recupero dei dannati, squadre formate da psicopatici stracolmi di impianti, costantemente in bilico tra la normalità e la follia.

Le Finanze

La moneta corrente in tutte le città della Repubblica è il Numis (un Numis equivale all'incirca ad un euro). Molto simili ai negativi delle pellicole fotografiche, questi piccoli pezzettini di plastica si differenziano in

dimensioni a seconda del taglio. Riportano ritratti di personaggi di spicco, o di opere d'arte, a seconda della città in cui vengono emessi. Per evitare falsificazioni, ogni numis presenta un piccolo bollino olografico, sull'angolo in alto a destra; nonostante questo diverse bande criminali specializzate nella contraffazione riescono a riprodurre banconote molto simili.

Lo stipendio medio di un impiegato è di 2000 numis al mese, con il quale riesce a pagare il fitto, in media 1000 numis, e riesce a provvedere alla propria sussistenza. Lo stipendio di un Senatore è dieci volte quello di un impiegato medio.

I nobili, oltre a possedere immense ricchezze, misurano il proprio grado di nobiltà in base ai possedimenti terrieri. Nelle zone limitrofe alle Grandi città, gli appezzamenti di terra coltivati o quelli boschivi utilizzati per la caccia, sui quali sorgono giganteschi manieri, sono essenzialmente di proprietà di qualche famiglia nobile, che, per difenderli dagli attacchi di aberranti vari, o da parte di barbari conquistatori, assoldano intere legioni di guerrieri facenti parte della divisione **Bufera** dell'ordine **Vento**.

Moda e Mondanità

In una società, in cui le relazioni sociali sono alla base delle vite di tutti i giorni, la moda è altamente radicata nella volontà di ogni individuo di apparire, sempre perfetto e sempre alla portata degli altri individui con cui instaura queste relazioni. Di seguito parleremo di alcune tendenze che riguardano diversi aspetti di queste mode.

L'Eleganza

I rampolli della società, i grandi imprenditori, ma anche i capi dei piccoli uffici, nonché i soldati fanno largo uso di Abiti eleganti, principalmente composti da Giacca camicia e pantaloni. Le caratteristiche giacche non presentano rever (il colletto) così come le camicie, e i pantaloni presentano un taglio classico. A differenza delle divise militari, che offrono determinati disegni ornamentali lungo giacca, camicia e pantaloni, a seconda del Ordine di Appartenenza, i normali abiti civili possono essere decorati a seconda delle fantasie degli stilisti. Ai nostri occhi stravaganti strisce colorate, simile ai tatuaggi tribali, questi ornamenti spesso sono distintivi delle grandi firme di alta moda e quindi vengono sfoggiati per mostrare il prestigio, e soprattutto il livello di ricchezza di chi li indossa.

I senatori possiedono, invece, un abito di ordinanza con il quale presenziare le varie sedute. Lunghe tonache rosse, ricoperte da diversi fregi, e un piccolo coprispalla di diversi colori a seconda dell'Ala di appartenenza, questa la divisa ufficiale dei senatori.

I nobili, con il loro attaccamento morboso al passato, continuano ad indossare, in ogni occasione, buffi vestiti pieni di fronzoli, esattamente come quelli utilizzati nel medioevo.

Le Divise

Quasi tutti gli Ordini presentano una divisa che riesca a contraddistinguere i suoi adepti. Abbiamo visto come le divise nel contesto di tutti i giorni, siano perfettamente identiche ai vestiti eleganti civili, con diverse eccezioni.

Gli adepti dell'Ordine Empireo possiedono delle divise molto semplici che non smettono mai di indossare, in quanto non partecipano a vita civile. Simili alle tonache dei monaci Tibetani per tutte le divisioni eccezion fatta di quella dei figli dei Atres che indossano comode tute color cobalto o ciano a seconda dei gradi, simili a quelle dei monaci Shaolin.

Gli adepti dell'ordine Baluardo, indossano delle divise dai larghi pantaloni, riportanti il simbolo della divisione di appartenenza. Il disopra è formato da una semplice maglia, sulla quale viene indossato il classico corpetto in lega speciale per difendere gli organi vitali. In battaglia indossano armature in acciaio trattato complete per i cavalieri, più leggere per la fanteria.

La divisa dell'agente semplice dello Scudo, è composta da un elmo in lega speciale, un corpetto dello stesso materiale, così come paragoniti, avambracci e gambali, per offrire una completa protezione di tutto il corpo. Per i gradi superiori non esiste l'obbligo della divisa, vestono quindi semplici abiti civili.

La BioMaTech è l'ordine che presenta una maggiore diversità. Le forze armate indossano divise in lega ultra leggera BiaMaTech, molto simili a quelle dello scudo. Mentre le sezioni non combattenti indossano abiti civili, eleganti per gli alti vertici. Unico obbligo è quello di portare una piccola spilletta con le iniziali BMT.

La divisione Bufera dell'Ordine Vento, è solita portare in guerra armature complete, con l'elmo che ricorda l'animale simbolo distintivo della casata.

La Moda Giovanile

I giovani abitanti delle città repubblicane sono soliti indossare strambi abiti composti da materiali sintetici, inserti in pelle, latex, catene, reti, e quanto possa renderli appariscenti, alle volte buffi. Una moda molto in auge è quella di farsi dei tatuaggi, molto simili a quelli distintivi dei vari ordini. I tatuaggi se stimolati da una particolare frequenza luminosa rispondono illuminandosi anch'essi. Sono molto diffuse serate danzanti in cui i giovani fanno sfoggio di questi tatuaggi su tutto il corpo, illuminati da lampade a fluorescenza. Le stesse lampade vengono montate all'interno dei veicoli in modo da far risplendere il più a lungo possibile i tatuaggi. Un altro tipo di serata molto diffusa è all'insegna della trasgressione. Al ritmo di una musica a metà fra la techno e la lirica, giovani completamente vestiti in latex, dalle buffe capigliature, in preda ai fumi di alcool e droga, danzano sotto luci laser caleidoscopiche sino alla mattina presto.

Miti e Leggende

Se è vero che la chiusa società repubblicana vive indottrinata dalla religione delle sette divinità, dalla scienza, dal danaro, dal consumismo, dai media e da dagli sfarzi di una società moderna, in questa cultura non possono trovare posto gli antichi miti e le antiche leggende.

Sul resto del pianeta Gaia, dove questo indottrinamento non coinvolge le menti delle popolazioni, l'importanza data ai miti e alle leggende è molto elevata, addirittura rendendoli argomenti alla portata del giorno. Questo fenomeno è molto diffuso perché la popolazione è a stretto contatto con i protagonisti di questi miti, non più tali, perché fanno parte della realtà giornaliera di tutti. Incontrare un demone mangiatore di Bambini nelle foreste Draconiche non è una cosa così inusuale. Avere un colloquio con un dio minore protettore di un corso d'acqua, lasciargli dei sacrifici in cibo e bevande, non è cosa che capita tanto di rado. Affrontare un mostro acquatico che divora le imbarcazioni è una cosa che capita di frequente ai popoli Gheerasiani. L'atteggiamento Repubblicano nei confronti di questi esseri è semplicemente quello di etichettarli come Aberranti o nel migliore dei casi come Demoni Erranti da scacciare. Questo modo di porsi, nel continente Arcadiano, ha portato le creature di pace, ma anche quelle malvagie, a celarsi agli occhi umani, a far sì che questi esseri vivano nascosti nei loro habitat prediletti. Ciò ha portato i miti alla dimenticanza, salvo di qualche appassionato che continua a mantenere vivo il ricordo di tali creature leggendo o scrivendo racconti di fantasia.

Dei Minori

Gli dei minori sono delle creature benevole, la maggior parte dei casi, che possono divenire malevole in circostanze particolari. In genere queste creature sono messe a protezione di un luogo, di un oggetto (si parla allora di Artefatto), di un frutto della natura, come una cascata, il corso di un fiume, un antico albero, una intera montagna eccetera. Si dice vengano posti dalla volontà della madre Gaia, ma a volte capita che una Evocazione male riuscita, riporti su questo piano una creatura che si scelga un habitat favorevole alle proprie caratteristiche, e cerchi di difenderlo, riconoscendolo come la propria casa.

Chi sono gli Another Ego?

L'Ego è un piccolo cosmo all'interno di ogni essere. Lo definisce in ogni suo aspetto, lo rende unico, gli dà energia per creare e per distruggere. Il cosmo è diviso in due grandi entità l'Alpha, responsabile della energia fisica, e l'Omega, responsabile di quella mentale. La **Filosofia dell'Ego** afferma che queste sfere gravitano in una posizione predeterminata chiamata **Il cielo della Calma** o **Cielo Dormiente** (cielo zero). Solo alcune creature possiedono la stupefacente capacità smuovere questa condizione a cui la natura ci ha legato, accrescendo la quantità di energia necessaria a far lievitare una determinata sfera in un **Cielo Superiore**. Queste creature, a causa del fatto che possono assumere una coscienza del proprio Ego in maniera differente dal normale vengono Chiamate **Another Ego**.

In totale sette, questi Cieli rappresentano l'accrescimento di una determinata facoltà in maniera esponenziale e per lungo tempo. Nonostante siano sette cieli, l'uomo non riesce mai a raggiungere gli ultimi due, limitandosi al massimo a raggiungere il quinto cielo. Gli ultimi due infatti prendono il nome di **cieli divini** e solo poche creature nel Piano Creato possono vantare la capacità di acquisire potere da quest'ultimi.

Quando una creatura rompe il legame che trattiene una sfera nel cielo della calma, provoca una piccola esplosione all'interno del proprio corpo che ha due conseguenze: la consumazione di parte dell'estensione dell'Ego (Alpha o Omega a seconda che si tratti di uno sforzo fisico o mentale), e la manifestazione della propria **Aura**. Quest'ultimo fenomeno non è legato solo ad una manifestazione visiva: ogni Ego ha una caratteristica che lo contraddistingue, che è quella di rendere manifesta la propria Aura mediante degli effetti che variano da entità ad entità. Ognuno sviluppa un colore caratteristico, alcuni sprigionano Aree incandescenti che bruciano tutto ciò con cui vengono in contatto (soprattutto gli elementalisti del fuoco, e più in generale chiunque invochi elementi possiede un'aura affine all'elemento stesso); altri assorbono la luce circostante divenendo sfere di "non-luce"; alcuni proiettano una immagine che modifica la propria figura, rendendola simile a quella di una bestia, di un demone; altri emettono radiazioni diverse da quelle della luce, provocando danni a chi li circonda, o semplicemente emettendo suoni caratteristici (in seguito, nel capitolo che riguarda la Creazione del personaggio, leggerete tutti i dettagli di come creare una manifestazione dell'aura originale, oppure potrete prendere esempio tra quelli riportati dall'autore).

Nel capitolo che avete appena finito di leggere si è voluta riportare una piccola infarinatura del vastissimo mondo di AnotherEgo. Le lacune che sono state lasciate verranno riempite durante il corso di questa edizione, e presto da successivi manuali che andranno a descrivere ogni realtà nel dettaglio. Per il momento divertitevi ad utilizzare la fantasia, soprattutto chi avrà intenzione di ricreare spaccati di questo mondo ricoprendo la figura del narratore.

Adesso uno sguardo a come interpretare quello che è stato detto sin ora con l'ausilio di semplici regole.

Genesi

Finalmente giunti nella Genesi. DNA. Catene di acido desossiribonucleico danno vita alle creature di carne ed ossa, la fantasia dà vita alle creature in AnotherEgo. Giunti a questo punto si è a conoscenza di tutta la storia del creato e dell'esistenza di un vasto panteon di creature personificabili in questo gioco; eroi di mondi selvaggi, forti come tori e dalle straordinarie capacità, ma anche politicanti corrotti che fanno della loro astuzia e delle loro conoscenze uno strumento per districare gli intrighi in cui sono coinvolti. Tutto questo va tradotto in regole di gioco, per creare in maniera uniforme i personaggi della storia che sta per prendere forma, per avere inizio ma che potrebbe non aver mai fine.

Essenziale per iniziare a giocare ad AnotherEgo, è formare un gruppo composto da minimo tre persone, disposte ad organizzare uno o più incontri settimanali, per dar via ad una **Storia** (vedremo in seguito come Storia sia l'unità cronologica che contiene tutte le altre). A discrezione dei giocatori, una di queste persone assumerà l'incarico di Narratore (potrete far a turno per consentire a tutti di giocare e di interpretare un Narratore). A questo punto il Narratore dovrà creare una intera Storia da zero, oppure prendere spunti che troverà nel capitolo L'Ego del Narratore.

Il Narratore deve avere delle conoscenze generali sul gioco, deve conoscere il contenuto dell'intero manuale; deve leggere con particolare attenzione il Capitolo riguardante L'ego del Narratore, in modo da comprendere a pieno come possa fornire un valido aiuto ai giocatori per la creazione dei personaggi. Questo incarico prevede, oltre alla creazione della Storia e alla Personificazione dei vari PNG, di fornire una guida alla creazione dei personaggi in modo da renderli più realistici, unici, per consentire una partecipazione al gioco più interessante.

Dopo che il Narratore avrà creato la porzione di mondo nella quale ci si sta per immergere, ci si riunisca per cercare di approfondire il più possibile il tipo di contesto in cui deve essere calato il personaggio. È utile farsi consigliare sul tipo di personaggio da interpretare, per evitare di crearne uno impossibile da personificare nel mondo che si prospetta, oppure di difficile coesione con gli altri giocatori. Si immagini, ad esempio, di interpretare un apostolo dell'Inquisizione, il cui compito è quello di portare la società Umana in rovina, calato in una ricostruzione del continente Woodano, in cui la società è basata su capi semplici e saldi, non si creerebbero mai spunti interessanti per il giocatore, sarebbe un personaggio senza futuro. Ogni giocatore in fase di creazione potrà decidere di rivelare alcuni aspetti del proprio personaggio decidendo di celarne altri: considerando la prospettiva di interpretare un fortissimo paladino della giustizia mascherato dietro i panni di un timido reporter, potrebbe essere divertente celare l'aspetto nascosto agli altri giocatori per poi rivelarlo con sorprendenti azioni durante il gioco.

Dopo aver capito di che pasta sarà fatto il personaggio, è importante concordare assieme al Narratore il suo passato, in modo da fornire il numero maggiore possibile di spunti, e rendere il personaggio più omogeneo con il mondo circostante (nel fascicolo Narrazione si propone una serie di domande alle quali il giocatore dovrà rispondere per riuscire a ricreare un passato il più realistico possibile). Se questa è la prima volta che si prende parte al gioco, potrebbe essere utile chiedere al narratore di creare un personaggio prova molto elementare, magari un archetipo descritto nella sezione Ordini, per rendere più familiari possibili le regole che compongono questo gioco in modo da poter creare, successivamente, un personaggio con maggiore spessore possibile (questa tecnica viene descritta nel capitolo riguardante la Narrazione).

La Creazione

Di seguito saranno descritti i passi fondamentali da compiere per creare un personaggio nel mondo di AnotherEgo. Come abbiamo detto alla base del gioco c'è la fantasia dei giocatori e del narratore. Il narratore ha la funzione di arbitro tra le varie dispute nonché la funzione di contendente nelle stesse (la maggior parte delle volte). Per poter interagire in maniera univoca, senza creare equivoci, l'arbitro di questo gioco, nonché i giocatori, devono attenersi alle regole. Alla base delle regole c'è la trasposizione della fantasia del giocatore in numeri. In AnotherEgo ogni creatura prende vita mediante una serie di numeri. Questi numeri sono principalmente divisi in quattro categorie:

- **Le Galassie:** sono dei macro gruppi che sostanzialmente rappresentano le capacità di un personaggio viste in senso generale. Vedremo in seguito come esse si dividano in Sfere che meglio caratterizzano tutti gli aspetti fondamentali.
- **Le Sfere:** definiscono le potenzialità base del personaggio. La sua forza, la sua intelligenza, la sua bellezza, la capacità di resistere a determinati stimoli e così via. Queste sfere sono le attitudini che ci si porta dietro dalla nascita e nel corso della vita difficilmente riescono a migliorare (infatti accrescere una sfera è molto costoso in termini di punti che si accumulano durante il gioco).
- **Gli Addestramenti:** associabili ad una particolare Abilità o Competenza rappresentano delle facoltà derivanti dallo studio di una certa materia (Conoscenze), dalla pratica in combattimento (Stili) oppure, più in generale, rappresentano delle capacità di compiere una determinata azione (fare acrobazie, dipingere, investigare etc.).
- **Gli UPGRADE:** sono delle variabili che dipendono dall'azione che si vuole compiere. Vengono stabiliti di volta in volta, nel caso delle abilità rappresentano delle specializzazioni in un determinato campo. Nel caso degli attacchi corpo a corpo rappresentano la capacità dell'arma di portare un attacco a compimento.

Ad Ognuno degli elementi che compongono queste quattro categorie si può associare un numero (**Base**) compreso da 1 a 9. Un numero basso avrà scarse probabilità di portare al successo, un numero alto invece potrebbe assicurare un successo garantito (per ottenere successi, chiamati PowerUp, bisogna lanciare un dado da 10 facce e sperare in un risultato minore di Base). Ogni base può essere accompagnata da un numero suppletivo, chiamato **Livello**, che assume significati diversi per ognuna delle categorie succitate, ma che rappresenta sostanzialmente lo stesso concetto: la possibilità di ottenere uno o più PowerUp bonus. La base di ogni entità descritta prende il nome stesso dell'entità (Sfera Base per Sfera e così via)

In questo capitolo descriveremo tutte le Galassie e le Sfere. Nel successivo tutti gli Addestramenti e UG.

I passi fondamentali

Questa linea indicativa è stata creata per assistere il giocatore durante la creazione del personaggio, durante la quale capiterà senz'altro di andare avanti e indietro tra le pagine del manuale. Grazie a questa guida sarà più facile potersi orientare.

- **Concetto** il primo passo fondamentale è creare in mente una immagine del personaggio. Associateli una idea base (è un mago, un guerriero, un giornalista, un poliziotto?). Durante questa fase è utile farsi consigliare dal Narratore, o consultate gli altri giocatori, per evitare di creare tanti personaggi simili o che non si calino perfettamente nell'ambientazione (un Reporter dove non esistono giornali non ha molto senso). In questa fase non è molto importate decidere se il personaggio farà parte o meno della stretta cerchia di AnotherEgo, oppure se apparterrà o meno ad un ordine, si deve semplicemente stabilire cosa dovrebbe essere in grado di fare, quali i suoi obiettivi, quali le sue debolezze.

- **Distribuire Punti Galassia** Distribuire i punti che il Narratore da a disposizione alla creazione di ogni personaggio tra le varie Galassie -**Punti Galassia**- (la quantità di punti è variabile a seconda della volontà del narratore, che dovrà scegliere uno fra i **Livelli Creazione** di cui si parlerà tra qualche pagina). In seguito si vedrà come ad ogni galassia corrispondano quattro Sfere, le quali potranno assumere un qualsiasi valore, purché la media di tali valori sia pari al numero che avete assegnato alla corrispondente galassia

(Esempio: assegno alla galassia Copro il valore 7, decido in seguito di distribuire i valori sfera in questa maniera 9 forza, 6 movimento, 6 tempra, 7 istinto. La somma di questi valori è pari a 28, dividendo per 4 si ottiene il valore 7 corrispettivo della galassia. Se la cosa dovesse risultare complessa, si consiglia di distribuire a tutte le sfere lo stesso valore della galassia, e ritoccare in seguito: ad una eventuale sfera a cui si aggiunge un punto corrisponde una a cui si deve sottrarre).

Unico limite alla distribuzione di questi punti è che non si deve assegnare ad una galassia un valore maggiore di 7.

Distribuire i punti in base all'idea del personaggio che ci siete fatti, è la chiave per dar vita ad una creatura divertente da giocare: un reporter con intelligenza bassa e forza elevata saprà trasportare centinaia di block notes ma non saprà cosa scriverci sopra. In caso si voglia creare un personaggio non umano bisogna dare uno sguardo al paragrafo relativo alle Razze, in quanto le Sfere potrebbero assumere dei valori differenti da quelli assegnati (ogni razza ha dei modificatori Sfera). Si tenga a mente che in seguito sarà sempre possibile modificare le caratteristiche aggiustandole qua e là, oppure nel corso del gioco potranno essere aumentate con i **Punti Esperienza**.

- **AnotherEgo o non AnotherEgo?** In questa fase ci si trova di fronte al primo bivio, il mio personaggio sarà o non sarà un AnotherEgo? In caso affermativo si deve scegliere una galassia ed una Sfera alla quale associare un o più **Cielo Bonus Creazione**, altrimenti si può convertire questa mancanza in Punti Esperienza Aggiuntivi (il concetto verrà ripreso tra qualche pagina).
- **Indole e Fini** Dopo la fase precedente il personaggio avrà finalmente preso vita, ma avrà ancora la sensazione di non sapere chi sia con esattezza. Per ovviare a questa mancanza si assegni un fine legato alla sua personalità e le sue inclinazione per stabilire la sua linea comportamentale nei confronti delle altre entità. È possibile assegnare uno o più fini per dar modo al personaggio di spaziare tra varie possibilità, conferendogli una ragione di esistere.
- **Assegnare i punti Estensione Ego** che rappresentano sostanzialmente lo stato di salute del personaggio, sia quella mentale che quella fisica (questi punti dipendono dal valore assegnato alla Galassia Alpha del Corpo e alla Galassia Omega della Mente, vedremo in seguito come).
- **Ordine o non Ordine / Punti Esperienza.** In questa quarta fase ci si trova di fronte al secondo bivio: il mio personaggio farà parte di un ordine o no? Quale divisione scelgo? Mi aggrego alla Resistenza o all'Inquisizione? Prendere questa decisione potrebbe essere necessario prima di spendere i Punti Esperienza rimasti. Infatti se si prende parte ad un ordine si possono acquistare dei **Vantaggi** tipici degli **Archetipi** di quest'ultimo, "Comprando" direttamente una determinata carica all'interno dell'ordine stesso (i punti esperienza vengono spesi per associare una carica a cui corrisponde una serie di addestramenti e quindi di abilità, armamenti etc.). Ad esempio alla carica di Pedone del Baluardo corrispondono una serie di capacità e addestramenti acquisibili spendendo semplicemente 60 punti Esperienza (se si facesse il conto rigoroso i benefici concessi costerebbero di più di 60 punti, ne consegue che fare parte di un ordine è sempre un beneficio ma non un obbligo). Quindi, fatto questo, si dovrà semplicemente spendere i Punti Esperienza rimasti per personalizzare il personaggio. Altrimenti si può decidere di interpretare un Fuori Ordine, scegliendo autonomamente tra le varie Abilità da assegnare al personaggio. Nel manuale saranno descritte prima tutte le Capacità, ovvero addestramenti in campo non bellico, successivamente gli **Stili**, ovvero le competenze di combattimento, ed infine le **Arti Magiche**. È importante non spendete troppi punti per una singola categoria tra quelle descritte, per evitare di creare personaggi sbilanciati; giocando si capirà come l'equilibrio sia una delle caratteristiche più importanti da considerare in questo gioco.

Ricordate che se volete far parte di un ordine non è detto che dobbiate per forza avere le Abilità e gli addestramenti descritti negli Archetipi, potete anche decidere di creare voi un archetipo da zero con la

- Superato il precedente bivio finalmente il personaggio formato ed addestrato, sarà capace di muovere i primi passi e non resterà che iniziare a giocare.

Punti Creazione

La creazione vera è propria del personaggio ha inizio quando il narratore assegna al giocatore dei punti da spendere per renderlo concreto (Punti Galassie e Punti Esperienza). Il manuale propone sette diverse soluzioni che rappresentano altrettanti livelli di partenza, tra i quali il narratore potrà scegliere, impostando la propria Storia a seconda di tale decisione, senza mai creare disparità tra giocatori. Ad ogni livello è associata una quantità crescente di punti a disposizione per dar vita ai personaggi. Con questi punti sarà possibile “Acquistare” tutte le abilità che consentiranno ai PG di muoversi nell’ambiente di AnotherEgo (i livelli proposti da questo manuale sono 7 più un livello al disotto degli altri che potrà essere utilizzato per i Personaggi non rilevanti -PNR- o per gli Alleati).

Livelli Creazione

Limitato Punti Galassie 25 Punti Esperienza 20	Normale Punti Galassie 30 Punti Esperienza 80 Cieli Bonus 1	Capace Punti Galassie 32 Punti Esperienza 110 Cieli Bonus 2
Esperto Punti Galassie 33 Punti Esperienza 160 Cieli Bonus 3	Perfetto Punti Galassie 34 Punti Esperienza 280 Cieli Bonus 4	Semi-Dio Punti Galassie 35 Punti Esperienza 640 Cieli Bonus 5

Anche questa va considerata solo una guida indicativa e non un obbligo. Ad esempio una strategia che sarà suggerita al narratore in seguito è quella di donare al giocatore delle capacità particolari (un artefatto ad esempio) per rendere ogni PG, anche al livello Normale, il più singolare possibile e divertente da giocare.

Punti Galassie

Esattamente come suggerisce il nome sono i punti che si hanno a disposizione da distribuire tra le sette Galassie. Il manuale prevede che si possano distribuire 30 punti (questo valore varia a seconda del Livello di creazione) tra le varie Galassie rispettando l’obbligo di non superare mai 7 punti assegnati ad ognuna di esse. Se questi punti fossero ripartiti equamente, ogni Sfera avrebbe un valore pari a 6, che rappresenta la media umana (trascurando le due Galassie Passato e Averi, chiamate galassie Corollario).

Durante il Passo numero uno della Creazione si è stabilita una idea del personaggio. Se questo predilige le azioni mentali rispetto a quelle fisiche (un politico, un mago) i Punti Galassia saranno sbilanciati verso il lato mentale (quale Personalità e Mente, considerando anche Passato e Aspetto); al contrario un PG che preferisce agire fisicamente (un guerriero, un ladro) sbilancerà i punti nei confronti della categoria Alpha, ovvero quella fisica. Esistono alcuni “Concetti” di personaggio che si trovano esattamente a metà tra i primi due descritti, come ad esempio un investigatore, un detective; queste figure devono sapersi comportare in maniera impeccabile sia nei contesti in cui è impegnata la mente che quelli in cui è impegnato il corpo. Si Consideri, ad esempio, una spia alla James Bond. Molto forte, veloce ed agile ma contemporaneamente in possesso della sua tipica parlantina, e della capacità di destreggiarsi in un ottimo discorso. In casi come questo si dovrà creare un perfetto equilibrio tra i due aspetti.

Per sistemare correttamente i punti Galassie tra le varie Sfere, nella descrizione di ognuna vengono inserite delle note che permettono di capire sommariamente quali siano le loro funzioni principali. Ad esempio nella descrizione della Sfera Forza c’è scritto che modificherà il danno e alcune Capacità in cui si fa ricorso alla forza (Potenza).

Punti Esperienza

Una creazione al livello base da diritto a 80 punti esperienza.

Quanto è bravo il personaggio a destreggiarsi con la spada? quanto è incisiva la sua forza magica? riesce a tenere una platea attaccata alla sedia durante un comizio? Tutto questo viene deciso in base a come si distribuiscono i punti esperienza. Non solo, con questi punti si dovranno anche “acquistare” i vari equipaggiamenti, gli artefatti, i sigilli di magia, i veicoli, i BioArti o i BioOrgani e tanto altro. Sì, potranno

sembrare davvero molte le cose da acquistare con questi punti! Quando verranno creati i primi personaggi si avrà la sensazione di aver terminato i punti sempre troppo presto. Questo non deve rappresentare una preoccupazione, perché nel corso delle varie giocate il Narratore avrà premura di distribuirne altri, in base agli atteggiamenti di gioco, (nel capito Ego del Narratore sono suggerite diverse maniere per assegnarli), per premiare le Azioni, l'interpretazione e soprattutto la fantasia del giocatore.

Spendeteli con molta saggezza! Un consiglio da parte dell'autore è quello di non concentrarli tutti su un singolo aspetto del personaggio. Ad esempio uno spadaccino, incredibilmente abile nell'uso della spada, che cerca vendetta per l'uccisione della moglie, calato in una sterminata città come quella di Miden. Se si spendono tutti i punti a disposizione per assegnarli un addestramento nella spada elevatissimo, ma non gli viene assegnata nessuna Conoscenza, come quella base della città, oppure la conoscenza degli ambienti malfamati (bassifondi), questo personaggio non saprà mai da dove iniziare a cercare gli assassini della moglie, non potrà mai utilizzare la spada che sa usare tanto bene. Tutto questo ovviamente non rappresenta un obbligo. Nessuno impedirà allo spadaccino di vagare per la città a casaccio, e a suon di fendenti di spada ottenere le informazioni necessarie per trovare quegli assassini.

Cieli Bonus

Se il personaggio creato possiede l'onore e l'onere di appartenere alla ristretta cerchia di AntherEgo, e quindi capace di incredibili prodezze, il giocatore ha a disposizione uno o più Cieli Bonus (valore che varia a seconda del livello di Creazione) da associare ad una qualsiasi Sfera. Un cielo rappresenta la capacità di ottenere successi bonus, per questo si deve assegnare alla Sfera chiave per il Concetto di personaggio. Quando saranno descritte le Sfere verrà indicata la tipologia di personaggi a cui quella sfera è più utile (ad esempio la sfera Movimento è molto utile per un ladro). È una strategia utile assegnare a quella sfera il cielo bonus, in modo da rendere più incisivi tutti i lanci di dadi che la caratterizzano (il concetto verrà spiegato meglio nel capito Azione).

Nel caso si decida di rinunciare all'essere AntherEgo, ogni cielo bonus a cui si rinuncia può essere convertito in 20 punti esperienza, da sommare a quelli a disposizione nelle fasi di creazione successive. Un futuro limite nella distribuzione dei cieli, consiste nel poter distribuire tra le varie sfere di una data galassia un massimo di 7 cieli, divisibili tra le varie sfere in questione o concentrati in una singola di esse.

Galassie E Sfere

Secondo la filosofia dell'Ego, ogni creatura è composta dalla gravitazione di sette Galassie e 28 Sfere che formano un cosmo chiamato Ego o Essere. Le Galassie sono Macro caratteristiche che definiscono il personaggio in ogni suo aspetto, rappresentano ciò che è in grado di fare, determinano i suoi limiti, gli permettono di combattere, di lanciare magie, di muoversi, insomma raffigurano le possibilità di interazione con tutto ciò che lo circonda. In base ai valori che verranno assegnati ad ogni Galassia, verranno decretate le capacità del Personaggio e di conseguenza le sue attitudini. Le due Galassie più importanti, chiamate **Alpha del Corpo** ed **Omega della Mente**, dividono queste caratteristiche nelle due sezioni più importanti dell'ego: le Sfere che racchiudono l'Alpha rappresentano tutte le capacità fisiche; mentre le Sfere che racchiudono l'Omega rappresentano le sue facoltà mentali.

L'Ego viene paragonato ad un cosmo, i cui pianeti gravitano su un pari **Livello** chiamato **Cielo della Calma** o **Cielo Dormiente**, rappresentato dal numero zero. Solo una piccola parte della popolazione è capace di Accrescere questo cielo e far gravitare una o più sfere ad altri livelli, assumendo, così, enormi poteri. Quando si crea un personaggio, si può vagliare la possibilità, o meno, di fargli acquisire la facoltà di accrescere questo livello al valore 1 per una singola Sfera, (valore che dipende dal livello di Creazione) oppure convertire questa facoltà in punti aggiuntivi, che potranno essere utilizzati in seguito per concedere altri poteri. Il limite che viene imposto è quello che durante il gioco si possono assegnare un massimo di 7 cieli da dividere in tutte le sfere che racchiudono una Galassia. Come è stato già scritto le Galassie possono assumere un valore compreso da 0 a 7, mentre le sfere sono libere di assumere valori compresi da 0 a 9.

Le sfere rappresentano il prospetto dettagliato del personaggio. A differenza delle galassie che lo definiscono in linea di massima, le sfere ne caratterizzano tutti i vari aspetti, dalla coordinazione dei movimenti, alla quantità di denaro nella borsa. Ad ogni galassia vengo legate 4 sfere in cui si divide questa piccola parte di cosmo, di seguito saranno descritte nel dettaglio tutte le Sfere.



La figura sopra riportata rappresenta, sulla scheda, lo spazio dedicato alla Sfera. All'interno del cerchio rosso bisogna riportare il valore assegnato alla creazione. La stella accanto ad esso, invece, rappresenta lo spazio dedicato ad un eventuale cielo; per ogni cielo assegnato a tale sfera riportare il numero crescente corrispettivo (1 per 1 cielo, 2 per due etc....).

Quando si assegna un cielo ad un Sfera, bisogna riportare tale valore nell'apposito spazio sulla scheda dedicato alla galassia corrispettiva. Questo consente di capire più facilmente quando si arriva al limite di sette cieli per ogni galassia. Sarà, inoltre, utile a capire quando, durante le fasi di gioco, è possibile attingere o meno al cielo contrassegnato (quando si consuma, un cielo ha bisogno di diverso tempo per poter essere riutilizzato, è quindi molto importante che il giocatore tenga a mente che quali cieli possano essere utilizzati, quali no).

GALASSIA ALPHA

La prima delle Galassie rilevanti è quella del Corpo, o **ALPHA**. In essa sono racchiuse le sfere che segnano tutti gli aspetti della fisicità del personaggio, dalla capacità di coordinare i movimenti alla velocità con cui il corpo reagisce agli stimoli. Nel dettaglio:

Forza (For)

Influenze: LANCIO DANNO
CAPACITÀ POTENZA

Da non confondere con il concetto comune di forza, in AnotherEgo essa assume il significato di “esplosività” di un colpo. Non indica, quindi, solo la capacità muscolare (in seguito si parlerà di Potenza) legata alla presenza fisica, piuttosto esprime l'energia con la quale vengono mossi i muscoli.

Per un personaggio improntato principalmente sul combattimento corpo a corpo La Forza è una delle Sfere più importanti, perché esprime la quantità di danni inflitti dall'attacco.

Alcune armi per poter essere utilizzate necessitano di una forza minima. Ad esempio alcune armi da fuoco a ripetizione sono eccessivamente pesanti per potere essere sollevate da tutti, implicano quindi il limite che il personaggio debba possedere un forza pari a 9.

Narratore “La giornata non era iniziata nella maniera migliore per il nostro eroe. Una forte pioggia rendeva le strade un ammasso informe di ombre e sfumature. I vestiti bagnati gelavano, procurando un senso di fastidio lungo la schiena. Ciò che doveva esser fatto veniva reso complicato da quel senso di ovattata caligine che ricopriva i vicoli. Quando ad un certo punto eccolo spuntare da dietro al casolare, il ricercato con la testa più cara in tutta Miden. Incrociarono gli sguardi e si corsero incontro, le due spade si scontrarono, avvinghiandosi in una stretta morsa, come due animali inferociti che si stringono tra le fauci finché uno dei due non molla la presa”

Lancio Corpo/Forza Giocatore > 0 PowerUp
contro
Lancio Corpo/Forza Narratore > 1 PowerUp

Cosa è accaduto nello specifico? Le due spade ingaggiano uno scontro di Forza. I due effettuano un tiro comparato forza lanciando dei dadi, il giocatore non ottiene nessun successo mentre il Narratore ne ottiene 1. Lo scontro è vinto dal narratore.

Tempra (Tem)

Influenze: LANCIO ASSORBIMENTO DANNO
UPGRADE POTENZA

La quantità di materia che compone il corpo, la sua durezza, lo spessore della pelle, e molto altro viene rappresentato mediante il valore di Tempra, valore molto importante soprattutto per i guerrieri. Influisce sul quantitativo dei danni che possono essere assorbiti.

Narratore: *“Il valoroso condottiero venne scaraventato all’aria dal violento colpo inflittogli dall’immonda bestia”*.

Narratore infligge 5 PowerUp di Danno
Lancio Tempra/Protezione Giocatore > 3 PU
Il giocatore subisce 2 Danni

”Un colpo che avrebbe ucciso chiunque, frantumandoli le ossa per la sua ferocia, stordì solo il prode che, dopo essersi rialzato, corse incontro all’abominio senza batter ciglio, la spada che brandiva ormai divenuta scarlatta per l’ingente quantitativo di sangue perso, precipitò sulla testa del mostro mandandola in frantumi”.
Note: per capire meglio le meccaniche di assorbimento dei colpi riferirsi al capitolo relativo al combattimento.

Movimento (Mov)

Influenze: LANCIO ATTACO E DIFESA
CAPACITÀ MOVIMENTO (Acrobazia, Elusione Etc.)
MOVIMENTO BASE

In AnotherEgo il concetto di Movimento rappresenta diversi aspetti, ovvero la coordinazione, la destrezza l’armonia, la velocità.

Il movimento è la Sfera più importante nel combattimento, in quanto stabilisce l’efficacia dei colpi, ed anche quella delle parate. Inoltre è la Sfera fondamentale per molte Capacità che si basano su di esso, come ad esempio quelle legate al furto, all’Elusione etc.

Giocatore: *“dopo aver schivato il suo attacco lo incalzo con un fendente”*.

Lancio Attacco Giocatore > 4 PowerUp
Contro
Lancio Difesa Narratore > 3 PowerUp

L’Attacco è maggiore della Difesa, il colpo è andato a segno

Istinto (Ist)

Influenze: AZIONI FISICHE (TURNI)
CAPACITÀ MOVIMENTO

L’istinto è la velocità con la quale viaggiano le informazioni sui nervi e quindi la velocità con cui i muscoli reagiscono alle sollecitazioni. La Sfera Istinto determina le Azioni Fisiche in battaglia e alcune Capacità legate al movimento.

Ogni volta che si attiva un cielo in Istinto si guadagna la possibilità di agire ad una azione aggiuntiva a (-), che rappresenta il campo delle velocità di reazione sovranaturali.

Narratore: *“Ti trovi di fronte un orda di demoni dell’Inquisizione che ingaggiano il combattimento”*.

Lancio Azione Giocatore > 2 PowerUp
Contro
Lancio Azione Narratore > 2 PowerUp

In questo caso, chiamato **Contemporanea**, agiscono entrambi nello stesso istante. (Per un dettaglio maggiore sulle azioni si rimanda al capitolo relativo al combattimento -Azione!-)

GALASSIA OMEGA

Le Seconda Galassia principale, è quella della Mente. Dal valore che le viene assegnato dipendono una serie di fattori quali la volontà, l’intelligenza la quantità di sapere e la velocità di riflessione. È una galassia molto importante per diverse categorie di personaggi, dai maghi ai politici.

Volontà (Vol)

Influenze: LANCIO EVOCAZIONE
CAPACITÀ CONVINZIONE

La Volontà: capacità di resistere o meno a sollecitazioni psichiche e psicologiche esterne. È alla base di tutte le prove salvezza, in cui si incorre durante il gioco, che riguardano le reazioni ad uno stimolo psichico, come ad esempio resistere ad uno sguardo di una bella donna senza restare vittima del suo fascino, oppure rimanere di fronte ad un essere spaventoso senza voltarsi per scappare a gambe levate.

Questa Sfera è legata anche a quella branca di magia, chiamata Evocazione, che permette tramite la propria forza di volontà di richiamare su questo piano creature provenienti da altri mondi, e permette anche di soggiogarle al proprio volere.

Molte magie e tocchi dell'Ego dannato fanno fulcro proprio sulla altrui volontà, cercando di farvi breccia. Un PG con volontà molto elevata sarà un bersaglio ostico sul quale esercitare questo tipo di azioni.

Narratore: *“Lo sguardo del padrone delle 7 case (il più famoso bordello di Miden) si posò sull'ignaro ladruncolo che cercava di intrufolarsi all'interno della sua magione, come un piccolo topo che, per procurarsi del cibo, si infila da solo nella trappola mortale”*

Narratore: *“Giocatore effettua un tiro Volontà difficoltà 4 per vedere se riesci a resistere al suo tocco dell'Ego Dannato Visione Cognitiva”* (permette di visualizzare chiaramente le intenzioni future)

Lancio Mente/Volontà Giocatore > 2 PowerUp
Contro
Difficoltà pari a 4

Il giocatore perde lo scontro. Narratore: *“Sii succube del mio sguardo”* Risata malefica.

Oppure questa Sfera viene utilizzata per Evocare:

Giocatore: *“Apro i 4 cancelli del piano delle bestie. Evoco Agadras il dannato”*.

Lancio Evocazione Giocatore > 4 PowerUp
Contro
Difficoltà pari a 4

Giocatore: *“Appare l'immonda bestia a metà tra un toro ed essere umano. Dalle grandi corna scorre ancora il sangue di qualche sua vittima. Dalle nari fuoriescono rivoli di fumo nero, come se nelle sue viscere giacessero le fiamme degli inferi”*.

Intelligenza (Int)

Influenze: LANCIO RICHIAMO DOMINI
CAPACITÀ COMPrensIONE

Concettualmente l'Intelligenza assume diversi significati, dal grado di apprendimento a quello di comprensione, passando per la capacità di analisi, di deduzione, di intuizione e molto altro.

Assume il ruolo di caratteristica fondamentale per tutti i Richiamanti, ossia i maghi che utilizzano magie dei Domini, i quali necessitano di abilità intellettuale per riuscire a riconoscere e ricostruire i vari flussi che compongono l'anima. Utile anche per alcune abilità sia di carattere magico, quale l'Apprendimento, che di carattere generico come Comprensione o Investigare.

Giocatore: *“Apro il primo Secondo del dominio Sacro. Richiamo la magia Cura”*.

Lancio Richiamo Giocatore > 4 PowerUp
Contro
Difficoltà pari a 3 PowerUp

Giocatore: *“Dalle mani del mago scaturisce una fievole luce cobalto. Appena posizionate le mani sulla ferita i lembi tendono a chiudersi ed il sangue smette di sgorgare dalla stessa”.*

Sapere (Sap)

Influenze: LANCIO RISVEGLIO ELEMENTI
CAPACITÀ CONOSCENZE

Il Sapere indica la quantità di conoscenza, vale a dire la quantità di informazioni nella testa del personaggio. Tutte le Capacità basate sulla conoscenza hanno, infatti, come fulcro il Sapere. Il PG conosce la scrittura del mondo antico? I rituali dell'inquisizione? Grazie a questa sfera è possibile stabilirlo. Non solo, la conoscenza della città di Miden o dei bassifondi, tutto questo è basato sulla sapienza.

È molto importante per i maghi Elementalisti che utilizzano il potere magico degli elementi. Questi ultimi devono essere in grado di conoscere a pieno il flusso dell'ego da cavalcare per esprimere tutta la loro capacità magica e ridirigerla nei confronti di tale flusso.

Giocatore: *“Apro il primo ed il secondo cancello dei domini del fuoco. Lancio meteora elementare”.*

Narratore: *“Nella tua mente si formano vivide immagini di due portali in successione. I portali risplendono di ardore cocente, fiamme si levano sostituendo battenti, cardini e quant'altro compone un solido cancello di Fiamma”*

Lancio Risveglio Giocatore > 7 PowerUp

Contro

Difficoltà pari a 7 PowerUp

Giocatore: *“Dalle mani del mago scaturiscono bagliori rossi che per un attimo oscurano il cielo con la formazioni di nubi, nubi sferzate un attimo dopo dal passaggio di una meteora Elementare”*

Prontezza (Pro)

Influenze: AZIONI MENTALI (TURNI)

Duale rispetto all'Istinto, la Prontezza rappresenta le reazioni mentali come la prima rappresenta quelle fisiche. La capacità di rielaborare informazioni, di interpretarle, di reagire a degli stimoli mentali insomma la velocità con cui i pensieri giungono dal subconscio al conscio del PG e la velocità con cui si riesce ad elaborare una reazione a tali stimoli.

Così come avveniva per Istinto anche il Prontezza influisce durante il combattimento, da esso dipende la velocità delle azioni mentali (concetto che verrà ripreso nel capitolo Azione!).

GALASSIA SENSI

Il personaggio vivrà l'ambiente circostante in base alle proprie percezioni. Gran parte di esse saranno dovute ai suoi sensi. L'Egosifia prevede il precetto, universalmente riconosciuto, che ogni essere vivente possieda cinque sensi di percezione: la vista, l'udito, l'olfatto, il tatto ed infine il gusto. In questo gioco prendiamo in esame solo i quattro sensi di maggior rilievo, escludendo il gusto, considerato il senso di minor interesse ai fini di un gioco di ruolo, non è da escludere però che in un qualsiasi momento, se un giocatore dovesse sentirne la necessità, possa aggiungere tale senso nella creazione del proprio personaggio attenendosi alle regole che riguardano tutte le sfere.

Vista (Vis)

Influenze: LANCIO ATTACCO A DISTANZA
CAPACITÀ PERCEZIONE

La Vista è una delle Sfere fondamentali per chi vuole fare del suo punto forte l'attacco a distanza. Probabilmente proprio a causa di questa sua caratteristica diviene il senso più sviluppato in questo gioco. Consente infatti di modificare gli attacchi a distanza, così come il movimento modifica quelli ravvicinati.

Giocatore: *“Mi apposto sul cornicione del tetto e gli preparo un agguato con il fucile di precisione”.*

Narratore: *“Prendi bene la mira perché se sbagli si invertiranno I ruoli da predatore diverrai preda. Difficoltà 6 PowerUp”*

Lancio Attacco a Distanza Giocatore > 7 PowerUp
Contro
Difficoltà pari a 6 PowerUp

Narratore: *“Il colpo prese in pieno la testa del malcapitato mandandola in frantumi davanti agli occhi terrorizzati di centinaia di persone sulla strada, nessuno fu in grado di capire da dove fosse venuto quel colpo”*. (Ti alzi in piedi e prendi il bossolo ancora fumante. Cancelli il nome dalla lista e punti il prossimo bersaglio).

Per ogni punto al disotto del 4, questa sfera sottrae 1 PU in ogni tiro in cui è coinvolto la vista.

Udito (Udt)

Influenze: CAPACITÀ PERCEZIONE

Questa caratteristica rappresenta la capacità di recepire rumori circostanti. In AnotherEgo viene concepita come capacità di contrastare tutte le prove abilità che hanno come scopo il muoversi in maniera silenziosa (vedremo in seguito cosa sono le prove contrastate); assume, inoltre, forte rilevanza interpretativa: per bassi valori il PG avrà difficoltà persino a capire ciò che gli viene detto.

Tatto (Tat)

Influenze: UPGRADE BORSEGGIO
CAPACITÀ PERCEZIONE

Il tatto è la sfera più importante assieme al movimento se ci si specializza in alcune abilità nelle quali la prerogativa principale è l'utilizzo accurato delle mani. Ladri con un tatto elevato hanno un bonus (Upgrade) nella Capacità di borseggio. Sfera indispensabile anche per un musicista dal tocco delicato, un chirurgo oppure ancora un esperto artigiano.

Olfatto (Olf)

Influenze: CAPACITÀ PERCEZIONE

Snif Snif. Senso che non deve essere tralasciato, l'olfatto può consentire al personaggio di districarsi in varie situazioni. Ad esempio potrebbe permettere di individuare una persona fra molte riconoscendola dall'odore (caratteristico per ogni individuo), oppure ancora stabilire l'avvicinarsi di qualcuno senza doverlo vedere. Principalmente sviluppato negli animali selvaggi, questo senso consente loro di percepire la presenza di Entità ostili a considerevoli distanze, rendendo queste creature predatori perfetti.

Dall'olfatto dipende anche l'equilibrio del personaggio. Per ogni punto al disotto del 4, questa sfera sottrae 1 PU in ogni tiro in cui è coinvolto l'equilibrio, come le capacità di Acrobazia, schivare etc.

GALASSIA PERSONALITÀ

Come reagisce il personaggio nei confronti degli stimoli psicologici? Principalmente le reazioni saranno decretate dalla volontà. Infatti in base alla forza di volontà l'essere umano può far fronte ad ogni situazione, ma quando manca la forza di volontà, o in altre determinate situazioni, prevale la personalità. In questa galassia sono racchiuse quattro sfere che posso riassumere, mediante la loro opportuna combinazione, tutte le personalità, senza offrire sfumature che saranno di libera interpretazione da parte del giocatore.

Espressività (Esp)

Influenze: CAPACITÀ ARTE - IGANNARE - ORATORIA

Rappresenta l'attitudine di compiere un'azione in modo significativo, importante, efficace. In AnotherEgo questo termine è legato alla capacità di esternare la personalità influenzando, infatti, tutte le Abilità relative all'arte, come il comporre scritti, canti, poesie, capacità di trasmettere emozioni, recitazione. È una Sfera importante per esprimere la **Personalità** del personaggio. Probabilmente l'influenza più significativa di questa

sfera è l'abilità Ingannare, infatti è proprio tramite la capacità di esprimere determinati concetti che una persona riesce meglio a raggirare un eventuale interlocutore.

Freddezza (Fre)

Influenze: UPGRADE CONVINZIONE

Come reagisce il personaggio nei confronti di una bella donna che sta cercando di ammaliarlo? Riesce a sopportare un forte stress emotivo? Questo ed altro viene decretato dalla Sfera Freddezza. È molto importante non confondere la freddezza con il contrario di coscienza, sfera di cui parleremo tra qualche rigo; agire con freddezza significa sì avere il distacco dallo stress emotivo, ma non significa possedere la cattiveria necessaria a rendersi indifferente rispetto ad accadimenti che muovono la coscienza dell'individuo.

La contrapposizione tipica della freddezza è il fascino. È possibile utilizzare la freddezza come Upgrade per gli attacchi a distanza delle armi da fuoco a lunga gittata; è risaputo, infatti, che i cecchini sono soggetti a forte stress emotivo. (capitolo Azione!)

Coraggio (Cor)

Influenze: UPGRADE CONVINZIONE

Una enorme creatura dalle aguzze zanne si pone davanti al tuo cammino, che fai l'affronti o torni indietro? Un giocatore spericolato decide che affrontare una creatura potrebbe essere divertente, ma che ne pensa il povero personaggio costretto ad affrontarla? Tutto questo dipenderà dal suo coraggio e dalla sua forza di volontà. Il coraggio è la sfera che si contrappone tipicamente ad un aspetto spaventoso o alla volontà di incutere timore.

Coscienza (Cos)

Influenze: UPGRADE VARIE

Vedremo in seguito come la Coscienza verrà spesso considerata come un DownGrade della Capacità Convinzione. Infatti quando si cerca di fare leva sulle emozioni, essere coscienti rappresenta un certo Gap, un Malus, che può spingere il personaggio ad accettare determinate situazioni più facilmente. Ovvio risulta la domanda, perché assegnare anche un singolo punto al valore della Sfera Coscienza, se deve rappresentare un difetto? La rilevanza interpretativa di questa sfera è molto importante. Per bassi valori di Coscienza il personaggio risulterà indifferente alle vicende importanti che riguardano i terzi, quindi si precluderà la possibilità di aiutare qualcuno. Sarà, inoltre, molto più propenso a compiere azioni negative, peccaminose, illegali etc. perché non si renderà conto delle conseguenze di questo genere di Azioni.

GALASSIA ASPETTO

Una Galassia un po' al di fuori delle righe rispetto alle altre è l'aspetto. Il primo passo fondamentale per la creazione del personaggio è quello di figurarsi una immagine di come possa apparire, ebbene la Galassia Aspetto traduce il tutto in numeri. Durante le fasi di gioco l'immagine del personaggio stimola delle reazioni da parte di chiunque entri in contatto visivo con lo stesso. Queste reazioni potranno essere differenti, una serie di infinite sfumature che in Another Ego vengono racchiuse in quattro aspetti caratteristici. Una differenza sostanziale tra le altre Sfere, è che quelle che compongono la galassia Aspetto riguardano il riflesso del PG in altri personaggi più che una caratteristica vera e propria: mentre la forza, oppure l'intelligenza sono caratteristiche che il PG esercita, ad esempio il fascino è una risposta che un altro personaggio prova nei confronti dell'immagine del PG, quindi rappresenta una sensazione stimolata nei confronti degli altri.

Concordando con il narratore bisogna decidere che sensazioni stimola l'aspetto del personaggio quando lo si guarda. Se il PG che si è deciso di creare è molto affascinante potrà trarre benefici dal suo aspetto in contesti come l'approccio all'altrui sesso o la recitazione e così via. Se il PG risulterà spaventoso potrà Intimorire facilmente chi si trova d'avanti ma difficilmente saprà affascinarlo.

È da sottolineare che le sfere che compongono questa galassia non rappresentano delle intenzioni, ma degli stimoli. Le intenzioni saranno rappresentate dalle **Capacità Apparire** di cui parleremo in seguito.

Riverenza (Riv)

Influenze: CAPACITÀ COMANDARE

Riverenza è la sensazione che scaturisce nei confronti di una autorità, ovvero la propensione a dare maggiore peso alle parole, di eseguire più facilmente compiti imposti da chi possiede un aspetto autorevole. Non importa che il PG possieda o meno una carica effettiva (le cariche sono descritte nel paragrafo che riguarda la Galassia Passato) la riverenza viene suscitata solo in base al suo Aspetto, la maniera di porsi, la profondità della voce etc.

Fascino (Fas)

Influenze: CAPACITA' AFFASCINARE

Il Fascino indica la possibilità o meno di suscitare attrazione in un'altra persona. Un personaggio affascinante non dovrà avere solo prestanta fisica o bellezza smodata, ma dovrà possedere nel suo aspetto qualcosa che riesca ad attirare l'attenzione, come un particolare tratto somatico, o perché no l'inflessione nella voce. Questa sfera non rappresenta quindi la volontà di esercitare del fascino, ma il fascino che viene esercitato nelle persone che entrano in contatto con il PG.

Compassione (Com)

Influenze: CAPACITA' IMPIETOSIRE

L'indulgenza che si prova nei confronti di un personaggio è decretata principalmente dall'aspetto compassionevole che lo accompagna. Abbiamo ribadito più volte come le Sfere di aspetto non siano delle doti che possiede il personaggio, ma piuttosto le emozioni che suscita negli altri. A volte sarà possibile far leva su queste emozioni per convincere gli altri a far ciò che si vuole. Una delle emozioni su cui si fa leva, che non poteva essere trascurata, è proprio la compassione. Si immagini un personaggio come un demone dell'inquisizione che assume l'aspetto di una bambina fragile e indifesa, come possa mietere vittime facilmente, oppure un mendicante, uno zingaro, che vivono di espedienti; queste figure faranno leva esattamente sulla compassione che inculcano nella mente altrui.

Timore (Tim)

Influenze: CAPACITA' INTIMIDIRE

Rappresenta la capacità di incutere timore, in maniera involontaria, a prima vista. È evidente quindi l'importanza del fatto che questa caratteristica non consideri l'aspetto legato alla personalità nell'incutere timore, come la freddezza, la cattiveria, o un comportamento violento. Rappresenta solo il fattore estetico, ad esempio uno sfregio sul volto, o un particolare vestiario, o più semplicemente una considerevole stazza fisica, fattori di cui il PG si potrà avvalere per migliorare la sua capacità di intimorire le persone che lo osservano.

GALASSIA PASSATO

La prima delle due galassie Corollario viene chiamata Passato. L'aggettivo corollario viene utilizzato perché solo alcune creature con un intelletto sviluppato riescono a ampliarne tutti gli aspetti. A dimostrazione del fatto che queste galassie non vengono considerate secondarie rispetto alle altre, sul manuale verrà dedicato ampio spazio ad esse, essendo molteplici gli aspetti che le riguardano.

Sinora abbiamo descritto a pieno ogni caratteristica del personaggio. Anche se non lo abbiamo definito con chiarezza immaginiamo già come possa comportarsi in futuro, ma non abbiamo idea di come possa essersi comportato in passato. È importante comprendere come il personaggio che ci si appresta ad interpretare sia sempre esistito, abbia accumulato le sue esperienze. Durante la sua vita avrà stretto dei legami più o meno forti, avrà guadagnato o meno un posto rilevante nella società. Tutto questo viene descritto mediante le quattro Sfere Racchiuse nel Passato.

A differenza delle altre galassie alle quali vengono assegnati valori fortemente legati al concetto del personaggio, la galassia passato è una galassia che va studiata più approfonditamente, nella quale ogni punto speso assume un significato ben preciso. Per evitare di assegnare dei punti in maniera errata, bisogna cercare di discutere a tavolino con il narratore, stabilendo con cura ogni aspetto del passato giustificandolo in ogni minimo punto. Il narratore dovrà chiedere al giocatore di inventare una spiegazione più o meno logica per ogni singolo punto speso: se il personaggio ha deciso di avere come famiglia una Crew di motociclisti (Famiglia=3) composta da una squadra di persone (Alleati=3) con le mani in pasta nei traffici loschi (Contatti=3) deve presumibilmente essere anch'egli un reietto della società, un disperato alla ricerca di danaro facile, e non un nobile dell'ordine Vento con la puzza sotto il naso.

Si cerchi inoltre di creare un grado di coesione tra tutti gli aspetti che compongono il passato. Come si è visto nell'esempio, il motociclista ha tutti gli aspetti del passato legati tra loro, Famiglia Crew, Alleati membri della Crew, tra cui informatori, e quindi Contatti nei bassi fondi.

Vedremo in seguito come queste Sfere siano legate alle regole di gioco in una maniera quasi marginale. Sono, invece, fortemente legate a modi di interpretare il personaggio o modi di confrontarsi con la società che lo circonda. Quindi, esse prendono più l'aspetto di soluzioni narrative, piuttosto che di semplici caratteristiche da associare al personaggio. In alcuni casi ciò rappresenterà una eccezione, infatti vedremo come per alcune abilità le Sfere Passato possano aiutare il personaggio a riuscire meglio in una determinata azione (ad esempio durante una prova **Capacità Conoscenza** potrebbe essere indispensabile l'aiuto di alcuni contatti o di alcune influenze).

In fase di gioco non sarà possibile modificare questi valori semplicemente spendendo Punti Esperienza, bisognerà giustificare tali spese anche con azioni di gioco mirate. Se il personaggio vuole espandere il numero dei membri della Crew non basterà spendere 4 punti esperienza per far passare la caratteristica dal valore 3 al valore 4. Il giocatore dovrà agire in modo che il suo personaggio conquisti la stima di altri motociclisti, i quali dovranno essere sufficientemente motivati per aggregarsi alla sua compagnia. A volte, a sua discrezione, potrebbe essere proprio il narratore a decidere di conferire in maniera gratuita dei miglioramenti di queste caratteristiche. Stessa cosa vale al contrario. Se il giocatore dovesse trattare male i membri della banda, ad esempio assegnandoli missioni suicide, li spingerebbe a decidere, in maniera autonoma, di abbandonare la compagnia.

Un'altra differenza sostanziale per questa Galassia, è il significato che viene attribuito al cielo. Essendo una galassia atipica il cielo non rappresenterà un coscienza approfondita di un aspetto di se, ma una migliona di una data sfera, spesso identificata semplicemente come un numero maggiore di benefici tratti dalla sfera in questione

Contatti e Alleati (C/A)

Questa sfera è atipica rispetto alle altre che abbiamo visto sin ora principalmente perché ha un significato duale; di seguito verranno descritti entrambi i suoi aspetti. Una cosa molto importante da tenere a mente, prima di conoscere nel dettaglio i due lati di Contatti ed Alleati, è la maniera in cui sia possibile dividere i punti all'interno della Sfera stessa. Nella seconda pagina della scheda vi è uno spazio dedicato alla descrizione di ogni singolo contatto ed alleato, accanto al quale riportare il rispettivo valore. Questo valore può essere assegnato in maniera del tutto arbitraria, purché ci si attenga alla regola che la somma di tutti i punteggi assegnati deve essere pari al valore della sfera Contatti/Alleati. Ad esempio se si dovesse decidere di assegnare a tale sfera il valore 9 si potrebbero ottenere i vantaggi di un Alleato pari a 5 e di un Contatto pari a 4, oppure di due Contatti pari a 3 e di un Alleato pari a 4, oppure di nove Contatti al valore 1; insomma tutte le possibili combinazioni a patto che la somma di questi valori sia pari a 9. Per quanto riguarda l'assegnazione dei cieli, ogni cielo speso può essere assegnato ad una sola delle categorie su citate. Ad esempio un cielo lo si può assegnare solo ad un singolo contatto o ad un singolo alleato, ottenendo benefici differenti a seconda dei casi.

Contatti

I contatti rappresentano delle entità alle quali il personaggio potrà rivolgersi in caso di bisogno, soprattutto per reperire informazioni utili in un determinato campo, una rete più o meno vasta di utili informatori sempre a disposizione. Chi ha frequentato nel passato? Riesce ad ottenere una informazione particolare o ad avere accesso ad un archivio normalmente inaccessibile, oppure conosce in anticipo gli spostamenti della malavita? Tutto questo viene decretato proprio da questa caratteristica. A seconda dei punti spesi l'informazione arriva in maniera più celere, più sicura e soprattutto a un livello di segretezza crescente. Quando si spende uno o più punti in contatti bisogna specificare in che campo essi agiscono. Ottenere informazioni, con contatti nel campo della malavita pari a 9, su come accaparrarsi un permesso burocratico edilizio sarà praticamente una impresa impossibile, nonostante il livello elevato. Piuttosto con malavita si potranno ottenere informazioni utili su politici facilmente corruttibili in grado di offrire quel permesso.

Ogni cielo speso in contatti assicura un successo bonus nei lanci Azione che li riguardano, ovvero più cieli si assegnano ai contatti più l'informazione giunge veloce.

Campi di Azione dei Contatti

Politica, Finanza, Stato, Religione, Ordini, Malavita, Resistenza, Inquisizione, Scudo, Media

Contatti	
1	Contatto Marginale: quasi mai informato sui fatti, in grado di conferire solo qualche dritta spassionata
2	Contatto Minore: informato solo su fatti di scarsa rilevanza, è sicuramente in grado di direzionarti nella via da percorrere ma è un pessima guida all'interno della via stessa
3	Contatto Medio: informato sui fatti di media rilevanza, traffici noti a molti, riuscirebbe a reperirti un oggetto di discreto valore o una informazione di minore segretezza
4	Contatto Ordinario: rappresenta una mediocre guida nella rete di informazioni, è a conoscenza di molti fatti, ma non possiede ancora una visione chiara su come essi siano relazionati tra loro
5	Contatto Discreto: ecco una persona della quale si possa iniziare ad avere fiducia, è informato sui fatti di media segretezza e rilevanza, fornisce dritture su come evitare guai facendo da guida alle informazioni concesse
6	Contatto Maggiore: quasi mai ci si sbaglia ad affidarsi a lui, sa quasi sempre tutto, ha una visione chiara degli affari che circondano un particolare campo, il problema è che ancora non dispone di una autonomia in grado di fare la differenza
7	Pezzo Grosso Minore: spesso associato ad una carica di media rilevanza, questo contatto ha le mani in pasta e quindi riesce a reperire oggetti ed informazioni con discreta celerità
8	Pezzo Grosso: oggetti rari, persone importanti, e informazioni segrete sono alla portata di ogni giorno per un contatto di livello 8
9	Pezzo Grosso Maggiore: quasi un veggente, direttamente coinvolto in vicende di grande rilevanza, è difficile che rivolgendosi a lui non si venga a conoscenza delle informazioni che si cercano e della migliore maniera possibile per utilizzarle

Alleati

Alleati rappresenta l'altra faccia della medaglia contatti. Gli alleati sono un gruppo più o meno ampio di persone, sempre disposte a correre in soccorso del personaggio, agendo direttamente in prima persona, esponendosi ai rischi e combattendo al fianco del personaggio. Il maestro d'armi, il compagno di infanzia, oppure una squadra ben addestrata di teppisti e molto altro ancora potranno essere le forze su cui contare a seconda del punteggio assegnato a questa Sfera. Spesso sarà possibile interpretare direttamente tutti gli alleati a disposizione del personaggio, in altri casi potrà decidere di interpretarli il narratore a seconda delle situazioni. A volte, se trattati con il dovuto rispetto, potranno crescere a volte potranno decidere di abbandonare la compagnia. A seconda dei punti spesi in questa caratteristica gli alleati potranno essere un numero sempre crescente o una singola unità di livello molto elevato. Alcuni membri dell'ordine Empireo decidono di avere come alleato un Famiglio, ovvero un animale dalle particolari caratteristiche sempre pronto a difendere il PG in ogni situazione.

Alla creazione del personaggio il narratore affida tante schede aggiuntive quanti sono gli alleati che si hanno a disposizione, ognuno di loro avrà un livello creazione specificato nella tabella sotto riportata, quindi per ogni alleato bisognerà decretare tutte le caratteristiche come se fosse un personaggio aggiuntivo, comprese le caratteristiche Passato

Ogni punto speso in questa sfera dà diritto ad un quantitativo crescente di punti esperienza da assegnare al personaggio che si andrà a creare, per l'esattezza il valore corrispettivo moltiplicato per 10 (un alleato pari a 5 avrà 50 punti esperienza aggiuntivi da spendere per la creazione della sua scheda). Il cielo invece rappresenterà la base di partenza ovvero il livello stesso, oppure il numero di alleati a disposizione del PG.

Esempio

Cielo 0 Sfera 4: un alleato Limitato con 40 punti esperienza aggiuntivi rispetto ai venti di base;

Cielo 1 Sfera 5: un alleato Normale con 50 punti esperienza aggiuntivi rispetto ai venti di base;

Cielo 2 Sfera 3: una squadra di alleati limitati o un gruppo di alleati normali o un alleato Capace

Natura degli Alleati e Grandezze di divisione

Maestro, Soldato, Famiglio, Curatore, Protettore, Consigliere, Amico di fiducia, Seguace.

Gruppo(2-4) (1 Cielo)

Squadra(5-10) (2 Cieli)

Plotone(20-50) (3 Cieli)

Compagnia (intorno ai 100) (4 Cieli)
 Battaglione (Più Compagnie) (5 Cieli)
 Reggimento (più Battaglioni) (6 Cieli)
 Esercito (Più Reggimenti) (7 Cieli)

Cieli	Alleati
0	-Fuori Ordine (Limitato): un personaggio insignificante, ma che darebbe la vita per voi, e la cosa non è assolutamente da sottovalutare
1	-Equivalente Pedone (Normale) un personaggio praticamente pari a voi se iniziate un Storia al livello base
2	-Equivalente Torre (Capace) Una persona su cui contare quando si è in difficoltà
3	-Equivalente Cavallo (Esperto) Sicuramente in grado di salvarvi nelle situazioni più disperate
4	-Equivalente Alfiere (Perfetto) La vostra guida, il vostro leader, una persona davvero speciale
5	-Equivalente Regina (Semi-divino)

Si noti come tramite un discreto numero di punti, accessibile alla creazione del personaggio, si possa ottenere un Plotone di Personaggi Limitati. Ciò potrebbe rendere invincibile un personaggio rispetto ad altri, spendendo una somma irrisoria di punti. Bisogna ricordare che questa scelta è sempre vincolata dalla regola di dover giustificare il valore assegnato alla caratteristica, rispondendo alla domanda: perché un esercito di persone dovrebbe seguire i vostri ordini? Possedete per caso una carica particolare? Inoltre, durante le fasi di gioco, chi dovesse effettuare questa scelta sarà chiamato a decidere come questi alleati possano prendere parte a determinate vicende: non si può possedere un esercito di fuori ordine nella città di Miden senza i permessi necessari, o senza le Cariche adeguate.

Cariche ed Influenze (C/I)

Ecco un'altra medaglia dal duplice significato che caratterizza il passato del personaggio. Le cariche e le influenze racchiudono sostanzialmente lo stesso significato visto da lati differenti. Possedere una Carica significa essere in possesso di un potere legato, spesso, alla direzione di una determinata istituzione, che agisce in un dato **Campo**; di contro possedere Influenza significa essere in grado di manovrare le decisioni legate allo stesso Campo di cui sopra. Se vogliamo possedere una carica implica una partecipazione diretta, invece Influenzare un dato campo consente una partecipazione indiretta.

Prima di definire con esattezza tutti i dettagli delle due facce della stessa medaglia viene definito il concetto di Entità legato a questi due aspetti.

Entità Piccole

Sono entità di scarsa rilevanza, spesso movimenti isolati e male organizzati. Possiedono una estensione a carattere Sub-Urbano limitata a un piccolo quartiere cittadino, o ad una piccola città di provincia.

Entità Medie

Sono entità che possiedono un certa importanza, come associazioni o movimenti su scala cittadina. Un classico esempio di entità media è l'Ordine.

Entità Grandi

Entità di enorme rilevanza, insieme organizzato su grande scala, la cui estensione è racchiusa nei confini di un intero continente. Il maggior, fulgido, esempio di entità grande è la Repubblica Arcadiana.

Ad ogni carica o ad ogni influenza dovrà essere assegnato un dato campo di azione a scelta tra: Politica, Finanza, Stato, Religione, Ordini, Malavita, Resistenza, Inquisizione, Scudo, Media. Ovviamente a discrezione del giocatore si potrà decidere di creare un nuovo campo di azione o mescolare saggiamente quelli già presenti (ad esempio un misto tra Ordine e Malavita potrebbe rappresentare una carica nel Novilunio).

Così come accadeva per i Contatti e gli Alleati, il punteggio speso in questa sfera potrà essere ripartito in un numero, a scelta del giocatore, di cariche ed influenze (in diversi campi e con gradi di partecipazione differenti) purché la somma di tutti i valori presenti sia pari al valore assegnato alla Sfera (una sfera C/I pari a 5 potrebbe restituire due Cariche pari a 2 ed una Influenza pari a 1, e tutte le altre possibili combinazioni). Un eventuale cielo potrà essere assegnato ad una ed una sola Carica o Influenza. Questo cielo rappresenterà un PU bonus in tutte le Azioni relative a quella Carica e a quella Influenza (le influenze agiscono più lentamente

rispetto alle cariche, questo concetto verrà ripreso nel capitolo Azione, nel paragrafo che riguarda le sfide sociali).

Per comprendere il significato relativo ad ogni punto speso in questa sfera si può fare riferimento alla tabella riportata dopo la descrizione delle due caratteristiche.

Influenza

L'influenza rappresenta il potere di modificare gli eventi e opinioni in un determinato campo utilizzando una fitta rete di relazioni tra le proprie conoscenze, senza mai esporsi in prima persona.

Ogni essere umano (realtà valida anche per le altre razze) che faccia parte di una società, ha una così detta posizione sociale a cui corrisponde un più o meno elevato grado di prestigio. L'Influenza è proprio la capacità di comandare indirettamente queste posizioni di prestigio. Con ricatti, con mezzi subdoli, o con la capacità di esporre in maniera convincente le proprie opinioni, sono diverse le possibilità di far valere la propria Influenza.

La differenza sostanziale tra la Sfera duale, oltre alla velocità di azione, sta nel fatto che Influenze riesce a conferire un grado di distacco dalle vicende a cui si prende parte maggiore rispetto a Cariche.

Cariche

La carica è il potere concesso da altri di modificare eventi e opinioni in maniere diretta. Le posizioni di prestigio, ovvero quelle che conferiscono un potere più o meno ampio, vengo dette Cariche. Dal semplice poliziotto dello scudo, al grande direttore generale della 6 sezione, queste posizioni offrono potere sempre crescente. La carica conferita, spesso dalla autorità repubblicana, offre una serie di vantaggi enormi, dal parcheggio in centro, alla possibilità di disporre di risorse umane, finanziarie, decisionali, per portare a termine le proprie iniziative. Accedere alla propria carica offre vantaggi in maniera più celere che ricorrere ai propri mezzi per Influenzarne una. Di contro ci si impelaga direttamente in vicende e quindi bisogna essere disposti a pagare eventuali conseguenze.

La carica può essere confusa con la Direzione dell'equivalente Grado di Alleati, in realtà i concetti sono completamente differenti: la carica è sempre una direzione ufficiale, quindi sempre sottoposta alle regole che la riguardano, non concede una totale autonomia decisionale.

Ad esempio il direttore della sezione 7 (un dipartimento dello Scudo) possiede Cariche nello scudo pari a 8, che non deve essere confuso con il possedere Alleati pari a 8 che potrebbero rappresentare tutti i membri di quella sezione. Se questo personaggio dovesse cercare di coordinare la propria sezione per uccidere un malavitoso per semplice vendetta (il malavitoso che ha ucciso sua moglie) dovrebbe sudare sette camice affinché il compito possa essere ufficializzato, e se ciò non dovesse accadere, nessuno dei membri della squadra parteciperebbe alla iniziativa. Diverso sarebbe se, oltre a Cariche 8, il personaggio possedesse Alleati 8. Significherebbe che nel corso degli anni il personaggio sia riuscito ad ottenere una partecipazione, una confidenza tale con i suoi sottoposti, una legame di amicizia così forte da poter chiedere di prendere parte all'iniziativa anche se non ufficiale.

Cariche/Influenze	
1	Carica/Influenza marginale entità piccola Revisore piccola associazione; Influenza quartiere piccolo
2	Carica/Influenza media entità piccola Direttore Piccola associazione; Influenza quartiere medio
3	Carica/Influenza prestigiosa entità piccola Presidente piccola Associazione; Influenza quartiere grande
4	Carica/Influenza marginale entità media Torre di un Ordine; Influenza Piccola Città
5	Carica/Influenza media entità media Cavallo di un Ordine; Influenza città media
6	Carica/Influenza Prestigiosa entità media Alfiere di un Ordine; Influenza città grande
7	Carica/Influenza marginale entità Grande Vice senatore della Repubblica; Influenza mediocre, Continente
8	Carica/Influenza media entità grande Senatore della Repubblica; Influenza discreta, Continente

9	Carica/Influenza Prestigiosa entità piccola Consigliere della Repubblica; Influenza elevata, Continente
---	---

Nome

Questa caratteristica sottolinea le azioni compiute in passato, e quindi può essere legata a pseudonimi che le riguardino. Lo spacciatore, il magnaccio, il contabile, l'ereditiere, la vedova ecc.... sono pseudonimi che, legati ad un particolare contesto, possono individuare univocamente un personaggio. Si consideri anche rappresentazione legata alla notorietà di un attore famoso, di un cantante, di una star non conosciuta tanto con il proprio nome, ma piuttosto con uno pseudonimo, chiamato nome d'arte.

Di seguito sono riportati vari esempi per capire quanto il PG sia conosciuto rispetto al suo valore di Nome.

Nome	
1	Conosciuto da una ristretta cerchia di persone (Garzone consegne - Interno del palazzo)
2	Moderatamente conosciuto da una infinitesima parte di società (Il Macellaio di fiducia - Quartiere molto piccolo)
3	Poco conosciuto da una discreta parte di società (Giornalista piccolo giornale - Quartiere Medio)
4	Discretamente conosciuto da parte di società (Giornalista medio-grande giornale - Quartiere Miden)
5	Abbastanza conosciuto da una discreta quantità di persone (Star popolare - Piccola città)
6	Abbastanza conosciuto da una grande quantità di persone (Nome Grandi magazzini - Grande città)
7	Abbastanza conosciuto da una vasta quantità di persone (Uomo d'affari molto noto - Miden)
8	Discretamente conosciuto, citato dai media (Star del cinema - Intero continente Arcadiano)
9	Molto popolare in un determinato ambito (Star Sportiva - Intero Continente)

Famiglia

Non ci si soffermi al primo significato che questa parola suggerisce. Con la parola Famiglia si vuole intendere, in senso più ampio, un qualsiasi gruppo di appartenenza più o meno vasto, in cui è molto radicato il concetto di appartenenza. Sia essa una famiglia vera e propria, una banda di motociclisti, o il gruppo dell'oratorio, il fattore importante è la forte coesione dei membri, sempre disposti ad aiutarsi l'uno con l'altro, ma anche soggetti al vincolo di dover accorrere in caso uno dei membri della famiglia, o l'intera famiglia stessa, abbia bisogno di aiuto. Si può sempre contare sulla propria famiglia praticamente per qualsiasi cosa, a patto che la famiglia possa sempre contare su di te.

Assegnare un punteggio elevato a questa caratteristica significa concedere al personaggio l'appartenenza a famiglie che sono riuscite a guadagnare un prestigio sempre maggiore. Esistono varie tipologie di Famiglie, ognuna di esse concede un potere più o meno ampio, perché tra le sue fila militano posizioni di prestigio: al livello più basso si trovano le Crew, a quello intermedio le famiglie della malavita, ed infine al livello più prestigioso si trovano le famiglie nobiliari, soprattutto appartenenti all'ordine Vento.

Le Crew sono delle piccole bande, formate da non più di una ventina di persone. Spesso composte da membri giovani, si possono formare per una miriade di motivi, primo tra tutti il desiderio di appartenenza ad una sub-società governata da regole proprie. Il più classico degli esempi di Crew sono le bande di motociclisti. Presenti in gran numero nelle DownTown svolgono diverse attività, le principali sono quelle di brigantaggio.

Le grandi famiglie, soprattutto nella città di Miden, impegnate in affari non proprio leciti, sono le entità che meglio incarnano il concetto che è tanto diffuso di "Famiglia". Valentino e Sakada, le due principali, sono costantemente impegnate nei loro traffici, abilmente mascherati, in costante lotta tra loro per guadagnare la supremazia su tutti gli aspetti della criminalità, dallo spaccio di droga alla gestione della prostituzione, comandando a piacimento decine di altre sotto-famiglie o famiglie minori.

Infine le famiglie che hanno acquisito maggior potere nel corso dei secoli sono le famiglie nobiliari. Nonostante l'avvento della Repubblica, grazie alle loro ingenti quantità di risorse (principalmente composte da Terre) e soprattutto grazie alle cariche di prestigio che ricoprono, riescono ad esercitare un enorme peso sulla società. Avvocati, giudici e senatori, sono queste le cariche a cui tanto ambiscono, e che ricoprono per la maggior parte grazie alle loro varie influenze nella società. Per sottolineare l'importanza di questa "Famiglia",

o gruppo di famiglie, si noti che è l'unica entità che possa vantare la formazione di un intero ordine a se stante.

Come tutte le altre Sfere caratteristiche, Famiglia può assumere valori compresi da 0 a 9, può guadagnare uno o più cieli, ma a differenza delle altre non può essere suddivisa tra varie famiglie: alla creazione del personaggio si deciderà di appartenere ad una ed una singola famiglia con il corrispettivo valore base. Durante le fasi di gioco se questo valore dovesse crescere significherebbe che l'intera famiglia sia riuscita ad acquisire un prestigio maggiore, o in alcuni casi particolari che il personaggio sia migrato ad una famiglia più importante; si può appartenere ad una ed una sola famiglia.

Come in tutte le Sfere passato il cielo rappresenta la velocità di azione nelle sfide sociali. L'aspetto narrativo, di contro, assume un significato particolare ovvero quello di **Discendenza**. Partendo dal presupposto che tutti i membri di una famiglia abbiano la stessa importanza, la discendenza assume il significato di importanza sociale. Immaginiamo, ad esempio, una piramide al cui vertice esista solo una posizione di prestigio. Man mano che si scende verso la base si trovano più entità a comporla. Nelle famiglie del Vento la Discendenza rappresenta il grado di parentela con la famiglia Augusta, ovvero la famiglia di appartenenza dei quattro Re Cardinali (nelle Crew e nelle famiglie della malavita non rappresenta un legame di sangue vero e proprio).

Esempio dell'albero di importanza della famiglia Sakada:

Famiglia principale > Sakada, famiglia media > Kishimoto, famiglia minore Kunimito (più avanti verranno descritte in maniera più approfondita queste differenze).

Famiglie	
1	CreW Marginale
2	Crew Media
3	Crew Principale
4	Famiglia Malavita Marginale
5	Famiglia Malavita Media
6	Famiglia Malavita Principale
7	Famiglia Nobiliare Marginale
8	Famiglia Nobiliare Media
9	Famiglia Nobiliare Principale

Possedimenti

In un mondo di arrivisti uomini d'affari, gente senza scrupoli, che non pensa ad altro che accumulare avidamente, non si poteva far a meno di introdurre una caratteristica che potesse tradurre in termini di gioco tali ricchezze.

Le quattro sfere che compongono la galassia Possedimenti come ogni altra Sfera possono assumere valori da 0 a 9. Comprensivi di cieli questi valori diventano un numero in base 10 a tutti gli effetti. A seconda della sfera a cui questi punti vengono assegnati è possibile calcolarne il valore corrispettivo in Numis (moneta corrente della repubblica), moltiplicando il valore assegnato per 100 nel caso dei **Liquidi**, per 1'000 nel caso dei **Beni Mobili**, per 100'000 nel caso dei beni **Immobili** e per 1'000'000 nel caso delle **Terre**.

Piccoli pezzi di una sostanza simile alla pellicola dei negativi fotografici, di diverse dimensioni, hanno assunto una notevole importanza, moneta frusciante, in tutta la Repubblica circolano i **Numis**. Il primo grado di finanze rappresenta i **Liquidi** in possesso al momento dell'inizio dell'avventura. (valore della Sfera * 100 comprensivo di cielo)

I **Beni Mobili** (o più semplicemente Beni) rappresentano tutti quei beni (quasi tutti registrati nel pubblico registro) che hanno la caratteristica appunto di essere mobili, ma che non sono moneta. Possono essere mobili della casa, olomonitor, veicoli e quant'altro. L'unica eccezione sono le Navi (volanti e non) di grosse dimensioni, considerati beni immobili, anche se effettivamente possiedono mobilità. (valore della sfera * 1'000 comprensivo di cielo)

Case, palazzi, attività, negozi, ma anche alberi, corsi di acqua, fanno tutti parte dei **Beni Immobili** (o Immobili), ovvero tutti quei beni (registrati nel pubblico registro) che sono incorporati al suolo in maniera naturale o artificiale. Uniche due eccezioni sono i conti in banca sostanziosi e le navi di grosse dimensioni, che possiedono delle caratteristiche diverse da quelle descritte ma rientrano nella categoria dei beni immobili. (valore della sfera * 100'000 comprensivo di cielo)

Le **Terre** non sono altro che appezzamenti di suolo edificabili e non, che spesso rappresentano la maniera per misurare il prestigio di una famiglia nobiliare. (valore della sfera * 1'000'000 comprensivo di cielo)

Osservano i benefici tratti da queste Sfere è facile rendersi conto di come ci sia una notevole disparità tra le stesse, e come con pochissimi punti assegnati sia possibile acquistare finanze con un equivalente in Numis molto elevato, che renderebbe ricchissimo sin da subito il personaggio; basti notare la differenza tra un punto speso in Liquidi, che restituisce il corrispettivo di 100 Numis, ed un punto speso in Terre, a cui corrisponde un equivalente di un milione di Numis. Nasce allora spontaneo domandarsi, perché se con pochi punti posso avere una terra che vale milioni di Numis, dovrei spenderne anche solo uno per dare al mio PG pochi spiccioli? Ebbene esistono due motivi: per prima cosa tale caratteristica deve sempre essere legata al passato del Personaggio (un mendicante non possiederà mai un corrispettivo di beni pari a 100'000 Numis), e secondo il valore di un punto rispetto al valore medio di quel campo di finanze è quasi sempre insignificante (una terra che vale solo 1'000'000 Numis è un piccolo appezzamento di terreno senza un grande valore).

Si è descritta questa caratteristica associandola al corrispettivo valore in Numis perché, pur non essendo una moneta riconosciuta al livello internazionale, è la moneta più diffusa. In altre nazioni vengono utilizzati pezzi d'oro che corrispondono all'incirca a 10 Numis, e delle monete fatte di materiali sempre meno preziosi, argento 5 Numis e rame 1 Numis

I Modificatori delle Razze

Ogni razza ha le sue caratteristiche peculiari. Durante gli anni di esperienza sul campo di gioco di AnotherEgo, ci si è resi conto del fatto che molti giocatori siano propensi ad utilizzare fondamentalmente la razza umana, principalmente perché gran parte delle avventure si svolge in un campo (di solito la città di Miden) in cui le altre razze rappresentano un minoranza e quindi di difficile interpretazione. La seconda razza più utilizzata da Narratori nostalgici è quella degli Ceelar perché molto simile alla razza elfica tanto in voga in giochi di ispirazione tolkeniana. Per pareggiare il gap dovuto al dover interpretare una razza minore, si è creato un archetipo dell'esponente di ogni razza che possieda un potere particolare, in maniera da rendere "speciale" l'interpretazione di ogni personaggio che non appartenga alla razza umana.

Di seguito sono riportate tutte le caratteristiche delle varie razze. Una caratteristica in comune a tutte le razze è quella di far aumentare il limite imposto alle galassie di non poter assumere un valore maggiore di 7 alla creazione.

Ceelar

Hanno una affinità particolare con la madre terra. Alla creazione ogni Ceelar è considerato sigillo al livello 3 dell'Elemento Terra e possiede un addestramento nell'arte della Terra a discrezione del narratore a seconda del livello di creazione. Guadagnano +1 nella Galassia Mente e un cielo in Movimento

Torlock

Possiedono la straordinaria capacità di vedere al buio maturata dopo anni di evoluzione, vissuti nelle profondità dei cuori delle montagne. Guadagnano un cielo in un senso a scelta

Kruun

I Kruun sono delle straordinarie macchine da guerra, possiedono una forza fuori dal comune (+1 nella Sfera Forza) inoltre posseggono una fisicità superiore alla norma (+1 nella Galassia Corpo). Di contro perdono un punto nell'Intelletto e guadagnano un cielo nella Sfera Tempra.

Laoom

Anche i Laoom sono propensi alle arti magiche, alla creazione sono dei sigilli del dominio Oscuro al livello 3, come i Ceelar lo sono dell'elemento terra; possiedono +1 nella Galassia Mente e guadagnano, come i ceelar, un cielo in Movimento.

Wydar

Sono considerati impareggiabili nell'uso dei domini magici, a scelta del giocatore sono un sigillo al livello 3 in un qualsiasi dominio e possiedono un addestramento nell'arte di un dominio a scelta a discrezione del narratore a seconda del livello di creazione.

Rasenghaar

I Resenghaar sono molto agili, guadagnano un Cielo in Movimento ed uno in Tatto. Inoltre presentano l'indubbio vantaggio di possedere i piedi e la coda prensili.

Myhile

I Myhile hanno sviluppato una tecnica di caccia sorprendete in anni di evoluzione, passati a procacciarsi cibo nel torrido deserto. Grazie a dei percettori presenti sul loro caratteristico muso da rettile hanno sviluppato la Termovisione, una capacità che consente di percepire la presenza di corpi caldi, anche a notevole distanza. Guadagnano anche un cielo in Vista.

Akuila

Gli Akuila sono degli anfibi perfetti. Dopo anni di evoluzione posseggono la straordinaria capacità di adattarsi all'atmosfera piena di ossigeno delle città umane, anche se preferiscono le profondità degli abissi marini, non risentendo della pressione che schiaccerebbe un uomo comune in poco tempo. Sono molto sensibili, e studiosi della psiche: alla creazione ogni Akuila è sigillo al livello 3 del dominio Mente.

AnotherEgo o non AnotherEgo?

Era una tranquilla giornata di sole, stavo passeggiando per le vie della città sulla quinta strada luminosa, l'ottava parallela. Non ero mai stato speciale e la mia banale vita di semplice impiegato fuori ordine mi piaceva. Sentii gridare una venditrice ambulante di fiori, il suo carretto stava per essere travolto da uno di quei mezzi pesanti che trasportano macchine Biomatech. Ricordo ancora perfettamente l'iscrizione BMT Mechanical Technologies. La poveretta era spacciata. Sentii un bruciore dentro di me aumentare sempre di più. Non riuscivo a rassegnarmi all'idea che una donna innocente potesse morire a quel modo davanti ai miei occhi. Questo bruciore continuò ad aumentare provocandomi un dolore interno mai sentito prima, come se l'intero inferno si fosse materializzato nelle mie membra. Ad un certo punto tutto esplose. Venni circondato da una luce intensa color vermiglio. I miei vestiti iniziarono a bruciare. Dopo uno stupore iniziale mi resi conto che tutto attorno a me si muoveva al rallentatore. Il fiore sul carretto aveva perso un petalo che non toccava mai suolo. Ripresomi, la mia prima reazione fu quella di correre incontro alla donna. Fui molto più veloce del camion fluttuante, la presi tra le mie braccia e la depositai con cura in terra e tutto riprese a scorrere alla velocità consueta. Dopo mi accorsi di essere svenuto di aver vomitato sangue e di aver provocato leggere ustioni alla signora, ma ancora oggi, ogni anno, in quello stesso giorno, continua a mandarmi fiori e a ringraziarmi. Quando uscì dall'ospedale venni sommerso da lettere di richiesta di appartenenza ad ogni ordine. Oggi sono un fulgido Generale Baluardo ma questa è un'altra storia.

Ecco questa è la vita di un AnotherEgo. Essere dalle grandi capacità. Nel caso specifico il nostro eroe è in possesso di tre cieli nella Sfere che governa l'Istinto.

Le Sfere normalmente gravitano nel **Cielo della Calma** o **Cielo Dormiente**. Alla nascita qualcuno in grado di "eccitare" questo stato, riesce, tramite l'esplosione della propria energia vitale, ad accrescere una o più sfere sino a farle giungere ad un cielo maggiore, conferendo capacità che normalmente una sfera normale, per quanto sviluppata, non concederebbe. Per quanto veloce potesse essere, l'Eroe non sarebbe mai riuscito a raggiungere la donna se non avesse lasciato esplodere la propria forza vitale. Questo porta a grandi vantaggi ma anche a grandi svantaggi. La pratica di Accrescere sfere danneggia l'Ego decurtandone parte dell'estensione (si può arrivare a spendere un intero **Sistema** per ogni cielo attivato). Si è visto come l'eroe sia svenuto e abbia riportato delle lesioni interne e quindi costretto in un letto di ospedale. Questo è uno dei motivi che spinge un giocatore a non voler interpretare un AnotherEgo, ovvero non essere costantemente soggetto al cruccio di dover attivare o meno i poteri del proprio personaggio.

Quando si attiva un cielo il personaggio viene circondato da una aura (spesso luminosa) a dimostrazione dell'esplosione che è avvenuta nel proprio corpo. Quando si crea un personaggio AnotherEgo, si deve scegliere in che maniera l'Aura dello stesso si manifesti. L'eroe della nostra storia ha bruciato tre **Sistemi Alpha** (nel capitolo azione! Sarà spiegato ampiamente il costo e il beneficio dell'attivazione di un cielo) il che ha provocato l'esplosione di una aura di fuoco che ha bruciato tutto ciò con cui veniva in contatto, ignara signora compresa. Questo è un altro "difetto" dell'essere AnotherEgo, ovvero il non-poter nascondere di esserlo. Si Immagini di essere un ladro nella corte di un ricco signore che ad un certo punto ha la necessità di utilizzare i propri poteri per cavarsi dall'impiccio di essere stato scoperto. Se decidesse di utilizzare le proprie abilità, innanzi tutto farebbe sì che tutti vengano a conoscenza del fatto che è un AnotherEgo (esistono cacciatori di AnotherEgo di cui si parla nel capitolo narrazione), in secondo luogo, per lui sarebbe difficilissimo nascondersi, qualunque sia la manifestazione della propria aura. Quindi si valuti con attenzione se il personaggio debba essere o meno un AnotherEgo, senza cadere nella banalità di creare personaggi potentissimi fisicamente e quindi AnotherEgo e personaggi sociali non AnotherEgo.

Manifestazione dell'Aura

Questo è un passaggio molto importante nella Creazione di un personaggio. Cosa accade esternamente quando attivo un cielo? L'aura del personaggio inizia ad illuminarsi in diversi colori, sino ad esplodere in una immagine per me significativa? Troppo banale. Questo attirerebbe senza alcun dubbio la curiosità dei passanti, potrebbe segnalarmi a qualcuno che mi cerca, ma non sarebbe abbastanza incisivo e non rispecchierebbe affatto il mio personaggio. Quanti avrebbero la mia stessa ed identica aura?

Di seguito saranno riportati degli esempi che non sono affatto vincolanti. Si provi a discutere con il narratore per creare un soggetto molto originale.

Colore

Il colore dell'aura è la prima manifestazione che bisogna scegliere. Si è del tutto svincolati da qualsiasi criterio nel farlo. Non è detto che un personaggio che Risvegli l'elemento fuoco debba avere per forza l'aura cremisi. Un qualsiasi colore andrà bene. Magari anche intonato alla propria capigliatura o modo di vestirsi.

Luce o non Luce?

L'aura sprigiona luce. Come potrei fare se fossi un ladro abituato ad agire in incognito? Per questo motivo si potrebbe scegliere come Manifestazione un'aura di non luce. Un globo nero che avvolge il personaggio che attira i raggi della luce al suo interno facendoli disperdere. Di contro questo potrebbe essere uno svantaggio durante il giorno o in una stanza illuminata, dove una zona priva di luce attirerebbe molto l'attenzione.

La luce sprigionata dall'aura è proporzionale alla quantità di cieli che si raggiungono. Maggiore il cielo, maggiore l'intensità della fonte luminose e la grandezza (vale anche per il globo di non luce).

Creare un immagine

Attorno alla figura del personaggio potrebbe crearsi una immagine che ne modifichi l'aspetto, immagine non tangibile, di eterea trasparenza, ma che potrebbe incutere timore nei confronti di un eventuale avversario (attorno all'eroe potrebbe crearsi una immagine che raffigura il demone Kamshi imprigionato nella sua spada artefatto).

Calore e Gelo

Come si è visto, l'aura dell'eroe dell'esempio precedente bruciava tutto ciò che veniva in contatto con essa. Questa è una manifestazione molto divertente da giocare, perfetta per gli elementalisti del fuoco. Di contro gelare il circondato è altrettanto di effetto.

Aura e Magia

Per brevi istanti tutti i maghi esternano la propria aura quando lanciano una magia indipendentemente che siano AnotherEgo o meno. Quindi per tutti i maghi caratterizzare l'aura è una cosa molto importante. Ad esempio L'Elementalista dell'aria circondato da sferzate di vento a formare piccoli turbini fluttuanti attorno alla figura del mago. Oppure un Mago della terra attorno al quale compaiono petali di ciliegio e foglie di betulla. Per un mago del dominio Oscuro sarebbe perfetto un globo di non luce, come quello descritto in precedenza.

Si ricordi di attingere quanto più possibile alla propria fantasia e di studiare a tavolino una degna manifestazione dell'aura, che caratterizzi a pieno il Personaggio di AnotherEgo.
--

Indole e Fini

Finalmente il personaggio ha preso vita. Si conoscono le sue peculiarità, sia fisiche che mentali. È definita la sua posizione nella società, i suoi averi; si possiede anche una vaga idea di cosa imparerà a fare grazie alle Capacità descritte nel prossimo capitolo. Decidere come si comporterà, quali i suoi obbiettivi, i vari comportamenti con le altre entità che lo circonda è altrettanto importante.

L'indole, o carattere, indica l'insieme delle modalità di comportamento di una persona. Definirla in un gioco di narrazione è molto importante. Ogni giocatore ha una sua personalità, ma non è detto che la debba trasmettere anche al proprio personaggio, anzi si può giudicare l'abilità di un buon giocatore proprio grazie alla capacità di interpretare comportamenti molto diversi dai propri. Il personaggio deve essere motivato a compiere determinati gesti e demotivato a compierne altri. Ciò assicura una caratterizzazione maggiore; gli altri giocatori avranno la sensazione di conoscere il personaggio in questione come un loro amico, e si divertiranno ad interpretare diverse reazioni a seconda del modo in cui risponde agli stimoli. Il fatto che i personaggi giocanti definiscano la propria **Indole** è molto importante anche per il Narratore, divenendo utile strumento

per creare incastri nella trama che facciano leva proprio su certi atteggiamenti del personaggio (tecnica spiegata nel capitolo narrazione).

Andiamo a vedere nello specifico i Caratteri riportati dal manuale, ricordando la possibilità di fondere uno o più aspetti degli esempi descritti, senza limiti di fantasia. Nelle descrizioni che seguono verrà riportato un breve esempio comportamentale, come un personaggio dovrebbe reagire per ridurre lo stress (che si accumula spendendo punti Omega) e come possa reagire in caso di psicosi (quando stanno per terminare i punti Omega).

Agitatore (Sinonimi Rivoluzionario Sovversivo)

Indole: hai un sogno e sei disposto a qualsiasi cosa per realizzarlo. A volte questo sogno è troppo grande per essere affrontato da solo, allora ricorri alle tue abilità di persuasore per cercare appoggio negli altri. Rovesciare il potere corrotto, o acquisire il potere corrompendo, questo è il tuo diletto, diletto che occupa tutta la tua giornata, e che affronti senza remore anche a costo di sacrifici che devi affrontare assieme alle masse che spesso guidi.

Stress: coinvolgere qualcuno per portare a termine un tuo grande piano, spesso di sovversione nei confronti della società

Psicosi: la sovversione nei confronti di tutte le regole, sfocia nell'anarchia più totale, non riesci più a controllare questo stimolo e quindi diventi protagonista di atti che sovvertono tutte le leggi, anche quella che vieta di uccidere, per il puro gusto di andare in contro alla legge.

Benefattore (Sinonimi Benevolo)

Intento: sempre disponibile ad aiutare gli altri, attento alle esigenze di terzi, la gente sa che si può sempre contare su di te. Conoscitore del prossimo ti prodighi per aiutare le persone a realizzare le proprie esigenze grazie ai mezzi di cui disponi

Stress: riesci a sentirti meglio ogni volta che sei di aiuto a qualcuno. Ti dà una immensa gioia privarti di qualcosa per rendere felice qualcun altro.

Psicosi: un atteggiamento tipico del benefattore è quello di privarsi dei propri mezzi di sussistenza per offrirli a chi, secondo lui, ne ha più bisogno. Durante la psicosi questo atteggiamento viene centuplicato, se potesse il personaggio si levrebbe l'aria dai polmoni per offrirla a chi non ne ha.

Bestia (Sinonimi Feroce Sanguinario)

Intenti: la tua vita è votata allo scopo di far del male agli altri. Godi quando leggi negli occhi delle altre persone espressioni di dolore, paura, e perché no odio e rancore, ti piace essere odiato. La vista del sangue allietta le tue giornate, l'unica cosa che ti fa paura è la paura, ciò ti rende inverosimilmente coraggioso e spavaldo.

Stress: la maniera migliore per sfogare il tuo stress è quella di far del male a qualcuno, che sia fisico o psicologico non importa, la paura negli occhi del prossimo è la tua unica consolazione.

Psicosi: una bestia in psicosi è un personaggio incontrollabile che DEVE per forza di cose distruggere tutto ciò che gli capita a tiro, prendendosi anche con muri là dove non ci dovesse essere nessuno nei paraggi, procurando, ovviamente, danno alla propria persona.

Calcolatore (Sinonimi Pianificatore Cospiratore)

Indole: sei subdolo, hai delle mire e per soddisfarle organizzi piani elaboratissimi, rifletti su tutte le varie possibilità, non ti fermi davanti a niente, anche se ciò implica dover calpestare qualcuno. Studi in maniera maniacale ogni singolo dettaglio, il tuo motto è: non lasciare niente al caso.

Stress: studio, ore ed ore di studio per cercare di venire a capo di un piano che ti possa permettere di ottenere qualcosa o di schiacciare qualcuno.

Psicosi: quando raggiungi il limite della psicosi, diventi così insicuro del prossimo e soprattutto delle tue facoltà di calcolo che cessi ogni attività e rapporto sociale.

Epicureo (Sinonimi Edonista Voluttuoso)

Intento: ciò che muove stancamente in tuoi passi è la ricerca del divertimento, della voluttuosità, del godere, della lussuria del piacere della vita. Senza remore fai utilizzo di droghe, di sesso a pagamento, di ogni tipo di piacere esistente sulla faccia della terra. Spesso per ottenere questo piacere, che ti rende succube, sei disposto a fare qualsiasi cosa.

Stress: Godere e piacere, abbandonarsi al vizio è la tua unica via di sfogo

Psicosi: a seconda del vizio prediletto diventi così ingordo di quella situazione tanto da diventare incontrollabile, non riesci più a smettere di provare piacere (un ingordo mangia finché non muore, un lussurioso fa sesso finché non gli cede il cuore)

Eremita (Sinonimi Solitario)

Intento: passare la vita perso nei meandri della tua mente, solo senza nessun tipo di compagnia. Nella società moderna, dove tutto è mondanità, tu sei fuori dalle regole, quando qualcuno cerca di avvicinarti rifiuti il contatto con tutto te stesso, ciò ti rende scontroso oltre che introverso. Se ti sei imposto un fine cerchi di raggiungerlo ad ogni costo, ma senza contare sull'aiuto di qualcuno, anche a costo di andare incontro alla morte, nel caso tu riceva questo aiuto la tua tipica risposta è: non ti avevo chiesto niente, e senza ringraziare volti le spalle e te ne vai richiudendoti di nuovo nella solitudine, con l'unica compagnia degna di rispetto, la tua mente.

Stress: ovviamente scarichi lo stress stando da solo

Psicosi: in psicosi ti chiudi nel "Labirinto Mentale" e non reagisci più a nessuno stimolo esterno

Galante (Sinonimi Lezioso)

Intento: Il tuo punto forte è il modo di porti nei confronti delle altre persone. Estetica, eleganza e fascino, fanno di te un elemento che non passa inosservato. Poni particolare riguardo nei confronti dell'altro sesso. A volte risulti svenevole, privo di naturalezza, in somma un po' vezzoso.

Stress: l'atteggiamento più blasonato per chi fa dell'estetica il suo punto forte è quello di volerla migliorare, c'è chi utilizza la chirurgia plastica chi fa del shopping sfrenato indebitandosi all'inverso simile.

Psicosi: il comportamento estremo del Galante è quello di portare allo stremo il suo portafogli o il suo fisico per sentirsi sempre all'altezza in tutte le situazioni.

Giudice (Sinonimi Arbitro)

Intento: esiste una legge, sei inamovibile, intransigente, tutti devono rispettarla ad ogni costo, anche della propria vita. E tu sei lì come arbitro supremo con lo scopo di punire severamente, perché chi sbaglia paga. Non fai remore nei confronti di chicchessia, spesso ciò ti porta a calpestare i più deboli che hanno scavalcato la legge per le proprie necessità primarie. A chi ti chiede se lo reputi giusto rispondi che la legge è al di sopra della vita, e che il caos dilagherebbe se non fosse così.

Stress: per sfogare lo stress non devi far altro che elargire la giusta (secondo i tuoi canoni) punizione

Psicosi: Quando stai per raggiungere la psicosi, senti per forza la necessità di giudicare, quindi, involontariamente, crei nella tua testa dei presupposti per poterlo fare, vedendo ingiustizie anche lì dove non vi sono.

Infantile (Sinonimi Puerile Immaturato)

Intento: spesso lasci che siano terzi ad occuparsi di te. Quando desideri ottenere qualcosa cerchi di averla il più in fretta possibile, con il minimo impiego di energie. Quando sei finalmente riuscito ad ottenere ciò che vuoi inizi a desiderare qualcos'altro. Spesso sei troppo fiducioso nei confronti di chi ti promette qualcosa.

Stress: ti fa sentire meglio costringere qualcuno a concederti qualcosa che ti ha negato, oppure impieghi tutte le tue energie per ottenere qualcosa di cui ti senti privato o che desideri allo stremo delle tue forze.

Psicosi: la tua vita cessa di avere senso se non sei riuscito ad ottenere ciò che volevi. Non ha senso continuare, e se qualcuno è responsabile di questa privazione, o fai di tutto per danneggiarlo oppure ti auto distruggi per farlo sentire in colpa.

Menestrello (Sinonimi Giullare Buffone)

Intento: far ridere la gente provoca in te un malsano piacere, a volte costringendoti a renderti ridicolo. Spesso racconti panzane solo per essere al centro dell'attenzione. Le tue gesta sono sempre colorite, incredibili. Non sopporti il rigore e chiunque ti impedisca di rendere l'atmosfera più allegra, come persone burbere e autoritarie.

Stress: il miglior modo per sfogare lo stress è quello di far ridere qualcuno.

Psicosi: giunto al limite l'indole del menestrello cambia radicalmente, diventi insofferente verso le cose futili, e soprattutto assumi atteggiamenti violenti contro chi ride di te.

Opportunista (Sinonimi Interessato)

Intento: sei convinto che la vita sia un susseguirsi di occasioni, non fai altro che coglierle al volo per andare in contro ai tuoi interessi, interessi che cambiano di volta in volta a seconda di ciò che ti viene offerto dal caso. Non coltivi mai i tuoi interessi, cerchi sempre di cogliere i frutti dell'altrui semina. Pensi sempre prima a te stesso e sei disposto a mentire ingannare e raggirare pur di ottenere ciò che vuoi con il minimo sforzo

Stress: Sfoghi lo stress "Scroccando", ovvero guadagnando qualcosa senza il minimo sforzo

Psicosi: la tua volontà di non faticare diviene così forte che cessi ogni attività, anche quelle indispensabili alla vita umana, perché hai la sensazione che tutto ti sia dovuto e che non devi far nulla per ottenerlo

Retrivo (Sinonimi Allineato Conformista)

Intento: vivi nel passato, tutte le novità ti infastidiscono perché pensi che possano turbare la tua stabilità. Sei conforme alle regole che ti impongono e che ti impongono.

Stress: Eseguire un determinata Routine, anche una serie di gesti di abitudine quotidiana, ridimensionano il mondo circostante, che ti sembra troppo grande, quasi opprimente.

Psicosi: al limite della sopportazione psichica, inizi a ripetere un gesto in maniera ossessivo-compulsiva, sino allo stenuo delle tue energie.

Saggio (Sinonimi Studioso Ponderatore)

Intento: fai della ragione e del pensiero i tuoi principali punti di forza. Ti dedichi allo studio con bramoso interesse nei confronti di ciò che non conosci, spesso la gente si rivolge a te sicura di trovare le risposte alle proprie domande. Rifletti sempre più del dovuto, cerchi di prendere le giuste decisioni, cercando sempre la verità ad ogni costo.

Stress: chiuderti nella tua biblioteca personale per cercare di capire ciò che ti sta sfuggendo, così sfoghi lo stress.

Psicosi: la sensazione di non conoscere è troppo forte, insopportabilmente ignorante ecco come si sente all'estremo un Saggio. La brama di conoscenza prende il sopravvento su tutto.

Scavezzacollo (Sinonimi Imprudente Avventato)

Intento: rischio è il mio secondo nome. Questo è il tuo motto. Rappresenta la tua massima di vita e tutto ciò che ti permette di sentirti vivo e libero. Spesso ti fidi di tua spontanea volontà in situazioni pericolose dalle quali potresti non uscire. Ami gli sport estremi e a volte ti piace metterti in mostra.

Stress: non riesci a controllare la voglia di fare qualcosa di stupido e di imprudente, c'è la tua moto che ti aspetta nel garage la prendi e inizi a girare vorticosamente per le vie dalla città incurante della legge, oppure preferisci arrampicarti sui grattacieli della città (build climbing).

Psicosi: di chi fa dell'estremo la sua vita, la psicosi non può che portarti a compiere una impresa talmente irragionevole da essere puro suicidio.

Sognatore (Sinonimi Idealista Visionario)

Intento: si dice che tutte le grandi scoperte dell'uomo siano da attribuire alla capacità di sognare. Vedere qualcosa aldilà dell'esistenza, provare a raggiungerla con ogni mezzo, sacrificare tutto, buttarsi a capofitto nelle imprese più folli, ciò fa di te un grande sognatore. Perseguì degli ideali che a volte sono più grandi di te, ma confidi sempre che ciò possa finalmente far sì che il tuo sogno si realizzi.

Stress: realizzare un sogno è di grande aiuto, ma spesso anche limitarti a faticare per realizzarlo può ridurre lo stress

Psicosi: nei momenti di psicosi il sognatore non riesce più a distinguere la realtà dalla fantasia, spesso addirittura considera già realizzato un suo sogno, lo sente tanto vero da buttarsi a capo fitto nell'impresa senza badare alle conseguenze (Icaro insegna).

Spaccone (Sinonimi Gradasso Rodomonte)

Intento: prevalere sul più debole, rivalersi nei confronti degli altri per ottenere soddisfazione dei propri interessi, perseguitare, ecco i principali intenti del vero spaccone. Ti butti a capofitto in tutte le imprese che implicano il dimostrare i tuoi punti forti, in genere quando trovi una impresa che non è alla tua altezza tendi a denigrarla, affermando che non vale la pena cimentarsi, o di essere troppo al disopra di certe imprese.

Stress: Scarichi lo stress quando prevali su qualcuno che ritieni inferiore, oppure quando riesci a dimostrare di saperci fare.

Psicosi: al limite della sopportazione psichica, lo spirito di preservazione viene meno, cerchi di prevalere su qualcuno più grande di te, che finisce con lo schiacciarti, oppure ti cimenti in imprese suicidio.

Stacanovista (Sinonimi Zelante Fanatico)

Intento: portare a termine i propri compiti a qualsiasi costo nella maniera più celere e con i risultati migliori, ecco ciò che ti spinge ad alzarti dal letto la mattina. Poni una attenzione maniacale in tutto quello che fai, e l'ordine sovrasta la tua vita.

Stress: tuffarti a picco nel lavoro dalla mattina alla sera, questa è l'unica maniera in cui riesci a curare le tue fatiche mentali.

Psicosi: l'ordine e lo zelo ad ogni costo. Il comportamento tipico di uno stacanovista durante la sua psicosi è quello di smettere di curarsi di tutti i suoi bisogni per dedicarsi al lavoro. Smette di mangiare e dormire e presto porta all'autodistruzione.

Valente (*Sinonimi* Prode Intrepido)

Intento: nessuna impresa è più grande del tuo coraggio e del tuo valore. Se senti minacciate le persone a cui tieni o i valori che difendi non ci pensi su due volte ad affrontare qualsiasi pericolo, spesso ciò ti porta ad affrontare situazioni più grandi delle tue capacità, ma non ti balena mai nella testa la possibilità di ritirarti. A volte tenti a confidare un po' troppo alle tue capacità.

Stress: affrontare il pericolo per essere di aiuto a qualcuno e l'unica via di sfogo del tuo stress.

Psicosi: Il comportamento che assumi all'estremo della tua sopportazione psichica è quello di affrontare un nemico o una impresa più forte di te, quasi conscio della situazione in cui vai incontro, ma voglioso di dimostrare a te stesso la tua volontà di prodigarti per il prossimo.

Passioni

Abbiamo descritto le varie Idoli, e di conseguenza anche le varie maniere per sfogare lo stress, tipiche di ognuna di esse. È, però, caratteristica comune a molte personalità, associare una valvola di sfogo diversa da quella peculiare del proprio carattere. Alcuni si dedicano al gioco d'azzardo, altri alla lussuria più sfrenata, altri ad alcool e droghe. Insomma è possibile associare alla normale valvola di sfogo per lo stress del proprio personaggio, anche una valvola secondaria, che possa ridurre la carica di stress accumulato. Questa valvola secondaria prende il nome di **Passione**. Anche se non esiste un vero e proprio limite al numero delle passioni associabili ad un personaggio, è possibile che in numero molto elevato facilitino eccessivamente lo sfogo di stress e quindi il recupero dei punti Omega (abbiamo parlato di come gli Astri omega rappresentino il livello di stress mentale). Ovviamente sarà più divertente personificare personaggi che posseggano delle valvole di sfogo particolari, come la droga (di conseguenza dover gestire il proprio personaggio sotto l'effetto delle droghe) piuttosto che assegnarli valvole come la pratica di giardinaggio o il gioco degli scacchi.

Psicosi

Durante le fasi di gioco potrebbe capitare di terminare la riserva di Sistemi Omega e di incorrere, quindi, nella Psicosi. Ci sono diverse maniere per reagire alla psicosi: ci si potrebbe attenere all'esempio riportato nella descrizione della personalità. Oppure si potrebbe scegliere un'altra personalità (in questo caso si parlerebbe di **Personalità Multipla**), preferibilmente opposta alla personalità principale. Un monaco eremita che ha l'atteggiamento psicotico di uno scavezzacollo, o di un epicureo. Quando si crea un personaggio si stabilisce, insieme al narratore, la maniera più opportuna per reagire alla psicosi, cercando di essere flessibili, attenendosi alle situazioni di gioco per decidere una eventuale reazione. Se un Galante si trova di fronte un mostro che, suscitando **Timore**, riesce ad incutergli una psicosi, sarebbe insensata una reazione che porterebbe il PG a fare shopping, piuttosto sarebbe molto più sensato farlo reagire buttandosi a terra paralizzato dalla paura.

Leggendo gli esempi vi sarà capitato di pensare: si voglio che il mio personaggio reagisca così, o forse così, o forse quest'altro. Se pensate che il vostro personaggio possa essere caratterizzato da più personalità, fondetele creandone una nuova che abbia un po' dell'una e un po' dell'altra, ma ricordate ad ogni personalità deve corrispondere una valvola di sfogo ed un comportamento estremo, psicotico.

Fine

Il fine, l'obiettivo, è la ragione di essere del personaggio. È molto importante stabilire quale sia lo scopo del personaggio: perché continua ad esistere sul pianeta Gaia? Per quale motivo continua a svegliarsi tutte le mattine? Da non confondere con l'intento caratteristico della personalità, il fine serve a guidare gli sforzi che il giocatore compie per arrivare ad una meta. È importante stabilire, assieme al narratore, alla creazione del personaggio, un fine congruo con la sua storia e l'idea generale dello stesso che ci si è prefissi nella mente. Si può decidere ad esempio di creare un Fine a breve termine, ed uno a lungo termine, per motivare maggiormente le scelte del personaggio. Ad esempio un soldato di ventura ha un fine a breve termine, ovvero quello di riuscire a completare la missione che gli è stata affidata, e un fine a lungo termine che è quello di mettere abbastanza soldi da parte per poter comprare una tranquilla fattoria alla propria famiglia. Insomma il fine è il motore che spinge le azioni del giocatore, magari anche a compiere altre azioni, purché utili a raggiungere il primo obiettivo prefissato.

L'estensione Dell'Ego

Il concetto perno di AnotherEgo è quello che per ottenere benefici bisogna essere disposti a sacrificare qualcosa. Nella filosofia dell'Ego è raccontato di come l'Ego di ogni Entità sia racchiuso in limiti ben stabiliti. Questi limiti inglobano l'Estensione dell'Ego. Sia l'Alpha che la controparte Omega di ogni Ego è suddivisa in **Astri**, ovvero la parte più superficiale, ai quali si attinge ogni giorno per sforzi di scarsa rilevanza, ed in **Sistemi** solari, la parte più profonda, alla quale si è costretti a rinunciare solo in casi di estremo bisogno o a causa di ferite gravi.

In termini di gioco, per poter attingere a qualsiasi capacità concessa al personaggio, il giocatore deve essere disposto a rinunciare a un numero di punti, limitato per evitare l'abuso di tali capacità. Questi punti vengono divisi in quattro categorie: le estensioni dell'Ego Alpha ed Omega, divise a loro volta in Ego Profondo, ovvero i **Sistemi**, ed Ego Superficiale, ovvero gli **Astri**. Ad ogni sistema è associato un Astro consumato il quale si incorre nel consumo del detto Sistema. Solo chi possiede cieli nella Galassia Alpha corpo, o Omega mente, possiede un numero crescente di astri, uno aggiuntivo per ogni cielo, che possono essere utilizzati prima di consumare un intero sistema.

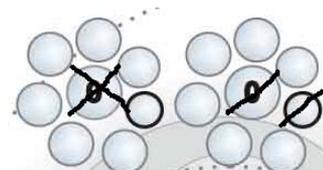
L'estensione, nella maggior parte dei casi non visibile ad occhio nudo (per i personaggi e non per i giocatori che hanno sempre a portata di mano l'estensione rappresentata sulla scheda), è soggettiva per ogni entità presente su Gaia, ed esprime una quantità di concetti, tutti accomunati dal fatto che essa possa andare in contro ad una riduzione come costo di determinate azioni compiute, come fosse un serbatoio al quale i vari Ego fanno appello per riuscire a compiere determinate azioni.

Il numero di Sistemi da assegnare al personaggio è pari al valore della Galassia Corpo per l'estensione Alpha, mentre per quella Omega si considera il valore della Galassia Mente. Per assegnare questi valori è semplicemente necessario bordare con una penna (per evitare che questo segno venga cancellato ogni volta in cui vengono recuperati sistemi o astri) il numero di Sistemi corrispettivi al valore della Galassia Corpo (Alpha) e della Galassia Mente (Omega). Per segnare questi valori è necessario partire dal basso verso l'alto, procedendo nel contrassegnare tutti i sistemi presenti sulla medesima colonna, anche se appartenenti a livelli differenti. Sulla scheda sarà sempre segnato il valore corrispettivo al 3, che rappresenta la base di partenza in comune a tutte le estensioni di qualsivoglia Ego.

Quando si va in contro alla perdita di un sistema, si inizierà a segnare la perdita dei sistemi "0", terminati i quali si passerà ai sistemi "1" e così via sino ad arrivare all'unico sistema "3". Quando il personaggio si trova nella situazione di aver perso alcuni sistemi, dovrà sottrarre ad ogni Lancio in cui siano coinvolti Alpha o Omega, a seconda dei casi, un ammontare di PU pari al numero riportato all'interno del sistema in cui si trova in questo instante.

Esistono differenti vie che ledono l'estensione dell'Ego. Principalmente è il giocatore stesso che rinuncia a qualche punto per raggiungere un cielo o per attivare un kosmo, oppure vengono decurtati durante un combattimento o a causa di un forte stress. Alcune ferite possono ledere gli Astri, invece che i Sistemi.

Quando si consumano tutti gli astri di un Sistema, (pari ad 1 + i cieli nella galassia Corpo o Mente), lo stesso viene considerato alla stregua di un astro; una volta terminati tutti gli astri, il giocatore deve consumare il sistema ad essi associato (ad esempio se un personaggio ha la possibilità di lanciare due dadi addestramento al costo di due astri, il giocatore sottrae il primo, ed unico, astro del primo Sistema "0" e poi sbarra anche il sistema "0" stesso). Quando si consuma un Sistema a seguito della rinuncia dei corrispettivi astri (ad esempio a causa di una ferita non letale), sulla scheda va riportato il simbolo /, per ricordare al giocatore che il sistema è stato consumato a seguito della perdita di più Astri. Mentre per segnare la perdita di un intero Sistema (ad esempio a seguito di una ferita in una parte vitale del corpo), bisogna apporre il simbolo X. Questo è indispensabile per distinguere la gravità delle ferite, per via del fatto che il recupero di questi punti è diversificato a seconda dei casi. Quando si consuma un intero sistema, si considerano consumati TUTTI gli astri ad esso associati. Nel caso in cui un sistema possieda anche un singolo astro consumato, esso potrà essere consumato a patto che l'astro in questione venga slittato al sistema immediatamente successivo (ad esempio si è consumato un Astro dell'ultimo Sistema 0, il giocatore potrà comunque consumare quest'ultimo Sistema 0 a patto di slittare l'Astro consumato al primo Sistema 1).



Alpha Ego Profondo (Sistemi)

Sistemi Alpha = Valore Galassia Corpo

Questa essenza rappresenta sostanzialmente due concetti importanti: l'energia vitale corporea alla quale si attinge per riuscire a controllare determinati sforzi (come ad esempio l'attivazione di un cielo Alpha), nonché la qualità e la quantità di salute del proprio ego fisico.

Il primo concetto verrà chiarito più avanti, mentre il secondo è possibile assimilarlo al concetto di quantità di salute delle parti vitali, ovvero se dovesse essere decurtata una parte da questo serbatoio si potrebbe facilmente andare incontro alla morte.

Alpha Ego Superficiale (Astri)

Astri Alpha = 1 + Cieli Corpo

Anche l'ego Superficiale come quello Profondo rappresenta due diversi concetti: la fatica alla quale va incontro un essere nel compiere determinate azioni (una corsa, un combattimento prolungato) nonché la quantità di salute delle parti non vitali del corpo.

Omega Ego Profondo (Sistemi)

Sistemi Omega = Valore Galassia Mente

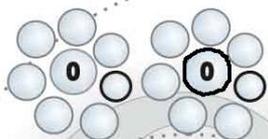
Anche l'Ego legato alla parte immateriale del corpo presenta due serbatoi distinti dai quali è possibile attingere. A quello più interno si attinge principalmente per sforzi eccessivi mentali che solo determinate creature possono compiere (ad esempio l'attivazione dei cieli Omega). Raramente accade che in determinate circostanze altre creature possano accedere all'intimo concetto di Omega Profondo per ledere l'altrui mente, instillando follia, insania e disperazione. Tale azione instaurerà un fenomeno di **Psicosi**, il quale può portare il soggetto a compiere azioni involontarie, ed in casi estremi porterà il malcapitato alla morte.

Omega Ego Superficiale (Astri)

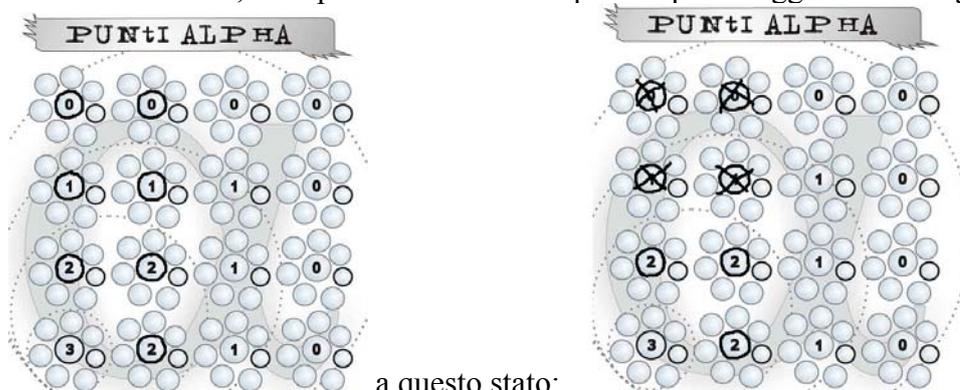
Astri Omega = 1 + Cieli Mente

Così come alcune azioni fisiche possono affaticare il corpo, molte azioni mentali affaticano la mente facendo accumulare stress. Lo stress può dipendere dall'eccessivo uso di abilità mentali, ma può anche essere indotto da determinati stimoli esterni, come il dover sopportare mediante la propria volontà delle imposizioni fatte da altri esseri del creato.

Nella la sezione della scheda personaggio che riguarda l'estensione dell'ego, sono riportati due campi: quello in alto rappresenta l'estensione dell'Alpha, e quello in basso quella dell'Omega. Ogni cerchio colorato rappresenta un punto a disposizione. Inizialmente bordati di grigio questi cerchi dovranno essere bordati a penna, per segnare quanti il punteggio a disposizione.



Ogni campo è diviso in 4 parti circolari. Queste sezioni sono facilmente distinguibili tra loro, perché rappresentate da quattro numeri differenti (0 1 2 3). Nel corso del gioco, quando vengono decurtati punteggi estensione, si inizia sempre dal valore 0 sino ad arrivare ai valori successivi. I numeri riportati rappresentano i Power Down a cui saranno soggetti tutti i lanci, per quella categoria di Ego: durante uno scontro si subiscono 4 ferite all'addome, una parte vitale del corpo del personaggio. Il suo ego Alpha cambierà da



questo stato:

a questo stato:

Tutti il lanci che riguardano Sfere fisiche, come saltare combatterete etc. saranno soggetti ad una penalità di 1 Power Down.

Accrescere Galassie e Sfere

Nel corso del gioco, il narratore avrà premura di assegnare dei punti Esperienza utili a far maturare il personaggio. Anche le Galassie e le Sfere possono essere soggette a migliorie.

Per modificare il valore di una Galassia bisogna consumare il corrispettivo valore, successivo a quello attuale, in punti Esperienza. Ad esempio una Galassia al valore 4, per passare al valore 5 necessita la spesa di 5 punti Esperienza. Se si vuole aumentare il valore di una Galassia di più unità per volta si deve spendere il corrispettivo valore di punti Esperienza, come se si passasse da tutti i valori intermedi. Ad esempio una Galassia passa da 4 a 6, spendendo 11 punti, 5 necessari per farla giungere al valore 5, e 6 necessari per accrescerla sino al valore 6. È indispensabile comprendere come, modificare il valore della galassia successivamente alla creazione del personaggio, non consente di modificare di conseguenza tutti i valori delle Corrispettive Sfere!

La stessa meccanica è utilizzata per le Sfere.

Aggiungere un cielo ad una determinata Sfera è possibile spendendo 10 punti per il primo, 20 per il secondo e così via sino a 70 per il settimo. Come accade per le Galassie e le Sfere, se si vuole assegnare contemporaneamente un numero maggiore di cieli, bisogna sommarne i costi. Ad esempio accresce i cieli di una sfera da 0 a 3, implica un costo di 60 punti (10 + 20 + 30). Un vincolo a cui è sottoposta l'assegnazione dei cieli, è che non è possibile assegnare ad una o più Sfere di una Singola Galassia, un numero maggiore di 7 cieli.

Quando si crea un personaggio si hanno a disposizione dei punti esperienza variabili a seconda del livello creazione. Anche mediante quei punti è possibile modificare il valore delle Galassie e delle Sfere. Quindi nella distribuzione dei Punti Galassia si tenga a mente che successivamente è possibile compiere qualche modifica.

L'Evoluzione dell'Ego

Come morbida creta da modellare si è dato forma al personaggio. Si è stabilito come riesca a reggersi in piedi, chi sia stato e chi abbia frequentato, quale sia il suo scopo nella vita. Proprio lo scopo che muoverà le sue azioni. Già ma come otterrà il suo scopo? Quali le azioni che lo porteranno al raggiungimento dei suoi obiettivi? In poche parole cose è in grado di fare?

Forgiato il modello base, il personaggio dovrà faticare per ottenere delle migliorie in tutto ciò che è portato a fare, queste migliorie sono il frutto della fatica accumulata nel corso della sua vita. Chi ha dedicato anni nella pratica ferrea delle arti marziali, chi ha studiato le attività politiche per divenire un senatore, insomma tutti gli aspetti legati al miglioramento di una capacità dovuto ad un Addestramento.

Da questo percorso usciranno personaggi abili nell'uso della spada, dell'arco, delle armi da fuoco, del pennello, dell'oratoria, ma anche grandi maghi e esseri dai poteri incredibili, lettura del pensiero, teletrasporto e molto altro.

AnotherEgo prevede una struttura numerica molto semplice da ricordare. Questa struttura è composta da quattro entità principali, che a loro volta sono divise in due numeri decimali.

La prima e la seconda entità sono state ampiamente descritte nel capitolo precedente e prendono il nome di Galassie e Sfere, la terza prende il nome di Addestramento e la quarta di Upgrade.

Questa struttura può essere associata a qualsiasi lancio di dado che si effettua in AnotherEgo. I lanci più consueti vengono chiamati **Capacità**, **Stili**, **Arti**, ed **Arcanum**, o per comodità **AZIONI**. In questo capitolo descriveremo a pieno tutti i tipi di Azioni, esplicitano i costi di addestramento e l'applicazione di Upgrade ad esse legati.

Si fa ricorso alle **Capacità** quando si vogliono effettuare delle Azioni compiute per guadagnare un beneficio, Azioni che difficilmente ledono in maniera diretta un antagonista (camminare su una corda, ballare, cantare, affascinare qualcuno etc.). Gli **Stili** sono Azioni che vengono svolte nel capo bellico, come l'utilizzo della spada, o una particolare tecnica di arti marziali. Le **Arti** (che più correttamente dovrebbero essere chiamate **Arti Magiche**), invece, permettono di sviluppare il lato magico di ogni personaggio, sia esso un Elementalista, un Richiamante o un Evocatore. Molto di rado capita un personaggio che sia in grado di fondere queste ultime due Azioni tra loro. Le Azioni di combattimento magico vengono chiamate **Arcanum** (ad esempio un pugno sferzato nelle fiamme, o un attacco di energia stile anime giapponese).

Tutto ha un costo. Durante le fasi della creazione il giocatore ha a disposizione un limitato numero di punti Esperienza da assegnare tra i vari Addestramenti. Nelle pagine che seguiranno, e più in generale nel corso di tutto il manuale si incontreranno numeri simili a questo **3**, chiamati **Costo Iniziale**. Ogni Costo iniziale è associato ad una determinata Azione (in seguito vedremo che sarà possibile acquisire anche oggetti spendendo punti esperienza, e quindi vedremo come i costi iniziali siano associati anche ad oggetti, magie e quant'altro). Spendere 3 punti significa assegnare al personaggio un addestramento in quella particolare Azione, facendo sì che la **Base** assuma il valore 5 (valore comune a tutti gli addestramenti base). Questo valore potrà crescere a discrezione del giocatore. In coda a questo capito vedremo come sia possibile aumentare tale valore, seguendo un semplice schema in cui vengono riportate tutte le migliori assegnate ad una determinata Azione.

Ricapitolando:

Azioni			
Capacità	Stili	Arti	Arcanum
Costo Iniziale (Esempio)			
3	4	8	9
Addestramento			
Livello 0 Base 5	Livello 0 Base 5	Livello 0 Base 5	Livello 0 Base 5

Addestramenti

C'è chi sopperisce la mancanza di talento con la pratica. Durante numerosi anni di pratica si raggiunge la maestria nel svolgere un determinato compito o azione, questa pratica viene chiamata Addestramento. Un addestramento ben eseguito, in un qualsiasi campo, permette a uomini comuni di tenere testa a chiunque possieda capacità sovranaturali.

Il costo degli addestramenti sarà crescente con il crescere dei benefici che si ricavano da un determinato campo di applicazione, e in base al tempo necessario a compierne il percorso completo: il costo base dell'Capacità Arte è 2, molto inferiore rispetto al costo base del tocco dell'ego dannato Telepatia, 10, proprio perché il fatto di saper cantare concede meno benefici al personaggio che saper leggere l'altrui mente, e implica anche uno sforzo di apprendimento minore.

Di seguito descriveremo tutte le tipologie di Azioni, specificando per ognuna di esse quali possano essere gli Upgrade utilizzabili per modificarle ed il costo iniziale di addestramento.

Capacità

Le azioni Capacità (o Abilità) sono le più diffuse e diversificate. Ad ogni situazione di gioco sarà possibile associare una determinata Capacità. Possedere un addestramento legato ad una specifica Capacità potrà permettere al personaggio di cavarsela nella situazione di gioco ad essa associata. Durante il gioco, se si verifica una azione in cui un PG debba svolgere un determinato compito, il Narratore chiamerà la tipologia di lancio da effettuare per simulare l'azione che si sta per compiere (esegui un lancio nella capacità Oratoria per convincere una platea a seguire i tuoi dogmi); se il PG possiede una addestramento specifico in quella Capacità sarà avvantaggiato potendo lanciare un numero di dadi maggiore.

Di seguito è riportato un elenco di quelle Capacità che possono essere più utili ai fini di un gioco di Narrazione. Non possedere nessun addestramento in quella Capacità, a differenza di altri giochi, potrebbe precludere la possibilità di effettuare quella determinata azione, e non una semplice penalità.

Quando si crea un personaggio bisogna porre particolare attenzione alle abilità da assegnarli. È utile instaurare un dialogo con il narratore, per avere una idea generale della storia a cui si sta per prendere parte. Non bisogna dimenticare nessuna Capacità essenziale per poter interagire in maniera ottimale con il mondo circostante, e soprattutto non consumare molti punti negli addestramenti che riguardano gli stili o le arti. Così facendo potrebbe venir fuori un personaggio mostruoso, invincibile in uno stile, stupefacente mago o guerriero, ma del tutto incapace di interagire con gli altri e soprattutto con il mondo circostante.

L'elenco di Capacità riportato è diviso per Categorie di appartenenza. In tutto quattro, queste categorie si distinguono nell'applicazione delle Capacità ad esse associate. La categoria **Apparire** racchiude le Capacità legate alla Volontà di imporre il proprio Aspetto. La categoria **Mentis** racchiude tutte le Capacità strettamente

legate al lato Omega dell'Ego, ovvero tutte le Azioni Mentali. La Categoria **Prodigam** racchiude tutte le capacità indispensabili nel campo magico. La categoria **Corpus** contiene in se tutte le Abilità in cui entri in gioco il movimento, o più in generale le capacità legate al lato Alpha dell'Ego. Infine l'ultima categoria riguarda i **Tocchi dell'Ego Dannato**, capacità di origine sovranaturale, che concedono benefici spettacolari ai loro possessori. Ogni abilità è associata ad una Sfera chiave, Sfera indispensabile per poter effettuare una determinata azione: l'arte è una Capacità in cui è indispensabile possedere una Sfera Espressività soddisfacente. Potrà capitare che una Capacità abbia più sfere indispensabili per il suo utilizzo; in casi come questo la sfera di minor rilievo verrà considerata come un Upgrade utilizzabile nell'esecuzione dell'azione legata a quella capacità.

Per ogni Capacità verrà riportato, come già accennato, il costo iniziale (un numero bianco a sfondo nero), la Galassia e la Sfera principali che influiscono in quella Capacità, una serie di esempi di Upgrade (delle miglorie che dipendono dall'utilizzo della capacità) ed infine una tabella dimostrativa, con degli esempi semplici per poter comprendere genericamente l'utilizzo di quella data Capacità. Nelle tabelle esemplificative, il valore numerico nella prima colonna rappresenta il numero di PowerUp, al quale viene associata una breve descrizione di ciò che si potrebbe verificare ottenendo quel risultato in PowerUp, descrizione riportata nella colonna adiacente.

Nelle pagine a seguire, viene riportato in coda ad alcune capacità un simbolo (C) e accanto il nome di un'altra Capacità. Questo significa che il lancio in quella data Capacità non dovrà essere confrontato con una Difficoltà imposta dal Narratore, ma da un altro lancio di dadi, nella Capacità riportata subito dopo quel simbolo (il concetto del Lancio Comparato verrà ripreso nel capitolo Azione!)

Vedremo in seguito come esista la possibilità di migliorare sempre il risultato in una qualsiasi Azione, mediante l'uso di Upgrade. Il tipico esempio di UG in questo gioco sono le armi, ovvero una migloria nelle azioni di attacco. Per quanto concerne le Capacità queste miglorie saranno rappresentate in minima parte da altre Sfere oltre a quella fondamentale, ma in gran parte dalle Competenze-Mestieri-Specializzazioni. In coda alla descrizione di tutte le Capacità, verranno brevemente accennate alcune delle competenze utili in questo gioco, ma non verrà mai imposto un limite alle stesse, e soprattutto non verrà mai imposto limite al dettaglio delle specializzazioni Ad esempio uno studioso di storia, possiede la specializzazione Storia - Antico Egitto – periodo Nuovo Regno – vita morte e miracoli di Tutankhamon.

La tabella che segue verrà ripresa e meglio descritta nel capito Azione! Per il momento serve solo ad orientare il giocatore nella spesa dei punti esperienza, per far si che si possa rendere conto del numero di PowerUp necessari a svolgere un determinato compito e in che maniera esso venga portato a termine.

1	2	3	4	5	6
Stupidaggine Banale Elementare	Facile	Media	Impegnativa Difficile	-Umanamente improbabile -Sovraumana Facile	Sovraumana media
7	8	9	10	11	12
Sovraumana impegnativa	Sovraumana Difficile	-Sovraumana improbabile -Divina Facile	Divina media	Divina impegnativa	Divina Difficile

Apparire

Questa è la prima categoria di Capacità, ovvero quella categoria che serve a tradurre le varie sfere di Aspetto in intenzione. Abbiamo già descritto come le sfere Aspetto rappresentino un riflesso di emozioni che viene stimolato negli eventuali osservatori del PG. Quindi parliamo di emozioni suscitate IN. Si Noti come, ad esempio, la parola Fascino sia riferita ad una terza persona, alla quale bisogna anteporre ESERCITARE per poterla riferire al PG (il PG ESERCITA fascino, ESERCITA riverenza, ESERCITA compassione, e NON “PROVA” fascino, “PROVA” compassione etc.).

Esiste però anche la possibilità di voler IMPORRE questo aspetto, per amplificare le reazioni di cui si è appena parlato. Ad esempio una donna molto affascinante, non passerà affatto inosservata, ma una donna con FARE SEDUCENTE, ammiccante, catturerà l'attenzione in una maniera decisamente più incisiva.

Come stabilire quali possano essere le reazioni di un antagonista stimulate dall'aspetto estetico del PG durante il gioco? Esattamente confrontando gli stimoli che vuole suscitare apparendo con la volontà di reagire nei confronti di tale stimolo (Sfida Estetica Capitolo Azione!)

Affascinare

Costo Iniziale: 3	Sfera: Fascino	Upgrade: <i>Competenze in moda, Abbigliamento, Beni di lusso.</i>
--------------------------	----------------	---

Questa è la prima Abilità concepita come attualizzazione della Sfera Fascino. Rappresenta una specializzazione che si sviluppa con il tempo, ovvero la capacità di attrarre l'interesse delle altre persone. È possibile utilizzare come modificatore le varie competenze in moda, in quanto chi riesce a seguire a pieno i dettami della moda può essere facilitato nell'esternare il proprio fascino. Per quanto squallido possa sembrare un modificatore utile al fascino è rappresentato dalle finanze; si sa che per essere alla moda bisogna spendere molti soldi, per avere la macchina all'ultimo grido, per partecipare alla serata più ricercata, per avere un guardaroba impeccabile.

© Convinzione

Comandare

Costo Iniziale: 3	Sfera: Riverenza	Upgrade: <i>Sfera Passato > Cariche</i>
--------------------------	------------------	--

L'abilità Comandare rappresenta la capacità di assoggettare un subordinato alla propria volontà esternando l'autorità legata all'aspetto. Questa capacità è tipica di un generale dell'esercito, di un autorevole rappresentante dello stato, ma anche del capo ufficio che tutti i giorni ci tedia con le sue richieste. Ad esempio l'atto di sottoporre potrebbe essere facilitato dall'indossare un simbolo come una divisa, una medaglia o il classico simbolo di riconoscimento caratteristico di ogni ordine.

© Convinzione

Impietosire

Costo Iniziale: 3	Sfera: Compassione	Upgrade: <i>Sfera Personalità > Espressività</i>
--------------------------	--------------------	---

Non bisogna mai sottovalutare la coscienza delle persone, che alle volte può muovere ad azioni sorprendenti, anche il più avaro dei personaggi. Fare breccia nel cuore altrui è possibile grazie alla capacità di impietosire. Ne fanno gran vanto, la maggior parte delle popolazioni Nomadi, come gli zingari, i quali sfoggiano malformazioni, abiti stracciati, per riuscire a guadagnare il companatico.

© Convinzione

Intimorire

Costo Iniziale: 3	Sfera: Timore	Upgrade: <i>Sfera Corpo > Tempra</i>
--------------------------	---------------	---

Intimorire è una abilità generica che permette di imporre la propria volontà di incutere Paura mediante l'ausilio dell'aspetto. Sono diversi i fattori che posso incidere in questa abilità: un cicatrice sul volto, un nome legato ad una fama cruenta, una famiglia alle spalle con una pessima reputazione, ma soprattutto un grande corporatura associata ad un alto valore di Tempra.

© Convinzione

Mentis

La categoria di Capacità Mentis racchiude in se tutte le abilità strettamente legate al lato Omega dell'Ego. A volte un gioco di narrazione può essere improntato in modo da conferire maggior rilievo alle azioni in cui bisogna usare il cervello al posto delle mani. In determinate situazioni, tornerà utile al personaggio avere a disposizione le Capacità che gli permettano di convincere interlocutori, di comprendere passaggi chiave di determinate situazioni, di sfoggiare la propria cultura e molto altro, sfruttando proprio le Abilità che si sta per descrivere.

Arte

Costo Iniziale: 2	Sfera: Espressività	Upgrade: <i>Competenze in un determinato campo dell'arte, come musica, pittura, architettura etc.</i>
--------------------------	---------------------	---

Nei mille risvolti dell'arte molte personalità trovano il proprio sfogo. Non esiste limite alle forme d'arte e non esiste limite nel piacere di applicarle. Alcuni personaggi potrebbero trovare interessante dedicare la propria esistenza a stupire i sensi del prossimo, con straordinarie composizioni di arte. Eccelsi compositori, musicisti, scrittori, poeti, attori compongono la propria fama sulle capacità d'Arte che possiedono.

2	Un artista in erba	4	Degno di un violinista della scala
3	Abbastanza soddisfacente per attirare l'attenzione di un osservatore o ascoltatore	6	Uno dei grandi artisti rinascimentali

Comprensione

Costo Iniziale: 3	Sfera: Intelletto	Upgrade: <i>Competenze, specializzazioni, mestieri</i>
--------------------------	-------------------	--

Come si fa a capire se un PG riesce effettivamente a formulare pensieri coerenti riguardo un accadimento, pensieri che devono derivare dalle relazioni logiche, come ad esempio causa - effetto? Ebbene questa è proprio materia di comprensione. A volte il giocatore può trarre delle conclusioni su di un accadimento che il PG non potrebbe trarre, oppure non riesce ad arrivare a deduzioni su argomenti che il PG conosce come l'aria che respira, in questi casi interviene il Narratore e stabilisce quanto e cosa il personaggio sia in grado di capire. La comprensione aiuta questo processo, rendendo il personaggio più scaltro.

La Capacità Comprensione, assieme a quella Conoscenze, è senz'altro supportata al meglio da eventuali Competenze, specializzazioni e mestieri. Se si possiede una competenza in un determinato settore, sarà ovvio comprendere meglio tutti i meccanismi che lo riguardano.

2	Sfuggono ancora gli elementi di base	4	Una comprensione più profonda, niente male
3	Si tutto chiaro, ma non si riesce ad andare aldilà della semplice guscio esteriore	6	Praticamente illuminato sul fenomeno

Convinzione

Costo Iniziale: 3	Sfera: Volontà	Upgrade: <i>Sfere della Personalità</i>
--------------------------	----------------	---

La volontà è una delle sfere più importanti nel gioco AnotherEgo, da essa dipendono molti fattori che caratterizzano il personaggio. Mediante la capacità Convinzione, si può far ricorso alla propria volontà in maniera più incisiva. I monaci asceti passano tutta una vita in contemplazione per riuscire a distaccarsi da tutte le tentazioni che la vita pone davanti loro, sviluppando così una Convinzione profonda nei confronti dei loro dogmi.

Nel gioco AE la convinzione rappresenta la capacità di opporsi al tentativo di ledere la volontà del PG, che qualcuno esercita nei suoi riguardi. Un tipico utilizzo di questa capacità sta nel Contrastare le capacità dell'aspetto.

Un Upgrade tipico della convinzione può essere a scelta una sfera racchiusa nella galassia Personalità. Ad esempio si può resistere al fascino di una bella donna, utilizzando come Upgrade di convinzione la Sfera Freddezza.

© Affascinare / Comandare / Impietosire / Intimorire

Conoscenza

Costo Iniziale: 4	Sfera: Sapere	Upgrade: <i>Competenze, specializzazioni, mestieri, e Sfere Passato</i>
--------------------------	---------------	---

Da non confondere con Comprensione, la Capacità Conoscenza indica il grado di sapere generico, la cultura, o meglio la capacità nozionistica posseduta da un personaggio. Quando si afferma che il sapere è tutto non si asserisce mai una banalità. Mai come in questa capacità sarà indispensabile possedere degli Upgrade in Competenze nei vari settori di interesse al personaggio, ovvero la conoscenza è nulla se non si possiede la competenza in un determinato campo, per poterla applicare.

Upgrade molto importanti nel campo della conoscenza sono espressi dalle Sfere Passato. Un contatto che restituisce informazioni utili amplia la veduta sui fatti; una influenza in un settore permettere di raggiungere una informazione più specifica.

2	Conoscenza solo delle Nozioni base, alla portata di tutti	4	La conoscenza diventa più intima, la vera maniera di applicare il sapere
3	Conoscenza chiara di un argomento, ma non si otterrà mai la chiave di lettura di	6	Sarà difficile che una nozione possa sfuggire, un livello così elevato si ottiene

Ingannare

Costo Iniziale: 3	Sfera: Espressività	UpGrade: <i>Sfera Mente > Intelletto</i>
--------------------------	---------------------	---

Rappresenta la capacità di raccontare menzogne, e di farsi prendere sul serio da un interlocutore. Secondo alcune religioni, la prima capacità acquisita dall'essere umano è stata quella di alterare la realtà a proprio piacimento, raccontando menzogne per trarre vantaggi. Tutti nella vita hanno utilizzato la fantasia per raccontare bugie. Spesso, però, l'interlocutore riesce a scorgere le falsità delle affermazioni mendaci. Alcuni sviluppano la capacità di raccontare bugie con un Espressività così accentuata, da renderle simili a realtà. Una Capacità indispensabile per alcuni personaggi sociali, come ad esempio un politico che basa le sua fama nel promettere delle azioni che è sicuro di non riuscire a mantenere.

Un UG della capacità ingannare è senza alcun dubbio la sfera Intelligenza. Raccontare una bugia complessa, articolata, magari che presenti sprazzi di realtà, riesce a rendere la stessa molto più convincente.

Questa capacità è tipicamente contrastata dalla capacità Comprensione. Al narratore viene lasciato il compito di sottrarre eventuali PU, nel caso in cui l'inganno sia particolarmente mendace o fantasioso (l'affermazione gli asini volano vedrà sottratti almeno 3 PU alla Capacità Ingannare)

© Comprensione**Investigare**

Costo Iniziale: 3	Sfera: Intelletto	UpGrade: <i>Competenze, Specializzazioni, Mestieri</i>
--------------------------	-------------------	--

Rappresenta la capacità di elaborare informazioni riguardanti tutto l'ambiente circostante. La ricerca di segni particolari, prove, indizi, circostanze, più in generale di tutti quelli elementi che di solito all'occhio non attento, all'orecchio non concentrato, potrebbero sfuggire.

Un aiuto all'investigazione viene sicuramente fornito da una approfondita competenza nel campo in cui si essa si svolge. Ad esempio un detective Anti DreamWalking (la capacità di alterare i sogni e quindi di compiere scorrettezze in DreamLand, il mondo ricostruito dalla BioMaTech nel piano dei sogni) che possiede la competenza approfondita in DreamLand riuscirà ad ottenere sicuramente dei risultati più soddisfacenti nelle sue indagini in tale campo.

2	Trovare tracce e prove di discreta rilevanza	4	Avere sotto controllo tutta la situazione, ogni conoscenza è rivolta all'elaborazione delle prove, difficile che sia sfuggito un particolare, anche se all'apparenza irrilevante, porta alla soluzione
3	Trovare la traccia, prova, indizio, particolare che fa la differenza	6	Che dire? Cappello copri orecchie, accento inglese, una pipa in bocca, si è dimostrato di saper fare meglio

Oratoria

Costo Iniziale: 3	Sfera: Espressività	UpGrade: <i>Competenze, Specializzazioni, Mestieri</i>
--------------------------	---------------------	--

L'oratoria è l'arte del parlare, in genere ad un pubblico, per comunicare qualcosa di eloquente, per persuadere e suggestionare l'uditore o gli uditori. È un'abilità fondamentale per tutti i PG sociali, quali politici o agitatori di masse, consente di convincere e trasmettere le proprie idee e opinioni ad altri. In certi aspetti è una capacità molto simile ad Ingannare, la differenza sta nel fatto che tramite Oratoria vengono espone solo ragioni attendibili, vere, o che il personaggio consideri tali e non mendaci (un pazzo che afferma che gli asini volino e ci crede veramente non dovrà utilizzare la capacità Ingannare per convincere gli altri della veridicità delle sue parole, ma la capacità oratoria). Anche oratoria può essere contrastata da lanci di Convinzione. Per risultati particolarmente scadenti (0, 1 PU) l'interlocutore potrebbe sospettare addirittura che l'oratore stia esponendo una menzogna (per risultati negativi, uno o più Power Down ne è convinto).

© Convinzione**Percezione**

Costo Iniziale: 3	Sfera: Una delle Sfere racchiuse nella Galassia Sensi	UpGrade: <i>Sfera Corpo > Istinto</i>
--------------------------	---	--

Percepire è una Capacità di difficile collocazione, perché si trova esattamente a meta tra l'Ego Alpha e l'Ego Omega. Rappresenta una sorta di sesto senso. Una abilità che ha come protagonisti i 4 sensi principali, o

meglio un utilizzo degli stessi in maniera più approfondita, che conferisce la capacità di scorgere cose che normalmente non si potrebbero scorgere. Si immagini, ad esempio, come uno stormo di uccelli si sollevi da terra diversi secondi prima del verificarsi di un terremoto, o come alcune creature riescano ad avvertire la presenza di altre creature percependone il calore.

L'istinto gioca un'azione fondamentale nella percezione, in quanto consente di accrescere la velocità della stessa, rendendola più efficace.

Uno dei contrasti a cui si fa ricorso più spesso è il confronto del risultato di percezione contro la Capacità **Elusione**.

© Elusione

Udito

2	Si associa il sibilo del serpente a sonagli con il pericolo imminente	4	Risultato utile a capire il peso di una persona dal rumore dei passi sul pavimento
3	L'udito di un buon meccanico, si discerne il problema in maniera sicura	6	Si iniziano a percepire le accelerazioni del battito del cuore per associarle alle emozioni

Vista

2	Si recuperano informazioni banali	4	Acuto osservatore
3	Da buon osservatore, si discerne il dettaglio giusto	6	Al livello di un'aquila

Olfatto

2	Riconoscere l'odore della torta preferita	4	Riconoscere una persona tra una dozzina
3	Stabilire gli ingredienti di un piatto dagli odori che emette	6	L'uomo si confonde con la bestia

Tatto

2	Rasenta l'insensibilità	4	Avvertire le cricche nel metallo di una spada, per stabilirne l'integrità
3	Riconoscere un materiale toccandolo	6	Al pari della sensibilità di un animale che avverte un terremoto prima che si verifichi

Tecnica

Costo Iniziale: 3	Sfera: Intelletto	UpGrade: <i>Competenze, Specializzazioni, Mestieri</i>
--------------------------	-------------------	--

La Capacità tecnica è quella capacità che consente di applicare la propria intelligenza in campo pratico accademico (non pratico manuale, per quella abilità ci si dovrà rivolgere alla capacità Manualità). Un ingegnere che utilizza mezzi progettuali per tirare su un palazzo, un biomedico che sostituisce un arto normale con un bioArto, un programmatore di DreamLand che ricostruisce un paesaggio artificiale con l'utilizzo di svariati Olomonitor, sono i tipici esempi di applicazioni della tecnica. I campi in cui si può utilizzare questa abilità sono svariati, ma principalmente sono l'Energionica, che permette l'utilizzo, la programmazione e la progettazione di tutti gli apparati che sfruttano l'Energia, la meccanica, per le macchine e la BioMedicina che si occupa di tutte le applicazioni dei Bioimpianti.

2	Risultato che consente l'utilizzo di un olomonitor complesso	4	Risultato indispensabile per la riparazione o la sostituzione di un bioImpianto
3	La possibilità di progettare un impianto semplice	6	Capacità eccelsa nel campo della tecnica, permette di progettare, programmare e costruire in una maniera impeccabile

Prodigam

Anche in campo magico esistono delle abilità indispensabili per la pratica di tale arte. Un vero mago non è colui il quale si occupa di lanciare incantesimi; deve essere in grado anche di riconoscere i vari sigilli, di apprenderli, di riuscire a crearne di nuovi. Vengono incontro a queste pratiche delle Capacità che consentono un grado di specializzazione maggiore.

Nelle pagine che seguono sono descritte brevemente tutte le capacità relative all'utilizzo della magia. Queste capacità non vengono descritte a pieno, ovvero non viene specificata la meccanica del loro utilizzo. Per comprendere meglio il loro funzionamento è opportuno leggere il capitolo relativo alle AZIONI! Magiche.

Apprendere

Costo Iniziale: 5	Sfera: Intelletto per Domini, Sapere per Elementi e Volontà per evocazioni	UpGrade: <i>Conoscenze in occulto</i>
--------------------------	--	---------------------------------------

Tutto nasce dall'Apprendimento. I maghi di infimo ordine creano i loro Fenomeni utilizzando ammenicoli vari, contenenti Sigilli, perché incapaci di divenire loro stessi sigillo. È proprio questa pratica a renderli di infimo ordine, essendo maghi a metà, persi in caso di assenza di talismani monili etc. Tutto cambia quando si è pratici di Apprendimento. Si diviene in grado di liberare la magia del sigillo, diventando il nuovo sigillo, in modo da poterla utilizzarla tutte le volte che si vuole senza ricorrere all'oggetto portatore di magia (per meglio comprendere questi passaggi si rimanda alla lettura del capitolo relativo alle Azioni).

Ad ogni sigillo corrisponde un particolare potere magico ed un livello associato a tale potere. Quando si apprende un sigillo si crea un processo all'interno dell'apprendista che lo rende in grado di effettuare diversi fenomeni, ovvero attualizzazioni del potere di cui sopra. Il primo obiettivo di tale abilità è appunto assorbire il potere magico contenuto in un sigillo per poterlo liberare tutte le volte che si vuole. Il numero massimo di poteri "immagazzinabili" è dato alla creazione del personaggio, ovvero la somma di tutti i Poteri non può superare il valore della Galassia Mente.

Seconda valenza di tale abilità consiste nel comprendere il contenuto di un sigillo. Durante le innumerevoli avventure capiterà senz'altro di imbattersi in una pietra di origine sconosciuta che emana fortissimo potere, o perché no nel corpo esanime di un altro mago. Ebbene da questi sigilli è possibile acquisire potere, già ma quale potere? Riuscire a capire il contenuto del sigillo (ovvero che tipo di magia sprigiona in caso di attivazione) è tanto utile quanto divenire sigillo stesso. Non si può apprendere assorbendo un sigillo se prima non si è appreso il contenuto dello stesso.

La Sfera chiave di questa abilità dipende dalla natura della magia. Si farà riferimento all'**Intelletto** in caso di apprendimento di una magia di **Dominio**. Si considererà il Sapere per le magie **Elementali**, ed infine la Volontà per apprendere le **Evocazioni**.

Un lancio di apprendimento sostanzialmente consiste nel confrontare i PU ottenuti con la difficoltà legata al livello del potere contenuta nel sigillo.

Sigillare

Costo Iniziale: 6	Sfera: Intelletto per Domini, Sapere per Elementi e Volontà per evocazioni
--------------------------	--

Si può decidere di creare un sigillo per una miriade di motivi differenti: perché non si ha più capacità di "immagazzinare" Poteri, perché si vuole concedere il proprio potere a qualcun altro, o più semplicemente perché si è stufo di utilizzare quel determinato tipo di magia, e così via.

Abbiamo letto come un sigillo sia un "frutto" concesso da Gaia è che contenga al suo interno uno dei tanti poteri magici. Ad ogni sigillo è legato un singolo potere (es. il sigillo del fuoco) a cui viene associato un certo livello (es livello 3) e non un singolo fenomeno. Quindi ogni sigillo racchiuderà un determinato potere, che verrà immagazzinato all'interno di un oggetto mediante questa abilità. Creare sigilli (Capitolo Azione!) permette di rilasciare un potere magico, che viene "Disappreso", e di rinchiuderlo in un soggetto a discrezione del mago stesso. Una restrizione consiste nel fatto che non è possibile far divenire un sigillo un essere vivente, pena la morte dello stesso essere.

Infondere

Costo Iniziale: 6	Sfera: Intelletto per Domini, Sapere per Elementi e Volontà per evocazioni
--------------------------	--

In natura esistono alcune pietre che assorbono le proprietà di un sigillo e le liberano se stimolate in determinate maniere. Tali oggetti prendono il nome di **Sorgenti**. Copiando questa capacità alcuni maghi sono diventati abili a imprigionare il potere di un sigillo in un oggetto qualsiasi, capaci di liberarlo secondo un certo comando deciso dal mago stesso. Questa pratica è poco diffusa perché molto difficile da attuare. Concepita principalmente per rendere la magia a portata di tutti, è alla base del funzionamento di molti artefatti, come spade capaci di sprigionare la magia del fuoco, o oggetti che incrementano le capacità umane.

Ogni sorgente può essere associata ad un oggetto qualsiasi. Quelli più utilizzati sono le pergamene riportanti un semplice testo, letto il quale viene sprigionato il Fenomeno. Anche se non esiste una restrizione particolare, gli oggetti che rendono tale pratica più semplice possibile sono le **pietre di Sorgente**. Molto rare consentono

di agevolare la pratica semplificandola, a volte, al banale atto di avvicinarla al sigillo (questo non equivale però alla capacità di poter controllare il fenomeno a proprio piacimento). Le pietre di sorgente però sono molto temute tra i maghi, perché, come avessero una propria volontà, risucchiano i poteri del mago privandolo di una gran parte delle sue capacità.

A differenza dei sigilli ogni sorgente è legata ad un singolo fenomeno.

Una pratica arcana, diffusa nei tempi antichi, resa adesso illegale, consente di incastonare una pietra di Sorgente, caricata con un determinato Fenomeno, nel corpo di un normale essere umano, legandolo a vita a quel Fenomeno magico. Tale pratica è resa illegale perché la vite di queste Sorgenti incarnate è di brevissima durata: la pietra sorgente tende ad assorbire l'energia vitale portando il soggetto alla morte precoce.

Trascendenza

Costo Iniziale: 4	Sfera: Intelletto per Domini, Sapere per Elementi e Volontà per evocazioni
--------------------------	--

Come già accennato, durante l'invocazione della magia il mago figura nella mente un via che deve percorrere. Una volta iniziata la via di percorrenza per lui sarà impossibile distogliere l'attenzione da tale via finché avrà invocato la magia, oppure sarà difficile riprendere a percorrere tale via nel caso sia stato interrotto da un fattore esterno (come ad esempio un danno subito). Esattamente in questi casi potrà effettuare un Lancio Trascendenza che gli consentirà di riprendere in mano la situazione e continuare con l'invocazione nel punto in cui si era interrotto.

Per ogni due basi acquisite di trascendenza, che sostanzialmente rappresenta un grado di concentrazione superiore che consente un distacco dalla "VIA", è possibile **Sovrapporre** una azione fisica con una azione mentale. L'abilità di Sovrapporre è indispensabile per tutti quei personaggi ibridi che, durante le fasi di azione, uniscono il combattimento magico con quello corpo a corpo. Vedremo in seguito come alcuni Fenomeni impieghino molto tempo per poter essere attuati. Durante questo tempo non è possibile effettuare nessun tipo di azione che non sia il concentrarsi per lanciare la magia. Acquisendo livelli in Trascendenza è possibile continuare a conservare la concentrazione necessaria per lanciare la magia e contemporaneamente agire con un qualsiasi tipo di attacco.

Coesione

Costo Iniziale: 5	Sfera: Volontà
--------------------------	----------------

Abilità indispensabile per tutti gli evocatori, consente di sostituire i propri sensi con quelli della creatura evocata. Sarà possibile guardare, ascoltare, odorare, toccare, tutto ciò che circonda l'evocazione anche a considerevole distanza (dipende dal numero dei PU). Il senso sostituito diviene inutilizzabile. Se il personaggio sta vedendo con gli occhi della creatura non potrà contemporaneamente vedere con i suoi. Ai livelli più bassi sarà possibile attivare uno alla volta i sensi da sostituire, in caso di successo particolarmente elevato sarà come vivere all'interno della bestia. (i numeri riportati in tabella sono i PU da aggiungere alla difficoltà del lancio Evocazione).

+1	Le menti non sono perfettamente sincrone si allinea un solo senso a distanze non elevate	+3	Un senso allineato a distanze ragguardevoli o più sensi a distanze brevi
+2	Senso allineato a distanza considerevole, oppure due sensi a breve distanza	+4	Coesione totale permette di fondersi completamente con la creatura evocata

Corpus

Agilità

Costo Iniziale: 3	Sfera: Movimento	UpGrade: <i>Influiscono negativamente tutti gli oggetti trasportati (vedere penalità al movimento dei vari oggetti)</i>
--------------------------	------------------	---

Le manovre acrobatiche consistono in salti, capriole, scatti e quant'altro possa permettere al personaggio di svincolarsi in certe situazioni o, più semplicemente, di mettersi in mostra. L'abilità acrobazia può essere utilizzata anche in fase di combattimento come veloce via per schivare gli attacchi avversari con prodigiose evoluzioni. A differenza di Schivare non può essere eseguita in maniera istintiva (Difese Istintive capitolo Azione!). Non compatibile con l'uso di armature pesanti.

2	Movimento sgraziato, si è in grado di eseguire solo semplici gesti	4	Movimenti perfettamente eseguiti, si è all'altezza di un ottimo atleta da circo
3	Nella norma, qualche salto mortale e scatto, a volte in combattimento l'azione decisiva per schivare un colpo	6	Movimenti al limite del sovraumano, eseguiti con una perfezione tale da tenere testa alla più agile delle fiere

Borseggio

Costo Iniziale: 2	Sfera: Movimento	UpGrade: <i>Sfera Sensi > Tatto</i>
--------------------------	------------------	--

Arricchirsi diventa sempre più difficile al giorno d'oggi. Alcuni trovano scorciatoie come il borseggio per poterci riuscire. La mano di velluto è una caratteristica importante per eseguire in maniera impeccabile questa abilità.

L'arte del borseggio può avere come bersaglio sia un'altra persona ignara, sia un oggetto privo di volontà. Nel primo caso bisognerà effettuare un Lancio comparato (il soggetto bersaglio deve accorgersi che qualcuno sta cercando di derubarlo, effettuando un lancio di Percezione Tatto, il risultato di questo lancio dovrà essere maggiore del lancio borseggio altrimenti l'ignaro si lascerà derubare senza dire niente), nel secondo caso sarà il Narratore a stabilire una difficoltà come avviene per le altre abilità.

+1	Bersaglio distratto, situazione confusionale: posti molto affollati come metropolitane o sale da ballo	-1	Bersaglio attento: persona sola, oggetto custodito
0	Bersaglio normale: passante per strada	-2	Bersaglio preparato: agente dello scudo, appartenente malavita, cittadino esperto bassifondi

Eludere

Costo Iniziale: 4	Sfera: Movimento	UpGrade: <i>Sfera Corpo > Istinto. Specializzazioni e competenze. Influiscono negativamente tutti gli oggetti trasportati (vedere penalità al movimento dei vari oggetti).</i>
--------------------------	------------------	---

Questa abilità rappresenta la capacità di passare inosservati, di muoversi indisturbati in diverse situazioni, di rimanere nell'anonimato o di confondersi perfettamente con la gente in determinati contesti. Abilità indispensabile per ladri e assassini consente, mediante movimenti agili, di spostarsi senza emettere suoni che movimenti impacciati produrrebbero svelando a tutti la posizione dell'incauto. Il personaggio in modalità Elusione riesce a trovare ogni minimo nascondiglio, punto d'ombra per celarsi agli occhi delle altre persone. Ovviamente non sarà possibile sparire sotto gli occhi di tutti facendo semplicemente gli indifferenti, per Eludere qualcuno ci dovranno essere sempre e comunque le condizioni necessarie, come non essere osservati direttamente, oppure essere immersi in un bagno di folla. Ovviamente inficiano in maniera negativa equipaggiamenti pesanti.

Un aiuto alla capacità di eludere viene dato dalla sfera Istinto, in rappresentanza del fatto che con un istinto maggiore si ottiene una sensibilità più approfondita nei confronti dell'ambiente circostante. La capacità viene anche migliorata da particolari specializzazioni e competenze, ad esempio sui sistemi di sicurezza, o sul luogo in cui si cerca di effettuare l'elusione.

Un tipico contrasto si effettua tra l'elusione e la percezione

© Percezione

2	Sarà difficile mantenere l'anonimato, riuscirai ad ingannare solo le persone meno attente	4	Il tuo livello di attenzione ti permette davvero grandi margini di movimento
3	Discrete Capacità di passare inosservato	6	Solo uno tra tanti, silenzioso e impercettibile

Ecco alcuni esempi di Bonus/Malus da applicare in base all'ambiente circostante

+1	Soffice manto	-1	Ghiaia, fogliame
0	Terreno battuto, asfalto levigato	-3	Come sopra con equipaggiamento medio

			ingombrante indosso
+1	In mezzo alla folla, fitta boscaglia	-1	Luogo con scarsi elementi che possano offrire nascondiglio: stanza spoglia, bosco rado, strada molto grande con un esiguo numero di persone presenti
0	Situazione in cui si ha avuto il tempo necessario per nascondersi sfruttando l'ambiente circostante: bosco, strada, stanza con mobilio etc.	-3	Spazi aperti, situazioni di confronto diretto con l'osservatore, spazi particolarmente luminosi, luoghi sconosciuti dei quali non è nota l'ubicazione di elementi che consentano di celarsi

Guidare

Costo Iniziale: 2	Sfera: Istinto	UpGrade: <i>Sfera Corpo > Movimento. Specializzazioni e competenze.</i>
--------------------------	----------------	--

Guidare, è una abilità generica, che racchiude in se tutte le capacità relative al condurre un mezzo, sia esso una macchina, una moto, ma anche una carrozza un cavallo o un drago volante. Quando si assegna questa abilità ad un personaggio è opportuno specificarne il soggetto (guidare macchine, guidare Monomoto etc), per evitare di confondersi durante le fasi di gioco, applicando l'abilità la dove non si potrebbe applicare. Unica eccezione sono le Navi di grosse dimensioni, come le navi volanti, in cui si predilige l'utilizzo del sapere o dell'intelletto più che dell'istinto.

Influenzeranno positivamente i lanci in questa abilità la sfera di movimento, che consente di compiere manovre in maniera più coordinata, e le conoscenze dei luoghi in cui si conduce il mezzo.

2	Si riesce a mettere in moto il mezzo e camminare, ma niente di più	4	L'equivalente di un pilota professionista
3	Il risultato che ottiene un ragazzino imprudente per le manovre spericolate, ma decisamente un buon guidatore per tutto il resto	6	Il migliore dei piloti professionisti impallidisce al confronto

Manualità

Costo Iniziale: 2	Sfera: Movimento	UpGrade: <i>Sfera Sensi > Tatto. Specializzazioni e competenze.</i>
--------------------------	------------------	--

Manualità rappresenta l'altra faccia della medaglia Tecnica. Se tecnica esprime l'applicazione del sapere accademico, Manualità costituisce l'applicazione pratica, la gestualità, la capacità di comporre qualcosa utilizzando la coordinazione delle mani e del corpo. Un meccanico con anni di esperienza alle spalle compie una serie di gesti, quasi rituali, per poter aggiustare un meccanismo. Gesti che devono essere compiuti con un sincronismo ed una precisione impeccabile. Manualità viene facilitata in alcuni casi da un tatto sopraffino (un orefice che crea una composizione con lamelle d'oro e pietre preziose), in altri da una Specializzazione o da un mestiere (il meccanico di cui sopra)

Nuotare

Costo Iniziale: 2	Sfera: Tempra	UpGrade: <i>Sfera Corpo > Movimento. Specializzazioni e competenze. Influiscono negativamente tutti gli oggetti trasportati (vedere penalità al movimento dei vari oggetti)</i>
--------------------------	---------------	--

Acquisendo livelli in questa abilità il PG diviene in grado di nuotare perfettamente anche in situazioni impervie, con un carico pesante addosso, in acque agitate. Nuotare è una delle azioni più istintive fra molti animali, tra cui l'uomo. Tutti sono in grado, chi più chi meno, di rimanere a galla. Mediante questa capacità si vuole esprimere un grado di specializzazione in questa particolare azione.

2	Nuotare in una tranquilla piscina coperta, nel mare non agitato, in un fiume con poca corrente	4	Al pari di un nuotatore a livello agonistico, si avranno difficoltà solo in caso di acque burrascose
3	Consente di destreggiarsi alla ben meglio in situazione in cui l'acqua è mediamente agitata	6	Che dire? Un pesce non saprebbe fare di meglio

Potenza

Costo Iniziale: 5	Sfera: Forza	Upgrade: <i>Sfera Corpo > Tempra</i>
--------------------------	--------------	---

Addestrarsi nell'uso della Potenza muscolare significa allenare i propri muscoli a fatiche quasi sovraumane. Acquistando livelli di Potenza il personaggio sarà in grado di schiacciare tutti i suoi avversari diventando un concentrato di energia muscolare. Purtroppo con l'aumentare della grandezza del muscolo diminuisce anche la capacità di movimento dello stesso, rallentando e rendendo meno agile l'intero corpo. Ogni livello guadagnato deve essere bilanciato da una perdita di un corrispettivo punto da sottrarre al valore della sfera movimento. Questa sottrazione non potrà più essere recuperata in nessuna maniera: successivamente non potranno essere spesi punti per accrescere la sfera che ha subito la perdita (ad esempio se la sfera passasse dal valore 8 al valore 7, successivamente potrebbe crescere massimo sino al valore 8 avendo perso un punto da decurtare sempre al massimale, non potendo quindi mai più raggiungere il valore 9).

2	Sfondare una porta normale	4	Sollevare un'auto dal posteriore
3	Piegare una spranga di ferro	6	Spostare un'auto trascinandola

È possibile aggiungere il valore di addestramento in Potenza come Upgrade al danno per tutti gli stili di combattimento ravvicinato.

Resistenza

Costo Iniziale: 5	Sfera: Tempra	Upgrade: <i>Specializzazioni e competenze</i>
--------------------------	---------------	---

Durante le avventure capiterà molto spesso che il personaggio venga sottoposto ad un numero elevato di sollecitazioni dannose per il corpo umano: temperature molto elevate, o all'estremo opposto molto basse, intere giornate di cammino o peggio ancora di marcia forzata, periodi di digiuno, insomma tutta una serie di fattori che metterebbero alla prova la Tempra di chiunque. Con resistenza è possibile migliorare la capacità di subire queste situazioni senza doverne pagare le conseguenze.

Resistenza, inoltre, permette di aggiungere il valore di addestramento a tutti i lanci di assorbimento del danno.

Schivare

Costo Iniziale: 3	Sfera: Movimento	Upgrade: <i>Sfera Corpo > Istinto</i>
--------------------------	------------------	--

Questa abilità trova impiego essenzialmente durante le fasi di combattimento. Schivare è utile per tutti quei guerrieri che fanno del loro punto di forza la velocità e l'agilità. Durante il capitolo relativo al combattimento saranno ampiamente spiegate tutte le meccaniche relative a questa abilità, perfettamente sostituibile ad una Azione di combattimento chiamata Difesa.

Di seguito sono riportate delle regole che possono essere applicate a discrezione del narratore.

Scansare attacchi a distanza: la difficoltà sarà pari al risultato del Lancio Attacco a distanza raddoppiata	Schivare Proiettili a distanza ravvicinata: la difficoltà sarà pari al risultato dell'Attacco Triplicato
Schivare magie: la difficoltà sarà pari alla difficoltà di invocazione di quella magia raddoppiata	

Competenze Mestieri e Specializzazioni

Le capacità che il manuale di Another Ego riporta sono abilità generiche che possono essere utilizzate in una serie infinita di campi. Questo implica numerosissime applicazioni per una singola Capacità, una serie infinita di risvolti assegnabili alla stessa. Per questo si è voluta lasciare al giocatore la possibilità di assegnare altrettante migliore, senza porre nessun vincolo che non sia la fantasia del giocatore, inserendo la possibilità di Modificare il lancio Capacità, con una serie, dettagliata al piacere del giocatore, di Specializzazioni che possano migliorare la qualità della Capacità.

Le applicazioni di maggior rilievo di questa regola sono le capacità di Conoscenza e di Comprensione. Senza un campo di applicazione queste Capacità non renderanno molti successi, perché il Narratore le considererà troppo generiche. Diversamente accadrà se affiancate da Competenze Specializzazioni e mestieri all'altezza.

Di seguito saranno riportate una serie di Specializzazioni a titolo di esempio, nulla vieterà al giocatore di inventarne altre in comune accordo con il Narratore.

Per ogni specializzazione verrà indicata una capacità alla quale è possibile associarla.

Aberranti

Costo Iniziale: 2	Capacità: Conoscenza, Comprensione
--------------------------	------------------------------------

In OutCity oramai non si trovano quasi più spazi che non siano stati infestati da aberranti. Possono essere piccoli come un insetto o arrivare alle dimensioni di un drago, ma tutti sanno essere estremamente pericolosi; creature che vivono di puri istinti primordiali. La conoscenza Aberranti fornisce informazioni sul modo di cacciare, sulle prede preferite, sui nascondigli prediletti, sul tipo di cibo di cui si nutrono, ovvero tutte le notizie più utili sia per chi intenda riconoscerli, restarne alla larga, cacciarli.

2	Informazioni marginali sugli aberranti più diffusi	4	Informazioni dettagliate sugli aberranti rari, non si conosce praticamente niente di quelli leggendari
3	Informazioni dettagliate sugli aberranti diffusi, scarse su quelli più rari	6	Si sa praticamente tutto degli aberranti, ma le informazioni su quelli leggendari a volte risultano incomplete, a volte invece fanno la differenza

Altre

Costo Iniziale: 2	Capacità: Tutte
--------------------------	-----------------

Sono Competenze generiche che vengono lasciate alla libera interpretazione del giocatore sotto la supervisione del Narratore. Virtualmente infinite, non sono posti limiti di sorta, è possibile crearne di nuove, anche a livelli di dettaglio maniacali (conoscenza della pigmentazione della ali delle farfalle). Ecco alcuni esempi: Alchimia, Araldica, Astrologia, Diplomazia, Religione, Silvestri, Topografia.

Anatomia

Costo Iniziale: 2	Capacità: Conoscenza, Tecnica
--------------------------	-------------------------------

La conoscenza del corpo umano, organi e funzioni. Permette di sapere quali e quanti apparati compongono il corpo umano, è indispensabile per fare Autopsie e per eseguire pronto soccorso. Il valore di Anatomia può essere aggiunto come Upgrade in tutti gli attacchi nello stile combattimento Furtivo. Rappresenta un utile UG anche per la Capacità Tecnica, quando è legata alla Medicina.

2	Si conosce la posizione e la funzione degli organi principali	4	Si rasenta la perfezione, il corpo umano quasi non ha più segreti
3	Discreta conoscenza di tutti gli apparati, e funzioni. Permette ad un anatomopatologo ad esempio di discernere con precisione l'ora e la causa di morte	6	La medicina convenzionale non è all'altezza, ottima pratica dell'ago puntura, decente conoscenza di quasi tutti gli Tsubo (punti di pressione segreti)

Apparati Di Sicurezza

Costo Iniziale: 3	Capacità: Tecnica, Manualità
--------------------------	------------------------------

Dalla elementare trappola per animali al più sofisticato sistema di allarme è questo il campo di un esperto in apparati di sicurezza. Campo vastissimo che consente ad un esperto di districarsi in diverse situazioni. Egli sarà in grado di riconoscere il funzionamento di una trappola di disinnescarla qualora possibile. Conoscerà, dopo un'accurata ricerca, le eventuali falle di un sistema di sicurezza, la possibilità o meno di evitare congegni pericolosi che tendono a fermare gli ospiti indesiderati. Un esperto ad alti livelli diviene anche in grado di modificare congegni a proprio vantaggio o di ricrearli ed installarli con le proprie mani.

2	Riconoscere congegni banali, come rilevatore movimento, o bilancia pesapersona. Costruire trappole elementari	4	Apparati molto sofisticati, con il tempo adeguato, saranno perfettamente raggiunti. Costruire congegni mediamente diffusi
---	---	---	---

3	Riconosce e disinnescare Congegni mediamente diffusi: sensore di calore corporeo, cassaforte media sicurezza. Costruire congegni banali	6	Un passo dalla perfezione. Nulla è precluso, utilizzo, disinnesco, creazione, apertura dei principali sistemi di sicurezza
---	---	---	--

Armi Bianche, Da Fuoco Leggere, Da Fuoco Pesanti

Costo Iniziale: 3	Capacità: Conoscenza, Comprensione, Tecnica, Manualità
--------------------------	--

Nonostante siano tre Specializzazioni differenti (vanno pagate separatamente per ottenere livelli distinti) rappresentano sostanzialmente la stessa cosa: l'Esperienza legata ad un'arma. Per Esperienza non si intende il saper utilizzare in maniera offensiva tale arma, ma la competenza, la cura, la comprensione della stessa. Ad esempio possedere un livello ottimo nella Manualità/Armi bianche consente di riuscire a prendersi cura nella migliore maniera possibile della propria spada, sapersela riparare (vedremo più avanti come ogni arma possedga una vita limitata), conoscerne il produttore, sapere chi altri la utilizza, quindi tutta una serie di informazioni legate all'arma.

2	Ottima cura riparazione (2 PU a intervento), conoscenza basilare sul produttore distributore e utilizzatori	4	Ottimo riparatore (4PU a intervento), conosci anche il più piccolo difetto dell'arma e la sua storia
3	Conoscenza base per aggiustare l'arma (3PU a intervento) apprendimento mnemonico di tutto il manuale risultato minimo per creare un'arma ex novo	6	Perfetto riparatore (6PU a intervento), risultato minimo per creare un'arma artefatto

Arrampicarsi

Costo Iniziale: 3	Capacità: Agilità, Potenza
--------------------------	----------------------------

Prima o poi tutti i personaggi di un gioco di ruolo si trovano di fronte un dirupo, una finestra troppo alta, un orrido, qualcosa di inaccessibile a meno di cimentarsi in una faticosa scalata. Con questa specializzazione sarà possibile scalare pareti, scendere da finestre molto alte, arrampicarsi su per una grondaia, raggiungere vette di palazzi percorrendo condotti d'aria o vani ascensori, e molto altro.

Bassifondi

Costo Iniziale: 2	Capacità: Conoscenza, Comprensione
--------------------------	------------------------------------

Chiunque possieda conoscenze nei bassifondi è in grado di: evitare situazioni pericolose (sono note le persone a cui non si debba pestare i piedi), trovare merce illegale e di contrabbando, contattare criminali, spacciatori, e contrabbandieri e molto altro ancora. A differenza di DownTown consente di avere un quadro più completo di tutte le attività svolte nei bassifondi di qualsiasi città, attività che riguardano solo ed esclusivamente gli ambienti della malavita.

2	Trovare droghe leggere di contrabbando, armi bianche. Attività di ogni piccolo delinquente	4	Armi pesanti, riciclaggio danaro sporco, corruzione agenti influenti, informazioni su traffici illeciti
3	Droghe pesanti, piccole armi da fuoco, contattare criminali circolo cittadino, evitare guai. Corruzioni agenti semplici	6	Essere a conoscenza anche del più piccolo spillo che cade nei bassifondi. Contrabbando di navi da guerra e MechA

Biotechnica

Costo Iniziale: 3	Capacità: Tecnica
--------------------------	-------------------

Nei capitoli successivi si descriverà più nel dettaglio le specifiche di alcuni apparati Biomatici che assieme alla Energonica e alla Meccanica fanno parte dell'avanzata tecnologia presente sul continente di Arcadia. Il Biotechnico apprende quanto necessario in tale campo, nel quale si utilizzano organismi biologici per sopperire la mancanza di microtecnologia, studiando i concetti base della materia e piccole applicazioni pratiche. Il PG in possesso di tale Specializzazione diverrà in grado, innanzitutto, di riconoscere gli apparati biomatici, ai bassi livelli saperli utilizzare e configurare, ai medi saperli montare, smontare, riparare, agli alti livelli diverrà addirittura in grado di progettarli e crearli.

Quando si ha a che fare con tale Specializzazione bisogna tenere bene a mente che l'utilizzo di questi apparati sull'uomo è severamente vietato dalla legge della Repubblica.

2	Montaggio e configurazione degli apparati più semplici, effettuato in maniera tale da non consentire perfetta occultabilità.	4	Progettazione impianti semplici, montaggi occultabili al massimo delle capacità di occultamento
3	Montaggio, riparazione, apparati di media complessità, discretamente occultabili	6	Ecco la chiave per ridurre la grandezza di questo apparato, perché nessuno ci era arrivato prima. Perfetta ingegnerizzazione dell'apparato, minimo ingombro

Burocrazia

Costo Iniziale: 2	Capacità: Conoscenza, Comprensione
-------------------	------------------------------------

Indispensabile per tutti gli impiegati della repubblica, riguarda tutte le procedure e le pratiche di amministrazione dello stato. Permette di conoscere le pratiche, dove reperirle, dove consegnarle, a chi chiedere revisioni, come compilare il modello della dichiarazione dei redditi, insomma tutti ciò che ha a che fare con le scartoffie e più in generale con l'amministrazione dello stato.

Cantare

Costo Iniziale: 2	Capacità: Arte
-------------------	----------------

Grazie alla specializzazione cantare si diverrà in grado di esprimere la propria personalità mediante il bel canto. Non importa che il PG sia violento e incurante, oppure sensibile e moderato, il canto rispecchierà tutte le sue emozioni.

Cavalcare

Costo Iniziale: 2	Capacità: Guidare
-------------------	-------------------

Quasi tutti sono capaci di salire sulla groppa di un cavallo, ma da questo a dire di essere in grado di cavalcare c'è una sostanziale differenza. Quando si assegna questa Specializzazione al PG si deve decidere quale animale è in grado di cavalcare con tanta maestria, se un cavallo, un grifone, una cavalcatura demoniaca, etc. Il vantaggio derivante dall'addestramento non viene considerato per creature di tipo diverso da quello prescelto (se ci si specializza nel cavalcare creature domestiche terrestri come i cavalli non si potrà considerare valida l'abilità per creature volanti).

2	Cavalcare una docile creatura domestica: passo e trotto lento. Difficile effettuare manovre di combattimento	4	L'animale risponde ad ogni minimo cenno, si possono effettuare anche piccole acrobazie.
3	Discreta tecnica, permette trotto, galoppo. Il combattimento su tale cavalcatura non verrà disturbato	6	Cavaliere e bestia sono un tutt'uno. Salire in groppa di corsa, affiancare l'animale per eseguire acrobazie, comunicarli le manovre necessarie con il contatto senza parola

Città Di

Costo Iniziale: 3	Capacità: Conoscenza
-------------------	----------------------

Innanzitutto è importante scegliere la città. Strade, negozi, luoghi di interesse, alberghi, ospedali, sale da gioco, personaggi importanti, con l'acquisto di questa specializzazione si diventa un provetto cicerone, che fa della sua città oggetto di studio e di interesse.

2	C'è chi sa di più indubbiamente, Si le cose banali non sfuggono, ma c'è ancora molto su cui lavorare	4	Vai aldilà delle semplici nozioni geografiche, conosci molto bene la tua città anche i suoi grandi problemi
3	Risultato da guida turistica con le mani in pasta	6	Un reporter impiega tutta la vita per accumulare tanto sapere

Comporre Scritti

Costo Iniziale: 2 | Capacità: Arte

Dalla poesia al poema epico, dalla propria biografia, alla lettera di auguri per natale, comporre uno scritto è sempre qualcosa di complesso che può essere eseguito con ispirazione o meno.

Tutti gli scritti porteranno una firma evidente: la personalità del PG.

Dipingere

Costo Iniziale: 2 | Capacità: Arte

Dipingere è la forma d'arte più diretta, quella che arriva anche al cuore incolto, ignorante. Anche un bambino riconosce un disegno ben fatto. Importante anche qui l'uso del cuore, un cuore in cui alberga odio non riuscirà mai a dipingere un quadro che trasmette compassione.

DownTown

Costo Iniziale: 2 | Capacità: Conoscenza

Molto simile a Bassifondi, riesce a restituire diverse informazioni riguardo le cittadelle DownTown. Nel continente di Arcadia, accanto ad ogni grande città umana, la BioMaTech ha creato delle piccole cittadelle che possono essere definite città industriali, all'interno delle quali vengono insediati i grandi reattori per la produzione dell'energia. Queste città in miniatura vengono chiuse in grandi cupole trasparenti, per impedire agli scarichi di raggiungere l'atmosfera ed inquinarla, scarichi che mediante filtri vengono purificati e successivamente rilasciati. In queste subcittà vengono costruiti dei quartieri di edilizia popolare, e quindi vi si annida tutta la gente povera che non si può permettere una casa in città. Come noto dove c'è povertà c'è delinquenza. Presto queste cupole sono diventate un nido di malattie, di crimine, di prostituzione. Mediante questa specializzazione si verrà a conoscenza di tutti i traffici interni a DownTown, si conosceranno le strade, i personaggi di maggior rilievo, i luoghi in cui è possibile trovare qualcosa e molto altro.

2	Cittadino medio di downtown, discreta conoscenza di strade luoghi e personaggi di rilievo	4	DownTown quasi non ha più segreti
3	Saprai a chi rivolgerti per chiedere qualcosa, ma non sarà altrettanto facile ottenerla	6	Non esiste posto, persona, fatto all'interno di DownTown di cui non si è a conoscenza

DreamArt

Costo Iniziale: 2 | Capacità: Tecnica o Arte

Più avanti vedremo come la popolazione Arcadiana trovi sfogo e divertimento in situazioni simulate che basano la loro esistenza nel mondo dei sogni. La BioMaTech studiando alcuni tipi di tecnologie, è riuscita a sollecitare alcuni meccanismi inconsci modificando la percezione durante il sonno. L'accesso al Piano Dei Sogni consente di ricreare in tutto e per tutto realtà simulate. Alcuni addetti della biomatech all'inizio, e successivamente alcuni amatori, si sono addestrati nel comporre questi mondi "simulacro". Questa attività ha preso il nome di DreamArt e consente ai suoi utilizzatori di ricreare degli ambienti più o meno realistici, simulazioni di personaggi che riescono a rispondere in maniera più o meno convincente, e tutta una serie di elementi come fossero parte di una realtà virtuale.

Questa forma d'arte dipenderà dalla personalità. Una persona violenta ricreerà alla perfezione situazioni di guerra cruenta, ma non riuscirà altrettanto facilmente a rendere reali ambienti rilassanti, o incontri d'amore.

DreamLand

Costo Iniziale: 2 | Capacità: Conoscenza, Comprensione

Come già accennato per DreamArt la BioMaTech produce uno svago di massa chiamato appunto DreamLand, la terra dei sogni. Una ricostruzione di vita virtuale, alternativa, sfogo, ma anche luogo dove avvengono incontri dove nessun orecchio indiscreto può intervenire DreamLand. Pensata all'inizio come semplice gioco si è dimostrata utile sotto altri aspetti, innanzi tutto contiene la trasposizione di tutti gli archivi di stato, scartoffie su scartoffie vengono trasformate in materia virtuale e depositate lì, proprio grazie alla caratteristica dimensione pressoché infinita degli spazi, ma viene anche utilizzata per dare libero sfogo a piaceri sessuali, o per organizzare incontri segreti che non potrebbero avvenire fisicamente, consentendo il completo anonimato dei partecipanti.

Dream land consente di orientarsi nello sconfinato spazio dei sogni, consente di conoscere luoghi di ritrovo, personaggi di spicco, e qualche piccola informazione riservata.

Energonica

Costo Iniziale: 3	Capacità: Tecnica
--------------------------	-------------------

Come accennato per la Specializzazione Biotecnica tutta la tecnologia che non riguarda la Biomatica e la Meccanica viene detta Energonica. Tutti gli apparati che utilizzano energia per il loro funzionamento rappresentano il capo di competenza di un tecnico Energonico. Questa abilità consente di utilizzare qualsiasi apparato tecnologico, dai semplici monitor olografici ai più sofisticati impianti di trasmissione (giganti installazioni che consentono la trasmissione di ologrammi e energie acustiche). Avanzando di livello, il tecnico diverrà in grado di riparare apparati più o meno semplici, di sostituire e ricostruire parti danneggiate. L'esperto di Energonica sarà indispensabile per aggiustare alcune componenti di armi da fuoco, veicoli e persino alcune parti di apparati biomatici.

2	Utilizzo di apparati mediamente diffusi. Riparazioni elementari: sostituzione di lampade fusibili e valvole	4	Progettazione apparati mediamente complessi, perfetto utilizzo di impianti sofisticati e rari, riparazione apparati poco diffusi
3	Utilizzo di apparati complessi, riparazione apparati diffusi, costruzione dei più semplici	6	Progettazione apparati sofisticati, riparazione, sostituzioni, e utilizzo sono senza segreti.

Erboristeria

Costo Iniziale: 2	Capacità: Conoscenza
--------------------------	----------------------

Pratica molto antica, l'erboristeria prevede la raccolta e l'utilizzo delle piante per sostenere il benessere e la salute dell'uomo. Sostanzialmente si occupa della conoscenza delle piante (erbe, piante medicinali, officinali, aromatiche e spezie), della loro coltivazione, raccolta, conservazione e commercio a scopi terapeutici, nutritivi, cosmetici e quant'altro.

Esoterismo

Costo Iniziale: 2	Capacità: Conoscenza o Comprensione
--------------------------	-------------------------------------

Con il termine essoterismo si indica in maniera generica tutto ciò che riguarda le dottrine di carattere segreto. Mediante l'acquisizione di questa conoscenza il PG otterrà una infarinatura di Occulto, saprà come sono organizzate alcune sette segrete, comprenderà il significato di alcuni rituali, che non hanno carattere magico vero e proprio, ma conservano valore simbolico e aspetto tradizionalista.

2	Sai cosa sono le streghe, le società segrete, conosci alcuni riti tra quelli più famosi	4	Sei studioso dell'esoterismo in generale, hai raccolto diverse informazioni a cui normalmente non si può accedere, potresti essere un adepto di una setta segreta
3	Risultato nella media, ottieni informazioni basilari e marginali ma che ti consentono di farti una idea	6	Sai abbastanza di Esoterismo da renderti conto che al di là c'è decisamente molto di più

Esplosivi

Costo Iniziale: 3	Capacità: Manualità
--------------------------	---------------------

Disinnescare un ordigno, costruire un comando a distanza, mescolare sostanze per creare potenti miscugli deflagranti, queste sono le competenze di un esperto di esplosivi. Lanci particolarmente riusciti possono permettere di creare ordigni dalla forma di una lettera, o magari di creare anche dei particolari proiettili per le armi da fuoco in grado di esplodere al contatto provocando danni maggiori.

2	Montaggio semplice congegno esplosivo, panetto di C4 con detonatore a timer preconfezionato	4	Progettazione e costruzione di bombe occultabili, o di medie dimensioni, proiettili speciali, piccoli razzi
3	Progettazione e montaggio di semplice	6	(Se mai esistesse ancora uranio)

apparato deflagrante con comando a distanza. Realizzazione proiettili normali

realizzazione di bomba atomica, ordigno molto occultabile, munizioni con ½ potere deflagrante in aggiunta a quello normale

Falsificare

Costo Iniziale: 2 Capacità: Manualità

Servendosene il PG diviene in grado di replicare qualsiasi tipo di oggetto, come monete, documenti, pietre preziose etc..

Se l'oggetto contraffatto è la copia di un oggetto magico ovviamente non ne assume le caratteristiche.

Finanza

Costo Iniziale: 2 Capacità: Conoscenza o Comprensione

Si potrebbe definire come la materia che studia tutti i processi legati al danaro. È indispensabile per tutti i Personaggi che posseggono un patrimonio e desiderano conservarlo o espanderlo, o per giovani rampolli alla ricerca di facili guadagni. Questa Specializzazione rappresenta anche la conoscenza delle normative legate al danaro, ed è indispensabile anche per chi vuole dirigere una azienda con profitto.

Gioco D'Azzardo

Costo Iniziale: 2 Capacità: Comprensione, Manualità

Conoscere tutto di un cavallo si cui si è puntato, fare calcoli sulla probabilità che possa uscire una carta anziché un'altra, compiere piccoli giochi di prestigio con le carte, sono solo una parte delle attività che caratterizzano la materia Gioco D'Azzardo. Indispensabile per tutti i PG che vogliono trovare avere facili guadagni senza imbattersi in imprese particolarmente pericolose.

Giuoco

Costo Iniziale: 2 Capacità: Manualità

Questa specializzazione permette al personaggio di catturare l'attenzione eseguendo alcuni giochi di abilità e di destrezza. Permette di roteare oggetti sulla sua testa, di eseguire il classico gioco delle tre palle, e addirittura qualche piccolo trucco di prestidigitazione, e qualsiasi abilità di giocoleria. Il giocoliere potrebbe sfruttare anche la sua destrezza per motivi di carattere pratico come nascondere un arma nella manica a tirarla fuori contando sul fattore sorpresa.

Inquisizione

Costo Iniziale: 4 Capacità: Conoscenza o Comprensione

Il mondo dell'inquisizione è vasto, molto più vasto di quanto non lo sia quello degli ordini. Chi conosce l'inquisizione ha una infarinatura generale di Occulto, conosce le abitudini dei più famosi Aberranti, conosce rituali segreti dell'inquisizione, e personaggi rilevanti. Ad alti livelli è persino in grado di dare la caccia a qualcuno di loro.

2	Risultato da semplice accolito dell'Empireo, si conoscono solo gli aspetti superficiali	4	Risultato da Arcidiacono, un vero intenditore, si potrebbe perfino sospettare l'appartenenza all'antiordine,
3	Risultato da diacono, si inizia ad intravedere qualcosa che va al di là del velo nero dell'inquisizione	6	Il minimo che ci si aspetta da un arcivescovo. Un adepto importante che conosce molto bene tutte le consuetudine dell'antiordine a cui appartiene

Interrogare

Costo Iniziale: 2 Capacità: Intimorire

Con questa specializzazione si possono eseguire interrogatori utili a cavare informazioni. Pratica molto diffusa nei reparti dello scudo, l'interrogatorio basa la sua efficacia sulla capacità di chi lo esegue di Intimorire l'assoggettato.

Macchine Da Guerra

Costo Iniziale: 4 Capacità: Guidare

La specializzazione Macchine da Guerra rende il personaggio capace di condurre mezzi utilizzati essenzialmente in campo bellico, quali carri corazzati, mezzi pesanti, e MecC.A. (Mechanical Composed Armour)

Alla guida di un MechA è possibile sostituire un lancio Guidare/Macchine da guerra esattamente paragonabile ad un lancio di Attacco Corpo a Corpo

2	Si riesce a mettere in moto il mezzo e camminare, va bene per una parata militare	4	Evoluzioni e movimenti velocissimi fanno da padrone a tutte le manovre eseguite con questo risultato
3	Degno di un pilota Baluardo, non tra i più esperti	6	Fusione perfetta tra uomo e macchina!

Meccanica

Costo Iniziale: **3** | Capacità: Tecnica o Manualità

Il 70% di ciò che è tecnologico in Gaia conserva un cuore fatto di ruote dentate, caldaie a vapore e cerniere fisse o mobili. La figura del Meccanico assume un ruolo molto importante in tutti gli aspetti della vita di ogni giorno. La specializzazione in tale campo permette di costruire, progettare, riparare e utilizzare i congegni dalle più disparate applicazioni, a partire dal semplice portone di un palazzo, sino ad arrivare alla più grande nave volante della compagnia mercantile della Mano.

2	Riparazione - costruzione semplici meccanismi	4	Progettazione e costruzione meccanismi semplici, quali argani, paranchi, bracci di gru etc.... riparazione meccanismi complessi
3	Riparazione meccanismi medio complessi, quali macchine per trasporto di persone	6	Progettazione meccanismi sofisticati, micromeccanica, costruzione e riparazioni di quasi tutti i meccanismi conosciuti

Navigare

Costo Iniziale: **2** | Capacità: Conoscenza

Un navigatore esperto non solo è in grado di governare una Nave come farebbe un marinaio, egli è in anche grado di leggere e scrivere carte nautiche, è esperto di meteorologia e tutte le attività che gli assicurino un navigazione tranquilla. Si ricordi che su Gaia una gran parte della navigazione avviene via cielo e non solo via fiume o via mare. Quindi se si vuole rendere un personaggio perfetto capitano di una nave che solca i cieli e i mari questa Specializzazione è indispensabile.

La specializzazione Navigare va distinta da quella di Pilotare ove si riassume il semplice atto di condurre un mezzo, attraverso aria, terra o acqua, a differenza della prima che rappresenta un conoscenza maggiore dell'ambiente in cui avviene il semplice atto di pilotare, quindi un maggiore interesse agli elementi circostanti, ma minore nei confronti del mezzo stesso: un pilota saprà condurre meglio il mezzo, ma un navigatore conosce meglio il posto in cui sta andando e la maniera migliore per raggiungere quel luogo.

2	Basilare Conoscenza delle carte, discreto orientamento, caratteristiche appena sufficienti per portare una nave di mediocri dimensioni	4	Condurre navi non ha quasi più segreti, conoscere le acque e i cieli quasi alla perfezione, in molti porti si riconosce la vostra faccia
3	Discrete conoscenze delle correnti di aria e di acqua, ottimo uso delle carte, un capitano da manuale, ma nelle situazioni più impervie si incappa in molte difficoltà	6	Un cacciatore di balene alla ricerca di una balena bianca, o il capitano di un sottomarino che viaggia a 20000 leghe sotto i mari, impallidiscono al tuo cospetto

Occulto

Costo Iniziale: **3** | Capacità: Conoscenza o Comprensione

Antitesi della conoscenza del visibile (scienza), l'Occulto si occupa di tutto ciò che è nascosto, ma soprattutto di ciò che è sovrannaturale. Dal latino Occultus (nascosto) questa parola sta ad indicare un vastissimo campo

che si occupa del sovrannaturale. A differenza di Esoterismo, la materia in questione trova grandissimi riscontri: non si tratta dello studio di rituali umani, bensì del raccogliere informazioni sugli esseri che di umano hanno davvero ben poco.

2	Riconosci le magie più semplici (quelle da uno max due cancelli) sai chi sono i Dannati e cosa sono i tocchi dell'ego	4	Conoscenza completa del panteon e delle creature che si vedono più di frequente, sai elencare tutti i tocchi ma non riesci a comprenderne in pieno tutti gli effetti, sai cos'è una sorgente e riconosci le magie del terzo e massimo 4 cancello
3	Conosci il panteon demoniaco e divino minore, consoci le creature di piani diversi dal tuo, hai una idea generale sui tocchi dell'ego dannato. (Riconosci le magie da due max tre cancelli)	6	Le creature sovraumane non sono più un mistero, ottima conoscenza dei tocchi, discreta conoscenza degli artefatti e delle sorgenti consoci le magie del 4 e qualcuna di quelle del 5

Ordini

Costo Iniziale: 2	Capacità: Conoscenza
-------------------	----------------------

Il gioco di AnotheEgo è incentrato sugli ordini. Si pretende che ognuno del lettori riesca ad ottenere almeno un risultato pari a 3 nel caso venga richiesto dall'autore. Scherzi A parte ogni membro di un ordine, eccezion fatta per i più lavativi, ha almeno una infarinatura generale di tutte le caratteristiche base dei vari ordini. Questa conoscenza permette di riconoscere un membro dal caratteristico simbolo di Ordine, di conoscere i precetti e gli insegnamenti base, ai livelli più alti permette di distinguere tra una divisione ed un'altra.

2	Riconoscere un simbolo di Ordine, informazioni basilari sui precetti	4	Distinguere le varie divisioni, riconoscere ex membri, informazioni discrete sugli archetipi
3	Distinguere le varie divisioni, informazioni basi sugli archetipi (cosa fanno i membri dei vari ordini) nozioni discrete sugli insegnamenti	6	Risultato degno di uno studioso di Ordini, quasi non ci sono più segreti, informazioni dettagliate sugli archetipi

Orientamento

Costo Iniziale: 2	Capacità: Comprensione
-------------------	------------------------

OutCity, terre selvagge e sconfinite tra le varie città; molto facile perdersi e cadere vittima di mostruosi aberranti. Grandi città della Repubblica, nugolo di vicoli, strade e palazzi; altrettanto facile cadere vittima di folle fagocitanti in preda alla fretta. Capita ovunque di perdere la strada che si sta percorrendo per svariate ragioni. La specializzazione di orientamento permette di riuscire a ritrovare la via grazie ad alcuni particolari segnali o magari grazie al fatto che determinati luoghi siano già stati visitati in passato, oppure ancora grazie ad una eccelsa memoria fotografica.

Out City

Costo Iniziale: 2	Capacità: Conoscenza
-------------------	----------------------

Questa Specializzazione è duale rispetto alla specializzazione Città Di... Arcadia, e più in generale Gaia, sono suddivise tra grandi agglomerati urbani, ed enormi spazi selvaggi, chiamati appunto Out City. Grazie a questa specializzazione è possibile orientarsi, conoscere le abitudini dei mostri aberranti più diffusi, ma soprattutto conoscere strade, percorsi d'acqua, zone di caccia. Insomma indispensabile per muoversi fuori città.

Pedinare

Costo Iniziale: 3	Capacità: Investigare, Guidare
-------------------	--------------------------------

Grazie a questa Specializzazione si riescono a trovare gli indizi giusti che possano portare dalla persona che si cerca: l'ultimo pagamento che ha effettuato con la carta di credito, l'informazione di un ruffiano. Più semplicemente permette di creare la concentrazione giusta affinché si possa rintracciare una persona tra tante immersa in una folla, oppure discernere particolari informazioni come ad esempio l'eventuale passaggio di

qualcuno in un dato punto, il tipo di azione che possa aver compiuto e molto altro ancora tramite la semplice osservazione delle impronte e delle tracce.

Può essere utilizzata anche per inseguimenti automobilistici.

Piano Ombre / Piano Sogni / Piano Tenebra

Costo Iniziale: 3	Capacità: Conoscenza o Comprensione
--------------------------	-------------------------------------

Anche se accomunate dallo stesso titolo, sono tre Conoscenze ben distinte, che portano a competenze ben diversificate le une dalle altre. I piani più importanti (quelli più vicini al piano della materia) sono tre: quello dei sogni, quello di Tenebra e quello delle Ombre (chiamato anche dei Portali). Il primo è il piano di esistenza della materia dei sogni, sfruttato dalla BioMaTech per la creazione di DreaLand, il secondo è il piano dove risiedono gli spiriti che non vengono riassorbiti da Gaia per diversi motivi. Il piano delle Ombre, quello più difficile da comprendere, è un piano di transizione: su tutti gli altri piani le entità hanno un riflesso nel piano delle Ombre, il riflesso della materia prende il nome di Ombra appunto, per questo, tale piano assume il nome di Piano delle Ombre.

Pilotare

Costo Iniziale: 3	Capacità: Tecnica
--------------------------	-------------------

Numerosissimi veicoli affollano le strade delle grandi città Arcadiane nonché i cieli e i mari di tutta Gaia. Veicoli che vanno distinti per dimensioni, peso, capacità di carico, ma soprattutto per difficoltà di conduzione. Alcuni di essi sono in tutto e per tutto simili alle nostre automobili e ai mezzi che siamo abituati vedere ogni giorno nelle città; per condurli ci vogliono ben poche capacità intellettive, ben poca esperienza. Invece si immaginino le difficoltà a cui si va in contro per riuscire a condurre un aereo di linea. Esattamente questa differenza Pilotare dalla Capacità Guidare. Pilotare Navi e Aeronavi implica la conoscenza delle carte nautiche o celesti, dei venti, ma in particolar modo di tutta una serie di leggi e consuetudini che regolano il transito di queste enormi città galleggianti o volanti.

Politica

Costo Iniziale: 2	Capacità: Conoscenza
--------------------------	----------------------

Quello che forse si potrebbe definire il più vasto dei campi della conoscenza, perché in continua espansione, la politica è l'insieme delle attività umane atte ad organizzare, controllare, prendere decisioni, a volte anche depredare. La Repubblica è formata da tre organi: il senato organo legislativo, la magistratura quello giudiziario, e l'Esaconsiglio che ottiene potere consultivo sul senato. Ognuno di questi organi ha molte funzioni complesse, conta un numero di membri molto elevato, e svolge funzioni delicate. Un esperto di politica sa questo ed altro, ne fa la propria materia di studio e si interessa a tutti i fatti che riguardino la propria città per stabilire quali misure adottare o quali conseguenze politiche questi accadimenti possano portare.

Recitare

Costo Iniziale: 2	Capacità: Arte o Inganno
--------------------------	--------------------------

Questa Specializzazione rende capaci di utilizzare l'intonazione della voce, la mimica facciale e corporea, per trasmettere emozioni durante la narrazione di un testo. Perfettamente sostituibile come forma d'arte o come facile via per l'inganno.

Scassinare

Costo Iniziale: 2	Capacità: Borseggio
--------------------------	---------------------

Un perfetto scassinatore è in grado di aprire la serratura di una porta, un lucchetto, un forziere, una cassaforte, il congegno elettrico che blocca le porte scorrevoli di un ascensore, insomma tutto ciò che viene chiuso e sigillato per impedire l'accesso o la fuga o magari anche per custodire qualcosa di prezioso. Le uniche eccezioni sono le serrature create o sigillate mediante magia.

Scolpire

Costo Iniziale: 2	Capacità: Arte
--------------------------	----------------

La forma d'arte più duratura è quella che lascia la sua impronta indelebile nel tempo sulla dura roccia, sul prezioso marmo, sul lucente granito. Gli scultori trovano ripiego in mille attività: dal cesellare un piccolo gioiello, arredare con sculture una chiesa, abbellire le colonne di palazzi, per finire con una miriade di altri lavori.

Sopravvivenza

Costo Iniziale: 2	Capacità: Resistenza o Conoscenze
-------------------	-----------------------------------

Accendere fuochi, cacciare, qualche basilare concetto di erboristeria e di orientamento, queste e altre sono le caratteristiche che rendono un personaggio un esperto della Sopravvivenza. In caso si assegni questa competenza al PG si dovrà scegliere un luogo specifico in cui essa sia utilizzabile, compatibile con il passato dello stesso, in maniera da giustificare l'applicabilità o meno delle esperienze accumulate in ambienti simili rispetto a quelli in cui il personaggio è nato e cresciuto (esiste una sostanziale differenza tra le esperienze accumulate in anni vissuti in una giungla rispetto a quelle accumulate in un deserto).

Suonare

Costo Iniziale: 2	Capacità: Arte
-------------------	----------------

Non esiste forma d'arte più antica, già dall'età della pietra i primitivi si divertivano a battere a ritmo strumenti improvvisati. Su Gaia sono diverse le forme di musica, i Ceelar si divertono molto ad imitare diversi strumenti con prodotti della natura, componendo qualcosa di simile alla musica classica, i torlock sono famosi per gli strumenti a fiati ricavati da ottimi legni, e i Krun prendono molto sul serio le loro percussioni da guerra. Gli umani continuano a conservare la loro affezione nei confronti della musica classica o alcune forme che ricordano il Jazz, ma tra i giovani per la maggiore va un misto tra la musica metal e la musica sintetica tecno (new opera), accompagnata da vocalizzi di soprano, che rendono il tutto uno strano miscuglio. Non importa quali di questi generi si suonino, suonare è indispensabile così come il cuore dell'artista.

Tattiche

Costo Iniziale: 2	Capacità: Comprensione o Comandare
-------------------	------------------------------------

Questa specializzazione assume due diverse valenze. Per prima rende chi la utilizza in grado di elaborare sofisticate tattiche di guerra; in termini di gioco corrisponde all'essere a conoscenza di particolari informazioni su un luogo per organizzare meglio un attacco; venire a conoscenza di alcune falle nelle tattiche dell'avversario, organizzare al meglio il posizionamento delle truppe sul campo di battaglia. La seconda valenza è quella di applicare queste tattiche motivando i soldati sottoposti. Il secondo aspetto permette di analizzare le capacità dei combattenti e di saperle dirigere, coadiuvare, organizzare al meglio creando così un perfetto apparato da guerra.

Nel caso ci sia un nemico da fronteggiare, anche lui organizzato con la presenza di un tattico di guerra, effettuare © **Tattiche** per vedere chi avrà la meglio; sommare tutti quei fattori che possano decretare vantaggi o svantaggi, come l'organizzazione della difensiva sita in un posto ben conosciuto (vantaggio), o in un posto che non si è mai visto (svantaggio).

2	Conosci e prevedi le tattiche di guerriglia urbana più semplici: luoghi sopraelevati favorevoli, vicoli ciechi per imboscate	4	Il limite che un discreto generale possa raggiungere, strategia da manuale, forte spinta per i sottoposti.
3	Conosci le tattiche base indispensabili per affrontare una guerra. Motivati i tuoi sottoposti, ma non sai essere abbastanza convincente	6	La strategia che nessuno poteva aspettarsi, tutti rimangono a bocca aperta, pronti a morire per eseguire gli ordini appena ricevuti

Tocchi dell'Ego Dannato

Certo un personaggio in grado di vedere attraverso gli occhi dell'evocazione, capace di acrobazie, si spettacolari, ma comuni, esperto nell'utilizzo di esplosivi, sigilli e quant'altro è indubbiamente un alter ego degno di rispetto, divertente da interpretare, troppo ordinario se si vuole, già visto e forse addirittura già giocato. AnotherEgo offre la differenza. Differenza segnata proprio dai Tocchi dell'Ego Dannato. Chiamati così perché in passato si pensava fossero delle maledizioni, tutt'oggi questi particolari doni non sono visti di buon occhio da parte della gente, spesso impaurita o invidiosa, tanto da spingere i possessori di tali doni al segreto.

Nel corso della storia, tanti sono stati gli utilizzatori di magia, che hanno lasciato nella loro progenie il gene che permette di ottenere il grande potere. Questo gene con il susseguirsi delle generazioni, diviene sempre più

forte, a volte è così forte che provoca delle mutazioni nel corpo di un individuo. Questa è una delle cause principali per cui un bimbo possa nascere con un tocco dell'ego dannato.

Poter fluttuare nell'aria, poter spostare gli oggetti con la sola forza del pensiero, poter controllare le ombre a proprio piacimento rendendo burattini chi le proietta. Capacità sovraumane che renderanno ogni personaggio unico nel suo genere. Sarà molto divertente interpretare il conflitto interiore: nascondere il dono o renderlo manifesto.

L'approccio a questo tipo di abilità a carattere sovraumano, magico, è diverso per ogni "Dannato". Alcuni decidono di tacere la cosa, altri di sfruttarla, chi legalmente entrando a far parte degli ordini, e chi ne fa utilizzi illeciti. La legge non si è ancora espressa riguardo ai Dannati, liberi quindi di esercitare tutte le loro abilità.

Da qualche anno a questa parte una sezione segreta della BioMaTech ha iniziato ad interessarsi a questi personaggi, per la ricostruzione dell'ego perfetto. Di fatto si è aperta una caccia illegale ai possessori di queste abilità, soprattutto nelle grandi città repubblicane (parleremo meglio delle squadre di caccia BioMaTech nel capitolo Ordini).

Uno sguardo alle regole, utile per comprendere come spendere i punti esperienza, e quindi a scegliere o meno di assegnare un Tocco al proprio personaggio. Come si è già letto, il motore di gioco di AnotherEgo è semplice ed univoco. Regolamento perfettamente applicabile anche per i tocchi dell'Ego Dannato, con un'unica eccezione: il giocatore, al solito lancio di dadi, potrà sommare, a sua discrezione, un quantitativo di punti da sottrarre all'estensione dell'Ego, convertibili in Power Up bonus. Quantitativo che avrà delle ovvie limitazioni: il minimo punteggio dovrà essere sempre almeno 1 Sistema (un punto per attivare il tocco), il massimo sarà ovviamente deciso dall'ammontare dei punti in possesso del giocatore. Quindi per superare la difficoltà imposta dal narratore il giocatore potrà decidere di sommare un quantitativo variabile dei punti Estensione al risultato. Ovviamente sarà premura del narratore mantenere segreta la difficoltà del lancio per evitare che il giocatore aggiunga un numero esatto di punti necessari per ottenere il successo (Vedere Capitolo Azione! tocchi dell'ego dannato).

Qualsiasi tocco dell'ego dannato che implichi una suggestione mentale (tutti i tocchi che hanno la possibilità di essere annullati con un lancio Volontà) si considerano annullati quando il bersaglio subisce un danno fisico, o quando viene direttamente attaccato da chi l'ha suggestionato.

Qualsiasi tocco sotto riportato può essere utilizzato anche solo per creare degli effetti scenici impressionanti senza ottenere il vantaggio tipico derivante dal tocco stesso. Ad esempio un personaggio Telecinetico assorto in una meditazione, può creare una scena suggestiva, facendo fluttuare una serie di cucchiaini attorno a se, piegandoli a suo piacimento contemporaneamente. Se l'azione crea solo suggestione, il narratore può chiudere un occhio chiedendo al giocatore di effettuare solo il lancio relativo al tocco senza fargli spendere il minimo punteggio per l'attivazione.

Assegnare un tocco dell'Ego dannato è senza alcun dubbio un enorme vantaggio per il personaggio, bisogna altresì stare attenti all'interpretazione dello stesso, e alla scelta nella spesa dei Sistemi durante l'attivazione di queste prodigiose Capacità. Innanzi tutti i tocchi dell'ego dannato sono le capacità che costano di più in termini di punti esperienza. Assegnarne uno al personaggio potrebbe privarlo di altre capacità indispensabili. Ciò non è assolutamente un vincolo, anzi può fornire davvero molti spunti interpretativi interessanti. Si ricordi che possedere un Tocco significa condannare il personaggio alla dannazione. In primis perché nelle grandi città i Dannati vengono cacciati da persone senza scrupoli in cerca di svelare il mistero del tocco, o di impossessarsi delle loro capacità. Secondo, la gente comune tende a non vedere di buon occhio chi possiede queste capacità, chi per invidia, chi per l'umana propensione a temere ciò che non si conosce.

Amplificare Estensione Dell'Ego

Costo Iniziale: **6-10**

Normalmente alla creazione del personaggio si assegna una certa estensione Alpha ed Omega che accompagna il personaggio sino alla fine del gioco. Alcuni esseri, figli del pianeta Gaia, hanno una estensione dell'ego maggiore rispetto alla norma della loro razza, questo significa essere sovranaturali rispetto agli altri esponenti della razza stessa. Questo stato di fatto è tradotto come l'equivalente nel possedere un tocco dell'ego dannato. Per ogni punto speso si ottiene la possibilità di distribuirlo a proprio piacimento nel punteggio dell'estensione di un qualsiasi ego, che sia Alpha o Omega, a patto di pagare 6 Punti per un sistema di livello 2, 8 punti per un sistema di livello 1 e 10 per uno di livello 0. Si creeranno così PG con capacità intellettive superiori al normale, perché con sinapsi superiori alla norma, o più duri nel corpo perché con un numero maggiore di globuli rossi, piastrine, calcio per riparare le ossa e così via. (l'estensione riportata sulla

scheda non deve considerarsi un vincolo, può essere espansa a piacere del giocatore rispettando sempre la regola che terminati i sistemi di livello 0 il personaggio va incontro a quelli di livello 1 e così via)

Ascendente

Costo Iniziale: **8**

Sfera: Volontà

Attraverso la modulazione della voce, attraverso un particolare atteggiamento, magari anche mediante un profumo particolare, il personaggio è in grado di rendere chiunque succube del suo volere. Non sarà necessario che l'alter ego guardi direttamente il bersaglio negli occhi, è sufficiente che quest'ultimo possa entrare in contatto anche indiretto con l'esecutore. Si potranno impartire ordini semplici o complessi, sarà discrezione del narratore decidere se il risultato del lancio è sufficiente o meno affinché tali ordini vengono rispettati (si ottiene sempre un risultato minimo anche in caso di punteggio basso). In caso di fallimento il soggetto delle tocco non si sarà accorto di niente a meno che non possenga qualche conoscenza di Occulto o non l'abbia già visto fare su qualcun altro. Saranno considerati a difficoltà molto elevata tutti quei tentativi di imporre ordini auto lesivi come il suicidio o la privazione di qualcosa di molto importante. Il bersaglio di questo tocco ha la possibilità di contrastarlo facendo un Lancio comparato di Volontà (sostituibile con Convinzione).

© **Volontà**

Camminare Nei Sogni

Costo Iniziale: **9**

Sfera: Volontà

Mantenere cosciente e vigile la propria volontà nel mondo dei sogni è un desiderio di molti. Solo chi possiede il tocco Camminare nei Sogni sarà in grado di farlo, non solo, potrà anche modificare la struttura del sogno a suo piacimento. Potrà cambiare il suo stesso aspetto, quello dell'ambiente circostante, sarà in grado di far apparire oggetti dal nulla solo desiderando la loro comparsa.

Camminare Sullo Spirito

Costo Iniziale: **8**

Sfera: Intelletto

Dare consistenza al proprio spirito ed essere capace di camminarci sopra. Questa abilità consente di levitare a mezz'aria ma anche di camminare sui muri in verticale o perché no sui soffitti, completamente rovesciati. Non è necessario che ci sia una superficie di appoggio, sarà lo spirito stesso a crearne una in una posizione qualsiasi, i piedi del PG saranno come incollati su questa superficie.

Cantare L'Illusione

Costo Iniziale: **8**

Sfera: Volontà

Uno dei pochi tocchi dell'ego dannato che ha effetto sulle masse è Cantare l'illusione. Chiunque sia a portata di voce vedrà materializzarsi, a mezzo di forme eteree, la realizzazione della volontà del personaggio, che non dovrà far altro che cantare (per canto si intende l'emissione di suoni modulati, non necessariamente aventi testo particolare). Mediante la sua voce, il personaggio eserciterà un forma di ipnosi che creerà delle immagini nella mente dell'ascoltatore, immagini che sembreranno del tutto reali se il bersaglio fallisce un Lancio **Volontà** (sostituibile con Convinzione). Tanto più dettagliate e a largo raggio saranno queste immagini tanto più difficile sarà il Lancio da effettuare in questa abilità.

© **Volontà**

Controllare Le Ombre

Costo Iniziale: **9**

Sfera: Volontà

Che sia sottoposta alla luce del potente sole o quella fioca di una piccola candela, qualsiasi persona, oggetto, animale proietta un'ombra. Grazie a Controllare le Ombre il PG diverrà un burattinaio in grado di controllare le movenze di chi proietta l'ombra utilizzandola come fossero i fili di un burattino. Se il bersaglio fallisce il Lancio **Volontà** (sostituibile con Convinzione) dovrà per forza assecondare i movimenti della propria ombra, movimenti che saranno più complessi tanto maggiore sarà la difficoltà per esercitare questa suggestione. Si Ricordi che il soggetto da ipnotizzare potrà sempre parlare e manterrà sempre vigile la propria coscienza, solo non sarà in grado di controllare i movimenti del proprio corpo.

© **Volontà**

Eclisse

Costo Iniziale: **9**

Sfera: Istinto

Quante volte al cinema sono stati proiettati film con protagonisti quei personaggi che, grazie ad un effetto di trasparenza, erano in grado di nascondersi agli occhi delle altre persone? Ebbene è esattamente di questo che si parla quando ci si riferisce al tocco Eclisse. Il personaggio, possedendo il perfetto controllo del suo corpo, riesce a farlo “vibrare” ad una velocità tale da renderlo trasparente agli occhi delle altre persone. Ovviamente la difficoltà di riuscita dipenderà da tutta una serie di fattori circostanti quali: il numero di persone che sta osservando, l'ambiente nel quale ci si trova, etc.

© Percezione

Eco Dei Defunti

Costo Iniziale: 9	Sfera: Volontà
-------------------	----------------

Nel mondo di AnotherEgo coesistono diversi piani di esistenza sovrapposti uno sull'altro (vedi capitolo Ego di Gaia). I due piani più vicini tra loro sono quello della materia e quello degli spiriti chiamato Tenebre. In questo piano dimorano le anime che, per un motivo o per l'altro, non sono ancora state riassorbite dall'Ego di Gaia stessa. Alcuni di loro devo ancora espiare le proprie colpe, altri devo concludere faccende rimaste in sospeso durante la vita terrena, altri ancora sono manifesti da migliaia di anni e ormai fanno parte della vita del pianeta, alcuni ne diventano addirittura la voce. Indipendentemente dalla ragione della loro permanenza su tale piano, gli spiriti si trovano davvero ovunque. Grazie a Eco dei defunti sarà possibile percepirli e parlarci, come si fa con le persone normali. Con questo tocco è possibile aprirsi una finestra sul piano degli spiriti. Gli spiriti manifesti sono in grado di farsi vedere e di farsi sentire da tutti perché è loro volontà, altri sono decisamente più restii. La difficoltà del Lancio dipenderà quindi dalla loro **Volontà** (sostituibile con Convinzione).

© Volontà

Empatia

Costo Iniziale: 9	Sfera: Coscienza
-------------------	------------------

Angoscia, dolore, frustrazione, gioia insomma tutte le sensazioni e gli stati d'animo saranno come frasi di un libro aperto: la psiche del soggetto. Attraverso lo sguardo il personaggio sarà in grado di capire in che stato d'animo si trova l'interlocutore, percependone emozioni ed impressioni. L'animo altrui sarà come trasparente per l'alter ego in possesso di questa abilità. Si consocerà l'inclinazione, l'indole (per risultati particolarmente rilevanti si percepiranno anche eventuali tocchi dell'anatema o Sorgenti). Il bersaglio non potrà effettuare nessun Lancio comparato a meno che non possenga l'abilità Volontà Ferrea. Più alto sarà il successo maggiore sarà la descrizione delle altrui emozioni.

Dominare Bestie

Costo Iniziale: 8	Sfera: Volontà
-------------------	----------------

Così come Ascendente funziona sulle persone, Dominare Bestie funziona sulle altre creature. La difficoltà del Lancio come al solito sarà decretata in base al Lancio comprato di **Volontà**, Lancio che risulta più semplice per animali domestici (Bonus) più complesso per quelli selvaggi (malus).

© Volontà

Intensificare Senso

Costo Iniziale: 9	Sfera: Senso desiderato
-------------------	-------------------------

Per prima cosa bisogna decidere quale senso si intende amplificare, così il nome dell'abilità verrà sostituito con quello del senso interessato: ad esempio Intensificare Udito e così via. Il nuovo senso intensificato farà sì che tutte le prove associate ad esso vengano sostituite da prove in questa abilità, a discrezione del giocatore: se il narratore richiede un Lancio Sensi/Vista il personaggio potrà sostituirlo intensificando il senso e spendendo almeno un punto Ego Omega, o potrà decidere semplicemente di effettuare un Lancio vista normale. Si potrà intensificare solo un senso quando si sceglie questa Abilità. Se si vogliono amplificare più sensi bisognerà “comprare” il tocco più volte. Ai fini del gioco intensificare la vista significa ottenere un bonus anche a tutti i Lanci Attacco A Distanza.

Istinto Felino

Costo Iniziale: 9	Sfera: Istinto
-------------------	----------------

L'istinto di un felino permette di mettersi in guardia dagli attacchi anche se il personaggio è inconsapevole di esserne bersaglio. Esattamente come una schivata normale (vedi capitolo Azione!) il risultato del lancio dovrà

essere confrontato con quello dell'attacco sia esso a distanza che ravvicinato. A differenza di tutti gli altri tocchi i Punti Ego da aggiungere non sono decisi dal giocatore ma dal risultato del Lancio Attacco, ovvero bisognerà sempre consumare un ammontare pari alla differenza del risultato del lancio dei dadi del tocco con quello dell'attacco. In poche parole con questo tocco ogni schivata è un successo. Se non si dispone del quantitativo necessario di Punti Ego comunque questi saranno azzerati, si considererà inoltre che l'istinto non avrà avuto il sopravvento, ovvero non sarà possibile schivare. Per reprimere l'istinto di schivare bisogna spendere un Astro Omega ogni attacco subito, in cui l'istinto non viene attivato.

Miraggio Di Verità

Costo Iniziale: 8	Sfera: Intelletto
-------------------	-------------------

Mediante il suono della voce il personaggio rende tutte le sue parole veritiere per chiunque lo stia ascoltando. L'interlocutore potrà anche decidere di controbattere ma sarà sempre fortemente convinto che l'alter ego stia dicendo il vero. La difficoltà sarà tanto maggiore quanto assurda sarà l'argomentazione del personaggio: convincere qualcuno di essere un carica di stato importantissima nonostante sia un pezzente, risulta più difficoltoso che far credere a qualcuno di essere magari solo il porta borse di quella stessa carica. Il bersaglio di questa manipolazione sarà in grado di opporsi con la propria **Volontà**.

© Volontà

Manipolare Ricordo

Costo Iniziale: 9	Sfera: Volontà
-------------------	----------------

Questa forte suggestione ha bisogno di essere messa in atto, a differenza delle altre, sia avendo un contatto visivo sia con l'utilizzo della voce. Mediante questo tocco dell'ego dannato il personaggio diverrà in grado di modificare i ricordi di chiunque, creando delle immagini nella mente altrui. Il bersaglio, se fallisce un Lancio **Volontà**, si convince che determinati accadimenti facciano parte realmente del suo bagaglio di ricordi.

© Volontà

Movimenti Del Ragno

Costo Iniziale: 8	Sfera: Movimento
-------------------	------------------

Incredibili balzi sia in lungo che in alto, salti mortali senza mani, la possibilità di attutire cadute da altezze pari a svariate decine di metri, queste e molte altre sono le capacità conferite da questo tocco. Si potrà decidere di schivare gli attacchi, così come avviene per l'abilità acrobazia, superando il risultato del Lancio Attacco, sia esso portato da una certa distanza o Corpo a corpo. Anche questa Abilità, come Acrobazia, non può essere utilizzata come Difesa istintiva (Per il dettaglio su questa ultima regola rimando al capitolo Azione!).

Onda D'Urto

Costo Iniziale: 8	Sfera: Forza
-------------------	--------------

Molto spesso capita di creare personaggi con una certa abilità nel combattimento corpo a corpo ma decisamente scarsi nel combattimento a distanza. Se si assegnerà questo tocco al personaggio in questione, egli sarà in grado di considerare un attacco corpo a corpo portato come un attacco a distanza. Si pensi ad un pugno che colpisce il bersaglio nonostante sia tirato ad una decina di passi dallo stesso, oppure un fendente di spada che lacera le carni a metri di distanza. Le regole dell'attacco verranno così modificate: il risultato del Lancio Attacco ravvicinato sarà considerato attacco a distanza, quindi confrontato con le difficoltà dell'Attacco a distanza (per la spiegazione dettagliata di questi Lanci far riferimento al capitolo Azione). Inoltre il risultato del Lancio di questa abilità, sommato al normale attacco, rappresenterà in metri la distanza raggiunta dall'onda d'urto. Se il bersaglio si trova più vicino la differenza dalla distanza andrà sommata al danno (ovviamente se il colpo percorre meno distanza del consentito farà più male).

Pelle Di Marmo

Costo Iniziale: 9	Sfera: Tempra
-------------------	---------------

Quando viene attivato questo tocco dell'ego Dannato la pelle del PG assume un colorito biancastro con delle venature scure, proprio come divenisse marmo, assumendo la durezza tipica del materiale in questione. Questo tocco concede la possibilità di guadagnare successo bonus all'assorbimento dei danni (Capitolo Azione!). Narrativamente parlando, il corpo del personaggio avrà le sembianze del marmo fin quando non avrà assorbito danni.

Rescindere Inganni

Costo Iniziale: 9	Sfera: Intelletto
-------------------	-------------------

L'alter ego in possesso del tocco dell'ego dannato Rescindere Inganni diviene una perfetta macchina della verità. Sarà sufficiente guardare negli occhi un personaggio per comprendere a pieno se ciò che sta dicendo è il vero oppure una menzogna. Colui che viene sottoposto al tocco potrà cercare di opporsi con un Lancio **Volontà**.

© **Volontà**

Segno Dell'Aura

Costo Iniziale: 9	Sfera: Sapere
-------------------	---------------

Ogni personaggio di AnotherEgo possiede un'anima, uno spirito, un'aura diversa per ognuno. Se si assegnerà questo tocco al personaggio, egli sarà in grado di distinguere nitidamente quest'aura, di memorizzarne le caratteristiche. Ciò gli consente concentrandosi di: individuarne la posizione a distanza, percepire eventuali oggetti toccati, vederne lo strascico e la scia durante gli spostamenti (L'ampiezza dell'aura consente anche di stabilire l'estensione dei due ego e la presenza di eventuali cieli sopiti).

© **Volontà**

Silenzio

Costo Iniziale: 8	Sfera: Movimento
-------------------	------------------

Un personaggio con l'abilità Elusione grazie alla sua agilità riesce a spostarsi provocando rumori impercettibili all'orecchio umano, abilità che non consente l'uso di armature e che non garantisce, in generale, che un inaspettato rumore, provocato magari da qualche oggetto dell'equipaggiamento, sveli la sua presenza. Silenzio, come dice la parola stessa, è il tocco dell'ego dannato che consente al personaggio di muoversi senza provocare il minimo rumore, attutendo anche eventuali suoni provenienti da armi ed armature che si indossano. Solo un orecchio sovraumano potrebbe accorgersi della presenza di un PG che si muove in Silenzio.

© **Percezione**

Spostamenti Del Lampo

Costo Iniziale: 9	Sfera: Istinto
-------------------	----------------

Il corrispettivo dell'abilità schivare nella versione tocco dell'ego dannato assume un'efficacia incredibile. Il personaggio diventa così veloce da potersi spostare creando l'illusione, negli occhi di chi lo osserva, di essersi teletrasportato da un punto ad un altro. Lo spazio che può essere coperto in un turno è pari alla distanza che il personaggio è in grado di percorrere correndo alla normale velocità. Esattamente come l'abilità schivare il tocco Spostamenti del lampo può essere utilizzato in fase di combattimento. Ogni livello di spostamenti del lampo consente di aggiungere una azione (-) durante i turni di combattimento in cui questo tocco viene attivato per compiere uno spostamento.

Teleport

Costo Iniziale: 10	Sfera: Intelletto
--------------------	-------------------

Teleport è il tocco dell'ego dannato che consente al personaggio di spostarsi da un punto ad un altro senza percorrere fisicamente la distanza che intercorre tra i due punti. A differenza di spostamenti del lampo sarà possibile attraversare oggetti solidi come pareti, pavimenti e persone. L'alter ego per poter effettuare il teletrasporto deve essere cosciente di ciò che trova nel luogo di arrivo, ovvero deve averlo già visto, altresì qualcuno deve averglielo descritto; questo per evitare che si trasporti in qualche parete o oggetto solido. La distanza del teleport viene calcolata come il risultato del Lancio in questa capacità, convertito in metri, risultato che viene decurtato di 1 PD se bisogna superare un ostacolo, di 3 PD se bisogna superare un parete. Un'altra differenza del teleport rispetto a spostamenti del lampo, è che non potrà essere usata come l'abilità schivare che permette di evitare colpi in maniera istintiva (vedi capitolo Azione!).

Telecinesi

Costo Iniziale: 9	Sfera: Intelletto
-------------------	-------------------

Il tocco telecinesi permette di spostare gli oggetti con la sola forza del pensiero. A seconda del risultato del Lancio sarà possibile spostare oggetti più o meno pesanti, e a distanze più o meno considerevoli. Se il

personaggio intende mantenere l'oggetto sospeso in aria può anche ripetere più volte il Lancio in questa abilità.

Telepatia

Costo Iniziale: 10	Sfera: Volontà
---------------------------	----------------

Il pensiero umano può essere suddiviso in diversi strati che vanno dai pensieri più esterni, ovvero quelli "rumorosi", durante i quali sostanzialmente si parla a se stessi, di quelle che sono le proprie intenzioni, sentimenti e via discorrendo; sino ad avvicinarsi sempre più al sub conscio. Con il tocco telepatia, sarà possibile sondare gli strati più superficiali del pensiero, riuscendo a leggere nella altrui mente. Tale tocco consente anche di inserirsi nella mente delle persone avendo così la possibilità di dialogare a distanza. Il tocco funziona a distanza di vista, e l'assoggettato si opporrà con un contrastato di **Volontà** (o Convinzione).

© Volontà

Visione Cognitiva

Costo Iniziale: 10	Sfera: Volontà
---------------------------	----------------

Probabilmente uno dei più complessi tocchi dell'ego Dannato, Visione Cognitiva permette al personaggio di aprire una piccola finestra sul futuro. Tutti sono coscienti del proprio immediato futuro, questa coscienza viene chiamata Intenzione. Ebbene il personaggio in possesso di tale tocco, dopo essersi concentrato ed aver guardato negli occhi il soggetto, è in grado di vederne l'immediato futuro, ovvero l'intenzione del bersaglio. Questa visione si manifesta nella mente dell'esecutore. Sostanzialmente egli vede ciò che il bersaglio presume stia per accadere, ovvero la sua Intenzione. La ricostruzione sarà tanto più fedele quanto maggiore il risultato del lancio; per elevati valori la visione si prolungherà nel tempo, permettendo di conoscere progetti nei più intimi dettagli.

Durante un combattimento i PU restituiti dal tocco visione cognitiva vengono sommati al risultato di schivare, consentendo al PG, che riesce a prefiggere nella mente tutta l'azione di combattimento prima che essa si realizzi, di scansare più facilmente un eventuale colpo; ovviamente bisogna considerare questa schivata come se fosse una azione Omega e non Alpha.

L'assoggettato potrà opporsi con la propria **Volontà**.

© Volontà

Volontà Ferrea

Costo Iniziale: 10	Sfera: Volontà
---------------------------	----------------

Più volte in questo paragrafo si è nominato un Lancio contrastato in Volontà. Grazie a questa abilità il personaggio riesce ad esprimere la propria volontà in maniera più incisiva. Se si possiede questo tocco è possibile sostituire tutti i Lanci Mente/Volontà con Lanci Volontà Ferrea, guadagnando l'ovvio vantaggio di poter maggiorare a proprio piacimento il risultato sommando a discrezione PU Bonus come avviene per il resto dei tocchi. In oltre sarà possibile contrastare tentativi da parte di altri di imporre la propria autorità, il proprio fascino, la propria fama o di incutere timore (utilizzabile in tutti i Contrasti Di Aspetto). Per risultati notevoli sarà possibile contrastare anche gli effetti di alcuni incantesimi del dominio Mente, come l'alterazione di stato Berserk o Chaos (Vedi capitolo riguardante magie).

Come si ha avuto modo di notare esistono svariati tocchi che possono essere utilizzati in battaglia allo scopo di attaccare, nonostante non sia quello il loro scopo principale. Ad esempio tramite la telepatia è possibile scagliare contro avversari oggetti vari per procurare danno. Calcolare l'ammontare del danno o l'efficacia dell'attacco stesso è molto complesso. Bisognerebbe considerare molti fattori quali il peso dell'oggetto, la velocità con cui viene lanciato, la forma dell'oggetto stesso e così via. Per risolvere la questione in modo più semplice possibile il narratore opererà come di seguito descritto: dopo aver effettuato il lancio in quella abilità bisogna sottrarre al risultato tutti i fattori che cercano di impedire che l'attacco venga portato a termine. Dopo aver sottratto tutti questi fattori il risultato finale sarà pari al danno da considerare. Un esempio: un personaggio dotato dell'abilità di Pelle Di Marmo decide di sferrare un pugno trasformando la carne, poco prima dell'impatto, in marmo. Per prima cosa dovrà sferrare un attacco con pugno normale (vedi combattimento capitolo Azione!) successivamente dovrà aggiungere al risultato dell'attacco quello del lancio nell'abilità Pelle Di Marmo. Si Supponga che il primo risulti pari a 4PU, il secondo a 10PU, il totale risulterà 14. L'avversario decide di parare effettuando un Lancio Difesa con risultato pari 4. A questo punto l'attacco è andato a segno bisognerebbe stabilire i danni, danni che si differenziano da quelli del normale pugno perché l'arto è diventato di marmo. Allora sarà sufficiente sottrarre l'ammontare della parata a quello

dell'attacco per stabilire i danni effettivi ovvero 10 danni (aggiuntivi).

Si supponga che un personaggio dotato di telecinesi decida di schiacciare con un'auto il malcapitato avversario. Sollevare un'auto è una impresa di non poco conto. Un narratore severo potrebbe decidere che l'azione implichi almeno un ammontare pari a 6 PU. A questo punto il giocatore effettua un lancio nel tocco dell'ego dannato. Se riesce a sollevare la macchina il bersaglio avrà poco modo per reagire, se non schivare l'auto effettuando un lancio schivata (nel caso possieda azioni utili per poterlo fare. Vedi capitolo Azione!) o semplicemente subire lo schiacciamento. Quindi le due situazioni si districano così: la macchina sollevata schiaccia il malcapitato, quindi si calcola il danno pari a 6 PU che può eventualmente essere assorbito; in caso di schivata il bersaglio subirà 6 PU di danno meno i PU del lancio schivata.

Stili

Le abilità appena descritte rappresentano un bagaglio importantissimo per quel che concerne la vita del personaggio. È indispensabile per un politico conoscere le esigenze della città in cui vive, o perché no, il Criminale di turno che possa finanziarlo per la campagna elettorale. D'altra parte esiste una vastissima categoria di personaggi che faranno fulcro sulle proprie capacità belliche, che faranno del combattimento la loro vita, sia esso magico che fisico. Durante la creazione dei vari personaggi, nella carriera di un buon giocatore, può sicuramente capitare di interpretare un personaggio che non renda necessario leggere le pagine che seguono. È altrettanto vero che la stragrande maggioranza di giocatori brama scoprire in che maniera possa distruggere letteralmente orde di nemici. Si dia allora uno sguardo agli Stili che sono, appunto, le abilità a carattere offensivo per eccellenza.

Gli stili si dividono in due grandi categorie, stili di combattimento corpo a corpo e stili di combattimento a distanza. Così come accadeva per le abilità, accanto ad ogni stile è riportato un numero bianco a sfondo nero che rappresenta il costo del livello Iniziale, una breve descrizione delle capacità che concede, e le tecniche che lo contraddistinguono.

Prima di passare alla descrizione nel dettaglio di tutti gli stili, si possono contraddistinguere delle caratteristiche in comune ad ognuno di essi. Per ogni due basi acquisite (Vedere paragrafo Avanzare tra gli Addestramenti) è possibile guadagnare dei vantaggi di carattere generale, che accomunano gli stili di combattimento corpo a corpo, oppure gli stili di combattimento a distanza, ed infine le varie arti. Ad esempio ogni due basi di uno stile corpo a corpo si può scegliere la possibilità di aggiungere una Azione (+) per i turni in cui si utilizza quello stile, oppure una difesa automatica oppure ancora un bonus ai danni. Terminato un livello, si raggiunge la così detta **Completezza di Stile**, o **Completezza d'Arte**; questo status conferisce al personaggio la possibilità di utilizzare delle tecniche particolari, in caso di stile, o accrescere il **Potere** magico in caso di Arte.

Stili di combattimento Corpo a Corpo

Gli stili corpo a corpo sono le tecniche di combattimento più antiche presenti sul pianeta Gaia. Nonostante la loro veneranda età trovano ancora oggi una frequenza di utilizzo molto elevata, a causa della scarsa diffusione di tecnologia, nei paesi lontani dalla repubblica, e a causa dell'ingombro delle armi da fuoco lì dove la tecnologia ha preso piede.

Tutti gli stili sono differenti tra loro, in base all'approccio e in base all'utilizzo degli stessi. È vero anche che possono tutti essere accumulati dai vantaggi che derivano nel proseguire fra i vari livelli. Ogni due basi ottenute in un qualsiasi stile di combattimento corpo a corpo si ha la facoltà di scegliere uno dei seguenti vantaggi:

Danno +1PU: questo vantaggio consente di sommare 10 all'Upgrade relativo al danno di questo particolare stile. Con duri allenamenti il praticante rafforza i propri muscoli e l'incisività dei colpi.

Difesa Automatica: nel capitolo Azione! si vedrà come esistono particolari condizioni affinché un personaggio possa difendersi durante un combattimento. Ottenere difese automatiche permette di annullare alcune di queste condizioni, conferendo una capacità difensiva maggiore (si ignora il malus di 2 PD per una difesa Istantiva).

Azione (+): vedremo come ogni combattimento abbia un tempistica particolare per dividere i turni. Ogni turno viene diviso in Unità Temporalmente contrassegnate da un numero. Assegnare questo vantaggio al proprio personaggio significa poter agire con una unità aggiuntiva durante tutti i turni in cui si utilizza lo stile in questione.

Conoscenza Armi +1PU: permette di aggiungere 10 ad un Upgrade nella conoscenza dell'arma caratteristica dello stile in cui il personaggio si sta cimentando. La conoscenza approfondita dell'arma restituisce grossi

vantaggi, tra cui la possibilità di ripararla.

Completezza di Stile: raggiunto il completamento di tutte le basi relative ad un livello, in uno stile qualsiasi di combattimento si raggiunge la così detta Completezza di Stile. Questa completezza dà la possibilità di accedere ad una serie di tecniche, di seguito descritte, alle quali viene associata una certa difficoltà di esecuzione. Anche se diversificate tra loro, le tecniche di completezza presentano tutte delle caratteristiche comuni. La difficoltà in primis, rappresenta il numero di PU che deve raggiungere un Lancio Attacco (vedi capitolo Azione!), affinché una tecnica possa essere attivata con successo. Questa difficoltà coincide anche con il numero di Astri Alpha necessari per attivare la tecnica, ovvero, indipendentemente dalla sua riuscita o meno, il giocatore deve essere disposto a rinunciare ad un equivalente della difficoltà in Astri Alpha, a causa dello sforzo prodotto nel tentativo di attivare la tecnica da parte del personaggio. La seconda caratteristica in comune a tutte le tecniche è che il giocatore, prima di effettuare il lancio Attacco deve dichiarare di attivare la tecnica e successivamente decurtare gli astri Alpha. Se il lancio attacco supera la difficoltà imposta dalla tecnica allora verranno attivati gli effetti della stessa, che di seguito saranno descritti.

Tecnica di completezza (0): a questa tecnica è possibile accedere quando il personaggio conclude l'addestramento al livello zero. Il costo di questa tecnica, così come la difficoltà di esecuzione, è pari a 3 PU.

[.....]

Tecnica di completezza (1): a questa tecnica è possibile accedere quando il personaggio conclude l'addestramento al livello zero. Il costo di questa tecnica, così come la difficoltà di esecuzione, è pari a 5 PU.

[.....]

Tecnica di completezza (2): a questa tecnica è possibile accedere quando il personaggio conclude l'addestramento al livello zero. Il costo di questa tecnica, così come la difficoltà di esecuzione, è pari a 7 PU.

[.....]

Tecnica di completezza (3): a questa tecnica è possibile accedere quando il personaggio conclude l'addestramento al livello zero. Il costo di questa tecnica, così come la difficoltà di esecuzione, è pari a 9 PU. Questa tecnica prende il nome di **Combo** e consente, fintanto che l'avversario non riesce a parare o a schivare un colpo, di continuare ad effettuare Lanci Attacco, durante una singola Azione, o unità temporale (paragrafo Turni Capitolo Azione!)

Quelli sopra riportati sono solo degli esempi. Gli effetti delle tecniche sono pressoché infiniti, completamente personalizzabili a seconda dello stile di combattimento.

Queste sono i principali vantaggi che possono essere sviluppati durante un addestramento. Il giocatore potrà scegliere a piacere quali vantaggi assegnare al personaggio, ogni due basi di avanzamento. Ogni vantaggio può essere assegnato un numero a piacere di volte, a pura discrezione del giocatore, che può decidere di improntare la propria tecnica di combattimento su vari binari.

Mancanza di addestramento

Quando un personaggio non è addestrato nell'uso di un'arma, o di una tecnica di combattimento, produce un effetto disastroso sui suoi attacchi. Quando utilizza un'arma senza essersi addestrato a dovere, il personaggio può effettuare il lancio di Attacco, ma dovrà sottrarre un equivalente di 2 PD al risultato del lancio (Capitolo Azione!). Per questo prima di cimentarsi nell'uso di un'arma è importante capire se il personaggio è in grado di farlo o meno.

Lo Stile delle Lame Ad Una Mano 4

(Daga/Gladio/Scimitarra/Spada Corta/Spada Lunga)

Lo stile delle lame ad una mano è probabilmente lo stile di combattimento più diffuso. Tramandato da antichissime usanze guerresche, risalenti al periodo buio, questo stile di combattimento permette di destreggiare con grazia armi bianche con lama singola, come le spade, con movenze sinuose ma decisive, con grazia ma efferatezza, allo scopo di sconfiggere il nemico con poche, ma efficaci mosse.

Lo Stile delle Lame a due Mani 7

(Spadone/Spada Bastarda/Ammazza Draghi/Spada a 2 Lame/Dayklave)

Non diffuso come il precedente, questo stile implica una ferrea selezione e restrizione tra i suoi utilizzatori: non tutti sono capaci di utilizzare le Lame a due mani con disinvoltura. In tutta Gaia sono molto diffusi spadoni di dimensioni gigantesche, i cui utilizzatori spesso raggiungono dimensioni ragguardevoli che fanno

sembrare la spada una lama normale, ma altrettanto spesso queste spade vengono utilizzate da normali esseri umani, nelle cui mani sembrano giganti mostri metallici pronti a portare morte al passaggio. Questo stile permette di utilizzare le giganti lame per fronteggiare il nemico con una irruenza tale da disarmarlo la maggior parte delle volte in cui l'ignaro prova una parata.

Lo Stile delle Spade Da Punta 4

(Stocco/Sciabola)

Diffuso principalmente nelle corti nobili, questo stile è praticato essenzialmente come sport, per allenare il corpo e lo spirito, ma consente all'utilizzatore di destreggiarsi con estrema abilità anche durante gli scontri reali. È caratterizzato da movimenti leggiadri estremamente veloci, che permettono di portare gli attacchi con una prontezza maggiore rispetto alle normali spade.

Lo Stile delle Armi Da Botta 4

(Mazza/MorningStar/Mazzafrusto/Piccone/Randello/Martello/Manganello)

Probabilmente il meno raffinato tra gli stili di combattimento ma decisamente fra i più incisivi, veniva utilizzato principalmente da mercenari e banditi, che non potendo permettersi il nobile acciaio improvvisavano ad armi i primi bastoni raccolti per le strade. Oggi è visto come un validissimo stile alternativo a quello delle lame ad una mano, soprattutto nell'esercito Baluardo, dove primeggia come arma preferita la famigerata MorningStar.

Lo Stile delle Leve 4

(Arpione/Forca/Giavellotto/Lancia/Tridente/Bastone)

Uno degli stili più spettacolare è quello delle Leve. Usato principalmente dai monaci adepti di Atres, come completamento dello stile di Arti marziali, questo stile insegna diverse forme di combattimento, incentrate principalmente in rotazioni veloci dei bastoni che compongono le leve, scambi veloci, sferzate, e soprattutto l'utilizzo dell'arma da entrambi i lati, come prolungamento del braccio e dell'intero corpo.

Lo Stile delle Asce 6

(Accetta/Ascia/Ascia Bipenne/Ascia Kruun)

Le Asce non sono molto dissimili in peso dalle spade a due mani; alcune di loro comportano, anche, l'utilizzo di entrambi gli arti. Essendo la superficie della lama molto estesa, possono essere utilizzate per coprire parte del copro durante gli scontri, svolgendo in maniera molto efficace il compito di scudo. Questo stile è molto utilizzato nelle tribù dei Kruun. Una delle armi rituali con cui sono soliti andare a caccia, è proprio un'ascia che, a causa della sua forma particolare composta da diverse lame, è conosciuta in tutti i continenti di Gaia come Ascia Kruun, prendendo il nome dalla razza stessa.

Lo Stile delle Arti Marziali 7

Probabilmente la più antica fra le arti del combattimento, è quella che incentra l'attacco sull'utilizzo esclusivo degli arti, e non fa uso di armi, salvo casi particolari. Anche se le arti marziali si dividono in stili differenti, sono tutte accomunate dall'esercizio fisico, mirato a migliorare le capacità motorie, la coordinazione, la potenza dei colpi e la resistenza fisica. I più grandi esponenti di questa antica arte sono gli adepti di Atres, che passano intere giornate nella pratica di svariati stili, accompagnata da una rigida meditazione, perché le arti marziali incentrano la propria forza su una ferrea concentrazione delle energie interne del corpo.

Lo Stile del Combattimento da Strada 5

A tratti simile allo stile precedente, il combattimento da strada prende il nome dal fatto che, non implicando un addestramento ferreo come i precedenti, o un codice d'onore, riesce ad essere più alla portata di tutti, e quindi viene spesso utilizzato nelle risse da strada. Tutti i colpi sono leciti, vengono utilizzati soprattutto gli arti superiori per sferrare veloci pugni al volto e allo stomaco. Molto utili anche le testate e i colpi portati con le giunture degli arti superiori e inferiori (gomiti e ginocchia). Negli ultimi anni una versione più raffinata di questo stile è diventata un addestramento indispensabile per tutti i corpi armati dei vari eserciti, soprattutto quello Scudo e BioMaTech. Prese e proiezioni sono all'ordine del giorno per un soldato che, abituato a combattere con armi da fuoco, si troverebbe in serie difficoltà privato dell'arma durante un scontro ravvicinato.

Lo Stile del Combattimento Furtivo 8

Finora si è parlato di combattimenti corpo a corpo, caratterizzati da un affronto diretto dell'avversario, esiste però anche un'altra forma di combattimento, che prevede la totale incoscienza da parte dell'avversario di essere sotto attacco: il combattimento furtivo. Utilizzato soprattutto da ladri ed assassini, la pratica di questo stile prevede una conoscenza molto ampia di tutte le tecniche di avvicinamento all'avversario, e soprattutto dei punti vitali dello stesso. La prima parte di questa tecnica consiste proprio nell'avvicinamento, molti assassini prediligono la tecnica del travestimento per avvicinarsi alle loro ignare vittime, altri quella della sorpresa, intrufolandosi di nascondersi nelle abitazioni per sorprendere i bersagli nel sonno. La seconda parte di questa tecnica prevede delle conoscenze di anatomia che sono alla base di questo stile. Un requisito indispensabile per portare a termine con efficacia l'attacco è quello di conoscere alla perfezione i punti vitali sui quali agire per annullare l'avversario più in fretta possibile senza ricorrere all'uso della forza.

Lo Stile delle due Armi 8

Alcuni guerrieri prediligono l'utilizzo di due armi al posto di una. Questo implica uno sforzo di apprendimento maggiore, in quanto il corpo deve essere perfettamente coordinato, sia sul lato destro che su quello sinistro, di contro consente innumerevoli vantaggi. I guerrieri esperti nell'uso di due armi riescono facilmente a parare e a contrattaccare con movimenti lampo, e rappresentano un grosso scoglio contro cui scontrarsi, imprevedibili nei movimenti dei due arti, che si muovono in maniera indipendente, senza lasciare all'avversario la possibilità di prevedere la mossa futura. (le UT vengono calcolate considerando che il personaggio è in grado di attaccare due volte contemporaneamente)

Lo Stile Dell'Arma e dello Scudo 7

Gli esponenti di maggior spicco di questo stile si trovano tra le file della **Muraglia**, l'impenetrabile divisione del Baluardo che fa breccia tra i nemici sfruttando le caratteristiche salienti dello stile stesso: sfondare le fila del nemico caricandolo con giganteschi scudi Torre, che rendono il guerriero immune dalla maggior parte degli attacchi (a volte anche da parte degli attacchi magici). Il guerriero che predilige l'uso dell'arma e dello scudo spesso, con l'allenamento, sviluppa una difesa impenetrabile nei confronti degli attacchi nemici, e sfrutta il disorientamento dell'avversario per colpire in momenti opportuni. Lo scudo viene utilizzato anche per disarmare o per colpire l'avversario, divenendo una vera e propria arma. (le UT vengono calcolate considerando che il personaggio è in grado di attaccare senza consumare Azioni utili per la Difesa)

Stili di combattimento a Distanza

Anche durante gli addestramenti negli stili del combattimento a distanza si riesce a guadagnare una serie di vantaggi, che rendono la crescita del personaggio una susseguirsi di scelte tattiche, e non il semplice perseguire una via prefissata.

Azione (+): soprattutto per le armi a distanza, guadagnare il maggior numero di azioni possibile, consente di ammortizzare i lunghi e fastidiosi tempi di ricarica, e lo spostamento delle armi da fuoco, molto più lente delle armi normali.

Difesa Automatica: anche nel caso delle armi a distanza una difesa può sempre tornare utile. Utilizzare la pesante arma come fosse uno scudo è un vantaggio da non sottovalutare assolutamente. Permette di potersi difendere senza considerare il malus relativo alle difese istintive (vedi capitolo Azione!).

Conoscenza dell'arma +IPU: le armi da fuoco e più in generale le armi a distanza, tendono a rompersi ed incepparsi con una frequenza maggiore rispetto alle armi per il combattimento ravvicinato. Guadagnare 10 da sommare al proprio Upgrade di conoscenza dell'arma specifica, torna molto utile per riparare un'arma danneggiata.

Azione (+) Attacco Ravvicinato: acquisendo questo vantaggio, si ottiene la possibilità di aggiungere una azione di combattimento ravvicinato, nel turno in cui si sta combattendo con un'arma a distanza. Questa particolare capacità viene sviluppata soprattutto dai soldati di fanteria, che si trovano spesso in situazioni in cui la sola arma da fuoco non permette di combattere al meglio delle capacità, situazioni in cui sferrare un calcio ben assestato, tra un pallottola e l'altra, può salvare la vita del soldato stesso.

Lo Stile del Legno e della Corda 4

Da secoli l'arte del combattimento si divide in attacchi a distanza e attacchi ravvicinati. Gli eserciti hanno sempre posseduto una cospicua parte delle loro divisioni utilizzata per attaccare dalle grandi distanze. Molto prima della scoperta delle armi da fuoco questo compito era affidato ad archi e balestre. Queste armi, oggi,

sono molto diffuse nel continente Arcadiano, nell'esercito Baluardo, in alcune divisioni del Vento, ma sono decisamente più diffuse negli altri continenti: la maggior parte dei Ceelar possiede un arco, gli uomini di *Lheewad* cacciano nelle loro foreste in groppa a magnifici destrieri con archi e balestre. Lo stile in se è per se è molto semplice, si basa su esercizi che permettono di velocizzare i tempi morti tra una ricarica e l'altra, allenano la mira anche in situazioni impervie, come il bersaglio in movimento, o il fuoco in movimento.

Lo Stile delle Armi da Fuoco 6

Al contrario di quello che si è soliti credere, per utilizzare un'arma da fuoco in maniera efficiente bisogna prodigarsi in anni di addestramento. Nelle terre di Arcadia l'addestramento è reso ancora più duro, per via delle dimensioni e del peso delle armi da fuoco. La diffusione media di queste armi è davvero ridotta, a causa del loro costo molto elevato. Non sono molte le persone che possono vantare di possedere armi da fuoco: soldati BioMaTech, mercenari Mano, soldati Baluardo, agenti scudo e solo alcuni dei più ricchi criminali e qualche sporadica banda di motociclisti. La difficoltà nell'utilizzo di queste armi è dovuta soprattutto al funzionamento instabile delle stesse, che si inceppano spesso ed esercitano un rinculo non indifferente. La maggior parte di queste armi non possono essere trasportate a mano a causa del loro peso, vengono quindi trasportate da mezzi terrestri o da enormi golem di acciaio e energia chiamati MachCA.

Arti

Così come diverse scuole hanno portato alla formazione di vari stili di combattimento, anche le pratiche magiche vengono differenziate tra loro, nell'approccio alle capacità necessarie per dar vita ad un fenomeno magico. Si è descritto come esistano principalmente tre scuole: quella degli Elementalisti, dei Richiamanti e degli Evocatori. Ad ognuna di queste scuole corrisponde uno stile di esercizio della pratica magica differente. Quando si "acquista" una base in un'Arte qualsiasi, si ottiene un sigillo di livello 3 e la possibilità di memorizzare un numero di Fenomeni a piacere, con il vincolo che la somma dei livelli dei fenomeni non superi il valore di Intelligenza (Domini), Sapere (Elementi) (nel capito Azione! vengono dettagliatamente esplicitate le regole relative i limi magici dei Poteri e dei Fenomeni). Eccezione a questa regola è l'Arte dell'evocazione. Alla creazione di un Evocatore il sigillo conferito non è legato ad un Potere magico, ma ad una o più entità da evocare.

Anche per le arti, così come accade per gli stili, è possibile acquisire dei vantaggi che derivano dall'avanzare dei vari livelli, vantaggi del tutto simili tra le varie arti, diversificati solo per l'arte dell'evocazione. Ogni due basi che il giocatore conferisce al personaggio, gli assegna a scelta uno tra i seguenti vantaggi:

Vantaggi validi per tutte le arti eccezion fatta per quella dell'evocazione

Effetto +1PU (+ 1 Turno): tutte le magie hanno un determinato effetto. Alcuni effetti sono misurati in PU, principalmente quelli legati ai danni e alle cure, oppure sono misurati per la loro durata, e quindi in Turni. Acquisire questo vantaggio consente di sommare 10 all'upgrade relativo all'effetto (danno o cura), oppure consente di aumentare la durata dei fenomeni di 1 turno. Se il fenomeno restituisce sia un effetto che una durata, il giocatore può scegliere a discrezione per quale dei due far valere il vantaggio.

Azione (+1): esattamente come accade per gli stili, anche durante l'utilizzo delle arti il gioco viene diviso in turni ed in unità temporali. Questo vantaggio permette di sommare una UT durante la divisione della tempistica in Turni.

Capacità Prodigam +1PU: consente di sommare 10 all'Upgrade, che riguarda una qualsiasi delle capacità prodigam, eccezion fatta per Coesione.

Completezza d'Arte: la completezza d'arte consente al giocatore di scegliere se aumentare il livello del potere (inizialmente si parte con un potere al livello 3), oppure di guadagnare un Fenomeno aggiuntivo tra i preferiti (i fenomeni preferiti consentono di diminuire la loro difficoltà di lancio), ed infine di Creare un Fenomeno da inserire tra i preferiti. La creazione di un fenomeno deve essere assistita dal narratore, che deciderà eventuali limiti, ed il relativo livello (ad ogni livello di Fenomeno equivale la difficoltà di lancio, la durata dell'invocazione, ed una serie di caratteristiche tipiche del fenomeno).

Vantaggi validi per le Evocazioni

Punti Esperienza +10: vedremo come ogni creatura evocata sia considerata un vero e proprio personaggio aggiuntivo. Così come i personaggi principali ottengono vantaggi con l'aumentare dell'esperienza, è possibile accrescere le capacità delle creature evocate aumentandone i punti esperienza.

Azione (+1): Anche per le evocazioni è possibile sommare delle UT aggiuntive durante i Turni di gioco.

Capacità coesione +1PU: sommare 10 al valore dell'Upgrade della capacità coesione consente

numerossissimi vantaggi al giocatore, come poter utilizzare i sensi della creatura evocata sino addirittura la completa fusione con la stessa. Questo vantaggio può essere utilizzato anche per tutte le altre capacità Prodigam (una per volta).

Completezza dell'arte dell'evocazione: ogni completezza di livello restituisce la possibilità di aumentare un potere di evocazione, ovvero far passare il livello della creatura evocata da limitato a normale, da normale a capace etc., con conseguente acquisizione di vantaggi come l'aumento dei punti esperienza, e l'aumento dei punti galassia; oppure si può scegliere di guadagnare un nuovo potere, conferendo al personaggio la capacità di evocare una nuova entità.

L'Arte dell'Elemento 8

Il Sapere è alla base di questo stile. Mediante il Sapere è possibile apprendere le tecniche necessarie ad accumulare il proprio Ego Omega, incanalarlo in un **Singolo Flusso** dell'anima, e sprigionare la forza di un elemento. Gli specialisti di questo stile concentrano tutta la loro attenzione, nel corso degli studi, su un singolo elemento, con il quale diventano affini in tutto e per tutto. Non è raro vedere come un Elementalista del fuoco non venga più bruciato quando viene a contatto con una fiamma, ma si trovi ad estremo disagio quando viene a contatto con l'acqua.

Per prima cosa è utile scegliere un singolo Elemento con il quale si vuole creare l'affinità. Così facendo si guadagna la possibilità di aggiungere l'addestramento acquisito al **Lancio Risveglio** solo per l'Elemento prescelto.

L'Arte del Dominio 8

Sviluppato molto più tardi dello stile dell'elemento, quello del dominio consente di ricreare Fenomeni senza eguali, parte dei quali ha resto, rende e renderà la vita sul pianeta Gaia stupefacente e spettacolare. A differenza del primo stile, lo stile del dominio sfrutta l'Intelletto del richiamante, che con anni di studio e dedizione riconosce i vari flussi che compongono l'anima e riesce ad intrecciarli finemente ricreando la struttura che consente il **Richiamo** del sigillo di dominio.

Come accade per lo stile dell'elemento, anche per quello del dominio il primo atto consiste nello scegliere un dominio con cui creare l'affinità. Creata l'affinità si guadagna il vantaggio Addestramento per tutti i **Lanci Richiamo** di quel dominio.

L'Arte Dell'Evocazione 10

Quello degli Evocatori è un mondo molto affascinante, quasi a se stante rispetto a tutte le altre scuole di magia. Evocare qualcosa da un piano e portarla sul piano Creato è una pratica molto impegnativa, che porta allo stremo delle forze anche il mago più esperto. La fatica a cui va incontro un Evocatore, non è solo quella di richiamare qualcosa su questo piano, ma è anche cercare di domare questo qualcosa.

Gli evocatori sfruttano tutto la loro forza di Volontà per riuscire a tracciare le trame dell'anima, chiamate trame "naturali" o "formate" (perché già esistenti nelle anime di ogni creatura vivente), ed intrecciarle tra loro per poter fornire l'energia necessaria al sigillo in grado di collegare il piano creato con un qualsiasi altro piano.

Quando si parla di Evocazioni ci si riferisce ad entità con l'appellativo di Qualcosa e non di Qualcuno, perché è possibile richiamare su questo piano davvero qualsiasi cosa. Per quanto assurdo possa sembrare, una delle scuole più diffuse di evocatori trasporta sul piano creato un intero spaccato di mondo, chiamato Obscurus, spaccato in cui gli evocatori di questa scuola riescono ad assumere particolari poteri, concentrando le energie rilasciate da questo ambiente.

Le creature che possono essere evocate posseggono un livello che corrisponde ai vari livelli di creazione personaggio (Capitolo Genesi)

Livello 0 = Personaggio Limitato

Livello 1 = Personaggio Normale

Livello 2 = Personaggio Capace

Livello 3 = Personaggio Esperto

Livello 4 = Personaggio Perfetto

Livello 5 = Personaggio Semi Dio

Di conseguenza assegnare i punteggi alle varie creature da evocare all'aumentare del livello dell'addestramento è molto semplice. Si può scegliere di conferire alla creatura un livello superiore, oppure semplicemente aggiungere una creatura da evocare.

Per quanto riguarda l'evocazione di oggetti il meccanismo potrebbe sembrare più complesso. Nel capitolo Armamenti ad ogni arma è associato un numero, che rappresenta il costo dell'arma nel corrispettivo valore della Sfera Beni della Galassia Averi, oppure rappresenta il numero di punti esperienza necessari per poter acquisire l'arma durante le fasi di gioco. L'oggetto evocabile, avrà un livello pari al costo -3. Un semplice esempio può chiarire il tutto: una spada Costa 1 in punti Esperienza, oppure per poterla possedere è necessario avere la Sfera Beni pari a 1. Di conseguenza questo valore convertito ai fini dell'evocazioni è uguale a $1-3 = -2$. Restituisce un valore negativo. Il che significa che il personaggio al livello 0 dell'addestramento da evocatore, può richiamare su questo piano fino a 3 spade normali. Stabilito questo insieme al narratore dovrà cercare una giustificazione narrativa, creando una storia legata a queste tre spade, una relativa tecnica di utilizzo, eventuali poteri aggiuntivi concessi, o perché no anche una dannazione legata all'evocazione. Al livello zero questo personaggio avrebbe potuto evocare una creatura con 20 Punti Esperienza (Personaggio Limitato). Questi punti dovranno essere assimilati dal personaggio, in accorto alla storia delle tre spade. Per comprendere meglio leggere l'esempio sotto riportato:

Feroce, Cattiva, e Nera, le tre spade demoniache:

sono spade in cui un tempo vennero sigillati tre demoni minori, signori della ferocia, della cattiveria e dell'oscurità. Ogni volta che il Personaggio le utilizza deve sottrarre 3 Astri Omega per ciascuna. Le tre spade conferiscono al Personaggio tre poteri differenti come fossero tre Sorgenti (oggetti che restituiscono Effetti Magici senza necessitare il lancio della magia vera e propria), per un corrispettivo di 20 Punti Esperienza. La dannazione consiste, ad esempio, nel fatto che le tre spade non possono essere utilizzate contemporaneamente, a patto di rinunciare agli Astri necessari per il loro utilizzo, astri che possono essere recuperati solo mietendo un corrispettivo numero di vittime innocenti.

Infine i luoghi. I luoghi vengono richiamati sul pianeta Gaia perché conferiscono dei poteri particolari. Il classico esempio è un luogo capace di conferire poteri da Sorgente perenne pari al corrispettivo valore di punti esperienza (al livello zero è corrispettivo al personaggio Limitato conferisce quindi 20 Punti Esperienza). In realtà è opportuno considerare che i luoghi possono fornire soprattutto una ottima soluzione narrativa. Ricreare un'atmosfera legata ad un fenomeno particolare, in un luogo dove questa atmosfera non dovrebbe esistere, è il principale vantaggio di questa branca di Evocazioni. Ad esempio un personaggio affine all'elemento fuoco, magari abile nell'addestramento di questo elemento, prima di combattere con un avversario richiama su questo pianeta uno spaccato del Piano del Fuoco, luogo in cui il personaggio in questione potrebbe ricevere numerosi vantaggi, primo tra tutti un descrizione narrativa del luogo in questione, che conferisce l'atmosfera giusta la teatro Scontro che si è creato.

L'Arte Bianca 10

Addestrarsi nell'arte di Magia Bianca, consente di utilizzare al meglio tutte le magie che alterano positivamente gli status dei personaggi, come le magie di cura, le magie di protezione e tutti i fenomeni che ne migliorano determinati aspetti. Più volte si è parlato del fatto che esistono domini ed elementi in netto contrasto tra loro. Solo i maghi bianchi e neri riescono ad acquisire durante il loro addestramento le caratteristiche necessarie a prevenire i danni subiti dall'utilizzo delle magie contrastanti tra loro. Ovviamente un mago bianco deve essere in grado di utilizzare entrambe le Sfere utili a Creare Fenomeni Elementali e Dominanti. Dovrà quindi sviluppare al meglio sia l'Intelletto che la Sapienza.

L'Arte Nera 10

I maghi neri sono i maghi più temuti, a causa della loro natura bellicosa. Il loro compito principale è quello di portare male e distruzione. Alcuni riescono a convogliare la loro energia a fin di bene. Altri corrotti dal potere distruttivo delle magie, finiscono con il bramare solo il male. Essi sono specializzati nell'utilizzo di tutte i Fenomeni che arrechino danno all'avversario, o ne alterino negativamente gli aspetti caratteristici. Anche l'arte Nera, come quella bianca, necessita uno sviluppo marcato delle Sfere Intelletto e Sapere, in quanto il mago deve essere capace di barcamenarsi sia nell'arte del dominio che in quella dell'elemento.

Arcanum

Gli Arcanum sono una perfetta fusione tra arte e stile, o fra arti differenti. L'Arcanum è il più grande esempio di quel concetto ribadito più volte, secondo il quale AnotherEgo vuole fornire la possibilità ai vari giocatori di non avere limiti, eccezion fatta per la fantasia. È possibile mescolare tutto ciò di cui abbiamo parlato in

precedenza senza eccezione alcuna, ricordando di giustificare questa mescolanza con azioni di gioco plausibili e con una storia alle spalle del personaggio che le renda veritiere.

È scontato che non si possa improvvisare senza seguire una regola e diversi esempi per guidare questa improvvisazione: il manuale di seguito propone alcuni esempi, validissimi, da tenere in considerazione sia per orientarvi nell'assegnazione dei costi per i vari arcanum, che per farvi rendere conto di come non esistano limiti imposti.

Ogni arcanum, adiacente al titolo, riporta il costo al livello base, le Sfere che vi prendono parte e dei requisiti minimi per poterle utilizzare.

L'arcanum Della Katana nel Vento

Costo Iniziale: 10	Sfere: Movimento + Sapere	Considerare simile al Tocco dell'ego dannato Onda d'Urto
---------------------------	---------------------------	---

Nelle terre dello Xias la famiglia degli SHUUKAZE si trasmette da generazioni la famigerata arte della katana nel vento. Questa arte consenti a chi la utilizza di sferzare con la propria spada delle lame di vento che tagliano letteralmente il nemico da grande distanza.

Avanzare tra gli Addestramenti

Nome Addestramento					
Liv	Base		Costo	Punti Spesi	
0	5	<input type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○	_____	_____	
1	5	<input type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○	_____	_____	
2	5	<input type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○	_____	_____	
3	5	<input type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○	_____	_____	
4	5	<input type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○	_____	_____	
5	5	<input type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○	_____	_____	

Questo semplice schema permette al giocatore di avere sempre a portata di mano tutti gli avanzamenti che farà nelle varie Capacità, stili e arti, ma sarà utile anche a supportare gli avanzamenti.

Può sembrare complesso a prima vista ma è semplice e di intuitivo utilizzo. Inizialmente bisogna riportare il **Costo Base o Iniziale** (indicato con un numero bianco a sfondo nero accanto ad ogni capacità, stile, arte) nell'apposito spazio (Costo), della prima riga corrispondente al **Livello 0**. Fatto questo sarà sufficiente segnare con una croce il primo cerchio sulla sinistra accanto alla base. Questo significa che il personaggio è addestrato al livello 0 con base 5. Al costo pari a quello Iniziale è possibile avanzare tra i vari cerchi del livello zero, guadagnando un valore pari a +1 per ogni cerchio aggiuntivo, (base 6 per il secondo cerchio segnato con x, base 7 per il terzo e così via). Finiti i cerchi e di conseguenza guadagnata una base pari a 9 è possibile decidere se passare ad un altro addestramento oppure proseguire con lo stesso al livello 1. Il costo di avanzamento raddoppierà rispetto al precedente e verrà riportato nella riga Costo corrispondente al livello 1. Per avanzare tra i vari cerchi sarà necessario spendere il valore del costo di questo nuovo livello (guadagnando Livello 1 base 5 per il primo, livello 1 base 6 per il secondo etc..). Queste regole sono valide per tutti quanti i livelli, basta solo tenere a mente che quando si passa da un livello all'altro si deve raddoppiare il costo di avanzamento del livello 0 per passare al livello 1, triplicare per il livello 2, quadruplicare per il 3 livello etc.

È possibile avanzare tra un livello e l'altro senza acquistare tutti i cerchi. Per farlo basta semplicemente spendere il costo del livello a cui si vuole giungere, questo a patto di sottrarre dalla base di partenza, 5, le sfere mancanti al raggiungimento della livello completo: il personaggio si trova al livello 0 base 8. il giocatore decide di farlo passare al livello 1 senza aspettare di acquistare l'ultimo cerchio mancante. Spende il costo del livello uno (Costo Iniziale raddoppiato) e il suo personaggio passa automaticamente a tale livello, ma la sua base non assumerà il valore 5 ma il valore 4, ovvero la differenza tra 5 e le sfere mancanti alla completezza del livello precedente (9-8=1).

Ordini

In questo capitolo ci occuperemo di descrivere a pieno quella complessa macchina, formata dagli ingranaggi detti Ordini. La Repubblica fonda la sua società su una articolata organizzazione che basa le sue fondamenta sulle macro organizzazioni dette Ordini.

Ordini

Gaia. Continente Arcadia. La vita, le esistenze, la gente, infinitesimo brulico sotto l'infinito, gli Ordini. Incessante, fremente di vita, intreccio inerpico di relazioni furibonde.

Arcadia. Nel continente centrale la vita in molti suoi aspetti gira intorno agli ordini. Nati allo scopo di rendere migliore l'esistenza delle razze, sono diventati degli enormi ingranaggi di un complicatissimo sistema. Hanno espanso le loro mire, facendo perno su altri, cercando di affossarsi a vicenda, a rotazione, a volte traendo potere, a volte concedendolo. Mire che si sono calmate alla sottoscrizione dell'**Equilibrio** (Trattato di non belligeranza imposto dalla guerra contro l'**Inquisizione**), trattato responsabile del cambiamento della sede di questi giochi di potere: dalla luce del sole, sono passati all'ombra di una fitta rete di intricati complotti.

Al di fuori degli Ordini vi è un vita civile ormai sempre più controllata e plagiata dalle attività degli stessi. Solo una piccola parte di popolazione lotta contro questi centri di potere: la **Resistenza**.

Gli ordini eccelsi, quelli più importanti ed antichi, sono riusciti, con il tempo, a prevalere sugli altri appunto perché ruote di un perfetto ingranaggio, incastro di interessi. In totale cinque, operano in direzioni differenti, all'interno delle quali dettano leggi a cui nessuno può opporsi.

La Mano ordine di impronta mercantile, **Il Baluardo** ordine militare per eccellenza, **L'Empireo** l'ordine di origine spirituale religiosa, **Il Vento** ordine nobiliare all'interno del quale militano rampolli dell'alta società e arcigni burocrati, ed infine l'ordine **BioMatech**, che deve il suo nome allo strano connubio tra Magia e Biotecnologia, che ha gettato le basi della società moderna, fondata sulla tecno-magia appunto.

Come accennato gli ordini, per non infrangere i dogmi dell'Equilibrio, si sono abituati a tramare nell'ombra, habitat perfetto per **Il Novilunio**. Ordine non legalmente riconosciuto, il Novilunio con il tempo ha acquisito potere alla stregua degli ordini legali. Tutti sono a conoscenza della sua esistenza, compresi gli ordini maggiori che ne sfruttano l'operato non soggetto a leggi, per scavalcare l'equilibrio. Leggi che vengono rispettate grazie allo **Scudo**, organizzazione controllata direttamente dal senato che ha lo scopo di monitorare i dettatami dell'equilibrio, nonché investita dell'effettivo compito di polizia di stato.

L'accesso ai vari ordini è diversificato da ordine ad ordine: ad esempio si diventa adepto del Vento solo ed esclusivamente per diritto di nascita, mentre si diventa membro dell'Empireo solo se ritenuti degni. Una cosa solo accomuna tutti gli ordini: i caratteristici simboli di riconoscimento. Una metodo di distinzione, un effigie di stato, sicuramente per molti motivo di vanto. Ogni qual volta un personaggio diviene Membro effettivo di un ordine, tramite un processo magico, gli viene impresso un segno, il quale funge, innanzi tutto, come simbolo utile a distinguere i membri dei vari Ordini; serve, inoltre, come Localizzatore: tutti i membri degli ordini sono costantemente monitorati, si sa sempre dove trovarli.

Un'altra caratteristica in comune tra i vari ordini è la divisione gerarchica (di cui si è già parlato nel capitolo Ego di Gaia).

Di seguito è riportata la descrizione sommaria delle attività dei 5 ordini principali. Ogni ordine al suo interno verrà diviso in organi (Divisioni), ognuno con funzioni differenti. Per ogni Divisione è riportato un esempio di archetipo di personaggio con le sue caratteristiche, i suoi addestramenti e le sue tipiche abilità. Questa sezione, denominata Archetipi, è caratterizzata da esempi non vincolati per la creazione degli adepti degli organi. Sono riportati gli esempi solo per le prime quattro caste, da pedone ad alfiere. Re e Regine sono personaggi di rilievo molto importati quindi si consiglia al narratore di creare dei personaggi non giocanti di prestigio assegnandoli privilegi legati al loro background. Ovviamente, come ribadito più volte, questi esempi sono riportati solo per rendere una idea, un concetto, da considerare, quindi, come delle indicazioni generiche, alle quale non bisogna attenersi scrupolosamente.

La posizione all'interno dei vari ordini può essere acquisita considerando la seguente successione:

<i>Pedone 60</i>	<i>Torre 90</i>	<i>Cavallo 140</i>
<i>Alfiere 260</i>	<i>Regina 540</i>	<i>RE 1000</i>

Accanto al livello gerarchico è riportato un numero, numero che rappresenta il "Costo" in punti esperienza da spendere per assegnare quella carica al proprio personaggio. Se si decide di "acquistare" una carica si ottengono tutti gli addestramenti, le abilità, le magie e le armi dell'archetipo di quella carica.

Mano

La Mano Estende le sue influenze ovunque su Gaia, proprio come una mano protesa a circondare il globo (la loro icona). Tutto ciò che è legalmente vendibile passa tra le grinfie della mano. Dalla produzione passando per la distribuzione e arrivando al dettaglio, la mano controlla ogni singolo aspetto di quasi tutti i beni economici che si trovano sul mercato. Si sottolinea l'importanza del "QUASI" perché la produzione di tutte le risorse tecnologiche è monopolizzata dalla BioMaTech, iniziando dalla più importante l'Energia (Su gaia sinonimo di elettricità). La mano si è assicurata il monopolio delle attività produttive e del commercio delle città, controllando le varie attività e vendendo, sia all'ingrosso sia al dettaglio, ogni tipo di merce, eccezion fatta per l'energia. I mercanti che non fanno parte della mano sono soggetti a speciali restrizioni. Composta dai più ricchi mercanti della città, ha acquisito, subito dopo il Vento, notevole influenza politica. La Mano sostiene i propri Membri fornendo protezione grazie all'ausilio di truppe preparate facenti parte della Falange, e assicurandosi un controllo sul mercato, disciplinato dalle leggi della Repubblica.

Segno

Il segno caratteristico dell'ordine Mano è costituito da tatuaggi ornamentali in rilievo, siti nella zona compresa tra la tempia e la parte inferiore della guancia. Rappresentano le lettere relative alle caste: P per Pedone T per torre e così via sino ad arrivare alla R di Regina; un susseguirsi di fregi sempre più complessi che culminano nella complessità del simbolo del Re, che a differenza degli altri presenta questo tatuaggio ornamentale su entrambi i lati della faccia. Il simbolo distingue anche l'appartenenza alle varie divisioni. Il Color rosso indica l'appartenenza alle Falangi; il blu appartiene ai membri del Palmo; il verde distingue gli adepti del Dorso

Divisioni

I tre grandi aspetti del mercato vengono rappresentati in piena efficienza dalle divisioni di questo ordine. La finanza, il mercato, e la distribuzione vengono affidati rispettivamente al **Palmo**, al **Dorso** e alle **Falangi**.

Il Palmo (o Settore Finanza)

Il Palmo controlla la finanza sotto tutti i suoi aspetti, dalla compravendita del danaro (istituti di credito e assicurazioni), al controllo delle imposte. I principali adepti del Palmo sono grandi banchieri, controllori finanziari, teorici dell'economia, insomma tutte le figure che dedicano la loro vita alla cura dei grandi meccanismi utili a lubrificare la complessa macchina chiamata mercato.

Pedone: Impiegato	Torre: Finanziere
Cavallo: Direttore	Alfiere: Capitalista

Il Dorso (o Settore Produzione)

Volendo continuare con la similitudine Macchina-Mercato, se la divisione palmo rappresenta l'organo atto alla lubrificazione, il dorso può essere paragonato ai grandi e complessi ingranaggi che trasmettono la potenza a tale macchina. Infatti le principali attività dei membri di questa divisione sono legate strettamente alla produzione. Grandi, medi e piccoli imprenditori, e più in generale, coloro che fanno parte di quel settore di mercato che si occupa di produrre bene, materie prime.

Pedone: Rivenditore	Torre: Produttore
Cavallo: Industriale	Alfiere: Imprenditore

La Falange (o Settore Commercio)

Infine, chi si occupa della Distribuzione, ovvero i grandi commercianti, gli spedizionieri, i carovanieri e tutte le figure corollari, fanno parte della divisione della Falange. Anche il braccio armato, che viene spesso utilizzato per proteggere tutto il complesso sistema che forma il mercato, è parte attiva della falange.

Pedone: Soldato Mercenario	Torre: Caporale Mercenario
Cavallo: Spedizioniere	Alfiere: Carovaniere

Dottrina

Finche c'è da guadagnare non smettere di lavorare.

Empireo

La religione di stato Repubblicano, presenta le caratteristiche di una religione politeista. Il panteon è composto da sette grandi divinità maggiori che giudicano e controllano, sette importanti aspetti della vita dell'uomo, ovvero: la giustizia, il valore, la pace, la purezza, la natura, la morte e la magia. Alcune di queste divinità

sono, a volte, in contrasto tra loro; nonostante questo gli adepti dell'ordine Empireo trovano un obiettivo comune, ovvero quello di combattere l'abominio dell'**Inquisizione** che vuole sovvertire la civiltà fondata appunto su questa religione.

L'Empireo, detto anche l'ordine dei sette cieli, venne formato quando i sette capi delle sette chiese più importanti si unirono durante lo scontro tra ordini, con lo scopo di riunire nelle loro mani sia il potere spirituale che quello temporale.

Con la venuta dell'Inquisizione il loro scopo è divenuto quello di combatterla, dall'alto della loro saggezza e illuminazione divina. Ognuno con i mezzi che offre la propria dottrina, chi con la forza chi con la saggezza chi con la magia.

Segno

Gli adepti dell'Empireo vengono distinti da quelli degli altri ordini a causa delle loro pupille, che assumono sette forme caratterizzanti: ♣ ✧ ★ ◆ ♠ † ▲. Presenti in numero crescente, da uno a cinque, questi simboli si distribuiscono attorno all'iride. Un simbolo per i Pedoni sino ad arrivare a cinque simboli per le Regine. Eccezione a questo stato di cose è il simbolo del Re che vede sia pupilla che iride completamente sostituite dal simbolo di appartenenza.

Divisioni

Pedone: Accolito	Torre: Arcidiacono
Cavallo: Diacono	Alfiere: Vescovo

Considerare la regina l'arcivescovo e il re papa

Dea Midra ◆ Il cielo della verità e della giustizia

I devoti alla Dea Midra professano la verità e la giustizia al disopra di ogni cosa, grandi giudici di controversie di carattere etico, morale e religioso. Spesso si occupano di giudicare i crimini commessi dagli inquisitori. La maggior parte di loro passa la vita a dare la caccia ai demoni dell'inquisizione.

Dio Atres ♣ Il cielo del valore e della guerra

I grandi monaci guerrieri sono devoti al dio Atres, il dio del valore in battaglia, dell'onore e della forza. Passano la loro vita ad allenarsi a combattere e a meditare per rafforzare lo spirito e il corpo.

Dio Judes ★ Il cielo della pace e della forza dello spirito

I figli del Dio Judes predicano la pace e l'armonia, rappresentano tutto ciò che di buono e giusto si trova su Gaia, e ne fanno la loro forza divenendo i più grandi esponenti della magia bianca.

Dea Luxa ✧ Il cielo della luce e della purezza

La combinazione tra i domini Sacro e Luce non ha segreti per gli adepti di Luxa, la grande dea che concede ai propri figli l'autorità di imporre la purezza. Portano il loro potere ovunque ci sia bisogno di purificare, soprattutto le anime corrotte dell'inquisizione.

Dea Silva ♠ Il cielo della natura e della bellezza

Si ispirano ai culti degli antichi Druidi, venerano la dea Silva madre della natura e di tutte le bellezze che la compongono. Attenti studiosi di botanica ed esperti elementalisti dell'elemento terra, sfruttano le loro capacità per rendere rigogliosa la natura, spesso vengono utilizzati contro la guerra all'inquisizione soprattutto per la loro conoscenza dell'elemento terra e per gli studi che effettuano nel campo di veleni, antidoti e pozione erboristiche in generale. Gli adepti di Silva sono soliti crescere degli animali (considerati Alleati) chiamati Famigli, capaci combattenti.

Dio Sethir † Il cielo della morte e dell'oscurità

Anche la morte deve essere rispettata e celebrata come la vita. Grandi conoscitori dei rituali funebri e del piano degli spiriti, i figli di Sethir vantano il grande potere della Negromanzia, quella particolare branca del dominio Oscuro Evocativo che permette di richiamare in vita gli spiriti controllarli, manovrare le ombre ed altre attività affini.

Dio Arca ▲ Il cielo della protezione dei cancelli

Arca, il dio dal quale prende il nome il continente centrale di Gaia, si dice fosse il protettore dei Cancelli e quindi dell'intera magia. I figli di Arca hanno come scopo nella loro vita quello di vegliare sull'uso della magia e dare la caccia agli inquisitori accusati di farne un uso sacrilego. Sono tra i più grandi richiamanti ed evocatori di magie e creature sagge e potenti in grado di aiutarli in questi compiti.

Dottrina

Ogni divisione prevede una sua dottrina

Baluardo

Sempre in prima linea ovunque necessiti un esercito in forze, il Baluardo rappresenta il braccio armato della Repubblica. Con l'avvento dell'Inquisizione questo esercito, prima impiegato a combattere qualche sporadico assalitore, ha dovuto notevolmente ampliare le proprie fila; il numero dei soldati impiegati è stato decuplicato, e sono state create due nuove divisioni: la fucina e lo stendardo.

Il Baluardo è frazionato in sette divisioni ognuna con le sue principali caratteristiche, di seguito riportate in dettaglio, ma tutte accomunate dall'impronta e dal rigore militare.

Gli adepti di questo ordine si considerano militari di professione, in un certo qual modo dimenticano la vita civile. Si trasferiscono in grandi caserme nelle quali vivono dormono mangiano e soprattutto si addestrano a combattere. Anche durante la loro vita civile non smettono di indossare la divisa motivo di vanto come il fregio sull'occhio.

Segno

Tatuaggio (simile in tutto e per tutto ai tribali che vanno di moda oggi) sull'occhio, che prende il posto di uno dei due sopraccigli. Ogni simbolo rappresenta una casta differente (un profano nel capo ordini non riuscirebbe a distinguere la differenza). Ogni divisione presenta il suo colore: la Fucina Rosso, lo Stendardo Blu, il Torrione Verde, il Maschio Nero, la Scuderia giallo, la Muraglia grigio, il Tabernacolo bianco

Divisioni

Pedone: Soldato	Torre: Capitano
Cavallo: Tenente	Alfiere: Maggiore
Regina: Colonnello	Re: Generale

La Fucina

Assieme allo Stendardo, la Fucina è la divisione più giovane di tutto l'ordine. Un tempo concepito principalmente come ordine fisico, il baluardo faceva della forza sul campo di battaglia la sua caratteristica vincente. Con l'avvento dell'Inquisizione si è sentita la necessità di creare degli adepti in grado di utilizzare anche la magia oltre ad essere dei formidabili combattenti. Per rendere i soldati più completi possibile si è deciso di instradarli nell'uso della magia più immediata ma di grande impatto ovvero quella degli elementi. Grandi guerrieri elementisti del fuoco, i membri della fucina fanno dell'elemento la loro principale forza.

Non più di rado capita di vedere grandi scontri tra forze soprannaturali, nei quali una Fucina sfodera tutto il suo impeto arrivando anche ad evocare enormi elementali del fuoco capaci di distruggere interi eserciti senza sforzo.

Lo Stendardo

Con l'insorgere dell'Inquisizione, il Baluardo ha inteso dare una svolta alle proprie file, introducendo due forze armate che traessero la loro potenza dai prodigi magici. Per combattere alla pari con l'inquisizione nel campo Arcano, lo Stendardo fa uso dei prodigi di natura elementale legati all'elemento Aria. Da semplici fenomeni di natura protettiva, al risveglio di veri e propri uragani, la materia principale di questi espertissimi maghi consente al Baluardo di tenere testa ad interi eserciti.

Il Torrione

Le tecniche millenarie di combattimento hanno caratterizzato la composizione degli eserciti, in fazioni indispensabili. Una di queste è senza alcun dubbi quella formata dagli Arcieri e dai Balestrieri. Anche il Baluardo possiede un distaccamento che punta sul combattimento a distanza, incentrato sull'uso di archi e frecce, ma anche di qualche macchina d'assedio, nonché qualche sporadica arma da fuoco. Questo distaccamento prende il nome di Torrione. Il Torrione con il tempo ha saputo rendersi indispensabile nelle strategie di battaglia, mietendo molte vittime prima ancora dell'arrivo della fanteria sul nemico, letteralmente oscurando il cielo di dardi e frecce.

Il Maschio

Uno dei capisaldi dell'esercito Baluardo è il Maschio. L'equivalente della fanteria, vanta tra le sue fila numerosi uomini d'armi, che combattono con armature leggere, in grado letteralmente di fare a pezzi intere orde di nemici. I giganti del maschio sono in genere guerrieri dalle dimensioni paurose, se umani, dalle

dimensioni incredibili se Kruun. Infatti una nutrito distaccamento di uomini bestia ha preso parte all'esercito Repubblicano, diventando famosi in tutta Arcadia. Il reparto delle Fiere, così chiamato a causa dell'aspetto dei suoi membri, è capace, da solo, di sfondare le fila delle fanterie nemiche, senza l'utilizzo di nessuna armatura, contando solo sulle loro caratteristiche Asce Bipenne.

La Scuderia

Un altro distaccamento indispensabile per ogni esercito è la Cavalleria, che nel Baluardo prende il nome di Scuderia. La scuderia vanta un nugolo di combattenti armati di lance e spade, caratterizzati dalle loro Full Plate, ovvero pesanti armature che coprono tutto il corpo dagli attacchi nemici. Una caratteristica peculiare della scuderia dell'esercito Repubblicano, è che le sue fila vantano sì un cospicuo numero di soldati a cavallo, ma possono distruggere il nemico contando anche su cavalcature molto particolari: draghi alati, elefanti di dimensioni considerevoli, fiere, ed una serie di creature che trovano sul campo di battaglia il loro habitat naturale.

La Muraglia

A protezione dei distaccamenti sopra citati vi è la Muraglia: Guerrieri in semi-plate (ovvero armature che ricoprono le parti vitali del corpo) abilmente addestrati nell'uso degli scudi torre, giganti pezzi di acciaio alti più di un uomo comune. La Muraglia offre protezione durante tutti gli spostamenti e rende pressoché invulnerabili le fila dell'esercito non impegnate nel combattimento, conferendo a questo distaccamento un ampio valore strategico.

Il Tabernacolo

Ultima ma non meno importante è la divisione dei Tabernacolo. Una usanza millenaria prevede la presenza, nelle fila dell'esercito, di uomini di fede capaci di guarire i feriti, ma altrettanto abili nell'uso delle armi; questi guerrieri, che prendevano il nome di Chierici, oggi sono conosciuti in tutta la Repubblica come i fulgidi Tabernacoli. Grazie al loro addestramento, sono abilissimi combattenti, ed altrettanto abili maghi bianchi, che con l'ausilio dei fenomeni di protezione, ma soprattutto di guarigione, riesco a salvare la vita di intere sezioni dell'esercito, altrimenti condannate a morte prematura.

Dottrina

Obbedire! Combattere fino alla morte, salvare gli Innocenti

Vento

Segno

Quando venne creato l'ordine Vento, si volle fare in modo da distinguerlo rispetto agli altri Orini, in modo da sottolinearne il prestigio nobiliare. Per questo si decise di creare il simbolo composto da preziose gemme, che tramite complesso rituale magico, vengono incastonate nella fronte dei vari adepti. Ogni gemma caratterizza una divisione: i Rubini (rosso) per la **Tramontana**, le ametiste (viola) per la **Brezza**, gli Smeraldi (verde) per la **Bufera** ed infine gli zaffiri (blu) per i **Magistra Gentium**. Il numero delle pietre aumenta all'aumentare del livello gerarchico (una per i pedoni sino a 6 per i quattro Cardinali).

Divisioni

Nel vento le divisioni rappresentano i 4 rami principali di un albero genealogico il quale si dice rappresenti tutta la nobiltà (non vi è nobiltà al di fuori del vento). I quattro re a differenza degli altri ordini prendono un nome specifico: si fanno chiamare Cardinali. Non si sa come possa essere possibile, ma non ci sono notizie di successione tra i quattro cardinali: a quanto parrebbe sono sempre gli stessi dalla fondazione dell'ordine.

Brezza (MERIDIONE)

La Brezza del sud è un distaccamento molto atipico tra i vari ordini. Formata principalmente da giovani rampolli, non assume un vero e proprio compito all'interno della Repubblica, se non ospitare tra i suoi membri importanti mecenati, nobili e altrettanto stravaganti artisti, alcuni silvicoltori, insomma tutti gli amanti del bello e dei lavori d'arte. Un altro elemento che distingue questa divisione, è che non esiste un gerarchia all'interno della stessa. I membri adepti si dichiarano non interessati a lotte di potere, non arrivisti, e soprattutto amano considerare che il bello non possieda distinzioni gerarchiche, ovviamente purché appartenga alla nobiltà.

Bufera (LEVANTE)

Pedone: Centuriones	Torre: Centurio Primipilus
Cavallo: Tribunus Laticlavus	Alfiere: Legatus Legionis
Regina: Comes Legionis	Re: Cardinale Levante

Il Baluardo è senza alcun dubbio l'esercito maggiormente conosciuto, anche se non il solo. Infatti la nobiltà Repubblicana può vantare un esercito privato, composto principalmente da membri del volgo pagati per utilizzare le armi, ma governati da quelli che sono probabilmente i più grandi paladini di tutti i tempi, ovvero Le Bufere. Questo atipico esercito è impiegato principalmente nelle zone di OutCity, e vanta tra le sue fila, dei paladini di incredibile valore, generali capaci di motivare le truppe come pochi, guerrieri senza pari, dalla lucide armature in Argento trattato, e dalle fantastiche cavalcature alate. Il compito più importante dell'esercito è quello di protezione delle famigerate terre e feudi che i nobili posseggono, e di cui fanno motivo di vanto e prestigio. È risaputo infatti che la nobiltà può in parte essere misurata dal quantitativo di terre di cui essa possa far vanto.

Tramontana (SETTENTRIONE)

Pedone: Segretario di Stato	Torre: Vice Senatore
Cavallo: Senatore	Alfiere: Ambasciatore
Regina: Consigliere	Re: Cardinale Settentrione

Politici per eccellenza, grandi senatori, ambasciatori, consiglieri addestrati sin dalla nascita nell'arte dell'oratoria e della politica, questi sono i membri principali della Tramontana. Si è parlato di come ad ogni ordine spetti un distaccamento nelle Ali (Ministeri) del senato. I distaccamenti del nobile ordine Vento, sono senza alcun dubbio i più competenti nell'arte della politica, in quanto addestrati sin dalla nascita, e tutti membri di una Divisione ad essa dedicata, ovvero la Tramontana. Chi fa parte della tramontana sa che dovrà affrontare un excursus che lo porterà prima o poi ad arrivare ad essere un Consigliere.

Magistra Gentium (PONENTE)

Pedone: Avvocato	Torre: Pubblico Ministero
Cavallo: Giudice	Alfiere: Notaio
Regina: Consigliere	Re: Cardinale Ponente

Si è detto che una dei poteri della repubblica, quello giudiziario è in mano ad un Organo chiamato Magistratura. Nella magistratura Repubblicana i membri che godono di maggior prestigio fanno parte di un distaccamento dell'Ordine Vento chiamato Magistra Gentium. Addestrati sin da giovani nell'arte del Foro, questi adepti sfruttano tutta la loro conoscenza per svolgere al meglio i compiti assegnateli. E proprio a causa della massiccia presenza di questo distaccamento nella magistratura repubblicana, che si è creato l'obbligo della TRIGURIA, ovvero della presenza di almeno tre giudici per ogni processo, per evitare favoritismi nei confronti dell'ordine Vento.

Dottrina

Solo la purezza della nobiltà può salvare la nostra società

BioMaTech

Anno Post-Creazione 1306. Alcuni tra gli alchimisti più famosi (alchimista è il perfetto connubio tra il mago e lo scienziato) riuscirono a creare le prime coltivazioni BioMagiche. Iniziarono con la formazione di poche molecole tramite la cultura in vitro di alcuni cristalli-sigillo. Progredirono sempre più creando degli organismi via via più complessi. Ovviamente divennero famosi perché durante queste ricerche trovarono la maniera di utilizzare l'essenza di Gaia per produrre Energia, a detta loro in maniera del tutto inoffensiva per la salute del pianeta stesso, a detta di molti ciò avrebbe portato ad un secondo declino della civiltà umana e non.

Seguirono una serie di successi nel campo tecnologico, delle armi, dei trasporti tanto da rendere il piccolo gruppo elitario di ricercatori un vero e proprio ordine, divenuto negli anni successivi a pieno merito uno dei cinque grandi.

L'ordine BioMaTech a differenza degli altri ordini non presenta delle divisioni vere e proprie, ma delle sezioni organizzate per competenze che prendono il nome di Reparti. Organizzato come una grande multinazionale moderna, la figura di Re viene sostituita dal **Consiglio di Amministrazione** che cura ogni

aspetto di questo ordine, occupandosi del controllo dell'operato di ogni singolo reparto. Ogni reparto a sua volta è diretto da un **amministratore** che fa le veci della Regina.

Segno

Gli appartenenti alla BioMaTech portano come segno di riconoscimento delle placche metalliche nella zona tra la tempia e la fronte. La distinzione tra i vari livelli gerarchici è simboleggiata dal numero e dalle forme di queste placche, molto simili ai gradi militari. Non esistono delle vere e proprie differenze tra i segni d'ordine dei vari reparti.

Divisioni

Reparto per la ricerca e sviluppo di nuove tecnologie

Questo reparto è organizzato come un enorme laboratorio scientifico, nel quale brulicano centinaia di luminari, ognuno specializzato in campi differenti. La Biomatica, l'Ingegneria, l'Architettura, un nugolo di scienziati copre tutti i campi della scienza, nel tentativo di carpire nuove tecnologie o di migliorare quelle già esistenti.

Reparto Elega (produzione di energia)

Il reparto che conta il numero maggiore di partecipanti, vede la sua sede centrale nei vari reattori BioMaTech, distaccati nelle Down Town delle quattro regioni Arcadiane. I reattori sono delle piccole città in miniatura. Fremono di attività incessante 24 ore su 24, quindi i lavoratori al suo interno posso passare anche diverse giornate senza mettere piede all'aria aperta. Per questo motivo sono stati equipaggiati di bazar, sale intrattenimento, sale hobby, insomma tutto il necessario per rendere la vita in questa piccola città piacevole. Nel nucleo centrale di questi reattori, giace il famigerato segreto dell'energia BioMaTech; reattore considerato a livello di sicurezza 10, nel quale posso accedere solo membri che abbiano una carica corrispondente ad Alfieri.

Reparto di controllo (facciata dietro la quale si nasconde il progetto Perfect Ego)

Quando il Senato si occupò per la prima volta di legiferare l'etica legata agli impianti Biomatici, si udirono voci di corridoio sul fatto che si volesse organizzare una sezione Scudo, apposta per controllare questo tipo di apparati. Questo reparto si sarebbe dovuto occupare di supervisionare l'operato dell'ordine, per impedire che questi impianti venissero montati sull'uomo (BioOrgani), oppure che si prolungasse la gestazione degli esseri Biologici dai quali si ottiene l'Energia. Udite queste voci fu la BioMaTech che propose di organizzare una Sezione interna chiamata Sezione di Controllo, il cui operato doveva essere supervisionato una volta al mese da una commissione Scudo. Il senato accettò. Dopo poco sorse questa sezione, che di nascosto si occupa, tutt'oggi, esattamente di tutto ciò che dovrebbe impedire. In questa sezione vengono costruiti e montati Biorgani sostitutivi, per migliorare le capacità di alcuni soldati BioMaTech, che finiscono irrimediabilmente per impazzire, di conseguenza la sezione stessa ha anche il compito di occultare l'operato di queste "armi" impazzite. In ultimo si occupano della creazione dell'essere perfetto, completamente coltivato in vitro, operazione che ha preso il nome di Perfect Ego. Per portare a compimento le ricerche genetiche, sono state istituite due squadre, Alfa ed Omega (un gruppo di esaltati pieni zeppi di Bioimpianti, che ne hanno deviato definitivamente il cervello), che hanno lo scopo di Cacciare, i Dannati, e gli AnotherEgo non appartenenti a nessun ordine, portati all'interno della sezione di controllo per essere studiati come cavie umane.

Reparto Armato

Di dimensioni notevolmente inferiori all'esercito Baluardo, o allo Scudo, questo esercito in miniatura si occupa principalmente della sicurezza legata alla multinazionale. Difendere i trasporti di materiale innovativo, difendere i reattori nelle Down Town, organizzare una sicurezza interna ai vari reparti, sono solo alcuni dei compiti associati al Reparto Armato BioMaTech. Soldati addestrati, fanno dei propri armamenti sempre all'avanguardia la loro forza. Chi meglio del reparto armato BioMaTech può contare sulle armi di ultima generazione, sulle armature fatte in leghe speciali, e perché no, su impianti BioMatici che moltiplicano le capacità di un normale essere umano?

Sezione ADW (Anti Dream Walking)

Dream Land oramai contiene numerosissimi archivi di stato, e una quantità di dati segreti ai quali è assolutamente vietato l'accesso per i non addetti ai lavori. È proprio questa necessità di sicurezza che ha portato alla creazione del Reparto ADW. Impedire che i Dream Walker interagiscano con questi dati di massima segretezza è talmente importante che la BioMaTech ha addestrato una squadra di Detective, l'ha fornita delle migliori tecnologie, e l'ha sguinzagliata alla ricerca dei famigerati fuori legge dei sogni. Gira voce che in questa squadra militino alcuni Dream Walker stessi.

Sezione DAR (Dipartimento Anti Resistenza)

La Resistenza, ovvero un gruppo di rivoltosi che vuole impedire la degenerazione della società e del pianeta Gaia, è la spina nel fianco della BioMaTech. Responsabile di numerosissimi attentati ai reattori, alle sedi centrali, ai trasporti di prototipi, insomma tutta una serie di atti di disturbo nei confronti della multinazionale, la Resistenza, a volte appoggiata da una fetta dell'opinione pubblica, non riesce ad essere debellata. Per questo la BioMaTech ha sentito la necessità di creare un dipartimento che si possa occupare di monitorare l'operato della Resistenza, per prevenirne gli attentati. Si dice che alcuni membri di questo Dipartimento siano intrufolati nelle fila della resistenza per sapere sempre in anticipo le mosse della stessa.

Dottrina

La chiave è l'innovazione ad ogni costo.

Novilunio

Non dovrebbe essere considerato un vero e proprio ordine in quanto la sua esistenza non è mai stata ufficializzata. Nonostante questo il Novilunio è tra le corporazioni più potenti della Repubblica, potendo contare sul vantaggio di non avere nessun limite legale, a differenza degli altri ordini. Prende il nome dalla fase lunare di "luna nuova", durante la quale trionfa il buio in tutti i suoi aspetti. Ed è proprio la tramite la vicinanza con il "Buio" che vengono identificati i suoi ranghi, Ombra, Oscurità, Tenebre, Notte e Spettro questi sono i cinque titoli di appartenenza a tale ordine.

Segno

Rispetto a tutti gli altri ordini il simbolo di appartenenza al novilunio è atipico. Innanzi tutto non viene impresso magicamente, ma tramite un semplice tatuaggio per il quale viene utilizzato un pigmento particolare, che possiede la capacità di risplendere alla luce Lunare. Un'altra differenza della consuetudine è che il membro aderente ha la facoltà di scegliere dove posizionare il simbolo, che corrisponde ad uno spicchio di luna sempre più piccolo con il crescere del livello gerarchico (la parte oscurata della luna viene allargata quando si aumenta di grado); infatti i membri più giovani presentano uno spicchio di luna abbastanza evidente, invece con il passare del tempo tale spicchio si assottiglia sino a divenire un sottile cerchio bianco su campo nero. Infine ultima sostanziale differenza è che i membri del novilunio non possono essere monitorati, e spesso non si conoscono l'un l'altro, eccezion fatta per i membri più prestigiosi, in quanto l'appartenenza del novilunio non preclude l'appartenenza a qualche altro ordine, anzi spesso membri prestigiosi dei cinque grandi Ordini, militano nel novilunio per accrescere il proprio potere.

Divisioni

Non esistono divisioni, vere e proprie. Anzi a causa della frammentazione dell'organizzazione spesso capitano conflitti di interesse che vengono risolti con lo spargimento di sangue, in pieno accordo con la dottrina del Gruppo.

Pedone: Ombra	Torre: Oscurità
Cavallo: Buio	Alfiere: Tenebre
Regina: Notte	Re: Spettro

Dottrina

La dottrina del novilunio si basa su semplici regole

Il novilunio non esiste. Tu per il novilunio non esisti. Mai tradire il Novilunio. Conta sul novilunio se il novilunio può contare su di te.

Scudo

Appendice terminale dell'organo esecutivo delle Repubblica, formatosi dopo l'EQUILIBRIO (trattato di non belligeranza tra ordini), lo Scudo si occupa di regolare tutte le relazioni e le attività degli ordini. Rappresenta, inoltre, la legge della repubblica e ha lo scopo di farla rispettare.

Segno

Gli Agenti Scudo sono soliti mostrare un distintivo, esattamente come le forze di polizia, recante il simbolo di uno scudo

Divisioni

Esistono diverse divisioni all'interno dello scudo, tutte equiparabili alle divisioni di una normale polizia di stato: la divisione antidroga, antiprostituzione, antitrust, la divisione che si occupa di monitorare l'operato dei vari ordini etc... Atipiche sono le divisioni che si occupano di far rispettare le leggi sull'uso e l'operato della Magia. Un distaccamento dello Scudo si occupa di regolare l'avio traffico, e soprattutto di difendere i cieli sopra Arcadia dalle navi pirata (ArioScudo).

Pedone: Agente semplice	Torre: Tenete
Cavallo: Capitano	Alfiere: Detective o Ispettore
Regina: Capo divisione Quartiere	Re: Capo dipartimento

Dottrina

Proteggere l'equilibrio, difendere i dettami della Repubblica.

Resistenza

Infine la Resistenza, agglomerato di rivoltosi, stanchi dell'andamento della società moderna, ma soprattutto stanchi degli abusi BioMaTech atti sulla madre terra. Le loro sedi principali sono site nelle DownTown, dalle quali coadiuvano e organizzano tutte le forze per portare a termine atti di disturbo, spesso concentrati presso i reattori BioMaTech, loro principale bersaglio. Con il tempo sono riusciti ad accattivarsi le simpatie di qualche magnate, che provvede a sovvenzionarli fornendo loro armi. Uno dei compiti principali della Resistenza rimane sempre l'assalto alle carovane di trasporto merci, indispensabili per sfamare quella parte di popolazione troppo povera per potersi permettere del cibo, e i mezzi necessari al sostentamento.

Segno

Si dice che i membri della resistenza non abbiano bisogno di dimostrare l'appartenenza al movimento con dei simboli indelebili, ma con le Azioni indelebili. Ripudiano ogni forma di standardizzazione, tra cui i simboli di riconoscimento. Nonostante questo hanno creato una serie di parole in codice, che cambiano di frequente, per evitare intrusi nelle loro riunioni.

Divisioni

Non esistono divisioni all'interno della Resistenza, ognuno si occupa di fare ciò in cui si sente più portato, senza nessun tipo di impegno. Per lo stesso motivo non esiste un livello gerarchico, ogni membro della resistenza è considerato alla stregua di un altro membro. Tuttavia esistono dei capi di riferimento, il più importante, che organizza l'operato della resistenza nella Down Town di Miden è conosciuto con il nome di Stephen Castle.

Dottrina

Rovesciare la Società, fondata su precetti errati, distruggere lo strapotere BioMaTech

EX Membri

Azione!

Il personaggio formato in tutto e per tutto deve finalmente iniziare a muovere i suoi primi passi sulla terra. Sino a questo punto del manuale non si ha avuto a che fare con regole di nessun tipo, eccezion fatta per quelle che riguardano la spesa dei punti esperienza e qualche sporadico esempio di lancio di dadi. In questo capitolo tratteremo tutte le regole che sono utili a muovere la creatura, che con tanta fatica ha preso "vita" seguendo le direttive dei capitoli precedenti. Leggendo le pagine che seguono si noterà come il numero di regole sia ridotto al minimo possibile (si potrebbe quasi affermare che esista solo una regola), proprio per facilitare l'approccio al gioco, e per evitare sforzi mnemonici che spesso distraggono il giocatore dell'interpretazione del personaggio.

Per primo verrà descritto il **Motore di Gioco**, ovvero le regole basilari sulle quali è fondato il sistema di gioco. Successivamente vedremo come viene scandito il **Tempo** nel gioco, per rendere la struttura delle avventure il più regolare possibile e per associare il tempo reale con quello su Gaia. Passeremo poi alla descrizione di tutte le azioni che si possono effettuare nel gioco dal combattimento al lancio delle magie. Diamo uno sguardo nel dettaglio.

Motore Di Gioco

Alla base di ogni gioco di ruolo esistono delle regole che permettono di tradurre l'intenzione del giocatore in Azioni di gioco, se vogliamo il motore di gioco è il dizionario utile per mettere in atto la traduzione.

Tutto nasce dalla **Dichiarazione** del giocatore: una affermazione che descrive brevemente l'Azione che si vuole compiere. A questa dichiarazione segue un **Lancio di Dadi** utile a verificare se il personaggio sia in grado o meno di effettuare l'azione dichiarata, principalmente mettendo in relazione tutte le varie caratteristiche del PG (**Galassie**, **Sfere**, **Addestramenti** e **UpGrade**) con la fortuna del giocatore, simulando così il caso a cui va in contro ogni azione umana nella realtà. Questo lancio di dadi in AnotherEgo è reso univoco per ogni circostanza. Ogni caratteristica del personaggio è composta da un numero decimale chiamato **Base** che assume valori compresi da 0 a 9. Il giocatore dovrà quindi munirsi di un certo numero di dadi da 10 facce (in genere può bastarne solo uno, ma l'autore consiglia di averne a disposizione 4 di colore differente ognuno dei quali associato ad una certa caratteristica. Esempio: Giallo per le Galassie, Rosso per le Sfere, Blu per gli Addestramenti e Verde per gli UpGrade). Un **Lancio**, in pratica, consiste nel tirare sul tavolo questi dadi e confrontarli con le varie caratteristiche: si parlerà di successo nel caso in cui il risultato del dado sia minore rispetto a quello della caratteristica, fallimento nel caso contrario. Il successo prende il nome di PowerUp (PU) mentre un fallimento restituisce di fatto il Niente, ovvero non ha nessun effetto.

Queste le basi del motore di gioco di AnotherEgo. Accanto ad ogni Base è riportato un numero chiamato Livello (eccezion fatta per le galassie), che assume nomi differenti per ogni caratteristica. Il livello delle sfere viene chiamato **Cielo**, mentre quello degli addestramenti viene chiamato **Kosmo**. Nonostante assumano nomi differenti, i vari livelli conservano tutti lo stesso significato, salvo qualche piccola differenza: a discrezione del giocatore, consumando parte dei punti Ego Alpha o Omega, possono concedere un PowerUp bonus, oppure la facoltà di rilanciare il dado Base. Per ogni PU bonus si dovrà rinunciare ad un **Sistema**, mentre la facoltà di rilanciare il Dado costerà un **Astro**. La differenza sostanziale tra un bonus ottenuto Raggiungendo un Cielo ed uno ottenuto Consumando un Kosmo è la durata, il primo durerà un intero Atto, il secondo una singola Azione (unità di tempo descritte tra qualche pagina). Infine esistono i livelli dei vari UpGrade (vedremo in seguito come gli UG si sommino tra loro e quindi sia molto facile accumulare un numero cospicuo di livelli), che non assumono un nome particolare, e vengono considerati sempre PU bonus, senza quindi necessitare la spesa di un corrispettivo punteggio.

Dopo aver effettuato un lancio si ottiene un risultato, misurato in PowerUp (a volte anche in PowerDown, si parlerà allora di Fallimento Catastrofico), confrontabile con una data **Difficoltà**, ovvero un numero, superato il quale l'azione verrà dichiarata riuscita. La difficoltà viene decretata di volta in volta dal Narratore in base alla azione dichiarata, oppure si crea mediante un altro lancio di dadi (da parte del narratore che muove PNG o da parte di altri giocatori); si parlerà allora di **Lancio Contrastato**. Un classico esempio di lancio contrastato è quello che vede come protagonisti il lancio di Attacco contro quello di Difesa.

Di seguito è riportata una tabella, già trascritta quando si è parlato delle varie Abilità, che serve a guidare sommariamente il Narratore nella scelta della difficoltà da associare ad una data Azione.

1	2	3	4	5	6
Stupidaggine Banale Elementare	Facile	Media	Impegnativa Difficile	-Umanamente improbabile -Sovraumana Facile	Sovraumana media
7	8	9	10	11	12
Sovraumana impegnativa	Sovraumana Difficile	-Sovraumana improbabile -Divina Facile	Divina media	Divina impegnativa	Divina Difficile

Ottenere 1 PU: è un risultato che qualsiasi essere può conseguire. Rappresenta la difficoltà di una azione così banale che spesso il Narratore preferirà evitare di richiedere al giocatore di utilizzare i dadi.

-Allacciarsi le Scarpe

Ottenere 2 PU: ovvero il minimo indispensabile per evitare di fare un figuraccia. Non si è ottenuto nessun risultato soddisfacente, oppure è un risultato indispensabile per compiere una azione abbastanza semplice nella quale bisogna mantenere un minimo di concentrazione.

-Bollire L'acqua senza farla evaporare
Ottenere 3 PU: significa essere nella media. Una azione di media difficoltà effettuata senza un risultato particolarmente rilevante. -Correre in una gara automobilistica senza schiantarsi
Ottenere 4 PU: Qui iniziamo ad entrare nel campo dei successi rilevanti, chi ottiene questo risultato spesso lascia a bocca aperta eventuali osservatori. -Suonare bene un intero concerto per piano di Mozart
Ottenere 5 PU: entriamo nel campo dell'umanamente impossibile. Per umanamente impossibile si intende la facoltà che un uomo nella media non riesce a sviluppare per ottenere un tale risultato. -Piegarne un padella spessa con le mani
Ottenere 6 PU: è l'azione che un super uomo medio riesce ad effettuare, la difficoltà alla quale si va incontro nel tentativo di compiere un'impresa difficile. -Decifrare il codice di massima sicurezza del pentagono in un minuto
Ottenere 7 PU: rappresenta l'inizio del campo chiamato Veramente Straordinario. Ottenendo simili risultati sarà possibile compiere azioni che non hanno nulla a che vedere con l'umana banalità. -Sfondare un muro spesso con la sola forza
Ottenere 8 PU: è la classica azione che solo un superuomo può compiere con estrema difficoltà ed impegno: -Effettuare il giro della terra volando ad una velocità tale da tornare indietro nel tempo
Ottenere 9 PU: entriamo nel campo delle divinità. Essere un superuomo potrebbe non rappresentare la sufficienza per ottenere questo risultato -Distruggere un palazzo con le proprie forze
Ottenere 10 PU: ordinale per un dio -Suggestionare le Masse con poteri mentali
Ottenere 11 PU: anche un dio ha i suoi limiti, iniziamo a raggiungerli -Far resuscitare un morto
Ottenere 12 PU: questa rappresenta una difficoltà difficilmente raggiungibile, anche nella situazione più favorevole, da un dio -Annullare il libero arbitrio

Gli esempi sopra riportati servono solo a far sì che il narratore e il giocatore possano avere una idea generale di difficoltà in comune. Non sono assolutamente vincolanti. Con l'ausilio dei cieli e dei kosmi non capita di rado vedere un "normale" AnotherEgo ottenere 10 PU. Questo non significa che possa aver compiuto una azione da DIO. Significa, piuttosto, che per un singolo istante della sua vita, dando fondo probabilmente a tutte le sue energie, praticamente auto-infliggendosi la morte, abbia ottenuto un risultato davvero stupefacente.

La regola dei fallimenti (Power Down)

Quando si effettuano i diversi lanci, durante le partite, capiterà spesso di imbattersi nel fastidioso numero **Zero**. Ogni volta che, effettuando un lancio, un dado restituisce il valore 0 si ottiene un Power Down che ha la caratteristica di annullare un PowerUp, sia ottenuto precedentemente che successivamente al lancio responsabile dello zero. Accumulando un numero di PD maggiore rispetto a quello di PU si parlerà di Fallimenti Catastrofici (dei quali approfondiremo meglio il concetto tra qualche pagina).

Con l'accumularsi delle ferite, dello stress, e di qualsiasi cosa faccia decrescere i punti Ego, il risultato negativo di Power Down si ottiene di default ad ogni azione compiuta, sia essa mentale (estensione Omega) che fisica (estensione Alpha), oltre che ottenendo un risultato pari a zero. Alla creazione del personaggio si è assegnata al PG l'estensione dell'Ego, profondo e superficiale, composta da Sistemi ed Astri. Tali sistemi vengono divisi per livelli ai quale viene assegnato un valore, compreso da 0 a 3. Quando si riporta una X o una /, su di una certa posizione (il che coincide con consumare una parte di Estensione), bisogna controllare a quale livello coincide l'Astro o il Sistema decurtato: se coincide con il livello 0, allora si otterranno PD solo se il dado restituisce il valore 0 (condizione normale); se coincide con il livello 1 si otterrà un PD di default, e così via sino ad arrivare a 3 PD.

La Regola del Valore Massimo

Diametralmente opposto al significato dello zero c'è il valore massimo. Ogni qual volta il dado restituisce un valore pari al valore stesso della base, il dado potrà essere ritirato (a discrezione del giocatore). Il nuovo lancio sarà soggetto a tutte le regole finora descritte: se restituisce lo zero si otterrà un normale PD, se restituisce il valore massimo si potrà riefettuare il lancio. Non sono soggetti a questa regola i bonus derivanti dai cieli e dai cosmi: se il giocatore decide di consumare un punto Ego per rilanciare Base, non potrà godere dei vantaggi di questa regola (non si possono utilizzare solo i vantaggi della regola del valore massimo, si considererà sempre valida la regola dello zero).

Comporre un Lancio di Dadi

Che si tratti di compiere un balzo, mentire, attaccare con la spada, lanciare una magia, in AnotherEgo viene stabilito tutto mediante il Lancio di una serie di dadi, Lancio composto sempre dalla medesima tipologia di Caratteristiche:

Galassia Sfera Addestramento UpGrade

La Galassia è la caratteristica fondamentale su cui si base l'azione, nonché la caratteristica perno per la Sfera. Se il personaggio vuole mentire farà ricorso alla sua **Personalità** (Galassia) nella quale si esplica l'**Espressività** (Sfera).

Associata una galassia ad una azione, si determina di conseguenza una Sfera, sfera che risulta maggiormente legata alla natura dell'azione rispetto alla galassia, che presenta una natura più generica: nel compiere un movimento di attacco, inciderà senza alcun dubbio, in primo luogo, la sfera **Movimento**. In una partita a scacchi sicuramente influirà principalmente l'**Intelletto**.

Gli addestramenti sono specifici di una Azione, sia essa una Capacità, uno Stile, un'Arte o un Arcanum. Quindi non esiste la possibilità di entrare in confusione nell'assegnazione di un addestramento al lancio in considerazione (Alcuni lanci, tra i più generici, prevedono la totale mancanza di addestramento).

Nella composizione di un Lancio l'UpGrade rappresenta una sorta di jolly. Da applicarsi di caso in caso, è possibile sommare tra loro tutta una serie di parametri che andranno scelti con molta accuratezza. Nella maggior parte dei casi, dovrà essere proprio il giocatore a scegliere quali UpGrade utilizzare in determinati contesti, e giustificare al narratore tale scelta (si ricordi che al narratore spetta sempre la decisione finale, alla quale non ci si deve ribellare per evitare discussioni inutili che privino il gioco di tempo e che alterino lo spirito di una divertente giocata di ruolo). Un esempio banale di UpGrade già impostati dalle regole del gioco, sono le armi in combattimento. L'arma presenta un potere di attacco che può essere sommato a diversi fattori, quali l'equilibrio della stessa, la posizione dell'attaccante e del difensore. Nel caso specifico del danno, la caratteristica dell'arma verrà sommata algebricamente a quella della Forza, rendendo quest'ultima caratteristica un UG a tutti gli effetti.

La Regola degli UpGrade

Ogni numero in AnotherEgo è formato da una base (numero decimale compreso tra 0 e 9) ed un livello. Per attivare ogni livello bisogna spendere un dato numero di punti. A questa regole sono immuni gli UpGrade. Gli UpGrade sono tutti sommabili tra loro, come normali numeri decimali. In caso due o più numeri sommati tra loro superino la decina (il livello passa da 0 ad 1) significa aggiungere un PU automatico al lancio, quindi di fatto ottenendo un determinato livello non soggetto a nessun tipo di costo (uno o più PU). Gli Upgrade generalmente non sono soggetti ai Power Down, eccezion fatta per quelli che derivano da altre sfere.

Raggiungere un Cielo

Ad ogni galassia si può assegnare un numero limitato di sette cieli, distribuibili a piacere del giocatore tra le quattro sfere componenti la galassia stessa. I cieli, come ampiamente descritto, consentono di migliorare una delle tante sfaccettature legate all'Ego di un personaggio. Si è descritto come attivando anche un singolo cielo si manifesti l'Aura del personaggio (salvo eccezioni quali le sfere Passato e Averi), rendendo l'atto di attivazione una soluzione da studiare di caso in caso, proprio perché non sempre è essere saggio rivelare agli altri la propria essenza di AnotherEgo.

Prescindendo le varie applicazioni narrative, dal punto di vista regolamentare, l'atto di attivazione, o meglio di "raggiungimento di un cielo", consiste in una semplice dichiarazione da parte del giocatore, che va effettuata prima di lanciare un dado, e quindi prima di compiere qualsiasi azione, e nella decurtazione di una parte di punti Alpha o Omega (a seconda che si tratti di un cielo legato alla mente o al corpo del personaggio). Prima di decurtare punti all'estensione dell'ego, durante la fase di dichiarazione, il giocatore dovrà esplicitare se

intende ottenere PowerUp automatici, che non necessitano quindi del lancio di un dado, oppure se intende ottenere la possibilità di rilanciare il dado base corrispondente alla sfera di cui si sta attivando il cielo. Sicuramente il vantaggio di ottenere automaticamente il PU assicura al giocatore di non incappare nel fastidioso numero Zero, oppure di non superare il valore base della sfera ottenendo un Nulla; di contro questa possibilità costa un intero sistema. Se, invece, il giocatore decide di lanciare un numero aggiuntivo di volte, pari ai cieli attivati, il dado base della sfera, il costo si abbassa ad un singolo Astro per cielo raggiunto.

Attivando un cielo quindi si ottiene un vantaggio di uno o più PU, che spesso rappresenta la differenza rispetto al compiere una azione senza possedere cieli attivati. L'**Azione Decisiva** è l'azione immediatamente successiva all'attivazione di un cielo (che rappresenta sempre e comunque un sacrificio da parte del personaggio), la quale, accompagnata da una descrizione degna di un film hollywoodiano, garantirà delle agevolazioni da parte del narratore (capitolo narrazione).

La differenza sostanziale tra il raggiungimento di un cielo e l'attivazione di un kosmo consiste nella durata. Infatti il primo si considererà attivo per un singolo lancio di dadi, mentre i vantaggi del cielo saranno prolungati ad un intero atto, o ad una serie di atti particolarmente vicini tra loro in ordine di tempo, e comunque a discrezione del narratore (vedremo nel capitolo narrazione come un cielo possa disattivarsi a causa di una grossa ferita, sia mentale che fisica, o come un trauma emotivo, quale un errore grave di interpretazione da parte del giocatore, possa precludere la possibilità di riattivare cieli sino alla redenzione).

Si ricordi di segnare, nell'apposito spazio Galassie della scheda, l'utilizzo del cielo. Questo per ricordare al giocatore che un cielo utilizzato non può più essere raggiunto, prima di un certo lasso di tempo. Questo lasso di tempo viene deciso dal narratore, in genere corrisponde ad una notte di riposo, oppure ad aver raggiunto parzialmente il proprio scopo. Il narratore dovrà cercare di non banalizzare il recupero di un cielo, per evitare degli usi eccessivi dello stesso. L'attivazione di un cielo deve sempre rappresentare un sacrificio nel momento immediatamente precedente, e nel momento immediatamente successivo alla disattivazione, mentre rappresenterà un'esaltazione durante l'utilizzo.

Attivare un Kosmo

Soggetta alle stesse regole del raggiungimento di un cielo, l'attivazione di un kosmo esplica la bravura legata ad un particolare addestramento, e quindi, di fatto, non consiste in una azione sovranaturale, ma in un vantaggio derivante dalla maestria ottenuta con un faticoso allenamento. Come accade per i cieli, attivare un kosmo significa ottenere la possibilità di rilanciare la base dell'addestramento, al costo di un Astro, oppure ottenere un PU automatico, al costo di un intero Sistema. La differenza consiste nel fatto che i vantaggi di un Kosmo si fermano al singolo lancio in cui è stato attivato, mentre quelli del cielo proseguono per un intero atto. Anche per i kosmi è necessario dichiarare la volontà di attivarli PRIMA di effettuare un qualsiasi lancio di dadi.

L'Estensione dell'Ego

Quando un personaggio prende vita possiede una estensione dell'Ego ben definita a seconda dei valori delle Galassie Corpo e Mente assegnateli. Questa estensione, divisa in due categorie, Alpha del corpo, ed Omega della mente, viene misurata in Sistemi ed Astri. Ad ogni Sistema corrisponde un Astro, a cui si somma un numero di Astri aggiuntivi pari ai cieli posseduti nella galassia corpo e nella galassia mente. Se ad esempio un personaggio ottiene 3 cieli in corpo, associa 3 Astri bonus arrivando al numero di 4 per ogni Sistema. Quando viene consumato un astro, il Sistema associato non viene consumato di conseguenza. Si considererà consumato solo quando tutti gli astri ad esso associati, più uno, saranno consumati; in questo caso si faccia riferimento, quindi, al sistema come un astro aggiuntivo (nell'esempio un sistema viene consumato quando si bruciano 5 astri). Quando si consuma un intero Sistema, invece, si considerano consumati TUTTI gli astri ad esso associati. Nel caso in cui un sistema possieda anche un singolo astro consumato, esso potrà essere utilizzato a patto che l'astro in questione venga slittato al sistema immediatamente successivo. Vedremo come sarà possibile subire delle perdite nei punti ego anche dopo un forte stress emotivo o psicologico, punti che potrebbero addirittura andare persi definitivamente, oppure essere recuperati con estrema lentezza.

Quando il giocatore sarà chiamato a decurtare Sistemi dall'ammontare dei punti alpha ed omega, inizierà dall'angolo in alto a sinistra e procederà sottraendo Sistemi di pari livello, terminati i quali passerà al livello successivo, iniziando così ad accumulare malus (Regola dei Power Down).

Il Tempo

Il tempo viene scandito dividendolo in diverse entità concettuali, che servono a differenziare le situazioni di gioco, e permettono al narratore di creare una struttura per le proprie avventure semplice da organizzare. Anche se si parla di unità temporali queste entità descrivono non solo una parte del tempo che racchiudono, ma molto spesso anche un luogo in cui sono ambientate.

A monte di tutto c'è **Storia**. L'entità temporale che racchiude tutte le altre, rappresenta l'intero spaccato del pianeta Gaia, tutte le vicende alle quali il narratore vorrà far prendere parte, nel susseguirsi degli incontri organizzati. Storia ha spesso un obiettivo a largo raggio da raggiungere, la maggior parte delle volte celato al giocatore, e presenta tutta l'ambientazione nella quale i vari PG saranno chiamati a muoversi.

Ogni Storia è formata da diverse **Avventure**. Le avventure prospettano un obiettivo a medio termine, che spesso si identifica nell'obiettivo dei vari giocatori. Ogni avventura presenta più o meno lo stesso dettaglio di Ambientazione rispetto alla Storia; questa caratteristica rende, spesso, le avventure esaustive ai fini di giocare lampo, che impegnano meno il narratore e i giocatori, non costretti a prendere l'impegno fisso di giocare per diversi mesi alla stessa Storia.

Le varie Avventure vengono divise a loro volta in **Atti**. Gli Atti, che prendono il nome dalla divisione temporale degli spettacoli teatrali, presentano obiettivi a brevissimo termine e sono legati ad un singolo luogo che deve essere descritto minuziosamente da parte del Narratore. Così come, durante un atto al teatro si mantiene costante la scenografia, anche negli atti di AnotherEgo il narratore deve impegnarsi a descrivere l'ambiente circostante, i personaggi che prendono parte all'atto, tutte cose utili al giocatore per poter sfruttare ogni dettaglio a proprio vantaggio. Eccezione a questo stato di cose, sono alcuni atti, chiamati di transizione, che prevedono diversi spostamenti: un viaggio, in cui l'atto è di fatto itinerante, oppure un obiettivo a tappe, dove nell'arco di brevissimo tempo bisogna compiere degli spostamenti tra un luogo ed un altro.

Azione! quando il narratore pronuncia questa parola, come se un regista avesse dato il via alla rappresentazione, il tempo inizia a scorrere in maniera molto più lenta rispetto allo scorrere naturale. Il tempo in questa parte del gioco viene diviso in Turni. Una tecnica, che verrà meglio descritta nel capitolo della narrazione, consiste proprio nel raccontare la scena dell'atto come se si stesse svolgendo in slow motion (tecnica usata nel cinema simile alla moviola delle partite sportive).

I **Turni** vengono divisi in Azioni o per evitare confusione in Unità Temporali (UT). Ogni Unità Temporale è caratterizzata da un numero al quale viene accostato un simbolo matematico. Le Azioni "Naturali", ovvero quelle che accomunano tutti gli esseri viventi, si svolgono nell'UT contraddistinta dal numero 0. Le UT che seguono lo zero sono rappresentate da numeri crescenti preceduti dal simbolo +, e si guadagnano a seguito di Addestramenti specifici o a seguito di effetti magici. +1 sarà l'UT immediatamente successiva a 0, seguita da +2, +3 e così via. Le UT sovranaturali, ovvero quelle che caratterizzano movimenti o pensieri al limite della percezione umana (come un mosca che scappa prima che la mano si sia mossa per colpirla) sono caratterizzate da numeri crescenti con il simbolo negativo: -1 preceduta qualora presente da -2 che rappresenta una azione più veloce di -1, preceduta a sua volta da -3 e così via. Una maniera semplice per ottenere UT negative è quella di raggiungere un dato cielo nella Sfera Istinto, per quanto riguarda le azioni fisiche, o nella sfera Prontezza per quelle mentali.

Azioni

Azione! "ed improvvisamente il mondo iniziò a rallentare. La foglia, ingiallita dall'autunno si fermò a mezz'aria come se la gravità fosse cessata, i cerchi concentrici, che forma la goccia quando cade nella pozzanghera, smisero di espandersi, tutto finì di muoversi, o meglio tutto continuò a muoversi con estrema lentezza tanto da dare l'impressione di immobilità"

Il gioco di AnotherEgo concettualmente può essere diviso in due grandi giochi dalle caratteristiche distinte. La prima parte detta "**Sociale ed Interpretativa**" fonda la sua esistenza sulle relazioni tra i personaggi giocanti e i personaggi non giocanti, oppure tra i vari PG stessi o fra i PG e la trama. In questa fase di gioco è molto importante l'**Interpretazione** del Personaggio, dalla psiche alla maniera di porsi nei confronti degli altri personaggi. Quasi dimentico della sua personalità reale il giocatore deve comportarsi, atteggiarsi, parlare come la definizione che egli stesso ha creato della sua controparte nel gioco. Il personaggio è definito dalla sua personalità, dai suoi obiettivi e dal suo passato, e tutte queste componenti lo caratterizzano in maniera univoca, e univocamente dovrà essere Interpretato dal giocatore. Stessa cosa si pretenderà dal narratore, che durante la stesura delle sue Avventure avrà creato una serie di PNG dalle più o meno dettagliate personalità,

che dovranno interagire con i vari personaggi perseguendo i propri scopi. Si verrà quindi a creare una fitta rete di relazioni, che comporranno una piccola società in miniatura, un gruppo di persone più o meno relazionate tra loro, che muovo i propri sforzi per soddisfare degli interessi. Il Legame che si instaurerà non dovrà essere forzato e dipenderà molto dalla bravura del Narratore, che con il tempo e l'esperienza, riuscirà a creare delle trame sempre più avvincenti. Durante questa prima fase le Azioni che coinvolgono principalmente i personaggi sono la **Ricerca di Informazioni** e le **Sfide Sociali**. Abbiamo detto che il PG ha un proprio scopo, qualsiasi esso sia, potrà essere portato a termine solo se si conoscono i presupposti giusti per compiere determinate azioni. Questi presupposti sono esattamente le Informazioni di cui sopra. Se ad esempio si interpreta un personaggio in cerca di vendetta (volutamente si è scelto un obiettivo molto diretto come la vendetta per dimostrare che queste fasi sono comuni a quasi tutti i fini), esiste la possibilità che il PG non conosca il responsabile della propria collera, dovrà quindi ricercare informazioni utili a stanarlo. L'altra possibilità è quella che il PG sappia chi è il bersaglio della sua vendetta, ma debba raccogliere informazioni per poterlo raggiungere, elaborare un piano per poterlo uccidere. L'altra facciata di questa parte di gioco sono le Sfide Sociali, ovvero una sorta di combattimento senza armi e magia, che vede come protagonista una serie di fattori, quali l'Aspetto o il Passato del PG. Questa è una fase di gioco molto critica alla quale, in genere, non partecipano tutti i personaggi. Salvo qualche sporadica comparsa, vi prendono parte solo quei personaggi detti "Sociali", che fanno della loro capacità di parlare e/o delle loro conoscenze la propria forza. Un Magistra Gentium, un Mercante Mano, uno Scienziato BioMaTech sono i classici esempi di personaggi che non puntano la loro forza sulle capacità fisiche, o su quelle intellettive associate alla magia, ma sulle capacità mentali legate soprattutto al convincimento: convincere qualcuno ad assecondare i propri scopi con mezzi di persuasione differenti. Durante questa fase si farà ricorso ai dadi tutte le volte in cui vi è un contrasto di opinioni, oppure per avvallare un determinato discorso portato avanti dal PG o dal narratore. Ricorrere ai dadi durante la Sfide Sociali deve però essere l'ultimo atto da prendere in considerazione. Il narratore in queste occasioni predilige un buon discorso al lancio del dado, e la sfida sociale si interpreta tramite dadi solo quando questi discorsi si sono conclusi, e non si è trovato un accordo. Prenderanno parte a questo lancio molte delle Capacità descritte in precedenza, quali Oratoria, Comprensione, Ingannare, oppure le Capacità legate all'aspetto, quali affascinare comandare etc.; oppure ancora alcuni Tocchi dell'Ego dannato che spostano il piano della sfida sul paranormale.

Quando le parole non bastano si passa ai fatti. Sono i "fatti" la principale componente della seconda parte del gioco chiamata Tattico-Applicativa. Alla Parola Azione! i giocatori dovranno iniziare a stabilire quali tattiche utilizzare, tattiche mosse da fini diversi. Il mezzo più comune per soddisfare tali fini, in questa seconda parte di gioco, è quello del combattimento. Esistono diverse forme di combattimento in AnotherEgo, la più comune è quella che vede tre componenti come protagoniste: la magia, la sfida Corpo a Corpo e la sfida a distanza. Vedremo come questa seconda parte di gioco sia quella caratterizzata da regole più ferree, perché deve cercare di creare meno indeterminazione possibile, di modo che i giocatori e il narratore possano andare d'accordo, sviluppando una visione di gioco univoca.

Non sempre questa distinzione sarà così netta. Durante le avventure capiterà spesso che queste fasi si intreccino e scavalchino vicendevolmente; in determinati contesti una delle due potrebbe addirittura venire a mancare. Se l'avventura è ambientata nelle foreste di Woodania, dove un gruppo di esploratori sono alla ricerca di un antico tesoro Ceelar, si presuppone che abbiano già assunto precedentemente tutte le informazioni necessarie e che tocchi semplicemente rimboccarsi le maniche per agire. Oppure alcuni narratori si dilettono nel creare delle avventure basate sulle sole sfide politiche, concedendo ai giocatori solo personaggi sociali. Il politico che si vuole vendere al prezzo più alto, il criminale che vuole migliorare i propri traffici, e l'imprenditore che deve avviare una attività per cui è indispensabile un permesso concesso solo da quel politico, attività che potrebbe fornire la copertura ai traffici del criminale. Insomma non considerare mai la struttura del gioco un vincolo, ma un semplice riferimento per chiarire le varie situazioni di gioco.

Le Azioni, come già spiegato in precedenza, posso essere sostanzialmente di quattro nature differenti: Capacità, Stili, Arti ed Arcanum. Di qualsiasi natura essa sia, una azione può essere simulata con un lancio di dadi composto da Galassia Sfera Addestramento e UpGrade.

Prima di intraprendere una qualsiasi di queste azioni, e solo nel caso in cui ci siano più personaggi con l'intenzione di agire nello stesso contesto, sarà opportuno stabilire dei **Turni**. Successivamente, seguendo le regole di gioco bisognerà **Comporre un lancio dadi**, differente a seconda della natura dell'azione. Le uniche

differenze sono alcune particolari sfide sociali o ricerche di informazioni, che avvengo in maniera estemporanea, e quindi non necessitano di un lancio di dadi o di una Turnazione particolare.

Turni

Quando il narratore pronuncia la parola Azione! e il tempo inizia a scorrere al rallentatore, la tempistica di gioco viene divisa in turni. Ogni turno inizia concettualmente dalla Unità Temporale 0, e scorre con il susseguirsi delle UT positive, UT +1, UT +2 etc.... Tutte le creature su gaia, salvo qualche eccezione, hanno facoltà di agire durante la UT 0, sia per le Azioni Mentali che per quelle fisiche. Le UT positive si guadagnano principalmente con il susseguirsi degli addestramenti, negli stili o nelle arti. Esistono anche delle azioni caratterizzate da UT negative. Le UT negative rappresentano delle azioni compiute con una prontezza sovranaturale, una cognizione che rasenta la premunizione degli eventi che stanno per verificarsi. Ogni qual volta si attiva un Cielo Istinto o un Cielo Prontezza improvvisamente la percezione dei movimenti, per il primo, e quella dei pensieri, per il secondo viene amplificata notevolmente, facendo guadagnare la possibilità di agire ad UT negative. La differenza sostanziale tra le UT negative e quelle positive (oltre alla distinzione temporale che vede le prime anticipare le seconde) è che le prime possono essere utilizzate per qualsiasi azione, perché caratteristiche del personaggio, le seconde possono essere utilizzate solo relativamente allo Stile o all'Arte a cui fanno riferimento.

Tipicamente, in un contesto di sfida quale potrebbe essere il combattimento, il narratore esordisce con la domanda: qualcuno agisce ad UT negative? E si quali? A questo punto se esistono personaggi con determinati cieli attivati i turni inizieranno il conteggio dall'UT negativa più alta, altrimenti il conteggio inizierà da zero e procederà con la numerazione normale crescente.

Nella stessa UT potrà capitare spesso che coesistano più azioni da parte di differenti giocatori, in casi come questo è possibile stabilire i turni di gioco effettuando un **Lancio Azione** o più semplicemente **Iniziativa**. Il lancio azione generalmente è composto dalla Galassia Corpo e dalla Sfera Istinto, per le azioni Fisiche, e dalla Galassia Mente e dalla Sfera Prontezza per le azioni Mentali. Queste le **azioni naturali**, ovvero quelle che non coinvolgono uno Stile o un'Arte particolare. Nel caso in cui l'azione interessi stile ed arte, innanzi tutto bisognerà aggiungere eventuali azioni con UT positive derivanti dagli addestramenti, e successivamente bisognerà contare come UG dei modificatori tipici delle armi o delle magie. La maniera migliore per intendere il discorso è quello di passare dalle parole ai fatti.

TUTTE LE AZIONI SONO CARATTERIZZATE DA UN UPGRADE DI BASE PARI A 2 POWER UP

Esempio (spaccato di combattimento)

Narratore, Azioni 0/+1/+2 Galassia Corpo 7 Sfera Istinto 7 Velocità Arma 2PD

Il narratore non ha attivi cieli nella sfera Istinto e quindi agisce nella sua azione naturale (0) e in due azioni successive dovute all'addestramento nell'arma (+1 e +2)

Giocatore 1, Azioni -1/0/+1 Galassia Corpo 6 Sfera Istinto 7 Velocità Arma 1PD

Il giocatore 1 ha attivo un cielo in Istinto e possiede un addestramento tale da consentirgli una azione a un UT +1

Giocatore 2, Azioni -2/-1/0 Galassia Corpo 9 Sfera Istinto 7 Velocità Arma 0PD

Il giocatore 2 ha attivato due cieli Istinto e non possiede addestramenti nell'arma (attacca con un semplice pugno)

Narratore: AZIONE! Qualcuno possiede UT negative?

Giocatore 1: io ho una UT a -1

Giocatore 2: io ne ho due, una a -2 e l'altra a -1 (ovviamente)

Il narratore a questo punto inizierà a chiamare l'UT negativa più alta, ovvero -2 nella quale agirà solo il giocatore 2. Nella UT successiva agiranno il giocatore 1 e il giocatore 2, sarà quindi necessario effettuare un lancio Azione (Iniziativa)

Giocatore 1: Dado Galassia = 5 (su 6 restituisce 1 PU)

Dado Sfera = 4 (su 7 restituisce 1PU)

Upgrade = Arma (1 PD ovvero -1PU) + 2PU = 1PU

Somma 1+1+1=3 PU totale

Giocatore 2: Dado Galassia = 1 (su 9 restituisce 1 PU)

Dado Sfera = 6 (su 7 restituisce 1PU)

Upgrade = Arma 0 PD + 2PU = 2PU

Somma 1+1+2= 4PU totali

A questo punto nell'UT -1 agirà prima il giocatore 2 e poi il giocatore 1.

Quando si lanciano i Dadi relativi all'iniziativa, il risultato viene considerato valido per un intero turno, di conseguenza questo lancio viene effettuato durante la prima UT utile di ogni giocatore e dura per tutto l'intero turno. Finite le azioni positive (ovvero quando il narratore avrà agito per l'ultima volta nell'UT +2) il turno sarà dichiarato compiuto e si procederà al secondo turno nel quale agirà per primo il giocatore 2 con la sua azione nell'UT -2 e così via.

Le UT Positive

Quando il personaggio prende forma, passa senza alcun dubbio nella fase di assegnazione di addestramenti che concernono uno stile o un arte. Se si segue il consiglio dell'autore del manuale e si procede alla creazione del personaggio con la copia di una scheda alla mano e si seguono passo per passo le indicazioni, sulla scheda saranno già segnate delle azioni di combattimento o di magia alle quali, in caso di addestramenti a livelli leggermente più avanzati di quello base, è stata assegnata una o più azioni così dette +. Ogni azione + si somma alla precedente per restituire il valore di cui abbiamo parlato in precedenza per determinare le UT, ovvero +1, +2 etc. Addestrarsi nell'uso di uno stile non è l'unica maniera per ottenere delle azioni positive. È infatti possibile ottenerle utilizzando Tonic e pozioni da guerra, tipici degli eserciti Repubblicani o delle antiche tribù di popolazioni distanti dalla repubblica. Un altro tipico esempio sono degli artefatti di cui parleremo in seguito. Nell'esercito BioMaTech non è inusuale vedere delle Biocomponenti sulle tempie dei soldati che consentono una miglioria nella coordinazione e nella velocità dei movimenti (ottenere queste migliorie è legale, sono invece considerati illegali i biorganismi innesti nel cervello che di fatto restituiscono la possibilità di ottenere azioni ad UT negative).

Le UT positive sono legate a semplici regole, molto facili da ricordare. Durante un turno è possibile rinunciare in un qualsiasi momento sia alla azione zero che a quelle +, in modo da poterle utilizzare a fine turno, dopo che tutti hanno agito, oppure rinunciare ad una azione 0 o + nella UT considerato per poterne effettuare due nella UT immediatamente successiva. Nell'esempio che abbiamo visto prima il narratore potrebbe decidere di rinunciare a tre azioni (0 +1 e +2) per eseguirle in coda a tutte le altre alla fine del turno, oppure potrebbe rinunciare alla azione 0 per eseguire durante la UT +1 due azioni contemporaneamente. Una eccezione a questa regola è che se si decide di rinunciare ad una o più azioni, queste non possono essere utilizzate per attaccare nelle UT successive, ma solo per difendersi o per lanciare magie (il concetto sarà chiarito meglio in seguito). Si ricordi però che le azioni + inutilizzate fino alla fine del turno, non potranno essere effettuate nel turno successivo.

Le UT Negative

Le UT negative sono considerate dei movimenti o dei pensieri che avvengono in una tempistica sovraumana. È stato descritto come sia possibile assegnare una o più azioni – a seconda che siano presenti o meno dei cieli nelle due sfere, Istinto per le azioni fisiche, e Prontezza per quelle mentali. Esistono differenti maniere aggiuntive per poter ottenere dei benefici simili all'attivazione di un cielo. L'utilizzo di pietre sorgenti, qualche raro fenomeno magico, artefatti e BioImpianti illegali.

Le UT negative sono soggette a poche regole per evitare di sbilanciare l'azione, ma soprattutto per conferire loro un aspetto più tattico. Innanzi tutto non è possibile rinunciare ad una azione negativa in un determinato turno per poterla poi utilizzare alla fine dello stesso, come accade per le UT positive; se si rinuncia al momento opportuno ad inserire una azione – si dice che si è perso l'attimo e quindi anche l'azione. Per controbilanciare questa mancanza c'è la possibilità di rinunciare ad una o più azioni negative del turno successivo a quello in atto, per poterle utilizzare in un qualsiasi momento nel turno in corso, considerandole perfettamente sostitutive ad una UT positiva, con l'unica eccezione del fatto che è possibile utilizzarle anche per attaccare. L'opzione di inserire una UT negativa del turno successivo come fosse una positiva del turno attuale, serve proprio per sottolineare come essa sia una azione compiuta al limite della percezione umana, quasi come fosse compiuta nel passato anziché nel momento presente. In riferimento all'esempio di sopra riportato, nel primo turno il giocatore 2 può decidere di agire con due azioni positive (+1 e +2) nonostante non possieda nessun addestramento, a condizione di rinunciare alle azioni negative nel turno successivo.

Contemporanea

Azioni a sorpresa

Non sempre tutte le parti in causa sono consapevoli di dover partecipare ad una determinata azione. In casi come questo chi risultasse inconsapevole di dover partecipare all'azione, non effettuerà il lancio Azione, sino a che non diverrà consapevole.

Le Capacità

Descrivere come vengono attualizzate le capacità esplicitando ogni singolo caso, fornierebbe lo spirito di Another Ego, ovvero la totale libertà di azione accompagnata da un singolo e semplice lancio di dadi. Tenendo bene a mente la regola che in ogni azione è possibile agire semplicemente lanciando un dado corrispettivo alla galassia, uno relativo ad una sfera, uno per l'addestramento ed infine quello relativo ad UpGrade vari, è possibile, durante le fasi di gioco, improvvisare in maniera del tutto arbitraria, o attenersi ai brevi esempi forniti durante le descrizioni di ogni singola Capacità.

Mettendo questa semplice regola in pratica si potrebbero effettuare qualsivoglia azioni, ricordando che il gioco deve conservare pur sempre la parvenza di una simulazione, che nel caso specifico di AnotherEgo, predilige una ottima descrizione, magari di una azione avvincente, piuttosto che il semplice utilizzo di regole eccessivamente ferree.

Ad esempio durante le fasi di gioco un giocatore potrebbe effettuare la dichiarazione: prendo la macchina e mi reco sul posto per effettuare delle ricerche. In un gioco eccessivamente legato alle regole il narratore dovrebbe innanzi tutto far eseguire un lancio Guidare, composto dalla Galassia Corpo, dalla Sfera Istinto, dall'addestramento relativo alla capacità stessa e dall'UpGrade conoscenze della città in questione per sapere se riesce a trovare la strada giusta; successivamente, arrivato sul posto, il giocatore dovrebbe effettuare un lancio Investigare, composto dalla Galassia Mente, dalla Sfera Intelletto, dall'Addestramento, e da qualche UpGrade del caso (se presente). L'approccio Another Ego è sicuramente differente: il primo lancio di dadi potrebbe essere sostituito semplicemente dal lancio del singolo dado relativo all'UG Conoscenze della città, in cui basterebbe ottenere un singolo successo per arrivare incolume, un niente per arrivare in ritardo rispetto alla polizia e quindi dover ricercare degli indizi in maniera da non destare sospetto (il successivo lancio di investigare potrebbe essere penalizzato da 1 PowerDown), ed un risultato negativo ad esempio potrebbe restituire o la totale mancanza di orientamento, oppure l'essere arrivato così tardi da trovare prove inquinate all'insaputa del giocatore, rendendo così più difficile il lancio successivo, quello su cui si concentrerà maggiormente l'attenzione, ovvero quello di investigare (3 PD). Arrivato sul luogo, poste le condizioni descritte in precedenza, se il giocatore dovesse porre al narratore le domande giuste, e compiere delle osservazioni interessanti, potrebbe essere premiato con la restituzione di informazioni utili senza lanciare nessun dado. Ricapitolando, quindi, in questa situazione si sarebbe ricorsi all'uso dei dadi una singola volta, effettuando un lancio Specializzazione nel campo Città Di..., impiegando così un tempo davvero irrisorio, e concentrando l'attenzione più sui fatti di gioco che sulle regole.

Di seguito si riportano le sfide che interessano la maggior parte delle azioni di gioco, mostrandone l'applicazione con semplici esempi.

Utilizzo del lancio Capacità

Narratore: "Stai scappando inseguito da una banda inferocita dal fatto che hai rubato loro delle preziose informazioni riguardo loschi traffici Novilunio. Durante la fuga ti trovi di fronte un muro alto due metri senza nessun appiglio. Che fai?"

Giocatore: "Non ho scelta, affrontarli significherebbe perdere la vita, provo a scavalcare il muro"

Narratore: "Effettua un lancio Agilità, se non hai addestramenti in questa capacità Effettua un lancio Corpo-Movimento"

In questo istante il narratore stabilisce in mente una difficoltà misurata in PowerUp che il giocatore deve superare lanciando i dadi. Nello specifico caso questa difficoltà potrebbe essere 3: non è difficilissimo saltare un muro di 2 metri, ma il fatto che non ci siano appigli rende l'azione leggermente difficoltosa. Il narratore spesso non dichiarerà la difficoltà dell'azione, per evitare che un giocatore possa regolarsi, preventivamente, nella spesa dei Cieli e dei Kosmi; sapere prima la difficoltà lo aiuterebbe nella decisione dei punti da spendere evitando rischi o consumi eccessivi.

A questo punto il giocatore compone un lancio Capacità: Galassia Corpo, Sfera Movimento, Addestramento Agilità. Non possedendo la specializzazione Arrampicarsi verrà meno il lancio dell'Upgrade. Se il giocatore riesce ad ottenere più di tre successi, riesce a scalare la parete, meno di tre ottiene un nulla di fatto, meno di zero (uno o più PD) cade ferendosi (si sottrae il corrispettivo di power down all'estensione dell'ego Alpha), e quindi perde la possibilità di riprovare. Se il giocatore possiede cieli in Movimento, potrebbe decidere di attivarli per migliorare il lancio Agilità. Dovrebbe però fare i conti con il fatto che attivare cieli implica la rivelazione dell'aura, ovvero permetterebbe ai suoi inseguitori di individuarlo più facilmente (nella maggior parte dei casi l'aura emette luce), inoltre rivelerebbe loro la sua essenza di Another Ego. In casi come questo sarebbe molto più opportuno attivare un Kosmo, ovvero un livello dovuto all'addestramento nella capacità Agilità, che restituirebbe un vantaggio solo momentaneo, l'ideale per cavarsi dall'impiccio e sparire alla svelta.

Ecco un semplice esempio di Lancio Capacità, ovvero un confronto tra il lancio di una serie di dadi da parte del giocatore, ed una difficoltà decisa dal narratore. La maggior parte delle azioni di gioco può essere simulata esattamente con questo semplice sistema, laddove l'azione del personaggio non contrasti l'azione di un altro, ma semplicemente vada in contro all'incertezza dovuta alla mancanza di preparazione sufficiente, o meglio al caso; andrà, allora, paragonata ad una difficoltà imposta dal narratore.

Il caso opposto a quello che abbiamo citato prende il nome di Lancio Comparato e non viene utilizzato per risolvere esclusivamente lanci Capacità, piuttosto viene utilizzato in tutte quelle dispute in cui l'azione di un personaggio voglia contrastare con l'azione di un altro (il classico esempio di lancio comparato consiste proprio nel confrontare un attacco con una difesa). Il lancio comparato nella abilità prende il nome di Sfida.

Le sfide possono accogliere molte azioni di gioco, in diversi settori. Probabilmente rappresentano delle azioni in cui esiste il più alto grado di diversità; ogni sfida può contare una serie di fattori che la influenzino, quale le abilità dei partecipanti, il loro background, l'ambiente in cui avvengono etc. Per ovviare a questa moltitudine di possibilità, vengono definite delle Sfide, molto frequenti durante le fasi di gioco, descritte di seguito.

Nel descrivere i vari lanci capacità, verrà sempre specificato il corrispettivo lancio che bisogna effettuare, in termini di Galassie e Sfere, in caso di mancanza di addestramento in quella data abilità.

Sfide D'Aspetto

Una delle principali attività dei personaggi sociali è quella di convincere qualcuno ad assecondare i propri scopi. In Another Ego questo è possibile farlo seguendo strade diverse. Sicuramente un "inganno" o un discorso convincente potranno aiutare l'azione di convincimento, d'altronde alcuni personaggi preferiscono uno sguardo, la maniera di atteggiarsi, modi di fare che portano allo stesso risultato, ovviamente impressionando l'osservatore in maniera differente. Nel gioco questi atteggiamenti vengono semplificati in quattro differenti modi: Affascinare, Comandare, Ingannare ed Impietosire. Nella vita reale, situazioni così nette non esistono, ci si trova di fronte sempre delle sfumature, a volte impercettibili, a volte più nette. Nel gioco ovviamente tutto questo può essere simulato con buona approssimazione dalle quattro sfide che stanno per essere descritte, chiamate sfide di Aspetto.

Nelle sfide di aspetto è molto importante considerare l'indole del personaggio. Il narratore dovrà essere molto attento a che il giocatore non interpreti l'indole del personaggio in maniera errata per facilitare le proprie imprese di gioco. Diversi dovranno essere i controlli e le punizioni elargite dal narratore in caso di mancato rispetto delle regole. Ad esempio bisogna controllare che il giocatore non vada contro la natura del personaggio. Durante un tentativo di Impietosire, un personaggio con Indole Benefattore non dovrà neanche considerare la possibilità di opporsi con Convinzione. Nel caso lo faccia il narratore dovrà punirlo con un numero molto elevato di Power Down. Un altro controllo molto ferreo è quello che vede alcune indoli incompatibili con determinate sfide aspetto: un Galante che cerca di affascinare qualcuno muove sicuramente un passo sicuro nei confronti di una azione che avrà compiuto diverse volte nella vita; stessa cosa potrebbe farla un Epicureo con il "vizio" del sesso; cosa succederebbe se invece il tentativo fosse mosso da un Eremita? Insomma il narratore dovrà porre l'attenzione giusta affinché il giocatore possa interpretare al meglio l'indole del personaggio.

La sfida di aspetto prende il via quando mediante un determinata azione, un personaggio cerca di fare breccia nella volontà altrui. A questo punto l'antagonista dell'azione, che può essere il narratore con un PNG o un altro giocatore, dovrà decidere se assecondare o meno questo tentativo. Nel caso l'antagonista decida di assecondarlo, appoggiando anche l'indole del proprio personaggio non sarà necessario lanciare nessun dado. Se invece l'atto di assecondare da parte dell'antagonista implica un netto contrasto con l'indole del proprio

personaggio, il giocatore protagonista che muove l'azione effettuerà un lancio nella capacità che si sta considerando; il bersaglio (antagonista) sottrarrà l'equivalente in Sistemi, dei PU ottenuti con il lancio precedente, senza la possibilità di opporsi. Il terzo caso prevede la decisione di non assecondare questa azione, in pieno accordo con l'indole del personaggio. Questo ultimo caso viene risolto con la Sfida Aspetto che vede come protagoniste le Capacità legate all'aspetto contro la capacità chiamata Convinzione, sostituibile in caso di mancanza di addestramento con un lancio Mente/Volontà.

Affascinare (C) Convinzione

Esternare la propria bellezza e il proprio fascino per ammaliare qualcuno è una delle vie di convincimento più diffuse. Durante l'atto di affascinare, potranno sicuramente essere considerate come UpGrade, delle conoscenze in moda, mondanità, oppure il semplice possedere qualche oggetto particolarmente lussuoso.

La maniera di opporsi al fascino di qualcuno sta nella convinzione dovuta alla Volontà. Potrà essere considerato un UpGrade alla Convinzione la Sfera della Personalità Freddezza. Si consideri che per un **Epicureo** resistere al tentativo di seduzione è una azione davvero difficile se non impossibile.

In caso di fallimento da parte di un **Galante**, si considerino i PU di scarto come fonte di stress, da sottrarre ai Punti Omega.

Figure come l'**Eremita** difficilmente troveranno utile ai loro scopi il tentativo di Affascinare qualcuno.

La capacità Affascinare può essere sostituita dalla Galassia Aspetto e dalla Sfera Fascino.

La capacità Convinzione può essere sostituita dalla Galassia Mente e dalla Sfera Volontà.

Comandare (C) Convinzione

Sfida che interverrà quando una autorità cerca di assoggettare il volere di qualcuno facendo leva, prima che sui poteri concessi dalla propria carica, sull'autorità legata alla propria immagine. L'UpGrade che consente un maggior vantaggio in questa azione è la Sfera Passato Cariche.

Anche in questo caso la Convinzione rappresenta la maniera di opporsi, facendo fulcro sulla volontà, all'atto di comando. Un **Retrivo** trova molto difficile opporsi ai tentativi di comando che li vengono imposti.

In caso di Fallimento da parte di un **Giudice**, si considerino i PU di scarto come fonte di stress, da sottrarre ai Punti Omega.

La capacità Comandare può essere sostituita dalla Galassia Aspetto e dalla Sfera Riverenza.

La capacità Convinzione può essere sostituita dalla Galassia Mente e dalla Sfera Volontà.

Impietosire (C) Convinzione

La sfida di impietosire trova molta utilità soprattutto quando fa leva sui personaggi particolarmente sensibili. Mediante un atteggiamento compassionevole, o un aspetto miserevole, si cerca di ottenere il proprio tornaconto, contando sulla bontà dell'interlocutore.

Nell'impietosire può essere utilizzata con UpGrade la Sfera Espressività, perché, si sa, che nel chiedere l'elemosina una particolare enfasi possa essere di aiuto.

La convinzione in questo caso può essere accompagnata dalla Coscienza come DownGrade. Il giocatore dovrà effettuare un lancio Coscienza, e considerare i PU ottenuti come se fossero PD (è valido il viceversa). Un **Benefattore** non si può opporre al tentativo di impietosire.

L'indole che fa ricorso più volentieri a questo sotterfugio è sicuramente l'**Infantile**, che accumula molto stress nel caso non riesca ad ottenere l'obiettivo prefissato.

Per figure come la **Bestia** non è assolutamente pensabile utilizzare Impietosire come mezzo di convincimento.

La capacità Impietosire può essere sostituita dalla Galassia Aspetto e dalla Sfera Compassione.

La capacità Convinzione può essere sostituita dalla Galassia Mente e dalla Sfera Volontà.

Intimorire (C) Convinzione

Probabilmente la Capacità Sociale che viene utilizzata più di frequente nei giochi di ruolo, consiste nello spaventare un osservatore con l'ausilio di un aspetto terrificante. Una specializzazione molto diffusa affiancabile ad intimorire è Interrogare. Capiteranno varie situazioni in cui si voglia ottenere velocemente una determinata informazione, interrogare sarà la via più celere per ottenerla.

L'UpGrade che meglio contribuisce all'atto di intimorire è la sfera Tempra, in quanto una stazza particolarmente considerevole, riesce ad incutere timore maggiore rispetto ad una stazza media.

La convinzione contro il Timore è sicuramente migliorata tramite la Sfera Coraggio, appartenente alla Galassia Personalità.

La **Bestia**, così come lo **Spaccone**, non riescono a sopportare eventuali fallimenti nel tentativo di intimorire, accumulando così forte stress.

La capacità Intimorire può essere sostituita dalla Galassia Aspetto e dalla Sfera Timore.

La capacità Convinzione può essere sostituita dalla Galassia Mente e dalla Sfera Volontà.

Comprensione Vs. Convinzione

Quando ci si oppone al tentativo di imporre l'aspetto, soprattutto nei confronti della capacità Affascinare, si esegue un lancio di Convinzione perché si cerca di stabilire la forza del carattere del personaggio bersaglio; si stabilisce se è abbastanza convinto della propria forza di volontà per resistere ad uno stimolo che cerca di fargli assecondare i voleri di un possibile antagonista. Esistono però degli spaccati di gioco, in cui la richiesta da parte del personaggio che sta esercitando il proprio aspetto, può nascondere un fine, principalmente lesivo nei confronti della parte succube, o comunque un fine contorto, non immediatamente alla portata di quest'ultimo. Quando l'azione di convincere presenta queste caratteristiche (da non considerare per la Capacità Intimorire), il lancio di Convinzione può essere sostituito, o meglio affiancato, a quello di Comprensione, essendo soggetto sempre alle regole relative l'inclinazione di cui abbiamo appena discusso. Questa sostituzione avviene principalmente per comprendere se il personaggio succube riesce a rendersi conto effettivamente dell'intento celato, o nocivo, che si sta muovendo nei suoi confronti, garantendogli, così, un grado di convinzione maggiore, che può essere esplicitato in termini di regole con bonus in PU nel lancio Convinzione, o addirittura con la totale mancanza di necessità di eseguire quest'ultimo.

Sfide di Convincimento

Si è parlato del fatto che esistano più modi per ottenere il fine di convincere qualcuno ad assecondare il proprio volere. Ci si è soffermati sulla convinzione ottenuta mediante dall'aspetto del personaggio; via percorribile senza alcun dubbio da una bella donna, o magari dal generale di un grandissimo esercito. Un politico con poca autorità, con decisamente poco fascino, se non quello dovuto ai suoi averi, come riesce allora a convincere qualcuno ad assecondare la propria volontà? È abbastanza semplice: un discorso ben articolato, con il dovuto grado di partecipazione, qualche menzogna, riescono senza alcun dubbio a convincere un malcapitato a votare per il politico in questione.

Volendo quindi semplificare e generalizzare queste azioni, possono essere riassunte nel tentativo di Ingannare, e nell'esplicare un discorso con una ottima capacità Oratoria. Queste due capacità Mentis sono il fulcro delle sfide di convincimento. Durante queste sfide si tengano bene a mente le indoli dei personaggi, per evitare delle interpretazioni sbagliate o poco veritiere.

Il narratore tenga bene a mente che si parlerà sempre di un discorso che precede il tentativo di convincimento. Non si lasci mai che il giocatore basi la possibilità di convincere qualcuno senza avere esplicitato un certo discorso, solo con l'ausilio dei dadi. Sarà il discorso alla base di queste sfide che decreterà come effettuare il lancio dei dadi. Discorsi particolarmente convincenti, in determinati contesti, possono garantire la totale assenza della sfida, proprio perché il narratore li avrà considerati inoppugnabili. Di contro alcuni discorsi farraginosi possono portare il narratore ad assegnare un quantitativo di PD alla sfida che sta per compiersi.

Ingannare (C) Comprensione

Capita molto spesso nella vita di raccontare un accadimento, un pensiero, una sensazione alterano parzialmente, o completamente la verità, ovvero Ingannando. Nel gioco questo tipo di attività è altrettanto frequente. Di conseguenza si sente la necessità di testare quanto un personaggio è abile a mentire, e soprattutto quando la controparte sia abile a capire se il discorso possa essere o meno menzognero. Questa sfida può essere gestita da parte del narratore in maniera automatica, ovvero può essere seguita dopo ogni affermazione particolarmente rilevante; oppure si può decidere di lasciare al giocatore il compito di stabilire quando è necessario eseguirla. A seguito di un discorso di qualsiasi natura, il giocatore potrebbe essere propenso ad assecondare la volontà implicita in tale discorso, senza domandarsi se la base di quest'ultimo sia fondata sulla realtà o su una menzogna. Sta allora al narratore decidere se intervenire imponendo questa sfida o lasciar correre. Di contro è possibile che il giocatore si sia accorto dell'intento menzognero alle spalle di un determinato discorso, ma il narratore insista affinché si effettui questa sfida, per stabilire se il personaggio interpretato dal giocatore sia altrettanto sveglio. In caso contrario il giocatore dovrà agire come se il discorso menzognero l'abbia convinto in pieno, quindi senza considerare le menzogne alle quali sta per dare credito. A differenza delle sfide di aspetto, che vedono generalmente protagonisti due singole entità, quelle di

convincimento posso riguardare una moltitudine di persone; ad esempio un comizio incentrato su menzogne dovrà convincere una intera platea.

A supporto della capacità ingannare, vi è sicuramente la possibilità di utilizzare come Upgrade la sfera intelletto, in quanto una menzogna particolarmente articolata, il cui fine sia abilmente celato, sarà molto difficile da essere screditata.

L'Upgrade utile a smascherare una menzogna, nell'accompagnare la comprensione, è sicuramente una specializzazione, proprio nel campo su cui il discorso verte. Un esperto di politica capirà facilmente se il discorso di un politico possa essere basato su fatti veritieri o su menzogne.

La mancanza della capacità Ingannare può essere sostituita da un lancio Galassia Personalità Sfera Espressività; non possedere la capacità Comprensione implica un lancio Galassia Mente, Sfera Intelletto.

Oratoria (C) Convinzione

Un discorso accorato alle grandi masse, tipico di un comizio, è questo il campo in cui Oratoria trova il suo più grande utilizzo. Più in generale, quando un personaggio, mediante un discorso, cerca di convincere altre entità, deve effettuare, a seguito del discorso, una sfida di convincimento per comprenderne gli effetti. A differenza di ingannare, Oratoria si basa su presupposti assolutamente veritieri, lasciando all'uditore il compito di assecondare o meno il discorso, e non di stabilire se esso possa essere veritiero o meno. Ecco quindi che la controparte in questa sfida è quella di convinzione. Come abbiamo già sottolineato quando abbiamo descritto le sfide sociali, queste distinzioni nelle fasi di gioco possono non essere così evidenti. In casi come questo è opportuno affiancare entrambi i lanci di comprensione e convinzione, mantenendo sempre il presupposto che bisogna interpretare il personaggio assecondando la propria indole.

Anche nel caso di oratoria eventuali specializzazioni nel settore perno del discorso, possono essere utili a rendere più convincente quest'ultimo.

Come accadeva per le sfide di aspetto una determinata Freddezza aiuta il distacco da un discorso accorato.

La controparte sovranaturale delle sfide sociali si può risolvere tenendo a mente che:

- Ascendete può sostituire Affascinare, e Oratoria
- Miraggio di Verità può sostituire Ingannare
- Rescindere Inganno può sostituire Comprensione
- Volontà Ferrea può essere utilizzata al posto di Convinzione.

Raccolta Informazioni

Le Informazioni sono i mezzi necessari per raggiungere lo scopo che si è prefissato il personaggio. Esistono diverse maniere per raggiungere una determinata informazione. In un'epoca in cui i mass-media sono molto diffusi, la maniera più semplice per raggiungere date informazioni sono proprio i giornali, carta stampata, e gli Ologiornali, ovvero la controparte Arcadiana dei nostri Telegiornali. Una tecnica di narrazione, che verrà descritta in seguito, consiste proprio nel divulgare, all'inizio di ogni giocata, una data parte delle informazioni (quelle più alla portata di tutti) scritte sulla carta stampata o riportate dagli ologiornali.

La ricerca delle informazioni può avvenire in diverse maniere. All'inizio di ogni partita sarà premura del narratore (non è un vincolo!) distribuire a seconda delle caratteristiche passate di ogni personaggio, delle informazioni chiave per proseguire l'avventura. Ad esempio tre personaggi posseggono:

- 1° PG: Contatti 4 in Malavita
- 2° PG: Influenze 5 Politica
- 3° PG: Cariche 8 Ordine BioMaTech
- 4° PG: Famiglia 9 Famiglia Nobiliare

Al primo personaggio verranno restituite delle informazioni marginali sugli affari della malavita, al secondo delle informazioni leggermente più dettagliate, ad esempio sulla prossima assemblea del senato, il terzo verrà a conoscenza del super segreto prototipo BioMaTech installato sul povero soldato semplice, che se si scatenasse potrebbe portare la distruzione di un intero quartiere di Miden, e il 4 potrebbe entrare a conoscenza di una piccola parte di tutte le informazioni precedentemente divulgate. Questa maniera di raccogliere informazioni è detta **Passiva**.

La seconda maniera per ottenere informazioni è quella di mettere in ballo determinate **Conoscenze**. Ad esempio il primo personaggio sfrutta i suoi contatti come Upgrade della Capacità **Conoscenza** chiedendo al

narratore cosa viene a scoprire in questo campo, o meglio esegue una ricerca diretta, ad esempio: riesco a trovare una data persona che sto cercando? Questa maniera di ricercare informazioni viene detta **Indiretta**. Infine le informazioni possono anche essere ricercate con la partecipazione **Diretta** del personaggio. Il narratore all'inizio partita ha divulgato l'informazione pubblica che un noto criminale, sospettato di diversi omicidi (seguita da una sommaria descrizione della tecnica dell'omicidio), è stato rilasciato per mancanza di prove. Il giocatore riconosce la tecnica dell'omicidio, sembra esattamente quella con cui è stata uccisa la moglie del PG in cerca di vendetta. Allora il giocatore decide di mandare direttamente il PG nelle bettole di peggior fama alla ricerca di questo assassino, non possedendo abilità necessarie per poterlo scovare indirettamente.

Sfide Sociali - Passato

Indagini

Sfide di Percezione

Combattimento Corpo a Corpo

Quando le parole non riescono a mettere d'accordo gli animi, si passa alle armi.

In Another Ego vengono distinti due tipi di combattimento, quello corpo a corpo e quello a distanza. Come accade per le capacità, questi tipi di attacchi si differiscono tra loro dal fatto che il primo, quello corpo a corpo, ha come difficoltà un lancio contrastato da parte di chi sta subendo l'attacco (Difesa), mentre il secondo, quello a distanza, non lascia la possibilità di difendersi, di conseguenza il lancio viene comparato ad una difficoltà fissa, che dipende da una serie di fattori che vedremo in seguito.

I vari stili di combattimento corpo a corpo sono molto diffusi e variegati. Difficile imbattersi in personaggi che non posseggano almeno un addestramento in uno di questi stili. Così come accade per tutti i lanci di Another Ego anche quelli relativi al combattimento si fondano sulla semplice regola Galassia Sfera Addestramento e UpGrade.

Iniziare un combattimento è la più semplice delle azioni di gioco. Quando due o più avversari si fronteggiano, il narratore pronuncerà, l'ormai famigerata parola, Azione! Dopo la quale il tempo inizierà a scorrere in maniera più lenta, e i giocatori saranno chiamati ad effettuare un lancio Azione (iniziativa) composto dalla galassia Corpo, dalla Sfera Istinto e da eventuali UpGrade (L'Upgrade di Base è 2PD, valido per tutte le azioni senza armi). In genere durante le fasi di combattimento gli UG del lancio azione sono legati alle Armi, le quali, a volte, restituiscono valori Negativi misurati in PowerDown. Tipicamente una spada normale penalizzerà il lancio Azione di 2 PD, una spada molto pensante penalizzerà il lancio di 3 PD, mentre un attacco senza armi (stile arti marziali o combattimento da strada) produrrà un effetto positivo sull'azione. Durante questa fase di gioco non capita di rado di vedere lanci negativi, questa rappresenta l'unica eccezione alla regola dei Fallimenti Catastrofici che vedremo in seguito. Dopo aver effettuato questo lancio, tutti i giocatori, e il narratore, avranno assegnato un numero alle loro azioni (Es. 1PU, 0 PU, -2 PU), dando così il via alle ostilità. I primi a cominciare saranno quei personaggi che possono vantare l'utilizzo di azioni negative, a decrescere sino all'azione 0, per poi procedere con le azioni positive tipiche degli addestramenti nei vari stili. In caso coesistano più azioni nella Stessa UT, agirà chi possiede il numero maggiore di PU, in caso di PU coincidenti, si utilizzerà la regola di Contemporanea descritta qualche pagina fa. Terminato il primo turno si passerà a ripetere il lancio Azione, con il susseguirsi dei vari turni sino alla fine del combattimento.

Questa la tempistica del combattimento, che non varia rispetto alla tempistica di tutte le situazioni di gioco dopo la parola Azione (si considerino valide quindi tutte le regole descritte nel paragrafo Turni).

Dopo aver stabilito la giusta tempistica di azione, si procede all'attacco vero e proprio. Il consueto lancio di 4 dadi con la possibilità di utilizzare Cieli e Kosmi, produrrà un dato numero di PU, questo lancio prende il nome di Attacco. I PU così ottenuti andranno confrontati con un lancio identico chiamato difesa, in cui varierà solo il valore di UG rispetto al lancio attacco (alcune armi sono più efficaci durante l'attacco che durante la difesa). In caso di parità o di un valore maggiore di difesa rispetto all'attacco, questo verrà considerato Parato, quindi si passerà al giocatore successivo in ordine di turno. In caso il valore dell'attacco superi quello della difesa si procederà con il lancio Danno, che restituirà un ammontare di PU confrontabili con un Lancio

Assorbimento, la differenza tra questi due valori andrà sottratta all'ammontare dei punti ALPHA. Anche in questo caso, si passerà al giocatore successivo in ordine di turno.

Movimento

Prima di procedere all'attacco è possibile effettuare uno o più movimenti. Si può decidere di muovere il proprio personaggio per una serie di motivi differenti. Il primo è quello che porta a contatto diretto due antagonisti che si trovano ad una distanza tale da non potersi attaccare corpo a corpo. In altri casi ci si può muovere per guadagnare una posizione favorevole rispetto all'avversario, o più semplicemente per scappare.

Una qualsiasi Azione naturale (quelle che non derivano da addestramenti in stili o Arti) può essere caratterizzata da un movimento. Non essendo un gioco rigorosamente basato sulle regole, AE prevede la possibilità di muoversi a piacere durante una azione, purché si rispetti il vincolo di percorrere un numero di **Unità di Movimento** pari, o inferiore, all'ammontare della sfera Movimento del PG. Queste unità movimento non hanno una vera e propria misura reale, dipenderanno sostanzialmente dal contesto di gioco, ma possono ad esempio essere associate ai metri: un personaggio con movimento 7 può compiere massimo 7 metri ogni Azione naturale. Alcuni gruppi di giocatori prevedono l'utilizzo di griglie formate da piccoli quadrati, sui quali riporre delle miniature per simulare un campo di battaglia. Ad esempio una Unità di Movimento può essere rappresentata ottimamente da un Quadratino. Se si decide di muoversi durante una azione, non sarà possibile attaccare in quella stessa, bisognerà attendere l'azione successiva (eccezione a questa regola sono gli spostamenti brevi, di due tre Unità di Movimento, che non comportano la perdita di azione).

Una corsa implicherà la possibilità di quadruplicare il quantitativo di Unità di Movimento a disposizione del giocatore, a patto che il narratore sottragga un quantitativo, che dipenderà dai casi, di Astri Alpha, per simulare la fatica alla quale va in contro il personaggio nel compiere uno spostamento rapido. Non capiterà di rado di utilizzare personaggi che hanno la possibilità di spiccare il volo. Uno spostamento compiuto in volo sestuplica le unità di Movimento.

Prima di compiere un movimento è utile considerare l'equipaggiamento che si indossa. Ogni arma e ogni protezione è caratterizzata da un valore **Penalità al Movimento** da sottrarre proprio alle unità di Movimento compibili durante una azione (tipicamente la penalità al movimento di un'arma coincide con l'UG che essa apporta durante il Lancio Azione). Ad esempio trasportare una semplice spada non implica nessuna penalità al movimento, di contro trasportare un Dayclave comporta una penalità di -2. Il narratore dovrà assegnare delle penalità al movimento, cumulative nel caso di trasporto di un quantitativo maggiore di oggetti che non implicano penalità. Ad esempio un giocatore potrebbe decidere di raccogliere 3 spade normali che di fatto non restituirebbero nessuna penalità. Il narratore, forfettariamente, deciderà di assegnare una penalità di -1 come se stesse trasportando una spada molto pesante.

$\begin{aligned} \text{Movimento Base} &= \text{Sfera Movimento} - \text{Penalità Equipaggiamento} \\ \text{Corsa: Movimento Base} & * 4 \\ \text{Volo: Movimento Base} & * 6 \end{aligned}$
--

Esiste anche la possibilità di effettuare degli spostamenti con due particolari Tocchi dell'ego Dannato: Spostamenti del Lampo e Teleport. Con spostamenti del lampo il personaggio compie la distanza che compierebbe normalmente correndo senza imbattersi nello sforzo dovuto alla corsa, consumando quindi solo i sistemi implicati nell'attivazione di questo tocco. Con teleport invece si potranno compiere spostamenti ad una distanza pari al numero dei successi ottenuti nel lancio del Tocco: ad esempio effettuando un lancio Teleport si ottengono 5 PU, di conseguenza si potrà compiere uno spostamento pari a 5 Unità di Movimento (si tengano a mente gli eventuali Malus dovuti all'attraversamento di un oggetto solido). Una differenza sostanziale tra i movimenti compiuti mediante questi due tocchi è che Spostamenti del lampo è un tocco Alpha, durante il quale si effettua fisicamente lo spostamento, solo che a velocità molto elevata, andando in contro a tutte le penalità del caso, come quelle dovute al trasporto di un equipaggiamento; invece lo spostamento del teleport è uno spostamento Omega, che avviene a causa di un potere mentale, e quindi non sarà soggetto a nessuna penalità se non quelle legate al lato Omega dell'ego. Si ricordi, inoltre, che il primo tocco è una azione del Corpo e quindi dipende dall'Istinto (Azione Alpha), mentre il secondo è un'azione della Mente, è quindi legata alla Prontezza (Azione Omega).

Attacco

Lancio Attacco Ravvicinato Galassia Corpo Sfera Movimento Addestramento Stile Upgrade Arma

Il lancio attacco è la simulazione di un movimento accostata al concetto di incisività, di impetuosità e di efficacia lesiva dello stesso. Benché si esprima principalmente tramite la Sfera Movimento l'azione di attacco non va confusa con un banale movimento, ma come preambolo al colpo vero e proprio, una azione da compiere con l'impetuosità necessaria a fare breccia nella difesa e rendere quindi effettivo il danno.

Trattandosi, questo, di un gioco prettamente narrativo, come accadeva per le sfide sociali, anche quelle di combattimento devono essere accompagnate da una descrizione, quanto più avvincente possibile, in modo da convincere il narratore ad elargire bonus, ma soprattutto in modo da amplificare la partecipazione di tutti i giocatori. Quindi tutti i lanci di Attacco dovranno essere preceduti da una descrizione caratteristica, fantasiosa ed avvincente. Questa descrizione potrebbe essere ancora più avvincente se si dovessero attivare dei cieli. In aggiunta alla descrizione della tipologia di attacco il giocatore dovrebbe esporre la maniera in cui si manifesta l'aura, come essa interagisca nel movimento, rendendo l'azione tanto spettacolare da lasciare gli osservatori senza fiato. Idem per l'attivazione di Kosmi, che di fatto possono essere descritti come una particolare posizione preliminare al movimento, caratteristiche peculiari, ad esempio, dei vecchi kung-fu movie, oppure di anime stile saint seiya (Cavaliere dello zodiaco).

Dopo la descrizione dell'azione, che potrebbe già aver restituito un numero di successi bonus, e dopo l'eventuale attivazione di cieli e cosmi, il giocatore è pronto ad effettuare il lancio dei dadi. La galassia Corpo, la Sfera Movimento, l'addestramento dello Stile e i vari Upgrade formeranno un attacco misurato da un numero più o meno elevato di PU.

Gli upgrade saranno in primis le armi che partecipano all'attacco. Il valore di attacco di un'arma è specificato nel capitolo relativo agli equipaggiamenti. Un'arma può diventare più efficace durante il gioco, non di rado può essere modificata per poter portare un attacco più incisivo; ad esempio l'eventuale bilanciamento nelle spade, o la forgia con materiali speciali che la rendono più leggera. Altri upgrade possono essere dovuti alla posizione dell'attaccante rispetto a quella del difensore. Attaccare alle spalle porterà un bonus nell'attacco di 3 successi (equivale a sommare momentaneamente agli upgrade il valore 30), mentre attaccare lateralmente restituisce 1 PU bonus; attaccare da posizione sopraelevata permette 2 PU aggiuntivi. Attaccare al buio o alla cieca invece restituisce un malus di 3 PD. Questi alcuni esempi di Upgrade momentanei che vengono aggiunti a seconda delle varie situazioni. Non si limiti ad applicare rigorosamente questi vantaggi, piuttosto, insieme al narratore, si analizzi di volta in volta tutte le condizioni circostanti che possano offrire dei vantaggi/svantaggi all'attacco.

Quando un giocatore dichiara di attaccare, se non specifica altrimenti, si considera che miri alle parti vitali del corpo. Quando si mira alle parti vitali l'ammontare dei danni va sottratto ai sistemi Alpha, per sottolineare la gravità della ferita. Qualche volta può capitare che l'intenzione del giocatore sia quella di sfinire il suo avversario, piuttosto che di ucciderlo, effettuando un attacco "non mirato", quindi colpendo nei punti che trova scoperti più facilmente. Questo consentirà di sommare un ammontare di 2 PU per ogni attacco portato; i danni procurati durante un colpo non mirato vengono sottratti all'ammontare degli astri di un sistema, per simulare l'intenzione di fiaccare l'avversario piuttosto che di ucciderlo (si ricordi che recuperare sistemi ed astri consumati in questa maniera è molto più veloce che recuperare quelli consumati a causa di ferite gravi). Qualche volta può capitare che il giocatore decida di non mirare, per ottenere un vantaggio, soprattutto quando vede andare a vuoto i primi attacchi, parati perfettamente o schivati senza nessuna difficoltà.

Dopo aver effettuata questa serie di considerazioni, aver descritto l'attacco, lanciati i dadi, sommati tutti i bonus e detratti i malus, si avrà a disposizione un monte di PU che verranno confrontati con quelli della difesa qual'ora presenti. I PU di scarto da questo confronto andranno sommati al lancio successivo chiamato danno. Si ricordi che effettuare un attacco implica una azione singola, anche qual'ora vada a buon fine, il danno seguente non viene considerato come una azione secondaria, ma come semplice prosieguo dell'azione attacco. Alcune situazioni particolari prevedono la volontà da parte del giocatore di effettuare manovre di attacco insolite, quali prese, tentativi di disarmo etc. Per evitare di ricordare una serie complessa di regole, si lasci semplicemente al buon senso l'interpretazione di queste azioni particolari di gioco. Ad esempio una presa potrebbe essere considerata un semplice attacco dello Stile Combattimento da strada o arti marziali, attacco che risulterebbe impossibile da parare, schivabile, che provocherebbe un contrastato composto dalla Galassia Corpo e dalla Sfera Forza (o dalla capacità **Potenza** qualora presente), per vedere chi riesce ad ottenere la meglio, considerando i PU di scarto come danni da compressione e quindi la possibilità di decurtarli dall'ammontare dei punti alpha. Situazione perfettamente risolvibile anche senza compiere il secondo lancio, comparando semplicemente l'Attacco Stile Combattimento da strada con una schivata o con un Lancio Corpo/Forza. Si consideri quindi la semplice imposizione di trovare la maniera più simile alla realtà di

risolvere un contrasto, e qual'ora non sia possibile, cercare di comporre un semplice lancio Galassia + Sfera, considerando gli upgrade o gli addestramenti del caso.

Anche durante la fase di attacco il giocatore può decidere di utilizzare dei Tocchi dell'Ego Dannato, o qualche caratteristica che amplifichi il movimento, opzioni che vengono considerate come upgrade momentanei.

Attacchi non mirati +2
Attacchi alle spalle +3
Attacchi laterali +1
Attacchi alla cieca -3
Attacchi da posizione sopraelevata +2
Attacchi in corsa +2

Utilizzo dei Tocchi dell'Ego dannato durante la fase di Attacco

Onda D'urto

Questo tocco permette di attaccare a distanza come se si stesse attaccando corpo a corpo. Nonostante questo il colpo onda d'urto può essere utilizzato efficacemente anche a distanze ravvicinate. Gli attacchi corpo a corpo si ipotizza vengano effettuati alla distanza di una lama media, ovvero 50 – 60 cm arrotondabili ad 1 metro (o una UM). Quando si utilizza questo tocco bisogna innanzi tutto effettuare un normale lancio di attacco, con qualsivoglia stile di combattimento eccezion fatta per quelli a distanza e per combattimento furtivo, ottenendo il solito monte di PU. Successivamente si effettua il lancio relativo al Tocco, considerando le varie regole a cui è soggetto, ovvero: bisogna spendere almeno un sistema per poterlo attivare, che si considera attivo per un singolo colpo etc. il risultato in PU di questo lancio sommato al normale attacco è la distanza in metri che può coprire questo colpo. A distanza ravvicinata il colpo onda d'urto non avrà la possibilità di mancare il bersaglio, inoltre schivarlo risulterebbe una azione particolarmente difficile (schivare attacchi a distanza implica duplicare il risultato in PU con un lancio schivata). Otterremo quindi un colpo ad esempio pari a 10 PU, senza la possibilità di essere parato. A questo punto se il bersaglio si trovasse ad una distanza superiore a 10 metri non risulterebbe neanche sfiorato dal colpo, a 5 metri subirebbe un danno minimo di 5PU, alla distanza di un metro ne subirebbe ben 9! Stabilita la potenza dell'attacco sarà sufficiente effettuare un semplice lancio Danno, seguito da uno Assorbimento come un accade per tutti gli attacchi normali.

Pelle di marmo

Anche questo tocco non viene utilizzato specificatamente per attaccare, è più utile in difesa, nonostante questo è possibile utilizzarlo anche in attacco. Il giocatore decide di scagliare un pugno (questo tocco non è compatibile con l'uso di armi) facendolo divenire un attimo prima dell'impatto, indistruttibile marmo. Effettuerà un normale lancio stile combattimento da strada o arti marziali (in caso di mancanza di entrambi effettua un lancio Corpo/Movimento considerando l'upgrade del pugno). A questo ammontare di PU sommerà quelli del lancio Tocco dell'ego dannato, come accadeva per onda d'urto. In questo caso l'avversario potrà decidere di schivare o di parare normalmente il colpo come avviene per un pugno normale. Dopo aver sottratto il valore di schivata o di parata sarà sufficiente calcolare l'ammontare di danno come per un normale colpo.

Esiste una infinita possibilità di applicare i tocchi dell'ego dannato nelle situazioni di combattimento. È essenziale capire come poter applicare di volta in volta la metodologia giusta per esplicare questi colpi fantasiosi. Si tenga bene a mente innanzi tutto che i colpi spettacolari devono essere premiati, e che ci si deve attenere anche un minimo alla realtà. A volte capiterà di valutare male la situazione, e quindi stabilire difficoltà male calibrate; in simili casi è utile ascoltare il parere del giocatore. Nel caso di ferma convinzione si ricordi che ci si trova d'avanti ad un gioco, in cui tutto è possibile, fermo restando il divertimento.

Colpire la difesa

Quando un avversario più veloce o più abile, riesce a mettersi in guardia all'inizio di ogni turno, può divenire davvero difficoltoso colpirlo. Un avversario sulla difensiva snerva l'attaccante che si scopre più facilmente. Per questo si può decidere di attaccare la guardia, o più in generale la difesa, per riuscire a fiancare l'avversario o impedirli di parare. Quando l'avversario combatte a mani nude, si può rinunciare ad effettuare un attacco, durante una azione, lanciare solo il danno che potrà essere assorbito, la differenza tra danno ed

assorbimento sarà detratta dagli Astri alpha. Questa azione si compie per fiaccare la difesa dell'avversario. La stessa cosa si può compiere con le armi. Rinunciando ad un attacco si lancia il danno diretto all'arma dell'avversario. Nel capitolo equipaggiamento sono specificate le durezza dei materiali e i danni che esse possono subire. Se si dovesse rompere l'arma dell'avversario egli non sarà più in grado di parare. Attenzione a non cercare di rompere delle armi più dure della vostra, si otterrebbe il risultato opposto.

Difesa

Lancio Difesa Galassia Corpo Sfera Movimento Addestramento Stile UpGrade Arma

La difesa è un movimento portato a compimento per evitare che il colpo possa andare a bersaglio in punti vitali o scoperti dalla guardia. Quindi il concetto di difesa può essere assimilato a quello di parata. Il lancio di difesa si esplica esattamente come quello di attacco eccezion fatta per l'upgrade dell'arma, che in taluni casi varia tra difesa ed attacco, a causa del fatto che esistono armi più propense all'offesa che alla difesa e viceversa. Lanciando Difesa si ottiene semplicemente un ammontare di PU da sottrarre all'attacco prima di considerare il danno, ovviamente in caso di parità non vi sarà alcun danno da considerare. Quindi di per se il lancio difesa non si differisce per nulla da quello di attacco.

In realtà non è proprio così. La difesa è uno strumento molto utile per evitare danni, ma deve essere effettuata con una tempistica molto particolare per simulare quanto più possibile la realtà. Innanzi tutto quando un giocatore non possiede azioni nella UT che si sta giocando in questo istante non può assolutamente difendersi in nessuna maniera. Ad esempio il giocatore viene attaccato in una UT -1, non possedendo cieli attivi in istinto, non ha la possibilità di reagire in nessuna maniera, perché la sua prima azione sarà nella UT 0. In una UT in cui si possiede azioni, se si viene attaccati prima del proprio turno è possibile effettuare una **Difesa Istintiva**. Questa difesa si esplica perché si considera che in un istante prima di portare a termine il proprio colpo si riesce ad intercettare quello dell'avversario, andando però incontro ad un malus di 2 PD. Bisognerà allora effettuare un semplice lancio Difesa e confrontarlo con quello dell'attacco come abbiamo sempre detto sinora, detraendo l'ammontare di 2 PU al lancio.

In altri casi è possibile decidere di non attaccare durante il nostro turno, conservando un'azione. Una difesa effettuata dopo aver conservato l'azione non va incontro a nessun Malus, si confronterà quindi semplicemente il lancio Difesa con quello Attacco.

Durante l'addestramento è possibile guadagnare delle difese chiamate **Difese Automatiche**. Per ogni difesa automatica è possibile convertire un difesa istintiva in una difesa normale, ovvero parare il colpo, senza aver conservato l'azione, senza considerare il malus di 2 PD. Quando ci si conserva l'azione si tengano bene a mente le regole per stabilire i turni: quando si conserva una azione 0 o + la si può conservare solo per parare e solo fino alla fine del turno in corso; in qualsiasi momento è possibile rinunciare alle azioni – del turno successivo a quello in corso per utilizzarle in questo istante; non è possibile conservare azioni – per eseguirle a fine turno o dopo l'azione 0.

Prima di iniziare un turno, durante la prima UT a sua disposizione, un giocatore può decidere di rinunciare a compiere un'azione qualsiasi, per mettersi in **Guardia**. La guardia consente di ottenere un Bonus di 2 PU per ogni difesa effettuata, comprese quelle istintive. Se ci si mette in guardia, anche quando si finiscono le azioni a disposizione, l'avversario per attaccare dovrà superare la difesa pari a 2 (è come se la difesa fosse attiva per ogni attacco con un +2 per ogni colpo parato). Una guardia si considera disattivata a fine turno, quando tutti hanno agito, e bisogna reimpostarla all'inizio del turno successivo rinunciando alla prima azione.

Senza Guardia

UT in cui non si hanno azioni: NESSUNA DIFESA

UT senza aver conservato Azioni: DIFESA ISTINTIVA (2PD)

UT dopo aver conservato Azioni: DIFESA NORMALE

Per ogni DIFESA AUTOMATICA una DIFESA ISTINTIVA si converte in DIFESA NORMALE

Con Guardia

UT in cui non si hanno azioni: DIFESA = 2 PU

UT senza aver conservato Azioni: DIFESA ISTINTIVA (2PD+2PU=0)

UT dopo aver conservato Azioni: DIFESA NORMALE +2PU

Per ogni DIFESA AUTOMATICA una DIFESA ISTINTIVA si converte in DIFESA NORMALE

Difesa Con scudo

Sostituire il valore dell'Upgrade Difesa dell'arma con quello dello Scudo.

Schivata

La schivata è perfettamente sostituibile alla difesa. Schivando si va in contro alle stesse regole della difesa, sarà quindi possibile schivare in maniera istintiva, normale, semplicemente sostituendo un lancio Difesa con un lancio nella Capacità Corpus Schivare. Il vantaggio che si ottiene schivando è che la capacità ha un prezzo inferiore rispetto ad un normale Stile, quindi l'addestramento sarà più alto, a parità di punti spesi, in schivata rispetto all'addestramento in uno Stile. È possibile cercare di schivare alcuni attacchi a distanza (a discrezione del narratore) raddoppiando i PU di tale attacco (dopo aver applicato i Bonus/Malus del caso), triplicandoli in caso si cerchi di scansare magie che hanno degli effetti fisici, quadruplicandoli per scansare proiettili a distanza ravvicinata. Quando si parla di scansare gli effetti di particolari magie si intende quelle magie di attacco che si concretizzano nel tentativo di fare danno; ad esempio delle lingue di fuoco, o dei puntali di ghiaccio. Non è possibile scansare magie che non concretizzano gli effetti.

Tutti i lanci di Schivare sono soggetti alle penalità nei movimenti delle armi e delle armature. Ad esempio indossando una corazza di cuoio (1PD al movimento) si sottrarrà al lancio Schivare un PU. Schivare in Guardia implica l'aggiunta di 2PU alla schivata. Quando il giocatore avversario cerca di ATTACCARE la DIFESA, se si posseggono Azioni utili, è possibile schivare il tentativo uguagliando, o superando, il valore di danno dell'attacco rivolto alla difesa.

Utilizzo dei Tocchi dell'Ego dannato

Spostamenti del Lampo:

È possibile sostituire in qualsiasi momento il lancio schivare con quello di spostamenti del lampo, i lanci sono soggetti alle stesse regole. In caso si voglia considerare lo spazio percorso eventualmente durante la schivata, si può considerare al massimo pari a quattro volte il Movimento Base. Si ricordi la regola delle penalità dovute alle armi e alle armature.

Istinto Felino:

con questo tocco è possibile schivare in qualsiasi momento, anche quando non si posseggono azioni, anche durante le UT negative, senza andare incontro a nessun malus. Quando si schiva un attacco con Istinto Felino (c'è la possibilità di reprimere l'istinto spendendo 1 Astro Omega) bisogna lanciare i dadi relativi al tocco, in caso non si ottengano PU sufficienti per scansare il colpo, bisognerà consumare Sistemi Alpha, in numero necessario a colmare la differenza. Ad esempio si subisce un attacco pari a 4 PU, si lancia Istinto felino Ottenendo 2 PU, la rimanenza di 2 PU dovrà essere colmata sottraendo 2 sistemi Alpha. A differenza di altri tocchi, qualora non sia presente scarto tra attacco e lancio non verrà consumato nessun punto Alpha.

Teleport

Il tocco dell'ego dannato Telepor può sostituire un lancio di schivare solo in casi in cui si possiede una azione utile a farlo. L'azione di teleport è un'azione mentale, quindi può essere effettuata anche contemporaneamente ad una azione fisica, se si posseggono i requisiti necessari (Trascendenza).

Danno e Assorbimento

DANNO: Sfera Forza + Upgrade Arma

ASSORBIMENTO: Sfera Tempra + Upgrade Protezione

Una delle poche eccezioni alla regola che vuole ogni lancio di Another Ego composto da 4 dadi è quella che vede come protagonisti il danno e l'assorbimento. Essendo considerati come dei veri e propri Upgrade dell'attacco e della difesa, rispettivamente, vengono calcolati sommando la forza con il valore di Danno dell'arma, e sommando la tempra con il valore di Assorbimento della protezione. Sommando algebricamente questi due numeri si ottiene un numero, probabilmente maggiore della decina, ed esattamente come avviene per gli upgrade normali, si considera il valore della decina PU automatico, e il valore delle unità come fosse una normale base; si deve ottenere un risultato inferiore a base per sommare un PU aggiuntivo. Così come avviene per tutti gli altri Upgrade, l'assorbimento e il danno non sono soggetti ai vari Power Down.

Dopo aver lanciato con successo l'attacco e averlo confrontato con la difesa, lo scarto di questo confronto andrà sommato ai PU che restituisce il danno. A questo punto si effettua un lancio Assorbimento. La

differenza tra il primo monte e il secondo viene sottratta ai sistemi Alpha, in caso di attacco alle parti vitali del corpo, agli Astri in caso di attacco non mirato.

Quando si attacca senza armi, l'ammontare del danno viene aumentato dalla tempra come se fosse l'Upgrade di una normale arma, ovvero la durezza dell'arto con cui si porta il colpo è paragonabile all'efficacia di una normale arma.

ATTACCO-DIFESA+DANNO-ASSORBIMENTO= DANNO EFFETTIVO

Ogni Lancio Assorbimento può essere sostituito in tutto e per tutto da un lancio Pelle di Marmo.

Arcanum

Descrivere quali effetti possa scatenare un Arcanum è davvero una impresa impossibile. Innanzitutto un Arcanum può manifestarsi in una infinità di maniere non prevedibili da un manuale, proprio perché non vincolato a nessuna regola particolare. Nonostante questo, ogni Azione Arcanum può essere ricollegata ad un attacco corpo a corpo o ad un attacco a distanza, quindi può essere assoggettata alle regole che governano queste ultime due imprese.

Prima di utilizzare un arcanum è utile capire come esso venga inserito nelle azioni di gioco. Per poter usufruire dei poteri concessi da questa capacità speciale si può attingere solo alle UT in cui coesistano azioni mentali e azioni Fisiche; alla creazione del personaggio base, salvo casi particolari, ciò si verifica solo per le azioni nella UT 0. Quando un giocatore possiede contemporaneamente due azioni Mente e Corpo, in coda a tutti gli altri giocatori, può decidere di attivare un Arcanum.

Si è visto come un Arcanum possa essere composto dal giocatore, scegliendo qualsivoglia Arte e Stile conferendo il vantaggio di utilizzare due sfere, anziché una come avviene per tutti i restanti lanci. Non è detto, in primis, che se lo stile legato all'arcanum sia uno stile Corpo a Corpo, anch'esso divenga un Arcanum Corpo a Corpo. Ogni attualizzazione è legata alla volontà del giocatore nella scelta della manifestazione di questa particolare tecnica di combattimento. Ad esempio un giocatore fonde una tecnica di spada con l'Arte Elementare del fuoco. Potrebbe decidere che la fiamma attorno alla spada renda devastanti tutti gli attacchi portati con essa, aumentando quindi il potere di attacco della stessa di un numero di PU aggiuntivi concessi dalla Sfera Sapere. Potrebbe, di contro, decidere di manifestare il proprio arcanum lanciando delle sfere di fuoco dalla propria spada, facendo sì che il combattimento si sposti sul piano del combattimento a distanza. Quindi a seconda dei casi un Arcanum può agire a distanza ravvicinata o a distanza ragguardevole dal bersaglio.

Dopo aver considerato tutte le variabili del caso, come accadeva per gli attacchi normali, il Lancio Arcanum restituisce un monte di PU confrontabili con un lancio difesa, in caso di attacco corpo a corpo, con una difficoltà fissa in caso di attacco a distanza.

Combattimento a Distanza

Lancio Attacco a distanza Galassia Sensi Sfera Vista Addestramento Stile UpGrade Arma

La maniera più efficiente di attaccare, è quella che non espone al rischioso contatto diretto con l'avversario. Così come avviene nella realtà anche nella simulazione proposta da Another Ego gli attacchi che permettono di rimanere a distanza ragguardevole dal bersaglio, offrono senza alcun dubbio il vantaggio di non rischiare un attacco diretto, tendendo a distanza il nemico. Nella realtà il combattimento corpo a corpo è ormai stato completamente soppiantato dal combattimento a distanza, proprio grazie all'efficienza dovuta alle Armi da fuoco. Potenti mezzi bellici che consentono di attaccare ad una distanza elevatissima, con una forza di impatto devastante, ed una precisione ragguardevole. In ambientazioni in cui la diffusione delle armi da fuoco è molto accentuata, attacchi a corta distanza vengono soppiantati nella quasi totalità dei casi da quelli a lungo raggio. In Another Ego questo modus operandi è impedito dal fatto che le armi da fuoco siano poco diffuse, molto costose, poco precise, ma soprattutto molto pesanti. La disponibilità di polvere da sparo è oramai esaurita da secoli; le componenti utili a comporla non esistono più, e soprattutto l'uomo ha dimenticato le tecniche necessarie per poterla creare, oramai da tempo immemore. La polvere pirica è stata sostituita da una potentissima miscela, chiamata **NeoPiros**, in grado di simularne gli effetti quasi alla perfezione; unico inconveniente è la quantità. Per poter sviluppare lo stesso potere deflagrante è necessaria una quantità molto maggiore di Neopiros rispetto alla normale polvere. Il che ha reso le armi da fuoco poco diffuse e molto ingombranti. A causa di questi fattori la diffusione delle armi da fuoco, e di conseguenza, degli attacchi a distanza, non ha sopperito quella degli attacchi ravvicinati, piuttosto si è trovato un ottimo compromesso

nell'affiancarle. Negli eserciti di impronta meno tradizionalista, quali quelli dello scudo e della biomatech, ogni soldato viene instradato nell'utilizzo delle armi da fuoco, e nelle pratiche di combattimento corpo a corpo.

Per poter iniziare un combattimento a distanza è utile come al solito stabilire una turnazione specifica. Nella maggior parte dei casi, i combattimenti che vedono uno o più soggetti attaccare a distanza, iniziano con il primo colpo che viene preceduto dal lancio Azione, perché vede sicuramente più parti inconsapevoli dell'attacco che si sta portando a compimento. Ad esempio l'attacco di un cecchino che tenta di colpire un malcapitato non prevede un Lancio Azione, in quanto il bersaglio non è consapevole di essere soggetto ad un attacco. Il caso opposto sono ad esempio di fazioni che si affrontano in una sparatoria, fazioni perfettamente consapevoli di essere bersaglio di un fuoco nemico. Superata la fase di attacco a sorpresa, l'attacco a distanza prevede un sistema di azione leggermente differente dal resto degli attacchi. Innanzi tutto bisogna distinguere un attacco di **Precisione** da un semplice fuoco. Quando un attacco a distanza ha un bersaglio inconsapevole, spesso a distanza ragguardevole, e soprattutto quando il personaggio si trova in una posizione ferma, si tratta di attacco di precisione. Gli attacchi di precisione sono considerati delle azioni Mentali, di conseguenza la sfera chiave per queste azioni sarà la prontezza e non l'istinto. In situazioni più generiche, quando bersaglio e attaccante sono in movimento, a distanze non ragguardevoli, l'attacco sarà considerato come un semplice attacco a distanza, la cui tempistica di azione viene stabilita in base all'istinto, ovvero alla coordinazione stimolo-movimento. In questo caso, se l'arma non si trova in una posizione di **Mira**, il giocatore dovrà sprecare la prima azione per poter compiere il movimento utile a spostare l'arma nella direzione di fuoco giusta. È possibile attaccare in questa azione di preparazione a patto di andare incontro ad un cospicuo numero di Power Down, per l'esattezza 3 (solo in questo caso i fallimenti catastrofici, ovvero i risultati misurati in PD il narratore non dovrà considerare effetti negativi, ma semplicemente un ritardo eccessivo nell'uso dell'arma). Dopo aver mirato è possibile attaccare. Ad ogni Arma da fuoco, o più in generale a distanza, vengono associati diversi valori di Azione (capitolo Armamenti). Il primo descrive il tempo necessario per spostare l'arma nella posizione di mira (come se si stesse cercando di muovere un'arma convenzionale), il secondo rappresenta la velocità di fuoco, ovvero la tempistica con cui l'arma scarica il Codice di Fuoco, infine il terzo rappresenta il numero di UT necessarie per effettuare la ricarica dell'arma. Ad esempio un personaggio decide di attaccare con una Gun&Gun, pistola di ordinanza, facente parte dell'armamentario base di molte forze militari, tra cui lo scudo. Durante la prima Unità Temporale il giocatore effettua un lancio azione per stabilire il movimento di Mira, sottraendo a tale lancio un valore di 2 PD (Azione Mira della Gung&Gun). Una volta mirato, per tutte le azioni successive in cui si fa fuoco sullo stesso bersaglio, non sarà più necessario sottrarre il PD dovuto al movimento dell'arma, il lancio azione sarà modificato dal valore della velocità del fuoco, nel caso specifico 1 PD. Infine per ricaricare l'arma, dopo che ha sparato tutti i colpi presenti nel caricatore, il giocatore dovrà rinunciare a 1 UT. Quindi nel caso dell'esempio la prima azione (Mira) verrebbe modificata da un Upgrade pari a 0, e le successive, sino ad esaurimento colpi nel caricatore, sarebbero modificate da UG positivo pari a +1; successivamente, ancora, il giocatore dovrebbe rinunciare ad 1UT per poter caricare l'arma. Esistono alcune armi non soggette a questa regola, perché monocolpo. Archi, Balestre, ed alcuni tipi di fucili, costringerebbero il giocatore a rinunciare a diverse azioni per ogni colpo effettuato. Per armi come queste le UT di ricarica vengono ridotte ad una singola Unità, nonostante questa non sia un simulazione perfetta perché dovrebbero essere più d'una, per equipararle alle altre armi a distanza, e per simulare l'abitudine del personaggio a ricaricare l'arma più volte durante un combattimento.

Dopo aver stabilito con quale tempistica debbano avvenire le azioni di fuoco, è possibile effettuare un lancio Attacco a Distanza composto dalla Galassia Sensi, dalla Sfera Vista dell'addestramento nella specifica Arma, e dagli Upgrade vari. Come accade per gli attacchi corpo a corpo, l'upgrade da applicare per primo è quello dovuto alle potenzialità di attacco dell'arma. Considerato l'Upgrade dell'arma, bisogna prendere in esame la classe di precisione della stessa, che sostanzialmente rappresenta una serie di bonus/malus che dipendono dalla distanza del bersaglio, ed infine tutti gli Upgrade da valutare di volta in volta, come la possibilità di fare fuoco in movimento, il fuoco in copertura etc. Il monte di PowerUp così ottenuto, viene confrontato con la difficoltà dell'attacco a distanza (per riuscire a schivare un attacco a distanza bisogna duplicare o triplicare a seconda dei casi l'ammontare dei PU). Questa difficoltà si calcola considerando le condizioni del Bersaglio. Quando il bersaglio è fermo la difficoltà è 0. Se il bersaglio sta camminando con un'andatura normale, la difficoltà è pari a 2. In azioni di combattimento (il bersaglio si sta muovendo per attaccare e difendersi) la difficoltà è pari al movimento Base dimezzato. Se il Bersaglio è in movimento, ad esempio una corsa, la

difficoltà è pari al Movimento Base, ovvero il corrispettivo valore della sfera movimento decurtata dei malus dipendenti dall'equipaggiamento. Infine in caso il bersaglio si in volo, la difficoltà sarà pari al movimento base raddoppiato. Questo sistema di calcolo difficoltà è valido anche per i veicoli, nel qual caso sarà applicabile anche un bonus a seconda delle dimensioni. Un veicolo di medie dimensioni fermo viene colpito con una difficoltà pari a -2 (considerare quindi un UG pari a 2PU, ovvero il veicolo è molto facile da colpire). Un veicolo in movimento possiederà un valore movimento base, che rappresenterà la difficoltà necessaria per riuscire a colpirlo.

Alcune armi particolari colpiscono con un numero molto elevato di proiettili, si parla in questi casi di **Fuoco Massivo**. Per evitare di ripetere molte volte il lancio Attacco a distanza, si consideri che ogni colpo aggiuntivo al primo guadagna un PU bonus per raggiungere il bersaglio. Di fatto questa regola porterebbe le armi da fuoco massivo in una posizione di netto vantaggio rispetto alle altre. In realtà si consideri che le armi da fuoco massive sono molto pesanti per poter essere portate da una persona normale (il personaggio per potersi equipaggiare con queste armi deve avere i valori di Forza e di Tempra pari ad 8 o superiore); inoltre la precisione delle armi da fuoco Massivo è molto bassa, spesso nell'ordine dei PD.

Di seguito sono riportate diverse tabelle che riassumono i valori riportati in questo paragrafo, ed inoltre vengono riportate tabelle in cui sono descritti vari esempi di bersaglio, che capitano più di frequente durante le azioni di gioco.

Movimento	Difficoltà
Fermo	0
Andatura Normale	2
In combattimento	MB/2
In Corsa	MB
In Volo	MB*2

Grandezza del Bersaglio	UG	Upgrade Vari	UG
Bersaglio Piccolissimo (Spillo)	4PD	Att. Nell'azione di Mira	3PD
Bersaglio Piccolo (Occhio, Mela)	2PD	Fuoco In copertura	1PD
Bersaglio Medio (Umanoide)	0	Bersaglio in copertura Fermo	4PD
Bersaglio Grande (Macchina)	2PU	Bersaglio in copertura in Movimento	2PD
Bersaglio Enorme (Aeronave)	4PU	Fuoco con arma su Veicolo in Movim.	2PD

Esempio (Gun&Gun-Classe3)	Difficoltà	UG
Uomo Fermo a 5 m	0	1PU
Uomo in Combattimento (MB 8) a 5 m	4	1PU
Uomo in Corsa (MB 8) a 5 m	8	1PU
Uomo Fermo a 5 m, prima azioni durante la Mira	0	1-3=2PD
Uomo Fermo in Copertura a 20 m	0	4+1=5PD

Danno

DANNO: Upgrade Arma + Upgrade Munizione

Il danno delle armi da fuoco viene calcolato in base alla tipologia di munizione e in base all'arma (Capitolo Armamenti). I successi così ottenuti vanno sempre addizionati ai successi di scarto tra il valore del Lancio Attacco a Distanza e la difficoltà espressa dal narratore.

Magie

Il campo più variegato di specializzazione, per un giocatore di Another Ego, è senza alcun dubbio il campo Magico. Non solo il manuale propone un serie di magie (Fenomeni) abbastanza cospicua, ma conferisce la totale libertà di azione al personaggio, consentendo al giocatore di creare una serie infinita di applicazioni per la stessa. Magie elementari, con le quali si possono attualizzare diversi fenomeni legati agli elementi; magie dei Domini, che conferiscono il controllo su molti aspetti legati all'essere delle cose e delle persone; ed infine le evocazioni, probabilmente il più vasto dei campi della magia, che permettete di evocare creature, ma anche luoghi ed oggetti, a pura discrezione del giocatore. In pieno rispetto della regola "tutto ha un costo" il giocatore è soggetto, durante l'utilizzo di questa serie pressoché infinita di soluzioni, alla perdita di Punti che nella maggior parte di casi fanno parte dell'estensione dell'Ego Omega, terminati i quali il personaggio va in

contro alla morte celebrale. Il campo magico, dopo quello relativo alle capacità sociali, è quello che presenta una impronta molto evidente di gioco Narrativo. Ogni fenomeno creato dal giocatore dovrà essere accompagnato da una descrizione approfondita dei suoi effetti. Con l'ausilio del narratore, dovranno crearsi delle regole di utilizzo dello stesso, per impedirne da parte del giocatore un uso eccessivo e smoderato. Il narratore dovrà inoltre tenere a mente che la vita di un mago è soggetta a diverse ardue prove, che logorano la sua mente, mandandolo incontro alla vecchiaia precoce, alla follia nei casi peggiori.

Tutto ha inizio dalla Via. Quando un mago decide di manifestare un Fenomeno, si richiude nella sua mente ed affronta un arduo percorso chiamato **VIA**, disseminato di una serie di **Cancelli**, serie tanto più numerosa quanto più elevato il livello del Fenomeno in questione. Durante l'astrazione, il mago medio non possiede coscienza del mondo circostante, non riesce a muoversi, e deve mantenere un concentrazione tale da poter proseguire la sua via anche in presenza di stimoli esterni. Varcati i cancelli della Via, finalmente un'esplosione di energia manifesta il Fenomeno tanto agognato.

Durante le fasi di creazione del personaggio, il giocatore che ha scelto di assegnarli degli addestramenti magici, ha visto conferirgli un **Potere** legato ad un **Livello**, e la possibilità di immagazzinare un numero di Fenomeni pari al valore della Sfera Intelligenza, per i domini e Sapere per gli elementi.

Esistono delle regole generali alla base della magia, che raggruppano tutti i campi magici. Queste regole governano il costo legato alla magia, e il tempo relativo al percorrere la via. Come si avrà modo di ribadire in seguito prima di poter creare il fenomeno il giocatore deve rinunciare ad un numero di Astri Omega pari al valore del livello del fenomeno. Questa regola generale vale sia per gli elementi che per i domini. Alcuni Fenomeni riportati nel Grimorio presentano un costo maggiore, in maniera da rendere più destabilizzante il loro utilizzo e per impedirne un uso improprio. Dopo aver rinunciato al valore corrispettivo di Astri, il giocatore dovrà interpretare il suo personaggio che affronta la via, azione che lo terrà impegnato e gli impedirà di muoversi per un numero di UT pari al livello del fenomeno che si sta concretizzando. Se dovesse ricevere un danno in questo momento dovrebbe effettuare un lancio di trascendenza per riuscire a riprendere il controllo della via, pari alla difficoltà del fenomeno, aumentata del valore in PU del danno subito.

Quando ci si addestra nell'arte magica, prescindendo da quella evocativa, è possibile memorizzare un numero di fenomeni, questi fenomeni vengono chiamati **Preferiti**. Il limite imposto è che si possono memorizzare fenomeni di vari livelli, a patto che la somma di questi livelli non superi il valore di Intelligenza nel caso di magie di Dominio, il valore di Sapere in caso di Magie Elementali, e la media dei due valori in caso di magie nere o bianche.

Prima di specificare nel dettaglio le regole relative alle tre tipologie di lancio Magico, tra l'altro regole molto semplici, è opportuno capire come le magie vengano apprese e come si possibile utilizzare espedienti legati al campo magico, mediante l'utilizzo delle cinque **Capacità Prodigam**.

Utilizzo delle Capacità Prodigam

Cinque capacità fondamentali per chi intendesse affrontare la carriera magica, le capacità prodigam consentono di avere un approccio più completo nelle arti arcane. Richiamare gli effetti di un fenomeno è senza alcun dubbio un grosso vantaggio, ma saper distinguere un sigillo del fuoco da un sigillo dell'acqua è indispensabile per sopravvivere alle varie prove a cui un mago viene costantemente sottoposto.

Apprendere

Galassia Mente Sfere Intelligenza (Domini) Sapere (Elementi) Volontà (Evocazioni) Addestramento

Nel capitolo relativo alle capacità abbiamo spiegato come **Apprendere** sia una capacità necessaria per divenire in prima persona un sigillo. I sigilli che normalmente si trovano in natura, sono degli elementi che difficilmente coincidono con un essere vivente; più in generale sono degli oggetti inanimati, pietre, piante, minerali etc. Ad ogni sigillo è associato un potere, che rappresenta un limite, fenomeni più complessi di quel limite non possono prendere vita da quel potere. Inoltre ogni sigillo è legato ad una singola tipologia di magia, un singolo elemento, dominio o evocazione. Per questi motivi si sente la necessità di operare con un certo numero di sigilli. Per ovviare alla scomodità di trasportarne tanti, e soprattutto per svincolarsi dal dover utilizzare un mezzo esterno per lanciare una magia, si decide di assorbire il sigillo, e di diventarne in prima persona.

Anche questo lancio è governato dalle stesse regole dei lanci che abbiamo visto sin ora. Un dado per la galassia Mente, uno per la sfera intelligenza, se il sigillo è un sigillo di Dominio, Sapere per quello degli elementi e volontà per quello delle evocazioni, il dado relativo all'addestramento e quello relativo agli Upgrade. Questi ultimi in genere vengono rappresentati da **conoscenze in Occulto**. Il solito monte di Power

up verrà confrontato con una difficoltà pari al livello di potere contenuto all'interno del sigillo. In fase di gioco ovviamente un giocatore non si rende conto a priori di che tipo di sigillo si tratta, dovrà essere il narratore a stabilire che dado sfera prenderà parte al lancio. Se si cercasse di apprendere un sigillo di un elemento o di un dominio opposto a quello preferito, di cui si è già sigilli in prima persona, il personaggio andrebbe incontro alla morte celebrale, dovendo sottrarre il quantitativo raddoppiato di PU necessari per effettuare l'apprendimento alla montare dell'estensione Omega. Per evitare questo è possibile effettuare un lancio di preparazione all'apprendimento, esattamente uguale a quello sopra descritto, che conferisce al giocatore tutte le informazioni relative al sigillo, per evitare apprendimenti nocivi.

Ottenere un risultato misurato in Power Down (Fallimento catastrofico) significa ritorcere contro se stessi, e contro chi vi circonda, il potere contenuto nel sigillo, ottenendo una perdita pari al valore del potere, da sottrarre alla quantità di punti Alpha, od omega a seconda della volontà del narratore, o della natura del sigillo (tipicamente il sigillo di un potere del Dominio Mente, provoca danni mentali e non fisici, oppure un sigillo Alterazione potrebbe provocare delle alterazioni permanenti, ad esempio un arto permanentemente di pietra).

Sigillare

Si potrebbe definire quasi la capacità opposta a quella di Apprendere. Con sigillare infatti è possibile richiudere un potere magico in un oggetto inanimato. Un potere sigillato viene automaticamente disappreso; inoltre non è possibile sigillare un potere che non sia stato precedentemente Appreso. Il sigillo così creato è un sigillo a tutti gli effetti, quindi sarà utilizzabile solo da personaggi in grado di farlo.

Per sigillare un potere all'interno di un oggetto inanimato bisogna confrontare il valore del potere con il risultato in Power up del lancio in questa abilità. Risultati negativi, fallimenti catastrofici, attiveranno il potere sull'incauto esecutore, provocando una perdita pari al livello del potere da sottrarre ai punti alpha o omega a seconda della natura del potere. In caso di fallimento l'esecutore non solo non sarà riuscito ad infondere il nuovo sigillo, avrà inoltre disappreso il potere che sta tentando di sigillare.

Un limite molto ampio per questo tipo di capacità è che non è assolutamente possibile infondere un potere sigillandolo in un essere vivente, ciò provocherebbe l'immediata perdita **Permanente**, da parte di chi effettua il tentativo, di un ammontare di punti Omega pari al valore del potere; e una perdita del doppio di questo valore per la creatura soggetto, perdita che può provocare la morte celebrale dell'ignaro. Il soggetto bersaglio può opporsi effettuando un lancio Mente/Volontà per resistere al tentativo, con difficoltà pari al valore del potere che si sta cercando di sigillare.

Infondere

Nel corso dei secoli di pratica magica si è sentita spesso l'esigenza di infondere il potere in oggetti inanimati e/o in esseri viventi. Grandi uomini in cerca di potere hanno costretto generazioni di maghi ad applicarsi per trovare la giusta via per concedere poteri magici a chi non fosse propenso all'utilizzo della magia. Questo metodo viene chiamato **Infusione**. La capacità infondere si differenzia da quella di sigillare per una serie di motivi. Primo tra tutti è che viene infuso un Fenomeno legato ad un potere, quindi una attualizzazione legata ad un particolare effetto. Secondo il mago che infonde un Fenomeno non lo disapprende, continua a conservare la possibilità di utilizzarlo. Chi pratica questa infusione assoggetterà la persona, o l'oggetto, ad una regola di Attivazione; per poter utilizzare quindi l'effetto magico bisognerà attenersi ogni volta a tale regola, ad esempio una particolare formula verbale, o un rito arcano, possono far scatenare un fenomeno.

Gli oggetti o le persone a cui viene infuso un potere vengono chiamate **Sorgenti**. In passato le sorgenti più diffuse erano pergamene, sulle quali veniva riportato un formulario in lingua morta. Pronunciate le parole con la giusta inflessione il fenomeno veniva rilasciato dalla pergamena stessa.

Un fenomeno può essere infuso in maniera permanente, attivabile un numero infinito di volte, oppure momentaneo, attivabile una singola volta. Per infondere un fenomeno momentaneo è sufficiente ottenere un risultato in PU pari alla difficoltà legata al fenomeno (nel capitolo grimorio c'è una serie di esempi di fenomeni associati ad una difficoltà) a patto che l'attivazione sia semplice, come la pronuncia di una serie di parole o un gesto immediato. Questa difficoltà dovrà essere accresciuta in caso si voglia creare una condizione particolare per l'attivazione, come una serie di gesti rituali, o delle condizioni che si verifichino in cascata.

Creare una sorgente perenne, ovvero capace di rilasciare un numero infinito di volte il fenomeno in essa incastonato, è molto più complesso. Innanzi tutto bisogna raddoppiare il valore necessario alla normale infusione. Successivamente il giocatore è obbligato a creare un **Rito** affinché questo potere possa essere attivato, rito tanto più complesso, quanto maggiore il livello del fenomeno. Unica via di scampo per evitare questa serie di procedure è l'utilizzo di una rarissima pietra preziosa, chiamata **pietra di sorgente**, che

permette di infondere all'interno di essa il fenomeno, mediante la pratica più semplice di questa capacità, rendendo, però, gli effetti permanenti; di conseguenza non si necessita il doppio dei PU e il rito di attivazione. Si ricordi che infondere un potere in una persona è assolutamente vietato dalle leggi della Repubblica.

Trascendenza

Quando un mago inizia a percorrere la via, la sua mente si distacca da questo mondo ed inizia a figurarsi un percorso disseminato di cancelli da varcare, per attualizzare il fenomeno che si era prefisso. In termini di gioco, questa totale astrazione, non permette al giocatore di agire per un numero di azioni mentali, pari al livello del fenomeno che si sta cercando di evocare. Uno stimolo esterno durante questo periodo può far crollare la concentrazione necessaria per poter continuare a percorrere la via. Questo stimolo può essere rappresentato da una miriade di variabili, ad esempio un colpo subito, una persona che cerca di parlare al mago etc. La trascendenza serve proprio a mantenere costate il livello di concentrazione durante questi stimoli evitando di perdersi nella via e quindi non riuscire ad attualizzare il fenomeno desiderato.

Per riuscire a mantenere la concentrazione necessaria è indispensabile ottenere, con il lancio relativo a questa capacità, il risultato pari alla difficoltà del fenomeno aumentato di volta in volta in caso di stimoli esterni. Ad esempio in caso un colpo non andato a segno il risultato sarà semplicemente pari alla difficoltà del fenomeno, di contro se il colpo ha apportato un danno, la difficoltà verrà maggiorata esattamente di un numero di PU pari a quel danno. Il narratore dovrà decidere di volta in volta la difficoltà di trascendenza considerando di sommare tutti quelli stimoli esterni che possano influire sul risultato del lancio.

Per ogni due basi di Trascendenza è possibile agire contemporaneamente sia con una azione mentale che con una azione fisica. Queste azioni possono essere scelte a caso dal giocatore, e sono soggette a tutti i vincoli del caso. L'unica eccezione è l'azione in cui si concretizza il fenomeno (L'ultima UT necessaria per il lancio) che non può essere affiancata da una azione fisica.

Coesione

Galassia Mente Sfera Volontà Addestramento

A differenza delle prime quattro capacità Prodigam, Coesione è dedicata esclusivamente agli evocatori. Mediante questa abilità è possibile rafforzare il rapporto tra la creatura evocata e l'evocatore, concedendo la possibilità di utilizzare uno o più sensi in simbiosi, o addirittura di fondere il proprio conscio con quello della creatura. Si vedrà come ogni creatura, e più in generale ogni evocazione, sia caratterizzata da un livello, numero di PU necessario per riuscire ad evocarla. Raggiungere lo stesso numero di PU con un lancio Coesione significa ottenere un collegamento telepatico con la creatura, lancio che, salvo casi eccezionali, il narratore può evitare di richiedere. A distanze ragguardevoli questo lancio permette di comunicare con la creatura, verbalmente in caso di creatura parlante, e empaticamente in caso di creatura non parlante. La coesione empatica permette di scambiare emozioni in maniera che l'evocatore possa comprendere la situazione generale in cui si trova la creatura evocata. Se il lancio supera di 1 PU la difficoltà necessaria all'evocazione, allora oltre che alla comunicazione è possibile condividere un singolo senso a distanza non ragguardevole; il senso in questione deve essere scelto prima di effettuare il lancio. Se il lancio dovesse superare di 2 PU la difficoltà di evocazione, i sensi allineati sarebbero due o, a scelta del giocatore, un singolo senso a distanza considerevole (potrebbe coprire un intero quartiere di Miden). Superata di 3 PU la difficoltà di evocazione, si possono allineare più sensi a breve distanza, due a distanze considerevoli oppure uno a distanza ragguardevole (la distanza ragguardevole copre una intera grande città; tutta Miden). Infine ottenendo 4 successi è possibile fondersi completamente con la creatura: tutti i sensi allineati a qualsivoglia distanza. Esistono alcuni riti che consentono di fondersi fisicamente alla creatura; una spiegazione più dettagliata di questi riti si trova nel paragrafo Possessione e Servilismo.

Elementi

Lancio Risveglio Galassia Mente Sfera Sapere Addestramento Arte Upgrade Vari

Grazie al sapere accumulato nel corso degli studi magici, un Elementalista riesce a controllare i Flussi che compongono l'aura, la manifestazione dell'Ego, per dar vita a fenomeni prodigiosi che traggono origine dai 4 elementi base di tutto il creato: fuoco, acqua, terra ed aria.

La Galassia della Mente, la Sfera del Sapere, l'addestramento nell'Arte degli Elementi, compongono il Lancio necessario ad un personaggio Elementalista per dar forma alla propria volontà. Anche per questo lancio il giocatore ha la possibilità di sfruttare diversi Upgrade, principalmente le cosiddette **Verghe**, bastoni sui quali viene impresso un potere magico mediante un rito, o più semplicemente bastoni portanti sulla cima degli

stessi, alcune pietre capaci di focalizzare il potere magico del mago. Il monte di Power up così ottenuto verrà confrontato con la difficoltà del **Fenomeno** che il giocatore desidera Invocare. Come abbiamo detto quando si è parlato delle arti magiche, un personaggio può immagazzinare dei fenomeni base, riportati nel capitolo Grimorio. I fenomeni immagazzinati vedono la loro difficoltà diminuire di 2 PU.

Come ribadito più volte i Fenomeni riportati nel Grimorio non sono vincolanti. Il giocatore può decidere di dare una forma qualsiasi alla sua volontà; il narratore non dovrà far altro che associare una difficoltà calibrata a questa forma (qualche pagina più avanti sono riportati dei consigli per comporre fenomeni e le relative difficoltà).

Un personaggio che acquisisce una affinità con un determinato elemento, esclude la possibilità di svilupparne un'altra con l'elemento opposto. Acqua contro Fuoco, Terra contro Aria. Se un personaggio si addestra nell'uso di un determinato elemento quando subisce dei danni derivanti dall'elemento opposto accusa il danno aumentato del livello del fenomeno nocivo: ad esempio con Lingue di fuoco viene colpito un personaggio addestrato nell'uso dell'elemento Acqua, egli subisce i danni della magia normale sommati a 3 PU aggiuntivi, essendo Lingue di Fuoco un Fenomeno di livello 3. Se un personaggio con affinità ad un certo elemento è il bersaglio di una magia Bianca, però dell'elemento opposto, subisce danni pari al livello di quel Fenomeno. Ad esempio un personaggio Elementalista della Terra, viene rinchiuso in una sfera di protezione del vento, subisce 3 PU di danno fisico.

Un personaggio affine ad un certo elemento sottrae dal danno che li reca un fenomeno di tale elemento un valore di PU pari al Livello del suo addestramento, ammontare di PU che verrà sommato anche a tutti i fenomeni di Magia bianca che ripristinano i Punti Alpha od Omega. Ad esempio se un personaggio possiede un addestramento pari a 1-5 nell'arte del Fuoco, il Fenomeno lingua di fuoco gli infligge dei danni dai quali andrà sottratto 1 PU, mentre il fenomeno Cauterizza Ferite guarirà 1 PU aggiuntivo rispetto al normale.

Esistono alcune creature particolarmente affini ad un determinato elemento. Queste creature, spesso composte completamente dall'elemento in questione, sono completamente immuni ai fenomeni lesivi dell'elemento in questione, anzi traggono vantaggi lì dove altri trarrebbero svantaggi: le creature affini ad un elemento trasformano i danni derivanti da quel elemento in PU da aggiungere al loro livello di salute (ovviamente non è possibile sommare PU oltre il valore massimo dei sistemi della creatura). Di contro per loro è valida la regola che un Fenomeno di un elemento opposto aumenta i danni di un ammontare di PU pari al livello del fenomeno.

Domini

Lancio Richiamo Galassia Mente Sfera Intelletto Addestramento Arte Upgrade Vari

I domini molto similmente agli elementi, sono governabili mediante un lancio Richiamo. La sfera sapere viene sostituita da quella intelligenza, giustificando narrativamente un approccio differente per entrambe le tipologie di magia. I Domini per poter essere richiamati hanno bisogno di applicazione intellettuale per riuscire a comporre una trama mediante i vari flussi che compongono l'aura dell'ego. Anche per i Domini il risultato del lancio, misurato in PU, verrà confrontato con la difficoltà relativa ai vari fenomeni riportati nel capitolo Grimorio, oppure con una difficoltà stabilita dal narratore, in caso il giocatore si sia discostato dai fenomeni previsti dal manuale. Prima di lanciare una qualsiasi magia, il giocatore dovrà tenere presente l'obbligo di rinunciare a muovere il personaggio per un numero di UT pari al livello del fenomeno che vuole utilizzare, a meno di possedere degli addestramenti nell'abilità Trascendenza. Come accade per gli elementi, anche nei domini esistono dei netti contrasti, che danneggiano maggiormente, in caso di affinità con il dominio opposto, il Richiamante; questo contrasto si attesta tra il **Dominio Sacro** e il **Dominio Oscuro**. Se un personaggio affine ad uno di questi due domini viene colpito con una magia lesiva del dominio opposto, deve sommare all'ammontare dei danni subiti il livello della magia in considerazione. Stessa cosa succede per magie di protezione. Se si lancia una magia che normalmente non restituisce danno, questa provoca in un Richiamante affine al Dominio opposto, un ammontare di danni pari al livello del Fenomeno in considerazione.

In caso si ricevano danni da un Dominio affine, quei danni verranno decurtati di un numero di PU pari al livello dell'addestramento del richiamante in quello specifico dominio. Ad esempio un personaggio con addestramento 1-5 nel dominio sacro, viene colpito dal fenomeno **Punizione Divina**, i danni provocati da questo fenomeno vengono decurtati di 1 PU. In caso di magie benefiche, l'effetto positivo verrà aumentato, invece, di un numero di PU pari al livello di addestramento. Se il personaggio di prima, fosse sottoposto a **Cura** subirebbe un beneficio aggiuntivo di 1PU.

Esistono particolari creature, nate con una affinità ai due domini contrastanti, chiamati **Angeli**, per il dominio Sacro, e **Demoni** per il Dominio Oscuro, che non possono essere danneggiati dai fenomeni lesivi che appartengono al dominio affine. Queste creature non solo non subiscono danni, ma traggono anche vantaggi. Infatti se un Angelo fosse colpito da Punizione Divina, verrebbe curato di un numero di sistemi pari al danno inflitto dal fenomeno. Queste creature se soggette a danni provocati da magie dell'elemento opposto, vengono danneggiate, in aggiunta al danno normale, di un quantitativo di PU pari al livello del fenomeno.

Evocazioni

Lancio Evocazione Galassia Mente Sfera Volontà Addestramento Arte Upgrade Vari

L'approccio alla tecnica d'evocazione è differente rispetto a quello delle altre magie. Anche un evocatore prima di riuscire a evocare un creatura su questo mondo deve varcare un numero di cancelli pari al livello della creatura che vuole evocare, al termine di questa via il personaggio fronteggia la creatura da evocare, o l'oggetto, o il luogo; solo dopo che l'avrà sottomesso alla sua volontà potrà annoverarsi il diritto di richiamarlo su questo piano.

Ogni magia possiede un livello, un costo ed una serie di parametri che devono essere stabiliti alla creazione della magia stessa. Anche per le evocazioni questa semplice regola è vera: normalmente un fenomeno di livello 1 costa al giocatore 3 astri, se preferito 1 soltanto; per le evocazioni è valida la stessa regola, però una evocazione non può essere preferita, di conseguenza la più elementare delle evocazioni costa 3 astri e corrisponde ad un personaggio Limitato (vedi livelli creazione); la difficoltà legata alla sua evocazione è di 3 PU, il numero di UT a cui bisogna rinunciare prima che giunga su questo piano è 3.

Le entità evocate sul piano Creato posseggono un limite che impedisce loro di rimanere legate su questo piano un tempo infinito. Questo limite di tempo può essere soggettivo, e dipendere dalle varie situazioni. Il manuale suggerisce che la creatura, l'oggetto o più in generale, l'entità evocata possa rimanere sul piano di NON appartenenza per un tempo equivalente ad un Atto. In alcuni casi sarà utile interpretare la creatura evocata, riportare in fase di gioco il conflitto che vede la sua volontà legata indissolubilmente a quella dell'evocatore, in netto contrasto con il bisogno di far ritorno al proprio piano di appartenenza. A discrezione del narratore alcune creature potrebbero sfuggire al controllo dell'evocatore, se stimolate da qualche motivazione di natura personale: ogni creatura senziente avrà un passato e soprattutto una personalità, che potrebbe entrare in contrasto con la volontà dell'evocatore. Come accade per il resto delle situazioni di gioco, bisogna cercare di calarsi il più possibile nel gioco, e cercare di interpretare ogni situazione come se vissuta in prima persona, e da creature realmente esistenti. Quindi ogni atto di evocazione non venga mai banalizzato al semplice lancio di dadi.

Guida alla composizione dei fenomeni

Ogni **fenomeno** magico scaturisce grazie ad un **potere**. Il mago entra in possesso di un potere quando si addestra in una qualsiasi delle arti magiche; inizialmente può decidere se divenire egli stesso un Sigillo, oppure creare un amuleto che funga da sigillo. Ogni sigillo è legato ad un certo potere. Il potere primigenio è un **Potere di Livello 3**. Grazie a questo potere si possono creare fenomeni limitati al terzo livello. Vediamo le caratteristiche salienti dei fenomeni:

Livello

Il livello di un fenomeno è utile a stabilire tutta la sua natura. Dal livello infatti dipenderà la durata dell'atto di creazione del fenomeno, il costo, l'eventuale danno, l'estensione e tutta una serie di effetti legati alla natura del fenomeno stesso.

Difficoltà

Prima di tutto, quando si crea un fenomeno bisogna associarli un difficoltà. Durante le fasi di gioco, se un giocatore vuole che il proprio personaggio scateni un effetto non legato a nessun fenomeno sul manuale, il narratore dovrà essere abbastanza pronto ad associarli immediatamente un difficoltà. Per far questo è utile, ad esempio, conoscere bene i fenomeni presenti nel Grimorio: per quando dissimile il fenomeno che si vuole creare presenterà senza alcun dubbio qualche caratteristica in comune con quelli già proposti. Di contro il narratore, se si dovesse vedere in difficoltà, può arbitrariamente associare un difficoltà, a patto che presenti un minimo di accuratezza. Stabilita la difficoltà potrà di conseguenza associare a questo fenomeno l'effetto, la durata, un eventuale danno etc.

Costo

Per prima cosa, quando un giocatore afferma la volontà di concretizzare un fenomeno, indipendentemente dalla sua riuscita o meno, deve sottrarre un numero di Astri Omega pari al suo costo. La regola generale vede corrispondere il costo del fenomeno con il livello maggiorato di 2 PU: il fenomeno più semplice, sia esso una evocazione una magia elementare o dominante, presenterà un costo da sottrarre in astri pari al valore 3. Se il fenomeno è un fenomeno preferito allora questa maggiorazione viene meno; in questo caso il costo del fenomeno coinciderà con quello della suo livello.

UT

Dopo aver sottratto il costo del fenomeno il personaggio inizia a percorrere la via. Il numero di cancelli da varcare, quindi delle UT in cui bisogna attendere senza poter compiere nessun'altra azione, è pari al livello maggiorato di 2, in caso di fenomeno non preferito, pari al livello in caso di fenomeno preferito.

Durata

Molti effetti magici hanno una durata prolungata nel tempo. Prima di stabilire la durata del fenomeno, è utile rendersi conto del contesto nel quale lo si utilizzi. I due contesti di maggior rilievo saranno le situazioni di **Combattimento**, e gli ambiti di **Interpretazione**. Quando una magia viene utilizzata durante un combattimento la sua durata è nettamente inferiore e dipende dal livello del fenomeno associato. Ad esempio è possibile stabilire un numero di turni minimo di durata; il manuale nello specifico propone 2 turni per ogni livello del fenomeno. Nelle situazioni in cui è l'interpretazione a farla da padrone è possibile stabilire che una magia in generale possa durare un intero atto, come avviene per le evocazioni. A discrezione del narratore sarà possibile estendere la durata di alcuni tipi di fenomeni, tra quelli più semplici, a più atti, semplicemente rinunciando al relativo costo, senza dover effettuare nuovamente il lancio necessario per superare la difficoltà di invocazione.

Raggio

Stabilire il raggio di una magia è molto importante e allo stesso tempo abbastanza complesso. Che una magia di distruzione come Meteore colpisca solo una persona per volta è impensabile, allo stesso tempo una magia come Risorgi, non può coinvolgere le masse. Il raggio di un fenomeno non è legato quindi al suo livello, piuttosto alla sua natura, alla sua emissione. Principalmente esistono tre tipologie di raggio: **Individuo**, **Squadra**, **Area**.

Le magie individuali sono quelle più diffuse. È sufficiente che l'autore della magia veda il bersaglio designato per colpirlo, o per assoggettarlo al fenomeno. Le magie che hanno questo raggio sono tipicamente quelle che alterano alcuni status, come quelli della materia, o come i fenomeni che accelerano le azioni, sia fisiche che mentali. Aumentando la difficoltà di 2 per ogni individuo aggiuntivo, è possibile estendere la validità di questi fenomeni.

Le magie di squadra sono le versioni maggiorate dei fenomeni individuali (le magie dal 4 al 5 livello a discrezione del giocatore possono essere considerate Individuali o di Squadra, ovviamente l'effetto viene ridotto, le magie del 6 e 7 livello sono automaticamente considerate di squadra), e prevedono, per la natura del fenomeno, la possibilità di coinvolgere miratamente più membri di una squadra. I membri di questa squadra non possono trovarsi a distanze elevate tra loro, e comunque non è possibile selezionarne i membri in situazione di confusione, come una battaglia campale, o più in generale quando la squadra è immersa in una folla. La squadra è sempre limitata ad un numero pari alla sfera chiave del fenomeno: un fenomeno elementare può coinvolgere massimo Sapere elementi, quello di dominio massimo Intelletto Elementi.

Infine le magie che colpiscono ad area sono tipicamente le versioni migliorate di quelle magie di attacco che riescono a colpire solo l'individuo. Gli esempi migliori sono le magie di attacco elementari, o quelle legate al dominio dell'energia. L'estensione di questo tipo di fenomeni dipende prima di tutto dal livello: in genere riguardano un'area sferoidale con diametro pari a 5 metri per Livello di fenomeno (durante un combattimento in 5 metri saranno presenti più o meno due individui). Quando si effettuano questi fenomeni è molto importante tenere a mente che coinvolgono chiunque sia rinchiuso nella sfera di azione; il fenomeno non è capace di distinguere gli alleati dai nemici. Per la stessa ragione il narratore dovrà essere bravo a descrivere la scena, in modo da coinvolgere anche l'ambiente circostante. Le Meteore che scaturiscono dal 6 livello del Potere del fuoco coinvolgono un'area di diametro 30 metri, ovvero un piccolo isolato; in questo caso è utile tenere a mente che la sfera si estende anche in altezza pari a 30 metri, e che distrugge qualsiasi cosa sia circoscritta dal suo raggio di azione.

Danno o Cura

Esistono alcuni tipi di fenomeni, a carattere generico, che restituiscono un effetto pari ad un danno o ad una cura. Questi effetti possono essere generalizzati mediante l'espressione di poche e semplici regole.

I fenomeni compresi tra il **primo** ed il **terzo** livello concretizzano il danno sommando i successi di scarto tra la difficoltà del fenomeno ed il lancio relativo alla sua invocazione, ad eventuali successi ottenuti lanciando il dado corrispettivo alla Sfera caratteristica del fenomeno, un po' come avviene per la sfera Forza quando si effettua un attacco. Esattamente come le armi modificano questa capacità di ledere, anche le **Verghe** possono modificare il danno inflitto dal fenomeno.

I fenomeni del **quarto** e quinto **livello**, danno la possibilità di aggiungere all'ammontare dei danni, un numero a piacere di successi, da sottrarre al quantitativo dei sistemi Alpha od Omega a seconda della natura del fenomeno (ad esempio i fenomeni mentali consumeranno l'estensione Omega).

Infine i fenomeni, molto rari, del **sesto** e **settimo** livello posseggono la stessa qualità del danno dei fenomeni di livello 4 e 5, ma il loro raggio viene considerato automaticamente **Squadra**. Alcuni fenomeni descritti dal grimorio, tra i più potenti, prevedono particolari sacrifici, e aumentano la loro capacità di infliggere danno, raddoppiando o addirittura triplicando il quantitativo normale. Il narratore in casi come questo può provvedere a prendere spunto dagli esempi riportati in coda al manuale.

Rinunciando a determinate capacità di infliggere danno anche una magia del 4 e 5 livello può assumere come bersaglio una squadra. In questo caso il giocatore dovrà declinare la possibilità di incutere danni aggiuntivi a piacere rinunciando a parte dell'estensione dell'ego. Quindi se un fenomeno di 4 o 5 livello modifica il suo raggio da individuale a squadra, l'effetto del danno diventa pari a quello di un fenomeno di livello compreso da 1 e 3.

Le regole riportate per i danni possono essere considerate identiche per le magie che apportano una cura, considerando l'equivalente del danno come punti da sommare ai sistemi Alpha, senza ovviamente superare l'ammontare base (ovvero il punteggio alla creazione del personaggio).

Sigilli & Sorgenti

Come ribadito più volte alla base della magia di AnotherEgo vi sono i sigilli, ovvero dei contenitori di essenza magica chiamata **Potere**. Ogni sigillo è legato indissolubilmente ad un potere specifico misurato mediante un **Livello**. Chi possiede le caratteristiche necessarie per liberare il potere di un sigillo (personaggi che hanno degli addestramenti in almeno un'arte magica) può dar vita ai fenomeni legati a quel potere, avendo cura di non superare il limite imposto dal livello del potere stesso. Grazie all'abilità **Apprendimento**, è possibile rendere il personaggio sigillo in prima persona per evitare di ricorrere all'oggetto per far prendere vita ad una magia.

Possessione e Servilismo

Nel corso dei secoli, che hanno susseguito la scoperta della branca di magia chiamata Evocazione, diverse creature legate al lato Oscuro della magia, hanno operato un rito chiamato rito della possessione. Questo rito, fenomeno del 7 cancello del dominio Oscuro, consente, sacrificando il proprio corpo di trasmigrare l'anima dell'esecutore, nel corpo designato. Questo rito è reso molto difficoltoso dal fatto che non è possibile fallire mediante il lancio di dadi, pena la nullità del rito, nullità che lascia di fatto l'anima dell'esecutore sprovvista di corpo. Quando si effettua un rito di possessione, l'assoggettato deve lanciare **Mente/Volontà**, i successi così ottenuti andranno sommati alla difficoltà del rito, pari a 7 PU in caso di fenomeno preferito, 9 in caso contrario.

Quando il rito viene eseguito con successo, tutte le caratteristiche mentali della creatura ospitante, ovvero le Galassie **Mente** e **Personalità** con relative sfere, vengono sostituite con quelle della creatura ospite. La personalità principale verrà sempre considerata quella della creatura Ospite. A discrezione del narratore, mediante un lancio **Mente/Volontà**, sarà possibile che queste personalità si invertano, a causa di forti stimoli, o magari perché l'Ospitante viene costretto a fare qualcosa di completamente opposto alla sua natura. Se la creatura ospite esaurisce i punti Omega, non perde la ragione, semplicemente lascia il posto alla creatura ospitante, per la durata di un atto. Al termine di questo Atto, la creatura Ospite dovrà superare un contrasto **Mente/Volontà** per riprendere il sopravvento.

Il servilismo, a differenza della possessione, lascia la creatura ospitante in pieno possesso delle proprie facoltà mentali. Quando si esegue un rito di servilismo ci si assicura alcune capacità relative alla creatura Ospite, pur lasciando inalterata la natura della personalità della creatura ospitante. Anche in questo caso il lancio **Dominio**

del rito, vede la sua difficoltà aumentata del numero di PU relativi al lancio *Mente/Volontà*, eseguito dalla creatura ospite, questa volta.

Dal punto di vista del regolamento, il servilismo consente di aumentare le sfere della Galassia Corpo, sino a raggiungere i valori della creatura ospite, con cieli annessi. Ogni volta che si utilizza questa capacità la creatura ospitante deve rinunciare ad un equivalente in *Astri Omega*, pari alla differenza del valore della propria sfera con il valore che si vuole raggiungere. Ad esempio la creatura ospite possiede Forza pari a 1-9 (Sfera 9 cielo 1); mentre la creatura ospitante possiede Forza 4. Ogni volta che la creatura ospitante vuole raggiungere il valore Forza 9, deve consumare 5 *Astri Omega*. Se invece intende attivare il cielo, deve semplicemente consumare un Sistema o un *Astro Alpha* come se fosse un normale cielo.

Anche il servilismo, al termine dei punti *Omega*, porta la natura della creatura ospite a prendere il prevalere su quella ospitante.

Sia la possessione che il servilismo necessitano di un rituale prima di poter essere effettuate. Questo rituale, che deve essere descritto per filo e per segno dal giocatore, ha la durata di un intero Atto. Per rituali particolarmente fantasiosi, il narratore può concedere dei bonus in PU al lancio relativo.

Morte

Rendere i personaggi di un gioco di ruolo soggetti alla morte è utile a limitare la volontà del giocatore che, immedesimandosi, sviluppa un senso di preservazione che rende più reali le sue decisioni. In *AnotherEgo* il personaggio è addirittura soggetto a due tipologie di morte: la morte fisica, a cui si va incontro per danni alle parti vitali del corpo, e la morte Celebrale, causata da stimoli che prima portano alla pazzia e successivamente allo stato catatonico.

Fisica

Quando i sistemi Alpha raggiungono il valore negativo pari al valore della Galassia corpo il personaggio si dichiara morto. Durante le fasi di gioco sono diverse le ragioni che esauriscono i sistemi Alpha: raggiungere un cielo, attivare diversi cosmi, cimentarsi in tecniche di combattimento, usare tocchi dell'ego dannato, sono tutte cause di decurtazione di punti Alpha. La causa principale rimane comunque il ricevere danni durante un combattimento. Quest'ultima causa è l'unica tra tutte quelle citate che può intervenire, continuando a sottrarre punti Alpha, anche dopo che quelli presenti sulla scheda sono terminati. Infatti quando i punti alpha segnati sulla scheda terminano, il personaggio viene considerato privo di sensi, in coma, stato da cui si può riprendere solo dopo una lunga degenza. In questa circostanza se il personaggio continua a subire danni, questi vengono accumulati negativamente; situazione che può verificarsi solo in seguito a ferite mortali, che continuano a ledere il corpo anche se il personaggio è privo di sensi. Quando il monte dei danni accumulato negativamente raggiunge il valore della galassia corpo il personaggio viene dichiarato deceduto. In quell'istante la sua anima trasmigra nel piano detto **Tenebre**, dal quale potrà continuare ad interagire con il gioco, sottoposto ad alcune regole che vedremo più avanti.

Quando si decurtano *Astri* (a causa dell'attivazione di un kosmo, o dopo aver ricevuto una ferita non mortale) dall'ammontare totale saranno contrassegnati da /. Terminati gli astri di un Sistema anche il sistema viene segnato da /. Viceversa se la perdita di punti alpha è mirata nei confronti di un Sistema (ad esempio a causa di una ferita alle parti vitali del corpo), esso verrà decurtato dalla scheda con il simbolo X, e saranno considerati "Spenti" anche tutti gli astri che lo compongono.

I punti Alpha possono essere recuperati durante le fasi di gioco.

Recuperare Punti Alpha

Il personaggio che si riposa completamente dormendo può recuperare due Sistemi del Livello 3, o gli astri ad essi associati, per ogni notte di riposo. Un Sistema di livello 2 si recupera dopo due giorni o due notti di riposo. Un Sistema di livello 1 si recupera dopo 3 notti di riposo. Un Sistema di livello 0 si recupera dopo una settimana di riposo.

Queste regole sono valide per i punti segnati con il simbolo X. Per quelli contrassegnati con il simbolo /, si possono recuperare uno per ogni ora di riposo.

Mentale

La peggior morte di un personaggio è quella Mentale. Capita di rado che un personaggio vada incontro alla morte mentale perché, affinché si verifichi, il personaggio deve innanzitutto perdere tutti i punti *Omega*

segnati sulla scheda (questo stato si chiama psicosi), successivamente deve arrivare ad un ammontare di sistemi Omega negativi pari al valore della sua Galassia mente. Come accade per il punteggio Alpha, anche quello Omega è soggetto ad una serie di fenomeni che riescono a lederlo. Principalmente esistono degli stimoli di natura psichica, che entrano in gioco soprattutto se il giocatore non riesce ad interpretare bene la personalità del personaggio.

Prima di giungere alla morte Mentale il personaggio passa da uno stato che viene detto **Psicosi**, in cui assume degli atteggiamenti incontrollabili, che sono stati decisi dal giocatore in fase di creazione del personaggio. Principalmente il manuale associa ad ogni personalità degli atti psicotici, non vincolanti, nel senso che il giocatore può decidere di accostarli ad una personalità multipla ad esempio. Infatti, in caso di personalità multipla, quando il personaggio giunge in psicosi, inizia ad assumere gli atteggiamenti tipici di un'altra personalità. In soggetti in cui è presente la Possessione o il servilismo, la psicosi viene sostituita con il sopravvento della volontà della creatura ospitante, nel primo caso, e della creatura ospite nel secondo. Anche i punti Omega possono essere recuperati durante le fasi di gioco.

Recuperare Punti Omega

Esattamente come accade per i punti Alpha, i punti Omega possono essere recuperati durante il gioco. La differenza sostanziale tra i due recuperi è che, mentre i primi possono essere recuperati semplicemente riposando, i secondi vengono recuperati quando si sfoga lo stress. Ad ogni personalità è associata una maniera per poter sfogare lo stress, linea guida da seguire nella maniera più generale possibile. Nello specifico il personaggio ottiene un beneficio psicologico quando raggiunge delle tappe importanti verso il suo **Fine** predeterminato. Ogni volta in cui un'azione avvicina il personaggio a raggiungere il suo scopo il narratore può decidere di fargli recuperare dei punti Omega a piacere. Alla creazione del personaggio è possibile assoggettarlo ad un Vizio o una **Passione**, ai quali il personaggio si abbandona nel tentativo di sfogare lo stress accumulato.

I punti decurtati con il simbolo / vengono recuperati uno ogni ora di riposo.

Descrizioni avvincenti, successi assicurati

Il concetto cardine di un gioco di narrazione è la capacità, esercitata dai giocatori e dal narratore, di creare una storia, raccontando le vicende a cui prendono parte i vari personaggi, cercando di essere il più descrittivi possibile. Il successo delle azioni di un gioco di Narrazione, sta proprio nelle descrizioni delle varie azioni di gioco. Una Azione di convincimento deve sempre essere preceduta da un discorso convincente, così come una azione fisica deve essere preceduta da una descrizione fantasiosa e coinvolgente. Ecco spiegata la necessità di accompagnare le azioni di gioco dalle così dette **Descrizioni Avvincenti**. Ogni descrizione avvincente, che non sia forzata dalla volontà di accumulare avidamente PU bonus, viene premiata dal narratore con un numero di successi a sua discrezione, per incentivare un coinvolgimento maggiore, per creare delle situazioni di gioco spettacolari, e per stimolare la fantasia del giocatore. Bisogna stare attenti però a non esagerare con le descrizioni, bisogna evitare di descrivere delle azioni troppo complesse o troppo esagerate, o magari troppo fantasiose, situazioni in cui un personaggio normalmente non potrebbe cimentarsi.

Le Descrizioni Avvincenti che consentono un maggior margine di utilizzo della fantasia, sono quelle che coinvolgono le azioni in cui si utilizzano Cieli, e di conseguenza si manifesta l'aura. La manifestazione dell'aura è la più esplicita azione di "esibizionismo involontario", alla quale il personaggio si sottopone quando partecipa ad uno sforzo per raggiungere il suo obiettivo. Il giocatore dovrà, quindi, cercare di improvvisare ogni volta una scena coinvolgente, che caratterizzi la manifestazione della propria Aura.

Anche se non AnotherEgo tutti i Maghi sono capaci di manifestare l'aura per brevissimi sprazzi di tempo, aura che si mescerà con l'effetto provocato dalla magia. Per ottenere dei risultati soddisfacenti con gli incantesimi, è senza alcun dubbio utile cimentarsi in descrizioni fantasiose degli effetti che li riguardano, proprio perché il gioco non impone dei vincoli a queste manifestazioni. Infatti le descrizioni più avvincenti, caratterizzate anche solo da un impatto narrativo (non producono effetti sul gioco ma solo situazioni spettacolari), sono quelle che vedono come protagonisti gli Elementalisti, che controllando un elemento a proprio piacere riescono a creare dei fenomeni spettacolari.

Fallimenti Catastrofici

Tenebre

Al termine della vita di ogni creatura sulla faccia di Gaia, l'anima dei defunti viene trasferita sul piano chiamato tenebra, per essere riassorbita dall'ego del pianeta stesso; tutto ciò che Gaia concede Gaia riprende. Esistono alcune situazioni particolari che impediscono all'anima di perdere la propria volontà accettando semplicemente di essere riassorbita da Gaia, e che portano l'ego defunto ad attaccarsi morbosamente al piano creato. Alcune delle entità con una mente più sviluppata riescono a legarsi al piano materiale, ad affacciarsi di tanto in tanto, alcune addirittura a materializzarsi su di esso.

Quando l'estensione dell'Ego Alpha termina, ovvero quando i punti Alpha raggiungono una quota negativa pari al valore della galassia Corpo, il personaggio si considera defunto. A questo punto il narratore prende la situazione in pugno e descrive al giocatore il mondo circostante in cui l'anima è venuta a trovarsi dopo la morte: le Tenebre. Un mondo immateriale, dove le emozioni prendono forma, dove le entità sviluppano il proprio aspetto legato alle sensazioni, e non alla materia, porta il personaggio, lentamente, alla follia. Quando il personaggio passa a miglior vita la galassia corpo cessa di esistere, assieme a quella dei Sensi, degli Averi, del Passato; le uniche galassie che conservano un senso nel mondo delle Tenebre sono quella della Mente e quella della Personalità. L'estensione dell'Ego Alpha svanisce assieme alla galassia corpo; l'estensione dell'ego Omega assume un altro aspetto, prende il nome di **Estensione dell'Anima**, il cui massimale va aumentando ogni 100 anni in cui l'anima defunta riesce a conservare il proprio ego distinto da quello di Gaia. Quando un personaggio muore, ed è intenzione del giocatore continuare ad utilizzarlo, il narratore chiederà di eseguire un lancio Mente/Volontà (che può essere sostituito con un lancio nella Capacità Convinzione, o un lancio del tocco dell'ego dannato Volontà Ferrea) con una difficoltà variabile a seconda dei casi. Il narratore esigerà una difficoltà bassa nel caso di forte attaccamento, in presenza di una missione che sproni la volontà del personaggio a rimanere attaccata al piano creato, come ad esempio la prospettiva di vendetta, oppure la volontà di portare a termine una missione etc. Se il giocatore riesce con successo a superare questa difficoltà può continuare a conservare il proprio personaggio sotto forma di spettro; ogni PU di scarto rispetto a questa difficoltà andrà sommato ai sistemi Omega, sotto forma di **Punti Anima**. Ad esempio un personaggio in cerca di vendetta, per l'uccisione della moglie, muore nel tentativo di portare a termine la missione. Il narratore decide che la sua motivazione è abbastanza forte per poter continuare a rimanere attaccato al mondo della vita, stabilisce per ciò una difficoltà pari a 2 PU. Il giocatore effettua un lancio Convinzione ottenendo 4 PU. Aggiungerà così all'ammontare della sua estensione Omega due Sistemi, sempre partendo dal basso verso l'alto, come succede normalmente quando si accresce un'estensione dell'ego. Questi punti vengono convertiti in punti Anima.

Stabilita la quantità di punti anima il giocatore ha accesso ad una serie di nuove capacità, dette **Profundis**, che verranno descritte di seguito.

A discrezione del narratore, quando il personaggio ha raggiunto il suo scopo, può raggiungere la pace eterna, oppure continuare ad accumulare punti Anima per rendere più forte il proprio spirito. In genere si ottiene 1 punto anima ogni cento anni di appartenenza al mondo di Tenebra, oppure si possono convertire i punti esperienza ottenuti in ogni giocata, acquisendo livelli nel tocco dell'ego dannato Ampliare Estensione dell'ego.

Capacità Profundis

A differenza delle normali capacità queste hanno una difficoltà fissa, che corrisponde anche al numero dei Punti Anima da impiegare per poterne usufruire. Il narratore concederà al giocatore un singolo lancio Mente/Volontà per stabilire fino a che Capacità il personaggio può utilizzare, lancio che potrà essere ripetuto ogni volta che il giocatore decide di transitare da un piano all'altro. Ad esempio, dopo aver stabilito i punti anima, il giocatore effettua un successivo lancio Mente Volontà (sostituibile con Convinzione o Volontà ferrea), ottenendo 3 successi; questi 3 PU coincidono con la difficoltà della Capacità Profundis Apparizione, che permette di creare una immagine di Se, eterea, nel piano creato. A discrezione del giocatore, per un Atto, il personaggio può utilizzare una qualsiasi capacità Profundis a patto che non superi la difficoltà di 3 PU; l'utilizzo della capacità impiegherà il corrispettivo numero di Sistemi Anima; in questo caso se il giocatore decidesse di Apparire, dovrebbe spendere 3 Sistemi Anima, e potrebbe comparire nel mondo creato per un intero atto. Anche per le capacità Profundis è possibile accumulare un addestramento, a patto che almeno una

volta il giocatore abbia raggiunto il valore corrispettivo a quella abilità con il lancio **Mente/Volontà**. Nell'esempio sopra citato se il giocatore, ogni volta che decide di aprire una finestra nel mondo dei vivi, non riesce mai ad ottenere un valore superiore a 3 PU, non potrà mai addestrarsi nell'utilizzo di tutte quelle capacità che implicano una difficoltà maggiore. Ricapitolando, quindi, quando il personaggio passa a miglior vita, stabilisce la sua permanenza nel mondo di **Tenebra**, con un lancio **Mente/Volontà**, lancio che gli conferisce anche i **Punti Anima**. Dopodiché ogni volta che si materializza effettua un lancio **Mente/Volontà** per stabilire la sua efficienza nel mondo dei vivi, ovvero fino a che abilità è in grado di utilizzare, considerando che le **Capacità Profundis** presentano una difficoltà crescente. Se il personaggio non è in grado di raggiungere un certo livello, non potrà mai decidere di accumulare addestramento in una abilità che non riesce a raggiungere. Ogni abilità per poter essere utilizzata fa rinunciare il corrispettivo della difficoltà in **Sistemi Anima**.

Quando si attiva un capacità profundis, si considerano attivate tutte quelle che la precedono in difficoltà. Tutte le capacità profundis sono attivabili per un singolo atto.

Ogni lancio **Mente/Volontà** può essere sostituito con un lancio nella **Capacità Convinzione**, o un lancio del **tocco dell'ego dannato Volontà Ferrea**

Lamento

La prima capacità profundis, attivabile con difficoltà e costo pari a **1 PU**, consente al personaggio di creare dei suoni udibili nel mondo dei vivi. Questi suoni potranno essere tanto più dettagliati quando maggiore risulterà l'ammontare dei successi ottenuti con un lancio **Mente/Volontà**. Per poter comunicare un intero messaggio percepibile da un orecchio umano il risultato di tale lancio deve essere pari almeno a 4 PU.

Eco della Vita

Attivabile con difficoltà e costo pari a **2 PU**. La versione duale rispetto al **tocco dell'ego dannato Eco dei Defunti**, **Eco di Vita** consente di aprire una finestra sul mondo dei vivi, per poter comunicare e vedere al di là di questa finestra. Questa capacità non consente di essere visti, ma solo percepiti. La percezione sarà tanto più forte quando maggiore è il risultato del lancio relativo alla capacità.

Apparizione

Attivabile con difficoltà e costo pari a **3 PU**. Questa capacità consente di creare un'immagine di se tanto più dettagliata quando più alto il numero dei successi ottenuti con il lancio relativo alla capacità. Questa immagine, assolutamente eterea, rispecchia l'immagine del defunto poco prima che passasse a miglior vita. Per modificare l'aspetto di questa immagine la difficoltà relativa all'apparizione verrà accresciuta a discrezione del narratore.

Materializzazione

Attivabile con difficoltà e costo pari a **4 PU**. La capacità **Materializzazione** consente di dare consistenza fisica all'immagine creata sul piano dei **Vivi**. Mediante questa capacità il corpo del defunto assumerà una vera e propria consistenza materiale, permettendogli di combattere, di muoversi, di spostare oggetti etc. Il lancio relativo alle **Azioni omega (Corpo/Istinto)** viene sostituito da un **Lancio Mente/Prontezza**. Tutti i lanci relativi a capacità fisiche, tra cui anche l'attacco, vengono sostituiti da lanci **Mente/Volontà**. Se il personaggio in queste condizioni subisce danni, perderà il corrispettivo numero di **Punti Anima**, non avendo più a disposizione punti **Alpha**.

Incantare dopo la morte

Attivabile con difficoltà e costo pari a **5 PU**, questa capacità consente di riutilizzare le arti Magiche utilizzabili in vita per poter richiamare dei fenomeni magici. Per poter utilizzare questa capacità il personaggio deve necessariamente essere materializzato nel mondo dei vivi.

Possessione

Attivabile con difficoltà e costo pari a **6 PU**. Come accade per una normale possessione deve instaurarsi uno scontro tra le volontà dei partecipanti, e deve esserci il tempo necessario per eseguire il rito di possessione.

Armata delle Tenebre

Attivabile con difficoltà e costo pari a **7 PU**, questa capacità consente di utilizzare le capacità sopra riportate su un altro spirito, senza nessun vincolo se non i **punti Anima** posseduti. Ad esempio se si posseggono 12 **Punti Anima**, e il giocatore è in grado di raggiungere quota 7 PU con un lancio **Mente/Volontà**, egli può

decidere di materializzare se stesso possedere qualcuno e richiamare su questo piano, materializzandola, un'altra anima, il tutto con la modica spesa di 11 Sistemi Anima.

Le Tenebre e i suoi vincoli

Per poter sopravvivere nel mondo delle tenebre servono molti punti Anima. Quando il giocatore utilizza delle capacità Profundis è costretto a rinunciare ad un cospicuo ammontare di punti anima, dovendo subire i corrispettivi malus. Capiterà molto spesso, quindi, che i personaggi in grado di transitare sul piano dei vivi, non riescano a fare praticamente nulla, se non delle azioni molto semplici; inoltre una volta utilizzati parecchi punti Anima, esiste sempre il vincolo temporale, che rende impossibile recuperare punti Anima celermente. Ecco spiegato perché non tutti decidono di rimanere attaccati al proprio personaggio, e soprattutto ecco il motivo per cui Gaia non brulica di esseri ritornati indietro dopo la morte.

Esempio: Spaccato di Gioco

Armamenti

Di seguito è riportata una versione di ridotta delle descrizione degli Armamenti, e più in generale di tutti gli equipaggiamenti che possono caratterizzare le avventure di AnotherEgo. *Per esigenze di spazio la versione riportata è ridotta agli armamenti più importanti.*

Accanto ad ogni oggetto viene riportato un numero bianco a sfondo nero. Quel numero rappresenta il costo dell'oggetto che si sta trattando. Questo costo può essere decurtato dai punti esperienza durante le fasi di gioco, oppure corrisponde al valore della Sfera Beni, utile a far possedere quel determinato oggetto al personaggio subito dopo la sua creazione. Ad esempio una spada semplice equivale a Beni 1; un personaggio con la sfera Beni al valore 7 può partire la sua avventura con 7 spade a disposizione. Si tenga a mente che Beni 1 uno corrisponde a Liquidi 10 e Liquidi 100 corrisponde a Immobili 1 e così via. Considerando queste trasposizioni è possibile calcolare il costo di ogni oggetto in qualsiasi momento. Ad esempio la spada che corrisponde a Beni 1, ossia Liquidi 10 possiede un valore sul mercato pari a 1000 Numis.

Ogni oggetto apparterrà ad una determinata classe di materiali, alla quale corrisponderà un numero di Punti Rottura (l'equivalente dei Punti Estensione per gli oggetti) ed una durezza che serve a regolare gli urti tra questi materiali.

Armi per attacchi ravvicinati

Nel gioco di ruolo AnotherEgo le armi vengono concepite come un corollario alle capacità di combattimento di ogni personaggio, per questo vengono indicate come fossero dei normali Upgrade. Ad ogni Arma sono associate esattamente 4 modifiche apportabili ad altrettante categorie di lancio: l'Upgrade relativo all'azione, che indica la velocità con la quale l'arma può essere mossa; l'Upgrade relativo all'attacco, che indica la capacità lesiva dell'arma stessa; l'Upgrade relativo alla difesa ovvero l'efficacia di parare i colpi; l'Upgrade relativo al Danno, che indica la qualità delle lesioni relative ad un'arma; infine verrà definita la classe del materiale, ovvero la durezza che assegna all'arma la sua durata durante gli scontri.

Ogni Arma apporta una Penalità al Movimento Base pari al valore Azione. Si ricordi che il valore Azione riportato è quello relativo alla modifica che viene apportata rispetto al valore di Base tipico di ogni azione ovvero 2 PU: una azione normale di movimento, così come una azione normale di pensiero, parte con un vantaggio di 2PU.

Classe dei Materiali

Innanzitutto è opportuno precisare che la regola della classe dei Materiali può essere considerata a tutti gli effetti una regola opzionale. A discrezione del narratore è possibile confrontare la classe di durezza dei materiali associati alle armi durante gli scontri per stabilire eventuali danni alle stesse. Ogni classe è definita da un coefficiente numerico (**Durezza**) accompagnato da un prestabilito numero di Punti Rottura. Così come avviene per i punti estensione, terminati i punti rottura l'arma cessa di funzionare. Quando si scontrano due armi semplicemente si confronta il valore di durezza relativo alle stesse, la differenza verrà sottratta all'arma più debole. A parità di classe l'arma ogni scontro vedrà decurtato un punto rottura. Di seguito è riportata la lista delle classe associabili alle armi.

Nome protezione	Durezza	Punti Rott.	Nome protezione	Durezza	Punti Rott.
-----------------	---------	-------------	-----------------	---------	-------------

Tessuto Resistente	0	2	Pelle	1	3
Cuoio	2	4	Legno	3	5
Polimero	4	6	Polimero Resistente	5	7
Acciaio	6	8	Acciaio Temprato	7	9
Lega BioMaTech	8	10	BMT Ultralega	9	11
Pietra	10	12	Granito	11	13
Diamante	12	14	Arcanio	13	15

Questi valori indicano la calasse dei materiali. Vedremo in seguito come questa classe possa essere legata anche alle Protezioni.

Armi Comuni

Attacco Senza Armi 0				
Azione 0	Attacco 7	Difesa 7	Danno Tempra	Classe -----
Anche l'attacco senz'armi è governato da regole ben precise, che assegnano gli stessi valori che vengono normalmente assegnati alle altre armi. Questi attacchi consentono di sferrare pugni micidiali, calci, ginocchiate, testate, insomma consentono di colpire con tutto il corpo. L'Upgrade del danno è pari al valore della sfera Tempra.				

Alabarda 3				
Azione 4PD	Attacco 14	Difesa 1PU	Danno 12	Classe Acciaio
L'alabarda è una delle Armi più terrificanti concepita dall'uomo. Simile ad una enorme scure con l'impugnatura da lancia, l'alabarda è capace di un movimento d'attacco devastante. Unico inconveniente è il suo peso che la rende lenta nei movimenti.				

Ascia 1				
Azione 2PD	Attacco 8	Difesa 9	Danno 1PU	Classe Acc Tmp
L'ascia trae le sue origini da un umile strumento di lavoro, utilizzato per tagliare la legna. A causa della sua efficacia è stata utilizzata anche nel combattimento. Per via della sua lama larga offre maggior riparo per la difesa dai colpi.				

Bastone 0 (o Liquidi 1)				
Azione 1PD	Attacco 7	Difesa 8	Danno 7	Classe Legno/Pol Res
Il bastone è una delle armi più diffuse a causa della facilità di reperibilità (anche un ramo può essere un perfetto bastone), e soprattutto a causa del costo irrisorio (liquidi pari a 1, oppure 0 punti Esperienza). Nella versione rinforzata, presenta delle bandelle di acciaio, e la sua classe di materiale da legno, passa ad un equivalente di Polimero resistente.				

Coltello 0 (o Liquidi 2)				
Azione 0	Attacco 6	Difesa 6	Danno 7	Classe Acciaio
L'arma più facilmente occultabile, e anche di facile reperibilità è il coltello. Non possiede una efficacia d'attacco molto ampia, però consente di fare danni letali.				

Lancia 2				
Azione 2PD	Attacco 9	Difesa 8	Danno 9	Classe Pol Res
La versione migliorata del concetto di bastone, la lancia presenta una punta in acciaio che consente di trafiggere il nemico e quindi di fargli maggiore danno.				

Martello da guerra 2				
Azione 3PD	Attacco 12	Difesa 7	Danno 1PU	Classe Acciaio
Il martello da guerra è un'arma dalle dimensioni e dal peso considerevole. (per poter essere utilizzato con una singola mano il PG deve possedere Forza pari a 9). Possiede una capacità d'attacco devastante, ma è molto lento negli spostamenti, e offre una scarsa difesa.				

Morning star 2				
Azione 2PD	Attacco 1PU	Difesa 8	Danno 1PU	Classe Acciaio
La versione evoluta di una semplice Mazza è la morning star. Un corto bastone una palla di Acciaio in punta, questa arma consente attacchi molto incisivi, e spostamenti relativamente veloci, alla stregua di una comune spada.				

Spada Corta 1				
Azione 1PD	Attacco 7	Difesa 7	Danno 7	Classe Acciaio
La più piccola delle spade è un'arma molto diffusa. Ottiene un vantaggio rispetto ad una spada normale, ovvero la sua velocità di movimento.				

Spada Lunga 1				
Azione 2PD	Attacco 9	Difesa 9	Danno 8	Classe Acc Tmp
Probabilmente la più diffusa tra le armi sull'intero Pianeta Gaia è la spada lunga. L'arma che conserva il maggior equilibrio tra le sue caratteristiche, consente un ottimo attacco, una considerevole difesa e una capacità lesiva ragguardevole.				

Spadone 2				
Azione 3PD	Attacco 12	Difesa 1PU	Danno 1PU	Classe Acc Tmp
Tra le armi a due mani più pesanti, vi è senza alcun dubbio lo spadone. Utilizzato di rado a causa del suo ingombro, quest'arma consente degli attacchi davvero incisivi, difese senza pari grazie alla lunghezza e all'ampiezza della sua lama, e un taglio classico di una spada reso più efficace dal peso considerevole.				

Stocco 2				
Azione 1PD	Attacco 9	Difesa 7	Danno 8	Classe Acciaio
Senza alcun dubbio una delle spade più letali, protagonista dello stile di combattimento Spade da Punta, lo stocco conserva quasi integre le capacità di una spada Lunga, ma possiede l'indubbio vantaggio della leggerezza. Unica pecca è la classe del materiale inferiore rispetto ad una spada normale.				

Armi per attacchi a distanza

Anche se decisamente meno diffuse delle armi per il combattimento corpo a corpo, le armi per il combattimento a distanza sono molteplici, e presentano delle caratteristiche che le distinguono l'una dall'altra rendendole uniche nel loro genere. Verranno difatti definite altre tipologie di caratteristiche come la Gittata (distanza massima percorribile dalla munizione), la classe di precisione che assegna all'arma dei bonus malus a seconda della distanza dal bersaglio, o il codice di fuoco, ovvero la quantità di munizioni ogni Unità Temporale.

Classe di precisione delle Armi

Di seguito sono riportate diverse tabelle che servono a definire la classe di precisione delle armi, ovvero a legare la distanza dell'arma dal bersaglio ad una serie di Bonus Malus: 1PU, 0, 1PD, 2PD. Nella cella immediatamente sottostante questi valori è riportata la distanza dal bersaglio relativa al valore soprastante. Il valore del bonus malus deve essere applicato come un normale Upgrade per il Lancio Attacco a Distanza. Ad esempio una mitragliatrice pesante è un'arma di classe 1 (Poco precisa) che a distanza 20 metri dal bersaglio attacca con un Upgrade negativo pari a 1PD.

Le classi vanno da 0 a 7 con un grado di precisione crescente. Il valore massimo della distanza prende il nome di **Gittata**. Questo valore non è corrispondente all'effettiva distanza percorsa dal proiettile, ma la distanza massima entro la quale, presumibilmente il proiettile rimane in traiettoria di mira.

classe 0 (Armi da lancio)		classe 1(Mitragliatrici pesanti)	
1PU	0	1PU	0
Fino a 10 m	Da 11m a 15 m	Fino a 6 m	Da 7 a 18 m

1PD	2PD
Da 16 a 20 m	Da 21 fino a For*5m

classe 2 (Mitragliatrici)

1PU	0
Fino a 20 m	Da 21 a 40 m
1PD	2PD
Da 41 a 60 m	Da 61 a 80 m

classe 4 (Fucili)

1PU	0
Fino a 50 m	Da 51 a 150 m
1PD	2PD
Da 151 a 250 m	Da 251 a 400 m

classe 6 (Fucili di precisione)

1PU	0
Fino a 100 m	Da 101 a 300 m
1PD	2PD
Da 301 a 600 m	Da 601 a 1000 m

1PD	2PD
Da 19 a 30 m	Da 31 a 50 m

classe 3 (Pistole (Archi) [Balestre] Uzi)

1PU	0
Fino a 15 m	Da 16 a 35 m
1PD	2PD
Da 36 a 70 m	Da 71 a 100 m

classe 5 (Fucili d'assalto)

1PU	0
Fino a 80 m	Da 81 a 200 m
1PD	2PD
Da 201 a 400 m	Da 401 a 600 m

classe 7 (Fucili di precisione e Di potenza)

1PU	0
Fino a 250 m	Da 251 a 800 m
1PD	2PD
Da 801 a 1500 m	Da 1501 a 2500 m

Armi da Lancio

A differenza delle armi comuni, queste armi presentano il valore attacco bivalente: può essere considerato sia per l'attacco corpo a corpo che per l'attacco a distanza. Nel secondo caso l'Upgrade considererà la capacità dell'arma a condurre con successo un attacco se lanciata contro l'avversario.

In aggiunta alle caratteristiche normali, vi è la Gittata, ovvero la distanza che può percorrere l'arma se lanciata; la classe di precisione dell'arma; ed infine il Codice di fuoco, ovvero quante unità è possibile lanciare ogni Unità Temporale.

La gittata delle armi da lancio si calcola in base al valore della Sfera Forza. Tale valore andrà moltiplicato per 5 restituendo il valore dell'effettiva Gittata.

Accetta (5 unità) 1				
Azione 1PD	Attacco 7	Difesa 6	Danno 6	Classe Polim Res
Simile all'ascia, ma ridotta in dimensioni, quest'arma consente di essere utilizzata per combattere corpo a corpo, ma grazie all'accelerazione impressa dalla forza della lama è anche un'ottima arma da lancio. Gli indiani erano soliti chiamarla Tomahawk.				
Classe di precisione 0		Gittata Forza x 5m		Codice di Fuoco 1

Coltello o Kunai (10 unità) 1				
Azione 0	Attacco 7	Difesa 6	Danno 6	Classe Acciaio
L'arma prediletta dai Ninja il Kunai è un piccolo coltello senza elsa, la cui forma lo rende una indispensabile arma da lancio. Grazie alla sua particolare conformazione è possibile lanciarne una coppia a grande velocità.				
Classe di precisione 0		Gittata Forza x 5m		Codice di Fuoco 2

Shuriken (20 unità) 1				
Azione 0	Attacco 6	Difesa ---	Danno 6	Classe Acciaio
A differenza delle precedenti lo shuriken, noto come "stella ninja", non consente, salvo rare eccezioni, di essere utilizzato in un combattimento corpo a corpo. Grazie alla sua particolare forma, e alla posizione di lancio, è possibile scagliarne 4 ad una velocità sorprendente.				

Classe di precisione 0	Gittata Forza x 5m	Codice di Fuoco 4
------------------------	--------------------	-------------------

Armi da fuoco

Si è già discusso di come queste armi implicino un grosso sacrificio da parte dei relativi utilizzatori, per diversi motivi. In primis il peso e le dimensioni considerevoli non consentono a tutti di poter utilizzare armi da fuoco senza essere sbalzati dal rinculo, ammessa la riuscita di un eventuale sollevamento. Un altro vincolo da tenere in considerazione è la scarsa diffusione. Molte delle armi da fuoco hanno un mercato elitario che le porta a raggiungere un prezzo notevole. Infine la legge della Repubblica impedisce l'uso delle armi da fuoco ai civili.

Le armi da fuoco a differenza delle precedenti presentano tre tipologie differenti di Azione: la **Mira**, che rappresenta l'azione utile a spostare l'arma nella posizione di mira, per l'appunto; il **Fuoco** che rappresenta il tempo necessario per scaricare il CDF; ed infine la **Ricarica**, ovvero il tempo necessario per cambiare il caricatore delle munizioni. Ad ognuna di queste Azioni è associato un Upgrade specifico. Questi tre valori vengono riportati nell'apposito spazio delle Azioni, e separati da un trattino per distinguerli (l'ordine è Mira, Fuoco, Ricarica).

Il danno delle armi da fuoco, si calcola sommando, come due normali Upgrade, il valore del Danno dell'arma, con quello della Munizione. La tabella relativa alle munizioni è riportata in coda alla descrizione di tutte le armi.

Arco 1				
Azione 1PD - 0 - 1UT	Attacco 8	Difesa 3	Danno 8	Classe Polimero
La più tradizionale delle armi a distanza, l'arco è soprattutto utilizzato nelle regioni di Woodania dal saggio popolo di Elthirie.				
Classe di precisione 3		Gittata 100		Codice di Fuoco 1

Balestra 1				
Azione 2PD - 0 - 1UT	Attacco 9	Difesa 3	Danno 8	Classe Polimero
La balestra è l'antenata delle moderne armi da fuoco. Probabilmente è l'arma più lenta perché consente di caricare un dardo per volta.				
Classe di precisione 3		Gittata 100		Codice di Fuoco 1

Fucile a Pompa 4				
Azione 4PD - 2 PD - 1UT	Attacco 7	Difesa 4	Danno 2PU	Classe Polimero
Con il modico peso di 24 Kg e la con la lunghezza della canna di 1000 mm è una delle armi da fuoco trasportabili da persona più ingombranti. Contiene 8 colpi, ne spara uno ad UT. Per poterlo manovrare ci vuole almeno Forza pari a 7 e Tempra pari a 7.				
Classe di precisione 4		Gittata 400		Codice di Fuoco 1

Fucile d'assalto 5				
Azione 4PD - 2 PD- 1UT	Attacco 7 (2PD)	Difesa 6	Danno 12	Classe Acciaio
La versione automatica del fucile precedente consente di sparare fino a 6 colpi in una singola UT. Quando questo fucile spara il codice di fuoco per intero il suo valore di Attacco si riduce a 2PD. A discrezione dell'utilizzatore può sparare anche un solo colpo. Può contenere 60 colpi. (Forza 7 Tempra 8)				
Classe di precisione 5		Gittata 600		Codice di Fuoco 6-1

Fucile di precisione 4				
Azione 6PD - 3 PD- 2UT	Attacco 1 PU	Difesa ---	Danno 14	Classe Acciaio
Quest'arma non può essere trasportata da una persona (a meno che non attivi un cielo in Forza o Tempra), difatti viene spesso montata sul posto e ancorata al pavimento. Con il peso di 58 kg e lunghezza pari a 1500 mm questo fucile colpisce oggetti a distanza di 1km.				
Classe di precisione 6		Gittata 1000		Codice di Fuoco 1

Heavy Machine Gun 5				
Azione 6PD - 3 PD- 2UT	Attacco 5 (2PD)	Difesa ---	Danno 1PU	Classe Acciaio
Anche la mitragliatrice pesante non può essere utilizzata da una persona e per questo in genere viene montata su mezzi pesanti (a meno di attivare un cielo in Forza o Tempra). Si può scegliere di fare fuoco in maniera automatica, sparando 8 colpi a UT (Attacco 2PD), oppure solo 3 colpi a UT (Attacco 5). Contiene 300 colpi.				
Classe di precisione 1	Gittata 50	Codice di Fuoco 8-3		

Gun&Gun BioMaTech 3				
Azione 2PD - 1 PD- 1UT	Attacco 6 (1PD)	Difesa 4	Danno 8	Classe Acciaio
La più diffusa delle armi da fuoco, è identica ad un normale revolver, di dimensioni e peso duplicate. È in dotazione all'esercito BioMaTech, e alle forze dello scudo. Può essere usata in maniera semiautomatica (1 colpo a UT con attacco 6) o in maniera automatica (3 colpi UT Attacco 1PD). Il caricatore contiene 13 Colpi.				
Classe di precisione 3	Gittata 100	Codice di Fuoco 1-3		

Lady Mistake BioMaTech 7				
Azione 6PD - 3 PD- 2UT	Attacco 14	Difesa ---	Danno 16	Classe Acciaio
La versione raffinata dalla BioMaTech del fucile di precisione, il Lady consente di aumentare la normale gittata a 2500 metri, 2 volte e mezzo il normale fucile. Purtroppo tutto questo a scapito del peso. Smontata l'arma occupa due valige da 35 kg l'una.				
Classe di precisione 7	Gittata 2500	Codice di Fuoco 1		

Lancia Missili BioMaTech 7				
Azione 6PD - 3 PD- 2UT	Attacco 7	Difesa ----	Danno 2 PU	Classe Acciaio
La più grossa arma creata dalla BioMaTech, il lancia missile spara dei piccoli razzi in miniatura che hanno una gittata di 2500 m. in genere viene montata su piccole torrette dei mezzi corazzati.				
Classe di precisione 7	Gittata 2500	Codice di Fuoco 1		

Neck Heavy Machine Gun BioMaTech 7				
Azione 6PD - 3 PD- 2UT	Attacco 7 (2PD)	Difesa ----	Danno 1PU	Classe Acciaio
Questa mitragliatrice pesante è l'arma in dotazione a tutti i MacchA. Viene montata al posto della spalla sinistra (da qui il nome), e vengono utilizzati 4 pistoncini per poter attutire il rinculo. Si narra la leggenda che un soldato con tre cieli nella forza sia riuscito ad utilizzarla come una normale pistola. I colpi vengono caricati con catene da 400 unità.				
Classe di precisione 1	Gittata 50	Codice di Fuoco 8-3		

Uzi BioMaTech 7				
Azione 3PD - 2 PD- 1UT	Attacco 1 PU (1PD)	Difesa 5	Danno 1 PU	Classe Acciaio
Una delle armi più lussuose e moderne, è leggermente più pesante di una pistola normale, contiene più colpi (30 a caricatore) e consente raffiche automatiche di 10 colpi a UT (attacco 1PD). Praticamente ogni volta che l'uzi fa fuoco qualcuno ci lascia le penne. (Forza 6 Tempra 6)				
Classe di precisione 3	Gittata 100	Codice di Fuoco 10 - 3		

Le Munizioni ed Esplosivi

La tabella sotto riportata riassume tutti i valori di Upgrade relativi al danno, che apportano le varie munizioni. Accanto ad ogni munizione è riportata l'arma su cui può essere caricata.

Gli esplosivi si distinguono in base alla classe deflagrante. Maggiore è la classe più danno fa l'esplosione. Nello specifico il valore della classe moltiplicato per 10 rappresenta, in centimetri, lo spazio dove la deflagrazione ottiene il suo potere massimo, ovvero il valore della classe in PU di danno. Man mano che ci si allontana il danno viene attutito di un fattore 1/2.

Munizioni e Deflagrazioni	Mod Danno
Freccia (Arco)	7

Dardo (Balestra)	7
Munizione Normale (Armi da Fuoco)	8
Munizione Deflagrante (Armi da Fuoco)	1PU
Munizione Speciale (Armi da Fuoco)	15
Missile	2PU
Esplosivi Classe N (numero compreso da 1 a ∞)	
N*10 centimetri dall'esplosione	N (Pu)
N metri	N/2 (Pu)
N*5 metri	N/4 (Pu)
N*10 metri	N/8 (Pu)

Penalità al Movimento Base

Il Movimento Base si calcola sottraendo al valore della Sfera Movimento tutte le penalità che incorrono durante l'uso di un'arma o di una protezione. Vedremo, in seguito, che per ogni protezione è specificato l'ammontare della penalità al movimento. Per quando riguarda le armi sopra descritte, il valore di penalità coincide con il valore dell'Upgrade TOTALE dell'azione relativa all'arma che stiamo prendendo in considerazione. Ad esempio una spada (Azione 2PD) porta una penalità al movimento di 0, in quanto bisogna sottrarre i normali 2 PU caratteristici delle azioni di non combattimento, con i 2 PD caratteristici della Spada.

Protezioni

Quando un danno viene assorbito, normalmente si effettua un lancio Tempra, per stabilire se si riesce o meno a decurtare un PU alle ferite che il danno provocherebbe. Questo lancio può essere migliorato, nel risultato, grazie alle così dette protezioni. Di seguito sono riportati alcuni esempi di protezioni proposte dal manuale. Così come accade per le armi ogni protezione è caratterizzata da un costo, relativo alla sfera Beni o ai punti esperienza; un valore di Assorbimento, per quanto riguarda le armature, e un valore di Difesa per quanto riguarda scudi e protezioni generiche; ed infine la penalità al movimento. Alcune protezioni se usate in attacco possono provocare danno, che verrà specificato durante la descrizione delle stesse.

La classe dei materiali viene definita anche per le protezioni. A discrezione del narratore i punti rottura associati a tale materiale possono rappresentare il numero di colpi assorbibili prima di una eventuale rottura, o il numero di scontri a cui si prenda parte, ovviamente scontri in cui si subisca del danno. Non si consideri mai il numero di PU assorbiti, altrimenti le protezioni verrebbero infrante troppo facilmente.

È importante considerare che alcune protezioni implicano dei vincoli di Tempra o Forza per poter essere utilizzate.

Per gli scudi le Penalità al movimento coincidono con i PD che si apportano al lancio Azione.

Protezione Generica Pelle 1				
Penalità Movimento 0	Assorbimento 5	Difesa ----	Danno --	Classe Pelle
La più comune delle protezioni consente in genere di assorbire il quantitativo di PU necessari per cavarsi da situazioni pericolose.				

Protezione Generica Polimero 3				
Penalità Movimento 1	Assorbimento 7	Difesa ----	Danno --	Classe Polimero
Con l'evoluzione della moda, si sono iniziati ad utilizzare sempre più inserti in plastica per abbellire vestiti di tutti i giorni, ma anche divise militari. Ad esempio gli esponenti del baluardo sono soliti indossare, in situazioni civili, delle tute con giustacuore, para addome, gomitiere e ginocchiere in plastica rinforzata.				

Protezione Generica Acciaio 5				
Penalità Movimento 2	Assorbimento 1PU	Difesa ----	Danno --	Classe Acciaio
Queste sono le classiche protezioni che indossa la fanteria durante uno scontro armato. Non potendosi permettere di indossare delle scomode armature pesanti, utilizzano solo degli inserti in acciaio che riescono a				

proteggere le parti vitali del corpo.

Protezione Generica Lega BioMaTech **7**

Penalità Movimento 2	Assorbimento 14	Difesa ----	Danno --	Classe Lega BMT
----------------------	-----------------	-------------	----------	-----------------

In dotazione a tutte le forze BioMaTech e Scudo, e qualche task force del Baluardo, questa protezione consente un assorbimento molto elevato, con un peso molto leggero.

Semi Plate **8**

Penalità Movimento 4	Assorbimento 2PU	Difesa ----	Danno --	Classe Acciaio
----------------------	------------------	-------------	----------	----------------

La Semi Plate è un'armatura di nuova concezione, che consente degli spostamenti relativamente rapidi, offrendo quasi la protezione di un'armatura normale. Ricopre le parti più importanti del corpo, lascia scoperte solo alcune giunture. Per poterla indossare è necessario superare le seguenti caratteristiche: Forza 7 e Tempra 7.

Full Plate **8**

Penalità Movimento 6	Assorbimento 3PU	Difesa ----	Danno --	Classe Acciaio
----------------------	------------------	-------------	----------	----------------

Infine l'armatura completa per eccellenza la fullplate consente di proteggere interamente tutto il corpo. A causa del suo notevole peso viene utilizzata principalmente da cavalieri, che possono contare sulla potenza delle proprie cavalcature per compiere spostamenti veloci. (Forza 7 Tempra 7)

Scudo in Legno **1**

Penalità Movimento 1	Difesa 1 PU	Attacco 6	Danno 7	Classe Legno
----------------------	-------------	-----------	---------	--------------

Il più comune ed economico degli scudi, viene utilizzato principalmente dalla tribù Lewasiane.

Scudo in Metallo **3**

Penalità Movimento 2	Difesa 15	Attacco 7	Danno 9	Classe Acciaio
----------------------	-----------	-----------	---------	----------------

L'evoluzione dello scudo di legno, prevedere la stessa struttura ricoperta di laminati di ferro; nonostante un peso maggiore offre un protezione più adeguata ai colpi parati.

Scudo Torre **5**

Penalità Movimento 3	Difesa 2PU	Attacco 1PU	Danno 1PU	Classe Acciaio
----------------------	------------	-------------	-----------	----------------

Il compagno di ogni scontro per una Muraglia (Distaccamento Baluardo) lo scudo torre è uno scudo dalle dimensioni ragguardevoli. Spesso alto come un uomo normale consente la protezione dell'intero corpo. All'inizio utilizzato come protezione per gli arcieri, piantato saldamente sul terreno, oggi viene utilizzato come uno scudo normale da uomini che posseggono la forza necessaria a sollevarlo con un singolo braccio. Necessita per l'utilizzo: Forza 8 Tempra 8.

I valori numerici riportati serviranno come riferimento per le armi, o protezioni, non presenti nel dettaglio. Si consideri anche la possibilità di modificare a piacere i rispettivi valori, considerando un aumento nel costo dei punti esperienza necessari all'acquisto di una data arma o protezione. Ad esempio una spada perfettamente bilanciata implica un aumento del potere di attacco da 9 a 15 con un relativo aumento di costo da 1 a 3.