

ERA

UNIVERSALIS

ANNO 2015: LA RINASCITA DELL'UMANITA'

**GIOCO DI RUOLO: HORROR-POSTMODERNO-FANTASCIENTIFICO
MANUALE BASE, SECONDA EDIZIONE 2008**

*E quando aprì il secondo sigillo, udii il secondo essere vivente che gridava: Vieni!
Allora uscì un altro cavallo, di colore rosso fuoco.
A colui che lo cavalcava fu dato potere di togliere la pace dalla terra perché si sgozzassero a vicenda e gli fu consegnata una grande spada.....*

*Quando aprì il quarto sigillo, udii la voce del quarto essere vivente che diceva: Vieni!
Ed ecco, mi apparve un cavallo di colore verdastro.
Colui che lo cavalcava si chiamava Morte e gli veniva dietro l'Inferno.
Fu dato loro potere sopra la quarta parte della terra per sterminare con la spada, con la fame, con la peste e con le fiere della terra.*

La Bibbia: Apocalisse 6: 3-4,7-8

AUTORE DEL GIOCO : Pieroni Alessandro

CAPITOLO I°: ERA UNIVERSALIS

Questa è la trattazione storica degli avvenimenti cronologici che si susseguirono dal 1991 in poi.

Gli eventi che accaddero in quel periodo su scala mondiale, cambiarono definitivamente il mondo e la società per come noi la conosciamo oggi.

Le informazioni qui riportate sono ufficiali e conosciute da tutti i sopravvissuti di quell'immane disastro chiamato:

PRIMA GUERRA UNIVERSALE.

Per gli esseri umani, la storia loro insegnata, vissuta e sentita.....

E' questa!

Quella riportata tra le seguenti pagine.

La verità è un percorso lungo, relativo e dai risvolti inaspettati.

Ognuno di noi, in base alle esperienze vissute tra, le sue personali convinzioni, teorie e supposizioni.

Fatevi carico di questa responsabilità, agite secondo ciò che è bene o ciò che è male in base alla vostra coscienza.

La verità, si scopre sempre poco a poco.

Come il sole che sorge al mattino e risplende tutto il paesaggio, così la verità si manifesta ai saggi e li illumina nei tempi di oscurità.

1991 – CONTO ALLA ROVESCA PER L'HARMAGHEDON!

Il 1991 fu un anno fondamentale per la razza umana, un periodo di passaggio necessario.

L'URSS attraversa una fase burrascosa della sua storia. Ha perso molto del suo vecchio potere economico e la crisi politica diventa inevitabile.

Il muro di Berlino è caduto, il malcontento per il regime e per quello che rappresenta cresce sempre di più tra la popolazione.

Qualcuno alimenta questo vento di cambiamento. Forze misteriose, occulte, sinistre agiscono nell'ombra.

Qualcosa di terribile sta per accadere.....!

In un giorno come tanti, mentre per tutte le persone del globo la routine della vita continua, i televisori di tutto il mondo interrompono le normali trasmissioni quotidiane.

Milioni di edizioni straordinarie, in molteplici lingue, rimbalzano da una radio all'altra, da uno schermo all'altro.

In diretta da Mosca, il mondo intero guarda attonito l'improvviso colpo di stato che si sta consumando davanti al Cremlino.

Dalla piazza rossa, ondate di civili, di ribelli organizzati e di truppe golpiste assaltano i principali centri del potere sovietico.

Raffiche di mitra illuminano la notte moscovita.

Dal palazzo del governo partono di risposta numerosi colpi d'arma da fuoco contro gli assediati.

Riparati da dietro blindati, pali della luce, panchine di cemento e macchine, i ribelli rispondono a loro volta

Il mondo è con il fiato sospeso.

Osserva le finestre distrutte del palazzo presidenziale, il fumo che esce dalle camere incendiate. Decine di corpi senza vita e di feriti sono sparsi sulle strade e dinanzi alle entrate dell'edificio governativo.

La rivolta sembra ormai finita.

L'URSS è imminente alla caduta ed al tracollo.

Molti occidentali spengono i televisori, che già da molto tempo li tiene incollati come spettatori passivi dell'evento.....

Aspettando di leggere il mattino seguente sui quotidiani l'esito ormai scontato della lotta, i più vanno a letto.

Però, in quella notte, avviene l'incredibile.

Il miracolo che nessuno si aspettava, il colpo di scena che nessuno prevedeva, accade.

Una forza misteriosa e nascosta, osserva la scena, muove le pedine a proprio piacimento.

D'un tratto, il cielo notturno si riempie di piccoli puntini. Centinaia di truppe paracadutate si riversano sugli obiettivi sotto assedio.

Numerose unità corazzate, avanzano dalla periferia e dalla campagna verso la capitale per il contrattacco ai ribelli.

In maniera sincrona, reparti elitrasmportati sbarcano truppe d'assalto sulle zone sensibili e sul palazzo presidenziale.

La radio, la sede della televisione, il comune di Mosca e le stazioni della polizia e dell'esercito vengono riconquistate contemporaneamente.

La scena è quella di un film d'azione americano. Ma questa volta la realtà ha ancora una volta superato la fantasia.

I servizi segreti russi mandano in onda dei filmati compromettenti, che dimostrano in maniera lampante l'operato della NATO.

Improvvisamente, il consenso civile verso i golpisti crolla come un titolo di borsa al suo crack.

La popolazione russa ritrova il suo fiero patriottismo e, credendosi manipolata evita di aprire le porte all'invasore occidentale, pronto ad occupare la sacra terra dell'est.

La situazione in poche ore viene ristabilita.

I ribelli sono arrestati o neutralizzati.

L'ordine civile è riportato con la forza e con la violenza che solo un vecchio ed orgoglioso regime di ferro sa usare.

Per la forza misteriosa, la prima parte dell'opera è stata inscenata ottimamente.

Il secondo atto va in scena, cala il sipario e si rialza per un nuovo dramma.

La forza misteriosa che tutto coordina e gestisce procede con la sua tabella di marcia.

Si sfrega le mani, cammina su e giù impaziente per le stanze segrete del suo posto di comando, pensa, immagina, spera.....

Il cittadino che è nella strada, il militare che è al fronte, il politico che è al consolato, ignorano ciò che sta per accadere e come il mondo sta per cambiare per i secoli avvenire.

Già a poche ore dal cessate il fuoco, le prime avanguardie corazzate sovietiche si muovono come un'orda barbarica verso l'Europa occidentale e verso il Medio Oriente.

Un'orda barbarica attraversa i fiumi, scavalca le vallate, fuoriesce da boschi e foreste furiosa.

Il lupo famelico della steppa mostra i suoi artigli. Gli americani e la NATO presi alla sprovvista, dichiarano pubblicamente di non aver partecipato al golpe.

Le contromisure militari, provate in 30 anni di guerra fredda vengono attuate.

Lo scudo difensivo dell'occidente trema al vibrare del colpo. Le ginocchia del cavaliere tremano per l'urto del fendente del cosacco.

Il mondo è con il fiato sospeso.

La crisi dei missili di Cuba appare come uno scherzo di carnevale in confronto a ciò.

L'urto dei due eserciti è terribile.

Le due armate si infrangono sui lembi di terra di confine tra nazioni NATO e nazioni URSS.

Seguono tre mesi di intensi scontri, bombardamenti, sfondamenti e ritirate strategiche. Paesini sconosciuti divengono improvvisamente famosi nei telegiornali di tutto

il mondo. Colpi di mano, sabotaggi, azioni di comando, massacri etnici e rappresaglie riempiono i telegiornali e i quotidiani di tutto il mondo.

Le zone minerarie e petrolifere del Medio Oriente e dell'Europa passano più volte di mano.

La popolazione locale non trova riposo, viene cacciata da una fazione e terrorizzata dall'altra.

Il drago cinese scende al fianco della Russia e con famelica furia cerca di divorare l'estremo oriente, difeso coraggiosamente da Giappone, India, Australia, Corea del sud e pochi altri.

A cinque mesi dal primo colpo ufficialmente esploso dai carri sovietici, i morti si contano a milioni e molto più severo è il calcolo degli sfollati, dei senza tetto e dei profughi.

Come una fiumana strisciante, ondate di civili si spostano dal fronte, verso quelle zone considerate sicure. Molti sono lasciati sulla terra di nessuno, a morire di inedia e di stenti, in attesa di aiuti umanitari che non arriveranno mai.

I danni sono incalcolabili. Migliaia sono i paesi distrutti, centinaia le città in fiamme.

Epidemie e zone contaminate da attacchi chimici e batteriologici, fanno da contorno a tutto questo.

Alla fine, lo slancio dell'offensiva iniziale si spegne. Le esercitazioni provate su carta, le manovre e le contromisure simulate durante la guerra fredda funzionano talmente bene che la partita entra in una fase di stallo.

Il cosacco dell'est ed il cavaliere occidentale si studiano, con gli scudi protesi in avanti ed i colpi di spada caricati all'indietro restano a distanza di tenzone e si osservano.

Eccetto qualche raid aereo o piccola battaglia terrestre e navale in teatri dell'estremo oriente, la tensione scende. Una tregua forzata viene firmata in Svizzera il 10 gennaio 1992.

Cosa riservava il futuro nei mesi a seguire?

1992 – DA UNA PACE FORZATA, AD UNA GUERRA INASPETTATA!

Dalle cupole d'oriente alle torri merlate d'occidente, gli occhi delle persone sono fissi sul mondo e sull'esito della lotta.

Nel frattempo misteriose forze posizionano le pedine bianche e nere sullo scacchiere mondiale per la partita finale.

Posta in gioco: Il mondo e l'umanità!

Gli umani; così forti e così fragili, così intelligenti e così ingenui, sono beffati.

Per l'ennesima volta, l'uomo occupato ad uccidere il suo simile, rimane ignaro sulla sostanza del problema, su ciò che sta per accadere.

Ancora una volta l'uomo è disattento su ciò che realmente si abatterà contro questa giovane società mondiale.

Gli umani questa volta vengono manipolati non dai governanti, non dai religiosi, **ma da coloro che dominano realmente il mondo!**

Alla mezzanotte del **31 dicembre 1992**, mentre il mondo si prepara al brindisi per il capodanno ricorrente, con la speranza di un mondo migliore e con il desiderio che non ci siano più guerre.....Accade l'incredibile!

I fuochi d'artificio di quella notte memorabile si mischiano con i fuochi di guerra.

La felicità si tramuta in terrore.

Gli spettri del passato escono dalla cripta della storia, mentre scenari apocalittici profetizzati da secoli or sono si manifestano con tutta la loro ferocia. L'orologio che scandisce la terza guerra mondiale, l'Apocalisse, l'Harmagedon e la fine del mondo, suona i fatidici rintocchi di morte.

Da quel momento in poi il mondo come lo conosciamo da millenni cambia per sempre.

1993 – LA PRIMA GUERRA UNIVERSALE

Allo scoccare della mezzanotte del 1 gennaio 1993, ora centro europea, per molte zone della terra inizia il conto alla rovescia finale.

Dalla Cina al Medio Oriente, dal sud America alla Russia orientale, improvvisamente scoppia l'apocalisse.

I telegiornali di tutto il mondo interrompono i programmi ricorrenti ed i festeggiamenti notturni. Il pubblico mondiale rimane attonito davanti le informazioni che appaiono sui televisori.

Milioni di persone rimangono scioccate di fronte all'improvvisa distruzione e violenza comparsa così dal nulla inaspettatamente.

Culti millenaristi vaneggiano: Proprio come ai giorni di Noè una società disinteressata venne improvvisamente distrutta dal diluvio, così sarà il giorno della sua presenza.....! Pentitevi!

La fine questa volta è veramente iniziata!

Giornalisti e cronisti mandano in onda servizi scioccanti e confermano che quanto sta a accadendo è tutto vero.

Città in fiamme, strani esseri giganteschi che si muovono tra le nebbie ed il fumo della guerra, tra case e palazzi distrutti.

Ombre minacciose appaiono e scompaiono tra fumo, incendi, alberi e case sventrate.

Ad ogni apparizione di queste creature sui televisori, i telespettatori sobbalzano, si portano le mani tra i capelli. In molti spengono terrorizzati la televisione, cercano di esorcizzare la paura cacciandola con un click.

Forze dell'ordine, pompieri e polizia tentano di arginare un fenomeno di terrore globale ormai incontrollabile.

Nelle zone di guerra e dai reportage giornalistici si vedono civili morti per le strade e corpi carbonizzati dentro macchine ed edifici distrutti.

Molte città dell'estremo oriente e dell'America latina sono sotto attacco. Migliaia di civili sono morti, mentre a milioni fuggono.

A questo punto, sia il presidente sovietico che quello americano prendono in mano la situazione. Annunciano al mondo che l'attacco proviene da forze extraterrestri.

Miliardi di persone rimangono sveglie per quella che sarà definita la **"La notte più lunga"**

Entità extraterrestri hanno iniziato un attacco violento e massiccio contro la razza umana.

L'apocalisse biblica, la fine del mondo, il giorno del giudizio sono arrivati allo scoccare della mezzanotte, improvvisamente.

"Angeli e demoni" se le stanno dando di santa ragione nei quattro angoli della terra.

Inferno e paradiso si sono urtati violentemente tra loro, divorando tutto ciò che si trova nel mezzo: Il mondo e la razza umana.

Il conflitto si allarga rapidamente, dalle zone di partenza e si espande a macchia d'olio.

I minuti trascorsi sembrano giorni.

La rapidità di allargamento del conflitto e l'escalation di terrore sono fulminei.

I giornalisti aggiornano di continuo il punto della situazione.

Ogni minuto che passa, ogni collegamento in diretta, ogni scritta che scorre sullo sfondo del telegiornale, fa sembrare una notizia detta 10 minuti prima già vecchia e datata.

I telegiornali visualizzano continuamente la cartina del globo e lo stato di invasione.

L'ansia e l'attesa di aspettarsi che l'inferno arrivi da un momento all'altro in casa propria sono tremende.

Molti non ce la fanno a tenere i nervi saldi e si uccidono. Molti altri fuggono, ma dove?

Nelle ore seguenti, le borse crollano e vengono chiuse. Il panico prende l'occidente appena uscito dalla terza guerra mondiale. La corsa ai beni di prima necessità è immediata. Scoppiano rivolte nei centri più poveri delle metropoli.

Gruppi religiosi e millenaristici vanno in escandescenza, si lanciano in un'orgia di suicidi di massa e di violenza. La vendita delle armi esplode. In migliaia si abbandonano a furti, saccheggi, vendette private e violenza gratuita.

Polizia, esercito e guardie nazionali sono costrette a riportare l'ordine con centinaia di fucilazioni, di torture, e metodi violenti

Lo stato d'assedio, ed il coprifuoco militare scendono sul resto del mondo libero.

In moltissimi scappano dalle città verso le campagne o le zone di salvezza ideali.

A decine vengono uccisi nel tentativo di forzare posti di blocco e barricate militari di controllo.

Folle di profughi si spostano in grandi masse e con i mezzi di fortuna dall'estremo oriente verso l'Europa continentale e dall'America latina verso gli USA. Tutto il mondo è in piena crisi.

URSS e NATO firmano dei trattati di tregua e subito dopo di alleanza.

Il nemico alieno è comune e terrificante.

Si programma un immediato summit in territorio neutrale. A Ginevra il, **25 gennaio 1992** si fa il punto della situazione a livello mondiale.

Al tavolo partecipano i rappresentanti delle principali potenze economiche e militari del mondo, un G12 allargato.

Grazie alle informazioni ricevute delle varie intelligence militari, le nazioni del summit vengono a conoscenza di un dato sconvolgente;

Le razze extraterrestri in guerra contro l'umanità sono due, separate e ben distinte.

Queste creature terrificanti e distruttive, hanno scelto come loro campo di battaglia il pianeta terra, come poligono le città e come bersagli per il tiro a segno gli esseri umani.

La risposta militare dell'umanità non si fa attendere. Dallo shock iniziale si passa alla risposta bellica concreta del mondo unito.

Immediatamente si aboliscono i confini nazionali e vari ostacoli burocratici.

Si sancisce un codice universale di comportamento civile e militare con giurisdizione planetaria.

Tutte le operazioni militari, di soccorso e di polizia hanno la precedenza assoluta.

In gioco c'è la vita di miliardi di persone.

Per migliorare questa carta legislativa ed affrontare gli enormi problemi logistici dell'immediato futuro, è creata la Federazione Umana Provvisoria, composta da: NATO, URSS, Cina, principali nazioni del Medio Oriente e dell'America latina, che già combattono contro il nemico alieno se pur con numerose perdite.

La federazione viene posta a difesa militare mondiale della razza umana.

L'ONU è destinato ai soccorsi. Con il compito di portare aiuti umanitari a livello planetario.

I caschi blu svolgeranno un ruolo di polizia militare globale, manterranno l'ordine nelle zone colpite direttamente dalla guerra o dai disordini urbani. Disposto questo si passa all'azione.

Vengono inviate numerose divisioni aerotrasportate e meccanizzate al fronte, per tamponare l'invasione che inesorabilmente si espande come un fiume in piena.

I territori conquistati dalle razze "extraterrestri" sono i seguenti;

La zona del Tibet, dell'India, del Pakistan, dell'Iran e dell'Irak vengono conquistate dagli alieni. La Cina è invasa nella sua parte Medio Orientale.

Un'imponente armata aliena, dal Tibet muove verso la Russia e la Turchia, per tagliare il continente euroasiatico in due zone.

Nel settore americano le cose non vanno per il meglio: Brasile, Argentina e Perù sono cadute.

Il Messico e le nazioni del centro America si preparano ad assorbire l'urto dell'avanzata.

Milioni di persone del centro America fuggono verso il nord in cerca di salvezza.

Il golfo del Messico e le acque circostanti brulicano di imbarcazioni e zattere di fortuna piene di profughi diretti verso la Florida o dall'altra parte, verso la California.

In onore dell'aiuto ricevuto dagli USA nella Seconda Guerra Mondiale per la liberazione del continente, l'Europa invia dei contingenti militari verso il sud America, 250.000 soldati circa, ed altri 250.000 soldati verso la Russia.

Intanto le due razze aliene conquistano in maniera selvaggia la terra, eliminando chiunque. Costruiscono dei campi di concentramento per la produzione di armi e per lo stoccaggio degli esseri umani prigionieri.

Meccanizzate e lucenti macchine assassine alte 3 metri o più, si alternano ad esseri barbarici, sanguinari, dai robusti tratti muscolo-ossei e dalle sembianze demoniache.

Le metropoli sono evacuate all'avvicinarsi della guerra e diventano zone dell'orrore, ove solo un folle oserebbe avventurarsi.

Molte altre zone naturali come foreste, catene montuose e vallate, nascondono terrificanti orrori e misteri.

Le nazioni sotto il controllo degli "Extraterrestri" vengono considerate INFERNO.

Terre ormai perdute, contaminate, abbandonate a se stesse e alla furia sanguinaria e distruttiva dei loro nuovi padroni.

1994 – IL MONDO SI PREPARA AL PEGGIO!

L'Occidente tampona l'urto bellico, addestra truppe del terzo mondo e produce armi.

Si ricorre alla leva obbligatoria. In molti paesi i ragazzi dai 18 anni in su, vengono arruolati a forza in accademie militari, campi di addestramento e centri della milizia.

Addirittura, il servizio nei reparti militari viene diviene volontario per tutte le donne di età compresa tra i 20 ed i 40 anni.

Le donne sono inquadrate come ausiliare, addette al servizio medico, al rifornimento e al presidio dei centri strategici militari e civili.

Intanto, ingenti quantitativi di armi raggiungono le truppe regolari ed irregolari del terzo mondo.

Queste unità si stanno dissanguando sui campi di battaglia e metropoli in fiamme, dal centro America, all'Africa centrale all'estremo oriente. Nuove divisioni raggiungono la Cina, l'estremo oriente, il medio oriente, l'Africa e l'America centro meridionale. L'Europa ha oltre i suoi confini 3 milioni di soldati.

Nonostante ciò, si deve fare di più. L'occidente, con i suoi centri industriali e tecnologici deve essere difeso a qualsiasi costo.

I vertici militari, teorizzano una difesa efficace nel caso la guerra raggiunga le porte dell'Europa o degli Stati Uniti d'America.

Si prende in considerazione il modello difensivo statico messo in atto dai tedeschi nella seconda guerra mondiale: Il famoso Vallo Atlantico

Con un progetto simile, aggiornato e progettato secondo i nuovi criteri di guerra, viene definitivamente approntato il **Great Wall**.

E' il più grande sistema difensivo statico ingegneristico militare nella storia dell'uomo.

L'inizio della sua progettazione risale al 4 febbraio del 1994, termina il 14 luglio 1994.

I lavori incominciano nel settembre del 1994 a livello planetario. Si fortificano i punti strategici di maggiore interesse.

L'America difende con quest'opera la sua parte meridionale. Partendo da Los Angeles, percorrendo lungo tutto il confine messicano, la costa del Golfo del Messico e risalendo verso lo stato della Florida, l'opera viene compiuta.

L'Europa circonda il suo continente. Circonda tutta la costa spagnola, e prosegue verso nord per tutta la costa francese, belga, i Paesi Bassi, la Germania, la Danimarca, la Polonia.

Si scende verso sud, si circonda la Slovacchia, l'Ungheria, la Jugoslavia e si circonda l'Italia con tutte le sue isole.

L'Italia mantiene la sua importanza strategica per il controllo del Mediterraneo.

Questa nazione è la grande piattaforma per il nord'Africa, la Turchia e le coste del Mediterraneo.

Dall'Italia si inviano continuamente i rifornimenti, i rinforzi e gli aiuti a tutte le terre mediorientali, orientali ed africane.

L'isola di Malta si trasforma in un'imponente sito per lo stoccaggio di mezzi, di rifornimenti e di campi di addestramento truppe.

Inghilterra, Irlanda e Islanda dopo un primo tentennamento, si circondano anch'esse completamente il sistema difensivo del Great Wall, temendo un'eventuale caduta del continente europeo.

L'Islanda chiede l'addestramento di una divisione militare per azioni di presidio nelle sue stazioni militari poste sull'isola ed utilissime per le comunicazioni con gli Stati Uniti ed il mondo intero.

Le persone che per motivi strategici restano al di fuori del Great Wall, non si danno per vinte. Vengono aiutate dagli eserciti e dalle nazioni maggiormente ricche, ed iniziano a fortificare le loro città, i loro paesi, ed i punti strategici preparandosi al peggio.

La Russia e la Cina con i loro immensi territori, fortificano solo le principali città e zone industriali. Si preparano ad assorbire l'urto che l'ondata aliena sta per portare sul loro territorio.

Gli extraterrestri assalto dopo assalto, chilometro dopo chilometro sono un rullo compressore.

Devastano città, massacrano e torturano civili, Trasformano posti paradisiaci e zone tranquille nella valle di Meghiddo.

Molte zone periferiche che rimangono isolate, cadono in preda a bande di sciacalli e malavitosi.

Signori della guerra senza scrupoli si ritagliano in tutto questo caos, un regno personale dove fare da padroni.

La giustizia militare della federazione in questi casi è implacabile.

L'esercito regolare reprime questi movimenti separatisti con fucilazioni e rappresaglie terribili.

Intanto il fronte di guerra è mutevole. Le punte di invasione aliene, come mostri insaziabili puntano da sud verso il nord del mondo. Vogliono colpire il cuore dell'umanità e mozzare la testa della resistenza. Se il nord industrializzato cade tutto il mondo cadrà.

Il piano è maledettamente semplice!

1995 - SANGUE, SANGUE, SANGUE E ANCORA SANGUE

Le Armate aliene dopo un anno di guerra continuano a premere verso il nord industrializzato.

La fascia di terra che va dall'equatore al polo sud è una sorta di immenso campo di battaglia.

Un girone infernale, una Gheenna biblica.

Poco più a nord dell'equatore si combatte strenuamente per fermare l'avanzata.

Immensi campi minati, bunker, fortificazioni, città presidiate, fanno di questa terra una specie una sorta di limbo, dove alieni ed umani se le suonano di santa ragione e senza esclusione di colpi.

Assalti notturni, colpi di mano, attentati, bombardamenti, uso di armi sperimentali, utilizzo di nuove tecnologie e nemici sconosciuti sono la scenografia e gli attori di questo dramma planetario di inaudita ferocia e violenza.

La situazione è drammatica.

Gran parte dell'America latina è in mano aliena. Enormi industrie automatizzate, crateri e immense metropoli mutate che nascondono chissà quali orrori, sono lo spettacolo proposto ai piloti di caccia e dei bombardieri che sorvolano le zone perdute.

Nubi rosso fuoco o nere come la notte coprono il cielo delle zone assediate dagli alieni.

Alte e dense mura di nebbia rossa o verde fanno da scudo agli assalti extraterrestri durante la loro inarrestabile avanzata.

Enormi tsunami di fumo si innalzano dall'orizzonte per centinaia di metri, coprono le armate aliene che marciano contro le zone difese dagli uomini.

Tempeste fumogene che nascondono tremende macchine di morte avanzano, mentre i soldati umani da dietro una trincea, un bunker o un mezzo corazzato attendono frementi l'ora della verità.

Impauriti, tremanti e sporchi, i soldati aspettano. Enormi veicoli alieni terrestri o volanti fanno la loro comparsa sui campi di battaglia.

Gli umani imparano a temere i possenti Jaggernaut. Carri di dimensioni titaniche.

Il terreno trema al loro arrivo, mentre la potenza di fuoco da loro sprigionata o spaventevole

Sembrano montagne cingolate che muovendosi triturano tutto ciò che incontrano sotto i loro cingoli. E sconvolgono tutto con i loro possenti

colpi di cannone. Alcuni superstiti sono lasciati solo come carne da macello per le truppe di retroguardia. I Jaggernaut sono annunciati dalla

pesante coltre nera che oscura il sole e copre il cielo. La morte è il loro dono.

Un enorme solco nel terreno e la distruzione circostante testimoniano il loro passaggio.

Presto compaiono anche i Leviatani.

Mastodontici mezzi volanti. Circondati da nubi rosso fuoco, mentre fulmini, saette e tempeste elettromagnetiche sono tutt'intorno a loro.

In lontananza si manifestano con maestosa imponenza ed avanzano con paurosa fierezza.

Laser, armi termiche e soldati meccanizzati escono dal suo interno. Tutto ciò che è al di sotto soccombe e testimonia la sua gloriosa superiorità tecnologica e combattiva.

I rapporti militari dal fronte, non nascondo il fattore psicologico di terrore che coglie la truppa.

Diversi soldati si uccidono alla vista di questi scenari apocalittici, altri disertano o si ribellano uccidendo i propri ufficiali pur di scappare.

Si assiste anche all'agonia di migliaia di civili o di militari asserragliati dentro le città, i paesi o le metropoli assediate da queste orde aliene. Impossibilitati a fuggire, sono votati alla morte, o alla vittoria sul nemico.

Gli umani più fortunati cadono in battaglia, i meno fortunati vengono torturati o uccisi.

Mentre quelli più sfortunati sono fatti prigionieri e condotti all'interno di basi aliene sotterranee per chissà quale sorte. Altri sono inviati dentro i lagher-automatizzati per la produzione di armi, pezzi di ricambio o cavie da laboratorio di androidi cibernetici.

Nelle città assediate, gli umani fanno di tutto per sopravvivere, combattono come leoni. Usano

tattiche innovative motivate dalla forza della disperazione.

In alcuni casi riescono anche a rompere l'assedio e fuggire.

La campagna e la zona extraurbana non è più sicura di una metropoli assediata, anzi.

Reparti esplorativi speciali degli alieni, sia volanti che terrestri battono come aquile e lupi queste terre in cerca di chi trova riparo in esse.

Con speciali sensori e sistemi tecnologici, stanano i sopravvissuti e le sacche di resistenza.

Intanto fiumane di profughi fuggono verso nord.

Molte volte riescono a salvarsi, altre volte, colonne con migliaia di donne, vecchi e bambini, scortati solo da qualche soldato o civile armato vengono intercettati dagli alieni.

Lo scempio che questi arrecano ad esseri umani così ridotti e senza nessuna protezione è paragonabile solo alla strage delle foche ma con scene molto più macabre e violente.

Ecco alcune delle testimonianze speciali che riassumono gli scenari del fronte:

Sergente Martinez, marines degli Stati Uniti d'America in forza a Bogotà Colombia:

Ci siamo ritirati da Porto Velho a Manaus (Brasile). La città è caduta il 23 agosto 1995. Sono stato uno dei primi a partire con il battaglione elitrasmontato.

Il caldo qui è infernale. La città è coperta da una spessa coltre nera che oscura il cielo e che fa sembrare il giorno come una notte perenne.

Quattro giorni dopo che il cielo venne oscurato da queste strane nubi, il pilota di un elicottero in missione di ricognizione, nota che a 300 chilometri dalla città ci sono dei crateri. Centinaia di voragini, forse migliaia e della grandezza di diversi metri.

Ovunque compaiono queste buche, tutto viene inghiottito, parzialmente sepolto, Alberi, case....

Il comando invia un battaglione meccanizzato nella zona per una perlustrazione.

Il 28 agosto, un battaglione rinforzato di 800 uomini, parte da Manaus in direzione Itacoatiara (Brasile), perchè è tra queste due città che sono comparse le buche.

Il 29 agosto, alle ore 7 e 30 di mattina, dopo aver perlustrato il giorno precedente la zona, 5 squadre di 48 uomini, entrano nelle prime buche.

Il resto dell'unità crea un perimetro difensivo con mezzi, trincee e sacchi di sabbia.

Si circonda la zona interessata, con un cinta di sicurezza a forma di U, per un raggio di qualche centinaio di metri dai primi crateri in direzione del villaggio.

L'elicotterista che sorvolava la zona ed era lì presente mi descrisse quanto accadde.

"Mezz'ora dopo la discesa, alle 8, 8 e 15 del mattino, si sentono i primi spari echeggiare dal profondo.

Urla scomposte dei marines in perlustrazione nelle buche si ascoltano via radio."

<<Sono ovunque!>>

Urla il sergente della terza squadra,

<<sono molto grandi!>>

(Rattata, rattata rattata crepitii di armi),

<<Hanno strani mezzi, ci sono strani esseri!!!>>

>>Oddio eccone uno!!!!!!>>

Rattata, rattataBZZZZZ.....BZZZZZ.....

Dall'alto dell'elicottero, si vedono chiaramente i lampi, le esplosioni che provengono dalle gallerie.

Gli uomini al di fuori si irrigidirono, si innervosiscono.

Caricano i fucili, le mitragliatrici pesanti, puntano le torrette dei blindati e dei carrarmati, verso le prime voragini.

Alle 9 cessano le comunicazioni con le squadre di esplorazione dentro le gallerie.

Ore 09:10 l'inferno.....!!!!!!

Il terreno inizia a tremare violentemente.

I soldati faticano a rimanere in piedi.

Dalle voragini fuoriesce a forte pressione, del denso fumo nero.

E' come se un incendio sotterraneo, o un vulcano esplodessero.

<<Fumo, fiamme. Quelle maledette buche sembravano i crateri dell'Ade.>>

Mi spiego l'elicotterista.

Subito dopo enormi esseri serpentiformi,

<<Non so come chiamarli>>

Fuoriescono da quelle voragini e si dirigono a incredibile velocità verso quella linea esile di soldati, trincerati dietro una barricata e dentro qualche casolare allestito a fortino di difesa.

Il battaglione viene letteralmente travolto ed annientato.

I blindati vengono capovolti, i carri dilaniati, i soldati mutilati, è un massacro.

Con 4 cannonate di un M1-Abrams in seconda fila si abbatte solo uno di quei così.

La sua carcassa o ciò che resta è completamente squartata, grondante di una materia liquida scura definibile sangue.

Al suo interno si vedono i cadaveri dei marines divorati insieme ai corpi scomposti dell'equipaggio alieno.

<<Sono fottuti mezzi di trasporto>>

Esclamai dall'elicottero

Giunti al centro dello schieramento, i primi mostri vermiformi aprono una specie di portellone posto nella parte posteriore del corpo, Da quella sacca organica esce la loro fanteria.

Esseri orribili, muscolosi, con corna, zanne e tessuti ossei sporgenti.

Dimostrano una furia terribile, incontenibile, demoni sanguinari, orrori organici.

Sbranavano, mutilavano, mangiavano.

Non era più una guerra, era una caccia all'uomo.

Dall'alto è tutto più terribile, più spaventoso.

Planai per sganciare razzi da 90mm a bassa quota e mitragliare.

Segammo un vermone a metà. Si impennò per 3 metri in altezza e si sfracellò al suolo con una mezza piroetta.

Tuttavia quelle erano solo le avanguardie.

Dietro di loro, oltre le dense nubi di fumo sprigionato dalle voragini, si vedeva il terreno che vomitava migliaia di creature, mezzi, ed esseri fuoriusciti dagli inferi.

Richiesi il supporto dell'artiglieria che iniziò a bombardare la zona.

Purtroppo per quei poveri soldati non c'era più niente da fare.

Ne salvai 4, che dall'ultima casa del sistema difensivo, arrampicatisi sul tetto salirono nell'elicottero. Ritornammo a Manaus.

Vedevo quegli esseri fare scempio dei cadaveri dei soldati e dei feriti.

Di come noncuranti dei bombardamenti di artiglieria si cibavano dei corpi dei soldati morti. Poi come una miriade di insetti ritornarono in quelle orrende buche.

E proseguirono la marcia sotterranea verso Manaus.

<<Da che lo si capiva?>>

La terra si riempiva di solchi, oppure sprofondava nel sottosuolo, qualcosa di sotterraneo si muoveva là sotto!

Il cameraman dell'elicottero riprese ogni dettaglio, ogni particolare ogni indizio.

Cara Marianne, questo è il fronte.

Il giorno dopo erano a Manaus.

La città è stata abbandonata.

Sono state minate le strade, i ponti, i canali e tutto ciò che poteva arrestare questa avanzata.

Non so quando entrerà in azione ma il morale qua è basso.

L'atmosfera è cupa, buia, paurosa.

Maggiore David Cunningam SAS britannico.

Kunming vicino la foresta di pietra, Cina:

Lettera alla sorella del 5 gennaio 1995.

... La città è destinata a cadere, è una questione di giorni.

Dal primo gennaio facciamo esercitazioni di evacuazione e di combattimento in retroguardia.

Questa mattina, il 5 gennaio sono state fucilate in una fossa comune 500 persone.

Per lo più sono sciacalli, banditi e gente che vuole portare anarchia e caos nella città.

Di fosse comuni così grandi ce ne sono a centinaia, forse a migliaia in tutto il paese.

La zona periferica della città, ed i quartieri industriali sono completamente militarizzati.

C'è il coprifuoco e la legge marziale.

La maggioranza delle campagne e dei paesini rurali della zona sono in mano al nemico.

Simao è stata la prima città a cadere il 3 gennaio.

Una densa coltre di nebbia rossa, seguita da nuvole rosso fuoco hanno coperto la città.

La guarnigione di 1850 soldati regolari cinesi, 850 irregolari civili e 250 soldati di sua Maestà britannica sono stati spazzati via.

Hanno resistito solo tre giorni, poi silenzio radio.

I marconisti descrivevano esseri alti 3 o 4 metri. Creature che si spostavano veloci, tra le case, gli alberi, gli edifici.

Corpi esili, di metallo cromato. Hanno occhi scintillanti dai colori blu, giallo o rosso fuoco.

Si parla di carri armati tagliati da fasci laser, di uomini fusi insieme ai loro cannoni, ai mattoni delle case, di arti orrendamente recisi e cauterizzati

La mia squadra è stata incaricata di effettuare una perlustrazione avanzata dietro le linee nemiche e nei pressi di Simao.

Il 4 gennaio con altri 3 SAS partiamo per mezzo di un aliante dalla base ed atterriamo a 20 chilometri dalla città. Lo spettacolo è scioccante.

Dalla città del denso fumo nero ascende come colonne al cielo.

Spostandoci in marcia tattica, raggiungiamo la periferia del villaggio. Corpi carbonizzati e mutilati di animali, soldati e civili sono ovunque.

La città è stata trasformata in una specie di industria meccanizzata, dove esseri di metallo ed androidi, dalle forme bizzarre ne dirigono

l'operato. Niente di vivo o di umano è sopravvissuto.

Sentinelle meccanizzate pattugliano il perimetro. Sembrano umanoidi altissimi, esili, con gambe sottili di metallo, ma dall'aspetto fiero e robusto. Sul loro corpo metallico sporgono degli aculei, delle lame. Con dei sistemi visivi scannerizzano la zona circostante in cerca dei sopravvissuti.

Notai uno di loro.

Aveva dei tentacoli che fuoriuscivano dalla sua schiena, sembravano dei tubi flessibili. Culminavano con delle punte rotanti tipo trivelle. Gli androidi verso mezzogiorno, dopo una perlustrazione, estraggono da dentro una casa, tre soldati cinesi che avevano trovato scampo lì. L'androide, con un tentacolo perfora nel petto un soldato da parte a parte, se lo porta ad altezza della sua testa e con dei laser fuoriusciti dagli occhi lo incendia.

Il poveretto, già trafitto dalla trivella, contorcendosi dal dolore, si lacerava il corpo.

Un altro cinese, bloccato sotto il piede della creatura si dimenava, attendendo la sua fine.

L'essere chinandosi sopra il soldato, gettava via dal suo tentacolo il compagno morto.

Oramai era un giocattolo in fiamme privo di divertimento. Il cadavere carbonizzato cadde con un tonfo nel grano a 15 metri di distanza.

Ora il viso dell'essere, avvicinandosi curiosamente al volto dell'umano, lo fissò come un nuovo giocattolo.

Con il mio binocolo focalizzando meglio la scena, vedevo la spina dorsale, le braccia le gambe e tutto il corpo formato da tubi cromati flessibili e da leghe metalliche strane.

La creatura possedeva un'agilità ed una capacità di torsione fenomenale. La sua robustezza e imponenza mi fecero rabbrivire.

A 50 centimetri di distanza dal soldato impietrito per la paura, l'essere, aprì una specie di bocca.

Una sostanza color arancio acceso ed incandescente fuoriuscì ed investì il poveretto che si dissolse tra le fiamme nel giro di pochi secondi.

Notai che prima di emettere il plasma, il corpo della creatura si illuminò con scariche elettriche di un colore blu scuro.

La gabbia toracica scheletrica sprigionava fasci di luce.

Mentre tutto questo accadeva in pochi secondi, il terzo soldato se la diede a gambe e distava 150 metri dall'androide.

Correva, correva, correva tra gli alberi, fuori il borgo abitato, verso la campagna.

Prese così velocemente l'iniziativa nella fuga che da osservatore lo persi di vista.

La camicia militare del soldato sobbalzava nella corsa, si intravedeva un fisico muscoloso.

L'androide con calma glaciale si spostò di 5 passi, dimostrando la sua agilità. Fece 30 metri in due secondi. Nonostante fosse alto 4 metri era imponente, agile, veloce e spaventoso.

Stranamente non inseguì il poveretto.

Parlai immediatamente con i ragazzi sulla possibilità di recuperare nottetempo quel cinese nel bosco se sopravviveva.

Sicuramente aveva visto tutto ed era un ottimo informatore, non andava abbandonato

Nel frattempo il cinese correva, correva, correva, a zig e zag.

Nella corsa riuscì persino ad estrarre la sua pistola e caricarla. Non so cosa pensasse di fare con una 9mm a quel colosso blindato.

Tuttavia, per un uomo in quelle condizioni, una pistola da quel coraggio da leone sufficiente a non cedere. In certe circostanze, ci si aggrappa più all'illusione di un miracolo che alla cruda realtà, pur di continuare a lottare.

L'alieno osservava quasi divertito la sua preda che correva e che ogni tanto si girava per controllare dove era il suo nemico.

Il cinese ormai convinto di essere libero e salvo correva quasi felice, un sorriso si intravedeva nel suo volto contratto dallo sforzo.

Dal mio binocolo si vedeva persino il sudore e le emozioni che il poveretto provava.

Stranamente l'essere di metallo gli diede le spalle e tutti pensammo gioiosamente che l'avesse lasciato andare.

Forse lo scopo degli alieni era quello di impaurire con la sua testimonianza gli altri soldati umani che lo avrebbero recuperato.

Invece no, mentre l'androide camminava per le vie della città, dove tutto intorno a lui bruciava, un sibilo ruppe la gioia e la speranza.

Dei reattori si accesero. Dietro una casa in fiamme fuoriuscì qualcosa somigliante una sfera di metallo. Un enorme vetro di cristallo ovale faceva da parabrezza al velivolo.

Un reattore di luce blu dava potenza al mezzo che si librava dolcemente nell'aria.

Quattro braccia di metallo tubolari e flessibili, due per lato, fuoriuscivano dalla sfera.

Un essere quasi scheletrico, composto anch'esso da articolazioni metalliche e vestito come un

cavaliere medievale futuristico, faceva da pilota del mezzo.

La sfera si librò in aria dolcemente, fino a raggiungere in altezza la testa del primo essere.

I due si guardarono, gli occhi freddi, glaciali e meccanici brillavano.

Immediatamente il velivolo va all'inseguimento del poveretto, mentre l'essere colossale prosegue la sua camminata in città, e con delle strane armi brucia case, alberi, automezzi.

Il cinese corre spedito verso una piccola collina, dietro la quale iniziava il bosco.

La sfera ormai l'ha raggiunto, 75 metri, 50 metri.

Il velivolo era veloce, era silenzioso, era letale.

D'un tratto, da un piccolo portello in basso, un lampo di luce brilla ed un laser fuoriesce trapassando il cinese con una fiammata di entrata ed uscita del colpo.

Come se non bastasse, prima che il poveretto cadesse a terra, due lame, una partita dal tentacolo destro ed un'altra da quello sinistro gli recidono la testa e la gamba destra, proseguendo la loro corsa ed abbattendo due alberi nella foresta a 200 di distanza.

Il soldato crolla a terra piroettando su se stesso ed atterrando a braccia aperte sul suolo.

Non usciva una goccia di sangue dalle mutilazioni delle lame. Le ferite erano completamente cauterizzate.

La situazione era chiara, avevamo un filmato ed avevamo visto abbastanza, era meglio ritirarsi.

Dopo qualche ora con il favore delle tenebre recuperammo nel bosco una delle due lame.

Era un disco cromati di materiale sconosciuto. Aveva denti finemente seghettati ed acuminati.

Il ritorno alla base ci assicurò, ci tranquillizzò.

Avevamo il terrore di rincontrare quegli esseri, il colonnello ci disse di non farne parola con nessuno.

Ora penso solo a quanti esseri sono in giro o se ce ne sono altri ancora peggiori.

Cosa vogliono!

Perche noi, perché il nostro pianeta, perché questa agonia e l'attesa della morte.

Sembrano inarrestabili, veloci, spietati, freddi.

Cavalieri d'acciaio, mietitori della morte.

Sono un SAS lo so....!

Faccio parte di una truppa scelta e non posso deprimermi così.

Quando sarà il momento di combattere, vedrò cosa fargli con un lanciamissili o qualsiasi arma pesante all'altezza del compito.

Meglio morire combattendo, che vivere da codardi in attesa della morte.

Spero solo che questa lettera arrivi a destinazione e che quando la leggerete starò lì con voi a parlare di come abbiamo vinto la guerra e di come abbiamo sconfitto il nemico.

Saluta tutti a casa.....

1996 – 1997 DALLA CATASTROFE ALLA RIVINCITA

La guerra ha superato abbondantemente l'equatore. Dal versante europeo gli alieni premono verso il mediterraneo.

Questa volta però, gli umani nei 3 anni di guerra hanno imparato molto dai loro nemici si sono adattati a rispondere colpo su colpo.

Gli israeliani, insieme alle truppe del nord africa addestrate ed equipaggiate, non solo riescono a tamponare l'avanzata nemica, ma con attacchi da manuale riescono in qualche caso a far arretrare il nemico con pesanti perdite.

Dalla Mauritania fino alla Somalia, con tutte le nazioni africane nel mezzo la linea di guerra si ferma in questi territori.

Queste zone conoscono la brutalità della prima guerra universale con tutta la sua ferocia.

Dalle giungle ai deserti, dai laghi ai villaggi, niente sopravvive o viene risparmiato.

Preponderanti forze britanniche sbarcano in Sudafrica e grazie ai rifornimenti ed all'addestramento fornito alla gente del luogo, gli alieni vengono presi tra due fuochi.

Da nord con Israele e le forze mediorientali congiunte agli europei, e dal sud con le forze anglo africane.

Gli extraterrestri che sopraggiunti dal Pakistan, dall'Iran e dall'Irak volevano aprire un nuovo fronte europeo attraverso la Turchia o il Caucaso vengono arrestati in delle battaglie difensive d'arresto dagli umani.

La guerra di posizione e di arretramento dissangua continuamente il nemico alieno.

Utilizzando tecniche di guerriglia, agguati, imboscate ed altri trucchi sporchi, gli alieni consumano le loro limitate risorse.

I terrestri con rapidi assalti, portati volta per volta con non più di uno o due battaglioni meccanizzati ad alta mobilità, trasformano il globo in un'immensa guerriglia senza quartiere.

Ogni casa nasconde cecchini, mine, bombe.

Ogni strada viene minata, danneggiata, o presa di mira con piccole batterie di artiglieria nascoste.

Bombardieri e caccia terrestri piombano dall'alto e colpiscono duramente gli alieni a terra.

Le truppe terrestri vengono equipaggiate con armi pesanti anticarro ed antiaeree di ultima generazione.

La produzione di veicoli adattati all'eliminazione degli alieni diventano lo standard e sostituiscono i mezzi obsoleti di vecchia generazione.

Nel versante Americano, la guerra si ferma in centro America.

Più giorni passano, più gli alieni si affossano, più rallentano e più risorse consumano.

In questa maniera debbono accorciare il fronte di avanzata per consolidare le zone conquistate.

I rinforzi alieni iniziano a scarseggiare e le risorse belliche vengono distribuite su troppi fronti di combattimento. Le conseguenze tattiche disastrose.

Numerosi stormi di caccia bombardieri umani partono dall'Europa, dal Giappone, dall'Australia, dal nord America e dal sud Africa contro obiettivi strategici e fronti sensibili, causando danni ingenti al nemico e l'ulteriore sparpagliamento di forze.

Le perdite tra gli aviatori, elicotteristi e personale aereo sono altissime, tuttavia gli umani hanno migliaia e migliaia di piloti, gli alieni no.

Si usano tecniche di guerra radiocomandata contro le basi e le postazioni nemiche.

Piccoli velivoli telecomandati, con decine di chili di esplosivo ad alto potenziale bombe atomiche tattiche, sono inviati a centinaia dentro questi luoghi alieni e fatti esplodere.

I danni alle strutture aliene sono terrificanti. Questo causa ulteriore rallentamento nell'avanzata e nella produzione di materiale bellico.

Un'altra strategia vincente a favore dell'uomo è il profondo odio che c'è tra gli alieni.

Durante i primi anni del conflitto, quando i fronti di guerra erano molto sparpagliati e distanti.

Le intelligence militari pensavano che la razza aliena fosse in realtà unico esercito invasore suddiviso per compiti ed aspetti tattici.

Successivamente si scoprì che gli alieni abitanti sotto terra, che usavano esseri umanoidi bio-meccanici erano una razza.

Mentre gli esseri meccanico-cibernetizzati che si spostavano in superficie e nel cielo per mezzo di velivoli a spinta vettoriale erano un'altra razza ancora.

La federazione umana, scoprendosi contesa tra queste due razze come una sorta di bottino di

guerra in un gioco coloniale interstellare, sfrutta la situazione a proprio vantaggio.

Ora mentre la tattica della guerriglia funziona, le difese reggevano e gli eserciti umani insieme all'industria bellica tirano il fiato, l'alto comando militare umano gioca la carta della guerra a tre.

A 5 anni dall'inizio della guerra, i fronti sono così vicini che attirare una fazione aliena contro all'altra, per farle combattere tra di loro diventa un gioco da ragazzi.

Ci sono battaglie così cruente all'interno di alcune metropoli tali che: il lato nord e sud sono sotto il controllo umano, il lato ovest è tenuto dagli alieni robotizzati ed il lato est è saldamente dominato dai demoni bio-macchina sotterranei.

Con questi scenari bellici planetari, scoppiano di volta in volta delle battaglie di inaudita violenza. Gli alieni si eliminano tra loro e gli umani finiscono una delle due parti vincitrici o entrambi già indebolite da questa guerra multipla.

Tuttavia anche gli alieni avevano ancora un'ultima carta da giocare.

Anche gli alieni capivano che non si poteva andare avanti così, combattendo una guerra vasta su tre fronti.

Gli umani avevano molti territori industrializzati nel nord del mondo non raggiunti dalla guerra, dai quali facevano affluire verso i campi di battaglia del sud, nuove truppe, mezzi e risorse.

Così gli alieni fecero uscire allo scoperto in queste zone ancora vergini dai combattimenti decine di migliaia di simpatizzanti sparsi in cellule terroristiche, o di gruppi armati pronti per: attentati, sommosse, colpi di mano, omicidi mirati di esponenti politici e militari, distruzione di risorse industriali e molto altro ancora.

Questi infiltrati, fedelissimi degli alieni, che con le loro organizzazioni segrete presenti qui sulla terra dalla fondazione del mondo, escono finalmente allo scoperto portando morte e distruzione.

A causa di questi attacchi, il 1997 è definito "anno di sangue".

La guerriglia del terrore va avanti fino a che anche questi gruppi terroristici vengono annientati o costretti di nuovo a nascondersi per non essere sterminati da polizia, servizi segreti e reparti speciali dell'esercito attivati dalla federazione per la repressione di questa nuova minaccia.

Questa manovra suicida, da agli alieni il tempo necessario per ritirare le loro truppe da scenari

bellici compromessi per portarle nei territori da loro conquistati per consolidare il loro dominio.

La guerra ormai non poteva più essere vinta.

Gli alieni dovevano solamente resistere e riorganizzare le loro roccaforti di partenza, così da rimanere sulla terra per riorganizzarsi con future operazioni militari ai danni dell'umanità.

1998-1999 CONTO ALLA ROVESCIA PER LA VITTORIA!

La Federazione capisce che gli alieni ritirando le truppe non riescono più a sostenere l'attacco.

La presenza di truppe e di avamposti alieni su un fronte così vasto sta facendo perdere a questi invasori risorse, soldati e mezzi.

La Federazione capisce anche di non poter riconquistare il pianeta interamente.

Troppe sono state le perdite e molte le risorse sprecate per contenere l'invasione aliena.

Riconquistare tutti i territori che sono saldamente in mano nemica è una cosa impensabile.

Tuttavia la Federazione capisce che grazie ad opportune operazioni militari, si può riprendere un'ampia fascia di territorio e separare la zona in mano aliena, dai territori umani.

Il primo gennaio è convocata al palazzo dell'Onu una conferenza con gli stati maggiori del mondo. Viene esposto il piano d'attacco generale per la controffensiva finale e la stabilizzazione del fronte.

Il nome in codice dell'operazione è:

“La caduta degli dei”

Il piano scatta il primo maggio del 1998.

Le risorse, i mezzi ed i soldati impiegati sono enormi.

La strategia è paragonabile allo sbarco in Normandia del 1944 ma di portata planetaria.

E' la più grande manovra militare di assalto globale mai effettuata nella storia umana.

Dal Nord America scendono 350 divisioni verso il centro America.

Dal Pacifico e dall'Atlantico cinque armate navali assaltano il settore est ed il settore ovest dell'America latina e del centro America.

Dall'Europa scendono verso il nord Africa 350 divisioni, mentre un'armata navale di rinforzo con 200 divisioni, sbarca in Sudafrica per risalire verso nord così da allargare il fronte verso L'Arabia Saudita, l'Irak e L'Iran.

Nel versante australiano e giapponese si scatena un'altra offensiva verso le isole dell'estremo oriente. Si cerca di colpire la zona costiera della

Cina, dell'India, delle varie isole orientali con 300 divisioni.

Il piano scatta con precisione cronometrica il primo maggio 1998 alle ore 3 del mattino ora australiana.

Tuttavia gli alieni vengono informati dai loro infiltrati, molti dei quali a prezzo della vita, si preparano all'urto e riescono grossomodo a resistere al massiccio assalto umano.

Le feroci battaglie combattute in molte zone del pianeta, causano la perdita di centinaia di migliaia di soldati, inoltre prosciugano le rimanenti forze e risorse extraterrestri.

Diverse nazioni o importanti avamposti strategici vengono riconquistati.

Un enorme cordone militare riesce a stringere d'assedio il globo terrestre ed isolare la zona aliena definitivamente.

Gli extraterrestri così schiacciati giocano eccellentemente una guerra difensiva decidono e si fortificano nelle nazioni a loro congeniali. Anche se perdono diversi territori importanti si chiudono ermeticamente con una difesa impenetrabile.

Nei loro territori in mano agli extraterrestri scoppia una guerra interna.

Le due fazioni aliene si contendono a loro volta i territori congeniali.

La federazione decide di restare fuori e di effettuare solo operazioni di bombardamento, ricognizione e rastrellamento.

Le zone riconquistate dagli umani vengono immediatamente fortificate, bonificate e ripulite da eventuali sacche di resistenza nemica.

Dopo un anno di assestamento, il fronte, eccetto qualche battaglia, si stabilizza definitivamente.

Gli umani pur non riconquistano il mondo, hanno vinto la prima guerra universale. In memoria a 7 anni prima, quando iniziò la Prima Guerra Universale, nella stessa ora europea, si celebrano i festeggiamenti di vittoria.

LA GUERRA E' FINITA.

Il mondo non è, e non sarà più lo stesso.

Nel 1992, a 500 anni di distanza della scoperta dell'America, un evento che cambiò il mondo. L'umanità fece un'altra importante scoperta. Ricevette la risposta alla millenaria domanda che l'uomo si è sempre posto:

Siamo i soli ad abitare l'universo?

Ora possiamo dire con certezza: No!

Termina con questa affermazione la storia esclusivamente umana di come noi la conosciamo dalle prime civiltà ad oggi.

Dal 1992 inizia l'ERA UNIVERSALE.
Con questa riflessione, l'umanità, nel 1999 pensa alla ricostruzione, alle riforme politiche da attuare, alla gestione del mondo umano.
Sono sorti dei nuovi saperi, nuovi nemici e nuove minacce, e' nata così l'Era Universale.

2000 – 2015 LA RINASCITA UMANA: ERA UNIVERALIS!

Nel 1999 si studia il da farsi e la ricostruzione.
Il passaggio dall'età umana a questa nuova ERA, è costata all'umanità il seguente prezzo:
3.5 miliardi di morti, feriti ed invalidi.
300 milioni di dispersi o di sopravvissuti rimasti nelle zone in mano aliena (l'inferno).
Centinaia di milioni di profughi, sfollati e gente che deve ricostruirsi una casa ed una nuova vita.
Mezzo mondo in mano aliena chiamato dalla Federazione INFERNO (o zona perduta), ovvero:
America latina con: Equador, Perù, Brasile, Guayana, Suriname, Bolivia, Parguay, Cile, Uruguay.
Medio oriente ed est Europa con: Arabia Saudita, Yemen, Qatar, Oman, Iraq, Iran, Armenia, Georgia, Azerbaigian, tutta la Russia dagli Urali fino alla Siberia, Kazakistan e nazioni confinanti, Mongolia.
Estremo Oriente con: India, Cina, Vietnam, Thailandia e nazioni vicine.
Solo alcune isole sono escluse.
Antardide in mano aliena.
L'Africa pur essendo una zona sotto il controllo umano soffre di continue infiltrazioni aliene dal Medio Oriente, il Madagascar è flagellato da continui attacchi provenienti via mare dall'india ed Estremo Oriente.
Queste nazioni per sicurezza e vivibilità sono una via di mezzo tra l'inferno e le colonie.
Anche se l'africa è stata ampiamente ricostruita e gode di una ricchezza mai avuta nei secoli, resta un luogo molto pericoloso da abitare.
Sono presenti moltissimi insediamenti di bianchi o di profughi fuggiti dalla guerra.
L'Africa è un misto tra il far west coloniale americano di fine '800, ed ambienti metropolitani e rurali delle nazioni ricche del XX° secolo.
L'umanità deve ora organizzarsi a livello mondiale.
Come primo passo, si effettua un censimento mondiale, serio, scrupoloso e capillare.

Il secondo passo è la creazione della Federazione, suddivisa in tre grandi alleanze.
La nazione capitale della federazione, nata ufficialmente il 1 gennaio del 2000 è **'Islanda**, con sede a Reykjavik.

Le tre alleanze sono le seguenti:

ALLEANZA DEL SUD: Rappresentato da tutto il Nord America, dal Giappone, da Israele e da diverse zone cuscinetto considerate colonie, la maggior parte delle quali nel: Medio Oriente, centro e sud America, ed alcune isole dell'estremo oriente. La capitale dell'alleanza è **Washington.**

ALLEANZA DEL NORD: Comprende l'Europa continentale, con l'unica nazione-isola l'Irlanda. Come territorio coloniale ha la Turchia e le nazioni dell'est Europa.

La capitale dell'alleanza è **Bruxelles**

COMMOWEALT: Nazioni principali Gran Bretagna, Canada, Nuova Zelanda, Australia, Sud Africa.

Le principali isole militarizzate che hanno un interesse strategico sono: le Falkland e Taiwan, nonché la fortezza di Hong Kong.

La capitale dell'alleanza è **Londra.**

Le principali nazioni delle Alleanze vengono circondate dall'imponente struttura difensiva del Great Wall.

Tutte le zone coloniali, che sono il cuscinetto tra il territorio federale e l'INFERNO sono circondate dal **Mini Wall.**

Questa è una specie di terra di nessuno militarizzata, ha ampiezza di 10 chilometri ed è equipaggiata con: Campi minati, fortificazioni, bunker, trincee, presidi militari, aeroporti ed eliporti fortificati, postazioni per artiglieria pesante, centri ferroviari e portuali militari.

Tutte le città di confine prossime all'inferno sono militarizzate e fortificate.

Si effettuano riforme politiche, sociali, giudiziarie e costituzionali.

Le nazioni federali riacquistano uno splendore senza pari, mentre le zone coloniali si trasformano in centri degni delle migliori città del XX° secolo.

Il senso di appartenenza e di autocoscienza dell'uomo, fa sì che le tre alleanze, pur essendo sorelle di sangue, abbiano modi di pensare di politica, di cultura e di gestio nei diversi.

In 15 anni di ricostruzione l'incremento demografico ed unitario ha fatto fare all'umanità un balzo tecnologico e sociale in avanti.

L'uomo è entrato nell'ERA UNIVERSALIS.

CAPITOLO II°: IL SISTEMA DI GIOCO

INTRODUZIONE AL GIOCO DI RUOLO

Un gioco di ruolo è l'interazione (per mezzo di regole), in una storia reale o immaginaria.

I giocatori interpretano un ruolo per mezzo dei loro personaggi.

Vivono da protagonisti la trama della storia, scritta per loro dal descrittore.

Le azioni che i giocatori fanno compiere ai rispettivi personaggi nel mondo di Era Universalis, sono realizzabili grazie al regolamento.

Un gioco di ruolo, rimane un ottimo modo per divertirsi in compagnia e grazie alla fantasia.

In questo caso si interagisce con un'ambientazione pseudo realistica, in un mondo post moderno con delle relative varianti horror, fantascientifiche post-belliche.

I PERSONAGGI

Sono creati dai giocatori grazie al regolamento.

I personaggi proposti in questo manuale base, sono dei comuni esseri umani.

Possiedono i tipici tratti umani come; un carattere, una cultura dei talenti fisici e delle abilità che indicano ciò che sanno fare.

La bravura del giocatore è quella di calarsi nei panni del suo personaggio ed interpretarlo nel migliore dei modi in base all'ambientazione proposta.

Il giocatore recita il suo personaggio nei confronti degli altri giocatori e del descrittore, entrando nella personalità, nelle ideologie e nei modi di fare del protagonista da lui creato.

In poche parole, i giocatori vivono il gioco tramite i loro personaggi e affrontano la storia proposta loro dal descrittore. Durante le avventure, faranno delle scelte che poi si ripercuoteranno con delle conseguenze nel mondo in cui vivono.

I personaggi si muovono tra i territori coloniali e federali dell'Europa, dell'America del nord, del Giappone o Australia nell'anno 2015.

Il mondo, o per meglio dire ciò che ne rimane, è da poco uscito dalla prima guerra universale, una tragedia per la società umana dalle proporzioni epiche ed apocalittiche.

Le avventure e le esperienze che possono vivere i personaggi sono molteplici, di cui:

Investigazioni ed inseguimenti serrati nelle metropoli contro infiltrati.

Indagini su cittadine rurali celanti chissà quali misteri o terrificanti segreti.

Sopravvivenza in zone di confine attaccate improvvisamente dagli alieni.

Scontri con potenti infiltrati ed organizzazioni traditrici dell'umanità.

Scoperta di doppiogiochisti alieni che ricoprono incarichi importanti etc.

E se proprio volete vivere il peggio del peggio, potete calarvi nei panni dei sopravvissuti o dei dispersi nelle zone perdute, l'INFERNO.

Inconsapevoli dell'esistenza della federazione. Braccati dagli alieni e dalle loro terrificanti creature o macchine di morte.

Vi sposterete in un ambiente pericoloso, in cui il solo procurarsi del cibo, dei medicinali e cose utili alla sopravvivenza può essere un'esperienza mortale.

L'abbreviazione più comune usata nel regolamento di gioco per citare i personaggi giocanti è **PG**.

IL DESCRITTORE

Il descrittore è colui che prepara la trama della storia nella quale interagiscono i personaggi creati ed interpretati dai giocatori.

La bravura del descrittore è quella di variare la sceneggiatura delle avventure, così possono scoprire ed affrontare nuove situazioni nel pericoloso mondo di ERA UNIVERSALIS.

Considerato che il ruolo del descrittore è abbastanza complesso, in questo manuale è stata dedicata una sezione di regole solamente per lui.

Si prega quindi ai giocatori di leggere solamente questa prima parte del regolamento, rivolta esclusivamente per loro.

Il descrittore, farà interagire anche i personaggi non giocanti insieme ai protagonisti.

Dovrà a sua volta interpretarli e dar loro un ruolo ben preciso nel corso dell'avventura.

L'abbreviazione per il descrittore nel manuale è **DG**, ovvero Descrittore di Gioco.

I PERSONAGGI NON GIOCANTI

Rappresentano tutte le altre persone umane o creature aliene che i personaggi incontrano nel corso delle loro avventure.

Essi sono interpretati dal descrittore.

I **PNG** (abbreviazione di Personaggio Non Giocante) possono essere amici o antagonisti dei personaggi.

Molti possono avere un ruolo importante e significativo nel mondo di ERA UNIVERSALIS.

Altri sono solo delle comparse o carne da macello utilizzata nei combattimenti contro i personaggi.

In questa ambientazione, i PNG possono essere sia comuni umani, oppure "extraterrestri". Apparentemente possono sembrare degli amici, con fattezze fisiche esteriori umane.

Un consiglio rivolto ai giocatori: **Non fidatevi mai di nessuno.**

GIOCARE AD ERA UNIVERSALIS

Per giocare una partita ad ERA UNIVERSALIS occorrono le seguenti cose:

- 1- Una persona che abbia la voglia di fare il descrittore e di leggersi tutto il regolamento, di preparare la trama per le avventure e giocarle.
- 2- Un numero di giocatori variabile da un minimo di 2 ad un massimo di 8. (di più risulterebbe un numero confusionario. L'ideale sono 5 o 6 giocatori).
- 3- Un set di dadi (d4, d6, d8, d10, d12, d20). Matite, gomme, schede del giocatore, fogli di carta bianca o quadrettata per schizzi di cartine.
Disegni, cartine, foto o altre informazioni utili al gioco per PG e DG.

Prima di incominciare a giocare è opportuno che il descrittore faccia creare anticipatamente i personaggi ad ognuno dei giocatori.

Il gruppo si potrebbe incontrare ed organizzare qualche giorno prima di iniziare la partita, così da compilare le schede del personaggio.

La seduta di gioco inizia quando tutti i partecipanti sono seduti intorno al tavolo ed il descrittore inizia a narrare la storia.

La seduta termina quando si decide di finire la partita ed interrompere l'andamento della storia.

In questo caso, la trama se non è conclusa termina con quell'ultima azione, fino alla prossima seduta che ricomincerà con un breve riassunto di quanto accaduto precedentemente.

Va ricordato che, per finire un'avventura possono volerci più sedute di gioco.

SISTEMA DI GIOCO DI ERA UNIVERSALIS

Nel corso del gioco verranno richiesti dal regolamento o dal descrittore dei lanci di dado.

Questo sistema di gioco usa la seguente tipologia di dado (**D o d stanno per abbreviazione di dado**):

- **D4:** Dado a 4 facce, di forma piramidale. Ha i numeri che vanno da **1** a **4**. Per determinare il valore del lancio basta leggere il numero posto sulla base del dado.
- **D6:** E' il classico dado a sei facce a forma di cubo, con i numeri che vanno da **1** a **6**.
- **D8:** E' un dado formato da due piramidi a quattro facce, attaccate tra loro alla base. Ha i numeri che vanno da **1** ad **8**. leggete il numero uscito sulla faccia più in alto.
- **D10:** E' un dado formato da due "piramidi" a 5 facce attaccate tra loro alla base.. Ha i numeri che vanno da **1** a **10**. Per determinare il valore del lancio, leggete il numero uscito sulla faccia più in alto. Per effettuare dei lanci percentuale (**D%**), dove è possibile ottenere un risultato che va da **1** a **100**, procedete in questa maniera: Tirate separatamente due D10. Il primo lancio determina il numero delle decine, mentre il secondo lancio indica il valore delle unità. Se ottenete un doppio 00, avete fatto 100.
- **D12:** Questo dado ha 12 facce, si ottengono valori da **1** a **12**. Ha lo stesso funzionamento del D8 e D10.
- **D20:** Dado di forma prismatica, costituito da 20 triangoli. Si ottengono valori da **1** a **20**. Nel lancio leggete il numero uscito sul triangolino superiore del dado. **E' il dado più utilizzato nel gioco**, è utile per risolvere tutte le azioni riguardanti le caratteristiche, i talenti o le abilità di un PG o PNG.

FUNZIONAMENTO DEL SISTEMA DI GIOCO

LANCIO DI PIU' DADI: Quando leggete la sigla: 2D6, 3D8, 8D12, ecc.....

Significa che dovete lanciare la tipologia di dadi espressa dal numero posto a destra della **D**.

Per un numero di volte pari al valore indicato a sinistra della **D**.

Fatto questo, sommate tra loro i risultati usciti dai lanci.

Esempio: Se trovate scritto 3D8, significa che dovete tirare **tre dadi a 8 facce** e sommare i risultati usciti dai lanci tra di loro.

BONUS E MALUS: Quando leggete le seguenti sigle: 2D12+2, 4D20-15, 5D6+1, ecc.

Procedete in questa maniera:

Lanciate il numero di dadi della tipologia richiesta come detto in precedenza.

Al risultato finale del lancio, sommate o sottraete il numero scritto dopo il segno.

In alcuni casi, questi bonus o malus sono dati da situazioni che si verificano durante il gioco.

In queste circostanze, sarà è il descrittore che vi darà un **+ o -** nel tiro dei dadi.

DIVISIONE O MOLTIPLICAZIONE: Quando leggete le seguenti sigle: 2D6/2, o 3D4X3: Lanciate i vari dadi secondo la tipologia, il risultato finale lo moltiplicate o dividete per il numero richiesto.

SOMMA TRA DADI ETEROGENEI: E' la somma tra dadi diversi: **1D6+2D8+1D10**, Lanciate i vari dadi secondo la loro tipologia e sommate tra di loro i risultati ottenuti.

Eventuali bonus o malus si applicheranno al risultato finale.

MOLTIPLICAZIONE TRA DADI: Con questo termine, si indica una moltiplicazione tra dadi 2D6X3D8, 1D12X1D4, 1D6X1D10, etc...

In questo caso, lanciate i due gruppi di dadi o dadi singoli e moltiplicate tra loro i risultati finali ottenuti.

DIVISIONE TRA DADI: E' lo stesso discorso della moltiplicazione; 3D6/1D10, però in questo caso, invece di moltiplicare i due risultati li dividete.

ARROTONDAMENTI DEI NUMERI CON LA VIRGOLA: In alcuni casi di divisioni o moltiplicazioni richieste nel corso del regolamento, potete ottenere come risultato finale un valore con la virgola. **In questo caso, arrotondate sempre il risultato per difetto.**

Esempio: 9.7 lo arrotondate a 9. 8.3 lo arrotondate a 8. 7.5 va arrotondato a 7 etc.

CONVERSIONE DEI DADI A D6

Nel caso vogliate giocare una partita ad ERA UNIVERSALIS ed avete a disposizione solo il dado a 6 facce, **niente paura!**

Potete giocare ugualmente!

Seguite le regole di conversione qui sotto riportate:

D2: E' la sigla usata per nominare il dado a 2 facce.

Utilizzato nei lanci che determinano il 50% di possibilità di riuscita o di fallimento di un'azione.

Per ottenere un D2, lanciate un D6. Se escono i numeri **1-2-3** avete fatto **1**. Con **4-5-6** avete ottenuto un **2**.

D3: Per ottenere un D3, lanciate un D6: Con **1-2** ottenete **1**, con **3-4** ottenete un **2**, mentre con **5-6** ottenete un **3**.

D4: Per ottenere un D4 applicate la seguente formula matematica: **D4= (D3+D2)-1**

D5: Per ottenere un D5 applicate la seguente formula matematica: **D5= 2D3-1.**

D8: Per ottenere un D8 applicate la seguente formula matematica: **D8= (1D6+1D3)-1.**

D10: Per ottenere un D10 applicate la seguente formula matematica: **D10= (1D6+2D3)-3.** Se il risultato finale è pari a 0 avete ottenuto **10**.

D12: Per ottenere un D12 applicate la seguente formula matematica: **D12= (2D6+1D2)-2.**

D20: Per ottenere un D20 applicate la seguente formula matematica: **D20= (3D6+2D3)-4.**

D100: Per ottenere un lancio percentuale o D100, usate due volte la formula del **D10**.

Il primo risultato vi darà le decine, mentre il secondo risultato vi fornirà le unità.

Se il valore dei due lanci è pari a:0-0 si ha ottenuto un 100.

CAPITOLO III°: LE CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

Questo capitolo inizia a trattare il regolamento di creazione del personaggio.

Pur giocando in un mondo di fantasia, le regole sono utili per la simulazione di azioni reali.

Un personaggio umano, come tutti gli esseri viventi, ha le sue principali caratteristiche quali: Forza muscolare, intelligenza, agilità, sangue freddo e resistenza fisica.

Queste caratteristiche sono essenziali per interagire con il mondo circostante.

I valori che le caratteristiche hanno, quantificano in maniera pratica nel gioco, i limiti, i vantaggi e le potenzialità del personaggio.

Nel corso del gioco, quando il descrittore richiederà al personaggio di eseguire una prova o un'azione, saranno i valori delle caratteristiche unite al lancio del D20 a determinare se l'azione ha avuto successo oppure no.

Il regolamento è basato sul fattore probabilistico.

Il sistema cerca di simulare per mezzo di semplici calcoli matematici, il fallimento o la riuscita di un'azione.

LE TABELLE DELLE CARATTERISTICHE

Nelle seguenti tabelle, riguardanti la creazione del personaggio, sono riportati dei valori che vanno da un minimo di 1 ad un massimo di 20.

Ogni essere umano possiede un punteggio entro questi parametri numerici.

Considerate che 1 è il valore che ha un bambino di pochi anni, mentre 20 è il massimo raggiungibile per un essere umano in quella determinata caratteristica.

La media umana è solitamente pari a 10.

Nelle tabelle sono anche riportate delle qualità.

Le qualità sono ulteriori diciture che forniscono maggiori applicazioni di una determinata caratteristica.

Aggiungono ulteriori potenzialità e dettagli nei vari campi di applicazione della caratteristica specifica.

Considerate che non tutte le caratteristiche hanno lo stesso numero di qualità.

FORZA

La forza (abbreviata in **FOR.**) è la potenza fisica che ogni essere vivente possiede.

La forza, non dipende dalla massa muscolare che esteriormente un personaggio dimostra, bensì, da quanto le sue fasce muscolari sono forti, robuste e sviluppate.

La forza indica quanti chili il personaggio può sollevare o trasportare senza problemi.

Questa caratteristica è utile nel combattimento ravvicinato per quantificare i danni che un personaggio infligge al suo avversario con dei colpi di base o con armi corpo a corpo.

I giocatori non debbono fidarsi troppo sulla forza fisica dei loro PG umani, soprattutto nei combattimenti contro extraterrestri o loro infiltrati, creature di inaudita potenza e ferocia.

Questa soluzione estrema deve essere l'ultima scelta possibile da fare, solo se la fuga non è consentita.

FORZA	B.DANNO	P.SOLL	P.TRAS.
1	-4	10 Kg	5 Kg
2-3	-3	20 Kg	10 Kg
4-6	-2	40 Kg	15 Kg
7-9	-1	60 Kg	25 Kg
10	0	75 Kg	30 Kg
11-13	+1	100 Kg	45 Kg
14-16	+2	150 Kg	60 Kg
17-19	+1D4	175 Kg	80 Kg
20	+1D4+1	200 Kg	100 Kg

B.DANNO: E' il bonus al danno che si aggiunge o toglie ai danni da mischia, quando con un attacco ravvicinato si ferisce un avversario.

Più in personaggio è forte e maggiori sono i danni provocati quando colpisce.

Tutti i PG che hanno una forza pari a 9 o meno, hanno dei malus.

Esempio: Un conto è ricevere una manganellata da un bambino o da una ragazza gracile, ed un conto è riceverla a piena forza da un poliziotto dell'antisommossa o da un picchiatore di professione.

Si capisce immediatamente che l'attacco di manganello portato da quest'ultimi due combattenti sarà molto più letale.

P.SOLL.: Rappresenta il peso che un personaggio solleva da solo e senza ausilio di leve. Più personaggi insieme possono alzare una quantità di chili pari alla somma complessiva del loro peso sollevabile.

In caso si utilizzi una leva, il peso sollevabile raddoppia, triplica o quadruplica, in base alla lunghezza della leva e alla sua resistenza al peso. Quando un gruppo di persone alza un oggetto pesante, ognuno dei PG effettua un lancio sulla propria caratteristica di forza.

Eventuali penalità sono date dal descrittore in base alla situazione e capacità di coordinamento.

Chi fallisce nel tiro, dà come contributo un **P.Soll. pari alla metà** di quello posseduto.

Più fallimenti ci sono, maggiori sono le penalità per sollevare l'oggetto che gravano sui restanti personaggi che compiono l'azione.

P.TRAS: E' il peso trasportabile massimo che il personaggio porta normalmente con se.

Chi si sovraccarica, subisce una penalità su tutte le azioni di movimento e di combattimento pari ad un **-2** cumulativo per ogni **5 Kg** di peso oltre il limite consentito dalla tabella.

CONFRONTI DI FORZA TRA PG: Quando si effettuano dei confronti di forza tra due personaggi procedete in questa maniera:

Ognuno dei due contendenti lancia **1D20** e somma valore del dado il proprio valore di forza.

Chi ottiene il risultato maggiore vince.

Il descrittore valutata la situazione, determina le relative conseguenze del vincitore o del vinto.

Esempio: Due antagonisti afferrano lo stesso oggetto e cercando a suon di strattoni di tirarselo dalla loro parte.

Se ad affrontarsi sono due gruppi di personaggi, il confronto va determinato così:

I due gruppi lanciano **1D20** e sommano al valore del dado tutti i punteggi di forza dei componenti.

Il gruppo che ottiene il risultato maggiore vince la sfida.

Esempio : Due gruppi di PG si confrontano nel tiro alla fune.

Oppure gruppo tenta di chiudere una porta, mentre un'orda di morti viventi cerca di aprirla.

Se il confronto prevede che da una parte c'è un solo personaggio, mentre dall'altra parte c'è un gruppo di avversari, procedete così:

Il personaggio lancia il D20 ed aggiunge al valore del dado solo il suo valore di forza.

Il gruppo avversario invece somma tutti i punteggi di forza dei componenti al valore uscito dal dado.

Si capisce subito che la disparità di forze a confronto gioca a favore del gruppo.

DESTREZZA

La destrezza (abbreviata in **DES.**) rappresenta l'agilità, la velocità di movimento e la scioltezza muscolare che un personaggio possiede.

Solitamente questa caratteristica è legata a tutte le azioni di movimento, di combattimento e dinamiche che nel corso del gioco si verificano durante le avventure

DESTREZZA	MOV.	COR.	NUO.	SALT.	DIF.
1	1 m	3 m	1 m	1 m	+2
2-3	3 m	9 m	1.5 m	2 m	+1
4-6	5 m	15 m	2 m	3 m	-0
7-9	6 m	18 m	2.5 m	3.5 m	-1
10	7 m	21 m	3 m	4 m	-2
11-13	8 m	24 m	4 m	4.5 m	-3
14-16	9 m	27 m	4.5 m	5 m	-4
17-19	10 m	30 m	5 m	6 m	-5
20	11 m	33 m	5.5 m	7 m	-6

MOVIMENTO E CORSA (MOV. E COR.):

Movimento: è un normale spostamento appiedato effettuato da un PG in un round (circa tre secondi) e portato con un'andatura di camminata medio tranquilla.

Corsa: è uno spostamento dinamico, circa tre volte più veloce del movimento normale.

Un personaggio può correre per un tempo in round pari al valore della sua **costituzione X2**.

Per ogni round di corsa in più oltre questo limite, il PG effettua un lancio sul suo **T.S.C.** con una penalità di **-3** nel primo round, **-6** il secondo round e così via.

Quando fallisce il lancio si ferma a corto di fiato.

NUOTO (NUO.): Il valore riportato in questa colonna, indica la distanza che un PG compie in un round nuotando in condizioni ottimali.

Chi nuota a favore della corrente ha un bonus di **+0.5 metri**. Chi si nuota contro corrente ha un malus di **-0.5 metri** a round.

Un personaggio può nuotare contro corrente per un numero di round pari al valore della sua **costituzione X2**.

Dopo questo lasso di tempo, il PG effettua dei lanci sul proprio T.S.C. come per la corsa.

Per ogni round in più che il PG nuota oltre il limite consentito, ha una penalità di **-3 cumulativa** in condizioni normali.

Se la corrente è molto forte, la penalità cumulativa è di **-5**.

Un salvagente, un giubbotto di salvataggio, un tronco d'albero o qualsiasi altra cosa galleggiante può aiutare il PG, gli dà un bonus di **+3 su nuotare**.

SALTO (SALT.): Questa colonna indica la distanza di salto che un personaggio compie con una rincorsa sufficiente di almeno 10 metri. Eseguire un salto da fermo implica il dimezzamento della distanza riportata nella tabella

Per effettuare dei salti particolari, acrobatici o complessi, fate riferimento all'abilità Atletica.

DIFESA (DIF.): E' un valore che viene aggiunto o tolto ai tiri per colpire.

Più si è lenti e più si diventa facili prede degli attacchi avversari.

Viceversa, più si è veloci e rapidi nei movimenti e maggiore sarà il malus dato all'avversario nel portare il suo attacco.

I bonus ed i malus dati dalla difesa, si applicano a tutti coloro che portano degli attacchi ravvicinati o a distanza contro il bersaglio in questione.

Esempio: Immaginate la facilità di un tiratore scelto nel colpire in testa uno zombi che vaga in una strada con passo lento.

Viceversa, pensate alla difficoltà di un poliziotto nel colpire con una pistola un alieno che si muove velocemente a zig-zag saltando, correndo ed arrampicandosi tra: case, veicoli ed alberi per le vie di una città.

COSTITUZIONE

La costituzione, rappresenta la resistenza corporea e del sistema immunitario a: colpi portati con armi convenzionali umane o speciali aliene, agenti batteriologici chimici e virali, danni provocati da fame, freddo, stress etc.

Nel mondo di ERA UNIVERSALIS, gli extraterrestri fanno ampio uso di sostanze nocive come; tossine, batteri, virus o poteri sovranaturali molto particolari.

Una buona costituzione aiuta il personaggio a sopravvivere a tutte queste esperienze molto traumatiche.

Poiché il seguente regolamento è abbastanza realistico, noterete dalle pagine seguenti che un coltello fa danni molto seri ad un normale PG, mentre un colpo di pistola ferisce gravemente o addirittura uccide un uomo medio.

Un consiglio per i giocatori nel combattimento, è quello di stare sulla difensiva e di prepararsi ad una ritirata intelligente, anziché buttarsi allo sbaraglio incuranti di rischi e pericoli. Prima di attaccare una posizione, o esporsi in uno scontro, è sempre meglio ragionare sui vari ripari a disposizione o punti di ripiego.

COST.	TESTA	TORSO	BRACC.	GAMB.	TSC
1	3	5	2	4	6
2-3	4	6	3	5	7
4-6	4	8	4	6	8
7-9	4	10	5	7	9
10	5	12	5	7	10
11-13	6	14	5	7	11
14-16	6	18	6	8	12
17-19	6	20	7	9	13
20	7	22	8	10	14

TESTA, TORSO, BRACCIA E GAMBE:

Indicano i punti ferita presenti in queste parti del corpo. Logicamente parliamo di una creatura di fattezze umanoidi, in questo caso l'uomo.

Ogni colpo che raggiunge una di queste parti del corpo, toglie un numero di punti ferita pari al danno inflitto.

T.S.C.: E' il Tiro Salvezza Corporeo.

Ogni volta che il personaggio scende a **zero punti ferita, o sul torso o sulla testa** a causa di ferite subite, procedete in questo modo:

- 1- Lanciate **1D20**.
- 2- Al risultato del dado sommate il valore di **T.S.C.** del personaggio.
- 3- Modificate con eventuali **bonus o malus** presenti nell'azione o dati dal descrittore.
- 4- Se il risultato finale è pari a **20** o più il personaggio riesce il lancio.

Riuscire fortunatamente un tiro, non significa che il PG rimane illeso dalle conseguenze.

Dei lanci sul T.S.C. possono essere richiesti anche per motivi diversi elencati su questo o altri manuali.

INTELLIGENZA

E' la capacità di pensare e di ragionare che ogni personaggio possiede.

L'intelligenza è una caratteristica fondamentale per fare delle intuizioni o delle supposizioni.

Per capire il funzionamento di oggetti sconosciuti o di tecnologia aliena.

Per fare dei lanci sulla memoria, ed azioni simili.

L'intelligenza è una caratteristica utile per tutti i personaggi che vogliono sfruttare le abilità investigative, tecniche, sociali e scientifiche.

Investigatori, poliziotti e ricercatori hanno come punto di forza questa caratteristica.

INTELLIGENZA	PERCEZIONE	VOLONTA'
1	4	+2
2-3	5	+4
4-6	6	+6
7-9	7	+8
10	8	+10
11-13	9	+12
14-16	10	+14
17-19	11	+16
20	12	+18

PERCEZIONE: La percezione è una specie di sesto senso.

Indica al personaggio eventuali pericoli o situazioni strane che apparentemente sembrano normali.

Ogni volta che il descrittore richiede un lancio sulla percezione, procedete così:

- 1- Lanciate **1D20**.
- 2- Al risultato del dado aggiungere il valore della *percezione* del PG.
- 3- Questo numero può essere modificato da bonus o malus provenienti da diverse situazioni come: Stato di salute del personaggio, tipologia dell'ambiente circostante, fenomeni meteorologici, rumori o qualsiasi altra cosa possa influire positivamente o negativamente sulla percezione di un PG.
- 4- Se il risultato finale è pari a **20** o più, il tiro è riuscito ed il descrittore può dare qualche utile indizio al PG.

Più il risultato del lancio supera la soglia del 20, maggiori sono le informazioni date.

Esempio: Un lupo mannaro nascosto nella fitta vegetazione, osserva a 30 metri di distanza il gruppo di personaggi che procede ignaro nel sottobosco.

Il descrittore richiede ai giocatori un lancio su percezione, per vedere se qualcuno dei loro personaggi percepisce il pericolo imminente.

Logicamente, il successo di questo lancio non dirà ai giocatori che c'è un lupo mannaro e dove si nasconde.

Il descrittore, darà ai giocatori degli utili indizi deduttivi tipo: Nell'aria sembra che c'è qualcosa di strano, gli animali non si sentono, il silenzio è troppo pesante ovattato per questa stagione.

Con lanci particolarmente alti il descrittore può dare informazioni maggiori come: strane orme sono presenti per terra, dei graffi particolari sono presenti su molti alberi lungo il vostro cammino, la luna insolitamente piena sembra dimostrare un strano magnetismo, o cose deduttive del genere.

Se tutti falliscono (non sapendo che soglia di difficoltà il descrittore aveva posto, in modo da aumentare la suspense), il descrittore può declinare con un semplice:

Sentite il rumore di un ramo che si rompe, molto probabilmente è un gatto o una volpe che cacciano di notte nelle vostre vicinanze

VOLONTA': La volontà è la capacità di un individuo senziente di resistere ad attacchi che cercano di controllare ed assoggettare la mente.

Droghe, sostanze chimiche, ipnosi, poteri alieni e simili.

Per effettuare un test su volontà procedete così:

- 1- Lanciate **1D20**.
- 2- Al risultato del dado aggiungere il valore di *volontà* del PG.
- 3- Questo numero può essere modificato da bonus o malus che il potere, la droga, il virus o la sostanza in questione danno al personaggio, o dallo stato di salute del PG.
Altri farmaci, poteri o talenti, possono dare dei bonus di resistenza al personaggio.
- 4- Se il risultato finale è pari a **20** o più, il lancio riesce. In questo caso il PG subisce comunque delle conseguenze più lievi. In caso di fallimento, le conseguenze subite sono quelle date per intero dalla sostanza o potere impiegato.

FREDDEZZA

E' la capacità di reazione e di sangue freddo che un personaggio dimostra di possedere in circostanze che richiedono una padronanza di nervi, una rapidità di azione e di autocontrollo fuori dal comune.

Esempio: *Un personaggio, entra in un motel abbandonato nei pressi di paesino coloniale al confine con l'inferno.*

Aprire la porta del seminterrato e sente dei rumori provenienti dalla parte più buia dell'edificio. Illuminando la zona sospetta con una torcia, vede 5 zombi chini sopra il cadavere di un uomo intenti a divorarlo, mentre altri 4 escono dalle camere di destra e di sinistra armati e minacciosi. Questa è una tipica scena dove serve un lancio su freddezza.

FREDDEZZA	INIZIATIVA	SHOCK
1	-4	+2
2-3	-3	+4
4-6	-2	+6
7-9	-1	+8
10	0	+10
11-13	+1	+12
14-16	+2	+14
17-19	+3	+16
20	+4	+18

INIZIATIVA: Indica la capacità di reazione che un personaggio ha.

Per determinare l'iniziativa, durante una qualsiasi azione, procedete così:

- 1- Lanciate **1D20**.
- 2- Al risultato del dado aggiungere il valore di *iniziativa* del PG.
- 3- Ulteriori bonus o malus dati dallo stato di salute del personaggio o da altre situazioni possono essere presenti, come lo stato di salute o eccessivo equipaggiamento e peso possono influire positivamente o negativamente sul lancio.
- 4- **Chi ottiene il valore più alto agisce per primo, a seguire tutti gli altri.**
Chi ottiene lo stesso valore di un altro PG o PNG, agisce in contemporanea.
- 5- Una volta che tutti hanno agito, si può ricominciare un nuovo giro di iniziativa se la situazione lo richiede ancora.

SHOCK: Lo shock è il sangue freddo dimostrato dal PG, in situazioni che mettono a dura prova i suoi nervi come: cadaveri mutilati, un'orda di mostri, restare calmi sotto un bombardamento.

Per determinare lo shock, lanciate **1D20**, aggiungete il valore dello shock del PG, e modificate lo con eventuali bonus e malus presenti.

Se il valore finale è pari a **20** o più il lancio è riuscito.

In caso il PG ottiene un valore pari a 19 o meno, confrontate la tabella del fallimento sottostante. In base al valore considerate la reazione del PG.

VALORE	REAZIONE DELLA VITTIMA*
--------	-------------------------

18 - 19	La vittima è impaurita e scossa. Ha una penalità di -3 a tutte le azioni di movimento e di combattimento. Rimane in questo stato fino alla fine dello scontro o della situazione che gli provoca stress.
----------------	---

15 - 17	La vittima fugge dal luogo nel quale ha fallito il lancio. Eventuali richiami per mantenere la posizione vengono ignorati. La vittima si allontana per 1D6X100metri .
----------------	--

10 - 14	La vittima si getta a terra in preda a pianto e convulsioni. Rimarrà in questo stato di shock per 1D8X10 minuti dalla fine della situazione di crisi. Per le successive 24 ore, ha una penalità di -5 a tutte le azioni di movimento e di combattimento data dallo shock subito.
----------------	--

5 - 9	La vittima rimane gravemente stordita. Si alza in piedi ed inizia a camminare lentamente senza meta, come se fosse completamente frastornata. Ha uno sguardo perso nel vuoto, ed è incurante di proiettili vaganti, nemici nei paraggi o pericoli presenti. Questo stato va avanti per 1D20+3 minuti. Se la vittima non viene abbattuta da avversari o tratta in salvo da amici continua imperterrita in questo stato di trance. Per i prossimi 2 giorni, ha una penalità a tutte le azioni di combattimento e di movimento di -5 .
--------------	---

1 - 4	La vittima perde completamente il controllo ed inizia a dare in un'escandescenza violenta. Attacca qualsiasi cosa si muove, sia amica che nemica, per 1D10+2 di round ed entro 15 metri di raggio da lei.
--------------	--

1 - 4	La vittima è completamente in preda al panico, non è possibile tranquillizzarla o ragionarci. Bisogna aspettare almeno un'ora dal termine dell'ultimo round di shock per ragionarci. In questo stato, la vittima ha una penalità di -10 a tutte le azioni di combattimento e di ragionamento per i prossimi 3 giorni.
--------------	--

* Se la vittima fallisce un lancio, il descrittore dovrà tenere conto del suo stato di nervi e dare opportune penalità sullo shock per i successivi lanci, soprattutto se deve riaffrontare la stessa situazione.

COME ATTRIBUIRE PUNTEGGI ALLE CARATTERISTICHE

Per determinare il punteggio delle caratteristiche di un personaggio esistono due metodi:

Il sistema **determinato** e quello **indeterminato**.

IL METODO DETERMINATO: Il descrittore per ogni personaggio, determina a suo piacimento un valore totale di **punti creazione** da spartire tra le cinque caratteristiche.

Questo valore, varia da un minimo di **50 punti**, (con i PG che hanno le caratteristiche con un punteggio medio umano di 10).

Fino a raggiungere un massimo di **200 punti**, così da portare ogni caratteristica con un valore massimo di 20 punti ciascuna.

Regola della distribuzione: Nel dare un punteggio ad una caratteristica, considerate la seguente regola.

I valori, che vanno da **1 a 10**, il costo è di **1 punto creazione per ogni unità di caratteristica**.

Per i valori oltre il 10, (da **11 a 20** punti per gli umani, mentre gli alieni o gli infiltrati possono andare oltre pur usando la stessa regola) il costo è pari a **3 punti creazione per ogni unità di caratteristica**.

Esempio: Un personaggio per avere forza pari 15, deve spendere 25 punti creazione totali.

10 punti per portare la sua caratteristica da 1 a 10 (media umana).

Più altri 15 punti (3 punti per ogni unità oltre il 10) per portare la forza da 11 a 15.

IL METODO INDETERMINATO: Questo sistema si divide in tre metodologie di creazione.

Primo metodo: Ogni giocatore lancia per ogni caratteristica **2D10**.

Il valore uscito dal lancio, è il punteggio della caratteristica stessa.

Nel caso in cui una caratteristica ha un punteggio pari a **5 o inferiore**, il giocatore può rilanciare nuovamente su quel punteggio **una sola volta** ed accettare il risultato migliore.

Per sistemare ulteriori punteggi troppo bassi o alti, seguite la regola del bilanciamento descritta più avanti.

Secondo metodo: Ogni giocatore lancia **10D10** ed utilizza il valore totale finale per la distribuzione dei punti tra le 5 caratteristiche.

Terzo metodo: detto anche semi indeterminato

I giocatori hanno con un punteggio di base fisso, di **30 punti**.

Lanciano **7D10** e sommano il risultato del lancio ai precedenti 30 punti.

Il valore totale è il punteggio effettivo di punti da spartire.

Se si utilizza il secondo ed il terzo metodo di attribuzione del punteggio, i giocatori debbono considerare il regolamento della distribuzione espresso nel metodo determinato.

Regola del bilanciamento: Per bilanciare tra loro delle caratteristiche che hanno dei valori eccessivamente alti o bassi, il giocatore può scendere di **2 punti** il valore di una caratteristica, per alzare di **1 punto** il punteggio di un'altra caratteristica a sua scelta.

Esempio: Un personaggio ha forza 20 e destrezza 9.

Il giocatore, per bilanciare tra loro queste caratteristiche, scende di 4 punti il valore della forza, ed aumenta di 2 punti la destrezza.

Ora il personaggio ha forza 16 e destrezza 11.

Lo scambio del **2X1**, può essere effettuato più volte, ma solo su una stessa caratteristica.

I 2 punti non possono essere presi 1 punto ed 1 punto da due caratteristiche diverse, inoltre, la caratteristica non si può superare il limite umano di 20.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA:

Giocando le varie avventure, il descrittore darà dei **punti personaggio**, come premio per la missione o l'interpretazione svolta correttamente dal giocatore.

Con questi punti si potenzia il personaggio.

Per quanto riguarda le caratteristiche il potenziamento ha due limiti.

Primo: una caratteristica non può superare il limite umano di **20**.

Secondo: ogni caratteristica può essere aumentata al massimo di **+3 punti** dal valore di partenza del personaggio.

Esempio: Se un personaggio ha un punteggio di forza pari a 15, al momento della sua creazione un valore un massimo di 18.

Questo aumento costa 6 punti personaggio per 1 punto caratteristica.

CAPITOLO IV*: I TALENTI DEL PERSONAGGIO

I talenti di un personaggio indicano delle doti naturali particolari che ogni essere umano possiede.

Anche se la maggioranza delle persone non nasce sempre con dei talenti, molti umani li hanno.

I talenti possono dare al personaggio dei vantaggi fisici come: Bellezza, simpatia, senso di orientamento, buona salute, etc.

Altri talenti possono essere acquisiti nascendo in una famiglia ricca o molto prosperosa.

Un talento, in termini di gioco, dà dei bonus al personaggio nei vari lanci relativi a caratteristiche o abilità impiegate in determinate azioni o situazioni.

Anche i talenti sono regolati dal regolamento, le due diciture sottostanti specificano alcune cose riguardo i talenti.

- 1- Ogni talento per essere acquisito dal personaggio, necessita di un costo in punti.
- 2- I talenti non possono essere presi dai personaggi nel corso delle avventure. Essendo “doti di nascita o genetiche”, i talenti possono essere presi solamente alla creazione del personaggio. Se un giocatore sceglie un talento che ha livelli di bonus diversi, non può prendere un livello più basso e poi nel corso dell'avventura incrementarlo ad un livello più alto.

Esempio: Un giocatore dà al suo personaggio il talento “Fascino”, con un bonus di +3. Nel corso delle avventure, il personaggio non potrà portare quel talento a Fascino +5. Il suo personaggio è nato con quel dono di bellezza e basta.

- 3- Ogni personaggio può prendere al massimo **5 talenti**.
- 4- I bonus dati dai talenti possono sommarsi tra di loro ed influenzare positivamente un lancio.

Esempio: Un personaggio possiede: **fascino +5 e simpatia +3**. In tutti i lanci per convincere altri personaggi intrattenendo con loro dei rapporti, o cercando

di essere convincente, egli ha un bonus di +8 sui lanci a suo favore grazie a questi talenti.

Infatti egli risulterà verso il suo prossimo una persona bella e simpatica

Il descrittore tuttavia può dare delle penalità o ulteriori bonus a suo vantaggio in base alla situazione.

- 5- I bonus dati dai talenti si applicano anche nei lanci dove il personaggio ha un'abilità o una caratteristica con un valore pari a 20.

In questo caso il PG oltre che aver raggiunto il massimo umano in quella disciplina o capacità fisica, ha quel dono di natura in più che lo distingue dagli altri.

Il descrittore può dare dei limiti su chi tra personaggi del gruppo può avere dei talenti e in che numero.

Non dimenticate che questi sono dei doni particolari.

Anche se nella realtà molti hanno questi “vantaggi”, tuttavia il numero dei così detti fortunati non è enorme ma limitato.

Bisogna anche considerare che molti possiedono solo uno o al massimo due talenti.

Il descrittore deciderà se dare ad ogni personaggio dei **punti creazione** in più per acquistare questi talenti, oppure se i punti dei talenti sono compresi tra quelli totali.

I talenti possono essere posseduti anche dai PNG umani, da infiltrati e da alieni.

Alcuni infiltrati possono avere maggiori talenti viste le apposite manipolazioni genetiche volte a potenziare geneticamente il corpo umano.

ELENCO DEI TALENTI

Di seguito è riportata la lista dei vari talenti.

In altri manuali o espansioni possono esserci dei nuovi talenti che ampliano questo elenco di base. I talenti non sono divisi per qualità o tipologia, ma sono inseriti tutti in un'unica lista per ordine alfabetico.

Quando sulla scheda del personaggio si riporta un talento, è opportuno che accanto ad esso tra parentesi venga appuntato il bonus che dà al personaggio nei suoi lanci.

Ambidestro: Il personaggio sa utilizzare sia la mano destra che la sinistra.

Ha un bonus di +3 su tutte le azioni riguardanti l'uso delle mani, compreso il combattimento corpo a corpo.

Il descrittore attribuirà tutte le penalità da regolamento, soprattutto nel combattimento in mischia, per quanto riguarda le azioni multiple.

Il descrittore valuterà su quali azioni è applicabile questo vantaggio e su quali no.

Costo punti: 20.

Bellezza: Il personaggio è nato con un aspetto fisico particolarmente gradevole ed attraente.

Ha un bonus di +3 su tutti i lanci per convincere, conoscere, e parlare con le persone. **Costo punti: 12**

Il personaggio è nato con una bellezza molto al di sopra della norma.

Può tranquillamente fare il modello o la modella, di conseguenza ha un bonus di +5 nel confrontarsi ed interagire con gli altri. **Costo punti: 20.**

Calcolo: Al personaggio risulta facile eseguire dei calcoli matematici o risolvere delle formule.

In termini di gioco ha un bonus di +3 nel risolvere i problemi legati a formule ed equazioni matematiche. **Costo punti: 12.**

Ecletticità: Il personaggio impara con molta facilità le nuove abilità. In termini di gioco ha un bonus di +3 sui lanci riguardanti l'apprendimento di nuove abilità (vedi pag. 28 abilità acquisite) **Costo punti: 30.**

Equilibrio: Il personaggio ha uno spiccato senso dell'equilibrio, riesce a mantenere la posizione su terreni accidentati.

Il PG riesce a tenere una posizione stabile anche muovendosi sopra dei mezzi in movimento o utilizzando dei sistemi di spostamento molto particolari e instabili.

In termini di gioco ha un bonus di +3 su tutti i lanci riguardanti il mantenere l'equilibrio nelle situazioni più disparate. **Costo punti: 12.**

Fascino: Il personaggio ha qualcosa nello sguardo, nella voce, nei gesti e nei modi di fare che attira l'altro sesso.

In termini di gioco il personaggio ha un bonus di +3 sui lanci per sedurre, conoscere ed allacciare relazioni con il sesso opposto. **Costo punti: 12.**

Flessibilità: Il personaggio ha un sistema muscolare ed osseo particolarmente elastico e snodato.

Questo talento gli dà un notevole vantaggio su tutte le azioni dinamiche e di movimento che richiedono un certo coordinamento corporeo ed una certa dose di scioltezza muscolare.

In termini di gioco il personaggio ha un bonus di +3 su tutte le azioni dinamiche ed acrobatiche di atletica o movimento. **Costo punti: 12.**

Fortuna: Il personaggio è per così dire "nato con la camicia".

Molte volte, nella sua vita, delle situazioni avverse gli si sono risolte inspiegabilmente in maniera positiva.

In termini di gioco, questo talento permette al PG di **ritirare** un'altra volta un lancio sbagliato sotto una caratteristica o abilità, con un bonus di +3.

Ritirare un lancio fallito lo si può fare una sola volta per sessione di gioco. Se anche il secondo lancio fallisce, vuol dire che per questa volta la fortuna ha voltato le spalle al personaggio. **Costo punti: 15.**

Mano ferma: Il personaggio ha una calma ed un controllo della mano fuori dal comune.

Questo gli permette di avere dei vantaggi su tutte quelle azioni che comportano un certo controllo preciso nei movimenti della mano come: Disinnescare bombe, effettuare operazioni chirurgiche, scassinare ed altre abilità tecniche e manuali simili.

In termini di gioco, il personaggio ha un bonus di +3 su tutte queste azioni. **Costo punti: 15.**

Intuizione: Il personaggio sa fare delle intuizioni fuori dal comune, riesce a fare dei collegamenti logici molto importanti.

In termini di gioco, il PG ha un bonus di +3 sulle seguenti abilità o situazioni: Investigare, scoprire oggetti, imbrogli, bugie, conoscenza della strada, strategia e simili.. (il PG per poter prendere questo talento deve avere un punteggio minimo su intelligenza pari a 12). **Costo punti: 15.**

Muoversi al buio: Il personaggio sa orientarsi al buio e riesce ad effettuare delle azioni abbastanza semplici con una certa disinvoltura nella totale oscurità.

In termini di gioco, il PG ha un bonus di +3 su tutti i lanci di movimento, ricerca o combattimento ravvicinato al buio (la penalità del buio è di -10). **Costo punti: 12.**

Orientamento: Il personaggio sa orientarsi in qualsiasi ambiente si trovi. Sa sempre dove è situato il nord, o per lo meno sa sfruttare gli indizi morfologici di una zona.

Anche se bendato e portato in un luogo sconosciuto, il PG riesce a trovare prima o poi la strada giusta per capire in che direzione muoversi.

In termini di gioco il personaggio ha un bonus di +3 su tutti i lanci per orientarsi e capire dove si trova. **Costo punti: 12.**

Poliglotta: Il personaggio è in grado di apprendere nuove lingue senza molte difficoltà. In termini di gioco tutte le abilità riguardanti le lingue, vengono prese da PG con una difficoltà pari ad **Intelligenza Media**. **Costo punti: 5**

Potenza muscolare: Il personaggio ha una struttura muscolare tale da favorirlo durante gli sforzi fisici come: Sollevare pesi, arrampicarsi, spingere oggetti etc.

In termini di gioco il PG ha un bonus di +3 su questo tipo di prove.

Per quanto riguarda il peso sollevabile o altre statistiche di forza, fate riferimento alla tabella specifica (il PG per poter prendere questo talento deve avere un punteggio minimo su forza pari a12). **Costo punti: 12.**

Recupero fisico: Il personaggio ha una costituzione fisica tale da permettergli di effettuare notevoli sforzi fisici e di recuperare le energie in maniera veloce.

In termini di gioco il PG ha un bonus di +3 su tutti i lanci relativi alla resistenza fisica ed agli sforzi prolungati o resistenza al caldo, freddo, fame e sete, questo bonus a parere del descrittore può applicarsi al T.S.C. del PG in casi particolari. **Costo punti: 12.**

Ricchezza: Il personaggio è nato in una famiglia ricca. E' molto conosciuto in una grande città o regione. Ha molti possedimenti in termini di case e proprietà (per una ricchezza totale pari a circa diversi milioni di crediti). Ha un vitalizio mensile di 5000 crediti.

Il PG ha un bonus di +3 su tutti i lanci in conoscenze, convincere, parlare e chiedere favori a persone del suo stesso status sociale come: Avvocati, politici, funzionari delle forze dell'ordine presenti nel territorio in cui abita.

Costo punti: 12.

Il personaggio è molto, ma molto ricco.

Ha possedimenti e proprietà per diversi miliardi di crediti.

Il PG ha un vitalizio di 20000 crediti al mese.

La sua influenza sulla società è molto forte, ha un bonus di +5 su tutti i lanci per la ricerca di conoscenze e richiesta di favori a gente della sua stessa classe sociale che abitano o lavorano nella sua zona di influenza. **Costo punti: 20.**

NOTA SULLA RICCHEZZA: Il descrittore deve richiedere al giocatore la zona territoriale in cui il suo PG è conosciuto ed in che ambito la sua famiglia ha affari e quindi maggiori conoscenze.

Riflessi pronti: Il PG ha una notevole capacità di reazione e di riflessi di fronte ad un imprevisto essendo sempre pronto all'azione.

In termini di gioco il personaggio ha un bonus di +3 sull'iniziativa ((il PG per poter prendere questo talento deve avere un punteggio minimo su destrezza pari a12).

Costo punti: 12.

Robustezza: Il personaggio ha una particolare capacità fisica che gli permette di incassare bene i colpi che lo raggiungono.

In termini di gioco, il danno che passa e che lo ferisce direttamente sul corpo, si abbassa di -2 punti ferita. **Costo punti: 20.**

Salute: Il personaggio è dotato di un sistema di "rigenerazione" particolare.

Il PG recupera **5 punti ferita** alla settimana anziché 3 P.F. (come normalmente recupera ogni essere umano). **Costo punti: 8.**

Sangue freddo: Il personaggio ha un forte autocontrollo di fronte a situazioni stressanti oppure orribili.

In termini di gioco, il PG ha un bonus di +3 su tutti i lanci riguardanti lo shock, la paura e le situazioni che mettono a dura prova i nervi (il PG per poter prendere questo talento deve avere un punteggio minimo su freddezza pari a12).

Costo punti: 12.

Senso artistico: Il personaggio ha uno spiccato senso artistico, questo gli da un bonus di +3 su tutti i lanci

riguardanti le abilità artistiche quali: Musica, dipingere, scrivere romanzi etc. **Costo punti: 12.**

Senso del combattimento: Il personaggio ha la concezione del combattimento nel sangue.

Quando inizia un scontro sa dove posizionarsi e come attendere l'avversario.

In termini di gioco, questo talento da un bonus di +5 sull'iniziativa nel combattimento da mischia o a distanza.

Costo punti: 20.

Senso pratico: Il personaggio ha la dote di saper organizzare i lavori, di sbrogliare le matasse e di arrivare al nocciolo del problema prima degli altri.

Questo talento da al PG un bonus di +3 sui lanci per risolvere tutti i problemi pratici e tecnici, riguardanti le riparazioni, e tutte le abilità scientifico pratiche.

Il bonus si applica sia alle abilità che il personaggio conosce, sia per tutti i lanci che hanno a che fare con delle soluzioni pratiche. (il PG per poter prendere questo talento deve avere un punteggio minimo su intelligenza pari a12).

Costo punti: 12.

Sesto senso: Il personaggio ha una sorta di sensazione che lo avverte in presenza di situazioni pericolose, o da eventuali persone sospette che ha davanti.

In termini di gioco, egli ha su tutti i lanci di percezione, scoprire bugie e simili un bonus di +3. (il PG per poter prendere questo talento deve avere un punteggio minimo su intelligenza pari a12). **Costo punti: 15.**

Simpatia: Il personaggio è scherzoso, spiritoso ed ha sempre la battuta pronta. Ha un bonus di +3 nel conversare, fare amicizia ed effettuare lanci di fiducia con terze persone. **Costo punti: 12.**

Udito sensibile: Il personaggio ha un udito molto sensibile che gli fornisce un bonus di +3 su tutti i lanci di percezione con l'udito, o lanci che implicano l'ascolto. **Costo punti: 12.**

Velocità: Il personaggio ha una particolare capacità di eseguire movimenti rapidi con scatti improvvisi.

In termini di gioco, la sua difesa guadagna un ulteriore -1 di penalità contro tutti gli attacchi a distanza e da mischia (il PG per poter prendere questo talento deve avere un punteggio minimo su destrezza pari a12). **Costo punti: 10.**

Vigore: Il personaggio ha una notevole robustezza fisica. In termini di gioco il PG ha **1 punto ferita** in più per ogni parte del corpo. **Costo punti: 20.**

Vista acuta: Il personaggio ha una notevole vista che gli da un bonus di +3 su tutti i lanci di percezione visiva o di osservazione. **Costo punti: 12.**

Vitalità: Il personaggio ha un sistema immunitario molto forte, ha un bonus di +3 su tutti i T.S.C. riguardanti: ferite, veleni, virus e batteri. **Costo punti: 15.**

Forza di volontà: Il personaggio ha una notevole forza di concentrazione contro tutte le situazioni che tendono a manipolare o danneggiare la mente e la concentrazione.

In termini di gioco il PG ha un bonus di +3 nei lanci sul T.S.C. contro i poteri, le droghe, i veleni e tutte quelle situazioni che causano stordimento o aggrediscono direttamente l'uso delle facoltà mentali. **Costo punti: 12.**

CAPITOLO V°: LE ABILITA' DEL PERSONAGGIO

Le abilità determinano cosa un essere umano sa fare, ad esempio: Che conoscenza ha il PG nel campo delle riparazioni elettroniche o meccaniche? Il PG sa usare un'arma da fuoco, o combattere? Il PG conosce la legge, l'informatica, o un'altra lingua? Il PG conosce delle scienze come: la matematica, la fisica, la biologia o la chimica? Il PG ha nozioni di storia, italiano, occultismo, geografia e simili?

Le abilità indicano cosa il personaggio sa fare, e per mezzo del punteggio dicono come lo sa fare.

Per abilità si intende una conoscenza teoria, o arte pratica che un personaggio conosce bene e pratica in maniera periodica.

Le abilità sono divise in quattro grandi categorie:

1- Abilità Militari.

2- Abilità Investigative.

3- Abilità Socio-Scientifiche.

4- Abilità Comuni.

Il giocatore può scegliere per il suo PG qualsiasi abilità appartenente ad uno di questi gruppi.

Un limite imposto dal regolamento, è dato dal fatto che un personaggio umano può possedere un massimo di: 20 abilità di partenza, più 5 abilità acquisite.

Questo limite indica il massimo apprendimento che una persona effettua nell'arco di una vita.

Le 20 abilità di partenza possono essere scelte nei seguenti modi:

- 1- Scelte tutte e 20 dal giocatore.
- 2- Scelte in parte dal descrittore, in parte scelte dal giocatore.
- 3- Alcune determinate da una specifica classe di personaggio o archetipo, e le restanti scelte dal giocatore.

NOTA: Se un giocatore, al momento della creazione del suo PG, gli dà solo 10 abilità, nel corso delle avventure, egli potrà ampliare questa lista solo con le 5 abilità acquisite.

Non potrà più prendere le restanti 10 abilità per arrivare al massimo consentito di 20.

Come per le caratteristiche, ogni abilità deve avere un punteggio che varia **da un minimo di 1 ad un massimo di 20 punti**, ricordando sempre che la media umana è 10.

FUNZIONAMENTO DELLE ABILITA'

Le abilità sono collegate alle caratteristiche. Ogni abilità, tra parentesi ha una dicitura abbreviata riferita alla caratteristica di appartenenza a cui fa riferimento l'abilità:

Forza (FOR.), Destrezza (DES.), Costituzione (COS.), Intelligenza (INT.), Freddezza (FRE.).

Nel caso occorra un lancio su di un'abilità di cui il personaggio è sprovvisto, potete sostituire l'abilità con la relativa caratteristica di appartenenza, tenendo conto che il valore del lancio sarà dato da:

- 1- Dal grado di difficoltà dell'abilità in questione (che fornirà il valore base di lancio).
- 2- Un modificatore dato in base al punteggio della caratteristica del personaggio.

Gradi di Difficoltà delle abilità e costo in punti.

MEDIA (Med.): Abilità semplice, con grado di apprendimento medio, **costa 1 punto per livello.**

Esempio: Per portare un'abilità media da zero ad punteggio pari a 5, bisogna spendere 5 punti. Chi non possiede questa abilità, ma vuol tentare un tiro sostitutivo con la relativa caratteristica, **ha come valore base di lancio [4].**

DIFFICILE (Dif.): L'abilità difficile è molto più complicata da imparare rispetto a quella media. **Costa 2 punti per livello.**

Esempio: Per portare un'abilità difficile da zero, a 6, si dovranno spendere 12 punti.

Chi non possiede questa abilità, ma vuol tentare un tiro sostitutivo con la relativa caratteristica, **ha come valore base di lancio [2].**

MOLTO DIFFICILE (MD): Abilità molto complicata da apprendere, richiede un rigoroso sforzo ed impegno. **Costa 3 punti per livello.**

Esempio: Se un PG vuole portare un'abilità molto difficile da zero a 10 (media umana) il costo sostenuto sarà di 30 punti personaggio.

Chi non possiede questa abilità, ma vuol tentare un tiro sostitutivo con la relativa caratteristica, **ha come valore base di lancio [1].**

MODIFICATORE DI CARATTERISTICA:

La tabella sottostante indica il modificatore che va aggiunto o tolto al valore base di lancio dato dal grado di difficoltà dell'abilità in questione.

Se un personaggio ha un valore di lancio finale **pari a 0 o meno**, non potrà effettuare alcun tiro sostitutivo. (Sempre a parere del descrittore).

Questo perché: **Primo**, l'abilità risulta essere così difficile da dargli un valore di lancio base minimo. **Secondo**, la penalità data dal valore basso della caratteristica del PG è troppo elevata.

Esempio: E' come far tradurre ad un umano di intelligenza mediocre un testo in cinese.

VALORE DELLA CARATTERISTICA	MODIFICATORE
1 - 4	-2
5 - 8	-1
9 - 12	0
13 - 16	+1
17 - 20	+2
21+ (non umani)	+3

Esempio: Un civile con destrezza pari a 8 che non sa usare una pistola, ma deve difendersi dall'attacco di un terrorista oscuro, vuole sparare brandendo un Revolver .38ACP

Usare pistole è un'abilità media, con un livello base di lancio pari a 4.

Il civile ha una destrezza pari ad 8 (sotto la media), ed in base alla tabella, ha un modificatore negativo pari a -1.

Il livello finale del lancio sostitutivo riguardante l'abilità usare pistole, è pari a: $4-1=3$.

Il civile per riuscire a colpire l'avversario, dovrà per ogni attacco usare questo valore di lancio come sostituto dell'abilità; Pistole.

PUNTI INIZIALI PER LE ABILITA': Come per le caratteristiche, il descrittore dà un punteggio di creazione iniziale per ogni PG che varia da **200 a 1200 punti** (il che significherebbe avere 20 abilità con una media di 20 punti).

Un giocatore, per dare un'abilità al suo PG, deve spendere il punteggio minimo necessario per portarla da un livello 0 ad un livello minimo di 1. Fatto questo, il giocatore potrà incrementare il livello dell'abilità in questione con i punti che il descrittore gli darà nel corso delle avventure.

NOTA: Le abilità di un personaggio, possono avere un punteggio massimo di +3 punti, oltre il valore della caratteristica di appartenenza.

Esempio: Se un personaggio ha destrezza 12, tutte le abilità che fanno riferimento alla destrezza possono avere un valore massimo di 15. Se il PG ha intelligenza 11, il punteggio massimo delle abilità sotto intelligenza è di 14.

Se nel corso dell'avventura il personaggio aumenta le sue caratteristiche (vedi incremento caratteristiche a pag. 23), le abilità verranno rapportate con il nuovo valore reale assunto dalla caratteristica aumentata.

Esempio: Un personaggio parte con un punteggio di destrezza pari a 12, nel corso delle avventure la aumenta di +3 fino a 15.

A questo punto, tutte le abilità legate alla destrezza possono essere incrementate fino a 18.

ABILITA' ACQUISITE: Nel corso delle avventure, i personaggi possono imparare delle abilità acquisite, fino ad un massimo di 5 abilità in più. **Come si impara un'abilità acquisita?**

Quando il descrittore nel corso di un'avventura richiede un lancio su di un'abilità che il personaggio non possiede ed egli riesce nel tiro, il PG può imparare l'abilità in questione.

Il PG deve effettuare un lancio su intelligenza, con un valore base pari a quello dato dalla difficoltà dell'abilità in questione.

Se riesce questo ulteriore lancio, il PG ha imparato questa nuova abilità ed il giocatore la può scrivere sulla scheda del personaggio nella sezione **abilità acquisite**. Se fallisce il tiro deve aspettare un'altra occasione.

Esempio: Un personaggio con intelligenza pari a 13 che non possiede atletica (difficoltà media), nel corso di un'avventura riesce un lancio.

Per acquisire questa abilità, il PG deve effettuare un lancio con un valore di base pari a 4, calcolando il modificatore dato dall'intelligenza che è pari ad 1, quindi tirando $1D20+4+1$, il PG deve ottenere un risultato pari a 20 o più per imparare atletica.

Nota Speciale: Un PG, per acquisire delle abilità mentali difficili o molto difficili come: Fisica, chimica, matematica, biologia e simili, deve avere o un manuale tecnico (Vedi equipaggiamento a Pag. 65), o un insegnante.

Inoltre deve disporre di un monte ore di studio pari a: **1000 diviso il suo punteggio di intelligenza.**

Al termine di questo tempo, il PG effettua un lancio come spiegato precedentemente, ma con un bonus aggiuntivo di +2. Se riesce, il giocatore scrive l'abilità in questione sulla lista delle abilità acquisite con punteggio pari a 1.

ABILITA' MILITARI

Tutte le abilità presenti in questa lista, riguardano il combattimento, la strategia e la tattica. Principalmente sono utilizzate da militari, mercenari, poliziotti, forze speciali e da tutte quelle tipologie di mestieri che per necessità debbono combattere o possedere esperienze del marziali genere.

Antiterrorismo (DES. Dif.): Addestramento di base dato agli agenti delle forze speciali.

Addestra il PG a compiere: irruzioni sincronizzate senza sparare ad un ostaggio, evitare di colpire un compagno che si para improvvisamente davanti, o sbuca da un lato durante un'irruzione, discendere da elicotteri e palazzi con l'ausilio di corde, compiere irruzioni spettacolari etc.

Armi contundenti (FOR. Med.): Il PG è in grado di combattere e di difendersi con le varie armi corpo a corpo contundenti, quali: Tirapugni, manganelli, bastoni, martelli, mazze, spranghe, etc. **Comb. Mischia**

Armi bianche a due mani (FOR. Med.): Il PG è abile nell'usare armi bianche a due mani come: Spadoni, asce ed accette di vario tipo, lance, alabarde, motoseghe e tutte le armi da taglio e da punta che si brandiscono con due mani. **Comb. Mischia**

Armi bianche una mano (FOR. Med.): Come per l'abilità precedente, ma riguardante le armi da taglio e da punta ad una mano come: Coltelli, spade, pugnali, machete, etc. **Comb. Mischia**

Armi pesanti (DES. Med.): Riguarda l'uso e la manutenzione di armi da postazione o montate su veicoli come: mitragliatrici pesanti, cannoncini antiaerei.

Uso di armi da fanteria spalleggiabili come lanciafiamme, lanciarazzi e lanciagranate. **Comb. Distanza**

Armi sperimentali (DES. Dif.): Addestramento pratico e teorico per l'uso di armi da fanteria sperimentali tipo: Laser, armi a microonde, spara liquidi speciali, uso di armi di tecnologia ibrida umano-aliena. **Comb. Distanza**

Armi da tiro (DES. Med.): Uso e manutenzione di armi come: archi, balestre, fionde e simili. **Comb. Distanza**

Artiglieria (INT. Med.): Addestramento teorico-pratico militare per l'uso di: cannoni, obici, mortai, lanciarazzi pesanti, lanciamissili ed altri pezzi di artiglieria piazzati a terra, su mezzi terrestri, velivoli o navi. **Comb. Distanza**

Autodifesa (FOR. Med.): Abilità che specializza il PG nel combattimento a mani nude volto all'autodifesa.

Con questa abilità il PG ha un bonus di +1 nelle azioni di parata, presa ed atterramento a mani nude. Molto usata da poliziotti e dai reparti della sicurezza. **Comb. Mischia**

Combattimento in trincea (FRE. Dif.): Addestramento teorico-pratico per la guerra di posizione. Con questa abilità, il PG è in grado realizzare e difendere una trincea. Saprà anche come assaltare o aggirare una trincea avversaria, come comportarsi in caso di combattimento nei viadotti, di bombardamento normale o con gas.

Combattimento militare corpo a corpo (FOR. Dif.): Arte marziale militare semplificata. Utilizzata dai corpi speciali di polizia ed esercito. Quando si attacca a mani nude, il PG ha un bonus di +1 sul danno, ed un bonus di +1 nella difesa nel corpo a corpo. **Comb. Mischia**

Combattimento montano (FRE. Dif.): Addestramento dato alle truppe federali o coloniali alpine.

Utile per espugnare le fortezze o le installazioni eteree situate in montagne o alture. **Questa abilità non conta come alpinismo.** Insegna ai PG le tattiche e le strategie da utilizzare in caso di assalto e di difesa di una zona montana, insegna come piazzare mine, bombe, posizionare un sistema difensivo ed effettuare colpi di mano in montagna, come evitare zone pericolose o imboscate.

Combattimento sotterraneo (FRE. Dif.): Usato dai reparti che combattono contro le basi sotterranee degli oscuri.

Con questo addestramento i PG possono riconoscere i pericoli ed adottare le strategie per portare a termine la missione, cercando di uscire vivi da queste zone sotterranee pericolosissime.

L'addestramento indica al soldato che trappole sotterranee possono esserci, che tipo di armi ed esplosivi utilizzare in un tunnel, come approntare una difesa in una galleria che tipo di schieramento tattico usare, etc.

Costruire/Trovare trappole (INT. Med.): L'abilità insegna al PG come piazzare trappole e come scovarle.

Le trappole possono variare da quelle più rudimentali come un peso che cade sopra la vittima, una buca mimetizzata piena di lame e punte, fino alle più sofisticate trappole esplosive costruite con mine e granate collegate a fili semi invisibili ed altro ancora.

Abilità o caratteristica antagonista: Costruire/trovare trappole, Percezione, Perquisire, Comb. Montano, Comb. Sotterraneo per trappole piazzate in questi luoghi.

Disciplina (FRE. Dif.): Addestra il soldato a mantenere la posizione e l'ordine di battaglia in situazioni molto pericolose e caotiche, quando le pallottole iniziano a fischiare sopra la testa. Chi possiede questa abilità, quando si trova in situazioni di combattimento può lanciare sotto questa abilità anziché su shock.

Esplosivi (INT. Dif.): Il PG in grado di: ideare, montare, disinnescare ed improvvisare con materiale vario tutte le tipologie di ordigni esplosivi possibili. Logicamente deve avere attrezzature e materiali a disposizione.

Fucili (DES. Med.): Il PG è addestrato all'uso ed alla manutenzione di tutti i fucili: militari, di precisione, carabine e da caccia. **Comb. Distanza.**

Furtività (DES. Dif.): Abilità che vi permette al personaggio di spostarsi cercando di fare meno rumore possibile per non essere sentito.

Quando il PG è ad una distanza di almeno 15 metri da un bersaglio, deve effettuare un lancio su furtività con una penalità di -5 per non essere sentito.

Il lancio va ripetuto per ogni 5 metri di avvicinamento, con la stessa penalità cumulativa. Bonus o malus dati da: abbigliamento, tipologia di terreno ed equipaggiamento rumoroso, andranno considerati dal descrittore.

Abilità o caratteristica antagonista: Percezione.

Mezzi pesanti (DES. Med.): Con questa abilità il PG è in grado di guidare tutti i mezzi militari come: carri amati, autoblindo, artiglieria semovente e mezzi da sbarco.

Mimetismo (INT. Dif.): Addestramento e conoscenza che permette al PG di camuffarsi con mezzi artificiali o naturali nell'ambiente circostante.

Abilità o caratteristica antagonista: Percezione, Comb. Montano e Comb sotterraneo se ci si mimetizza in queste zone, Strategia.

Mitra (DES. Med.): Questa abilità il PG sa maneggiare ogni tipo di mitra e pistola mitragliatrice. **Comb. Distanza**

Movimento tattico (DES. Dif.): Tecnica di spostamento appiedato usata durante un conflitto a fuoco. Insegna al PG come sfruttare ripari, terreno favorevole e posizioni congeniali, così da dare una penalità ad eventuali tiratori. Quando si usa questa abilità ed il lancio riesce, i tiratori hanno una penalità di -2 a tutti gli attacchi a distanza che portano contro il bersaglio in questione.

La penalità del movimento tattico, si somma alla difesa che il bersaglio possiede, più ad eventuali malus presenti nell'area degli scontri come: fumogeni, scarsa luminosità. L'abilità va ripetuta round per round di combattimento. Il PG può sparare e muoversi, ma con una penalità di -3 a tutti gli attacchi che porta contro i vari bersagli.

Paracadutismo (DES. Med.): Il PG è in grado di effettuare un lancio con un paracadute in alta o in bassa quota. L'abilità può essere influenzata dalle condizioni climatiche ed atmosferiche presenti durante il lancio.

Pilotare aerei (FRE. Dif.): Il PG è in grado di far decollare ed atterrare un aereo civile o militare. Per il combattimento aereo e relativo uso dell'armamento il PG deve avere l'abilità **sistemi d'arma**.

Pilotare elicotteri (FRE. Dif.): Il PG è in grado di pilotare tutti i tipi di elicotteri civili e militari. Per combattere con un elicottero militare, il PG deve avere l'abilità **sistemi d'arma**.

Pistole (DES. Med.): Il PG è addestrato all'uso ed alla manutenzione di tutti i tipi di pistole quali: pistole automatiche, revolver e pistole ad impulsi. **Comb. Distanza**

Resistenza (COS Med.): Speciale addestramento fisico che permette al PG di effettuare sforzi o resistere a situazioni faticose molto prolungate e stressanti.

Quando il personaggio deve sostenere prove come: corse o spostamenti estenuanti, lunghe veglie notturne, astinenza da cibo ed acqua, etc, deve lanciare sotto questa abilità con delle penalità date dal descrittore.

Un fallimento su questo lancio provoca dal crollo fisico del PG che sarà costretto a fermarsi e riposarsi.

Sistemi d'arma (INT. Dif.): Abilità utile al PG per combattere con le armi presenti su tutti i veicoli terrestri, aerei e navali e collegate ai sistemi di tiro laser, radar o elettronici del mezzo. **Comb. Distanza**.

Sopravvivenza (INT Med.): Abilità utile al PG per sopravvivere in ambienti ostili.

L'abilità fornisce la conoscenza necessaria per procurarsi il cibo con la caccia, la pesca o con trappole rudimentali. Inoltre il PG saprà orientarsi, costruire un rifugio adatto, conoscere le piante medicinali di base o velenose, etc.

Strategia (INT. Dif.): Abilità teorico-tattica utile ai PG che comandano come ufficiali delle unità militari o d'assalto della polizia. L'abilità permette al PG di usare le giuste mosse per coordinare dei soldati o degli uomini in operazioni di combattimento. Tutte le volte che il PG si trova nel mezzo di una guerra, di un'imboscata ed ha un ruolo di comando, deve fare riferimento a questa abilità.

Abilità o caratteristica antagonista: Strategia.

ABILITA' INVESTIGATIVE

Queste abilità sono principalmente utilizzate da: poliziotti, investigatori ed agenti dei servizi segreti. Sono conoscenze molto utili per reperire informazioni, pedinare, investigare, svolgere il lavoro di intelligence e molto altro ancora.

Prima di una qualsiasi azione di forza pura è opportuno avere sempre delle informazioni sicure per determinare a cosa si va incontro.

Conoscenza della strada (INT. Med.): Il PG ha una conoscenza dei luoghi, dei posti, delle persone malavitose e di giri d'affari sporchi che circolano per la strada.

Con un lancio semplice il PG conosce chi è lo spacciatore di un determinato quartiere, il truffatore o il ricettatore di zona e altre informazioni simili.

Lanci più complicati possono rivelare dove vive il boss malavitoso del luogo, dove c'è traffico di armi o movimenti legati agli infiltrati extraterrestri, etc.

Abilità o caratteristica antagonista: Raggirare, Perusadere.

Conoscenza della legge (INT. Med.): Il PG conosce e sa come eludere le varie norme legislative del luogo in cui vive, nonché le leggi federali.

Abilità o caratteristica antagonista: Legge, Persuadere in caso di confronto in tribunale.

Criminologia (INT Dif): Questa abilità unita alla giusta attrezzatura fornisce al PG molte informazioni sulla scena di un delitto come: le cause di morte della vittima, le effrazioni accertate, l'isolamento delle tracce chimiche, organiche ed impronte digitali, la determinazione di oggetti personali della vittima o dell'aggressore, ed i tentativi di depistaggio ecc.

Questa abilità è completata da medicina legale.

Abilità o caratteristica antagonista: Ripulire.

Falsificare (INT. Dif): E' la capacità del PG di falsificare banconote, documenti, carte di credito e simili.

Il PG per poter falsificare un documento o del denaro deve avere la giusta attrezzatura ed il tempo a disposizione.

Questa abilità è molto utile alle squadre di Killer cacciatori e di infiltrati.

Abilità o caratteristica antagonista: Investigare, Falsificare, Criminologia.

Interrogare (INT. Med): E' la capacità del PG nel convincere dei sospettati a dire la verità con dei mezzi più o meno leciti, che vanno dalla semplice pressione psicologica per mezzo di intimidazioni verbali, fino alla tortura psico-fisica.

Abilità o caratteristica antagonista: Raggirare, Persuadere per interrogatori verbali, Resistenza in caso di tortura.

Intimidire (FRE. Med.): E' la capacità del PG di mettere paura agli altri usando un tono di voce, un atteggiamento e dei gesti particolarmente minacciosi.

Un lancio fallito può far sì che la vittima dell'intimidazione aggredisca il PG.

Se la vittima è stata colta di sorpresa, se gli aggressori sono più di uno ed armati, il descrittore può dare dei bonus o malus aggiuntivi.

Abilità o caratteristica antagonista: Freddezza, Intimidire in caso di confronto tra due che possiedono la stessa abilità.

Investigare (INT. Dif.): Abilità che permette al personaggio di organizzare e portare avanti un'indagine.

Questo implica il registrare i numeri telefonici degli implicati, controllare alibi, analizzare i conti corrente, scrivere i dovuti rapporti, reperire gli interessati, effettuare collegamenti tra luogo, fatti e testimoni possibili etc.

Abilità o caratteristica antagonista: Ripulire, Raggirare, Persuadere, Falsificare.

Medicina legale (INT. Dif.): Il PG è in grado di effettuare autopsie su cadaveri e determinare quali sono state le cause del decesso. Se sono presenti particolari sostanze chimiche nel corpo, i traumi che ha subito la vittima e molto altro ancora.

Per avere queste ed altre risposte il PG deve avere un laboratorio e l'attrezzatura necessaria.

Abilità o caratteristica antagonista: Ripulire.

Pedinare (DES. Dif.): E' la capacità del PG di seguire una persona a piedi o con veicoli, cercando di non essere visto e sfruttando ripari, distanze appropriate e abbigliamento poco vistoso, etc.

Abilità o caratteristica antagonista: Nascondersi, Percezione, Seminare.

Percepire emozioni (INT. Dif.): E' la capacità del PG di capire se il sospettato, l'interlocutore o l'interrogato sta dicendo la verità o un mucchio di bugie, oppure se sta semplicemente prendendo tempo.

Abilità o caratteristica antagonista: Raggirare, Persuadere.

Perquisire (INT. Dif.): Abilità opposta al nascondere oggetti. Con perquisire, il PG è in grado di capire dove si potrebbe nascondere un oggetto o con che cosa potrebbe essere stato camuffato.

Abilità o caratteristica antagonista: Nascondere oggetti.

Raggirare (FRE. Med.): Capacità ed addestramento utile al PG per mentire, nascondere la verità o inventarsi storie e falsi collegamenti.

Abilità o caratteristica antagonista: Interrogare, Percepire emozioni.

Reperire oggetti (INT. Dif.): Il personaggio conosce il modo per trovare un oggetto di particolare interesse grazie a contatti e conoscenze presenti sul mercato nero.

Il PG che ha tale abilità, possiede molte conoscenze per trovare quello che cerca, forse spendendo anche la giusta cifra in denaro anche con le relative intimidazioni.

Abilità o caratteristica antagonista: Raggirare per chi non vuole rivelare il possesso dell'oggetto interessato.

Ripulire (INT. Dif.): Con questa abilità il PG pulisce le impronte digitali su stanze ed oggetti, toglie bossoli da una scena del crimine, modifica macchie di sangue o impronte per deviare eventuali indagini su un di crimine o effrazione compiuta.

Questa abilità è molto usata dai KC ed anche dai criminali molto esperti per coprire le loro tracce.

Abilità o caratteristica antagonista: Investigare, Criminologia, Perquisire in caso ci sono oggetti presenti ma nascosti.

Sabotaggio (INT. Dif.): E' l'abilità che permette al PG di manomettere qualsiasi tipo di organo meccanico, elettronico o strutturale, in modo che esso malfunzioni, o possa essere la fonte di morte per una persona da eliminare. Cercando di camuffare l'accaduto come un comune incidente.

Abilità o caratteristica antagonista: Investigare, Rip. Meccaniche per sabotaggi meccanici, Rip. Elettroniche per sabotaggi elettronici.

Scassinare (FRE. Dif.): E' l'abilità che permette al PG con i giusti attrezzi di forzare qualsiasi tipo di serratura, lucchetto o allarme, eludendo sorveglianze elettroniche varie.

Abilità o caratteristica antagonista: Sorveglianza elettronica nel caso ci sia del personale addetto alla sicurezza.

Seguire tracce (INT Dif.): il PG sa isolare e riconoscere le tracce in un dato luogo per poi seguirle.

Nel caso investigativo, questa abilità permette di isolare: impronte di scarpe, tracce di pneumatici, chiazze di sangue su una scena di un crimine, oppure cercare di riconoscere una persona che si sta seguendo ma che ha cambiato vestito, aspetto o ha cercato di seminare PG cambiando il percorso.

Abilità o caratteristica antagonista: Travestimento, Seminare

Seminare (INT. Dif.): Il PG sa come far perdere le tracce, mischiarsi tra la folla, cambiare veicolo o abbigliamento, svoltare bruscamente tra le strade e seguire percorsi alternativi per far perdere le tracce.

Abilità o caratteristica antagonista: Investigare, Seguire tracce, Pedinare.

Sorveglianza elettronica (INT. Dif.): Addestramento utile al PG per piazzare: microspie, microfoni, telecamere, cimici per la sorveglianza telefonica, rilevatori di posizione o di spostamento ecc.

Così da poter controllare e spiare un qualsiasi sospettato.

Abilità o caratteristica antagonista: Investigare, Perquisire, Codificare e decodificare nel caso il sospettato prudentemente decida di parlare in codice. Percezione e Sorveglianza elettronica se avendo la stessa abilità si vuole per prudenza controllare eventuali posti e zone con apposita attrezzatura rivela cimici.

Travestimento (INT. Dif.): Abilità che permette al PG di cambiare tratti del viso, atteggiamento, abbigliamento. Così che altri non possano riconoscere la vera identità del PG o esserne momentaneamente distratti.

Abilità o caratteristica antagonista: Investigare, Pedinare, Seguire tracce .

ABILITA' SOCIO-SCIENTIFICHE

Le abilità socio-scientifiche sono legate al mondo della ricerca, della sperimentazione, della scienza o cultura in generale.

Antropologia (INT. Dif.): Il PG ha nozioni di usanze, costumi, leggende e folklore di varie popolazioni del mondo. L'abilità è utile per scoprire che tipo di contaminazione hanno subito le varie culture umane nel corso dei secoli da parte di oscuri o eterei. Abilità collegata a quella di storia e archeologia.

Archeologia (INT. Dif.): Abilità utile al PG per eseguire scavi archeologici su siti storici riguardanti civiltà ormai scomparse. Il PG è in grado di catalogare reperti e manufatti trovati e spiegarne il loro uso passato. Stabilire l'uso di determinati luoghi, abitazioni e costruzioni.

Armaiole (INT. Med.): Il PG ha delle conoscenze tecnico-pratiche sull'uso e la modifica di armi da fuoco, di munizioni, manutenzione e costruzione di armi bianche e protezioni. Il PG per eseguire dei lavori da armaiole, necessita di un'attrezzatura e di laboratori specializzati.

Astronomia (INT. MD): Sapere scientifico riguardante l'universo e le leggi che lo regolano quali: l'orbita tra pianeti, le forze di gravità, i buchi neri e molto altro ancora riguardante lo spazio.

Belle arti (INT. Dif.): Il personaggio ha un'istruzione tecnico-artistica che gli permette di: dipingere, disegnare con diverse tecniche pittoriche, decorare, restaurare quadri, mobili ed anche creare delle sculture.

Biblioteconomia (INT. Dif.): Il PG sa organizzare ricerche, catalogare libri, riordinare archivi etc. L'abilità è utile anche per archivi informatici.

Biologia (INT. Dif.): Riguarda lo studio della vita nelle sue varie forme. Analizza i comportamenti degli esseri viventi e dei sistemi usati per l'adattamento ambientale.

Chimica (INT. Dif.): Studio della composizione chimica dei vari oggetti, analisi sugli effetti che particolari sostanze possono avere se mischiate o sottoposte a determinate sollecitazioni. Utile per moltissimi campi ed applicazioni pratiche.

Chirurgia (INT. Dif.): Studio teorico-pratico riferito alle operazioni chirurgiche, molto utile per salvare la vita a vittime di lesioni. Nel capitolo riguardante le ferite e le cure mediche si esaminerà il ruolo della chirurgia.

Codificare e decodificare (INT. Dif.): Capacità tecnica usata per criptare delle informazioni alfanumeriche. Con il tempo necessario e gli appositi sistemi tecnologico-informatici il PG può anche decodificare dei codici traducendo il meccanismo o matrice di decodificazione. Grazie a questa abilità si possono rendere segrete ed oscure delle informazioni a terze persone codificandole. Con questa abilità si è in grado di creare un gergo orale o modi di dire utili per parlare liberamente in pubblico, usando parole che hanno un senso solo per chi ne conosce il vero codice, così facendo non si fa capire a terze persone il senso del discorso.

Abilità o caratteristica antagonista: Codificare e decodificare, Informatica nel caso di codici telematici, Investigare nel caso di particolari codici scritti, oppure Intelligenza ma con forti penalità.

Conoscenza dei veleni (INT. Dif.): Il PG sa riconoscere e catalogare i vari tipi di veleno, gli effetti, il tempo di azione e gli antidoti necessari per fermare il loro danno. Con la relativa attrezzatura di raccolta può ricavare o estrarre veleni da piante, sostanze chimiche ed animali.

Conoscenza della droghe (INT. Dif.): il PG conosce la composizione chimica delle varie droghe ed il loro effetto. Il PG è in grado di produrre e sintetizzare droghe con la giusta attrezzatura.

Conoscenza degli Eterei (INT. MD): il PG ha molte informazioni su queste creature colonizzatrici del nostro pianeta.

In base al ruolo che ricopre nell'avventura, il descrittore gli darà le relative informazioni. Un conto è avere notizie su questi esseri facendo parte del S.O.D., ed un conto sono le notizie che conosce un civile appassionato con la sua banca dati privata limitata a tante ipotesi.

Conoscenza degli Oscuri (:INT. MD): Abilità simile alla precedente, riguardante il mondo degli oscuri. Con queste due abilità il PG conosce anche come si muovono e si comportano gli infiltrati della razza di cui è l'esperto.

Erboristeria (INT. Dif.): Scienza simile alla farmacologia. Si occupa del mondo delle piante e delle sostanze naturali. Un erborista sa quali infusi, preparati o concentrati di sostanze naturali servono per curare una malattia o una ferita.

L'erboristeria veniva utilizzata già tempo prima del rinascimento e lo è ancora oggi in tutte quelle zone dove la scienza medica non è fortemente presente.

Nell'inferno è praticata dai sopravvissuti vista la scarsità di medicine. Con i dovuti attrezzi e strumenti il PG è in grado di preparare medicine erboristiche molto efficaci potenti rispetto alla singola pianta.

Fabbro (INT. Dif.): Il PG sa lavorare e trattare i metalli sia a livello artigianale che professionale.

Molti fabbri sono ottimi costruttori e riparatori di spade, coltelli e lame in generale, nonché di armature antiche.

Farmacologia (INT. Dif.): Abilità concernente la conoscenza, la composizione, la somministrazione e la creazione di farmaci presenti in commercio

Un farmacista con la giusta attrezzatura è in grado di produrre farmaci per curare un paziente.

Fisica (INT. Dif.): La fisica è lo studio delle leggi quali: la gravità, le forze, gli effetti del calore e della luce, le onde, le radiazioni e molto altro ancora. Ha molte applicazioni in campi civili e militari.

Giornalismo (INT. MD): il PG sa organizzare inchieste, scrivere saggi e dossier, reperire informazioni particolari per i vari articoli ed altro ancora.

Il giornalista può mettersi nei guai per le cose che viene a sapere o per le informazioni che per mezzo delle sue fonti, reperisce. Giornalismo addestra anche sull'uso di videocamere e macchine fotografiche per scoop e reportage speciali.

Immunologia (INT. Dif.): L'immunologo è colui che studia i virus e le pestilenze e cerca di trovare un rimedio per questi tipi di flagelli che affliggono l'umanità.

Alcuni immunologi sono impiegati per la produzione delle armi batteriologiche.

L'immunologia moderna ha fatto grandi passi avanti nella guerra contro gli alieni. Il Neutralix ne è la testimonianza.

Letteratura (INT. Med.): Permette al PG di conoscere vari autori, poeti, filosofi e le relative opere.

L'abilità è utile nella ricerca di presenze eteree o oscure narrate da scrittori in poesie, romanzi, e racconti creati nel corso dei secoli.

Matematica (INT. Dif.): Permette al PG di eseguire elaborate operazioni e formule di vario tipo, molti utili nei vari settori della scienza moderna.

Occultismo (INT. Dif.): Riguarda la conoscenza degli aspetti paranormali e dei suoi effetti, Questa abilità è utile per trovare tracce di oscuri ed eterei che in questo settore della conoscenza umana hanno lasciato un'impronta molto marcata, soprattutto nei rituali, negli esorcismi e simili.

Le abilità come storia, letteratura, giornalismo ed antropologia vanno ottimamente abbinate insieme ad occultismo.

Psichiatria (INT. MD): Abilità utile per analizzare e curare le malattie mentali con gli appositi farmaci.

La psichiatria del XXI° secolo ha sviluppato moltissime capacità nel curare manipolazioni mentali e danni psicologici dati da poteri di oscuri, eterei e loro infiltrati.

Molti farmaci prodotti in via sperimentale sono utili a questo riguardo.

Psicologia (INT. Dif.): il PG è in grado di capire il tipo di personalità che ha l'individuo che gli sta davanti, o il passante che si comporta in maniera particolare.

Analizzando gli atteggiamenti, i modi di pensare, lo stile della calligrafia, i comportamenti ripetitivi, i tic nervosi, le manie particolari ed altro ancora, lo psicologo fa un quadro clinico dell'individuo.

La psicologia forense è molto utile ai criminologi per capire le menti criminali e modus operandi di serial killer e squilibrati, alcune branche della psicologia è utile per la sfera riguardante gli infiltrati.

Abilità o caratteristica antagonista: Raggiurare, Persuadere.

Ricerca e progettazione (INT. Dif.): Il PG è in grado di organizzare una ricerca o progetto scientifico e portarlo avanti. Con questa abilità si hanno nozioni basilari di ingegneria, meccanica ed elettronica.

E' usata per riportare su carta i vari progetti tecnici con tutti i calcoli, elenco dei materiali utili per l'attuazione dell'opera così da poterli realizzare.

L'abilità è usata per la progettazione di armi, sostanze o strumenti tecnologico-scientifici sperimentali. E' unita ad altre abilità scientifiche.

Riparazioni elettriche (INT. Med.): Il PG è in grado di riparare una semplice lampadina, degli elettrodomestici, degli strumenti per la comunicazione, i computer ed altri oggetti che hanno a che fare con l'elettronica e l'elettrotecnica.

Riparazioni meccaniche (INT. Med.): Il PG sa utilizzare tutti i tipi di macchine utensili quali: torni, frese, trapani, rettifiche, limatrici, sia manuali che a controllo numerico.

Chi possiede questa abilità, sa riparare un motore, sa costruire un particolare meccanico e molte altre cose simili. Tale abilità è a volte posseduta dagli armaioli.

Storia (INT. Med.): Il PG ha una conoscenza generica della storia classica dell'uomo, a partire dalla preistoria fino ai nostri giorni. Molti si specializzano in vari settori o particolari epoche. Alcuni si specializzano sulla storia militare. Nel XXI° secolo è nata una nuova branca storica definita universale, la quale prende tutti gli avvenimenti accaduti e susseguirsi a partire dal 1992 in poi.

Molte volte l'abilità storia è unita con giornalismo.

Ufologia (INT. Med.): E' la conoscenza riguardante gli avvistamenti, i livelli di contatto alieno, i misteri stellari irrisolti prima dei fatti avvenuti nel 1992. Anche se l'ufologia vecchio stile ha avuto la sua conferma con la rivelazione degli extraterrestri durante prima guerra universale, la vecchia scuola non è morta, anzi molti ne hanno approfondito le ricerche.

Rispolverando i vecchi avvistamenti sulle presenze aliene, molti ufologi cercano di determinare possibili basi aliene, oppure fare luce su città e luoghi che in passato furono coinvolti con queste apparizioni.

ABILITA' COMUNI

Queste abilità non hanno una specifica classe di appartenenza, solitamente sono di uso quotidiano, vengono usate nel campo civile da moltissime persone.

Arrampicarsi - Alpinismo (FOR Med.): Il PG è in grado di arrampicarsi su qualsiasi pendio più o meno scosceso, sia esso naturale o artificiale (case, edifici, fortificazioni ecc.). Con arrampicarsi il PG può eseguire una scalata a mani nude (con i relativi rischi e penalità) o per mezzo di rampini, corde e picchetti.

Atletica (DES. Med.): Esercizio fisico che permette al personaggio di correre, compiere salti acrobatici, eseguire capriole ed altri gesti atletici che richiedono una certa elasticità muscolare con un particolare allenamento.

Guidare autoveicoli e camion (FRE. Med.): il PG sa guidare: automobili, camion, furgoni, jeep e quant'altro si trovi su quattro più ruote. Mezzi militari esclusi.

Guidare imbarcazioni (FRE. Med.): Abilità che consente al PG la navigazione con imbarcazioni di lunghezza pari o minore a 25 metri, lo addestra all'uso della strumentazione di bordo e alla conoscenza delle rotte per la navigazione in mare piccolo ed oceanico.

Guidare mezzi civili pesanti (FRE. Med.): Abilità usata per pilotare grandi mezzi civili quali: ruspe, scavatori, trivelle, compattatori, demolitori, bulldozer, caterpillar e simili.

Guidare moto (FRE. Med.): Abilità simile a guidare autoveicoli, ma applicata al mondo delle due ruote.

Informatica (INT Dif.): Il PG conosce il linguaggio informatico di programmazione.

E' grado di creare programmi per i più svariati campi quali: ricerca, grafica, svago, installazioni e ricerche militari.

L'abilità è utile per intrufolarsi dentro siti, archivi o database civili e militari (se si ha l'apposito collegamento alla rete milinet) per carpire informazioni, prendere dati ed altro ancora

Usata dagli hacker di polizia per entrare dentro i PC di privati o di eventuali infiltrati.

In quest'ultimo caso è abbinata all'abilità codificare e decodificare.

Abilità o caratteristica antagonista: Informatica in caso di effrazione telematica contro un hacker o sistema di difesa informatico.

Lanciare oggetti (FOR. Med.): Il PG è in grado di lanciare manualmente degli oggetti con notevole precisione.

Questa abilità fa riferimento a: coltelli da lancio, sassi, bombe a mano, giavellotti etc.

Il PG può scagliare un oggetto di **1 Kg** ad una distanza pari **ForzaX5** metri .Al raddoppiare del peso dimezza la distanza. **Comb. Distanza**

Nascondersi (INT. Dif.): E' la capacità di sapersi nascondere sfruttando la copertura di oggetti ed ombre che si trovano nell'ambiente circostante.

A differenza del mimetismo, l'abilità nascondersi non fa camuffare la persona con l'ambiente circostante, ma cerca di occultarla con il giusto nascondiglio.

Abilità o caratteristica antagonista: Investigare, Pedinare, Percezione, Perquisire.

Nascondere oggetti (INT Dif.): E' la capacità o l'inventiva che ha il PG nell'occultare degli oggetti come: arrotolare un documento importante nel gambo di una sedia, camuffare delle informazioni in mezzo ad un libro, costruire intercapedini o cassette a scomparsa speciali in oggetti, mobili o edifici, etc.

Abilità o caratteristica antagonista: Investigare, Perquisire.

Nuotare (COS. Med.): Qualunque corso d'acqua dolce o salata non vi farà paura. Il PG sa nuotare in qualsiasi condizione climatica ed atmosferica.

Più lo stato dell'acqua o liquido su il PG sta nuotando è movimentato e più penalità si avranno.

Parlare lingue (VARIO): Chi possiede questa abilità deve specificare il tipo di lingua che sa parlare.

Questo significa che oltre alla lingua madre, il PG conosce anche quella scelta.

Chi vuol parlare più lingue deve prendere più volte l'abilità in questione.

In base ai ceppi linguistici le difficoltà di apprendimento variano:

Ceppo anglosassone (INT. Med.): Del ceppo anglosassone fanno parte le lingue: inglese, tedesco, svedese, danese, finlandese, norvegese, irlandese.

Ceppo latino (INT. Med.): Del ceppo latino fanno parte le lingue: italiano, francese, spagnolo, portoghese.

Ceppo africano (INT. Dif.): Del ceppo africano fanno parte tutte le lingue dei vari popoli dell'Africa, specificare nazione di appartenenza.

Ceppo europeo orientale (INT. Dif.): Del ceppo dell'Europa orientale fanno parte le seguenti lingue: il russo, l'ucraino, l'albanese, il greco.

Ceppo arabo (INT. Dif.): Il ceppo arabo è una singola lingua a se, anche se con qualche piccola sfumatura diversa da nazione a nazione.

E' parlato in molte zone quali: l'Iran, L'Irak, parte del nord africa, e tutto il medio oriente.

Ceppo indiano (INT. MD.): Il ceppo indiano è parlato in India e nella parte del tibet.

Ceppo orientale (INT. MD.): Il ceppo di lingue orientali comprende: Cinese, mandarino, giapponese e le varie lingue dell'estremo oriente.

Pronto soccorso (INT. Med.): Il PG sa medicare e tamponare in maniera immediata varie ferite, rotture ossee ed altre lacerazioni.

Con questa abilità si è in grado di prestare i primi soccorsi ad un ferito prima che esso venga portato in ospedale per maggiori cure.

Ulteriori informazioni sul pronto soccorso sono presenti nel capitolo riguardante la cura e le ferite.

Persuadere (FRE. Dif.): Abilità usata dal PG per convincere gli altri grazie al suo fascino, alla parlantina e al suo modo di fare. Il descrittore prima di effettuare questo lancio valuterà bene la situazione, il modo di presentarsi del personaggio, le sue richieste, la tipologia del PNG che ha davanti, ed altro ancora.

Dopo di che determinerà che tipo di bonus o malus ha il personaggio nei confronti del suo interlocutore.

Abilità o caratteristica antagonista: Intelligenza, Investigare, Psicologia.

Rissa (FOR. Med.): Abilità riguardante il combattimento a mani nude, utile per combattere e difendersi con calci e pugni.

Il PG che ha questa abilità ha superato la prova del fuoco, partecipando ed uscendo più o meno vincitore da qualche rissa o scazzottata di strada. **Comb. Mischia**

Sciare (COS. Med.): Il PG sa scendere con gli sci o lo snowboard da qualsiasi tipo di pendio montano, pista innevata o fuoripista.

Subacquea (COS. Med.): Siete in grado di immergervi in profondità marine con l'ausilio di bombole e muta da sub. Molto utilizzata dagli incursori della marina e da altri tipi di reparti speciali militari.

Suonare strumenti (INT. Med.): Il PG è in grado di suonare bene uno strumento, oltre che avere nozioni di teoria e composizione musicale.

Con questa abilità il giocatore deve specificare che strumento suona il suo personaggio. Un personaggio che suona la tastiera, sa suonare anche un pianoforte o un organo, lo stesso vale per suona una chitarra classica, elettrica o acustica.

NOTA: Per maggiori spiegazioni sulla dicitura; Abilità o caratteristica antagonista, vedi i confronti a pag. 36.

CAPITOLO VI•: IL REGOLAMENTO DI GIOCO

REGOLAMENTO DI BASE

Quando corso del gioco si verificheranno delle situazioni, dove il descrittore richiederà ai giocatori di effettuare dei lanci per determinare se i rispettivi personaggi riescono a compiere le azioni preposte, agite così:

- 1- Se la situazione lo richiede, determinare l'iniziativa tra i vari PG (vedi pag. 22).
- 2- Il giocatore del PG che compie l'azione lancia **1D20**.
- 3- Al valore del dado, **somma** il punteggio che il PG possiede sull'abilità o la caratteristica richiesta nel lancio.
- 4- A questo risultato, si **aggiunge o toglie** eventuali **bonus o malus** presenti.
- 5- Se il risultato finale è pari a **20 o più**, il PG ha ottenuto un successo.

Se il risultato è pari a **19 o meno** il PG ha sbagliato l'azione.

Il descrittore determinerà le relative conseguenze.

GRADI DI DIFFICOLTA'

Il grado di difficoltà, quantifica la difficoltà nel compiere un'azione dinamica o ragionata in un determinato contesto di interazione.

Esempio: Un PG stando comodamente seduto lancia un pezzo di carta e cerca di fare centro dentro un cestino dell'immondizia molto grande. Questa può essere classificata come un'azione con un grado di difficoltà molto facile.

Un'altra cosa è l'azione compiuta da un PG che cerca di saltare dal cornicione di un tetto per aggrapparsi alla grondaia della casa di fronte sotto un nubifragio notturno.

Questa sarà un'azione alquanto complicata.

Questi due esempi danno un'idea di cosa può essere il grado di difficoltà in termini pratici.

Logicamente la difficoltà può variare in base alla situazione in cui interagisce il PG.

I gradi di difficoltà variano in base: all'ambiente circostante, alla condizione atmosferica, allo stato di salute del PG, al peso che egli trasporta e da molti altri fattori.

Esempio: Per un PG, aprire una porta nella più totale tranquillità e disinvoltura mentre è in casa propria, **risulta essere un'azione automatica.**

Tutt'altra cosa è aprirla correndo con la testa voltata e sparando contro un avversario.

Questa è un'azione **difficilissima.**

In entrambi i casi, l'azione "aprire la porta" è la stessa, la cosa che varia è la situazione.

Il descrittore nel corso delle avventure ed in base alle azioni che i personaggi compiono, terrà conto dei gradi di difficoltà più appropriati da attribuire alle varie azioni di volta in volta.

La tabella sottostante riporta i vari gradi di difficoltà standard, con i relativi bonus o malus da aggiungere o togliere al valore del lancio + abilità o caratteristica del PG.

GRADO DI DIFFICOLTA'	BONUS O MALUS
Azione quasi impossibile	-20
Azione difficilissima	-15
Azione molto difficile	-10
Azione difficile	-5
Azione media (standard)	0
Azione facile	+5
Azione molto facile	+10
Azione facilissima	+15
Azione quasi automatica	+20

NOTA AGGIUNTIVA: I gradi di difficoltà riportati in tabella possono essere modificati seguendo il relativo procedimento:

Il descrittore può aumentare o abbassare una difficoltà standard da un minimo di **±1** a un massimo di **±4 punti**.

Esempio: Un'azione difficile può variare da un minimo di **-1** ad un massimo di **-9**.

Esempio: Un PG vuole saltare da un marciapiede all'altro sotto un acquazzone.

Secondo il descrittore bisogna effettuare un lancio su destrezza con **-3** per non scivolare e cadere a terra. Riepilogando il tutto: Il giocatore lancia **1D20**, aggiunge il valore di destrezza del PG, toglie **-3** dal valore ottenuto. Se il risultato finale è pari a **20 o più**, il PG riesce il salto, altrimenti fallisce e scivola miseramente per terra infradiciandosi tutto.

SUCCESSI E FALLIMENTI CRITICI

Per **successo** o **fallimento** critico si vuole intendere il classico momento di fortuna sfacciata per quanto riguarda il primo caso, o di sfortuna nera riferendosi al secondo.

Quando si ha un successo o fallimento critico?

Tutte le volte che un giocatore, lanciando **1D20** per risolvere un'azione ottiene **20** come valore del dado, ha ottenuto un successo critico.

In questo caso il PG riesce automaticamente l'azione che doveva compiere.

Viceversa, se il giocatore lanciando il dado ottiene come valore **1**, ha effettuato un fallimento critico.

In questo caso il PG fallisce automaticamente l'azione.

I successi o i fallimenti critici valgono anche se il valore dell'abilità o caratteristica in questione potevano garantirvi automaticamente un successo o una sconfitta.

Esempio: Se un personaggio ha un punteggio di 20 in una abilità e con il lancio del dado ottiene un 1, ha sbagliato automaticamente.

Viceversa se il personaggio con un punteggio basso, ulteriormente gravato da malus ottiene un 20, l'azione riesce automaticamente.

CONFRONTI

Nei confronti, il successo o il fallimento critico non valgono come regola, bensì, questi due numeri, (1 e 20) sono da considerarsi solamente come dei risultati utili ai contendenti per ottenere un risultato migliore o peggiore sull'avversario. Il confronto tra PG o PNG può avvenire:

Confronto tramite caratteristica o abilità uguale, del tipo: Una prova di forza, una prova di velocità, un confronto tra chi dei PG fa un calcolo matematico più veloce, etc.

In questo caso, il PG che effettua un risultato migliore, ottiene a parere del descrittore un certo vantaggio sul proprio avversario.

Esempio: In un inseguimento Un PG è in fuga da un morto vivente, poiché ha vinto l'iniziativa inizia per prima e guadagna dei metri sul suo inseguitore. Il descrittore il secondo round fa tirare su destrezza e decide che per ogni numero

oltre il 20, il PG o il morto vivente, guadagna o allunga di 1 metro la distanza sull'avversario.

Confronto tra abilità opposte, del tipo:

Investigare contro falsificare, trovare contro nascondere, esplosivi contro disinnescare etc.

Sulla lista delle abilità, sotto alcune trovate la dicitura **Abilità o caratteristica antagonista**, questo serve sia al descrittore che ai giocatori per determinare l'abilità e la sua corrispettiva opposta.

In questo secondo caso procedete così:

Il PG che ha vinto l'iniziativa inizia per prima ed effettua il lancio sull'abilità o caratteristica in questione come già spiegato.

Per **ogni unità** ottenuta oltre il 20, il PG da una penalità di **-1** al suo antagonista.

Viceversa, per ogni numero sotto il 20 da un bonus di **+1** al lancio (che deve essere comunque effettuato) del suo avversario.

In caso di valori uguali, ad avere la meglio (ma di poco) è chi gioca per così dire in difesa, ovvero chi subisce l'azione.

Esempio: Un PG falsario con apposita attrezzatura falsifica il suo passaporto e quello dei suoi compagni ottenendo un 27 come risultato finale. Tutti i lanci effettuati da eventuali controllori con le abilità antagoniste di falsificare per scoprire il passaporto falso, avranno una penalità di -7.

*Esempio: Una bella ragazza vuole entrare gratis in una discoteca, valendosi del suo fascino. Effettua un tiro su **persuadere** contro il buttafuori della discoteca, aggiunge al tiro il bonus di +3 dato dal talento fascino, ottenendo un risultato finale di 30.*

*L'addetto alla sicurezza può effettuare un lancio di contrasto su: **intelligenza, investigare o psicologia** con -10.*

Se a vincere sarà la bella fanciulla, entrerà senza pagare. Viceversa se ad avere la meglio è il buttafuori la ragazza dovrà pagare il biglietto.

IL ROUND

Ogni azione dinamica che il personaggio compie, ha una durata di tempo ben determinata. In questo gioco il tempo lo si misura in round.

Un round è pari a 3 secondi.

Tutti i bonus e malus sono stati calcolati tenendo conto di questo lasso di tempo.

Con il round, si scandiscono tutte le azioni **dinamiche** che un PG può compiere in questo lasso di tempo e sono: effettuare una manovra di guida con un mezzo, nascondere una pistola sotto l'impermeabile all'avvicinarsi di una guardia, sparare con una pistola, dare un pugno, lanciare un oggetto, correre per una distanza pari al valore di corsa che ha il PG, etc.

Le azioni più complesse o diverse da quelle dinamiche dette **statiche** come: riparare, scassinare, ricercare, suonare, cucinare, falsificare, tradurre un testo, leggere, travestirsi, interrogare, conversare ecc. non possono essere limitate da un singolo round, poiché sono azioni molto più lunghe e complesse.

In queste circostanze, il tempo scorrerà normalmente e tutti i lanci necessari per la realizzazione di un progetto o di un'azione complessa saranno determinati dal descrittore ed effettuati al momento opportuno.

NUMERO DI AZIONI A ROUND ED AZIONI COMPLESSE

Ogni personaggio può compiere normalmente una sola azione **dinamica** a round, con i relativi bonus o malus presenti in quella determinata situazione.

Chi compie due azioni a round, ha un malus di **-5** cumulativo per entrambe le azioni.

Di conseguenza se compie tre azioni dinamiche, il PG ha una penalità di **-10** su tutte e tre e così via.

Per **situazioni ibride**, che includono diversi lanci in successione sulla stessa abilità, o l'uso di abilità diverse ma concatenate tra loro, sarà il descrittore a determinare la sequenza, le penalità e la tipologia di esecuzione.

In questi casi il descrittore esamina la seguente scaletta tenendo conto sul da farsi:

- 1- Il personaggio per riuscire nell'azione, deve effettuare due o più lanci sulla stessa abilità in un round, se sbaglia uno di questi tiri l'azione non va a buon fine (determinare le penalità dei singoli lanci).
- 2- Il personaggio deve effettuare due o più azioni con delle abilità diverse. In caso di errore, l'azione complessiva ed i risultati positivi ottenuti nei precedenti lanci vengono annullati.
- 3- Il personaggio si deve sincronizzare insieme ad altri ed effettuare una o più

azioni. Chi nel gruppo sbaglia a concertare con gli altri, annulla l'azione globale ed il conseguente risultato.

Se determinate azioni complesse vengono risolte con delle procedure di lancio accettate sia dal descrittore che dai giocatori, è opportuno trascrivere queste procedure in un apposito quaderno di regolamento **AD-ON**, in modo tale che se in futuro sorgono situazioni simili c'è una regola già testata pronta a risolverle.

MOVIMENTO STRATEGICO

Quando i personaggi affrontano un terreno extraurbano, selvaggio, oppure ostile a causa di ostacoli naturali o artificiali, il descrittore attribuirà delle penalità di movimento e di azione quando i PG si trovano in queste zone.

Gli esempi di terreno, riportati nella tabella, possono essere facilmente incontrati dai PG nelle zone dell'inferno, dove strade e metropoli ormai abbandonate da decenni rendono difficoltoso lo spostamento. Erbacce, fitta vegetazione, cumuli di macerie, strade distrutte da esplosioni o bombardamenti, possono causare seri disagi di marcia o di spostamento.

Il descrittore può addirittura inventarsi dei luoghi, o mischiare più tipologie diversificate di terreno come: un campo accidentato e ghiacciato. Creature umanoidi, esseri modificati geneticamente o di diversa conformazione fisica, possono non avere le penalità riportate nella tabella, o possono godere di bonus di movimento o quando si trovano in determinati ambienti a loro congeniali dove gli esseri umani risulterebbero essere impacciati. Come un pesce ed un umano entrambi in mezzo all'acqua.

TIPO DI TERRENO	MALUS
<i>Corso d'acqua basso</i>	-3
<i>Corso d'acqua medio</i>	-5
<i>Fitta vegetazione</i>	-5
<i>Fiume</i>	-10
<i>Fiume in piena</i>	-15
<i>Lieve pendenza</i>	0
<i>Neve morbida alta</i>	-5
<i>Pendenza normale</i>	-5
<i>Pendenza ripida</i>	-10
<i>Salita impervia</i>	-10
<i>Terreno accidentato</i>	-3
<i>Terreno fangoso basso 30cm</i>	-4
<i>Terreno fangoso medio 50cm</i>	-6
<i>Terreno ghiacciato</i>	-10
Terreno pianeggiante	0
<i>Terreno roccioso</i>	-3

CAPITOLO VII*: IL COMBATTIMENTO

Il combattimento per molti giocatori è la cosa più eccitante di un gioco di ruolo.

Il gusto di far sopravvivere i propri personaggi attraverso situazioni disperate, scontri a fuoco terrificanti, battaglie in ambienti urbani o ostili terribili, da molta soddisfazione ai giocatori.

Era Universalis è un'ambientazione pseudo realistica, dove il rischio per un PG di farsi male o morire nel corso di un'avventura è elevato.

Anche il personaggio più forte dovrebbe temere la coltellata che arriva alle spalle, la persona apparentemente indifesa che brandisce una pistola ed ancor di più deve temere gli alieni ed i loro infiltrati.

Il concetto che il giocatore deve avere chiaro in mente quando pensa ad uno scontro è questo:

Il combattimento è sempre il risultato finale di un'azione pensata, ragionata ed alla fine realizzata.

Non si va mai allo sbaraglio incuranti di tutto sotto i colpi di pistola, raffiche mitra o bombe.

Dal regolamento si capisce subito che un buon colpo di pistola fa molto male mentre un colpo di fucile uccide.

Esaminiamo ora il combattimento nei suoi vari aspetti, per praticità lo suddividiamo in due grandi forme di aggressione:

Quella ravvicinata detta anche combattimento da **MISCHIA** o corpo a corpo, ed il combattimento a **DISTANZA**.

COMBATTIMENTO DA MISCHIA

Il combattimento da mischia o scontro corpo a corpo è solitamente svolto per mezzo di: pugni, coltelli, bastoni, spade, asce ed armi simili.

Anche se nel XXI° secolo questo tipo di scontro è relegato a risse da bar, scontri da stadio o combattimenti in strada, capita spesso che nelle guerre in grande stile i fanti si confrontino contro gli alieni o contro loro creature a suon di baionetta, calcio di fucile e vanghetta militare.

Le abilità riguardanti questo tipo di scontro hanno nella parte finale come dicitura di identificazione: **Comb. Mischia**. Quando bisogna risolvere uno scontro corpo a corpo, procedete secondo i punti riportati:

1- Si lancia l'iniziativa per ognuno dei partecipanti allo scontro.

In caso di risultati uguali, i relativi personaggi agiranno in contemporanea.

2- Chi porta l'attacco, deve dire al descrittore quanti attacchi vuole effettuare, contro chi e che tipo di abilità per il **Comb. Mischia** vuole usare.

3- Per ogni attacco il giocatore lancia **1D20**, somma al numero del dado il punteggio dell'abilità specifica di **Comb. Mischia** del suo PG ed aggiunge o toglie a questo valore eventuali bonus o malus presenti nell'azione. (primo tra tutti la **difesa** dell'avversario).

Se il risultato finale è pari a **20** o più il colpo raggiunge il bersaglio.

Ogni PG può effettuare due attacchi da mischia per round senza malus.

Per ogni attacco oltre il secondo, si ha una penalità di **-3 cumulativa** su tutti gli attacchi portati.

Esempio: Un soldato armato di vanghetta affronta un ghoul e porta 4 attacchi.

Il soldato ha una penalità di -6 per ogni colpo che indirizza contro il mostro.

4- Terminata la fase dell'attacco, se questo ha avuto successo, sta all'avversario **parare**.

Può farlo usando una qualsiasi abilità da **Comb. Mischia** che possiede.

Il difensore inizia a far parare o deviare i vari attacchi che il suo PG subisce lanciando **1D20** e sommando al numero uscito dal dado il valore dell'abilità del **Comb. Mischia** che utilizza.

Se il risultato finale, (considerati bonus e malus) è pari o maggiore a quello dell'attaccante, il colpo è stato parato o deviato, se è minore si viene colpiti.

Per ogni parata oltre la prima si ha una penalità cumulativa di **-3** a tutte le parate, come per l'attacco.

Nel caso che l'attaccante usi un'arma più lunga, o il difensore è disarmato, **chi para ha un malus aggiuntivo di -2**.

Se è il difensore ad avere un'arma più lunga dell'attaccante, o se possiede uno scudo, **chi para ha un bonus aggiuntivo di +2**.

- 5- Se il colpi raggiunge l'avversario, si lancia il dado per la locazione dei colpi per determinare la zona del corpo colpita. (vedi paragrafo relativo).
Se ci sono eventuali armature presenti nella zona colpita dall'attacco, considerate se il colpo passa la protezione, altrimenti i danni dall'arma verranno calcolati per intero.
Se l'avversario è gravemente ferito o muore, il combattimento termina lì, altrimenti, si procede con il successivo attacco portato, considerando le relative penalità date dalle ferite subite dai precedenti attacchi.
- 6- Terminata questa fase, agisce chi si è difeso, il quale può scegliere se attaccare o fare altre azioni.
- 7- Una volta che tutti i PG hanno compiuto le loro mosse di attacco e di difesa, i sopravvissuti possono ricominciare un nuovo round di combattimento tirando nuovamente sulla propria iniziativa.

CASI PARTICOLARI SUL COMBATTIMENTO DA MISCHIA

Quando due o più avversari attaccano un bersaglio singolo: In questo caso il difensore solitario ha una penalità di **-2** su tutte le parate che effettua, questo perché la moltitudine di attacchi è così elevata e proveniente da due o più fonti diverse che risulta complicato difendersi.

Quando un personaggio vuole attaccare più bersagli: Poiché l'attaccante deve concentrarsi maggiormente per colpire più avversari distanti tra loro, i vari bersagli dell'attacco hanno un bonus di **+1** sulla parata.

COLPI BASE NEL COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Nella tabella seguente, sono riportati i principali colpi del combattimento corpo a corpo.

Le penalità di esecuzione dei colpi sono calcolate in base alla complessità e dinamica di attacco. Il difensore potrebbe percepire più o meno il colpo in base alla difficoltà di esecuzione: **un calcio si intuisce meglio di un pugno, di conseguenza darà all'attaccante una penalità di esecuzione maggiore.**

COLPO DI BASE	MALUS	DANNO
<i>Pugno</i>	0	1
<i>Gomitata</i>	-1	1D3
<i>Pugno roteato</i>	-3	1D4
<i>Calcio</i>	-1	1D4+1
<i>Ginocchiata</i>	0	1D4
<i>Calcio roteato</i>	-3	1D6
<i>Calcio volante*</i>	-5	1D6+1
<i>Calcio volante roteato *</i>	-8	1D8
<i>Disarmare *</i>	-6	0
<i>Atterramento*</i>	-10	1D8+1

***Calcio volante:** Mossa ardita da eseguire e facile da intuire, ma molto dannosa se portata a segno.

Chi viene colpito con un calcio volante deve effettuare un lancio sulla sua destrezza con penalità di **-3**.
Se fallisce cade a terra (vedi **atterramento**). Il colpo è solitamente usato quando l'avversario è intontito o distratto.

***Calcio volante roteato:** Il PG compie una torsione del busto di 180° in volo e sferra il calcio.

La vittima se colpita, deve effettuare un lancio su destrezza con penalità di **-5**, se fallisce cade a terra (vedi **atterramento**).

***Disarmare:** Il PG che tenta di disarmare l'avversario, deve effettuare un lancio su un'abilità per il **Comb. Mischia**. Se riesce ottenendo come risultato finale un 20 o più (calcolando tutti i malus p bonus presenti nell'azione) da al suo avversario una penalità di **-1** per ogni numero oltre il 20. Fatto questo, l'avversario lancia sull'abilità dell'arma corpo a corpo che stava utilizzando, con la relativa penalità infittagli dall'attaccante. Se fallisce il lancio, l'arma gli cade di mano. Un round per raccoglierla.

***Atterramento:** L'attaccante cerca con degli sgambetti o afferrando il bersaglio di forza, di scaraventarla a terra.

Se riesce nell'intento, riuscendo un lancio con penalità pari all'atterramento, il bersaglio oltre che subire i danni rimane a terra per un round con una penalità di **-3** a tutte le azioni di movimento e combattimento successive prima di rialzarsi. Un avversario, che ha una costituzione maggiore rispetto forza del PG che esegue l'atterramento, gli dà una penalità aggiuntiva di **-1** per ogni punto di costituzione che ha in più rispetto alla forza.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Era Universalis è un'ambientazione storica post-moderna, dove l'abbondanza di armi da fuoco, armi ad impulsi, armi laser o capaci di colpire a distanza, fanno sì che questa sia la principale forma di combattimento.

Tutte le abilità che fanno riferimento a questo tipo di scontro, hanno la dicitura: **Comb. a Distanza** sulla lista delle abilità.

Quando si deve risolvere un combattimento a distanza si procede nella seguente maniera:

- 1- Prima di un qualsiasi scontro, il descrittore determina chi tra i PG ha l'arma a distanza pronta all'uso (ovvero carica ed in mano). Nel caso l'arma non sia pronta, il personaggio ha una penalità di **-3 sull'iniziativa**, inoltre ha un'ulteriore penalità di **-5** su tutti gli attacchi che desidera portare in quel round.
- 2- Determinare l'iniziativa dei vari PG. Inizia lo scontro chi ha ottenuto il numero maggiore o era pronto per un'imboscata ed a seguire tutti gli altri. Chi ottiene un numero uguale ad un altro personaggio agisce in contemporanea. Fatto questo, ogni giocatore decide quanti colpi vuole sparare, in che modalità di fuoco e chi vuole attaccare.
- 3- Chi sceglie di sparare in semiautomatico, a colpo singolo o vuole lanciare un oggetto, per ogni attacco o colpo lancia **1D20**, somma al valore del dado il punteggio della sua abilità di **Comb. a Distanza** che utilizza considerando poi:
 - La difesa del bersaglio.
 - La penalità data dal movimento tattico, o da possibili ripari e nascondigli.
 - Ulteriori bonus o malus presenti nell'azione.

Se il risultato finale è pari a **20** o più, il PG colpisce l'avversario. **Determinare la locazione del colpo.**

Esempio: Un investigatore privato armato con un revolver .357M, ha uno scontro a fuoco al di fuori di una discoteca contro un simpatizzante etero che stava pedinando. L'investigatore ha un punteggio di 12 su pistole. Decide di sparare 4 colpi. Per ognuno dei colpi sparati, il giocatore effettua un lancio separato. Si considera per ognuno di essi la difesa del bersaglio e le altre informazioni presenti nello scontro e che influiscono sul tiro. Dai lanci ottiene i seguenti risultati finali; 18 per il primo colpo, 22 per il secondo, 24 per il terzo e 15 per il quarto colpo. Solo due colpi prendono il bersaglio. Ora si deve determinare su che parti del corpo viene raggiunto il simpatizzante etero e che tipo di danni subisce dai due colpi di .357M.

- 4- Terminata questa procedura, si passa al secondo personaggio con l'iniziativa più alta e così via fino all'ultimo. In caso che due personaggi agiscano insieme e decidano di indirizzarsi gli attacchi a vicenda; si lanciano per i rispettivi attacchi, si calcolano i colpi che raggiungono i contendenti e al termine di tutto questo si considerano i danni e gli effetti subiti da entrambi. Il round successivo si determina chi dei due è morto, è sopravvissuto, è ferito e che malus ha.

MECCANICA DELLE ARMI

Solitamente le armi a distanza possiedono la seguente meccanica (per l'RDF vedi pag. 51):

MECCANICA DI FUOCO O TIPO DI ARMA	RITMO DI FUOCO
Lancio di oggetti a mano	2
Balestre	½ (uno ogni 2 round)
Archi e fionde	1
Fucili bolt action (Carabine)	1
Fucili Lever action (Winchester)	2
Fucili a pompa	2
Revolver o pistole a tamburo	3
Pistole automatiche	4
Armi ad impulsi semiautomatiche	5
Armi a raffica, speciali o aliene	6-8+

ARMI AUTOMATICHE E FUOCO IN RAFFICA

Tutte le armi automatiche possiedono un volume di fuoco devastante.

In pochi secondi sparano decine e decine di colpi, saturando il territorio davanti al tiratore.

Tutte le armi che sulla colonna del loro RDF hanno un valore pari a **8+** o più, significa che sono armi automatiche.

Quando si spara nella modalità di raffica fate riferimento a quanto segue.

- 1- L'attaccante, nel suo turno di iniziativa, dice al descrittore quanti colpi vuole sparare complessivamente e contro chi indirizzarli. Se spararli tutti contro un bersaglio, oppure contro più obiettivi.
- 2- Il totale dei colpi che si intendono far partire vanno suddivisi in una o più salve da: **4 - 5 - 6 o 7** colpi l'una.

- 3- Per ogni salva, si effettua un lancio separato sull'abilità di **Comb. A Distanza** che il PG in questione sta usando (solitamente fucili mitra, armi pesanti o armi sperimentali).

Si applicano i vari bonus o malus dati dalla difesa del bersaglio, dal rinculo della raffica, dai ripari e dalla situazione di combattimento.

In base al valore finale ottenuto, confrontate la tabella sottostante e vedete i colpi andati a segno. Determinate poi la locazione dei colpi sul corpo.

Se il giocatore ottiene un valore finale pari a **19 o meno**, tutti i colpi di quella salva vanno a vuoto.

SALVA	VALORE DEL LANCIO (N° di colpi a segno)				
	20	21-25	26-30	31-35	36+
4 - colpi	1	1	2	2	3
5 - colpi	1	2	2	3	3
6 - colpi	2	3	3	4	4
7 - colpi	3	3	4	4	5

Esempio: Un membro della S.W.A.T. effettua un'irruzione dentro un covo di infiltrati oscuri.

Uno di essi si attacca brandendo una mannaia.

Con il suo mitra il poliziotto fa partire una raffica da 15 colpi.

Si suddividono i colpi in tre salve da 4, 5 e 6.

Lanciando per ognuna di esse il **ID20**, sommando il punteggio posseduto dall'agente sull'abilità mitra e considerando le penalità e bonus dati dalla circostanza si ottiene quanto segue;

Prima salva da **4 colpi**, valore finale **20**, **1 solo colpo** raggiunge il bersaglio.

Seconda salva da **5 colpi**, valore finale **22**, altri **2 colpi** raggiungono il bersaglio. Ultima salva da **6 colpi**, valore finale **26**, entrano **3 colpi**.

Totale di colpi che prendono il bersaglio **6**.

Ora per ognuno di essi si determina la locazione del corpo raggiunta.

NOTE SULLA RAFFICA

- 1- Quando si spara a raffica, per ogni metro di distanza tra i vari bersagli **1 colpo** va a vuoto. Quando si indirizzano delle salve a più bersagli calcolate anche questi colpi persi nello spazio e includeteli nel conteggio totale dei colpi sparati.
- 2- Quando per causa matematica nella suddivisione dei colpi ci sono **salve minori**

a **4 colpi** ed il tiro per colpire della salva in questione riesce, in questo va a segno solamente **1 colpo**, a prescindere dal risultato.

- 3- Quando si spara a raffica, il fuoco continuo dell'arma produce delle vibrazioni che rendono difficile il controllo sul tiro.

In termini di gioco, per ogni salva oltre la prima, il tiratore ha una penalità cumulativa di **-1 sull'abilità Comb. a distanza** usata.

Per la prima salva non ci sono penalità, per la seconda si ha un **-1**, per la terza un **-2**, per la quarta un **-3** e così via.

- 4- Le armi ad impulsi essendo più stabili hanno una penalità di **-1 ogni due raffiche**.

Le prime due raffiche non danno penalità, al tiratore, la terza e la quarta danno un **-1**, la quinta e la sesta raffica danno un **-2** ad entrambe e così via. Le armi laser non danno penalità sulla raffica.

RAFFICA BREVE DA 3 COLPI

La raffica da tre colpi, rispetto a quella continua, è meno devastante ma molto più precisa.

Tutte le armi che sparano sia in automatico che a raffiche brevi da tre colpi, hanno un **"**"** sul numero che indica il loro RDF (vedi tabelle delle armi a distanza pag.55-56).

Le armi da fuoco sparano **4 raffiche** da tre colpi a round, quelle ad impulsi sparano **5 raffiche**.

Ogni singola raffica va indirizzata interamente contro un bersaglio.

Le varie raffiche si possono indirizzare o tutte contro un unico obiettivo, o contro più bersagli.

Tra un bersaglio e l'altro non si sprecano colpi a vuoto come per la raffica normale.

La raffica breve da, al tiratore un bonus di **+1** immediato sull'abilità di Comb. a Distanza usata.

Il bonus di ogni salva non è cumulativo.

Per tutti i colpi andati a segno, determinate la locazione dei colpi sul corpo del bersaglio.

Per quanto riguarda la raffica di tre colpi considerate la tabella sottostante.

Il funzionamento è uguale alla raffica normale.

Se ottenete un 19 o meno come risultato del lancio, i 3 colpi vanno completamente a vuoto.

SALVA	VALORE DEL LANCIO (N° di colpi a segno)				
	20	21-25	26-30	31-35	36+
3 - colpi	1	1	2	2	3

MIRARE, BONUS E MALUS NEL COMBATTIMENTO A DISTANZA

Per **mirare**, il tiratore deve passare almeno un round ad inquadrare il bersaglio.

Il round successivo, il tiratore ha un bonus di +1 dato dal **mirare**, più il bonus dato dalla **precisione dell'arma e dai vari mirini o congegni di mira installati sopra**.

Si può godere del bonus di **mira** per tre round consecutivi con un **+3 totale**.

Con i bonus dati dall'azione di mirare, si possono colpire nel round di fuoco un massimo di 3 bersagli distanti tra loro 5 metri e in posizione frontale al tiratore.

Esempio: Un tiratore scelto militare con il suo fucile di precisione vuole eliminare un etereo che girovaga nella zona urbana di guerra.

Passa 3 round ad inquadrare l'ignaro bersaglio. Il terzo round, nel fare fuoco, il tiratore ha un +3 dato dalla mira, più i bonus dati dalla precisione dell'arma e del mirino montato su di essa.

Nella tabella, sono riportate un'insieme di situazioni che danno ai **tiratori** dei bonus o malus per ogni colpo a distanza portato nella situazione specifica.

SITUAZIONE	BONUS O MALUS
Bersaglio ben illuminato	+5
Bersaglio che cammina	-3
Bersaglio fermo	+5
Bersaglio in corsa	-5
Bersaglio inginocchiato	-3
Bersaglio parzialmente coperto	-5
Bersaglio quasi totalmente coperto	-10
Lieve foschia	-5
Lieve oscurità	-5
Nebbia	-10
Oscurità o buio	-15
Saltare e sparare	-10
Sparare correndo	-10
Sparare rotolandosi	-10
Tiratore con luce contro	-10
Tiratore in posizione elevata	+3
Vegetazione alta (giungla)	-5
Vegetazione bassa (cespugli)	-5

LOCAZIONE DEI COLPI SUL CORPO

Nel colpire un bersaglio umano o umanoide con un attacco corpo a corpo o a distanza, tutti i colpi che raggiungono l'obiettivo finiscono su una determinata zona del corpo.

Per determinare dove il colpo raggiunge il bersaglio, si lancia **1D12**, ed in base al numero

uscito si confronta la tabella per vedere la parte colpita.

Il **colpo mirato**, sta ad indicare che per colpire di proposito la parte del corpo specifica l'attaccante ha una penalità pari a quella riportata nella relativa colonna della tabella.

Esempio: Un soldato, durante un combattimento, vuole sparare ad un oscuro di fattezze umanoidi un colpo in testa con la sua pistola. Per riuscire nell'impresa, oltre alle normali penalità date dal combattimento a distanza, il soldato ha una penalità aggiuntiva di **-6** data dal malus del colpo mirato in testa.

Creature di dimensioni più grandi di un uomo, abbassano le penalità per colpire la medesima parte del corpo di: **3 punti per il doppio di grandezza** e di **5 punti per il triplo delle dimensioni**.

RISULTATO DEL D12	PARTE DEL CORPO	MALUS PER COLPO MIRATO
1	Testa	-6
2	Braccio destro	-4
3	Braccio sinistro	-4
4-8	Torso	0
9-10	Gamba destra	-2
11-12	Gamba sinistra	-2

INIZIATIVA SPECIALE

Questa iniziativa viene utilizzata nel caso che due avversari consapevoli della reciproca presenza, ed armati uno per la mischia ed uno per il combattimento a distanza si affrontano.

La distanza gioca a favore del personaggio armato per lo scontro a distanza

Quando si lancia l'iniziativa, chi possiede l'arma corpo a corpo ha una penalità di **-1** per ogni metro di distanza che lo separa dal tiratore.

Esempio: Un Licantropo armato di ascia dista dieci metri da una guardia armata di pistola. Per agire il licantropo ha una penalità di **-10** all'iniziativa. Per quanto forte ed agile è il licantropo, un proiettile sarà sempre più rapido.

Esseri particolarmente veloci, o che con un balzo coprono la distanza che li separa dall'avversario usano l'iniziativa classica.

Il descrittore deciderà il da farsi al momento.

SITUAZIONI DI COMBATTIMENTO

Di seguito sono riportate tre situazioni particolari di combattimento molto comuni.

Nel caso si verificano situazioni diverse, è compito del descrittore e dei giocatori stabilirne le meccaniche e riportarle in un apposito quaderno di regole aggiuntive **AD-ON**.

IMBOSCATA: Chi vuole effettuare un'imboscata deve innanzi tutto riuscire un lancio su una di queste abilità; **nascondersi o mimetismo**, per occultarsi alla vista della vittima. Quando il bersaglio designato passa sul luogo dell'imboscata, ha diritto di effettuare un lancio su **percezione**. (Vedi regola dei confronti a pag. 36.)

Il descrittore può dare ulteriori malus o bonus alla vittima dell'imboscata sul lancio di percezione in base alle condizioni ambientali circostanti.

Esempio: *Un agente della Gendarmeria d'assalto europea, grazie a mimetismo, si nasconde nei pressi di un giardinetto davanti la casa di un sospettato che deve essere eliminato. Lancia sotto mimetismo ed ottiene un risultato finale di 25.*

Il bersaglio per accorgersi dell'imboscata deve lanciare su percezione con -5.

Se la vittima riesce nel tiro, l'imboscata è fallita ed il tiratore non gode del bonus dato dall'imboscata. Tuttavia vince comunque l'iniziativa poiché è piazzato e pronto al fuoco.

Se l'imboscata riesce, oltre che vincere l'iniziativa, il tiratore ha un bonus di **+3** sul primo attacco effettuato.

TIRO ALLA CIECA: Quando il PG sa che dietro un oggetto o riparo si nasconde un nemico, può effettuare un tiro alla cieca.

Ovvero può sparare nel punto in cui pensa che si trovi l'avversario anche se non lo vede.

Per riuscire in tale scopo bisogna effettuare un lancio su precisione o lanciare oggetti con una penalità di **-10, più eventuali malus presenti nell'azione come, fumo, luce accecante o altro.**

Se il tiro riesce, significa che si colpisce il punto dove il bersaglio si nascondeva.

Tuttavia per ferire o uccidere l'avversario, il colpo deve passare la protezione in questione.

Il tiro alla cieca si applica in tutte quelle situazioni dove il nemico è nascosto da oggetti come: porte, veicoli, mura etc. o si trova dietro una cortina fumogena, un cespuglio, zona d'ombra, coltre di nebbia etc.

FUOCO DI OPPORTUNITA': In uno scontro a distanza, dove gli avversari essendo occultati dietro ad oggetti, edifici o veicoli, pur non vedendosi ma sapendo della reciproca presenza, possono applicare la regola fuoco di opportunità. Chi pensa di aver vinto l'iniziativa durante lo scontro a distanza, può decidere di passare la mano, uscire allo scoperto e posizionarsi per tenere sotto tiro la zona in cui pensa che sbucherà l'avversario.

Quando l'avversario si affaccia, chi è già posizionato per il fuoco di opportunità agisce immediatamente con un bonus su precisione o lanciare oggetti di **+1**.

Lo svantaggio è che il fuoco di opportunità lo si **dichiara prima del lancio sull'iniziativa.**

Chi si affaccia pensando di essersi avvantaggiato sull'avversario potrebbe trovare quest'ultimo già pronto e posizionato per il fuoco e sono guai.

RIPARI NATURALI ED ARTIFICIALI

Nel corso dei combattimenti, i PG possono sfruttare i vari tipi di ripari e nascondigli presenti nel territorio circostante allo scontro.

I ripari servono per fermare e proteggere i PG dai colpi a distanza diretti, o anche da colpi corpo a corpo.

Un riparo ha una sua difesa ed una sua resistenza, la tabella indica una serie di oggetti comuni con i relativi dati.

TIPO RIPARO	P.A.	P.S.
Motore di una macchina	30	75
Muro d'acciaio da 300 mm	200	450
Muro di cemento armato	80	120
Muro di mattoni	35	90
Parete leggera di un bunker	160	250
Porta blindata leggera	60	150
Porta in legno massiccio	10	24
Sacchetto di sabbia	22	45
Tronco d'albero medio	20	50

PUNTI ARMATURA (P.A.): Sono i Punti protezione che ogni oggetto possiede.

Quando la protezione in questione viene raggiunta da un colpo, procedete in questa maniera:

- 1- Dal valore dei punti armatura del riparo *sottraete il valore di penetrazione* dell'arma, del colpo o sostanza che lo ha appena raggiunto.
- 2- Si lanciano i dadi di danno che il colpo procura.
Se il valore del danno è maggiore dei punti armatura (già modificati dalla penetrazione del colpo), il colpo passa il riparo e lo danneggia dei relativi punti strutturali, inoltre colpisce chi si nascondeva dietro di esso infliggendogli lo stesso ammontare di danno. Determinare la locazione del colpo.
Se la penetrazione è così elevata da passare i P.A. del riparo, vuol dire che il riparo subisce i danni per intero, mentre il bersaglio nascosto dietro subisce la penetrazione in eccedenza che ha passato il riparo, più i danni per intero
- 3- Se il bersaglio nascosto dietro al riparo ha delle protezioni, queste gli forniscono un'ulteriore protezione aggiuntiva.

PUNTI STRUTTURA (P.S.): Sono per così dire i punti ferita del riparo o dell'oggetto.

Quando esso viene penetrato da un'arma, i punti struttura vengono danneggiati per un valore pari al numero di danni che hanno oltrepassato P.A.

Quando questo valore a causa dei danni subiti, scende a zero il riparo è da considerarsi distrutto o completamente crivellato di colpi.

In questo caso tutti gli attacchi portati in quel punto colpiscono direttamente chi si nasconde dietro.

Esempio: Un Highlander dell'esercito del Commonwealth, è nascosto dietro un muro di mattoni di una casa (P.A. 35, P.S. 90), viene raggiunto da un colpo di laser sparato da un etereo che gli causa: -9 di penetrazione e 27 di danno. Ora i P.A. del muro scendono da 30 a 21, mentre il danno che passa il muro è pari a 7 P.F. Così i P.S. del muro scendono da 90 a 83 mentre il soldato viene colpito da questo fascio laser che ha danno 7 P.F. determinare la locazione del colpo e protezioni indossate.

DANNI DA: FUOCO, ACIDO, ELETTRICITA' E CADUTA

Questi danni sono presenti nel gioco in svariate maniere e situazioni.

FUOCO NORMALE: Il fuoco normale è prodotto da combustibili comuni come: benzina, oli sintetici, sostanze distillate e prodotti chimici vari infiammabili.

Il danno del fuoco normale è variabile in base all'intensità e grandezza della fiamma.

Può andare da una piccola fiammella, ad un incendio. **L'effetto del fuoco normale è il seguente:**

- 1- Per ogni **dado di danno** che la fiamma produce, essa rimane accesa sul bersaglio per un numero doppio di round.

Esempio: Se produce **4d8+2** di danni, la sua durata sarà di **8 round** e così via.

- 2- **Armature o protezioni personali** vengono consumate dal fuoco.

Quando un bersaglio corazzato viene attaccato dalle fiamme, il danno della fiamma è assorbito dall'armatura. Tuttavia ogni round che passa, il P.A. della protezione scende di tanti punti quanti la fiamma gliene infligge. Una volta scesa a zero P.A. chi indossa la protezione inizia a subire questi danni.

Esempio: Un rivoltoso lancia contro un poliziotto dell'antisommossa colpendolo in pieno petto una bottiglia molotov che causa **2D8** di danno da fuoco. Il poliziotto indossa una tuta antisommossa con P.A. di 10 sul torso.

Il danno prodotto dalla fiamma è di 6 P.F., con una durata d'azione di **4 round**. Nel primo round i P.A. scendono da 10 a 4, nel secondo round i P.A. scendono a $4-6=-2$, il giubbotto è distrutto ed il poliziotto subisce i **2 P.F.** di danno in eccesso. Nei round successivi i 6 P.F. colpiranno interamente il poliziotto.

- 3- Anche se l'armatura ripara dalla fiamma diretta fino a che resiste, essa non protegge il bersaglio dal danno da calore. Chi indossa l'armatura o sta dentro un riparo completamente chiuso, subisce comunque il **danno minimo causato dalla fiamma diviso 2 e arrotondato per eccesso.**

Esempio: Se la fiamma causa **2D8+3** di danno, il bersaglio subisce $5:2=2.5$ (3) P.F. di danno.

4- Per edifici chiusi o veicoli, il danno da calore deve essere proporzionale al riparo. Solitamente i danni da fuoco dovrebbero essere almeno pari alla metà o più dei P.S. del riparo o del veicolo.

Esempio: Per danneggiare con il calore chi si è riparato dentro un bunker leggero (P.A. 160), bisogna che si provochi un incendio grande o si sganci una bomba incendiaria con un danno a round pari ad 81 o più.

Starà al descrittore determinare i sistemi di spegnimento del fuoco e la durata di danni che un PG subisce prima che le fiamme si estinguano.

FUOCO CHIMICO: Nel caso si venga aggrediti da sostanze come: fosforo bianco, napalm e simili, per spegnere queste fiamme occorrono esclusivamente estintori o schiume speciali antincendio. Se si dispone di estintori, occorrono almeno tre round per spegnere la vittima, tempo nel quale continua a subire danni.

Per il resto il fuoco chimico funziona come quello normale.

La sua durata totale è pari al numero dei dadi di danno X4.

Esempio: Una granata al fosforo bianco che causa 2D8 di danno si spegne dopo 8 round.

ACIDO: Ogni litro di acido concentrato standard produce 1D4 di danni per 2 round.

Possono esistere acidi molto più dannosi e letali, starà al descrittore valutarne danni e durata.

Esempio: Due litri di acido producono 2D4 di danno per 4 round e così via.

L'acido essendo liquido, colpisce **per ogni litro due locazioni** del corpo a caso. L'effetto dell'acido sulle armature o le protezioni è identico a quello del fuoco.

Tuttavia mentre l'acido corrode l'armatura, non produce danni a chi la indossa, a meno che il danno non sia così elevato da passarla già al primo round. Chi indossa la protezione colpita, ha tempo di togliersela con un lancio su destrezza con -5 e di evitare i relativi danni.

Esempio: Sopra un personaggio cadono 2 litri di acido che gli procurano 2D4 di danno per 4 round. Di conseguenza il PG è colpito 4 volte. Lanciando sulla locazione dei colpi il PG viene raggiunto da due schizzi sul corpo, uno schizzo

sul braccio destro e l'ultimo schizzo sulla gamba sinistra. Nel quantificare i danni, l'acido gli procura 5 P.F. sul corpo, 2 P.F. sul braccio e 3 P.F. sulla gamba. Fortunatamente il pg indossava un'armatura sul corpo che gli fornisce 15 punti di protezione. Nel primo round gli corrode il P.A. della protezione da 15 a 10. Nel secondo round il personaggio effettua un lancio su destrezza e riesce a togliersi l'armatura ed a gettarla via evitando così danni ulteriori. Purtroppo per le altre due parti del corpo l'attacco acido ha avuto successo.

ELETTRICITA': I danni causati dall'elettricità sono pari a: **1D8 per ogni 100 Volt di potenza e per una durata di un round.**

Per staccarsi da questa fonte, visto il conseguente irrigidimento dei muscoli, il PG deve fare un lancio su forza con -3.

Se i volt sono 200, il danno è di 2D8 a round e per staccarsi il PG deve fare un lancio su forza con -6 e così via.

Ogni tentativo fallito comporta il rimanere un turno in più a subire i danni, i quali indeboliranno il PG per i lanci successivi (vedi capitolo ferite). Per staccare la vittima dalla corrente, eventuali soccorritori possono semplicemente staccare la fonte elettrica, oppure spingerla con un bastone isolante e riuscire un lancio su forza senza penalità.

Chi tocca un personaggio mentre viene folgorato da una sorgente elettrica, subisce gli stessi danni se non ha le dovute protezioni.

Una scarica elettrica istantanea come una saetta, procura dei danni distribuiti ugualmente tra le varie parti del corpo.

DANNI DA CADUTA: Per danni da caduta si intendono oggetti che precipitano da un'altezza. Per ogni 5Kg che cadono da 3 metri di altezza il PG colpito subisce 1D4 di danno.

Il numero di locazioni del corpo colpite sono da determinare in base alla grandezza dell'oggetto.

Se il **peso raddoppia**, anche il danno raddoppia. Lo stesso dicasi dell'altezza.

Se raddoppiano entrambe, il danno **quadruplica**. Per quanto riguarda le persone, per ogni 4 metri di altezza da cui cadono subiscono 1D4 di danni da caduta su 1D4 di locazioni del corpo.

Chi possiede una costituzione elevata o destrezza elevata, può a parere del descrittore limitare i danni. Anche il terreno su cui la vittima cade può diminuire o aumentare il danno.

CAPITOLO VIII°: FERITE E CURE MEDICHE

In questo capitolo si analizzeranno le ferite ed i danni che un personaggio può subire e cosa comportano in termini di gioco.

Una legge fondamentale ed imprescindibile è questa:

Tutte le ferite causano sempre delle penalità o delle difficoltà.

Idiozie quali: un soldato che con un solo punto ferita combatte senza sosta o penalità di alcun genere, le lasciamo a certi filoni del fantasy.

Qui con un punto ferita si lotta tra la vita e la morte immobili a terra.

Prima di addentrarci sul concetto vero e proprio del danno, bisogna fare una distinzione pratica sulle azioni che un personaggio solitamente compie.

Esse si dividono in due grandi famiglie:

Azioni di movimento: Sono tutte quelle azioni dinamiche quali: correre, saltare, camminare, scassinare, **combattere**, ecc.

In poche parole tutto ciò che ha a che fare con la forza, la destrezza, la freddezza e le relative abilità pratiche associate a queste caratteristiche.

Azioni di ragionamento: Implicano l'uso dell'intelligenza, della percezione, della freddezza con le relative abilità mentali.

Di questa famiglia fanno parte le azioni finalizzate a capacità, visive, uditive, intellettive come: effettuare ricerche, utilizzare un computer, analizzare dei componenti chimici, investigare, esaminare, discutere di problemi, riparare, suonare, scrivere, dipingere, fare dei calcoli, pensare, meditare etc.

Perché abbiamo voluto specificare questo argomento?

Quando un PG ha delle penalità sulle azioni di movimento, non necessariamente queste si ripercuotono sulle azioni di ragionamento.

Viceversa: quando il PG ha delle penalità di ragionamento, avrà sicuramente anche delle difficoltà nelle azioni di movimento.

E' sempre la mente comanda il corpo!

Il descrittore deve tenere bene a mente questa considerazione utile a far capire le meccaniche di gioco e la gestione delle ferite, anche in quelle situazioni non specificate in questo o altri regolamenti.

CASI COMUNI DI FERITE

Analizziamo il protocollo standard, riguardante la classificazione delle ferite generiche ed applicabili per ogni parte del corpo di un PG.

Sono riportate anche le penalità date alla vittima quando subisce una ferita del genere.

Ferita lieve: La parte del corpo subisce da **1 a 3 P.F.** su arti e torso, o da **1 a 2 P.F.** in testa, Il PG ha una penalità di **-3** su tutte le azioni di movimento.

Ferita profonda: La parte del corpo subisce da **4 fino alla metà dei P.F. su arti e torso, mentre per la testa da 3 alla metà dei P.F.**

Il PG ha una penalità di **-5** su tutte le azioni di movimento e se il colpo prende la testa ha una penalità di **-1** nelle azioni di ragionamento.

Ferita grave: La parte del corpo subisce un danno che va da **oltre la metà dei punti ferita**, fino ad un minimo di **2 P.F. sopra lo zero per arti e torso e di 1 P.F. sopra lo zero per la testa.**

Il PG ha una penalità di **-5** su tutte le azioni di movimento e di **-3** su tutte le azioni di ragionamento a causa del dolore intenso.

Se la parte del corpo interessata è la testa o il torso, il PG deve effettuare un T.S.C. con **-3**, se il ferito fallisce il tiro sviene per **1D8** di minuti.

Ferita incapacitante: Se la parte del corpo che scende a **0 P.F.** sono gli arti, il PG deve effettuare un lancio sul suo T.S.C. con una penalità di **-5**.

Se fallisce, il PG sviene per **1D10** di minuti.

In caso di riuscita, il PG continua ad agire ma con una penalità di **-10** su tutte le azioni di movimento e di **-5** su tutte le azioni di ragionamento a causa del fortissimo dolore.

Se la parte che scende a zero è la testa o il corpo, il personaggio va in stato di coma.

A questo punto il personaggio deve effettuare un T.S.C. con una penalità di **-5** per ogni round fino a che non viene stabilizzato, se sbaglia muore.

Un altro personaggio per salvarlo, deve stabilizzarlo con un tiro su **pronto soccorso**, restituendogli almeno **1 punto ferita**.

Se lancio su pronto soccorso viene fallito, il PG soccorritore lo può ripetere il round successivo.

Tuttavia prima del successivo lancio, il ferito deve rilanciare sul suo T.S.C. con **-5**, per stabilire se continua a vivere per essere curato oppure no. Fatto ciò, bisognerà portare la vittima entro un ora in ospedale o sala operatoria improvvisata, per un intervento chirurgico (il chirurgo deve effettuare un lancio su chirurgia normale). Se il ferito non viene operato entro un ora, torna a zero P.F. e deve lanciare sul suo T.S.C. con una penalità di **-5** ogni round senza possibilità di stabilizzazione. In questo caso può essere curato solo con un intervento chirurgico con una penalità di **-3**.

Ferita mortale: La parte del corpo scende sotto lo zero, fino ad un valore pari alla metà dei P.F. in negativo.

Se il colpo raggiunge la testa o il torso, la morte del PG è istantanea.

In questo caso la vittima o viene decapitata o viene colpita in maniera catastrofica su un organo vitale.

Se ad essere colpito con questo danno è un arto, esso viene tranciato di netto o spappolato.

La vittima deve effettuare un T.S.C. con una penalità di **-10**, se fallisce sviene per **1D8X10** minuti.

Se il PG riesce il lancio, ha una penalità di **-15** su tutte le azioni di movimento e di **-10** su quelle di ragionamento.

Per fermare l'emorragia data dalla mutilazione, il soccorritore ha un tempo in round pari alla **costituzione del personaggio diviso 3 ed arrotondata per difetto**.

La penalità data dalla ferita per essere curata è di **-5** sul tiro di pronto soccorso.

Se in questi round critici il soccorritore fallisce i lanci, la vittima muore dissanguata.

Se l'arto non viene riattaccato chirurgicamente entro 3 ore dall'accaduto effettuando un tiro su chirurgia con una penalità di **-5**, il personaggio rimane mutilato o gravemente menomato.

Il lancio può essere ripetuto dal chirurgo solo una seconda volta ma con una penalità di **-10**.

In caso di ulteriore fallimento o di mancata operazione, fate riferimento a quanto segue.

Se l'arto reciso è una gamba: La penalità permanente data al PG è di: **-5** su tutte le azioni di movimento e di **-3** sul combattimento corpo a corpo.

Se ad essere reciso è un braccio: le penalità permanenti del PG sono di: **-5** sulle azioni di movimento e di **-5** sulle azioni di combattimento corpo a corpo, o a distanza con armi a due mani.

CASI PARTICOLARI DI SALUTE

Queste condizioni psico-fisiche sono generalmente provocate da tre fattori.

Primo fattore: Il PG ha subito colpi, urti e danni di vario tipo da armi aliene o terrestri comuni.

Secondo fattore: Il PG ha subito l'attacco di sostanze chimiche, batteriologiche e tossiche

Terzo fattore: Il PG ha subito degli attacchi da parte di poteri paranormali ultraterreni di oscuri, eteri o loro infiltrati.

Le condizioni fisiche più comuni date da questi tre fattori sono:

STORDIMENTO: Il personaggio colpito, deve effettuare un lancio sul suo T.S.C. con una penalità di **-5** (o più, se specificato da una regola in particolare).

Se il PG riesce nel lancio, subisce un malus come riportato di seguito o stabilito dal descrittore in base alla situazione.

Stordimento lieve: Il PG subisce una penalità di **-3** su tutte le azioni per **1D12+3** minuti.

Stordimento serio: Il PG subisce una penalità di **-5** su tutte le azioni per **2D20+5** di minuti.

Stordimento pesante: Il PG subisce una penalità di **-10** su tutte le azioni per **1D6** di ore.

Se il PG fallisce il tiro, la penalità relativa **aumenta di un -3**.

Inoltre la condizione di stordimento raddoppia rispetto a quella riportata nei tre casi esposti.

Tutte le penalità, svaniscono con un calo di **-1** a round passato il tempo massimo di stordimento.

Se il PG viene colpito ancora, le penalità nuove si sommeranno a quelle precedenti non ancora smaltite.

SVENIMENTO: Armi, sostanze o poteri che fanno svenire un PG, permettono alla vittima un solo lancio sul proprio T.S.C. con una penalità di **-10 o più** (a parere del descrittore o regola).

In caso di fallimento, il PG sviene per un tempo stabilito dal tipo di arma, sostanza o potere.

Se riesce, rimane stordito (il descrittore sceglierà il livello di stordimento) come spiegato precedentemente.

RECUPERO DEI PUNTI FERITA

Le ferite subite dal un PG, comportano sempre delle limitazioni sia a livello di movimento che di ragionamento.

Il PG che nel corso delle avventure si porta dietro delle penalità causate dalle ferite, può essere un peso per tutto il gruppo, soprattutto in situazioni dove non ci si può permettere di avere limitazioni o incapacitazioni psico-fisiche.

Quando il PG arriva a **zero P.F.** su torso o testa, non può più giocare, a meno che non è appositamente curato, come spiegato più avanti.

Per recuperare i P.F. ci sono diversi modi.

Anche se nel XXI° secolo la medicina ha fatto molti progressi, i giocatori debbono considerare che: ***I medici curano! Non fanno miracoli!***

PRONTO SOCCORSO: Quando un personaggio è ferito ed ha bisogno di cure mediche immediate, il rimedio più veloce è il pronto soccorso.

Questa cura consente al PG di recuperare da un minimo di **1** a un massimo di **1D4 P.F.**

Il pronto soccorso si utilizza solo al momento del ferimento di un PG, una sola volta per ogni parte del corpo ferita ed una sola volta per avventura.

Il successivo recupero dei punti ferita avviene nei modi sotto elencati.

Il pronto soccorso è molto utile se la parte del corpo che è scesa a zero viene medicata immediatamente.

Se il medico riesce con un lancio su pronto soccorso a stabilizzare e limitare i danni al ferito, ridandogli almeno 1 punto ferita, egli evita alla vittima un lancio sul suo T.S.C. contro la morte ogni round.

Per effettuare tale cura si deve:

Disporre di un Kit di pronto soccorso o di strumenti sostitutivi definiti adatti dal descrittore (Vedi tabelle equipaggiamento).

Poi il soccorritore o medico deve riuscire un lancio sull'abilità pronto soccorso ed ottenere un risultato finale pari a **20** o più, fatto questo, si lancia **1D4** per vedere quanti P.F. recupera il ferito sulla parte del corpo interessata.

Più parti del corpo ferite necessitano di più tiri di pronto soccorso per ognuna di esse.

CURA NATURALE: Il personaggio una volta stabilizzato, deve rimanere in completo riposo, assumendo medicinali semplici, reperibili in farmacia, oppure nutrendosi di particolari piante erboristiche dovutamente trattate, per un costo di **C:25** (C sta per credito, la moneta standard del XXI° secolo) al giorno.

Questi rimedi naturali, oltre al cambio giornaliero di bende e medicazione delle ferite, permettono al PG di recuperare una media di **3 punti ferita** alla settimana tra le varie parti del corpo. Le penalità dalle ferite scendono di **-1** per ogni tre punti ferita recuperati.

CURA OSPEDALIERA: Il personaggio viene ricoverato in un ospedale o clinica attrezzata. Recupera **5 punti ferita** alla settimana.

Il costo di queste cure è di **C:250** al giorno.

Cliniche private ed ambulatori a nero privi di forme burocratiche identificative, costano **C: 400** al giorno.

OPERAZIONI CHIRURGICHE: L'intervento chirurgico serve per due motivi:

Primo salvare un personaggio che è stato ferito gravemente ed ha **0 P.F.** su testa o torso e quindi è in uno stato di coma .

In questo caso, prima di operare il ferito, bisogna averlo precedentemente stabilizzato con pronto soccorso portandolo almeno ad 1 P.F. sia su testa che torso.

Fatto questo, la vittima deve andare in sala operatoria entro un ora.

Il chirurgo deve effettuare un lancio su chirurgia con **-5**. Se riesce, il ferito recupera **1D3** di P.F.

I restanti P.F. verranno rigenerati con le cure ospedaliere o naturali.

In caso di fallimento il medico può ripetere un secondo lancio su chirurgia ma con una penalità di **-10**. Se riesce si procede come prima, se fallisce la vittima muore.

Secondo il PG si sottopone ad un intervento chirurgico per recuperare un arto staccato (come spiegato nel paragrafo riguardante le ferite mortali).

Costo delle operazioni negli ospedali federali o coloniali con le seguenti tariffe:

Operare un ferito che era sceso a zero punti ferita: C: 75000.

Riattaccare un braccio: C:57000.

Riattaccare una gamba: C:40000.

Disintossicare da agenti: Patogeni, radioattivi biologici o contaminanti: C:5500 (al giorno).

In cliniche private o ambulatori segreti, il prezzo aumenta dal **30%** al **50%** in base alle condizioni del paziente e dal medico operante.

Effettuato uno di questi interventi, il personaggio deve passare un minimo di **1 - 3 settimane** di degenza in ospedale per cure ospedaliere intensive a pagamento.

Un personaggio può muoversi dal letto solo quando ha almeno la metà dei punti ferita sia sul torso che sulla testa.

FERITE E DANNI IN SITUAZIONI SPECIALI: FAME, SETE E FREDDO

Alcune situazioni estreme possono mettere a dura prova il fisico dei personaggi.

Essere assediati in una struttura abbandonata e priva di ogni comfort, riscaldamento e provviste, soprattutto nell'inferno può essere un'esperienza terribile, al limite della sopravvivenza.

La perdita di punti ferita provocati da queste situazioni particolari, vanno distribuiti su tutte le parti del corpo meno che per la testa.

Una volta si toglierà un P.F. al braccio, un'altra volta alle gambe e così via.

Considerate però le penalità subite dai PG come sintomo di debolezza, spossatezza e stordimento. Per recuperare i punti ferita della fame e della sete, basta che il PG mangi e beva in maniera moderata, così facendo si riprende **2 P.F.** al giorno.

Per quanto riguarda il freddo, il PG si deve riparare con abiti pesanti e scaldarsi con il calore prodotto da riscaldamenti di vario tipo.

FAME: Un uomo di costituzione media può resistere senza mangiare per un periodo di giorni pari alla metà della sua costituzione.

Mediamente un PG resiste per 5 giorni senza toccare cibo, dopo di che, per ogni giorno oltre il suo limite massimo inizia a perdere 1 P.F.

Quando si superano i giorni limite per la fame, il personaggio ha una penalità di **-5** su tutte le azioni di movimento, più le penalità aggiunte dalla perdita di P.F.

Se il PG arriva a **0 P.F.** sul corpo, inizierà a fare dei lanci contro la morte sul suo T.S.C..

Mangiare qualcosa limita le penalità ed aumenta i giorni di vita del PG, a parere del descrittore.

SETE: Se il PG non beve per un giorno, ha una penalità di **-3** a tutte le azioni di movimento.

Per due giorni la penalità cresce a **-5** e si aggiunge un **-3** alle azioni di ragionamento.

Il terzo giorno senza bere le penalità precedenti raddoppiano.

Il quarto giorno il PG ha una penalità di **-15** su tutte le azioni di movimento e di ragionamento.

Il personaggio non si muove, è disteso a terra privo di conoscenza e di forza.

Se passa un altro giorno se sa bere, il PG inizia ad effettuare i lanci sul T.S.C. per ogni 3 ore con una penalità di **-7**, se fallisce muore disidratato.

Per quanto riguarda il tempo della disidratazione, molto dipende dal clima e dalla temperatura.

Un personaggio, deve bere almeno un litro di acqua al giorno.

FREDDO: Il freddo è un nemico micidiale se non si è coperti o non si ha un riparo adeguato.

Per ogni **5°** di temperatura sotto lo zero, il PG deve effettuare un lancio sul proprio T.S.C. ogni ora, con una penalità di **-3** (cumulabile).

In caso di fallimento il PG va in ipotermia e crolla a terra in preda a convulsioni e spasmi di freddo. Se non viene soccorso entro 4 ore con una coperta calda il PG muore assiderato.

In caso di successo, il PG ha una penalità di **-5** su tutte le azioni di movimento e ragionamento.

Le gambe e le braccia subiscono **1 punto ferita** di danno per ogni ora passata in queste condizioni.

Chi non è adeguatamente protetto con dei guanti o con apposite tute termiche, per ogni ora esposto a temperature polari rischia il congelamento degli arti.

Se i P.F. su braccia e gambe scendono a zero, l'arto è congelato e deve essere amputato.

Per determinare quale arto del PG colpito dal freddo congela prima, lanciate per ogni ora che si è all'aperto e scoperti **1D6**:

Se il risultato è **1-2-3** gli arti interessati sono le gambe, con **4-5-6** le braccia.

Lanciate ora **1D4**, con **1-2** l'arto interessato è il destro, mentre con **3-4** è il sinistro.

Fatto questo, scalate **1 P.F.** sull'arto interessato.

L'arto che raggiunge lo zero è considerato congelato ed è inutilizzabile.

Fate sempre in modo che i vostri PG siano equipaggiati a dovere quando si trovano in ambienti artici o nelle alte vette montane dove ci sono gli avamposti eteri. Tundre comprese.

CAPITOLO IX*: ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

ARTI E MESTIERI: Prima di trattare l'equipaggiamento è meglio considerare il reddito base dei personaggi.

La tabella da un indizio sul guadagno medio che i lavoratori del 2015 percepiscono mensilmente. Rispetto al secolo scorso, le paghe dei dipendenti si sono universalizzate ed il tenore di vita è cresciuto notevolmente.

Gli stipendi sono aumentati e la gente se la passa meglio rispetto ad altri periodi storici.

Il benessere è motivato dal fatto che l'umanità essendo in piena crescita economica data dalla ricostruzione mondiale post bellica produce molto reddito.

Il descrittore, per determinare con quanti soldi i personaggi iniziano un'avventura, fa lanciare ad ogni giocatore **1D4** per vedere i mesi di paga percepiti dal suo PG. In base alle abilità possedute dal personaggio, il descrittore può attribuire lo stipendio più appropriato.

Le paghe sono indicative e possono essere aumentate da **C: 250** a **C: 1000** in più.

La **C:** sta per **CREDITO**, ovvero la moneta standard universale mondiale.

TIPO DI MESTIERE	GUADAGNO C:
Barbone	350
Disoccupato	600
Pensionato	900
Pensionato agiato	1200
Operaio	1500
Poliziotto/Insegnante	1800
Tecnico/Ufficiale polizia	2200
Tecnico specializzato	2500
Soldato professionista/	3000
Medico/Avvocato	4000
Mercenario	4500
Ufficiale dell' esercito	5000
Imprenditore affermato	6500
Chirurgo privato	7500
Politico	9000

CARATTERISTICHE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Per portare a termine un'avventura, occorrerà ai PG un equipaggiamento appropriato per l'impresa. L'attrezzatura è acquistabile all'inizio o durante una missione, in presenza di negozi, centri commerciali ed empori. **Ciò che è riportato sulla scheda del personaggio, indica l'equipaggiamento che egli porta con se e di cui dispone nel corso dell'avventura.**

Se un oggetto non è riportato sulla scheda, significa che il PG non lo possiede.

Il descrittore dovrà tenere conto delle cose che i personaggi si portano dietro o prendono durante le loro avventure.

Analizziamo tutte le caratteristiche che: armi, armature ed oggetti possiedono e che tipo di regolamento usano.

TIPO: Indica il nome o sigla dell'arma o dell'oggetto in questione. La dicitura può riportare sia un nome generico, che un particolare codice o nome specifico.

FORZA (FOR.): Indica il valore minimo di forza per maneggiare l'oggetto in questione.

Per ogni punto di forza in meno che il personaggio ha, prende una penalità di **-1** nell'usare quell'oggetto.

Se si tratta di un'arma, la penalità si applica a tutti gli attacchi portati con le abilità di **Comb. in mischia** o di **Comb. a distanza**.

Negli altri casi, i malus si applicano all'abilità o caratteristica che il personaggio impiega in relazione all'oggetto in questione.

PRECISIONE (PRE): E' la precisione che l'arma a distanza o il mirino montato su di essa hanno. Questo bonus viene dato al personaggio solo se spende almeno **un round** per inquadrare il bersaglio, come spiegato nel capitolo del combattimento a pag.39.

I bonus dati dalla precisione dell'arma o dei mirini si applicano contro tre bersagli distanti tra loro 5 metri e posti frontalmente al tiratore.

PENETRAZIONE (PEN.): E' la capacità dell'arma di perforare: armature, ripari ed oggetti. Più l'arma è acuminata, tagliente o potente e più questo valore **negativo** è maggiore. La penetrazione agisce in questa maniera:

I **Punti Armatura** della protezione vengono abbassati dal valore negativo della penetrazione.

Esempio: Un civile spara con un fucile da caccia grossa che ha penetrazione **-12**, contro un enorme creatura mutata oscura nascosta dietro un muretto con P.A. di 30 e P.S. 20.

I P.A. del muretto, sottoposti al colpo del fucile hanno un valore pari a $30-12=18$. Adesso i danni che il fucile deve provocare per ferire la creatura debbono essere pari a 39 o più, ovvero

maggiori rispetto alla protezione rimanete ed ai 20 punti strutturali.

Se un'arma non ha penetrazione, per perforare un bersaglio o armatura deve affidarsi esclusivamente al danno che causa.

DANNO (DAN.): E' il danno che l'arma o colpo provoca ad un bersaglio quando lo colpisce.

Il danno può essere espresso sia con un lancio di dadi, o in alcuni casi da un numero fisso.

Quest'ultimo caso, è riferito solo ad armi particolarmente potenti e dannose.

Quando nel corso di questo o di altri manuali si parla di **"danno che passa"**; ci si riferisce al valore del danno che riesce a superare le eventuali protezioni e ripari presenti, riuscendo a colpire il bersaglio danneggiandolo.

Il danno dell'arma può essere variabile ed influenzato da: tipologia di munizioni, distanza di tiro, fattori ambientali o particolari poteri e qualità aliene.

AREA: Riguarda l'area che gli esplosivi o le armi con raggio ad effetto hanno.

Chi si trova entro questo raggio (espresso in metri) subisce: il danno, gli effetti e la penetrazione che l'arma o le schegge causano.

Più il PG è distante dall'area di esplosione iniziale e minori saranno i danni.

La relativa tabella indica la riduzione del danno all'aumentare della distanza dal punto iniziale di deflagrazione.

Le armi che producono gas o fiamme, hanno un effetto limitato solo al raggio di azione espresso sulle tabelle, con effetti pieni in questi spazi e senza diminuzioni di sorta.

AREA DI EFFETTO DELL' ESPLOSIVO	TIPO DI DANNO
Normale: Valore espresso nella tabella dell'arma in questione con il numero tra parentesi.	Normale, quello riportato sulla tabella o nelle informazioni dell'arma.
Doppia: Da 1 metro oltre l'area normale fino ad un massimo del doppio .	Penetrazione dimezzata ed arrotondata per difetto, danno invariato.
Tripla: Da 1 metro oltre l'area doppia fino ad un massimo del triplo .	Penetrazione diviso tre e danno dimezzato , entrambi arrotondati per difetto.
Quadrupla: Da 1 metro oltre la distanza tripla ad un massimo del quadruplo .	Penetrazione e danno divisi per tre , entrambi arrotondati per difetto.

COLPI: Indica il numero di colpi contenuti nel caricatore o nel serbatoio fisso dell'arma.

Se nella tabella dei colpi c'è il segno **"*"** significa che l'arma ha un munizionamento a **nastri**, con un numero di **50 proiettili** l'uno.

Molte armi a nastro hanno delle cassette portamunizioni, in questo caso il numero di nastri uniti tra loro è limitato dalla forma e dalla capienza della cassetta stessa.

RITMO DI FUOCO (RDF): Numero massimo di colpi che l'arma può sparare in un round.

Vedi pag. 40 e capitolo del combattimento per ulteriori spiegazioni.

GITTATA OTTIMALE (G.T.O.): E' la distanza minima espressa in metri entro la quale il tiratore non ha penalità date dalla lontananza, vedi tabella

GITTATA	PENALITA'
Gittata ottimale: E' la gittata espressa in metri riportata nella tabella dell'arma.	Nessuna penalità data dalla distanza.
Gittata doppia: Da 1 metro oltre la gittata ottimale, fino ad un massimo del doppio .	-5 Di penalità per ogni colpo o raffica che si tira.
Gittata tripla: Da 1 metro oltre la gittata doppia, ad un massimo del triplo della gittata base.	-10 Di penalità per ogni colpo o raffica che si tira. Penetrazione e danno sono dimezzati ed arrotondati.
Gittata massima: Da 1 metro oltre la gittata tripla, ad un massimo del quadruplo della gittata base. A questa distanza il PG deve effettuare un tiro a parabola per colpire il bersaglio.	-15 Di penalità per ogni colpo o raffica che si tira. Penetrazione e danno vengono divisi per tre ed arrotondati per difetto.

Esempio: Una pistola automatica .40 S&W con una GTO di 15 metri può sparare entro questa distanza senza alcuna penalità.

Da un minimo di 16 ad un massimo di 30 metri il tiratore ha le penalità della gittata **doppia** (-5).

Da 31 a 45 metri il tiratore ha le limitazioni date della gittata **tripla** e da 46 a 60 metri il tiratore ha le difficoltà della gittata **massima**

Quando si spara a distanze eccessive, è consigliabile utilizzare dei mirini che danno dei **bonus al tiratore** (vedi pag.42).

RICARICA (R): E' il tempo in round necessario per cambiare caricatore, cassetta portamunizioni o ricaricare l'arma. Nel caso si voglia impiegare la metà o un terzo del tempo richiesto per

ricaricare, vuol dire che si inseriscono nel serbatoio fisso dell'arma solo la metà o la terza parte dei colpi arrotondati per eccesso. A parere del descrittore.

AFFIDABILITA' (AFF.o AF.): Indica la qualità e la robustezza dell'arma.

Più il valore riportato è alto, più l'arma è resistente ed affidabile.

Quando si utilizza l'affidabilità dell'arma?

Tutte le volte che un PG, nel tiro per colpire sull'abilità da combattimento, ottiene **1** con il D20, (fallimento critico pag.36) il giocatore deve lanciare 1D6.

Se dal tiro esce un valore che va da **1** a **5**, il PG ha semplicemente fallito l'attacco mancando il bersaglio.

Se invece il giocatore ottiene un **6**, l'arma si **inceppa**.

Per le armi da fuoco, a distanza o futuristiche: l'inceppamento implica la cessazione di tutti gli attacchi che si dovevano ancora portare.

Nel round successivo il giocatore può lanciare **1D20** e sommare al numero del dado il valore di affidabilità dell'arma.

Se il risultato finale è pari a **20 o più** l'arma si disinceppa, se il risultato è pari a **19 o meno**, l'arma continua ad essere inceppata, occorrerà un altro round per disincepparla.

Se nel lancio riguardante l'affidabilità il giocatore ottiene un ulteriore **1** accade questo;

L'arma esplose ferendo il PG con un numero di danni pari a quelli essa che produce.

Per le armi corpo a corpo:

Il giocatore lancia il D20, e somma l'affidabilità dell'arma, nel tiro se ottiene un valore finale pari a **20 o più** non accade nulla.

Se ottiene **19 o meno**, l'arma ha urtato qualcosa di duro e si rovina, perdendo: **-1 nella penetrazione e dimezzando il danno**, (arrotondandolo per difetto).

Se con il lancio dell'affidabilità il giocatore ottiene un altro **1** con il D20, l'arma per lo scontro ravvicinato si rompe irrimediabilmente e ferisce anche il personaggio con il relativo danno che essa produce.

VALORE DI AFFIDABILITA'	QUALITA' DELL'OGGETTO
4 - 5	Pessima
6 - 7	Scadente
8 - 9	Mediocre
10- 13	Media
14 - 17	Buona
18 - 19	Ottima
20+	Eccellente

PESO (PE): Indica il peso che ogni oggetto possiede espresso in chili.

In alcuni casi, per i mezzi o gli oggetti molto pesanti, il valore può essere espresso in quintali, se il numero è seguito dalla lettera **Q**, o in tonnellate se il numero è seguito dalla lettera **T**.

PUNTI ARMATURA (P.A.): Valore protettivo che ogni armatura, riparo o protezione individuale dà a chi la utilizza (vedi pag. 43).

Più il valore protettivo è alto e più la capacità di assorbire o deviare i colpi è maggiore.

PENALITA' DI MOVIMENTO (P.M.): Ogni protezione o parte di armatura, se è vero che da una parte offre una certa difesa, dall'altra dà all'utente una certa difficoltà nella mobilità.

Queste penalità si applicano a tutte le azioni di combattimento corpo a corpo e di movimento.

Per le azioni di combattimento a distanza, di ragionamento o di osservazione non si hanno malus (eccetto che per elmi o maschere particolari). Le penalità date da tutte le protezioni indossate nelle varie parti del corpo si sommano tra loro, dando un malus notevole di mobilità all'utente.

PARTE PROTETTA: Indica la zona del corpo che la protezione in questione protegge con i suoi relativi P.A.

Per ogni parte del corpo può esserci una sola protezione a difesa di quella zona.

Solo gli scudi possono aumentare con i loro P.A. le parti del corpo già protette.

Gli scudi antisommossa o d'assalto possono coprire più zone del corpo.

LEGALITA'(L): La legalità dell'oggetto indica con quanta facilità esso è reperibile sul mercato.

Le classi di legalità sono 5 e rappresentate dalle relative lettere:

Standard (S): Oggetto comunissimo, reperibile in qualsiasi negozio, centro commerciale o emporio senza permessi di alcun genere.

Comune (C): Legalità riferita soprattutto alle armi civili. Questi oggetti per essere portati in giro necessitano di una licenza o permesso rilasciato dalla polizia.

Polizia (P): L'equipaggiamento in questione è appannaggio delle sole forze di polizia. L'oggetto è considerato illegale se trovato indosso a civili o a persone non appartenenti alle forze dell'ordine o della milizia.

Militare (M): Equipaggiamento altamente illegale, utilizzato solo dall'esercito.

Un oggetto di questo tipo varia dal semplice fucile d'assalto standard a congegni sofisticatissimi.

Le pene per chi è in possesso di un equipaggiamento militare sono severissime.

Extraterrestre (X): Arma, od oggetto di tecnologia aliena, o ibrida.

L'oggetto può essere posseduto come congegno sperimentale da militari addestrati o speciali squadre speciali.

Se trovato in casa di civili, o addosso a persone che non hanno una più che valida e convincente spiegazione, le conseguenze legali sono terribili.

Si va da interrogatori con l'uso di tortura, poiché si viene sospettati di infiltrazione terroristica con favoreggiamento alieno, fino alla pena di morte per reato di: alto tradimento contro l'umanità.

COSTO (COST. o COSTO): E' il costo in C: (crediti) dell'oggetto in questione e definito dalle caratteristiche precedentemente elencate.

IL MONDO DELLE ARMI IN ERA UNIVERSALIS

Quando nel 2000 terminò la prima guerra universale, la Federazione emanò una serie di leggi sulla regolamentazione delle armi tra i civili. Poiché la guerra contro gli extraterrestri aveva causato miliardi di vittime, il principio alla base delle nuove leggi era il seguente:

Ogni cittadino maggiorenne, rispettoso della legge federale e libero da pendenze giudiziarie a suo carico, ha il diritto di difendere la sua incolumità nei termini consentiti dalla legge.

Questo decreto sintetico fece sì che la popolazione federale e coloniale, soprattutto residente nelle zone rurali e sperdute da aiuti immediati e concreti, potesse difendersi da se.

Con l'avvento delle armi ad impulsi, entrate in circolazione nel mercato militare e paramilitare nei primi anni del 2000, la Federazione decise che tutte le armi da fuoco leggere da fanteria, prodotte dal 1850 in poi, potessero equipaggiare il mercato civile con i dovuti permessi e limitazioni variabili da Alleanza ad Alleanza e da Colonia a Colonia

La F.A.C. (Federated Army Production) è la catena industriale di tecnologia e sviluppo militare per la difesa che progetta e produce tutte le armi per le truppe militari e le forze di polizia federali e coloniali

La F.A.C. nel 2005 creò un distaccamento civile per la produzione delle armi da fuoco sotto il nome di C.A.P. (Civilian Army Production).

Il C.A.P. con sede legale in Islanda e tre grandi succursali presenti nelle capitali delle tre alleanze, costituì un enorme database di studio,

aggiornando e modificando tutte le armi da fuoco presenti sulla terra dal 1850 al 2015.

La C.A.P. dal 2005 riprese tutti i modelli, ne ridisegnò a computer le varie parti e le inserì nel suo database denominato F.O.W. (Firearms Of World). Corresse tutti i difetti che nel corso dei decenni gli esperti evidenziarono su tutte queste armi e ne riproposero nuovi dettami di costruzione tecnica migliorati.

L'affidabilità della nuova serie di armi da fuoco per così dire "*revisited*" ha fatto sì che esse risultino migliori dei rispettivi modelli precedenti.

La F.A.C. da in appalto la produzione delle armi da fuoco a ditte di privati che debbono rispettare le normative tecniche, nonché la registrazione delle armi e delle munizioni prodotte.

Le uniche modifiche che le ditte possono fare riguardano la personalizzazione, ma rispettando sempre alti criteri di qualità.

Per il possesso delle armi da fuoco, ogni civile necessita di un porto d'armi rilasciato dopo degli esami. Questo documento lo si ottiene passando due tipologie di visite.

La prima visita è un esame di salute corporea, mentre la seconda è di tipo psico-attitudinale.

Superati questi esami, il richiedente deve effettuare delle lezioni teoriche di 100 ore con al termine un esame scritto e 50 ore di tiro pratico con pistola, fucile e mitra su di un poligono, al termine del quale ottiene il relativo voto di tiro e la competenza nell'uso dell'arma.

Al termine delle prove, al richiedente gli viene assegnato un voto positivo da 60 a 100 punti ed il porto d'armi. Il costo totale di tutto il corso è di C: 550. La validità del documento è di 5 anni e permette di portare con se armi per l'autodifesa. Al termine dei 5 anni il possessore del porto d'armi deve rinnovare la tessera con le relative visite al costo di C: 100.

Il porto d'armi consente di acquistare tutte le armi di legalità C. Questo documento è una tessera con striscia magnetica, nella cui memoria c'è una foto aggiornabile del possessore, il suo DNA, le impronte digitali ed un codice numerico identificativo della tessera a 24 numeri.

Ad ogni acquisto di armi o di munizioni, il negoziante striscia la scheda del possessore su di un'apposita macchina, al fine di inviare al database della polizia cosa ha acquistato il possessore della tessera, in maniera tale da tenere sotto controllo il flusso, la produzione e lo smercio di tutti questi prodotti.

Chi commette reati di violenza ed aggressione non può prendere il porto d'armi e la conseguente detenzione di questi oggetti.

Non c'è un limite per quanto riguarda il numero di armi o munizioni detenute in casa.

In pubblico è permesso portare solamente le pistole per la legittima difesa. Fucili e mitra debbono restare chiusi in un'apposita valigetta.

ARMI DA TIRO E DA FUOCO

Entriamo nel mondo delle armi a distanza.

Nelle seguenti tabelle, sono riportati solo i nomi generici delle varie armi da fuoco, con i relativi calibri comunemente adottati nel XX° secolo dai principali blocchi militari della NATO e dell'URSS.

Se vi occorre un'arma specifica presente nella realtà, usate lo stesso tipo di calibro e classe dell'arma presente nella tabella generica, badando di non modificare le caratteristiche fondamentali quali: **Forza, Penetrazione, Danno, Gittata**, dell'arma, che sono le specifiche tecniche del calibro in questione.

Esempio: *Un pistola H&K Glock18, 9X19mm ha le stesse caratteristiche per: forza, penetrazione, danno e gittata di una pistola automatica da 9X19mm.*

Il numero di colpi, la precisione, il peso, il prezzo ed altro ancora, si possono adattare usando quelli del modello reale.

ARMI DA TIRO E DA LANCIO: Le armi da tiro e da lancio comprendono le seguenti tipologie di armi: Archi, balestre, fionde da caccia, coltelli da lancio, Shuriken etc.

Gli archi e le balestre sono interamente costruiti con leghe metalliche leggere ultra flessibili e resistenti. Hanno una potenza ed un'affidabilità di tiro eccezionali, inoltre sono armi silenziose. Un modello avanzato è la balestra a pompa, ha un serbatoio di 10 colpi (dardi) con riarmo manuale a caricamento a pompa, per mezzo del quale la corda si ritorna indietro e un apposito meccanismo posiziona il dardo successivo.

TIPOLOGIE DI ARMI DA FUOCO: Nella tabella delle armi da fuoco sono presenti le seguenti categorie o famiglie di armi con le relative diciture:

Revolvers: Le famose pistole divenute famose nel west e nei primi anni del XX° secolo.

Possiedono un serbatoio cilindrico fisso portamunizioni, detto "tamburo" capace di contenere da 6 ad 8 colpi, in base al modello.

Possono essere a canna corta, con una precisione e gittata più bassa ma con occultabilità maggiore, oppure a canna medio lunga. Sono armi utilizzate dai nostalgici del vintage e dagli appassionati del tiro.

Pistole automatiche: Armi corte, molto diffuse dalla seconda guerra mondiale in poi.

Più rapide da ricaricare rispetto ai revolvers.

Possiedono una cadenza di fuoco maggiore, ed un numero elevato di colpi contenuti nel caricatore portamunizioni che viene inserito sotto il calcio dell'arma e che contiene mediamente da 5 a 20 colpi o più se modificato adeguatamente. Armi molto valide per l'autodifesa.

Carabine da caccia: Sono fucili di varie fattezze, meccaniche, calibri e dimensioni.

Le carabine da caccia bolt-action ovvero a leva con otturatore scorrevole, sono molto apprezzate insieme a quelle lever-action (stile winchester) per la caccia al cervo, al cinghiale o per la caccia di appostamento e il poligono.

I fucili da caccia grossa, a doppia canna sovrapposta, oppure quelli bolt-action di grosso calibro, sono utilissimi per l'eliminazione di grossi mammiferi quali: Elefanti, rinoceronti, tigri, leoni, orsi e simili. Sono armi di ottima qualità e robustezza.

Fucili militari del XX° secolo: Di questa categoria fanno parte tutte le armi prodotte di questa categoria, dalla seconda guerra mondiale fino ad ora.

I fucili militari si dividono in: **fucili semiautomatici**, ovvero carabine provviste di caricatore e con capacità di fuoco semiautomatica e **fucili d'assalto**; armi più moderne ed in grado di sparare con modalità di fuoco semiautomatica, raffica breve e raffica continua.

Mitra: I mitra sono l'evoluzione automatica della pistola. Capaci di sparare in semiautomatico o automatico, hanno una precisione e capacità di fuoco maggiore rispetto alle pistole, con le quali condividono gli stessi identici calibri.

Questa categoria di armi è divisa in due famiglie: I **mitra**, molto più grandi per dimensioni di una pistola, dove precisione, danno e caratteristiche sono diverse e le **pistole mitragliatrici** (pist. mitragl.), di dimensioni simili alle pistole ma con capacità di fuoco automatico.

Fucili di precisione: Armi da cecchino. Impiegati sin dalla prima guerra mondiale in poi, questi fucili sono stati migliorati tecnicamente nei decenni successivi.

Il fucile di precisione è una via di mezzo tra una carabina da caccia ed un fucile militare.

Ben costruiti, ben bilanciati ed ottimamente progettati, queste armi erano impiegate per il tiro di precisione da cecchini militari e di polizia del XX° secolo.

Possono essere: bolt-action, monocolpo o semiautomatici (4 colpi a round).

Shotgun: Detti anche fucili a pallettoni o da caccia.

Sono armi che sparano una salva di pallini detta rosata. Usati per la caccia agli uccelli, lepri e selvaggina medio piccola. Con opportune munizioni, sono utilizzati per fermare uomini o animali di taglia medio-grande.

Poiché gli shotgun sparano una rosata di pallettoni, sono una categoria di armi diverse rispetto a quelle che usano proiettili singoli.

Gli shotgun possono essere suddivisi nelle seguenti sottocategorie:

doppiette e sovrapposti: fucili con due canne, molto usati per la caccia agli uccelli o per il tiro al piattello.

I **fucili a pompa:** usati per caccia al cinghiale o dalle forze di polizia del XX° secolo.

Fucili semiautomatici usati per la caccia in generale o utilizzati nel decennio precedente al XXI° secolo dalle squadre d'assalto di polizia.

Regola per gli shotgun: Quando queste armi sparano, utilizzano la famosa rosata che da al tiratore un bonus immediato di **+1 al tiro per colpire**.

Gli shotgun hanno due gittate: quella espressa nella tabella e la gittata doppia.

Nella gittata doppia, a causa della dispersione della rosata, **il danno dello shotgun viene dimezzato ed arrotondato per difetto**. Tuttavia è possibile colpire o un singolo bersaglio su due parti del corpo (se preso in pieno e dimezzando ancora il danno per entrambe le parti) o due bersagli, distanti l'uno dall'altro 1 metro.

Shotgun a canne mozze: Questi fucili, sono dei comuni shotgun con la canna segata o più corta.

Questa modifica implica un'apertura immediata della rosata di pallettoni. Il tiratore gode di un bonus immediato di **+2 al tiro per colpire**. La gittata di base è dimezzata, mentre la gittata doppia è pari a quella della stessa arma (pari calibro) con la canna normale. Molto usati per agguati, rastrellamenti e combattimenti urbani.

ARMA DA TIRO O LANCIO	FOR	PRE	PEN	DAN	COLPI	RDF	GTO	R	AFF	PE	L	COSTO
Arco da Caccia	8	+2	-2	1d8	1	1	30	1	18	2	S	C: 200
Arco Composto	10	+2	-2	1d12	1	1	40	1	18	2.5	S	C: 300
Balestra Pistola	8	+2	-2	1d6+2	1	1	50	1	18	3	S	C: 150
Balestra Fucile	10	+4	-3	2d10	1	1	70	1	18	3	S	C: 250
Balestra da caccia	11	+4	-4	2d12	1	1	35	1	18	3.5	S	C: 350
Balestra a pompa	11	+4	-3	2d8+1	10	1	45	1	18	4	S	C: 380
Fionda da caccia	8	0	0	1d4	1	1	55	1	18	5	S	C: 20
Coltello da lancio	7	0	-1	1d6	1	1	10	1	18	0.5	S	C: 10
Shuriken standard	7	0	-1	1d4	1	1	10	1	18	0.5	S	C: 5

ARMA DA FUOCO	FOR	PRE	PEN	DAN	COLPI	RDF	GTO	R	AFF	PE	L	COSTO
REVOLVERS STANDARD												
Revolver .22LR	8	+1	0	1d6	6	3	5	2	18	0.5	C	C: 130
Revolver .25 ACP	8	+1	0	1d6+1	6	3	6	2	18	0.5	C	C: 150
Revolver .32 ACP	8	+1	-1	1d8	6	3	7	2	18	0.5	C	C: 180
Revolver .38 ACP	8	+1	-2	1d12	6	3	10	2	18	0.5	C	C: 200
Revolver .357M	11	+2	-3	2d8+2	8	3	20	2	18	1.1	C	C: 270
Revolver .44M	11	+4	-3	2d10	6	3	22	2	18	1.0	C	C: 400
Revolver .45 ACP	11	+3	-3	2d10-1	6	3	22	2	18	1.0	C	C: 350
PISTOLE AUTOMATICHE												
Automatica .22LR	8	+1	-1	1d6	6	4	5	1	18	0.6	C	C: 260
Automatica .25ACP	8	+1	-1	1d6+1	6	4	6	1	18	0.6	C	C: 300
Automatica .32ACP	8	+2	-1	1d8	13	4	7	1	16	0.6	C	C: 600
Automatica 7.62mmR	8	+1	-2	1d8+1	10	4	10	1	18	0.5	C	C: 400
Automatica 7.65mm	8	+1	-2	1d8+2	12	4	10	1	18	0.5	C	C: 500
Automatica 5.7X28mm	9	+2	-2	1d10+1	20	4	10	1	16	0.7	C	C: 1300
Automatica 9X18mmR	10	+3	-2	1d12+1	12	4	12	1	16	0.6	C	C: 800
Automatica .380 ACP	10	+2	-2	1d12+2	12	4	12	1	16	0.6	C	C: 700
Automatica 9X19mm	10	+3	-2	1d12+2	15	4	12	1	18	1.0	C	C: 850
Automatica .40S&W	10	+3	-2	2d8	12	4	15	1	16	0.7	C	C: 1000
Automatica .45ACP	12	+3	-3	2d10-1	8	4	22	1	16	1	C	C: 1200
Automatica .44MAG	13	+4	-3	2d10	8	4	22		16	1.4	C	C: 1500
MITRA E PISTOLE MITRAGLIATRICI												
Pist Mitragl. 7.62mmR	8	+1	-2	1d8+1	20	4/20	10	1	18	0.5	C	C: 650
Pist Mitragl. 7.65mm	8	+1	-2	1d8+2	20	4/20	10	1	18	0.5	C	C: 750
Pist. Mitragl. 9X19mm	10	+3	-3	1d12+2	20	4/25	15	1	16	2.7	C	C: 900
Pist Mitragl. 9X18mmR	10	+3	-3	1d12+1	20	4/20	12	1	16	1.3	C	C: 850
Mitra 9X19mm	10	+3	-3	1d12+2	20	4/20*	15	1	16	2.0	C	C: 1200
Mitra 10X21mm	10	+4	-4	2d8+2	30	4/30*	28	1	16	2.4	C	C: 1600
Mitra .45ACP	12	+4	-4	3d8	25	4/25*	35	1	16	2.2	C	C: 1550

NOTA SUL CALIBRO DELLE ARMI: Quando nel corso del vedete manuale delle lettere accanto al calibro dell'arma, esse stanno ad indicare delle particolarità riferite al calibro. Le lettere in questione riportate dopo il numero indicante il calibro dell'arma come 7.62mmN, 5.56mmN, 7.62mmR, etc. Indicano:

R= Sta per russo. Calibro di armi adottato dai paesi che nel XX° secolo facevano parte del blocco sovietico o EX-URSS.

N= Sta per calibro adottato dal blocco militare dell'alleanza nord Atlantica o NATO.

ARMA DA FUOCO	FOR	PRE	PEN	DAN	COLPI	RDF	GTO	R	AFF	PE	L	COSTO
CARABINE DA CACCIA												
<i>Bolt-action .223REM</i>	10	+6	-5	3d10	6	1	70	2	18	3.5	C	C: 700
<i>Bolt-action .308WIN</i>	12	+6	-6	4d10+2	6	1	150	2	18	3.7	C	C: 850
<i>Bolt-action 30-06</i>	12	+7	-6	4d12-2	5	1	160	2	18	4	C	C: 1000
<i>Bolt-action 338LM</i>	12	+7	-7	4d12+2	5	1	200	2	18	4	C	C: 1100
<i>Bolt-action .50B C. grossa</i>	14	+9	-9	8d10-2	3	1	400	2	16	6	C	C: 2750
<i>Lever-action 30-30WIN</i>	12	+7	-6	4d12-2	6	2	170	2	16	4.7	C	C: 1500
<i>Lever-action .44R.-W.</i>	10	+5	-4	3d8	11	2	80	4	16	4.5	C	C: 1650
<i>Lever-action 357M</i>	10	+5	-4	2d8+2	11	2	65	4	16	4.5	C	C: 1450
<i>Lever-action .45Colt</i>	10	+5	-4	2d10	11	2	70	4	16	4.5	C	C: 1550
<i>Caccia grossa .458WM</i>	12	+7	-8	3d20	2	2	270	1	16	5.5		C: 2000
<i>Caccia grossa .500 N.E.</i>	12	+8	-8	3d20+2	2	2	290	1	16	5.6	C	C: 2350
<i>Caccia grossa .600 N.E.</i>	14	+8	-8	7d10-2	2	2	300	1	16	5.7	C	C: 2500
<i>Caccia grossa .700 N.E.</i>	14	+8	-9	7d10	2	2	350	1	16	5.8	C	C: 2800
FUCILI MILITARI*												
<i>Semiautomatico 5.56mmN</i>	10	+6	-5	3d10	30	4	70	1	18	3.1	C	C: 1000
<i>Semiautomatico 7.62mmN</i>	12	+6	-6	4d10+2	20	4	150	1	18	5.1	C	C: 800
<i>Semiautomatico 7.62mmR</i>	10	+6	-5	3d10+2	30	4	100	1	18	4.3	C	C: 990
<i>D'Assalto short 5.7X28</i>	10	+4	-4	2d8-1	50	4/35*	50	1	16	3	C	C: 1800
<i>D'Assalto ST 5.56mmN</i>	10	+6	-5	3d10	30	4/30*	70	1	18	2.9	C	C: 1250
<i>D'Assalto short 5.56mmN</i>	10	+5	-5	3d10	30	4/30*	60	1	18	2.5	C	C: 1180
<i>D'Assalto ST 7.62mmN</i>	12	+6	-6	4d10+2	25	4/25	150	1	18	4.0	C	C: 1400
<i>D'Assalto ST 7.62mmR</i>	10	+6	-5	3d10+2	30	4/30	100	1	18	4.3	C	C: 990
<i>D'Assalto short 5.45mmR</i>	10	+4	-5	3d8+2	30	4/30*	60	1	18	3.3	C	C: 780
FUCILI DI PRECISIONE												
<i>Bolt-action 7.62X51</i>	12	+8	-6	4d10+2	8	1	180	1	18	6	C	C: 2500
<i>Bolt-action .308 WIN</i>	12	+8	-6	4d10+2	5	1	150	1	18	5.1	C	C: 2750
<i>Bolt-action .416R</i>	12	+10	-6	6d8+2	4	1	200	1	18	5.7	C	C: 3450
<i>Bolt-action 14.5mm</i>	14	+10	-10	9d10	7	1	500	1	18	13.5	C	C: 4700
<i>Bolt-action .50BMG</i>	14	+10	-9	8d10-2	5	1	450	2	18	10	C	C: 3900
<i>Monocolpo 20X110mm</i>	14	+10	-12	5d20	1	1	600	2	18	19	C	C: 5000
<i>Semiautomatico 7.62mmN</i>	12	+8	-6	4d10+2	20	4	180	1	16	6.4	C	C: 3000
<i>Semiautomatico 7.62X54R</i>	12	+8	-6	6d8	10	4	180	1	18	4.3	C	C: 2200
SHOTGUN												
<i>Sovrapposto .20G</i>	8	+3	-1	4d4	2	2	25	1	18	3	C	C: 600
<i>Semiautomatico .20G</i>	8	+3	-1	4d4	6	4	25	1	16	3.5	C	C: 1000
<i>Fucile a pompa .20G</i>	8	+3	-1	4d4	8	2	25	1	18	3.7	C	C: 800
<i>Sovrapposto .12G</i>	10	+3	-1	4d6	2	2	28	1	18	3.2	C	C: 900
<i>Semiautomatico .12G</i>	10	+3	-1	4d6	6	4	28	1	16	3.8	C	C: 1300
<i>Fucile a pompa .12G</i>	10	+3	-1	4d6	6	2	28	1	18	4	C	C: 1100
<i>Sovrapposto .10G</i>	11	+3	-1	3d10	2	2	28	1	18	3.5	C	C: 1000
<i>Semiautomatico .10G</i>	11	+3	-1	3d10	3	3	28	1	16	3.9	C	C: 1400
<i>Fucile a pompa .10G</i>	11	+3	-1	3d10	5	2	28	1	18	4.2	C	C: 1200

* La sigla fucile militare d'assalto ST, sta per standard, ovvero modelli di armi come: Colt M-16, H&K G-36 e simili.

Gli altri modelli short, sono quelli che venivano utilizzati dai reparti speciali militari o squadre d'assalto della polizia nel XX° secolo e sono: Colt M4A1, Galil MAR, AK-74M, SIG-551.

Le carabine semiautomatiche sono modelli di fucile stile: I moderni M-14, Ruger Mini-30 o il vecchio M1-Garand e simili.

NOTA SPECIALE: Se servono i dati delle armi d'appoggio a nastri tipo: M60E3, FN-M240B, SAW e simili, basta che usate i dati dei fucili d'assalto, considerate la precisione media di +4 che queste armi hanno, aumentate la capacità di munizionamento dei colpi da 100 a 200, considerando che queste armi usano delle cassette portamunizioni. Il tempo di ricarica per sostituire un a cassetta portamunizioni è pari a 3 round. Alcune di queste armi, sono solo delle versioni più pesanti dei fucili d'assalto ed usano caricatori più capienti da 40-42 o 45 colpi, quindi il tempo di ricarica rimane sempre 1 round.

Tutte le armi che usano caricatori classici, hanno un tempo di ricarica (R) pari ad 1 round, mentre tutte le altre armi con tempi di ricarica maggiore, o hanno un serbatoio fisso o una cassetta portamunizioni sono a donna canna.

MUNIZIONI PER ARMI DA FUOCO

Prendiamo in esame le varie tipologie di munizioni e gli effetti che esse provocano sul bersaglio quando lo colpiscono.

Costo Scatola da 50 colpi: per pistole, fucili e mitra, pari allo 0.05% del costo dell'arma.

Costo Scatola da 25 colpi per shotgun: C:15.

Costo Caricatore per arma da fuoco: fucile, mitra o pistola. **C: 15 l'uno.**

Costo cassette portamunizioni: da 80 colpi **C:30**, da 100-120 colpi **C:40**, da 200 colpi **C:50**

TIPO DI MUNIZIONE E DESCRIZIONE DEGLI EFFETTI	ARMA A CUI SI RIFERISCE	COSTO
Munizioni magnum: Sono più potenti rispetto ai normali colpi standard che l'arma usa. Aumentano di -1 la penetrazione dell'arma e di +1 il danno che passa.	Tutti i tipi di arma	Costo base X2
Munizioni a punta cava: La penetrazione del colpo dell'arma è dimezzato ed arrotondata per difetto, tuttavia il danno che passa è moltiplicato X1.5 ed arrotondato per eccesso.	Per fucili, pistole e mitra.	Costo base X3
Munizioni perforanti: La penetrazione del danno dell'arma raddoppiato , mentre il danno che passa è dimezzato ed arrotondato per difetto.	Per fucili, pistole e mitra.	Costo base X5
Munizioni blindate: Sono munizioni militari usate nel XX° secolo. La penetrazione del danno dell'arma raddoppia , il danno che passa raddoppia .	Per fucili, pistole e mitra.	Costo base X7
Munizioni traccianti: Possiedono una sostanza che brucia e lascia una scia luminosa colorata una volta che il proiettile è partito. Forniscono un bonus di +1 al tiratore sul lancio per colpire grazie alla scia rilasciata. Tuttavia a causa del consumo del proiettile, la penetrazione viene dimezzata ed arrotondata per difetto, mentre il danno che passa subisce una penalità di -2 .	Per fucili, pistole e mitra.	Costo base X8
Munizioni a pallettoni corazzati: La Penetrazione aumenta di -1 , inoltre danno che passa aumenta di +1 .	Solo per shotgun	Costo base X2
Munizioni a palla singola SLUG: Colpo usato per gli shotgun. Trasforma l'arma in un fucile normale. Il danno che passa raddoppia , la gittata di base raddoppia , la penetrazione triplica . Il tiratore ha una penalità di -2 per colpire il bersaglio a causa della potenza del colpo.	Solo per shotgun normali, no quelli a canne mozze.	Costo base X3
Munizioni antisommossa: Questi proiettili fatti in gomma speciale, hanno una penetrazione pari a -1 mentre il loro danno è pari a quello minimo /2 arrotondato per eccesso . Ogni volta che colpiscono un PG, procurano alla vittima una penalità di -1 a tutte le azioni di movimento per 15 round a causa del dolore dell'impatto. Le penalità sono cumulative in Il PG deve inoltre effettuare un lancio sul proprio T.S.C. contro lo stordimento lieve (vedi pag.47).	Tutti i tipi di arma	Costo base X3

I MIRINI

Esaminiamo questa tipologia di gadgets montabili sulle varie armi da fuoco e da tiro.

I mirini forniscono un bonus alla mira.

Va ricordato che per beneficiare del bonus di mira dato dal mirino montato sull'arma, si deve passare almeno un round ad inquadrare il bersaglio in questione.

TIPO DI MIRINO	BONUS O VANTAGGIO	COSTO
Mirino laser	Può essere montato su tutti i tipi di armi a distanza. Fornisce un bonus di +1 immediato su precisione. Il tiratore è aiutato a colpire il bersaglio grazie al dal puntino o striscia luminosa. Se il tiratore decide invece di mirare con il puntatore laser, guadagna un bonus di +2 .	C: 250
Mirino laser passivo	Mirino telescopico con al centro della lente un puntino rosso di laser passivo. Il bonus dato al tiratore quando mira è di +3 . Può essere montato su tutti i mitra e fucili.	C: 380
Mirino telescopico X	E' il tipico mirino con la tacca sulla lente ad forma di "+". E' regolabile in base alla distanza entro cui si trova il bersaglio. Il mirino 2X da bonus alla mira di +4 . Il mirino 4X un bonus di +6 . Il mirino 6X un bonus di +8 . Può essere montato su tutti i mitra con calcio pieghevole o fisso e su tutti i fucili.	C: 400 4X C: 500 6X C: 600 8X
Mirino elettronico notturno	Porta la penalità dell'oscurità a -1 , inoltre da un bonus di +2 sulla precisione. In caso di necessità può essere utilizzato come visore notturno. Può essere montato su mitra con calcio pieghevole o fisso e su tutti i fucili. Distanza massima di mira 150 metri .	C: 1500
Mirino ad infrarossi	Può essere usato in tutti gli ambienti. Valido sia di notte che di giorno, evidenzia le figure calde con dei colori di tonalità rossa o arancione e quelle fredde con dei colori di tonalità blu. Il mirino visualizza bersagli anche in caso di nebbia, foschia o vegetazione. Permette di distinguere le figure anche dietro ripari leggeri come: teloni, lenzuola, vetrate oscurate e simili. Il bonus dato al tiratore è di +3 in qualsiasi situazione ambientale, atmosferica o di luce. Può essere montato solo su fucili. Distanza massima di mira 250 metri .	C: 2000

GLI ESPLOSIVI

Gli esplosivi, nella tabella, sulla colonna dei colpi, hanno un valore espresso in dadi che indica le **schegge** sprigionate nell'esplosione.

Il **danno, la penetrazione e l'area d'azione** sono riferiti ad ogni singola scheggia.

Quando il PG lancia una granata e riesce nel tiro per colpire, procedete in questa maniera:

- 1- Si determinano il numero delle schegge lanciando il numero di dadi riportati sulla relativa colonna.
- 2- Per ogni obiettivo presente nell'area si distribuiscono le relative schegge in maniera casuale, lanciando **ID10** per ogni bersaglio presente nella zona.
Con un valore uscito dal dado pari a **3+**, la scheggia colpisce un obiettivo. Determinate la locazione sul corpo.
Con **2 o meno**, la scheggia passa fortunatamente oltre il bersaglio in questione non colpendolo.
Si passa alla scheggia successiva ed al prossimo bersaglio presente nell'area, fino a completare il giro di tutti i PG interessati nell'esplosione.
Se ci sono ancora schegge, ricominciate il giro dal primo bersaglio, oppure ripartite le schegge tra i sopravvissuti se gli altri sono tutti morti.
- 3- Per quanto riguarda le granate incendiarie, il ragionamento è identico. Tuttavia al posto delle schegge ci sono le fiammate prodotte dalla deflagrazione. Considerate ognuna di queste singole fiammate con il regolamento del fuoco (Vedi pag.44 - 45).
- 4- **Granate ed esplosivi perforanti o dirompenti:** Non producono schegge ad ampio raggio. Esse applicano la loro potenza di impatto su una zona limitata di 1 o 2 metri al massimo.
I PG che si trovano nella zona di esplosione, subiscono tutti il medesimo danno devastante.
Lanciate **ID4+2** per vedere quante locazioni del corpo vengono investite dall'esplosione, dopo di che suddividete il danno tra queste parti del corpo arrotondando per difetto.

Successivamente determinate le locazioni del corpo colpite valutando se ci sono eventuali protezioni presenti.

Esempio: Un razzo perforante di RPG colpisce un mezzo blindato dell'alleanza del Nord in pattugliamento nell'inferno.

Il razzo ha come raggio di azione 1 m, purtroppo due ussari che affiancavano il mezzo vengono raggiunti dall'esplosione.

Il danno totale del colpo di RPG è di 57 con una penetrazione -23.

Per ognuno degli ussari si lancia **ID4+2** per vedere le parti del corpo interessate.

Il primo ussaro ottiene un 5, quindi per ogni parte subisce 11 P.F. di danno con penetrazione -23. Il secondo ussaro ottiene un 3, con una media di danno di 19 e di penetrazione -23.

Ora si determina per entrambi le locazioni del corpo e le relative protezioni presenti.

- 5- Le mine antiuomo o le trappole esplosive, colpiscono le gambe ed al massimo il torso.
Solitamente questi ordigni fanno un danno unico.
Lanciate **ID3** e vedete tra gambe e torso quante parti sono state colpite.
Per ognuna delle zone interessate, lanciate separatamente il danno della mina e della sua penetrazione.
Considerate ogni attacco come un singolo colpo di arma da fuoco.
Per le mine antiuomo ad ampio raggio, usate la regola degli esplosivi normali.

UNIRE PIU' ESPLOSIVI TRA LORO:

compiendo questa operazione, si ottiene il seguente effetto:

- 1- Per ogni unità di esplosivo aggiunta alla prima, si aumenta di **1 metro** il raggio d'azione dell'ordigno più potente.
- 2- La penetrazione aumenta di **-1** per ogni unità oltre la prima. Si parte dalla penetrazione di base dell'esplosivo più potente.
- 3- Il numero di **danni e di schegge si sommano** tra di loro.

Esempio: Un Ussaro in missione di rastrellamento, scopre che dentro una casa abbandonata c'è una botola, dove si cela un rifugio di infiltrati oscuri. Volendo disinfestare

la zona senza causare un'inutile scontro a fuoco, mette dentro uno zainetto: 2 bombe a mano a frammentazione e 2 granate incendiarie e le lancia nel rifugio.

L'effetto che ottiene in termini di gioco è il seguente: **penetrazione -9** ovvero: -6 di penetrazione base della granata a frammentazione, più un -3 aggiuntivo dato dall'altra granata a frammentazione e dalle due granate incendiarie.

Il raggio d'azione è di 7 m: Area di base 4m della granata a frammentazione più 3 metri delle tre granate successive.

I danni sono: 4d8+4 da frammentazione e 2d10 da fuoco.

Le schegge sono: 2d8+4 da frammentazione e 2d8+4 da fuoco.

Si capisce che per gli oscuri nascosti sotto la botola, le speranze di salvezza in quell'angusto rifugio sono molto ma molto scarse.

Lanciagranate: I lanciagranate sono delle armi che sparano granate a frammentazione, incendiarie, fumogene o di altro tipo a distanze notevoli.

Il lanciagranate dà al tiratore il vantaggio della sua precisione, della sua gittata maggiore e di un numero di colpi a volte elevato. Il danno e l'effetto provocato è relativo alla granata lanciata. Alcuni lanciagranate sono montati sotto un fucile d'assalto o un mitra, altri possiedono o un serbatoio o tamburo porta colpi, altri ancora hanno una canna singola. Quelli Monocolpo, assomigliano a dei tozzi fucili ad una canna e vanno ricaricati ogni volta che sparano.

LANCIAGRANATE	FOR	PRE	PEN	DAN	COLPI	RDF	GTO	R	AFF	PE	L	COSTO
Per fucile 40X46mm	10	+3	Vario	Vario	1	1	80	2	18	3	C	C: 750
Monocolpo 40x46mm	10	+3	Vario	Vario	1	1	80	2	18	4	C	C: 850
Tamburo 40X46mm	10	+3	Vario	Vario	6	3	80	4	18	6	C	C: 2450
Monocolpo 37mm	10	+3	Vario	Vario	1	1	70	2	18	4	C	C: 800
Tamburo 35mm	10	+3	Vario	Vario	19	3	70	6	18	8	C	C: 3000

Nota sui lanciagranate: Solitamente queste armi sono proibite ai comuni civili. Possono essere acquistate con degli speciali permessi rilasciati dalle forze di polizia locali, solo da squadre di paramilitari autorizzate come rinforzi della milizia o per compiti di guardia del territorio o installazioni civili particolari come acquedotti, ospedali, scuole, magazzini di viveri, etc.

TIPO DI ESPLOSIVO	FOR	PRE	PEN	DAN	SCHEGGE AREA	RDF	GTO	R	AFF	PE	L	COSTO
Granata 40x46 mm a frammentazione	5	0	-4	2D10	1d8+2 Area 4 m	Vario	80	/	18	0.7	C	C: 50
Granata 40x46mm a Perforante	5	0	-6	3D10	1 Area 1 m	Vario	80	/	18	0.7	C	C: 100
Granata 40x46mm a Incendiaria	5	0	-1	1D10	1d8+2 Area 3 m	Vario	80	/	18	0.7	C	C: 40
Granata 37 mm a Frammentazione	5	0	-3	2D8	1d6+2 Area 3 m	Vario	70	/	18	0.6	C	C: 40
Granata 37mm a Perforante	5	0	-5	3D8	1 Area 1 m	Vario	70	/	18	0.6	C	C: 90
Granata 37mm a Incendiaria	5	0	0	1D8	1d6+2 Area 2 m	Vario	70	/	18	0.6	C	C: 30
Granata 35 mm a frammentazione	5	0	-2	2D6	1d6+2 Area 3 m	Vario	70	/	18	0.5	C	C: 60
Granata 35 mm a Perforante	5	0	-4	3D6	1 Area 1 m	Vario	70	/	18	0.5	C	C: 110
Granata 35mm a Incendiaria	5	0	0	1D6	1d6+2 Area 2 m	Vario	70	/	18	0.5	C	C: 50
Bomba a mano Frammentazione	5	0	-7	2D8+2	1d8+2 Area 4 m	2	Forx2	2	18	0.7	C	C: 65
Bomba a mano Incendiaria	5	0	-1	1D10	1d8+2 Area 3 m	2	Forx2	2	18	0.7	C	C: 45
Candelotto TNT	5	0	-5	4D6	1d4+2 Area 4m	2	Forx2	2	18	0.4	C	C: 150
Esplosivo al plastico C-4 panetto 0.5 kg	5	0	-10	4D12+2	1d12+4 Area 5m	/*	Forx2	2	18	0.5	P	C: 400

* Questo esplosivo non si lancia, lo si usa come carica di posizionamento per costruire autobombe o come carica da irruzione.

GRANATE LACRIMOGENE: Le granate lacrimogene vengono ampiamente utilizzate per reprimere delle sommosse o per compiere delle irruzioni.

Le granate lacrimogene non procurano danni fisici. Sprigionano un gas che irrita le vie respiratorie provocando tosse e lacrimazione abbondante dagli occhi.

Chiunque si trova entro l'area d'effetto della granata, deve effettuare un lancio su **freddezza** con **-5**.

Se ha successo riesce in tempo a tapparsi le vie respiratorie e gli occhi. In questo caso subisce solamente una penalità di **-3** a tutte le azioni di movimento per **1D8+2** di round.

Viceversa, in caso di fallimento, la penalità è di **-5** a tutte le abilità di movimento per un numero di round pari a **2D10+2**.

Per ogni round in più che un PG respira il gas e non esce dalla zona in questione, la penalità sulle abilità di movimento aumenta di **-1**, ed aumenta di 2 round in più l'effetto.

Chi si trova in una stanza chiusa con il gas, ha il rischio di rimanere soffocato.

In questo caso, il PG oltre che subire automaticamente la massima penalità data dalla granata, deve effettuare un T.S.C. con **-5**. Se riesce nel lancio, il PG ha la forza per reagire ed uscire dalla zona pericolosa, se fallisce il tiro, sviene a terra per **1D12+2** di minuti.

Le granate lacrimogene costano il doppio di una comune granata a frammentazione del medesimo calibro. In caso di vento, gli effetti possono diminuire o spostarsi, starà al descrittore decidere il da farsi. Costo **C: 75**

GRANATE ABBAGLIANTI: Le granate abbaglianti sono ampiamente utilizzate dai gruppi di antiterrorismo o d'assalto della polizia e dell'esercito. Chiamate in gergo flash-bang queste granate sono ampiamente usate per la liberazione di ostaggi.

Sprigionano una potentissima luce accecante.

Chi si trova dentro l'area d'azione di una granata abbagliante, deve effettuare un lancio su freddezza con una penalità di **-10**.

LE ARMI DA MISCHIA

Questo è l'ultimo paragrafo dedicato alla categoria delle armi.

Per armi da mischia, intendiamo tutti gli oggetti adatti per il combattimento corpo a corpo, siano essi da taglio, che contundenti.

Il danno delle armi da taglio e da punta è maggiore quando colpisce un bersaglio, poiché causa profondi tagli o lacerazioni ai vari tessuti ed organi.

Nel determinare il danno delle armi da taglio o da punta, **moltiplicate X2 il danno che passa.**

Hanno un "°" sulla colonna del danno.

Se vicino al nome trovate un "°", significa che l'arma in questione deve essere tenuta con due mani, brandirla con una sola mano dà al PG una penalità di **-3** per colpire.

Se riesce nel lancio, il PG subisce una penalità di **-5** a tutte le azioni di movimento per **2D8** di round.

In caso di fallimento, la penalità è di **-10** su tutte le azioni di movimento per **3D8** di round.

Questi effetti possono essere evitati indossando delle maschere protettive apposite con lenti per gli occhi polarizzate.

Le granate abbaglianti costano 1,5 volte il prezzo di una granata a frammentazione dello stesso calibro.

Usate gli stessi dati della granata a frammentazione tranne che per le schegge ed i danni. Area d'azione 4 metri.

Costo **C: 100**

GRANATE FUMOGENE: Le granate fumogene sono usate per coprire sia la ritirata che l'assalto di soldati e mezzi contro eventuali tiratori o postazioni.

La granata ha una forma cilindrica, è simile ad una lattina di bibita leggermente più sottile.

Sprigiona un denso fumo colorato di tonalità variabile (verde, giallo, rosso, blu, arancione) entro un'area di 5 metri di raggio, per 4 metri di altezza.

I tiratori, per colpire i vari bersagli occultati dietro la cortina fumogena, hanno un malus di **-5**, **su tutti gli attacchi a distanza.**

Tuttavia, il problema della visuale è dato anche a tutti coloro che si fanno schermo con il fumo.

Tutti i PG che stanno dietro la cortina fumogena, hanno anch'essi una penalità sul combattimento a distanza e sulla percezione di **-5**.

La durata dell'effetto del fumo è di 3 minuti, dopo di che la diradazione della cortina fumogena abbasserà la penalità data ai tiratori di **-1 punto** per ogni 10 secondi oltre i 3 minuti.

In caso di vento, la cortina dura la metà del tempo, se il vento è forte, il tempo di permanenza della nube è di solo 1 minuto. A volte, queste granate vengono usate dalla fanteria di terra come segnalazione fumogena per aerei o elicotteri. Costo **C: 50**

Molte di queste armi, soprattutto quelle di stampo medievale, vengono prodotte con degli standard qualitativi e con delle leghe metalliche del XXI° secolo, molto affidabili e resistenti.

Nell'inferno, molti dei sopravvissuti per far fronte ai vari pericoli, hanno dovuto riscoprire negli scontri ravvicinati, l'utilizzo di armi considerate dalla stragrande maggioranza della popolazione del XXI° secolo, oggetti dei "tempi andati"

TIPO DI ARMA DA MISCHIA	FOR	PEN	DAN	AFF	PE	L	COSTO
Accetta / Piccozza da alpinista	7	-4	1d10°	18	2	S	C: 50
Alabarda *	9	-8	3d10+1°	18	6.5	S	C: 570
Arpione *	8	-7	3d8°	18	4	S	C: 75
Ascia antincendio *	8	-5	2d6+1°	18	4	S	C: 100
Ascia da battaglia medievale *	10	-8	3d10-2°	18	5	S	C: 750
Baionetta	5	-4	1d8°	18	1	S	C: 150
Bisturi	5	-2	1d3°	18	0.2	S	C: 100
Cacciavite a croce / Rompighiaccio	5	-2	1d3°	18	0.3	S	C: 15
Catena / cavo d'acciaio spesso	7	0	1d4	18	1	S	C: 5
Coltello a farfalla	5	-2	1d4+1°	18	0.5	S	C: 20
Coltello a scatto	5	-2	1d4°	18	0.5	S	C: 25
Coltello da cucina grande /Coltello da caccia	5	-3	1d6+1°	18	1	S	C: 35
Falce da grano *	8	-4	2d8-1°	18	4	S	C: 85
Falcetto	5	-2	1d6°	18	1.5	S	C: 45
Katana	7	-5	2d10°	18	2.5	S	C: 600
Lancia *	9	-8	3d10°	18	5.5	S	C: 370
Machete grande	7	-4	2d8°	18	3.5	S	C: 200
Machete piccolo / Roncola	6	-3	1d12°	18	3	S	C: 160
Maglio *	10	0	2d10	18	6	S	C: 60
Manganello / Bastone / Ramo grande	5	0	1d6+1	18	1	S	C: 30
Mannaia	5	-3	1d10°	18	1.5	S	C: 65
Martello	5	0	1d6	18	1.5	S	C: 10
Martello da guerra medievale	9	-5	1d10°	18	5	S	C: 230
Mazza chiodata *	7	-1	2d6°	18	2.5	S	C: 40
Mazza da baseball *	7	0	2d6-1	18	2	S	C: 30
Mazza da Hockey *	8	-1	1d10+1	18	4	S	C: 95
Mazza ferrata medievale	9	-5	1d12	18	5	S	C: 280
Morning star medievale	9	-4	1d12	18	4	S	C: 190
Motosega (durata carburante 3 ore)*	10	-8	3d10°	18	5	S	C: 950
Nunchako	5	0	2d4+1	18	1.5	S	C: 8
Pala / Vanga *	8	0	1d8+1	18	3.5	S	C: 35
Picca	11	-8	3d10+2°	18	8	S	C: 470
Piccone *	8	-4	2d6	18	3	S	C: 35
Piede di porco	7	-2	1d8	18	1.5	S	C:40
Pugnale da combattimento	5	-3	1d8+2°	18	1	S	C: 145
Rasoio/ Taglierino grande	5	-1	1d3°	18	0.3	S	C: 3
Sciabola	8	-4	2d8°	18	3	S	C: 350
Scimitarra	8	-3	2d8-1°	18	3	S	C: 360
Spada	8	-6	2d10+2°	18	4.5	S	C: 500
Spada bastarda *	9	-7	2d12°	18	5	S	C: 800
Spadone a due mani *	10	-7	2d12+2°	18	6	S	C: 1200
Tirapugni / mattone o sasso	5	0	+2	18	0.2	S	C: 2
Tonfa / Manganello telescopico in metallo	5	0	2d4	18	1	S	C: 10
Tubo di ferro	6	0	1d8	18	2	S	C: 7 / 15
Vanghetta militare	7	-3	1d12°	18	2.5	S	C: 235
Wakizashi	6	-4	2d6-1°	18	1.8	S	C: 740

Nota: Alcune armi, raggruppate nella stessa riga, (*Manganello / Bastone / Ramo grande*) indicano l'appartenenza alla stessa categoria di danno o tipo di caratteristiche di un'arma.

° **Armi da taglio:** Danno che passa **X2**.

ARMATURE E PROTEZIONI DEL XX° SECOLO

Le protezioni sotto elencate sono quelle che un qualsiasi civile può reperire in negozi di armi, articoli sportivi o negozi specializzati.

I colori, le mimetizzazioni e le personalizzazioni di questi oggetti sono molteplici.

Si possono anche richiedere delle protezioni in stile storico, le quali ripropongono fedelmente i pezzi dell'epoca e lo stile del tempo.

TIPO DI PROTEZIONE	P.A.	PARTE PROTETTA	P.M.	PE	L	COSTO
Elmetto d'acciaio	15	Testa	0	2	S	C: 100
Elmetto in Kewlar	20	Testa	0	1.5	S	C: 180
Giubbotto antiproiettili leggero	12	Torso	0	4	S	C: 350
Giubbotto antiproiettili pesante	16	Torso	-1	5	S	C: 450
Para avambracci Kewlar	14	Braccia	-1	1	S	C: 70
Para stinchi Kewlar	14	Gambe	-1	1	S	C: 80
Giubbotto di cuoio rinforzato	6	Torso-Braccia	-1	4	S	C: 200

EQUIPAGGIAMENTO

In questo paragrafo troverete i vari oggetti reperibili nei negozi o centri commerciali ed altre informazioni utili ai personaggi per quanto riguarda il vitto, l'alloggio ed i viaggi.

Abbigliamento per ambienti artici: Il set di vestiario comprende: una tuta fatta in materiali impermeabili adatti a temperature fino a -50° C. La tuta è fornita di varie tasche ed agganci per appenderci altro equipaggiamento. L'abbigliamento è completo di guanti termici, berretto imbottito ed impermeabilizzato con copri orecchie ed occhiali protettivi per il freddo. **PE:** 4, **L:** S, **C:** 1200,

Alloggi di alta qualità: Sono le case o gli appartamenti situati in zone centrali di città, metropoli o paesini "così detti in", situati nel territorio delle alleanze.

Queste abitazioni, sono realizzate con i migliori materiali ed hanno un'ottima visuale panoramica dell'ambiente circostante, inoltre sono curati nello stile architettonico.

Comprare una casa del genere, implica una grossa spesa.

Il costo al metro quadrato è di circa **C:**2500-3500 per case o appartamenti presso centri abitati minori.

Il prezzo aumenta di **C:** 4000-5500 al metro quadrato per edifici di città o paesi con interesse storico, culturale o turistico maggiore.

Si sale fino a **C:** 6000-10000 al metro quadrato, per edifici o appartamenti presso centri di grandi metropoli o capitali. Anche gli affitti variano in base alla zona.

Solitamente il costo mensile di un affitto è pari al 20% del prezzo al metro quadrato dell'abitazione. Mediamente, un appartamento che vale circa **C:**3000 al metro quadrato, costa **C:** 600 mensili. **PE:** /, **L:** S, **C:** Vario

Alloggi di bassa qualità: Gli alloggi di bassa qualità sono situati nelle periferie di città e metropoli.

Molti di essi sono situati nelle colonie, a poche decine di chilometri dalla zona perduta.

Fanno parte di quartieri molto pericolosi anche se sorvegliati da polizia e milizia.

Questi edifici hanno delle robuste inferriate su porte e finestre del primo piano. Sono circondati da alte recinzioni in cemento armato con solidi paletti in acciaio alti anche 3 o 4 metri e del diametro di 5 centimetri.

Dati di protezione della recinzione P.A. di 45 e P.S. di 80.

Il costo di un edificio del genere, varia dai 600 agli 850 crediti al metro quadrato.

Questi edifici, vengono costruiti con materiali sufficienti, le stanze sono scarsamente insonorizzate ed un inquilino può sentire lo scarico dello sciacquone del vicino o la televisione accesa nel piano di sotto.

La maggior parte di queste abitazioni è destinata all'uso di case popolari, magazzini, ambulatori, o altri utilizzi secondari. Gli affitti sono di **C:** 200-300 al mese. **PE:** /, **L:** S, **C:** Vario.

Alloggi di media qualità: Sono le tipiche case medie che si trovano nelle colonie, o nelle zone periferiche ed industriali dei territori federali.

Fanno parte di quartieri sicuri e ben sorvegliati. Le case non sono costruite con materiali lussuosi quali: marmo, mattoni pregiati, pietre antiche etc.

Tuttavia sono ben edificate, ed hanno tutti i comfort e servizi di cui gli inquilini possono aver bisogno.

Il costo al metro quadrato di queste abitazioni varia dai **C:** 1000 ai 2500.

Per quanto riguarda l'affitto, hanno un valore che va dai 350 ai 500 crediti al mese. **PE:** /, **L:** S, **C:** Vario.

Analizzatore di droghe e veleni: E' uno speciale macchinario elettronico della grandezza di una piccola fotocopiatrice.

In esso vengono immesse delle provette contenenti le sostanze da analizzare.

In base al tipo di macchina ed aspettando un tempo variabile di alcuni minuti, la macchina fornisce all'operatore la risposta stampandola su di un foglio ed indicante il tipo di veleno o droga in questione.

La macchina quando analizza droghe o sostanze sconosciute, si limita ad eseguire solo una scomposizione degli elementi che riconosce indicandone le varie percentuali. Con una connessione ad internet la macchina può aggiornare la sua banca dati di informazioni. **PE:** 25, **L:** P, **C:** 12500.

Bengala a mano: E' un tubo di cartone spesso e rigido che serve come fonte di luce. Su di un'estremità ha una linguetta che se tirata con forza, tramite una miccia, innesca una fiamma che accende il combustibile solido interno al tubo producendo così la luce.

Un bengala a mano, ha una durata di circa 90 secondi e non può essere spento né dal vento né da pioggia, ma solo se immerso in acqua. Attaccando un bersaglio con la parte incandescente del bengala, i danni prodotti sono da considerarsi corpo a corpo: **For.** 7, **Pen.** -3, **Dan.** 1D4, **Aff.** 18, **Pe.** 0.5.. **PE:** 0-5, **L:** S, **C:** 5 l'uno

Binocolo militare: Binocolo brunito, utile per evitare di emettere scintillii di luce. Il binocolo ha una capacità di ingrandimento di 50X. E' provvisto di un telemetro e di un altimetro utili ad indicare la distanza dell'oggetto ed anche la sua altitudine.

Incorpora una bussola digitale che indica la posizione del bersaglio. Il binocolo è impermeabile ed ha anche un'opzione che lo rende utile di notte grazie ad un visore notturno, con una portata massima di 100 metri.

Le batterie hanno una durata di circa 30 ore in utilizzo continuo. Le batterie di riserva costano **C:**5.

PE: 1, **L:** P, **C:** 1250.

Binocolo: E' un normale binocolo fatto in resine e plastiche resistenti agli urti, con un ingrandimento di 30X. Con un'aggiunta di **C:** 50, si può avere la versione polarizzata antiriflesso. **PE:** 1, **L:** S, **C:** 200.

Bombole d'ossigeno per immersione: Si possono richiedere a singola o a doppia bombola. Una bombola ha una durata di ossigeno media di 1 ora, più 10 minuti di riserva. Una ricarica di ossigeno costa **C:** 10.

PE: 10, **L:** S, **C:** 350.

Borraccia: E' la tipica borraccia in vetro infrangibile rivestita con materiali impermeabili plastico-termici.

Le borracce possono essere di varie forme ma di contenuto standard.

Borraccia da: **0.5 Lt**, da **1 Lt**, da **1.5 Lt** da **2 Lt**.

Il peso è pari al contenuto della borraccia e del liquido in essa contenuto. **PE:** Vario, **L:** S,

C: 25 **0.5 Lt**, **C:**35 **1 Lt**, **C:**45 **1.5 Lt**, **C:**55 **2 Lt**

Borsa impermeabile: E' una borsa un po' più grande di un normale zaino scolastico. Può contenere 20 i libri di medie dimensioni. Può sostenere un peso massimo di 35 Kg.

Lo zaino è impermeabile all'acqua ed è utilizzato per il campeggio o le esplorazioni. **PE:** 2, **L:** S, **C:** 100.

Bussola: Bussola costruita in alluminio speciale amagnetico. E' poco più grande di un orologio da polso ed è impermeabile. La bussola indica sempre la direzione del nord e possiede i relativi gradi. **C:** 100.

Esiste una versione digitale che funziona autonomamente grazie ad un collegamento satellitare e costa **C:** 200. Quest'ultima non risente di influenze disturbatrici. La bussola elettronica indica molti dati quali longitudine, latitudine, altitudine, umidità etc. **PE:** 0.1, **L:** S, **C:** 100.

Carta di credito: Le carte di credito possiamo suddividerle in quattro differenti classi.

Standard: Prevede il ritiro da un minimo di 20 a un massimo di 2500 crediti al mese.

Argento: Prevede un ritiro di contante variabile dai 20 ai 5000 crediti al mese.

Oro: Prevede un ritiro di contante variabile dai 20 ai 20000 crediti al mese.

Platino: Prevede un ritiro di contante variabile dai 50 ai 50000 crediti al mese.

Chi vuole possedere una carta di credito, deve avere un conto corrente in banca.

In base alla contingenza del conto, del tipo di lavoro e dello stato sociale del cliente, la banca rilascerà la relativa carta.

I soldi spesi nel mese possono essere rimborsati entro 90 giorni o dilazionati in rate.

PE: /, **L:** S, **C:** 100 costo apertura conto.

Cellulare: Apparecchio telefonico di varie dimensioni, fattezze e colori.

Costruito completamente in plastica possiede un display a colori ad alta risoluzione.

Tutti i modelli hanno una macchina fotografica con almeno 5 MPixel di risoluzione.

La rubrica di memoria può contenere fino a 5000 nomi.

Supporta frequenze quadri band ed il campo di ricezione a livello mondiale è coperto all'85%, grazie ai ripetitori fissi e satellitari.

La durata della batteria al litio è di 150 ore di uso continuo e 350 in stand by.

Il costo della chiamata è di **C:** 0.10 al minuto.

Con appositi strumenti elettronici è possibile clonare una scheda telefonica senza essere registrati come utenti così da non essere rintracciati nè da polizia nè da compagnie telefoniche (operazione altamente illegale).

I cellulari più costosi svolgono le funzioni di un minicomputer e possono collegarsi ad internet, molti possiedono anche un navigatore satellitare incorporato.

PE: 0.1, **L:** C, **C:** da 50 a 650.

Cinturone porta colpi: E' il tipico cinturone utile a contenere i colpi di pistola, mitra, shotgun o fucile.

I cinturoni possono essere sia di cuoio che di nylon.

Ogni cinturone contiene dai **30** ai **50** colpi.

Un cinturone di cuoio da 30 colpi costa **C:** 35, mentre in nylon costa **C:**20.

Un cinturone da 50 colpi in cuoio costa **C:**55, mentre in nylon costa **C:**30. **PE:** 1, **L:** S, **C:** Vario.

Contatore Geiger: E' uno strumento elettronico utile per rilevare la presenza di radiazioni entro un raggio di 30 metri dall'operatore.

Il contatore geiger è grande come una torcia elettrica.

Ha un'autonomia di 30 ore sempre acceso. Mano a mano che la radioattività aumenta, il contatore oltre che segnalare sul display il valore in rad presenti nell'ambiente, emette un fruscio sempre più alto e veloce. **PE:** 2.5, **L:** S, **C:** 350.

Corda in nylon grande: Corda di fibre sintetiche con uno spessore di 1.5 cm. La corda è in grado di sollevare un peso di 1500 Kg. Il prezzo ed il peso si riferiscono ad 1 metro lineare di corda. **PE:** 0.3, **L:** S, **C:** 2.5

Corda in nylon media: Corda di fibre sintetiche con uno spessore di 1 cm, La corda è in grado di sollevare un peso di 1000 Kg. Il prezzo ed il peso si riferiscono ad 1 metro lineare di corda. **PE:** 0.2, **L:** S, **C:** 2

Corda in nylon piccola: Corda di fibre sintetiche con uno spessore di 0.5 cm. La corda è in grado di sollevare un peso di 600 Kg. Il prezzo ed il peso si riferiscono ad 1 metro lineare di corda. **PE:** 0.1, **L:** S, **C:** 1.5.

Fondina per pistola: Costruita in Nylon o in cuoio. Contiene ogni tipo di pistola.

La fondina normale può essere applicata sia ad un cinturone porta colpi o ad un'imbracatura da combattimento e costa **C:** 15.

La fondina ascellare, fatta appositamente per tenere l'arma sotto l'ascella destra o sinistra, contiene oltre alla pistola, 4 caricatori o 60 colpi sfusi.

Il costo della fondina ascellare è di **C:** 50.

Oltre a questi due modelli possono esserci delle fondine personalizzate applicabili ovunque e per un costo variabile da **C:** 25-60. **PE:** 0.3, **L:** S, **C:** Vario.

Imbracatura da combattimento: E' la tipica imbracatura costruita in nylon che si indossa stile giubbotto-gilet sopra vestiti o l'uniforme.

In essa trovano posto i seguenti oggetti: Una pistola, la possibilità di aggiungere un'altra fondina con un'ulteriore pistola, un pugnale, una ricetrasmittente, una torcia elettrica curva da spalla, 12 caricatori di vario tipo, una mini cartucciera contenente 25 colpi di qualsiasi arma da fuoco. Inoltre l'imbracatura possiede 4 tasche medie. E' utilizzata dai reparti dell'esercito o dalle forze speciali della polizia. Il peso è da intendersi logicamente senza oggetti. **PE:** 1.5, **L:** S, **C:** 450.

Kit da armaiolo: E' una cassetta degli attrezzi contenente tutto l'occorrente per costruire munizioni, effettuare riparazioni di emergenza, modificare e pulire armi, ed altro ancora. Il kit fornisce un bonus di **+3 sui lanci** da armaiolo ma solo per chi ha tale abilità. **PE:** 7, **L:** S, **C:** 3500.

Kit da artificiere: E' una cassetta contenente tutti gli attrezzi per creare e disinnescare bombe. Ci sono trapani, avvitatori elettrici, saldatori, cacciaviti di precisione, microcamere filo guidate per entrare dentro l'ordigno così da disinnescarlo o attivarlo esternamente, etc.

Con questo kit si ha un bonus di **+3 sul creare e disinnescare ordigni** di vario tipo solo se si possiede la relativa abilità. **PE:** 7, **L:** P **C:** 6500.

Kit da alpinismo: Il kit comprende: l'imbracatura da alpinista composta di numerose sacche e tasche per contenere o aggarrarci: chiodi, moschettoni, piccozza da rocciatore, guanti di riserva ed altro.

Un pacchetto di chiodi e moschettoni per una scalata di 100 metri costa **C: 15** (corda esclusa).

La pistola spara chiodi costa **C: 300**, è ad aria compressa e può con ogni ricarica piantare su solida roccia 100 chiodi (in caso di utilizzo come arma fate riferimento alla pistola calibro .32ACP, ma con una GTO di 3 metri).

Una bomboletta ricaricabile di aria compressa costa **C: 12**. Sono compresi nel kit i guanti da scalatore ed appositi freni per la discesa, nonché scarponi chiodati.

Il kit da un bonus di **+2 sullo scalare** qualsiasi tipo di parete ma solo a chi possiede la relativa abilità.

Il costo indicato di seguito non include i chiodi o moschettoni. **PE: 6, L: S, C: 1300.**

Kit da ricercatore portatile: Il kit fornisce tutti gli strumenti di analisi specifici quali: microscopio elettronico, centrifuga per l'analisi di prodotti chimici, un computer portatile con diversi CD-ROM riguardanti le varie sostanze chimiche e gli elementi che si trovano in natura, una stampante laser portatile per i risultati, dei calibri digitali, una bilancia di precisione e cose simili.

Il kit, ha bisogno di liquidi per esami chimici al fine di effettuare le analisi. Costo liquidi **C: 250** per 20 esami.

Da un bonus di **+2 sui lanci di ricerca** specifici e ritenuti tali dal descrittore, logicamente con le apposite abilità.

Tutto il materiale può entrare in due valigie rigide di media grandezza. **PE: 20, L: S, C: 85000.**

Kit da scasso: E' una specie di piccolo zainetto contenente tutti i grimaldelli, card per eludere la sorveglianza elettronica, piccoli trapani elettrici per forare, sostanze particolari per duplicare le chiavi o fondere lucchetti e serrature.

Con questo kit si ha un bonus di **+3 su scassinare** se si ha la relativa abilità ed il tempo necessario a disposizione. **PE: 2, L: S, C: 3700.**

Kit da sciatore: Comprende: una tuta impermeabile e resistente al freddo fino ad una temperatura di -45° , dei guanti impermeabili, un berretto del medesimo materiale, degli occhiali protettivi per il freddo e la neve, scarponi da sci, sci e bacchette. **PE: 3, L: S, C: 1100**

Kit di purificazione dell'acqua: E' una scatola della grandezza di uno zaino piccolo, questo attrezzo purifica 5 litri di acqua ogni ora. Il purificatore toglie sostanze chimiche nocive e batteri.

Ogni filtro bonifica 200 litri d'acqua prima di essere sostituito e costa **C:150**.

La batteria della macchina dura ininterrottamente per 10 ore, prima di essere ricaricata o collegata alla corrente domestica. Il kit di pulizia dell'acqua può desalinizzare anche l'acqua di mare. **PE: 2, L: S, C: 850.**

Kit medico-chirurgico: Il kit fornisce un bonus di **+3 nei lanci di chirurgia** se si ha la relativa abilità.

Il kit comprende: 50 guanti in lattice sterilizzati, 20 mascherine sterilizzate, tutti i tipi di bisturi, divaricatori, pinze e prodotti per aspirare manualmente eventuali emorragie ed ematomi o dare ossigeno al paziente. Il kit contiene anche un manuale di anatomia.

Sono presenti inoltre varie sostanze per l'anestesia, la tamponatura e l'operazione. Ulteriori garze, tamponi, fili per sutura ed altro possono essere reperiti a parte e ad un costo determinabile dal descrittore. **PE: 3, L: S, C: 2750.**

Kit di falsificazione avanzato: Comprende; un computer portatile, una stampante laser a colori, un generatore di carte di credito, uno scanner, una macchina fotografica digitale ed i relativi programmi informatici di falsificazione. Da un bonus di **+2 su falsificare** a chi possiede l'abilità ed il tempo utile per la falsificazione. **PE: 18, L: S, C: 125.500.**

Kit per travestimenti: Il kit fornisce: varie parrucche colorate, baffi finti e trucco, delle forme in lattice per simulare cambiamenti fisionomici come: mento o naso accentuati, calvizie, cicatrici ed altro ancora. Il kit può essere utilizzato 10 volte, dopo di che va ricomprato.

Da un bonus di **+2 nel travestimento** per chi ha la relativa abilità. **PE: 2, L: S, C: 1950.**

Kit di pronto soccorso: Contiene siringhe ipodermiche, due flebo con sali minerali, fasciature, cerotti, punti di sutura incollabili, laccio emostatico, disinfettante, 15 paia di guanti in lattice usa e getta, medicinali generici antinfiammatori ed antibiotici, nonché un manuale sul pronto intervento e primo soccorso.

Il kit può essere impiegato 5 volte prima che esso finisca i prodotti di base. Da un bonus di **+2 su pronto soccorso** per stabilizzare le ferite (vedi cure mediche pag. 48). **PE: 1.5, L: S, C: 450.**

Kit per riparazioni elettriche ed elettroniche: Comprende vari set di cacciavite, pinze, forbici, nastri isolanti, colle, saldatori a stagno, trapani a batterie e tutto l'occorrente per riparare congegni elettrico-elettronici. Il kit da un bonus di **+3 sulle riparazioni elettriche ed elettroniche** per chi possiede tale abilità. **PE: 4, L: S, C: 2550.**

Kit per riparazioni meccaniche: Contiene l'equipaggiamento necessario per le riparazioni meccaniche di vario tipo ed anche per alcune riparazioni da armaiolo. Set di chiavi inglesi, cagne, morsetti, cacciaviti, seghe, saldatore ad elettrodi, trapano, mola ed altro ancora. Da un bonus di **+2 sull'abilità riparazioni meccaniche** per chi la possiede. **PE: 16, L: S, C: 4500.**

Kit di sorveglianza elettronica: Il kit comprende: microfoni nascosti, micro telecamere con relativo supporto informatico audio visivo per poter sentire, registrare e gestire i sorvegliati.

Un mini microfono, della grandezza di un dado costa **C: 300** ed ha una portata di 12 metri.

Una mini telecamera con portata di 35 metri e con una visuale di 165° frontale ad alta risoluzione e grande come un pacchetto di sigarette piccolo costa **C: 750**.

I rilevatori di posizione, con un diametro di 2 cm e spessi 0,5 cm, che indicano su un GPS collegato ad un qualsiasi computer gli spostamenti del sorvegliato, costano **C: 350** l'uno. Tuttavia i rilevatori di posizione possono falsare la segnalazione di spostamento, se il soggetto passa sotto gallerie, sottopassaggi molto interrati in cemento armato o grotte. Il costo si riferisce a tutti i computers ed apparecchiature di base utili per controllare e monitorare le varie microspie e microcamere. **PE: 5, L: P, C: 50.000.**

Macchina fotografica digitale: Macchina fotografica digitale, munita di obiettivi intercambiabili con una risoluzione di 120 Mpixel.

La memoria di base può contenere 500 foto di ottima qualità, costa **C: 50**.

Un flash di buona potenza costa **C: 300**, mentre un obiettivo 70-300 costa **C: 600** ed un obiettivo 150-500 costa **C: 1500**, obiettivi maggiori sono a discrezione del descrittore. Il costo si riferisce al corpo macchina base. Le foto possono essere scaricate e stampate da un qualsiasi computer. **PE: 0.3, L: S, C: 1750**.

Manette: Classiche manette di acciaio inossidabile, adottate dai reparti di polizia, milizia e reparti di sorveglianza. Per provare a romperle, bisogna effettuare una prova di forza con una penalità di **-18**. Ogni manetta ha la sua chiave per aprirla. **PE: 0.3 L: S, C: 50**.

Manuali tecnici: Sono dei manuali teorici riguardanti moltissime materie di un certo rilievo.

Per i PG che non hanno delle abilità tecniche come: Chirurgia, matematica, fisica, chimica e simili, per mezzo di un manuale del genere, il PG può avere un bonus di **+2 sul lancio** relativo all'abilità richiesta.

Il descrittore deve considerare che per prendere dimestichezza con certe abilità occorreranno ore ed ore di studio. Ogni manuale è specifico per una determinata abilità ed è scritto con un linguaggio molto semplice, ed illustrato con migliaia di disegni ed illustrazioni.

I manuali sono usati solitamente dai PG per acquisire abilità nuove, vedi pag. 28.

Il costo per ogni manuale varia da C:200 a C: 500

PE: 0.3 ogni 200 pagine.

Maschera antigas: Costruita con varie forme, fattezze e colori. Realizzata in plastica anallergica, molto dura e resistente sia al taglio che agli urti.

La maschera antigas protegge contro qualsiasi virus, gas o sostanza aerea che aggredisce direttamente le vie respiratorie o passa per esse.

Le maschere antigas, con le lenti oculari polarizzate, utili contro le granate abbaglianti, costano **C: 150** in più.

Ogni filtro di maschera costa **C:25** e dura 12 ore circa prima di essere nuovamente sostituito.

Ogni maschera antigas ha due attacchi per i filtri, più un terzo di riserva che dura 2 ore.

La maschera antigas, limita la visuale e dà una penalità di **-3** sulle azioni di osservazione, percezione ed intuizione del PG. Inoltre da una penalità di **-1** a tutte le azioni di movimento. **PE: 1, L: S, C: 300**.

Muta da sub: Se è di spessore da 3 mm costa **C: 700**, mentre quella di spessore da 5 mm per grandi profondità e basse temperature costa **C: 1500**. La muta comprende anche i guanti e le scarpette in gomma speciale. La muta limita le azioni al di fuori dell'acqua. Chi la indossa subisce una penalità di movimento di **-1** con la tuta da 3 mm, e di **-2** con la tuta da 5 mm. **PE: 4, L: S, C: Vario**.

Pasti vari: Una colazione classica costa **C: 2**.

Un pasto in un fastfood costa **C: 10**. Un pasto in un ristorante di media qualità costa **C: 25**. Un pasto in un ristorante di alta qualità costa **C: 60**. Mentre un pasto in un ristorante di altissima qualità costa da **C: 100 a C: 350**. Un aperitivo in un bar costa dai 5 ai 20 crediti, in base alla

qualità del servizio. (tutti i prezzi sono da considerarsi a persona). **PE: /, L: S, C: Vario**.

Razione di cibo: E' una scatola di alluminio di 20X10X5 cm contenente: carne in scatola, pesce in scatola, formaggio, gallette, frutta sciropata, 0.2 cc di liquore e cioccolato. **PE: 0.8, L: S, C: 8**

Servizi pubblici vari: Il costo di un taxi è di **C:1** al chilometro. Il costo di un autobus è di **C: 2** per ogni 10 km. Il costo di un treno è di **C: 3** per ogni 50 Km. Il costo di un traghetto o battello è di **C: 5** per ogni 15 chilometri. **PE: /, L: S, C: Vario**.

Siero universale NEUTRALIX: E' un potentissimo medicinale antivirale scoperto dalla ricerca medica nel 2005, messo in commercio dopo anni di test e miglioramenti nel 2015.

Fa parte di una nuova generazione di medicinali antivirali genetici. Cura molti virus degli oscuri e degli eteri.

Il Neutralix, dà un bonus di **+5** sui TSC del PG contro eventuali attacchi batteriologici.

Il Neutralix, per fare effetto, deve essere iniettato al contagiato entro 30 minuti dall'esposizione.

Si inocula direttamente sul braccio o sulla gamba con una pistola speciale ad aria compressa che costa **C: 250**.

Ogni bomboletta di aria compressa permette di iniettare 50 dosi e costa **C: 10**. La copertura del neutralix in ambienti contaminanti è di 24 ore. **PE: 0.01, L: S, C: 150** a dose.

Silenziatore per armi: Usato per attutire notevolmente il rumore prodotto da un'arma da fuoco quando spara.

Si può montare su tutti i tipi di pistole, fucili e mitra ad eccezione degli shotgun.

Per poter udire un silenziatore, un PG deve distare almeno a 10 metri dall'arma e senza rumori esterni eccessivamente forti, come cantieri edili, traffico eccessivo o musica alta.

Per sentire il tonfo del colpo, il PG deve effettuare un lancio su percezione con un malus di **-3**.

Ogni silenziatore è dotato di uno spegni fiamma, al fine di coprire la luce del colpo che parte.

Lo svantaggio che il silenziatore da all'arma è il seguente: il danno dell'arma subisce una penalità di **-2**, mentre la penetrazione dell'arma si abbassa di **1**.

PE: 0.3, L: P, C: 350.

Sistema di comunicazione satellitare: E' una speciale antenna satellitare parabolica pieghevole, collegata ad un computer ed utilizzata per collegamenti alla rete telematica, per ricevere audio e video da altri utenti.

Questo sistema è formato da un ricevitore a batteria autonoma con antenna satellitare.

Usato anche per la navigazione su internet senza l'uso di una rete fissa.

In base alla zona dove si opera, non sempre il campo è garantito e di conseguenza il collegamento potrebbe non essere sempre disponibile alla stessa velocità di trasferimento (mediamente 24 Mbyte al secondo).

Il costo mensile dell'abbonamento satellitare è di **C: 100**.

La batteria in dotazione, dura 24 ore con uso continuato. E' preferibile collegare il sistema ad una fonte di corrente elettrica. **PE: 0.4, L: S, C: 750**

Sistema GPS portatile: E' un sistema di comunicazione satellitare, simile ad un telefono cellulare con un minischermo di 7X7cm per videochiamate.

Permette di chiamare in qualsiasi parte del globo, basta che ci sia campo di comunicazione.

Solitamente in tutto il pianeta la ricezione è garantita per un 80-90%, in caso non c'è campo, basta spostarsi di alcuni metri ed orientare l'antenna del trasmettitore in altre direzioni, in modo da riprendere il campo collegandosi all'influenza di un altro satellite o ripetitore.

Il sistema GPS ha incorporato un navigatore satellitare, un altimetro ed una bussola satellitare.

La batteria dura circa 50 ore a pieno uso ed è ricaricabile. Le versioni militari, usano delle speciali password e canali per l'accesso ai satelliti e ripetitori militari che garantiscono il campo in quasi tutti i luoghi. **PE:** 3, **L:** S, **C:** 5000.

Telecamera digitale: E' una telecamera portatile con due hard disk estraibili da 500Gb l'uno. E' in grado di registrare 200 ore di filmato in alta qualità, Ogni hard disk aggiuntivo da 550 Gb costa **C:** 100.

La qualità data dalla telecamera nei video è di 10 Mpixel. Alla telecamera si può aggiungere una luce più potente per le riprese notturne al costo di **C:** 250. La normale batteria permette 12 ore di filmato e costa **C:** 100. **PE:** 1, **L:** S, **C:** 4500.

Tenda: Impermeabile con nylon e fibra sintetica. Ha dei supporti interni come intelaiatura fatti con una lega metallica inossidabile, leggera e resistente al vento forte. La tenda può essere smontata e ripiegata in un apposito zaino. Ogni tenda può ospitare due persone. La tenda comprende le corde in nylon ed i pioli in metallo lunghi 35 cm per il fissaggio al suolo. **PE:** 5, **L:** S, **C:** 650.

Torcia elettrica: Di varie forme e dimensioni. La tipica torcia elettrica, illumina un cono di territorio lungo 7 metri con un diametro massimo di 2 metri.

La torcia classica costa **C:** 10 ed ha una durata di 12 ore continue.

La torcia in metallo impermeabile, è utile sia come manganello che per ambienti molto polverosi o addirittura sott'acqua costa **C:** 50.

La torcia per armi da fuoco, di forma ergonomica e con l'apposito aggancio sotto o di fianco la canna del fucile, mitra o pistola, costa **C:** 30. Anche quest'ultima torcia è sigillata ed impermeabile. Le batterie di una torcia costano **C:** 3, **PE:** 0.5, **L:** S, **C:** Vario.

Traduttore multi lingue: E' un piccolo computer portatile della grandezza di un libro. Ha un monitor da 8 pollici. Questo oggetto serve per tradurre dei testi o delle frasi registrate attraverso un apposito microfono, nelle principali lingue del mondo.

Ulteriori CD- ROM con altre lingue possono ampliare la capacità di traduzione. Il costo di questi CD è di **C:** 250.

Il traduttore in memoria ha di base le seguenti grammatiche linguistiche; Inglese, francese, italiano, spagnolo, russo, arabo, cinese semplificato, portoghese, svedese, danese, tedesco.

Altri CD possono tradurre delle lingue antiche come: Latino, greco antico, sumero o egiziano. Questi ultimi CD costano **C:** 500 l'uno. **PE:** 0.5, **L:** S, **C:** 1450.

Trasmittente militare: E' una ricetrasmittente fornita di cuffie e microfono, in modo tale che l'operatore agganciandola su di una cinta o imbracatura può comunicare tenendo le mani libere.

Una trasmittente militare si può sintonizzare su migliaia di frequenze, in maniera tale da poter impostare la propria frequenza d'azione specifica conosciuta solo dal reparto.

Una determinata frequenza d'onda è captabile solo con sofisticati mezzi d'intercettazione militari.

La ricetrasmittente è provvista di un display di 5X5cm per effettuare delle videocomunicazioni, ricevere dei dati ed aggiornamenti di obiettivi, delle password o file di testo, ed utile anche come navigatore e bussola.

La ricetrasmittente a piena carica funziona per circa 50 ore, dopo di che o lo si ricarica o si cambiano le batterie. La portata base è di 50 chilometri. Se agganciata a dei ripetitori militari terrestri, aerei, o mobili, ha una portata pressoché illimitata. Costo delle batterie **C:** 50. Tutte le batterie sono ricaricabili. **PE:** 0.2, **L:** S, **C:** 1350.

Visore notturno: E' un occhiale elettronico che intensifica la luce di fondo di un luogo oscuro.

Porta a **-1** la penalità del buio (Vedi pag 42, "oscurità - 15"). Ha incorporato un sensore che in caso di aumento improvviso della luminosità spegne il visore al fine di evitare l'accecamento dell'utente. La durata della batteria è di 5 ore continue. Una batteria di ricarica costa **C:** 50.

Il visore da una penalità di **-2** a tutte le azioni di osservazione e di combattimento del PG, perché limita la percezione visiva normale.. La portata del visore è di circa 30 metri. **PE:** 0.6, **L:** P, **C:** 2000.

Visore ad infrarossi: Simile al visore notturno. Rileva le varie temperature dei corpi presenti nell'ambiente.

I corpi freddi vengono evidenziati con delle tonalità di blu, mentre i corpi caldi sono visualizzati con delle tonalità di rosso. Utile per vedere coloro che si nascondono in una boscaglia, dietro dei ripari lievi quali: vetrate oscurate, lenzuoli, teloni, nebbia o fumo etc.

Funziona anche al buio, tuttavia da una penalità di **-2** a tutte le azioni di movimento e di percezione. La sua durata è di 5 ore continue, una batteria costa **C:** 50.

La portata utile del visore ad infrarossi è di 50 metri. **PE:** 0.6, **L:** P, **C:** 2500.

Walkie talkie Ricetrasmittente portatile, simile ad un cellulare, possiede moltissimi canali di comunicazione.

La sua portata è di 50 chilometri.

Il funzionamento del Walkie talkie è di 30 ore di continuo uso. La batteria di riserva costa **C:** 50.

Questo apparecchio è correlato di cuffia ricetrasmittente. Possiede un display di 3X3 cm per videocomunicazioni.

Il walkie talkie è impermeabile, sigillato e resistente agli urti. **PE:** 0.4, **L:** M, **C:** 950.

Zaino: Completamente impermeabile, contiene 15 oggetti della grandezza di un libro o di una bottiglia. Può trasportare un peso massimo di 20 Kg. Sta a discrezione del descrittore decidere quali oggetti vi entrano e quali no. Lo zaino ha anche 2 tasche laterali, una tasca grande sulla parte superiore ed una sulla parte inferiore.

PE: 1, **L:** S, **C:** 180.

CAPITOLO X°: I PERSONAGGI

Questo capitolo analizza brevemente il ruolo dei giocatori e dei loro personaggi, fornisce dei consigli su come gestire una squadra, riportando alcuni esempi che riassumono dei mestieri o delle classi tipiche nel mondo di ERA UNIVERSALIS.

I giocatori, quando organizzano il gruppo di personaggi, dovranno tener conto che la loro squadra deve essere una macchina perfettamente funzionante ed eclettica.

In termini di gioco, questo si traduce nel far possedere al gruppo diverse abilità e conoscenze, così da permettere ai PG di far fronte ai vari problemi che una missione, avventura o campagna possono comportare.

Di seguito riportiamo alcuni esempi di classi del personaggio e le abilità di base che essi hanno.

POLIZIOTTO: E' un agente di polizia in servizio presso i territori federali delle alleanze.

E' ben addestrato ed equipaggiato per mantenere l'ordine. Pattuglia con diligenza e con il massimo senso del dovere le zone assegnate. Rappresenta la prima linea di difesa per la protezione dei cittadini. Le problematiche che deve affrontare un agente sono mutate rispetto al XX° secolo. Le bande di criminali sono molto più accorte nel ferire o uccidere un poliziotto.

La malavita, per coprire le sue azioni criminose, cerca di corrompere i poliziotti con del denaro o con altri servizi, piuttosto che scatenare una guerra aperta uccidendo civili o agenti.

Gli scontri tra bande sono limitati agli omicidi mirati, eseguiti da professionisti o con occasionali ma violenti scontri a fuoco.

La maggior parte delle sparatorie avviene in territori coloniali, dove la criminalità è simile a quella del XX° secolo, anche se meno violenta, vista la presenza in forze di polizia ed eventualmente della milizia.

Il pericolo principale deriva però dagli infiltrati e dalle loro azioni criminose.

Questi terroristi o killer hanno tutti gli interessi nel portare il disordine pubblico con omicidi, attentati e sommosse su grande scala.

A differenza di un poliziotto federale, quello coloniale, si trova più di frequente negli scontri e nei combattimenti contro gli infiltrati e le gang di strada, molte volte finanziate in maniera nascosta dagli alieni che agiscono nell'ombra.

Tipiche abilità del Poliziotto: Pistole, Fucili, Autodifesa, Armi Contendenti, Conoscenza della Strada, Conoscenza della Legge, Guidare autoveicoli, Investigare, Intimidire.

EX SOLDATO: E' un personaggio che ha fatto carriera nei seguenti reparti: Ussari, Marines o Royal Fuciliers. Il soldato fa sostanzialmente parte delle truppe di fanteria meccanizzata. Queste unità sono addestrate al combattimento in varie zone e rappresentano la spina dorsale militare nella difesa della razza umana.

Poiché tutti i soldati sono volontari, ricevono un ottimo addestramento e se la sanno cavare nelle situazioni di combattimento più disparate.

Chi ha prestato servizio presso questi reparti, ha partecipato sicuramente ad alcuni scontri a fuoco, sbarchi, assalti paracadutati o elitrasportati.

Dopo la prima guerra universale lo stabilizzarsi dei fronti di battaglia ha creato nuovi scenari.

I nuovi conflitti non sono più come le vecchie guerre estese su fronti vasti, come accadde per la prima guerra universale.

I nuovi scontri sono all'ordine di battaglione o poco più.

Le operazioni si limitano alle incursioni, alle missioni cerca e distruggi o al respingere assalti sporadici lungo le linee militarizzate di confine tra le colonie e l'inferno.

Le abilità sotto elencate si riferiscono all'addestramento di base che il PG acquisisce subito dopo l'accademia. Alcuni soldati, possono avere altre abilità fornitegli da corsi o missioni particolari a cui hanno partecipato e che li ha specializzati in altri settori.

Tipiche abilità del Soldato: Armi Bianche, Atletica, Combattimento in Trincea, Disciplina, Fucili, Lanciare Oggetti, Movimento Strategico, Pistole, Mimetismo.

RICERCATORE: La famiglia dei ricercatori ha una vasta gamma di tipologie e di impieghi.

Si passa dai ricercatori militari, a quelli civili, dagli investigatori della scientifica agli immunologi o agli archeologi.

Il ricercatore, per mezzo della teoria e della scienza, cerca di porre rimedio ai vari problemi socio-scientifici

Molti ricercatori del campo militare, hanno fatto importanti scoperte sulle tecnologie e sui sistemi di combattimento usati dagli oscuri ed eterei.

Ricercatore militare: Impiego molto usato dalla federazione per le consulenze negli studi di progettazione per: armi, veicoli ed equipaggiamenti militari, utili per avvantaggiare tecnologicamente la razza umana nella guerra contro il nemico alieno.

Abilità di base del ricercatore militare: Informatica, Conoscenza oscuri o eterei, Fisica, Matematica, Ricerca e progettazione, Armaiole, Rip. Meccaniche, Rip. Elettroniche.

Ricercatore forense: Mestiere presente nei reparti della polizia scientifica.

Usato per analizzare e trovare prove di omicidi legati agli infiltrati oscuri, eterei, o serial killer.

Nel XXI° secolo, gli omicidi di questo tipo sono notevolmente aumentati, tuttavia grazie a queste persone ed ai laboratori di analisi all'avanguardia, le investigazioni possono contare su molte risorse per casi altrimenti complicati da gestire.

Abilità di base del ricercatore forense:

Conoscenza veleni, Conoscenza droghe, Medicina legale, Occultismo, Psicologia, Criminologia.

Ricercatore investigativo: E' una figura molto particolare. E' una specie di topo di biblioteca, con una conoscenza molto varia in diversi campi. Il ricercatore investigativo è una sorta di profiler che traccia la personalità di un criminale o scopre informazioni legate all'occultismo, alla storia e a modi di fare particolari. Molto utile come consulente per i serial killer, le bande criminali e la cultura criminale in genere.

Abilità di base di un ricercatore investigativo: Occultismo, Psicologia, Biblioteconomia, Informatica, Giornalismo, Archeologia, Storia, Criminologia.

Ricercatore medico: Questa classe di PG, per mezzo della scienza medica cerca di dare una risposta alle varie problematiche legate alla salute, agli aggressivi chimico-batterologici di eterei ed oscuri, alle pestilenze o epidemie che possono colpire o mettere in ginocchio il genere umano nella lotta contro gli alieni.

Abilità di base del ricercatore medico: Biologia, Chimica, Farmacologia, Chirurgia, Immunologia, Erboristeria, Informatica.

CIVILE: Il civile, in teoria può scegliere qualsiasi tipo di categoria di abilità tra le 4 grandi famiglie generiche.

Logicamente, se il PG ha più abilità su di una determinata famiglia, il suo mestiere tenderà più a quella particolare branca che è: Militare, Investigativa, Scientifica o Generica-civile.

I civili, possono essere degli ottimi personaggi per poter giocare delle avventure che incominciano la storia partendo dai sobborghi di una città federale o coloniale, per poi proseguire verso trame inaspettate ed impreviste.

Molti civili hanno due o tre abilità specifiche di partenza.

Ora riportiamo alcuni esempi di mestieri di civili con le relative abilità.

Autista da combattimento: E' il tipico pilota professionista di automobili. Molto abile nella guida e nel destreggiarsi tra le vie e le strade metropolitane. Viene ingaggiato come autista per rapine, omicidi o come coiffeur di personaggi influenti nel mondo della politica, dello spettacolo, dell'industria o dello sport.

Abilità di base dell'autista da combattimento: Guidare autoveicoli, Conoscenza della strada, Riparazioni meccaniche, Rissa, Pistole, Seminare, Pedinare.

Ladro: E' il tipico rapinatore-scassinatore, esperto in intrusioni, effrazioni ed elusione di sistemi di sorveglianza.

Molto abile per le rapine in banche o nei caveau. Difficilmente utilizza armi o effettua rapine d'assalto. Preferisce i colpi sicuri, anche ad opere d'arte, pezzi di antiquariato e simili.

Abilità di base del ladro: Rissa, Pistole, Scassinare, Furtività, Nascondersi, Arrampicarsi, Riparazioni elettroniche (nel forzare particolari sistemi elettronici o per operazioni simili)

Giornalista d'inchiesta: E' un giornalista che si occupa di questioni scottanti, legate alla malavita o alle faccende scottanti del terrorismo infiltrato alieno. Molte volte, il giornalista si trova coinvolto in dei complotti o in tresche spionistiche particolari. Molti giornalisti d'inchiesta sono stati minacciati, picchiati, accoltellati o uccisi. Molte volte, per lavoro, debbono andare in posti pericolosi e malfamati, presenti nei territori coloniali e federali.

Abilità di base del giornalista d'inchiesta: Rissa, Giornalismo, Codificare e decodificare, Conoscenza della strada, Percepire emozioni, Letteratura, Psicologia, Nascondersi.

IL DESCRITTORE

Non c'è nave senza comandante.....

Non c'è esercito senza capo.....

Non c'è storia senza autore...

Non c'è avventura senza Descrittore....

INFORMAZIONI
RISERVATE AL
CONDUTTORE DEL GIOCO

PARTE SECONDA

SE SEI UN GIOCATORE
NON ANDARE AVANTI CON
LA LETTURA DELLE
SEGUENTI PAGINE!!!!!!!

CAPITOLO XI°: IL DOSSIER MILITARE N°10

Il Dossier Militare N° 10, è un documento speciale top secret redatto dalla Federazione.

Costituito da 150.000 pagine e suddiviso in 150 volumi, è correlato da: foto, filmati, cartine, video e reperti molto importanti vari.

Il dossier venne commissionato dalla Federazione nel 2000.

Scritto da 500 esperti, di cui: 250 membri dell'intelligence militare di diversi paesi, 100 scienziati, 20 teologi, 30 tra storici e filosofi, 70 ricercatori di varie discipline ed altri 30 componenti tra personale civile e militare.

L'opera, redatta dopo 15 anni di ricerche incrociate, è tutt'ora in continuo ampliamento.

Il primo centro di studio per la creazione del dossier, venne costruito in un bunker sotterraneo in Islanda, (neonata capitale della Federazione).

Il dossier fece luce sulla presenza degli Oscuri e degli Eterei sul nostro pianeta, partendo dagli albori della storia fino al XXI° secolo.

Il dossier, chiarì la reale influenza esercitata dagli alieni nel corso dei millenni nelle varie religioni umane, nelle filosofie, nelle ideologie politiche che sono parte della vita degli uomini.

I 500 esperti, usando una nuova chiave di lettura, incominciarono il lavoro di analisi ed interpretazione, esaminando leggende, storie di folklore e cercando risposte a misteri storici.

Chiamarono questo speciale protocollo di analisi sperimentale: **PROJECT LIGHT**.

Esso divenne poi il motore di ricerca del Dossier N°10.

Con questo nuovo protocollo d'azione, gli esperti scoprirono molte informazioni scioccanti e terrificanti riguardanti la presenza degli infiltrati alieni tra gli umani e la loro influenza nei secoli.

Il dossier fece luce sulle strategie militari degli Eterei e degli Oscuri e sul perché attesero così tanto tempo prima di palesarsi alla razza umana.

Tutti gli archivi militari e civili del mondo vennero messi a disposizione del gruppo di ricerca. Furono scansionati milioni di file riguardanti: Avvistamenti alieni, fotografie militari, relazioni su strane creature, racconti religiosi antichissimi, foto di privati, immagini tratte da satelliti, ed altro ancora.

Da questa analisi molto dettagliata e per mezzo del Project Light, nacque il Dossier Militare N°10.

Questa mole di informazioni fa da fondamento culturale e scientifico del nuovo millennio, ed inoltre getta nuova luce sulla recente scoperta:

L'uomo non è più il solo abitante dell'universo! Altre forme di vita senzienti e colonizzatrici sono presenti nello spazio da millenni.

Il team di studio che completò l'opera, continua ancora oggi lo studio nell'aggiornamento, nella correzione e nella chiarificazione di punti oscuri.

Nel 2015, la prima edizione è stata completamente corretta e riveduta.

Una copia del Dossier è presente sul territorio di ognuna delle tre Alleanze.

Per ogni Alleanza, venne costituito un centro speciale di studio ed analisi simile al Project Light, (quartier generale a cui facevano riferimento gli altri centri) per ampliare la ricerca.

Questi 4 archivi-bunker, sono scollegati dal mondo esterno, ma sono collegati tra di loro per mezzo della rete telematica militare milinet-

Solo i membri dei servizi segreti militari, gli alti generali, i politici di rango elevato, possono accedere a questi archivi speciali.

Per mezzo delle informazioni contenute nel Dossier, il S.O.D. pianifica tutte le operazioni militari, di intelligence ed investigative nel mondo.

Inoltre, grazie al Dossier, il S.O.D. sta preparando una valida difesa militare per la razza umana, nel caso che un'eventuale flotta spaziale aliena si presenti all'improvviso.

Nei seguenti paragrafi si amplieranno moltissimi punti che non si sono stati scritti nella parte iniziale di questo del manuale, così che il descrittore possa avere maggiori informazioni riguardanti il mondo di: ERA UNIVERSALIS.

UNA CHIAVE DI LETTURA STORICA DIVERSA

Con il senno di poi, qualsiasi situazione storica è più facile da comprendere e da spiegare.

Con questa ottica, entriamo nella vera chiave di lettura del Dossier n°10.

Quando venne scritto nel 2000, l'umanità aveva scoperto di non essere la sola nell'universo.

Nel 1992 pagò questo sapere con un prezzo terrificante, miliardi di morti, disperati e feriti.

Il genere umano, pur vincendo la prima guerra universale, ed impedendo momentaneamente la colonizzazione del pianeta da parte degli alieni subì un colpo durissimo.

Nonostante i molti saperi compresi durante e dopo la prima guerra universale, ci sono ancora moltissimi punti da chiarire e tante situazioni storico-militari da spiegare.

Ecco 4 validi argomenti da spiegare al descrittore per capire meglio il mondo di ERA UNIVERSALIS:

- 1- Gli alieni, presenti da millenni sul nostro pianeta, contaminarono sicuramente la cultura umana: quali influenze religiose, filosofiche, culturali e politiche infiltrarono nelle varie culture umane?
- 2- Le potenzialità tecnologiche che gli alieni dimostrarono durante la prima guerra universale, causarono enormi perdite e distruzioni sul pianeta terra ed alla razza umana, c'è quindi da chiedersi:
Possibile che tutta la loro civiltà venga rappresentata solamente dalle poche unità presenti qui sulla terra?
Ci sono ancora altri alieni, ed altre tecnologie non ancora rivelate all'uomo?
- 3- Gli infiltrati, comparsi in tutta la loro brutalità verso la fine della prima guerra universale, avevano delle conoscenze, e dei poteri oltre l'umana comprensione. Molti di loro, ricoprivano ruoli di comando o avevano incarichi elevati nella società umana.
Con questo, dimostrarono che il fenomeno dell'infiltrazione era vecchio quanto il mondo e molto ramificato.
Quanti sono gli infiltrati effettivamente presenti sulla terra?
Come sono strutturati?
Che tracce danno la storia, le leggende ed i racconti religiosi di loro?
- 4- Ultima ma non meno importante riflessione:
Ci sono altre razze extraterrestri che si oppongono a questa dominazione biunivoca, oppure l'unica razza a resistere ed a combattere è quella umana?

Dopo queste 4 domande e le vicende accadute dal 1992 in poi, la storia umana negli ultimi 35.000 anni a questa parte, assume una nuova chiave di lettura.

Con la prima guerra universale l'uomo ha assistito a fenomeni ultraterreni, all'uso di

tecnologie e saperi incomprensibili, di fatti terribili, che divennero realtà.

All'inizio del nuovo millennio, l'uomo deve rivalutare tutti i miti, le leggende, i fatti miracolosi e inspiegabili scritti in decine e decine di pagine riguardanti gli ultimi 5000 anni. Ora leggende e favole mitologiche per gli adulti assumono dei connotati di realismo.

Antichi scrittori, saggi e storici del passato, dicevano la verità mentre scrivevano le pagine dei testi religiosi o mitologici.

Gli uomini di quel tempo, cercarono di tramandarci la loro testimonianza, nascosta sottoforma di storie allegoriche o fantastiche.

Molto probabilmente, sia gli Oscuri che gli Eterei si palesavano in maniera molto diversa secoli or sono. Volevano educare la razza umana con degli effetti speciali talmente impressionanti, che portarono l'uomo alla creazione dei miti, delle leggende e delle religioni.

L'Era Universalis ha unito, il sapere scientifico-illuminista-pragmatico a questioni di fede che pur essendo invisibili o inspiegabili esistono, si palesano e si manifestano tangibilmente.

Molti umani in passato hanno chiamato queste situazioni miracoli, o gesta degli dei.

Come dare torto a questa interpretazione dei fatti, dove per certi eventi l'unica spiegazione possibile, vista l'avanzata tecnologia aliena era la via del miracoloso?

E' come spiegare ad un cavernicolo in termini matematici e fisici il teletrasporto o i viaggi interstellari.

Uno scienziato moderno, anzichè aggiornare il primitivo con giorni di spiegazioni riguardanti i progressi avvenuti in 5.000 anni di storia umana, fa prima a lasciarlo stare mentre si inginocchia in atto di adorazione di fronte al bagliore provocato da un accendino.

Il descrittore, introducendo i giocatori nell'ambientazione di Era Universalis, deve tenere in mente questa nuova chiave di lettura. Molti fenomeni strani che avvengono nel mondo del 2015 si possono spiegare e dimostrare, altri si possono supporre.

Tuttavia, c'è una grande zona d'ombra costituita da situazioni che trascendono il reale, in cui solo una fede, basata sull'esistenza tangibile di forme di vita superiori alla nostra è l'unica risposta

Mentre la realtà della guerra umana contro di esse è l'unica motivazione reale per credere in tutto questo.

DALLA COLONIZZAZIONE ALLA PRIMA GUERRA UNIVERSALE

La prima cosa che si proponeva di fare il Dossier N°10 era la rivisitazione della storia dell'uomo con un nuovo approccio scientifico-storico.

A partire dal 1992 ed andando a ritroso fino a 40.000 anni fa, gli scienziati, forti delle nuove conoscenze, dovevano spiegare l'unione tra storia, mito, leggenda e realtà.

Per mezzo di un percorso di riscrittura storica e considerando questioni che nel corso dei secoli vennero sempre considerate come situazioni allegoriche o fantastiche, si poteva capire il fenomeno di infiltrazione o manifestazione aliena nella cultura umana.

Partendo dalle prime civiltà che vennero in contatto con gli oscuri e gli eterei, proseguendo fino ai nostri giorni, i ricercatori si chiesero: Quanto queste due culture aliene influenzarono la crescita psico-sociale della razza umana?

La risposta che venne fuori era: abbastanza!

Il resoconto che segue è solo un piccolo riassunto delle prove, delle testimonianze, delle confessioni prodotte dagli infiltrati alieni, catturati durante la prima guerra universale e confermano di quanto questo fenomeno possa aver segnato lo sviluppo della società umana.

Gli Eterei e gli Oscuri, già presenti sul nostro pianeta, si rivelarono in tutta la loro brutalità, violenza e crudeltà nel 1992, anno in cui scoppiò ufficialmente la Prima Guerra Universale.

Tuttavia essi raggiunsero il nostro sistema solare 40.000 anni fa contemporaneamente.

Dopo una breve ispezione planetaria, scoprirono immediatamente che l'unico pianeta con delle forme di vita senzienti era il pianeta terra.

Il primo mistero è quello riguardate tra chi di loro sia per primo atterrato qui sulla terra.

Sia gli infiltrati oscuri che quelli eterei, affermano entrambi di essere stati i primi.

L'unica certezza per ora rilevata è che quelle unità aliene interstellari facevano parte di un piccolo gruppo di esplorazione.

Quindi, tutte e due le razze erano in termini militari non operative.

Tuttavia, 40.000 anni fa, questo non fu un problema per gli alieni.

L'uomo aveva da poco fatto le sue primissime conquiste tecnologiche ed iniziava l'età della pietra.

Quindi per gli alieni la colonizzazione della terra risultò una passeggiata.

Niente assalti planetari, niente ritirate tattiche causate da forme di vita intelligenti e munite con tecnologie spaziali o militari consistenti, etc, etc.

Per entrambe le razze, già acerrime nemiche, sembrava una classica missione esplorativa di routine con la raccolta di campioni biologici.

C'è da dire che la loro guerra già a quel tempo durava da millenni.

Milioni di unità esplorative, simili a quelle che giunsero sul nostro pianeta, venivano inviate dalle varie armate stellari in ogni angolo dello spazio, al fine di cercare la civiltà, la tecnologia o il materiale che avrebbe ribaltato le sorti di una guerra che già durava da millenni.

Sia gli oscuri che gli eterei, notando gli animali preistorici muoversi sul pianeta, iniziarono a prendere loro dei campioni di DNA per studio e ricerca nel in campo bellico.

Ognuna delle due razze aliene prelevava ed immagazzinava dati, guardandosi le spalle dall'avversario e stando sempre all'erta in caso di scontro imminente.

Entrambe le unità aliene di esplorazione, se ne stavano a dovuta distanza.

Se gli oscuri erano in centro America, gli eterei solcavano l'Europa, se gli Eterei erano nella savana, gli oscuri operavano in Alaska o al polo Nord e così via.

Lo stupore giunse quando essi scoprirono gli uomini.

Per i loro test gli umani erano dei mammiferi troppo intelligenti, troppo organizzati per essere animali guidati dal solo istinto.

Finalmente, dopo migliaia di mondi esplorati, avevano scoperto una civiltà dalle enormi potenzialità ed agli albori del suo sviluppo tecnologico-sociale.

Svolta la loro ricerca bellica sui dinosauri ed altri animali, incominciano uno studio approfondito della razza umana.

Gli alieni erano stupiti da quelle prime comunità umane, le quali dalle caverne iniziavano timidamente ad affacciarsi nel mondo circostante e grazie alla loro superiore intelligenza, addomesticavano ed allevavano animali.

Studiando le fasi della vita sociale e religiosa primitiva umana, gli alieni capirono che gli uomini avevano nella loro indole genetica, sia il bene che il male.

La cosa per gli alieni si faceva sempre più interessante.

Studiando meglio questo fenomeno, gli alieni capirono che gli uomini erano incuriositi dalle

cose che non conoscevano. I tuoni, il buio, i fenomeni celesti, la maestosità della natura e molto altro ancora, scaturivano in quella giovane mente un senso di riverenza e timore.

Visto ciò, gli extraterrestri cercarono di addomesticare alcuni esemplari umani per i loro fini.

Tuttavia questo addestramento forzato si rivelò troppo prematuro.

L'uomo primitivo, di fronte ad un essere così infinitamente superiore, tendeva a mostrare una sottomissione cieca, al limite dell'animale.

Involgeva le sue capacità anziché amplificarle.

Così sia per gli Oscuri che per gli eterei era il momento di attendere.

L'uomo doveva vivere sulla sua pelle le esperienze che ogni società ha bisogno di fare. Nel frattempo, lo si poteva educare, correggere ed indirizzare da una parte o dall'altra.

Venne così stabilito un tacito accordo silenzioso tra Oscuri ed Eterei sulla proprietà dell'uomo.

Non si doveva assolutamente scatenare una guerra per prevalere sull'avversario. Û

Sicuramente, la razza aliena sconfitta, avrebbe terminato nuclearmente il pianeta terra e la vita in esso presente prima di soccombere al nemico.

Una scoperta così importante doveva essere sfruttata.

A distanza di millenni, nel XXI° secolo, grazie alle confessioni di molti infiltrati catturati, ci fu la conferma che le coordinate del sistema solare vennero immediatamente inviate alle rispettive armate di appartenenza, per informarli sul caso.

Per cui, la questione umana poteva essere affrontata con la massima calma.

Quanti anni o secoli separa l'arrivo di queste flotte extraterrestri ed un'ipotetica seconda guerra universale nessuno lo sa.

Fatta questa piccola digressione ritorniamo alla colonizzazione.

Dall'età della pietra fino al 1992, gli alieni cercarono di educare la razza umana secondo i precetti, le leggi e la cultura dell'una o dell'altra parte.

Per molti secoli, masse di umani ignoranti, vennero condotte da re, religiosi o imperatori infiltrati, ed alleati dell'una o dell'altra parte.

Questi infiltrati imposero forme di governo o religiose estreme, facendo guerra contro altri stati umani neutrali o dominati da un infiltrato avversario.

Tuttavia il gene umano non è mai stato fondamentalmente estremista.

Anche se moltissime volte le masse si fecero trascinare per brevi periodi di tempo da alcuni infiltrati, il più delle volte si ribellarono da questo giogo tirannico ed eliminavano l'infiltrato ed i suoi alleati, costituendo un governo umano neutrale.

Di conseguenza, sia gli oscuri che gli eterei, riuscivano a contaminare la razza umana solo con dei brevi regni estremisti, ma dalla scarsa durata.

Allora gli alieni aspettarono ancora, nel frattempo infiltravano tra gli uomini altri loro fedeli, con armi e capacità di inaudita violenza e potenza.

Così, nel corso dei secoli nacquero delle leggende, dei miti e le religioni intorno a queste creature, armi ed esseri sovrumani.

Tuttavia gli umani continuavano a mostrare avversione anche per queste creature, relegandole sempre di più nell'ombra e considerandole delle aberrazioni inumane, diverse dalla razza umana, così bandirono questi esseri infiltrati e li ricacciarono nel dimenticatoio.

Tuttavia, nell'ombra, migliaia e migliaia di umani continuavano a passare dall'una o dall'altra parte.

Così facendo, gli alieni aspettavano con molta pazienza ed istruivano i loro fedeli, preparandoli alla resa dei conti finale contro il resto degli uomini e dell'avversario alieno.

I secoli passavano, nuove forme di religione e nuove tipologie di governo si alternavano.

E così, con alti e bassi la storia dell'uomo giunse fino alla prima guerra universale nel 1992.

Gli esperti, nel dettaglio analizzarono i vari buchi storici e grazie alle fonti religiose o alle leggende riuscirono a spiegare moltissimi punti oscuri ignari all'uomo prima del 1992.

Ma perché gli oscuri e gli eterei si palesarono solo nel 1992 e non prima?

La risposta è semplice.

Gli alieni, nel corso dei secoli scatenarono contro l'uomo moltissimi flagelli come: guerre, pestilenze e carestie.

Così facendo speravano di scatenare nella razza umana un sussulto tale da poterla indirizzare culturalmente verso la propria parte.

Come per mezzo del fuoco l'artefice purifica il metallo per gli scopi più nobili, così gli alieni, per mezzo delle prove e delle sofferenze purificavano la razza umana per i propri fini.

I millenni trascorsi, dovevano permettere all'uomo la sperimentazione delle varie forme di governo e di religione, le quali lo dovevano aiutare a scegliere di schieramento alieno di cui far parte.

Tuttavia gli uomini, come detto in precedenza sono l'essenza dell'equilibrio.

Solo per piccoli tratti storici hanno seguito gli oscuri o eterei.

Per il resto, l'uomo ha sempre cercato di autogovernarsi ed autogestirsi da se, dimostrando così un forte carattere di autodeterminazione.

Forse, se gli oscuri o gli eterei scoprivano la razza umana migliaia di anni dopo, la storia avrebbe seguito un altro corso, forse avrebbero eliminato l'uomo perché immeritevole.

Entrambe le razze aliene, ormai abituate ad osservare l'atteggiamento ambiguo dell'uomo, rimasero per così dire assuefatte, e, tollerarono in maniera troppo eccessiva certi comportamenti umani da loro stessi definiti "immaturi".

Di spiegazioni su questa vicenda se ne possono dare molte.

Tuttavia, se la storia è andata in questa maniera, ci sono valide ragioni che ne dimostrano il senso. Il Dossier N° 10 cerca di riportare alla luce, con spiegazioni concrete e realistiche, il perché le cose siano andate effettivamente così.

In fin dei conti, anche gli oscuri che gli eterei commettono degli errori madornali.

La prima guerra universale, è stata per gli alieni una specie di sconfitta, o per meglio dire uno smacco.

Per 40.000 anni, gli alieni si abituarono a vedere l'uomo combattersi con il suo simile.

Durante lo scoppio della prima guerra universale gli alieni vennero colti impreparati dall'unione Federale mondiale umana e capirono di aver sbagliato su due punti fondamentali:

Primo: L'esperienza maturata dalla razza umana nella prima e nella seconda guerra mondiale, (eventi provocati dagli extraterrestri per purificare la razza umana e renderla eletta) diede all'uomo delle nozioni belliche di nuova generazione.

Questa evoluzione militare, portò l'umanità ad una gestione efficiente della terza guerra mondiale, grazie a ciò e contro ogni aspettativa, l'uomo evitò per un soffio, nel 1991, quell'olocausto nucleare tanto atteso dagli alieni. Dopo il quale, doveva sorgere, per l'ennesima volta, una nuova razza umana superstite, addomesticata per i loro scopi.

Tuttavia questo non accadde, ed all'inizio della Prima guerra universale, molte fabbriche umane di armamenti stavano producendo a pieno regime armi e mezzi, gli strateghi militari avevano gli staff pronti all'azione e molti eserciti erano schierati. Questo fu un errore tattico fatale per gli alieni.

Nel 1992, gli extraterrestri, con il loro attacco a sorpresa mondiale, pur avendo il vantaggio strategico iniziale, accresciuto dal colpo psicologico causato dalla rivelazione della loro esistenza, non riuscirono a trarne un significativo vantaggio contro la razza umana unita.

Un altro handicap alieno, era il modesto numero di forze in campo a disposizione, troppo esiguo per uno scacchiere bellico planetario.

Purtroppo, gli alieni provocarono la prima guerra universale con una mossa frettolosa ed azzardata. Vedendo che l'uomo non si annientò con la sperata terza guerra mondiale, gli extraterrestri non potendo più attendere, dovettero agire.

La loro tabella di marcia era ormai scaduta.

A questo punto, gli alieni preferivano combattere un esercito umano del XX° secolo, piuttosto che attendere ancora, ed affrontare una società umana più forte tecnologicamente.

I voli di ricognizione alieni, molto frequenti prima della seconda guerra mondiale, diminuirono leggermente negli anni 50 e 60 e scesero drasticamente con l'aumentare della tecnologia umana dagli anni 70 in poi.

Quindi non potendo più controllare il mondo senza essere scoperti gli alieni passarono all'attacco.

Secondo: Gli alieni peccarono di ingenuità, dando per scontato certe situazioni tattiche determinanti.

Con la manifestazione della loro presenza nel 1992, gli alieni speravano che gli umani scendessero al compromesso, suddividendosi in pro eterei, pro oscuri e minoranza neutrale.

Ma nulla di questo accadde.

La razza umana, con un colpo di coda riuscì a cancellare la paura dello shock iniziale, e, dopo un preludio bellico molto disastroso per le truppe terrestri la reazione militare umana fu forte, determinata e concreta.

Per la prima volta, dopo 40.000 anni da che l'uomo era presente sulla terra, tutte le popolazioni del mondo si unirono sotto una sola bandiera Federale, iniziarono a combattere il nemico alieno e dimostrando un potenziale bellico ed organizzativo senza eguali.

Tutto questo fu ampiamente sottovalutato dagli exatraterestri e dai loro infiltrati.

Gli alieni e le spie infiltrate, erano convinte che la razza umana talmente frammentata in; migliaia di fazioni politiche, etnie razziali, movimenti culturali e filosofie religiose, doveva cedere al manifestarsi della potenza aliena.

Secondo loro, l'egoismo umano, avrebbe portato l'uomo a combattere il suo simile nella speranza di compiacere il suo padrone alieno e con la prospettiva di ottenere delle ricompense da dominatore.

Sperando in questo, gli alieni pensavano che il lavoro di conquista del mondo poteva in fin dei conti essere una passeggiata, realizzabile a prezzo di poche perdite.

L'orgoglio di queste due razze millenarie, accresciuto dalle loro molteplici conquiste e dalle umilianti sconfitte inflitte alle civiltà sottomesse, fece sì, che la "Questione Terrestre" venisse sottovalutata e presa con molta superficialità.

Bisogna anche considerare che questi errori sono stati commessi non da armate militari aliene, bensì da dei reparti esplorativi di secondo ordine, che per caso, ebbero la fortuna di scoprire il nostro pianeta.

GLI ETEREI

Il Dossier Militare N° 10, approfondisce il profilo culturale di questa razza grazie a delle fonti storiche, alle informazioni militari ed alle testimonianze estorte agli infiltrati eteri catturati.

La cosa degli eteri che colpisce l'osservatore, è la totale l'assenza di parti viventi ed organiche presenti nel loro corpo.

Tutte le creature sono costituite da armature cibernetizzate di altissima tecnologia.

Le armature variano per forma, dimensione e per fattezze ergonomiche e strutturale esterna.

Ognuna di esse, è una specie di macchina intelligente, autocosciente ed autonoma.

Ogni etereo, fa parte di un perfetto meccanismo, sincronizzato con la società etera e forma con essa un'enorme macchina perfettamente ordinata.

Anche se gli scienziati umani non hanno capito pienamente il reale funzionamento di questi esseri antropomorfi, si è scoperto che una speciale cella energetica, dalle forme

geometriche perfette (sfere, cubi e piramidi) è posta all'interno dell'essere, ed è collegata al resto del corpo per mezzo di appositi connettori.

Questa cella, secondo degli studi affrontati dagli scienziati umani, con delle autopsie eteri, è il centro nevralgico ed energetico di ognuno di essi.

Le teorie più avanzate, ipotizzano che l'involucro esterno dell'armatura, sia una sorta di corpo fisico utile all'etero per interagire con il mondo esterno reale, ma che il vero essere senziente, sia l'energia situata all'interno della cella.

Quindi l'etero che è fatto di energia pura, fornisce la sua potenza a tutta la struttura ***esoscheletrica***, facendola muovere.

La perforazione dell'armatura, provoca una dispersione energetica nell'ambiente circostante.

Questa fuoriuscita di energia, procura il conseguente indebolimento o dissoluzione dell'etero.

Lo stile di vita etero è impostato sull'ordine, sulla correttezza, sul rispetto delle leggi e sulla giustizia più vendicativa e spietata.

I meriti sono la più grande testimonianza che ogni etereo può lasciare di se stesso ai posteri.

Il coraggio di un etereo, la sua intrepidezza, la sua vendicatività e le sue gesta nei confronti degli esseri inferiori o dei nemici oscuri, sono gli unici meriti riconosciuti da questa razza.

Gli eteri nella loro società non tollerano ribellioni, giochi di potere o corruzione.

Ognuno, ha un posto stabilito da occupare, dato ad ogni etereo in base ai meriti ed alle prodezze dimostrate in battaglia.

La vita di un etereo è votata alla causa della sua cultura ed all'espansione del giusto dominio etero sull'intero universo.

Non ci possono essere mediazioni per chi non vuole sottomettersi alle supreme leggi eteri.

Non c'è pietà per chi si ribella e ricerca un'effimera libertà ripudiando la superiore legge etera necessaria per tutto l'universo.

La purificazione, per mezzo di un olocausto di fuoco, è la fine meritata per tutti i parassiti senzienti che infettano l'universo con la loro sgradevole presenza e con un loro sistema di vita diverso da quello etero.

Gli eteri sono ossessionati dalla geometria e dalla perfetta simmetria delle cose.

Per loro, l'universo deve essere perfettamente equilibrato, armonioso e bilanciato.

Fanno riferimento ai numeri 3, 7, 12 e loro multipli.

Molti di questi valori sono riportati in molti testi umani religiosi.

Gli eterei usano esclusivamente per spostarsi, dei velivoli antigravitazionali o a spinta vettoriale. Nel combattimento, usano delle armi termiche, come laser armi a fiamma ed armi al plasma

Prima di passare alla descrizione specifica di ciò che le intelligence hanno raccolto sugli eterei, va ribadito che tutti i nomi, i codici e le definizioni qui riportate, sono quelle date dalla federazione alle varie tipologie di unità aliene ed alle loro tecnologie.

LA FISIOGNOMIA DEGLI ETEREI: Gli eterei, sono degli organismi completamente cibernetizzati, si muovono sospinti da una misteriosa energia senziente ed intelligente, posta all'interno di una speciale cella, a sua volta posizionata all'interno di un corpo esoscheletrico di altissima tecnologia.

Durante la prima guerra universale, gli eterei visti in azione possedevano delle differenze fisiognomiche tra loro.

Le ricerche delle intelligence militari, sviluppate sul campo, hanno portato alla descrizione di esseri e tattiche a volte simili a volte discordanti. Nessuno, ai quartieri generali umani, pur non avendo dati e prove certe sulle creature viste durante la prima guerra universale, mette in dubbio che ci possano essere altri esseri diversi e mai visti prima in battaglia presenti qui sulla terra provenienti da altri pianeti.

HUMANOX: E' la definizione umana per descrivere un etereo classico di forma umanoide. Questo codice include tutti gli eterei di fattezze simili agli umani, di conseguenza aventi una testa, due o più braccia e due gambe.

La fattezza fisica di un etereo, è molto simile a quella di un'armatura ergonomica, altamente rifinita e dalle forme aggraziate ma molto robuste.

Alcuni eterei hanno dei tubi flessibili in metallo speciale, che collegano le parti rigide di questa speciale armatura al corpo (tipo avambracci o stinchi).

I tubi sono molto resistenti ed elastici e sostituiscono per così dire le funzioni che per noi esseri umani sono svolte dall'apparato muscolare.

Altri invece, sono costituiti da esoscheletri pesanti con molte più parti rigide.

La lega sconosciuta con cui sono costruite le armature, i veicoli e le armi degli eterei, è chiamata da noi umani METALOX.

Dagli studi effettuati in laboratorio, questa lega è risultata molto più leggera dell'alluminio ma molto più resistente in caratteristiche meccanico-tecnologiche del titanio.

Infatti il codice dato agli eterei umanoidi detto: Human (da umano), e la **Ox** finale (da Metalox), forniscono la vera etimologia della parola Humanox: umanoide di metallo.

Gli Humanox sono stati visti combattere in molte guerre accanto a della fanteria androide, prodotta meccanicamente e biologicamente nelle fabbriche automatizzate eteree.

Molte unità di fanteria, create dagli eterei, hanno operato nel territorio umano sotto copertura.

Un fatto interessante e rivelato dalle "autopsie" svolte su quei pochi corpi recuperati dalle battaglie, è la presenza di 7 dita su mani e piedi.

Un etereo ha 5 dita normali più 2 pollici.

L'altezza media di un corpo etereo "Humanox" più piccolo è di 2 metri.

Si pensa che questi siano il nerbo della razza, la popolazione base, una sorta di civili-guerrieri.

Ci sono anche degli Eterei con altezza maggiore, non ancora esaminati o catturati.

Eterei alti anche 7 metri, sono stati avvistati in battaglia comandare le squadre di di loro simili minori.

La fattezza corporea di un etereo ne fanno una macchina da guerra veloce, resistente, spietata ed implacabile.

La forza degli Humanox è spaventevole, durante degli scontri in ambiente urbano, si sono visti eterei minori, prendere delle automobili e scagliarle a 10-15 metri di distanza.

Alcuni di loro hanno capovolto delle jeep militari con tutto il suo equipaggio dentro a mani nude.

Solitamente gli eterei usano armi portatili dimensionate per la loro grandezza.

Alcuni possiedono tentacoli tubolari o arti con sopra montate: trivelle, lame o altri gadgets metallici retrattili.

A volte questi arti aggiuntivi possono essere posti dietro la schiena, altre volte, armi impiantate nel corpo fuoriescono pronte all'uso.

In combattimento gli eterei preferiscono le armi quali: laser, lanciafiamme al plasma, armi elettriche folgoranti e fasci di energia condensata capaci tagliare in due un uomo senza problemi.

L'armatura esoscheletrica, è impiegabile per una varietà di molteplici ruoli che l'etereo deve svolgere in guerra tipo: esploratore, cecchino, truppa d'assalto, etc.

Su di essa, gli eterei applicano molti potenziamenti utili nel volo, nel movimento acquatico, nel movimento terrestre o che le danno notevoli vantaggi in guerra.

I colori di battaglia, degli eterei presenti sulla terra, sono di una tonalità rosso fuoco.

Si è notato che in guerra, per eliminare un Humanox più piccolo, ci sono volute diverse salve di armi da fuoco medio pesanti, raffiche di mitragliatrici da supporto con munizionamento perforante-dirompente.

La cosa più terrificante in guerra, è vedere un Humanox che avanza con la sua fierezza, pesantenza ed imponenza.

Gli occhi si illuminano di un rosso elettrico intenso, ed emanano lampi luminosi, la corazza esoscheletrica sembra irraggiare tutt'intorno una luce rossastra o gialla tipo aurea.

Il suo volto, è scolpito con delle forme geometriche perfette, che rendono lo sguardo di un etereo severo, austero e nel contempo glorioso.

Durante una battaglia, la "gabbia toracica" o torso e gli arti, sono costantemente attraversati da poderose scariche elettriche bluastro-rossastre ad alta intensità.

Gli Humanox pilotano anche degli appositi veicoli realizzati appositamente per loro, con le relative esigenze di battaglia.

I veicoli di fattezze molto raffinate e con simmetrie perfette, hanno forme discoidali, sferiche, romboidali, triangolari e miste.

Dagli studi bellici effettuati sui quei pochi veicoli eterei abbattuti, si nota che il mezzo è condotto da un solo etereo che fa da pilota ed artigiere.

Solo su veicoli grandi i compiti sono suddivisi.

Tutte le armi ed i sistemi del veicolo, si collegano al corpo del pilota, per mezzo di speciali spinotti così che il velivolo diventi un'estensione del corpo.

Questo sistema, aumenta notevolmente la sensibilità di pilotaggio e percezione tra pilota e mezzo, instaurando una sorta di simbiosi.

Nella cultura eterea, si esalta sempre la dote ed il valore del singolo individuo, che pur combattendo in formazioni o unità, deve sempre dimostrare quanto vale singolarmente.

Nella stessa maniera, anche i piloti dei velivoli da trasporto operano da soli.

L'unica eccezione fatta, è quella della fortezza volante o LEVIATANO.

Questi sono enormi veicoli costruiti sulla cima di una montagna o in hangar sotterranei.

Vengono camuffati da punta di montagne o basse colline.

Il compito di un Leviatano, è quello di sorvolare il campo di battaglia, aiutando le truppe di terra sia con rinforzi paracadutati e che con il poderoso fuoco di artiglieria.

In questi casi, gli eterei responsabili di un settore del Leviatano, difendono la zona del mezzo loro assegnata, coprendosi a vicenda.

Purtroppo, nel campo dei super veicoli, l'uomo non ha ancora fatto dei progressi sostanziali.

Inoltre la scarsità di corpi eterei per ulteriori studi ha fatto sì che le conoscenze dell'uomo su questa razza ora va a rilento.

Di fatto, gli eterei mandano in guerra le loro unità cibernetizzate o gli androidi prodotti nelle fabbriche automatizzate situate nell'inferno. Raramente si espongono a scontro diretti.

Componenti di altre razze aliene sottomesse dagli eterei, possono essere presenti sulla terra ed usate per raid o incursioni.

Si spera che per mezzo di future missioni nell'inferno e con la conquista completa ed intatta di una vera e propria base eterea si possa far luce su moltissimi misteri e dubbi che ancora sono rimasti irrisolti.

LE PRINCIPALI BASI ETEREE SULLA TERRA: Gli Eterei, hanno posizionato le loro principali basi fortificate in tre punti strategici del mondo:

Dentro la catena montuosa della Cordigliera delle Ande, nell'attuale Cile e Argentina.

Nella catena montuosa dell'Himalaya.

Nelle zone montuose dell'altopiano della Siberia centrale.

Questa scelta strategica è stata dettata dalla loro limitata risorsa numerica.

Quindi preferiscono controllare l'intero globo da tre basi principali.

Gli eterei costruiscono le loro basi dette TORRI, (vista la loro forma) dentro alle catene montuose o collinari.

A volte se la situazione lo richiede, possono costruire una torre anche nel bel mezzo di una pianura.

Dai dati in possesso delle intelligence militari, ogni torre ha una forma ben definita.

Solitamente la torre è di base quadrata, circolare o triangolare.

La sua altezza varia da 77 metri circa, fino a chilometri di altezza, (come nel caso dell'Himalaya).

Ogni torre è suddivisa in 7 livelli, a loro volta suddivisi in 3 settori ciascuno.

Il primo livello è posto nel sottosuolo e fa da fondamenta, mentre gli altri sei sveltano verso l'alto.

Dentro le imponenti catene montuose, come nella Cordigliera delle Ande, dell'Himalaya, o Altopiano della Siberia, le torri che sono costruite dentro ogni montagna, sono collegate tra loro per mezzo di tunnel e gallerie speciali.

In queste strutture enormi, al centro c'è la torre principale, che serve da quartier generale, mentre altre torri minori servono come strutture di supporto e fiancheggiano la costruzione principale.

Intorno alle pendici delle montagne dove all'interno di esse è ospitata la torre, ci sono molte difese antiaeree o bunker fortificati per respingere assalti sia terrestri che aerei.

Queste difese sono abilmente mimetizzate da rocce, massi o vegetazione.

All'occorrenza, il terreno, per mezzo di apposite botole meccaniche si apre, facendo fuoriuscire le difese statiche.

Le torri a cielo aperto, sono create per sorvegliare dei luoghi di importanza strategica, su terreni pianeggianti o privi di montagne.

Solitamente il suolo intorno alla torre viene completamente spianato e ricoperto con un "marciapiede" completamente piatto, fatto di pietra o altro materiale molto duro.

La forma di questo terreno pianeggiante, il quale serve da "giardino o corte", può essere quadrato o circolare e variabile per dimensioni.

L'ampiezza del giardino va da qualche centinaio di metri a diverse decine di chilometri, in base alla grandezza della torre lì edificata.

Sopra di esso vengono costruiti hangar per velivoli, fabbriche, magazzini, strutture militari e complessi industriali.

Ai bordi del giardino, c'è solitamente un muro perimetrale, fornito di torri minori, bunker, postazioni difensive, ulteriori difese statiche mimetizzate nel sottosuolo.

La cosa che sconcerta un qualsiasi osservatore nel guardare le foto da satellite, o dei ricognitori

aerei che riprendono la zona eterea, è la totale assenza di vita nei pressi di una torre.

Il territorio circostante sembra disinfettato, asettico, privo di ogni forma organica e biologica.

Dalla torre, in continuazione, entrano ed escono dai vari Hangar, aeroporti e rampe di lancio, le truppe da ricognizione e le creature robotizzate programmate per l'eliminazione degli intrusi.

Queste macchine predatrici, o eterei stessi, pattugliano l'area circostante della loro base per 120 chilometri circa, eliminando ogni tipo di intruso. Molti di questi androidi, hanno forme bizzarre, simili a predatori meccanici.

Possono essere enormi scorpioni, animali a quattro, sei zampe o più, solitamente hanno delle forme adatte per muoversi nel territorio circostante. Molte creature eteree, sono costruite su una base psicologica di terrore, per impaurire gli esseri umani, così da piegare la loro forza di volontà durante il combattimento al solo vederle.

Questi 120 chilometri oltre il confine della Torre, è definito dagli infiltrati eterei come lo spazio vitale. Una sorta di terreno-cuscinetto verso l'ambiente circostante.

Nell'inferno, oltre a questo spazio vitale della base eterea, per chilometri e chilometri, c'è la terra di nessuno. Ogni tanto, qualche unità di esplorazione eterea si avventura in cerca di cavie per esperimenti, o per ricognizioni.

Nessun essere umano è mai riuscito a vedere da vicino una torre.

Tutte le varie foto, le notizie, le informazioni derivano da foto aeree, da foto satellitari o confessioni di infiltrati catturati.

Gli eterei, prima dello scoppio della Prima guerra universale, avevano le basi per la produzione di armi, soldati cibernetici, cloni, e mezzi militari, in pieno territorio umano e sotto falsa copertura.

Molte di queste basi servirono per portare gli attacchi suicidi o disperati di fine guerra dentro al territorio umano.

Grazie a questa strategia della disperazione, fù possibile la ritirata eterea ed il consolidamento territoriale in queste basi situate nell'Inferno.

Oltre alle 3 basi principali, gli eterei hanno anche altre 4 torri esterne.

Ma poiché sono state costruite anni dopo la Prima guerra universale, non si sa la loro esatta l'ubicazione. Le intelligence militari pensano che posano essere: in India, in Cina, in Brasile ed una minore in Antartide (Polo Sud).

TATICHE DI COMBATTIMENTO ETEREE:

Gli eterei presenti sulla terra, hanno dimostrato un ottimo senso della strategia, per le risorse di cui disponevano.

Fondamentalmente, tutte le truppe eteree hanno un'elevatissima mobilità poiché usano velivoli.

Gli eterei non utilizzano mezzi terrestri, eccetto la fanteria o qualche veicolo di supporto.

L'arma principale con cui conducono gli assalti è il Leviatano:

Il leviatano è solitamente un mezzo volante dalle dimensioni ciclopiche. Quelli osservati qui sulla terra, sono alti 120 metri e con una base circolare-sferica di 770 metri.

Al centro della base circolare, si erge il ponte di comando, alto 77 metri dalla forma di base simile a quella della Torre classica.

L'intera struttura è ricoperta dalla punta di una montagna.

Gli eterei, usano la copertura naturale di una collina o di una montagna, sotto la quale costruiscono questo veicolo. Al sollevarsi del mezzo, la punta si stacca dal resto del monte e tutto il veicolo decolla.

Il leviatano ha al suo interno intere squadre da combattimento paracadutate, velivoli d'assalto e da sbarco, nonché sistemi difensivi contro attacchi aerei e terrestri.

In poche parole, questa è una torre d'assedio volante che serve come mezzo di supporto alle truppe aeree o di fanteria che procedono da terra o a volo radente in superficie, accanto a lui.

Solitamente un leviatano si circonda di dense nubi rosso fuoco, emette potentissime scariche elettriche sottoforma di fulmini e tuoni.

Gli eterei, usano dei velivoli per l'assalto molto veloci, di forma sferica, o con geometrie particolari: triangolari o romboidali.

Speciali sfere d'assalto sono situate in appositi tubi di lancio e messe dentro il leviatano o dentro altri velivoli da trasporto aereo.

Le sfere, una volta sganciate, grazie a dei razzi di frenata, rallentano la discesa sul campo di battaglia. Una volta atterrate, si aprono e da esse fuoriesce una squadra d'assalto di 3 eterei, supportati da un'arma pesante.

Altre volte, queste sfere possono contenere dei robot, i quali una volta atterrati si uniscono allo scontro come fanteria meccanizzata pesante.

I Leviatani, accompagnano un assalto, concentrando su di esso il fuoco di sbarramento, cercando di eliminare quante più difese possibili.

Gli eterei per ingrossare le loro truppe, usano degli androidi e dei robot per il combattimento.

Durante la prima guerra universale, gli eterei schierarono sullo scacchiere mondiale 12 armate, accompagnate da 12 Leviatani ognuna.

Persero 8 armate, mentre le restanti 4 si ritirarono nell'inferno e si trincerarono a ridosso delle basi da loro create.

Tre delle 8 armate distrutte vennero sacrificate per fermare il poderoso contrattacco umano denominato "La caduta degli dei".

Fino a quel momento, nessuna armata eterea era mai stata usata per una difesa statica.

L'esercito etereo è concepito per una rapida guerra lampo, con avanzate molto veloci.

Gli eterei solitamente impegnano con un leviatano ed alcune truppe scelte, il fronte del nemico, mentre altre unità ad altissima mobilità attaccano ai fianchi o cercano di circondare l'avversario.

Come retroguardia, gli eterei usano truppe androidi robotizzate, usandole come squadre di perlustrazione, ricognizione ed eliminazione di sopravvissuti nelle sacche di resistenza nemica.

Speciali velivoli da ricognizione sono usati per portare violenti attacchi lampo come avanguardia, utili per infastidire le linee nemiche e molestare eventuali truppe in ritirata.

La sconfitta eterea sul pianeta terra, è da ricercare sull'errato uso delle risorse.

Troppe poche per poter vincere una guerra di pacificazione così vasta e logorante.

Gli eterei, come i loro avversari, vogliono pacificare la razza umana e non annientarla.

La scelta della ritirata difensiva, fu dettata non tanto per resa, ma quanto per rimanere sul pianeta e controllare la situazione umana da vicino, evitando la totale disfatta e l'eventuale sopravvento degli oscuri.

Molti infiltrati eterei, si ritirarono dalle metropoli e dalle città in mano agli umani, costruirono una sorta di milizia in basi speciali nell'inferno, portando continui attacchi alle colonie umane.

Ogni tanto queste unità, armate ed equipaggiate con tecnologie ibride etereo-umane compiono: incursioni, assalti e colpi di mano contro le truppe umane inviate in ricognizione nell'inferno o presidiando la zona militarizzata del Mini-wall.

Questi traditori umani, sono sotto il comando di un etereo minore, al quale debbono rendere conto per tutte le iniziative belliche e gestionali della base di appartenenza.

Le basi ibride umane, sono molto simili a particolari sistemi fortificati intorno a delle torri, di dimensioni molto minori rispetto a quelle eteree. Queste basi sono poste all'aperto, sono ben mimetizzate e protette da ripari naturali. ***Gli umani fedeli agli eterei, usano molti tipi di armi e veicoli ibridi tra eterei ed umani come: carri armati, blindati, elicotteri, aerei e simili.***

LA GESTIONE DEGLI GLI INFILTRATI:

Moltissimi infiltrati eterei, presenti nella società umana bruciarono la loro copertura durante la Prima Guerra Universale, fonti militari calcolano un 85% del totale.

Gli eterei dovevano rimpiazzare immediatamente questa grave menomazione bellica con una nuova generazione di infiltrati.

Già verso la metà degli anni 90, visto che la guerra non poteva più essere vinta, gli eterei dirottarono molte risorse per la creazione migliorata di nuovi esseri umani fedeli, da infiltrare nei territori coloniali ed in alcuni casi federali.

Gli umani infiltrati, sono modificati geneticamente e forniti di impianti cibernetici utili per potenziare le loro caratteristiche psico-fisiche e togliere il più possibile la loro umanità.

Gli eterei, chiamano questo processo di sostituzione delle parti umane con pezzi robotizzati con il termine di **DEUMANIZZAZIONE.**

Gli infiltrati umani compiono attentati, operazioni di sabotaggio, assassinio mirato contro: scienziati, generali, poliziotti e politici umani particolarmente scomodi per gli alieni. Inoltre gli infiltrati svolgono un'opera di contro infiltrazione ai danni dei loro più acerrimi nemici, gli oscuri, i quali sono ampiamente presenti nel territorio umano.

Altre volte gli infiltrati possono servire per debilitare le difese di confine del Miniwall, così che le truppe nell'inferno siano avvantaggiate negli assalti esterni che portano.

Una sorta di greci dentro il cavallo di Troia.

La rete degli infiltrati è molto vasta, possiede molte strutture sotto copertura che forniscono aiuto materiale, informativo ed economico.

Alcuni infiltrati ricoprono incarichi importanti nella società umana, anche se non sono presenti ai vertici del potere, sono comunque delle spine nel fianco della Federazione.

Gli infiltrati si suddividono sia in cellule terroristiche, che in esseri solitari utili per

mietere quante più vittime possibili tra la popolazione umana.

Gli eterei compiono essenzialmente omicidi di purificazione estrema, eliminando la feccia dell'umanità e chi la appoggia.

In questo frangente di potenziali bersagli rientra il 90% della popolazione dedita al divertimento sfrenato, al vizio, o avente una moralità molto discutibile e principi di vita molto lascivi.

Non a caso molte discoteche, night-club, zone della libera prostituzione, organizzazioni civili e religiose che ospitano vagabondi, tossicodipendenti e disagiati della società, avvocati difensori di criminali, bande di strada, bar di periferia di dubbia frequentazione, sono potenziali bersagli di attacchi sanguinosi da parte degli infiltrati eterei.

La maggioranza degli infiltrati sono persone fanatiche all'inverosimile, motivate, spietate, professioniste e soprattutto vendicative. Uccidere un infiltrato etereo è una cosa gravissima. Tutti gli altri infiltrati organizzeranno la famosa "**Vendetta di Sangue**" ovvero una sorta di privilegiata caccia all'uomo, volta a cercare l'assassino per facilitargli il trapasso.

GLI OSCURI

Il Dossier Militare N°10, getta luce anche su questi alieni, completamente diversi ed opposti per usi e costumi agli eterei.

Gli oscuri, chiamati tali per le loro abitudini comportamentali, sono l'altra razza aliena che hanno condiviso con gli eterei, il massacro di miliardi di umani inermi.

Gli oscuri non vivono in torri o basi elevate, ma sottoterra, in apposite voragini, grotte e tunnel scavati nel sottosuolo per centinaia di metri, addirittura chilometri.

Gli oscuri a differenza degli eterei sono formati di tessuto organico vivente e privi di parti metalliche.

Tessuti ossei e fasce muscolari compongono il corpo di tutti gli oscuri.

Solitamente, essi combattono sbucando dal sottosuolo ed aprendosi numerose buche verso il cielo aperto, da cui sbucano fuori attaccando i nemici da ogni luogo.

Le armi degli oscuri risultano essere da taglio, da lacerazione e biochimiche.

Essi utilizzano aculei, lame, acidi ultraconcentrati, veleni, tossine, ad altre armi bio-organiche.

La loro società a differenza di quella eterea è basata sulla legge del più forte.

La creatura inferiore è destinata a fare da servo al potente, la cui unica ricompensa eccetto qualche vantaggio è la sopravvivenza.

Gli oscuri si vantano della loro brutalità, per essi il più forte e dispotico è colui che merita il rispetto, perché solo con la forza si può stabilire un dominio di durata indefinita.

Per un oscuro conquistare, depredare, saccheggiare e tiranneggiare sono importanti questioni che determinano la reputazione ed il rango nella società.

Gli oscuri in battaglia sono spietati e brutali, poiché essi sanno che l'avversario non concederà loro tregua, così neanche loro la concedono.

La cultura oscura, viceversa da quella eterea, ha una sua logica e numerologia.

Gli oscuri fanno riferimento al numero 3, al numero 6 ed al numero 13.

La loro tecnologia si basa su macchine bio-meccaniche.

Le basi e le costruzioni degli oscuri, seguono delle geometrie e delle forme bizzarre, che noi umani le definiremo lugurbi e terrificanti.

I loro rifugi, basi e costruzioni, sono degne degli scenari infernali, usciti fuori dalla fantasia malata di uno scrittore sanguinario.

Tutta la società e tecnologia oscura, sembra essere un enorme creatura vivente, funzionante grazie alla simbiosi di tutto l'apparato oscuro.

In questo contesto, ogni oscuro vivo o morto, ha un ruolo all'interno di questo grande meccanismo vivente, che ha le sue regole, le sue leggi ed il suo preciso funzionamento.

Gli oscuri, quando assoggettano, un pianeta lo fagocitano.

Scavano il terreno fino alle profondità abissali, con tunnel, cunicoli e gallerie

Gli oscuri impiantano nell'ambiente conquistato le relative fabbriche bio-organiche, depositi di trasformazione enzimatica, esseri viventi biomeccanici che lavorano ed estraggono materie prime, costruiscono enormi fabbriche per produzione militare e civile.

Questi esseri considerano la razza umana troppo buona e smidollata per poter far parte di una razza superiore brutale e dispotica come quella oscura.

Il genere umano deve essere rieducato ed addestrato a non concedere compassione e ad eliminare il debole.

Essi incarnano all'estremo la regola più brutale di ogni mondo naturale.

Il più forte domina sul più debole, il predatore mangia la preda. Si lasciano in vita solo chi è utile ad uno scopo di servizio e schiavitù.

Gli oscuri hanno molte razze aliene schiavizzate e modificate geneticamente, utili per la guerra, la sorveglianza delle loro basi ed il lavoro.

La cosa sconcertante, è che la filosofia oscura, così terribile e così spietata, se applicata alla regola, potrebbe regnare ordinatamente l'universo, proprio come la cultura eterea.

Tutti gli oscuri secondo ricerche, percepiscono il loro capo o superiore.

Solamente coloro che hanno la stessa potenza o intelligenza sfidano i loro simili per i posti di comando o di preminenza.

A differenza degli eterei, i quali fanno pochissimi prigionieri, gli oscuri catturano molte forme di vita per renderle schiave, torturarle in loro giochi sanguinari gladiatori o per uso militare e lavorativo.

LA FISIOGNOMIA DEGLI OSCURI: Gli oscuri si differenziano nettamente dai loro acerrimi nemici eterei.

Innanzitutto, sono formati da un tessuto vivente ed organico.

Dagli esemplari portati in laboratorio ed analizzati è emerso quanto segue:

La differenziazione fisica per quanto riguarda l'aspetto è variabile a seconda del soggetto.

Si hanno oscuri con un aspetto umanoide, ed esseri completamente differenti, di forma serpentiforme, tentacolare o mista.

La cosa che unisce tutte queste creature differenti fisicamente è la loro composizione strutturale fisica.

Innanzitutto in presenza di arti quali braccia e gambe, le dita presenti sono sempre sei: 4 dita e 2 pollici.

Le dimensioni della loro corporatura è molto variabile: Si va da creature umanoidi o di altre forme con un'altezza di 2 metri o più, fino ad esseri che raggiungono oltre i 10 metri di grandezza.

La struttura ossea interna o esterna è formata da uno speciale materiale organico molto duro, ma allo stesso tempo elastico.

Molte delle armi, dei veicoli ed equipaggiamenti sembrano essere della medesima composizione.

La sostanza assomiglia ad una plastica ma per resistenza e durezza si avvicina molto ad un metallo.

La denominazione che è stata conosciuta per tale sostanza è **Plastimetallo**.

Il colore risulta vario, si va dal nero, fino a colori molto accesi di tonalità: rossa, blu, viola, verde e gialla.

Il colore del plastimetallo, determina le varie caratteristiche meccanico-tecnologiche e fisiche.

I colori indicano la resistenza di questo materiale a: calore, acido, freddo urti e colpi e così via.

Tutte le strutture ossee di forme e dimensioni proporzionate in base alle caratteristiche fisiche, c'è la struttura muscolare.

I muscoli sono composti da speciali tessuti filamentosi, simili a dei cavi elettrici, dove una parte più spessa, funge da guaina di raccoglimento per altre fibre filamentose poste al suo interno.

Questo ammasso muscolare pur rispondendo a stimoli elettrochimici, risulta essere di materia organica inerte e non deperibile.

A protezione esterna dell'apparato muscolare, c'è una sorta di pelle molto dura e flessibile.

La pelle in questione può essere di vario colore, che solitamente indica le caratteristiche di resistenza che essa dimostra ai vari attacchi, aggressivi chimici o colpi.

Ogni organo interno sembra non avere un diretto collegamento con il corpo, ma funziona in maniera a se stante, fornendo il suo servizio a tutto l'apparato corporeo solamente quando è necessario l'uso di quell'organo.

In poche parole gli organi interni sono essenzialmente dei bio-equipaggiamenti che hanno la loro sede all'interno della creatura.

Questi organi, risultano avere la forma di enormi ghiandole, collegate all'oscuro con delle fasce muscolari interne che le tengono ferme nel punto in cui debbono stare.

Gli oscuri non hanno un sistema di vene o arterie.

Alcuni oscuri sono ricoperti con un carapace che protegge alcune o tutte le parti del corpo.

Il carapace o corazzatura è fatta di plastimetallo.

Parti ossee sporgenti negli arti, in testa o in altre zone, sono anch'esse di plastimetallo.

Una cosa che accomuna tutti gli oscuri è la presenza del sangue, molto denso che scorre nel loro corpo.

Tale liquido ricchissimo di enzimi, proteine e migliaia di altre sostanze, appare con aspetto gelatinoso e di colore viola acceso.

Praticamente la pelle molto dura fa anche da contenitore di questo liquido, che scorre internamente senza l'ausilio di vene, viene prodotto con una secrezione che esce **dalla membrana della vita**.

Questa membrana è una sorta di enorme cuore-cervello, posto all'interno del corpo dell'oscuro e dalle dimensioni variabili in base alla creatura.

Solitamente la forma è paragonabile a quella di un uovo. La morfologia esterna assomiglia alla corteccia di un cervello viste le sue numerose pieghe.

Si pensa che essa abbia la stessa funzione della cella della vita usata dagli eterei.

Questa sorta di cuore è chiamato: **Emocella**.

Fissata dentro il corpo dell'oscuro per mezzo di potenti fasce muscolari, essa produce il famoso sangue che dà vita a tutto il corpo che è completamente impregnato di questa sostanza.

Il sangue degli oscuri è chiamato: **Emocarburante**.

Il corpo dell'oscuro consuma il sangue che a sua volta è costantemente riprodotto dalla Emocella.

Si pensa che dentro di essa ci sia racchiusa l'energia concentrata dell'oscuro, per mezzo di emocella, l'oscuro trasforma l'energia al suo interno in emocarburante organico utile al suo corpo.

La perdita di Emocarburante, causato da ferite, ed il continuo dispendio di energia interno alla Emocella per mantenere la quantità del liquido a livelli stabiliti, provoca una dissipazione di energia simile alla dispersione eterea, quindi porta l'oscuro alla morte.

La materia con cui è fatta la membrana che risulta essere durissima al taglio è di un materiale differente da tutti gli altri organi.

L'apertura di questa Biocella con appositi meccanismi, ha rivelato un involucro sferico vuoto, collegato a sei tubicini cilindrici posti uno per ogni asse della sfera.

Non si capisce se l'energia vivente e senziente dell'oscuro si incanali contemporaneamente per questi sei condotti dopo essere imprigionata all'interno di questo organo o se dal suo interno dirige tutto il corpo usando questi sei tubi come strumenti di comando e controllo o solo come produzione di emocarburante.

Le dimensioni della biocella differiscono da oscuro ad oscuro.

Gli oscuri hanno forme corporee svariate, come organi interni o esterni molteplici.

Sono molto più eterogenei rispetto agli eterei, ed ognuno di essi ha la relativa forma in base al ruolo che deve compiere.

Un oscuro ricognitore, ha delle zampe molto lunghe con articolazioni simili alle zampe posteriori di un quadrupede terrestre e con un corpo molto esile, strumenti utili per percorrere rapidamente grandi distanze.

Altri ricognitori hanno delle ali membranose e fisici esili simili a dei mostri volanti.

Gli oscuri che svolgono un ruolo di soldato hanno dei corpi molto grandi, robusti e muscolosi e se fanno parte di un'ondata d'assalto o di sfondamento possono essere di dimensioni giganteschi, anche oltre i 3 o 4 metri.

Altri ancora possono avere dei corpi serpentiformi ed un torso da umanoide e così via. Gli equipaggiamenti che gli oscuri usano, assomigliano a dei parassiti che si agganciano per mezzo di speciali aghi o innesti al corpo dell'oscuro, si nutrono di emocarburante, si attivano ed iniziano a funzionare.

Una volta staccati e non nutrendosi più, vanno in momentaneo letargo.

Se colpiti e feriti gravemente muoiono, come per un oggetto che si rompe.

La maggior parte di armi ed equipaggiamento è fatto di plastimetallo o di membrane e ghiandole. Molti oscuri, sono in grado di trasformarsi in esseri molto più terribili e sanguinari rispetto alla loro forma normale.

Questa trasformazione in creature ancora più terribili è stata nominata dagli umani con il nome di: **Metamorfosi oscura**.

Solitamente la metamorfosi, la si riscontra quando l'oscuro va in furia combattiva per un attacco o se deve giocarsi il tutto per tutto perché ferito gravemente o accerchiato.

La trasformazione, fa sì che l'oscuro combatta sia con le armi fisiche o a distanza che possiede naturalmente più eventuali poteri aggiuntivi dati dalla trasformazione come: Apparire di corna, fuoriuscita di ali o tentacoli, soffio di fuoco, acido o spruzzo di agenti aggressivi.

Capacità di sparare aculei, artigli o spuntoni che fuoriescono dal corpo.

In sintesi questa trasformazione vista poche volte dalle intelligence militare ma dalle conseguenze terribili per gli astanti è ancora in fase di studio e ricerca.

LE PRINCIPALI BASI OSCURE SULLA TERRA:

Gli oscuri, a differenza degli eterei, vivono nascosti nel sottosuolo, dentro delle cavità voraginoso enormi. Le basi oscure presenti sul nostro pianeta sono situate in 3 zone del globo:

All'interno della foresta Amazzonica, in Sud America.

Sotto le profondità oceaniche nella Fossa delle Marianne nell'oceano Pacifico.

L'ultima base è situata deserto del Gobi in Mongolia.

Le basi oscure, sono suddivise in 6 livelli.

Il primo sporge in superficie mentre gli altri che si inabissano nel sottosuolo.

Ogni livello è suddiviso in 3 settori.

La profondità di ogni voragine va da un minimo di 66 metri a chilometri di profondità

Le principali basi oscure sono definite **MATRICI**, mentre altre basi o stanze sotterranee più piccole, collegate alla struttura principale sono dette **COVI**.

La forma geometrica di una matrice o di un covo è quella di un cono irregolare capovolto, con la parte o base maggiore situata in superficie.

Infiniti cunicoli e gallerie si estendono nel sottosuolo esternamente alla matrice come le radici di un albero.

Tutte queste gallerie servono per espandere l'ampiezza della base e del territorio oscuro.

Ogni 666 metri, dalla base principale, vengono costruiti ulteriori covi di espansione per compiti vari come: Estrazione mineraria, caserme militari, produzione energetica, industrie, etc.

Grazie ad assalti sotterranei che hanno portato alla conquista ed eliminazione di solo alcuni covi, gli umani hanno capito molto di questa cultura. Si attende la conquista di una matrice.

Quando gli oscuri acquisiscono zona, la coprono con della vegetazione geneticamente modificata, che serve da protezione esterna e mimetizzazione contro eventuali intrusi.

La zona è inoltre ripopolata con delle forme di vita a loro alleate, in modo tale da avere un servizio di sicurezza e lavorativo biologico.

Tutta questa organizzazione esterna si ferma a qualche centinaio di metri o chilometro in superficie, poiché la vera vita per gli oscuri quella è sotterranea.

La parte della matrice che è situata in superficie, è circondata da altre strutture nominate: **covi di superficie**. Questi servono come difesa antiaerea e terrestre, ed uniti ad altre strutture come trincee

e mura fortificate, rappresentano solo la punta dell'immenso Iceberg che in realtà si cela nel sottosuolo.

La matrice serve agli oscuri come base di attacco ed invasione per la conquista di un pianeta.

Gli oscuri, dalla matrice, per mezzo di gallerie e di covi, muovono le loro truppe nel sottosuolo. Grazie a questa strategia, riescono ad avvicinarsi fino al territorio nemico da conquistare.

Al momento dell'assalto, fuoriescano dal sottosuolo intere orde di combattenti e mezzi che spuntano improvvisamente da ogni dove, accerchiando gli inepti difensori.

Molte delle prime battaglie, nella Prima Guerra Universale sono state vinte dagli oscuri ai danni degli umani con queste strategie.

Prima dello scoppio della Prima Guerra Universale, gli oscuri avevano qui sulla terra dei covi speciali sotterranei, presenti in molti paesi e nascosti da altre strutture di copertura.

In questi covi distaccati, essi accumulavano armi, truppe e mezzi per l'imminente attacco contro la razza umana.

Dopo l'avanzata ed il contrattacco umano si sono fatte molte queste scoperte in questo campo, grazie alle fotografie aeree fatte su zone non toccate dalla guerra, si notò che certi edifici erano completamente implosi, mostrando ampie voragini nel sottosuolo sotto di essi.

TECNICHE E TATICHE DI COMBATTIMENTO OSCURE:

Gli oscuri, non attaccano mai all'aperto con l'imponenza delle armate eteree.

Essi sviluppano prima una grande rete sotterranea, poi iniziano l'infestazione e l'assalto violento.

Gli oscuri hanno diversi metodi di attacco.

A volte usano subdolamente dei reparti detti *di contaminazione*, i quali suddivisi in squadre di commandos, arrivano di soppiatto nella zona prescelta e la infettano con virus, batteri, agenti mutogeni che trasformano gli esseri viventi della zona in mostri mutati e privi di controllo.

Altre volte compiono assalti in grande stile.

Tutti i mezzi oscuri, fatta qualche eccezione per dei velivoli, sono terrestri con dei sistemi di movimento sotterraneo e di superficie.

I veicoli si muovono nelle profondità del sottosuolo, per poi sbucare davanti e dietro la zona da conquistare accerchiandola completamente. Tutti i mezzi degli oscuri sono bio-organici. Hanno una struttura centrale solida

fatta di plastimetallo e collegata a membrane e sistemi di movimento che possono essere simili a degli arti.

Somigliano quasi ad enormi insetti o animali con modifiche ingegneristiche meccaniche.

La massa d'urto principale degli oscuri è data dal JAGGERNAUT, l'equivalente del leviatano etereo ma sotterraneo.

E' un enorme macchina-mostro, lungo decine di metri, a volte centinaia.

Al suo interno dentro apposite sacche-stanze di trasporto ospita: i soldati, i pezzi di artiglieria ed i mezzi di rinforzo da rilasciare sul campo.

Quando l'invasione inizia, questo colossale essere mostruoso si sposta sottoterra, scavando enormi cunicoli e provocando piccolissimi terremoti in superficie.

Dentro l'enorme galleria scavata dal mezzo, si muove dietro di esso il resto dell'armata.

Prima dell'assalto, le truppe principali che attaccheranno frontalmente il nemico insieme al Jaggernaut, attendono il posizionamento ai fianchi del nemico del resto dell'armata.

Quando anche i loro compagni, per mezzo di altri tunnel laterali hanno preso posizione, l'assalto inizia contro l'avversario da ogni dove e senza tregua.

Il Jaggernaut esce violentemente in superficie ed inizia a scavare un tunnel seminterrato, creando così una sorta di enorme solco, dietro il quale avanzano gli altri oscuri, mentre dal lato destro e da quello sinistro, il Jaggernaut fa sbarcare ad altezza del terreno le truppe d'assalto che lo affiancheranno. I Jaggernaut hanno varie forme: Ci sono i Jaggernaut serpentiformi, quelli terrestri con forme corporee simili ad enormi ragni, ci sono i Jaggernaut marini somiglianti ad enormi tartarughe o bestie preistoriche mostruose, etc.

Tutti i Jaggernaut sono protetti esternamente da un enorme carapace corazzato, dal quale fuoriescono le feritoie, le torrette mobili o portelloni di hangar per l'aviazione.

Alcuni Jaggernaut possono essere modulari. Formati da una creatura principale che fa da modulo centrale, più altre enormi creature minori che possono essere sganciate ed usate in battaglia per i compiti di guerra più vari.

Gli oscuri, hanno come sistema aereo, delle creature meccanico-organiche simili a libellule. Questi esseri, assomigliano agli elicotteri umani. Come aviazione, hanno due grandi tipi di creature.

I mastodontici Roc ed i Draghi.

I primi sono usati per il bombardamento ed il rilascio dei tubi d'assalto (dei vermoni biomeccanici di forma cilindrica che si spostano sia in superficie che sottoterra, con al loro interno le truppe d'assalto), mentre i secondi sono usati per la caccia ed il bombardamento leggero, in stile aereo multiruolo umano.

Anche questi mezzi hanno forme biomeccaniche molto a delle creature mostruose.

Le ali di questi mezzi possono essere sia ad ala fissa che mobile, così da permettere al mezzo atterraggi e spostamenti in verticale.

Tutti gli equipaggi di velivoli oscuri, sono composti da due elementi, un artigliere con caratteristiche fisiche adatte al ruolo ed un pilota. Mezzi più grandi come i Roc hanno un pilota e più artiglieri.

Le armi da fanteria corpo a corpo ed a distanza, sono tutte fatte in plastimetallo.

Solitamente sono armi a propulsione gassosa, che sparano tramite forti getti degli aculei perforanti, delle lame mutilanti o getti infiammabili di acido e simili.

Gli oscuri producono moltissime creature geneticamente modificate o con modifiche biomeccaniche.

Durante la prima guerra universale è capitato ai soldati umani di osservare degli strani esseri dalle forme molto simili a dei dinosauri, ma molto più feroci, sanguinari, e dall'aspetto terrificante

In un paio di città dell'India, sono state usate contro gli umani delle modifiche genetiche di Velociraptor, i quali hanno decimato tre battaglioni di fanteria meccanizzata in un solo giorno. Molte di queste creature sono usate come truppa principale o ondata d'urto, comandata e sottoposta psichicamente a tutti gli oscuri presenti sul campo e ritenuti loro padroni indiscussi. La modifica genetica impone a questi esseri una cieca obbedienza a tutti gli oscuri.

Solo in rarissimi casi (2-3%) la ribellione della creatura ha portato all'aggressione della stessa contro l'oscuro che la comandava.

Moltissimi di questi esseri vengono impiegati nell'inferno per il pattugliamento, la cattura o l'eliminazione dei superstiti, di sopravvissuti o di sacche di resistenza umane o eteree.

Gli oscuri cercano di catturare anziché annichilire come gli eterei, le varie forme di vita presenti in un luogo, così da poterle schiavizzarle, per lavoro, esperimenti o altri

scopi. In battaglia, gli oscuri sono sempre numericamente superiori rispetto agli eterei ed anche di diverse volte.

Se presi singolarmente, gli eterei ed i loro mezzi sono molto più forti di un oscuro, dimostrando una potenza bellica meccanica inarrestabile senza eguali. Quindi per gli oscuri, il numero dei combattenti presenti sul campo, deve giocare a loro favore, così da riequilibrare le sorti della battaglia.

LA GESTIONE DEGLI GLI INFILTRATI OSCURI:

Per gli oscuri, l'infiltrazione ai danni degli umani, ha un ruolo prettamente psicologico e di sordida conquista strisciante.

Tutti gli umani che vogliono far parte della razza oscura vengono modificati geneticamente.

Questa modifica genetica consiste nell'impiantare nel corpo umano il famoso *Morbus-obscuri*, un gene mutante che permetterà agli oscuri di trasformare l'umano nella creatura da loro scelta.

Questo morbo, plasma e modella il DNA di un umano così da renderlo compatibile con la sua nuova modifica.

Tutti gli infiltrati oscuri mantengono le sembianze umane. Quando però debbono compiere i loro efferati crimini contro il genere umano, rivelano la loro vera identità.

Il fattore psicologico per gli oscuri è fondamentale.

Grazie a queste trasformazioni leggendarie, gli oscuri fecero sì che gli infiltrati umani assumessero quegli aspetti e quelle connotazioni terrificanti, possedute da mostri, demoni e creature mitologiche, che hanno riempito le pagine di racconti e leggende popolari per millenni.

Fin dalla preistoria, l'uomo ha sempre avuto paura di animali predatori. Gli oscuri consapevoli di questa cosa, hanno plasmato i loro infiltrati per fare paura.

Vampiri, lupi mannari ed altri esseri mutanti nascosti sotto una parvenza di umanità fanno del mondo degli infiltrati un ambiente sia vario e violento. Gli infiltrati oscuri hanno il compito di effettuare omicidi sanguinari, stragi e atti orribili al calare delle tenebre. Nelle zone in cui essi operano, la gente deve vivere nel terrore.

Il fatto di potersi trasformare in belve sanguinarie per poi ritornare umani, fa sì che il nemico di giorno cammini tra le sue potenziali vittime e di notte possa cacciare senza pietà.

Se per gli eterei il fatto dell'infiltrazione è più una motivazione strategico-militare, per gli oscuri è un'occasione di propaganda e di terrore. Gli esseri umani debbono vivere in costante tensione così da crollare emotivamente ed accettare una sudditanza relativa oscura, anziché continuare con un'estenuante agonia del:

A chi toccherà oggi morire?

Molti infiltrati agiscono in sette e congreghe ben organizzate e con un territorio ben preciso e delimitato. Altri agiscono da soli, colpendo in zone vaste e spostandosi continuamente. Anche tra infiltrati eterei ed oscuri c'è una guerra per il predominio degli obiettivi e del territorio umano. Moltissimi infiltrati oscuri ricoprono posti importanti e preminenti nella società umana.

Alcuni di essi si spartiscono il dominio sulle città e sulle metropoli, altri controllano le campagne, le zone industriali o territori rurali.

Molte volte gli infiltrati oscuri cercano di creare le famose "*Città fantasma*", ovvero piccoli villaggi, agglomerati di case periferici o quartieri residenziali, dove chi vive in quella zona sono tutti oscuri e quando degli esseri umani passano da quelle parti vengono rapiti ed uccisi, o trasformati in schiavi mutati per svolgere il lavoro sporco.

GLI UMANI E LA FEDERAZIONE

La Federazione nasce ufficialmente il 01 Febbraio del 2000, ma inizia ad operare come organo legale ed esecutivo il 01 Gennaio 2001.

Un primo passo concreto, fu quello di provvedere alla Federazione, un esercito simbolico il **F.A.C.** (Federal Army Corps).

Questo esercito, composto da 160.000 uomini e diviso in: marina, forze di terra ed aviazione, possiede anche un reparto scelto, denominato **Blacks Berrets**.

Questa unità speciale, svolge: incursori di marina, assalti paracadutati ed operazioni dietro le linee nemiche o nell'inferno.

Tutto l'apparato militare è ampiamente specializzato e rappresenta la guardia del corpo della federazione e della carta costituzionale federale. Una sorta di guardia pretoriana del XXI° secolo.

La Federazione, ha come capitale l'Islanda, dove sono presenti 40.000 uomini del F.A.C. a completa ed immediata disposizione strategica di questa importantissima zona.

Gli altri 120.000 uomini, sono suddivisi in tre gruppi e stanziati nelle tre capitali delle alleanze. Le tre alleanze, con le loro relative colonie, sono unite tra di loro e si danno reciproco aiuto in tutte le operazioni di attacco e di difesa militare.

La nascita dell'esercito federale, fa sì che i principi e le leggi esposte nel CODEX UNIVERSALIS vengano rispettate e difese.

Il Codex Universalis è la costituzione politica, civile e militare dei diritti e dei doveri del cittadino del XXI° secolo.

Molte leggi, possono sembrare estremamente conservatrici o rigide rispetto al XX° secolo.

Tuttavia, per riportare un'ordine in un'epoca di grandi sconvolgimenti, la Federazione ha ritenuto opportuno e doveroso fare dei passi indietro per avere maggiore rigore e disciplina.

Il primo passo Federale è stato quello di standardizzare a livello mondiale, tutti i sistemi e gli apparati sia civili che militari di qualsiasi tipo, nonché qualsiasi apparecchio, mezzo di trasporto, di comunicazione ed oggetto.

Questa **globalizzazione** è servita concretamente per unificare il genere umano.

In caso di bisogno, un medesimo oggetto è reperibile in qualsiasi parte del territorio umano.

Inoltre, una cultura standardizzata ed omogenea dal lato tecnologico e nel settore dello sviluppo è una cultura più forte e più resistente.

La lingua ufficialmente parlata in tutto il mondo è l'inglese.

Tutte le altre lingue parlate dagli esseri umani, sono insegnate e preservate gelosamente dai vari gruppi etnici e linguistici ai fini di preservare ogni forma della cultura umana.

La federazione, ha allestito anche delle speciali banche dati in cui sono registrate tutte: le scoperte dell'uomo, è registrato il DNA di tutti gli animali e delle piante conosciute, tutte le forme di arte, di musica ed altro ancora così che queste enormi biblioteche possano essere a disposizione di tutti.

Le nuove forze di polizia e militari della federazione hanno totale giurisdizione su qualsiasi territorio delle alleanze o delle colonie.

Le forze di polizia federali sono rappresentate dalla **F.I.A.** (Federal Investigation Agency) che comprende la gestione degli investigatori federali e delle squadre d'assalto della polizia, compresi i servizi segreti civili. Questi agenti sono ampiamente specializzati e vengono chiamati ad investigare su tutti i casi che

avvengono in tutto il territorio umano, colonie comprese.

La F.I.A. aiuta le forze di polizia delle tre alleanze nelle questioni che non riescono a gestire con le rispettive forze o per indagini molto particolari o speciali.

Le caserme ed i centri di addestramento della F.I.A. sono situati in tutte le principali metropoli e capitali del territorio federale e coloniale.

La F.I.A. ha il più grande archivio criminale mondo. Esso è continuamente aggiornato con tutti dati provenienti dalle tre alleanze.

Grazie ai numerosi esperti nel campo criminale al suo servizio, la F.I.A. fornisce numerosi manuali, protocolli di azione e di ricerca all'avanguardia, utili a tutte le forze di polizia coloniale e federale.

La F.I.A. organizza annualmente dei seminari per gli agenti di polizia delle alleanze per aggiornarli ed istruirli su molte questioni.

La più grande organizzazione che detiene il controllo della difesa è il **S.O.D.** (Special. Operation Department) questo ente è l'occhio e la mente militare della federazione.

Il S.O.D. svolge anche il ruolo di ente per lo spionaggio e il contro spionaggio militare.

Gli agenti che lavorano in questa organizzazione, sono valutati con criteri di selezione rigidissimi e si avvalgono di tutta l'esperienza che il genere umano dai primordi dell'era spionistica fino a tutto il XX° e XXI° secolo ha accumulato.

Gli agenti partecipano alle operazioni di ricognizione ed acquisizione informazioni, possiedono la licenza di uccidere, sequestrare e torturare eventuali sospettati di infiltrazione.

Per queste ultime operazioni, il più delle volte sono aiutati dai Blacks Berrets (o teste di cuoio) dell'esercito federale.

Quest'ultimi si occupano delle operazioni di commandos, di sabotaggio e di assassinio.

Come per la F.I.A., anche il S.O.D ha numerosi centri di ricerca, esperti, scienziati, laboratori segreti che eseguono ricerche sperimentali.

Il S.O.D fornisce alle forze armate delle tre Alleanze, consulenze per mezzo di: manuali, protocolli ed istruzioni, per operazioni militari ombra e simili.

In ognuna capitale delle tre alleanze, il S.O.D. ha il suo centro con: accademia di addestramento, centro di ricerca e sezione per la produzione di apparati militari sperimentali. Ognuna di queste aree è saldamente sorvegliata, fortificata e

protetta con sistemi ed installazioni altamente fortificate.

Le squadre speciali militari, delle tre Alleanze svolgono dei corsi di aggiornamento ed addestramento supplementare presso questi centri.

LA NASCITA DELLA MONETA UNICA - IL

CREDITO: Durante la prima guerra universale, i grandi economisti del mondo, capirono che una volta terminato il conflitto, l'umanità aveva bisogno di una nuova moneta mondiale.

Nel 2000, una commissione di 100 esperti, si riunì a Roma e pose le basi per il **Credito**.

Questa nuova moneta entrò in vigore nel 01 Gennaio del 2001 con la nascita della Federazione..

Il credito, è stato pensato per far fronte alle nuove riforme economiche e sociali, da effettuare durante e dopo la ricostruzione.

Il credito è suddiviso sia in monete che in banconote.

Le monete sono costruite tutte in acciaio inox e suddivise dal seguente taglio di: 10, 20 e 50 centesimi.

Le monete hanno uno spessore universale di 3 mm ed un diametro di: **1 cm** per le monete da 10 centesimi, **1.5 cm** per le monete da 20 centesimi e **2 cm** per le monete da 50 centesimi.

Le banconote sono fatte con un materiale plastificato speciale, resistente all'acqua ed allo strappo.

Possiedono un codice a barre speciale valido contro la falsificazione e utilizzato anche per il controllo e la catalogazione di ogni pezzo.

Le banconote sono suddivise in tagli da: 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500 e 1000 crediti.

Le dimensioni delle banconote sono standard.

Hanno una larghezza universale di 7 cm ed una lunghezza variabile che parte da 10 cm per la banconota di 1 credito, ed aumenta in lunghezza di 0.5 cm per i tagli successivi.

Le banconote da 1 a 5 crediti, hanno un colore di tonalità verde, dal più chiaro al più scuro.

Le banconote da 10 a 50 crediti, hanno un colore di tonalità blu, dal più chiaro al più scuro.

Le banconote da 100 a 500 crediti, hanno un colore di tonalità giallo, dal più chiaro al più scuro. La banconota da 1000 crediti è di colore rosso. Il simbolo abbreviativo ed identificativo per il credito è: "**C**", in slang comune si abbrevia in **Cred.**

TECNOLOGIA E SVILUPPO: Dopo ogni grande conflitto, c'è sempre un periodo di pace, ricostruzione e crescita economica.

Negli anni che vanno dal 2000 al 2015, la Federazione crea diversi sistemi di ricerca e sviluppo, il primo dei quali è il **SEARCH**.

La sua sede principale è situata in Islanda, edificata all'interno di una sommità costiera montuosa ed ampiamente fortificata.

Le tre succursali fortificate, vengono dislocate per ogni capitale delle tre alleanze.

In questi laboratori di ricerca e sviluppo, si compiono esperimenti e scoperte segrete che spaziano in diversi campi quali: Elettronica, Informatica, Medicina, Meccanica, Astronomia, Scienze militari e molto altro ancora.

Tutte le facoltà di ricerca sono collegate tra loro, così che, una scoperta effettuata da una branca scientifica, possa essere usata da un'altra specializzazione.

Per mezzo di questa nuova organizzazione, vengono compiuti molti passi avanti in campo scientifico-militare.

Il punto di forza del SEARCH è dato dal suo immenso archivio e dalla moltitudine di scienziati lavorano in queste strutture.

La Federazione, equipaggia questi centri di ricerca con le tecnologie sperimentali più recenti. L'archivio del SEARCH, che è il cuore della ricerca scientifica mondiale è chiamato:

DATA-MOTHER.

Progettato nel 2005 e reso operativo nel 2012, questo archivio utilizza i più avanzati hardware e software esistenti sul mercato.

Il DATA MOTHER è fisicamente posto in un complesso sotterraneo militare in Islanda.

Contiene in memoria tutte le scoperte scientifiche e militari di tutte le nazioni del mondo prima dello scoppio della Prima Guerra Universale, oltre che i recenti aggiornamenti.

Il SEARCH ha anche progettato la **MILINET**, un apparato di reti computerizzate militari ad alta velocità (128 MB/s effettivi).

La MILINET è sostenuta dai nuovi satelliti EYES, (messi tutti in orbita nel 2015) da ripetitori militari posti a terra, da supporti aereo-mobili e da mezzi navali speciali.

Tutti i laboratori di ricerca militare, tutte le unità militari delle tre Alleanze e le unità del S.O.D. hanno completo accesso a questa rete ed alle informazioni in essa contenute.

Ogni reparto militare, in base all'importanza tattica, possiede una serie di password che gli

consentono l'accesso ai vari livelli di informazioni e dati contenuti nella MILINET.

Solo determinati reparti hanno il totale accesso a tutte le informazioni della rete militare.

Per quanto riguarda l'apparato civile, il SEARCH ha creato la sorella minore della Milinet; la **CIVINET** (64 MB/s effettivi),

Questa rete, è riservata a tutte le organizzazioni di polizia, enti di ricerca civile, agenzie commerciali, esercizi pubblici e privati.

La Civinet, ha le migliori protezioni software (firewall e simili) riguardanti i siti e gli archivi della polizia e dei servizi segreti civili.

Tutto il resto del mercato è di libero accesso.

La nuova rete è molto più affidabile della vecchia Internet, essendo la seconda generazione di reti del XXI° secolo.

La CIVINET, opera su ripetitori e server posti a terra, i quali coprono l'intero territorio federale e coloniale, isole comprese.

Per quanto riguarda l'apparato militare, la Milinet è isolata fisicamente dalla Civinet, perché si muove su una rete diversa quindi dalla rete civile non si accede a quella militare, viceversa si.

Questo meccanismo, evita che alcuni infiltrati alieni, dotati di conoscenze tecnologiche extraterrestri possano infiltrarsi nella rete militare e carpirne i segreti, passando semplicemente da un comune computer di casa.

Un passo di fondamentale importanza per la Federazione, è stata la modernizzazione delle forze armate e lo studio di eventuali progetti per le navi spaziali ad opera del SEARCH.

Nel 2012, la Federazione inizia a lavorare ad un nuovo progetto di difesa interstellare molto ambizioso, definito S.S. o SPACE SHIELD.

Con questo progetto, vengono ampliate tutte le ricerche e le conoscenze in ambito spaziale, progettando nuovi mezzi ed equipaggiamenti.

La federazione si rese subito conto che il settore spaziale era rimasto fermo ad un livello tecnologico risalente alla guerra fredda del XX° secolo.

Bisognava rimediare a queste lacune ed andare avanti.

Il progetto S.S. ha come principale scopo, la costituzione di nuove stazioni da battaglia orbitanti, comandate da astronauti ed affiancate da astronavi in grado di combattere nello spazio.

Degli uomini sono addestrati all'uso delle nuove strategie di combattimento fuori orbita, così che nel 2015 a distanza di 3 anni dalla fondazione

del progetto si forma la prima cellula di marina e fanteria spaziale. Primo avamposto difensivo ed offensivo spaziale che l'uomo abbia mai costituito.

Nel 2012, sono selezionati: 500 piloti da combattimento, 4000 soldati e 1500 tecnici militari specializzati in: compiti di soccorso, riparazione, comunicazione ed altri compiti fuori orbita, con un totale di 5700 uomini.

La Federazione grazie al Dossier N° 10 capi, che le forze aliene, non potevano limitarsi alle sole truppe presenti qui sulla terra, c'era sicuramente dell'altro non ancora visto o scoperto.

Consci di questo, gli strateghi militari decisero di formare questa prima linea di difesa extraplanetaria.

Solo costituendo una flotta spaziale, delle colonie militari su altri pianeti ed avamposti sparsi su tutto il sistema solare, la Federazione può sperare in una prima linea di difesa efficace.

Per quanto riguarda lo sviluppo bellico, la federazione ha affiancato al SEARCH un'altro dipartimento: il **F.A.M.I.** (Federated Army and Military Industry)

Questo ente, sviluppa tutti i prototipi di armi, mezzi militari ed equipaggiamenti scoperti dal SEARCH, li testa, li aggiorna con prove effettuate sul campo e poi li produce in serie.

Questa industria federale, costruisce tutte le armi, i veicoli, i velivoli e le navi per tutta la Federazione e le sue tre Alleanze.

Tre succursali del F.A.M.I. che producono e sviluppano i vari prototipi, sono presenti una per ogni capitale delle tre alleanze.

Le fabbriche che producono i pezzi o le parti di ricambio, sono sparse in diversi punti strategici e fortemente sorvegliate.

Le quattro fabbriche del F.A.M.I. producono tutti i tipi di veicoli ed equipaggiamenti, utilizzando tutti oggetti standardizzati e globalizzati.

Alcuni mezzi militari possono essere modificati in base agli scopi ed alle esigenze della Federazione o delle Alleanze che li utilizzano. Questi particolari veicoli o velivoli sono prodotti nella specifica fabbrica del F.A.M.I.

Tutte le fabbriche del F.A.M.I. occupano un area fortificata ed altamente sorvegliata di 25X25 chilometri.

Queste fabbriche sono disposte lungo la costa per le sperimentazioni e le realizzazioni di tutti i veicoli navali. Ogni fabbrica ha un complesso sotterraneo per le ricerche speciali sperimentali.

Le fabbriche del fami sono collegate per mezzo della Milinet al SEARCH.

Il concetto di avere una sola industria che produce armi è reso necessario al fine di controllare e sorvegliare tutta la produzione e lo smistamento di armi, che altrimenti potrebbero finire in mani sbagliate.

Nel qual caso si venga scoperti con dell'equipaggiamento militare proibito, le pene applicate dalla legge sono durissime e severe.

La Federazione, come organo statale, controlla direttamente la sanità, i trasporti pubblici, le comunicazioni e la produzione di medicine ed armamenti.

Tutto ciò che riguarda il campo civile, ovvero dalla produzione di: auto, apparati elettronici, industria del divertimento e business commerciale, è di totale appannaggio delle corporazioni o dei cartelli industriali, compresa la produzione civile di armi leggere.

Moltissimi privati gestiscono fondazioni mediche, università, centri di ricerca, impianti sportivi, banche e molto altro ancora in maniera efficiente. Molti di loro ricevono fondi dalla Federazione o dalle Alleanze se il servizio reso è di reale e tangibile beneficio per la società.

LE ZONE MILITARIZZATE: IL GREATWALL ED IL MINIWALL:

Durante la prima guerra universale, gli strateghi militari decisero di delimitare in maniera marcata i confini tenuti dagli umani dai territori pericolosi in mano aliena.

Per prima cosa la Federazione creò delle zone cuscinetto: le famose colonie.

In questo modo si aveva del territorio umano controllato militarmente che si frapponeva tra le nazioni federali e l'inferno.

Una volta militarizzate queste zone di confine, si iniziò la costruzione del GREAT WALL.

Il GREAT WALL è una cinta di mura fortificata posta tra i territori federali e quelli coloniali.

Questa immensa barriera militare serve per arginare l'entrata clandestina di eventuali infiltrati nei territori federali e grazie a speciali zone di controllo o check point, adibiti a dogana, si può controllare meglio tutti coloro che dalle colonie entrano nei territori federali

Il Great Wall è una seconda linea difensiva umana, nel qual caso il conflitto degenerasse nell'inferno ed inondasse le nazioni coloniali invadendole.

La prima linea di difesa, posta tra le colonie e l'inferno è chiamata Miniwall.

Il Great Wall venne ideato sulla base del vallo atlantico tedesco e delle grandi fortezze europee nella prima guerra mondiale.

Anche se le guerre moderne non si combattono più su delle posizioni fisse, la Prima Guerra Universale ha mutato tutte queste condizioni.

Enormi armate di OSCURI o di ETEREI si possono riversare da un momento all'altro su di un punto imprecisato e da lì incunearsi verso un territorio federale qualsiasi.

La Federazione deve avere un punto fisso di difesa su cui effettuare una resistenza per un possibile contrattacco militare.

Inoltre, l'uso da parte degli alieni di contaminanti aggressivi chimico-batteriologici, volti a causare epidemie e pestilenze terrificanti fa sì che questa fortificazione, serva anche da cordone sanitario tra la Federazione ed il mondo esterno.

La struttura del Great Wall è semplice.

Consiste in un muro alto 30 metri e largo 15. Costruito completamente in cemento armato e con blindature in acciaio.

La struttura è inoltre antisismica contro eventuali attacchi sotterranei oscuri.

Al di sopra del muro ed al suo interno, ci sono dei corridoi e delle feritoie per i soldati di guardia o truppe di presidio.

Molteplici fessure per il fuoco di armi leggere e pesanti sono strategicamente posizionate in tutta la struttura muraria.

Nella parte superiore del muro, è presente un corridoio largo 10 metri e con mura spesse 2.5 metri per lato.

Su questo camminamento sono piazzati: cannoni senza rinculo, mortai, lanciamissili ed armi antiaeree, nonché tutte le unità di fanteria.

Ogni 500 metri, sono presenti dei montacarichi rinforzati, utili per piazzare sopra al muro armi, munizioni, equipaggiamenti e uomini.

Per ogni chilometro ci sono delle torri alte 45 metri, con una base quadrata di 20X20 metri.

Le mura di queste torri sono rinforzate con corazzatura in acciaio doppia.

Ogni torre, ha un tetto rinforzato per consentire l'atterraggio, di elicotteri.

Nel penultimo piano di ogni torre, è situata una batteria di artiglieria pesante, composta da una torretta navale con un angolazione di tiro frontale di 180° avente tre cannoni da 350mm.

Su ogni torre c'è posto per un plotone di guardia da circa 60 uomini.

Ogni plotone, sorveglia la torre e pattuglia il suo tratto di muro, lungo il chilometro che separa la torre da quella successiva.

Per ogni 250 km di GREAT WALL, c'è un'enorme porta, detta in gergo "**porta di ferro**", (dal nome del leggendario territorio medievale della Russia orientale, da cui provenivano gli unni neri ora sostituiti dagli alieni).

Le porte di ferro sono dei moderni ponti levatoi mobili in acciaio.

Sotto di essi c'è un fossato largo 25 metri e profondo 15 che costeggia dalla parte esterna tutto il Greatwall.

Solitamente i ponti sono sempre abbassati.

Queste porte, sono i famosi chek point di entrata e sono l'unica via di comunicazione tra le colonie ed il territorio Federale.

Ogni porta, ha la sua torre di controllo radar e sulla parte del territorio Federale, subito dopo l'entrata, ha la sua zona militarizzata protetta da: bunker, basi militari e fortificazioni.

Il Great Wall sempre nella parte Federale di ogni Alleanza, è costeggiato da autostrade e ferrovie che camminano parallelamente al muro.

Queste vie di comunicazione sono utili sia per trasporto truppe, che per permettere ai cittadini coloniali di raggiungere più agevolmente tutte le città Federali una volta oltrepassati i chek point.

Di solito, le città Federali dietro al muro e quelle coloniali prima di esso, sono fortificate.

La costruzione del muro iniziò nel Gennaio del 2002 e terminò nel dicembre del 2014.

Al progetto presero parte complessivamente 750.000 persone tra: civili, militari del genio e personale di progettazione.

Il MINI WALL, è invece la prima zona militarizzata.

Questa difesa è posta lungo tutto il confine tra l'inferno e tutto il territorio coloniale a ridosso della zona perduta.

In caso di attacco improvviso, il Miniwall serve per assorbire l'urto dell'avanzata e rallentarla, permettendo alle truppe in retrovia di prepararsi al contrattacco.

Questa linea difensiva si distribuisce in profondità, in modo tale da smorzare e rallentare un'eventuale avanzata nemica. In questo caso le truppe aliene si infrangono contro questa linea militarizzata, perdendo tempo per attraversarla.

Il Miniwall è una zona militarizzata ampia 10 chilometri.

Nella parte centrale c'è il famoso piccolo muro, o Miniwall.

Questa struttura muraria, è la versione in miniatura del GREAT WALL, ed è composta da un muro alto 5 e largo 5 metri, con dei parapetti di camminamento spessi 1 metro per lato.

Delle torri blindate a base quadrata di 10 per 10 metri, alte 20 metri, aventi una cupola blindata sul tetto e con una torretta navale avente un arco di tiro di 180° con 3 cannoni da 200mm a tiro celere utile anche come artiglieria contraerea, sono poste ogni 500 metri di muro.

Verso l'inferno, c'è un fossato largo 20 metri e profondo 10, oltre il quale si estende un marciapiede in cemento armato ampio 25 metri. Dopo il marciapiede, per una distanza di 5 chilometri verso l'inferno, c'è un terreno completamente pianeggiante e pieno di: mine, reticolati, trappole esplosive e sistemi di rilevamento di vario tipo

Dalla parte della colonia, fino a 5 chilometri prima del Miniwall, si osserva un complesso di: autostrade, ferrovie e porti militari, aeroporti ed eliporti, fortificazioni, bunker, zone industriali fortificate e molto altro ancora.

Dalla Miniwall, verso l'inferno, ogni 50 chilometri, ci sono degli appositi corridoi fortificati posti dentro a dei tunnel speciali che sboccano direttamente nella zona perduta.

Questi tunnel, terminano con una porta blindata la quale serve per far entrare in territorio coloniale eventuali superstiti che fuggono dall'inferno e raggiungono le colonie.

Tutte le città ed i paesi più vicini alla zona militarizzata sono fortificati e presidiati costantemente da forze militari.

Dai vari presidi militari, o dalle caserme di polizia, partono le pattuglie di elicotteri o di droni volanti, utili per sorvegliare il territorio antistante al Miniwall situato nell'inferno.

L'INFERNO: L'INFERNO è tutto il territorio non controllato dagli umani.

Esso comprende: *Equador, Perù, Brasile, Guayana, Suriname, Bolivia, Paraguay, Cile, Uruguay, Arabia Saudita, Yemen, Qatar, Oman, Iraq, Iran, Armenia, Georgia, Azerbaigian, tutta la Russia dagli Urali fino alla Siberia, il Kazakistan e le nazioni limitrofe, la Mongolia. India, Cina, Vietnam, Thailandia*

e nazioni vicine. Solo le isole sono escluse. Antardide.

Alcuni di questi territori sono contaminati a livello chimico-batterologico e quindi insospitali senza gli opportuni equipaggiamenti NBC.

Nelle enormi distese di territorio ormai abbandonato, alcuni superstiti umani lottano per la sopravvivenza.

C'è chi si è rifugiato in luoghi scampagnati e remoti, cercando di fuggire dal caos delle metropoli cadute in mano agli alieni.

C'è chi ancora resiste dentro le metropoli, barricato in qualche palazzo, centro commerciale fortificati, o complesso industriale e sportivo. Molti sopravvissuti vivono così inoltrati nell'INFERNO che pensano di essere gli unici superstiti di una razza umana estinta dalla guerra. Tutti i giorni combattono per la loro sopravvivenza, ignorando addirittura l'esistenza della Federazione o delle colonie.

Altri superstiti invece sono riusciti ad avere delle notizie per via radio o hanno avvistato degli aerei spia umani.

Tuttavia, essendo accerchiati da numerosi nemici e non conoscendo appieno la distanza che li separa dalla salvezza indugiano alla partenza.

I territori dell'INFERNO sono molto diversificati. Ci sono le enormi metropoli o le grandi città abbandonate e dilaniate dalla guerra. Altre zone montane o rurali sono divenute selvagge e nascondono esseri terribili e minacce mortali.

Le città ormai abbandonate da anni, sono divenute luoghi pieni di vegetazione, erbacce, dove cumuli di macerie e macchine abbandonate ormai non più funzionanti fanno da monumento al terribile conflitto abbattutosi sulla razza umana. Negozi ed edifici sono pieni di polvere. Oggetti alla rinfusa e cadaveri scheletrici di umani ed animali sono sparsi ovunque.

Per un essere umano è impossibile spostarsi nelle zone in mano al nemico alieno.

Le forze militari extraterrestri sono preponderanti, ed ogni forma di intrusione o resistenza è repressa nel sangue.

Gli alieni, nell'inferno, oltre che alle loro basi, possiedono anche delle fortificazioni, degli avamposti e delle industrie.

L'ambiente circostante è stato completamente trasformato.

I cieli tappezzati da nubi di un colore rosso fuoco sopra il territorio etereo, o da nubi di colore blu plumbeo sopra la zona oscura, fanno sembrare

queste nazioni viste da satellite come un'enorme scacchiera infernale.

Edifici e piante aliene hanno trasformato tutto il territorio in una specie di dimensione parallela.

Campi di concentramento alieni dove si effettuano esperimenti o si costringono ai lavori forzati gli umani prigionieri sono sparsi ovunque.

Pattuglie extraterrestri o orde di non morti ed altri mostri mutanti vagano per le terre perdute, anche per chilometri e chilometri di distanza, in cerca di vittime da eliminare o da catturare.

Alcune di queste pattuglie sono formate da bande di mutanti mostruosi e sanguinari, simili a barbari della strada post atomici, che a bordo di veicoli, pattugliano l'inferno in lungo e largo in cerca di umani da cacciare e divorare.

Molte volte nell'inferno ci sono delle violentissime battaglie tra gli OSCURI e gli ETEREI per il controllo di un territorio ricco di materie prime. Grazie a questi conflitti, la pressione militare aliena sulle colonie è sempre bassa, eccetto dei rari casi.

Solo le forze speciali della federazione o delle singole alleanze svolgono delle missioni di esplorazione e di distruzione in queste zone.

Alcuni umani, con delle iniziative private ed illegali, esplorano l'INFERNO a proprio rischio e pericolo in cerca di avventura, ricchezze abbandonate o persone disperse. Qualcuno di questi esploratori, si avventura nelle metropoli, nelle città o nei paesi dell'inferno.

Testimonianza di Jury Ivanenko, sergente degli ussari. Addetto alla sorveglianza del lato est del Miniwal, nel territorio degli Urali Orientali. Alleanza del Nord

Avolte capita che io sia di sentinella nella torre di difesa terrestre. Quando guardo all'orizzonte, verso quello che tutti noi chiamiamo Inferno, vedo al di là del grande fossato i campi minati. Una volta ogni 4 mesi, ci inoltriamo in questa zona per riposizionare le mine perimetrali che a volte esplodono a causa di animali o di infiltrati che cercano di entrare nel territorio militarizzato. Corpi morti giacciono qua e là a centinaia.

Oltre questo campo minato piatto e brullo, c'è della fitta vegetazione, cresciuta dopo 15 anni di totale abbandono.

Alberi, arbusti e piante sono ovunque, ogni tanto, case abbandonate vecchi mulini ed edifici fatiscanti, fanno da arredamento a questo triste luogo di morte e di paura.

Più avanti intravedo la periferia di una città. Prima della guerra era una zona molto popolosa, vi abitavano circa 75.000 persone. Ogni tanto dalla torre do un'occhiata con il mio binocolo.

A volte, verso l'imbrunire delle figure scure si intravedono camminare furtivamente per le strade, entrare ed uscire dagli edifici. Alcuni sono zombi, altri morti viventi.

Tutti umani caduti sotto gli aggressivi batteriologici degli alieni.

La città è così distante, che neanche sentono l'esplosione delle mine quando uno di loro arriva fino al confine militarizzato.

La città porta ancora i segni della guerra.

Fila di macchine parcheggiate e ricoperte di polvere, giacciono immobili ai lati della strada. Edifici crollati e monumenti distrutti, fanno da scenario ad una civiltà ormai passata.

IL VECCHIO MONDO - L'ALLEANZA DEL NORD: L'Europa, nota anche con il nome di vecchio mondo, nel XXI° secolo si riconosce unita per cultura storica e sociale.

Con un passato neoclassico ed una storia fatta di stravolgimenti politici che hanno dato molto alla cultura occidentale, l'Europa rinasce con un nuovo ed accentuato orgoglio nazionale.

Ogni stato europeo prende molto dal neoclassicismo greco romano, dagli imperi germanici, francesi e spagnoli a partire dal medioevo in poi.

L'Europa resta la patria dell'arte più raffinata ed antica.

I suoi cittadini, anche se divisi dai molti dialetti ed etnie, dimostrano uno spiccato senso di protezione verso il territorio che ha dato molto al genere umano.

Questa alleanza comprende tutte le nazioni dell'Europa continentale compresa l'Irlanda che è l'unica isola.

La costruzione del Great Wall lungo i suoi confini venne ultimata nel 2014.

Le nazioni Federali che fanno parte dell'ALLEANZA del NORD sono: Portogallo, Spagna, Francia, Lussemburgo, Olanda, Belgio, Danimarca, Germania, Svizzera, Austria, Italia, Irlanda, Rep. Ceca e Slovenia.

La capitale dell'Alleanza del Nord è: Bruxelles.

L'alleanza del Nord ha una forma di ***Governo Parlamentare***, il suo parlamento è composto da tre ministri provenienti da ogni principale nazione Federale di appartenenza.

Le colonie o stati cuscinetto dell'Alleanza del Nord sono: Norvegia, Svezia, Finlandia, Polonia, Lettonia, Estonia, Lituania, Slovacchia, Ungheria, Croazia, Serbia e Montenegro, Macedonia, Albania, Grecia, Ucraina, Bielorussia, Romania, Bulgaria, Moldova, Russia occidentale fino a Mosca, Grecia, Turkia. **Nel nord africa le colonie europee sono:** Marocco, Algeria, Tunisia.

L'esercito dell'ALLEANZA del NORD, ha come punta di diamante le armate di terra, soprattutto con le sue divisioni corazzate.

Vista la grande vastità del suo territorio, le unità militari sono principalmente forze terrestri. Pesanti carri armati, pezzi di artiglieria ed ingegneria militare, fanno dell'Europa una zona difficilissima da conquistare.

Il nerbo dell'esercito è composto dagli **USSARI**, o fucilieri d'assalto scelti.

L'addestramento di queste unità è molto completo, così che il soldato di fanteria risulta essere un elemento multiruolo adatto per operazioni belliche in vari scenari.

Le truppe d'assalto scelte, sono composte dai **JAGERS** o cacciatori.

Questi soldati svolgono il ruolo di granatieri e truppe d'assalto di fanteria anticarro.

Molti di loro hanno armi spalleggiate antiveicolo, antiaereo ed anti postazione.

I **CORAZZIERI** (suddivisi in leggeri e pesanti), sono le truppe meccanizzate, corazzate e di artiglieria semovente.

La marina e l'aviazione svolgono un ruolo di supporto per tutte le unità terrestri.

Il reparto della **GUARDIA PRETORIANA** rappresenta l'élite delle truppe militari dell'alleanza del NORD.

Con i suoi uomini, opera sia a livello di marina, con eventuali sbarchi ed incursioni anfibiae, sia con l'aviazione, compiendo assalti paracadutati o elitrasportati.

Il nome di "Guardia Pretoriana" è stato scelto a causa l'influenza romana sul continente europeo. Questa unità, è simile a reparti militari come: **RANGERS**, **SEAL** E **SAS** del XX° secolo.

Il simbolo del reparto è formato da due gladi incrociati con sopra una corona d'alloro ed paracadute e sotto le onde del mare. L'unità indossa un basco porpora come segno distintivo.

L'esercito e la polizia sono supportati dalla **MILIZIA CITTADINA**, che svolge compiti di aiuti umanitari, di sorveglianza del territorio e di presidio paramilitare di molti avamposti.

La struttura delle forze dell'ordine è affidata alla **GENDARMERIA**. Questi agenti stabiliscono e mantengono l'ordine entro i territori dell'ALLEANZA del NORD.

I colori delle auto della polizia sono fatte di grigio chiaro con ampi fascioni neri.

La divisa della polizia è anch'essa di colore nero con dei particolari di colore grigio.

In caso occorra un intervento speciale antiterrorismo, la gendarmeria ha come reparto speciale il **G.S.A.** (Gendarmeria Speciale d'Assalto)

I servizi segreti civili, svolgono il compito di infiltrazione in organizzazioni malavitose ed aliene, eliminazione, sabotaggio e controspionaggio.

Il codice identificativo dei servizi è **S.S.I.** (Servizio Sicurezza Interno) questi servizi sono controllati direttamente dal S.O.D.

L'impostazione e la gestione dell'Alleanza del Nord ricorda molto la gestione di una dittatura di destra, ed anche se l'Alleanza è basata su di una democrazia militarizzata. Questa politica ricorda un passato dal dominio di ferro tuttavia è stato necessario comportarsi così, visti i tempi che corrono. Ci sono delle situazioni tali che per sopravvivere, è bene sacrificare un po' della libertà del singolo per il bene di molti.

Lo stile di vita europeo è molto raffinato.

Piccoli paesini storici finemente ristrutturati ed abbelliti con nuovi monumenti classici, si uniscono a delle metropoli moderne ed artistiche.

IL NUOVO MONDO - L'ALLEANZA DEL SUD:

Gli Stati Uniti d'America, dopo la Prima Guerra Universale, fecero un balzo in avanti sia come stile di vita che come progresso tecnologico. Essi mischiarono il futurismo giapponese alle mega-metropoli americane.

Il tutto è governato con da un sistema politico degno di uno stato-corporazione del futuro.

La popolazione americana, non avendo una cultura millenaria ed antica come l'Europa, decise di fare del futurismo, della stravaganza e dello sfarzo il suo simbolo post ricostruzione.

Enormi grattacieli, affiancati da nuove costruzioni di acciaio e vetro si stagliano verso il cielo, circondati da enormi complessi residenziali.

Imitazioni di monumenti antichi come le piramidi, le sfingi, i castelli medievali o enormi palazzi del settecento, nascondono al loro

interno: cinema, casinò, night club, teatri, centri commerciali ed altro.

Lo stesso dicasi del Giappone, alleato americano, che ha fuso lo stile corporativo moderno alla riscoperta del suo medioevo, fatto di samurai, pagode e castelli.

Un dei problemi post bellici, affrontati dagli americani, fu lo spopolamento di vaste zone geografiche.

Molte delle quali, ad eccezione di qualche piccolo paese, videro masse di milioni di persone spostarsi e dirigersi in molte città o paesi già esistenti, ingrandendoli notevolmente.

Queste migrazioni trasformarono dal 2000 al 2015, molti piccoli ed insignificanti paesi in grandi metropoli o grandi città di 250.000 o più abitanti.

Questo spostamento demografico ha fatto sì che ci siano da una parte Metropoli e grandi città, enormi spazi di territorio disabitato e piccoli paesini sparpagliati qua e là.

Moltissime città vennero abbandonate, e frazioni di case rimasero disabitate. Ora queste zone "fantasma" fanno da coreografia paesaggistica ai lati di enormi strade ed autostrade che solcano il continente.

In tutto questo contesto si nascondono forti organizzazioni di infiltrati, che usano questi enormi spazi e centri disabitati come loro basi.

Il pattugliamento del territorio americano è molto dispersivo e dispendioso per questa alleanza. Lo stesso dicasi delle sue colonie e degli alleati principali.

Questa alleanza comprende le seguenti nazioni Federali; Stati Uniti d'America, Giappone ed Israele.

La capitale dell'Alleanza del Sud è Washington. L'alleanza del sud ha una politica **Presidenziale-corporativa**.

Le zone Colonie sono: Il Messico, Cuba, Guatemala, Honduras, Costa Rica, El Salvador, Panama, Haiti, Rep. Dominicana.

In Mediorente, le Colonie sotto il controllo di Israele sono: Egitto, Libano, Siria, Giordania e Palestina.

Nell'estremo Oriente le Colonie sotto il controllo giapponese sono: Korea del Nord e del Sud, Filippine ed altre isole spartite con il COMMONWEALTH.

Gli americani posizionarono il Great Wall lungo tutto il confine meridionale, partendo dalla California e passando per; Arizona, New Messico, Texas, Louisiana, circondarono una

piccola parte del Mississippi e dell'Alabama, per poi proseguire verso la Florida.

Nel nord è stato fortificato tutte le coste dello stato dell'Alaska.

In Alaska ci sono moltissimi centri di ricerca e di addestramento.

Questa zona risulta essere molto pericolosa ed è ampiamente sorvegliata, dato che confina con lo stretto di Bering, zona dell'inferno della Russia caduta in mano Aliena.

Tutto Israele, essendo membro principale dell'Alleanza, è stato completamente fortificato.

Il Giappone, è stato cinto con un Great Wall speciale antisismico, insieme a tutte le sue isole.

Le enormi distanze terrestri, marine e le molte isole da controllare, hanno fatto sì che la guerra in queste zone venga gestita con l'ausilio di tanti presidi militari fortificati e riforniti per via aerea.

L'alleanza del Sud ha come principale forza militare l'aviazione, da essi chiamata **CAVALLERIA AEREA**.

Visti gli enormi territori scarsamente abitati da coprire, l'Alleanza del Sud ha puntato tutto sulla mobilità e distruttività di un'efficiente flotta aerea. Enormi bombardieri strategici e velivoli di assalto aereo ed elitransportato forniscono un supporto di fuoco preciso e devastante.

I RANGERS sono le principali truppe d'assalto aereo o elitransportate.

Grazie a speciali lanci paracadutati o sbarchi in forze da elicotteri o alianti d'assalto, i Rangers possono raggiungere una zona di guerra e mantenerla fino l'arrivo dei rinforzi.

Grazie a speciali mezzi blindati leggeri multiruolo, (anch'essi paracadutabili) i Rangers sono in grado di edificare postazioni fortificate ed effettuare operazioni presidio veloce.

I MARINES svolgono un compito di fanteria terrestre e di marina, sono sempre affiancati da mezzi corazzati e da artiglieria semovente.

Le forze speciali dell'Alleanza del Sud sono costituite dai **SEAL** (Forze speciali che operano in terra, aria e mare). Impiegati da tutte le forze armate, ma principalmente dall'aviazione e dalla marina, i SEAL sono impiegati per missioni di incursione, sabotaggio, assalto e distruzione.

L'esercito dell'Alleanza del Sud, così snellito, ed adottato universalmente anche da Israele e Giappone (se pure con qualche differenza) risulta essere un'efficace ed agile macchina di guerra.

L'aiuto all'esercito ed alla polizia è dato dalla **GUARDIA NAZIONALE**, una sorta di organizzazione paramilitare e di soccorso.

Le forze di sicurezza interne sono affidate alla **POLIZIA**, mentre per gli incarichi in operazioni speciali, la polizia è affiancata dalla **S.W.A.T.** (Armi speciali e Tattiche)

La **C.I.A.** ricopre il ruolo di servizio segreto, con compiti di spionaggio ed anti-spionaggio, inglobando anche la vecchia F.B.I.

Tutto il sistema, è stato poi esportato alle altre nazioni Federali che sono pare dell'Alleanza. Molti miglioramenti sono stati apportati anche dall'esperienza militare e spionistica Israeliana, che mantiene un grande reparto speciale del Mossad inglobato nella C.I.A., utile per missioni di assassinio, sabotaggio ed antiterrorismo.

IL NUOVO IMPERO IL COMMOWEALT:

Il Commowealt, con l'Inghilterra a capo, rappresenta i fasti di un nuovo e vasto impero risorto dopo la Prima Guerra Universale.

La cultura di questa alleanza è molto particolare, Lo stile seicentesco, tempo di massima espansione per l'Inghilterra è quello più in voga.

I monumenti, gli edifici pubblici e privati, mischiano un *neo-tardo-seicento* dalle moderne architetture, celanti: Pub, cattedrali, scuole e centri commerciali.

Questa nuova cultura ha preso piede anche nelle nazioni dell'alleanza quali Canada ed Australia.

Il Commowealt è composto da: Inghilterra, Irlanda del Nord, Canada, Sud Africa, Australia e Nuova Zelanda.

Le isole Falkland completamente fortificate, sono di un'importanza strategica, vista la vicinanza all'America del sud completamente caduta in mano agli extraterrestri.

Il Commowealt ha una forma di governo **Monarchico-Parlamentare**.

Le colonie del commowealt sono: Tutte le isole dell'Oceania, gli stati africani di: Namibia, Botswana, Zimbabwe e Mozambico.

Altre due importantissime colonie strategiche si trovano ad Hong Kong e Taiwan.

Anche in questi casi l'importanza è data dalla vicinanza di queste nazioni all'inferno dell'estremo oriente.

Gli unici civili presenti sulle Falkland, Hong Kong e Taiwan, sono le famiglie degli operatori militari e scientifici che lavorano in queste basi. Tutte queste isole sono completamente circondate dal Greatwall.

Anche le altre alleanze hanno dei loro reparti di aiuto, supporto militare e scientifico su queste terre.

Da queste basi partono numerose missioni di ricognizione, distruzione e bombardamento verso l'inferno.

Imponenti porti militari ed aeroporti fortificati forniscono a questi territori una vasto supporto.

Il Commowealt ha come principale forza militare la marina.

I **DRAGONI** sono le truppe d'assalto di marina, Sono impiegati negli sbarchi costieri o fluviali con mezzi anfibi corazzati d'assalto.

Questi mezzi speciali, hanno uno scafo progettato in maniera tale da poter galleggiare sull'acqua e grazie a dei cingoli in gomma speciale possono camminare su qualsiasi tipo di terreno.

Durante gli sbarchi, questi mezzi leggeri insieme alla fanteria, vengono supportati dalle pesanti batterie di cannoni navali e batterie missilistiche che la flotta offre loro.

I Dragoni consolidano una posizione a terra grazie ad una testa di ponte, dopo di che vengono sostituiti dall'esercito.

I dragoni si dividono in: **Dragoni leggeri** che includono i reparti di fanteria affiancati ai mezzi da sbarco leggeri o gommoni d'assalto.

Poi ci sono i **Dragoni pesanti**, che includono le unità corazzate pesanti da sbarco.

I **ROYAL FUCILIER** sono le truppe di fanteria o fucilieri classici, usati per il presidio e la difesa. Usano armi fisse da postazione anticarro ed antiaereo e solitamente rilevano le postazioni conquistate dai dragoni dopo che lo sbarco ha avuto successo, permettendo così ai loro compagni di proseguire l'avanzata.

Tutti i combattimenti in trincea o urbani vengono sostenuti principalmente da questi reparti, affiancati da autoblindo e carri armati leggeri.

I **ROYAL HIGHLANDERS** svolgono il ruolo di truppe terrestri d'assalto. Simili ai JAGERS dell'Alleanza del Nord.

Dopo che la testa di ponte di uno sbarco anfibio ha avuto successo ed è stata rinforzata dai Royal Fucilier, i Royal Highlanders si occupano di ampliare l'avanzata con la conquista dell'entroterra.

I **S.A.S** (Servizio aereo speciale) rimangono le truppe d'élite aerotrasportate del Commowealt. Sono impiegati per missioni commandos dietro le linee nemiche, di sabotaggio ed assassinio.

Il loro numero e la loro qualità operativa sono stati aumentati dopo la Prima Guerra Universale.

L'aiuto ad esercito ed alla polizia, è dato dalla **GUARDIA CITTADINA**, l'equivalente della Guardia Nazionale e Milizia Cittadina.

La polizia è formata dalla **ROYAL PATROL** (Pattuglia reale), mentre le forze antiterrorismo sono composte dal **S.P.F.** (Special Patrol Force). I servizi segreti sono affidati al **RO.I.S** (Royal Intelligence Service).

I territori del Commowealt, risultano essere zone molto tranquille ed ordinate..

La vendita di armi civili hanno una minore commercializzazione rispetto alle altre alleanze.

Il problema degli infiltrati sembra essere limitato, anche se a volte gli esseri più terribili e potenti che operano dietro le ombre, si trovano proprio nelle zone del Commowealt.

L'Australia, con un territorio molto vasto, ha notevoli problemi causati dagli sbarchi di infiltrati alieni provenienti dalla Cina, dall'India, dall'Antartide e dal Sud Est Asiatico.

Per questo motivo, numerosi porti strategici muniti di imbarcazioni veloci, pattugliano ampi tratti di mare australiano.

La giungla australiana, africana ed i mari delle colonie orientali, sono molto pericolosi da frequentare e nascondono molti gruppi di infiltrati, viceversa, le metropoli sono ampiamente sicure, pattugliate e fortificate.

In questo ambito sociale, il Commowealt ha grandi contraddizioni, passando da eccessivamente sicuro a molto pericoloso.

LE COLONIE: Le colonie sono il territorio che fa da cuscinetto tra l'INFERNO (Quelle zone in mano ad oscuri o eteri) ed i territori Federali delle alleanze delimitate dal Great Wall.

Gli abitanti delle colonie, sono composti sia dai cittadini residenti in queste nazioni da prima della Prima Guerra Universale e sia dai profughi che fuggiti dalle zone di guerra si stabilirono in questi territori.

Le colonie, sono tutte zone militarizzate.

Sono presidiate dalle forze militari e paramilitari dell'Alleanza che ha in gestione il territorio in questione.

Ogni colonia, possiede una propria milizia coloniale, che svolge i compiti di polizia militare.

La milizia, anche se non ha le stesse armi o equipaggiamenti dell'esercito, è comunque una forza paramilitare consistente e forte.

Gli agenti della milizia, a volte usano maniere forti, soprattutto con i sospettati di infiltrazione aliena o appartenenti a clan e bande criminali.

La tortura dentro le caserme ed sistemi di repressione in stile servizi segreti dittatoriali del XX° secolo sono metodi utilizzati da questi uomini.

Poiché questi territori sono pericolosi, a causa degli infiltrati, anche i metodi repressione debbono essere tali.

Un buon 80% dei territori coloniali, sono stati ricostruite e bonificati in questi 15 anni di periodo post-bellico.

Lo stile di vita per i cittadini è molto buono e la Federazione tratta bene i coloni.

Ogni Nazione-Colonia, ha un governo che si autogestisce, inoltre riceve dei fondi economici da parte dall'Alleanza madre che controlla la zona. Molte città coloniali sono simili per livello di vivibilità, architettonico ed urbanistico alle metropoli occidentali di fine XX° secolo.

Questi territori ampiamente ristrutturati e belli da vivere, sono però molto pericolosi, vista la presenza di molti infiltrati.

La maggior parte di essi si è insinuata in mezzo alle fiumane di profughi, che scappando dai fronti di battaglia della Prima Guerra Universale si stanziarono nei territori coloniali.

Inoltre le colonie facendo da stato-cuscinetto tra l'INFERNO e li Stati Federali, hanno molti più problemi riguardanti gli extraterrestri.

Le leggi sono molto severe e le esecuzioni capitali non mancano.

La milizia, ha costruito nelle terre di confine, adiacenti con l'INFERNO il **Minwall**, ovvero un sistema di avamposti fortificati, trincee, bunker in cemento armato e moltissimi chilometri di campi minati.

Solitamente non ci sono incursioni in grande stile da parte aliena, tuttavia dei reparti di extraterrestri a volte cercano di fare degli sfondamenti strategici ed indebolire questa difesa.

Questi scenari bellici ristretti, causano molte vittime tra i civili, soprattutto se la zona in questione viene temporaneamente occupata dagli alieni che cercano di infliggere alla popolazione umana locale quanti più danni possibile.

Il pericolo maggiore nelle colonie è quello dato dalle **ZONE FANTASMA**.

Queste sono delle città, delle porzioni di territorio o grossi paesi abbandonati recintati per quarantena.

Questi territori, sono stati cinti con delle alte mura in cemento armato e sorvegliati di continuo.

All'interno ci sono ancora molti Oscuri o Eterei minori come: zombi, morti viventi, cyborg, macchine assassine o altre creature infernali. Queste città, non potendo essere distrutte dalla Federazione per mezzo ordigni nucleari, onde evitare la contaminazione del territorio circostante, vennero assediate con imponenti perimetri difensivi, occupati dalla milizia coloniale, che di volta in volta compie delle incursioni per disinfestare la zona.

A volte, queste città hanno il doppio ruolo di prigionia-laboratorio, in cui la Federazione effettua esperimenti su delle cavie oscure o eteri in essa presenti. In questa maniera, la Federazione può carpire quante più informazioni possibili sulle tecnologie e le tattiche aliene.

Le città fantasma possono servire anche per degli esperimenti o dei test troppo pericolosi da effettuare in un normale laboratorio federale, anche se presidiato ed ultraprotetto.

In appositi bunker speciali, ci sono dei laboratori sotterranei adibiti a questo scopo.

Gli scienziati ed il personale che opera in queste zone, è formato solitamente da non più di 250 unità, che si autogestiscono e vivono completamente isolati dal mondo esterno.

Ognuna di queste basi ha il suo centro medico, armeria, reparti per lo svago e la ricerca, officine ed altro ancora.

Ogni 72 ore, i rifornimenti e gli equipaggiamenti vengono portati in questi laboratori per via aerea. Speciali permessi rilasciati dalla Federazione, possono consentire l'entrata a delle persone in queste zone ma solo per 72 ore.

Molti negozi, centri commerciali o altri edifici presenti in queste metropoli ed ora abbandonati risultano ancora funzionanti.

GLI INFILTRATI ALIENI E LE

CONTROMISURE UMANE: Quando gli eteri e gli oscuri entrarono in contatto con le civiltà umane molto tempo fa, molti uomini abbracciarono la loro causa e divennero dei loro seguaci fedeli.

Divenire un infiltrato di una delle due razze non è sempre facile.

Per prima cosa si viene analizzati con dei test speciali, utili per vedere se l'umano in questione ha tutti i requisiti necessari psico-fisici per poter divenire un componente eletto di una delle due

razze. Una volta che il soggetto è ritenuto idoneo, riceve dei poteri o delle qualità speciali in base alla razza aliena che lo accoglie.

Acquisiti questi poteri, diviene un infiltrato a tutti gli effetti e viene rimandato presso la sua comunità umana di appartenenza.

Gli infiltrati, hanno lo scopo di camuffarsi tra gli umani e di reperire quante più informazioni possibili, così da svolgere le azioni paramilitari e di terrorismo, ai danni della Federazione.

Molti infiltrati oscuri, hanno il potere di trasformare altri esseri umani convertiti in loro simili (tipo vampiri e lupi mannari).

Altri infiltrati, operanti come assassini seriali, si classificano in base alle vittime che fanno.

Questi infiltrati sono usati dagli alieni per destabilizzare il senso di sicurezza che gli uomini hanno nei confronti della Federazione.

Il S.O.D. classifica gli infiltrati in due grandi categorie:

DISTRUTTORI: sono gli infiltrati oscuri.

VENDICATORI: sono gli infiltrati eteri.

I distruttori, hanno il compito di portare morte e scompiglio nella società umana.

Di questi infiltrati oscuri fanno parte molte tipologie di creature quali: Lupi mannari, licantropi, vampiri, ghouls e non morti in generale, serial killer sadici, sette, cultisti, mutanti, etc.

Solitamente questi elementi criminali, si ritrovano in **TANE** o rifugi segreti, da cui organizzano le loro nefandezze e gli attacchi in territorio coloniale o federale.

I vendicatori eteri, operano in pieno stile paramilitare, organizzando attentati, assalti strategici, eliminazione di persone particolarmente disagiate quali: Drogati, prostitute, criminali, persone corrotte di alto o basso livello sociale, poliziotti scomodi, agenti dei servizi segreti che indagano su di loro, politici che hanno fatto della lotta agli infiltrati il loro principale codice di vita, giornalisti scomodi, etc.

I rifugi degli infiltrati eteri sono chiamati in codice: **MASTIO**.

Gli infiltrati oscuri, ricevono come poteri speciali dei potenziamenti fisici, riuscendo grazie a modifiche del proprio DNA, a cambiare forma, aumentare i poteri della mente ed altro ancora.

Gli infiltrati eteri, ricevono degli impianti cibernetici e dei potenziamenti tecnologici.

Grazie a speciali equipaggiamenti impiantati sul corpo, questi infiltrati risultano essere pericolosi, duri e spietati.

La lotta contro gli infiltrati è molto sentita nelle colonie umane.

In questi territori è molto più facile per queste due categorie di infiltrati entrare senza troppe difficoltà e muoversi tranquillamente.

Viceversa, nei territori federali, per questi esseri è difficilissimo operare, quindi tutti gli infiltrati presenti, sono molto potenti ed influenti.

A volte gli infiltrati possono ricoprire delle modeste cariche di prestigio in vari uffici.

La loro eliminazione da parte degli agenti federali, viene eseguita sempre con molta discrezione e con operazioni segrete.

Le squadre speciali dei servizi segreti e della polizia, quando distruggono una TANA o un MASTIO di infiltrati, usano la massima discrezione.

Cercano di cancellare tutte le prove della loro operazione speciale di *“pulizia”*.

Questo serve per evitare il panico tra la gente ed il conseguente senso di insicurezza che si verrebbe a creare se l'opinione pubblica percepisse che il fenomeno degli infiltrati è molto più esteso di quanto si pensasse.

Fortunatamente la stampa ed i mass media capiscono questa precaria e delicata situazione di guerra nascosta e tengono i fili alle organizzazioni delle operazioni speciali.

Chi investiga e successivamente elimina gli infiltrati, lo deve fare in maniera che sembri un incidente, un omicidio comune o un tentato rapimento andato a male.

I componenti delle squadre dei servizi segreti, non risultano sui libri paga di nessuna agenzia federale o delle alleanze.

In questo modo, nel caso che degli agenti di polizia, dei giornalisti o gli infiltrati stessi che vogliono fare più luce su questo mondo nascosto, non troveranno informazioni utili.

Molte volte, questi eliminatori di infiltrati, operando fuori del loro territorio e con identità segrete, possono essere arrestati e puniti se catturati dalle forze di polizia locali.

Anche se dopo la loro cattura, gli agenti con un paio di telefonate verrebbero immediatamente rilasciati, la loro copertura in quella zona risulterebbe bruciata.

Di conseguenza vengono rimpiazzati da altri colleghi che continueranno la missione.

Queste squadre Federali di killer, sono chiamate in codice **KC** ovvero Killer Cacciatori.

Solitamente agiscono da 3 a 10 membri per squadra.

Ogni componente, ha delle abilità speciali investigative su: ricerca, occultamento delle prove, uso di esplosivi, intercettazioni telefoniche, spionaggio e molto altro.

Tutti i membri debbono saper sparare con le pistole, i mitra ed i fucili.

I KC vengono addestrati e reclutati dal S.O.D. Alcune volte, è successo che dei cacciatori privati, hanno svolto questi compiti di eliminazione.

La motivazione che fa divenire un uomo comune un uccisore di infiltrati, è diversa per ognuno. Alcuni lo fanno perché un loro parente, amico o persona cara è stata uccisa dagli alieni.

In questo caso, dopo aver eliminato con successo uno o due infiltrati, viene contattato a motivo delle sue abilità dal S.O.D. per far parte di una squadra di KC ufficiale.

Altre persone, essendo gli unici testimoni di un omicidio compiuto da infiltrati, anziché parlare con la polizia, decidono da bravi cittadini di eliminare il problema.

Tuttavia i cacciatori privati non hanno gli stessi vantaggi e le coperture dei KC federali.

Quindi debbono giocare d'astuzia.

Per grandi operazioni, due o più squadre di KC possono agire insieme.

La maggior parte delle operazioni vengono svolte in ambiente urbano ed extraurbano, raramente si hanno missioni in ambienti selvaggi o sperduti. In questi casi vengono impiegati i militari o le forze di polizia ufficiali. Organizzate in **BRIGATE** ed hanno un loro database segreto all'interno del S.O.D.

In questo archivio ci sono tutte le informazioni dettagliate sul mondo degli infiltrati, i protocolli d'azione, le schede di tutti gli infiltrati latitanti sparsi per il mondo, i conti in banca segreti su cui i vari KC possono prendere finanziamenti e molto altro ancora.

Le BRIGATE, dopo aver svolto in una zona una o due operazioni, viene spostate altrove, al fine di preservare l'anonimato dei membri della squadra.

Con questa rotazione continua, le brigate cambiano in continuazione lo scenario di azione, così da adattarsi meglio per le varie funzioni loro assegnate.

CAPITOLO XII*: COME IMPOSTARE UN'AVVENTURA

Questo capitolo riguarda in modo particolare il ruolo del **DESCRITTORE**.

Se stai leggendo questa sezione del manuale significa che sei tu il prescelto. Colui che ha l'arduo compito di inventare la trama della storia, nella quale poi i giocatori, per mezzo dei loro personaggi si muoveranno ed interagiranno.

Innanzitutto bisogna fare una premessa su un paio di punti importantissimi.

Primo: Il descrittore ha l'ultima parola in campo di regole. Sia nel creare delle nuove, che applicarne o modificarne delle vecchie.

Tuttavia, si consiglia al descrittore di ascoltare le giuste osservazioni dei giocatori, soprattutto quelle poste in ambito tecnico.

Se c'è una disquisizione tra giocatori e il descrittore sull'applicazione o l'interpretazione delle regole di gioco, non bisogna mai litigare. Le regole possono essere riviste, aggiornate o modificate.

Quando alla fine di una discussione tecnica, si giunge ad un accordo nell'applicazione o formulazione di una regola, di un oggetto o abilità, scrivete il procedimento adottato su di un quaderno di appunti AD-ON.

Ordinate tutti questi appunti e stampateli, così da avere un manuale di regole, di equipaggiamenti, di tattiche ed abilità aggiuntive non ufficiali ma utili.

Ogni volta che nel corso delle avventure si ripresenterà quella situazione saprete come gestirla.

E' giusto seguire questo procedimento, perchè, se in un'avventura futura si viene a creare la stessa situazione, non occorre perdere altro tempo su di un nuovo dibattito. (verba volant scripta manent)

Secondo: Il descrittore deve responsabilizzare i giocatori e le azioni dei relativi personaggi.

Non deve far sentire i giocatori onnipotenti, o che siano loro a gestire ogni situazione nel corso del gioco per mezzo dei PG, (forti che siano).

ERA UNIVERSALIS, è sì, un gioco di fantasia, ma è incentrato su di un'ambientazione moderna, realistica e reale.

Per questo, i giocatori, interpretando i propri PG, dovranno agire di conseguenza!

Se i PG portano armi, o equipaggiamenti proibiti, non esitate a farli perquisire dalla polizia, dalla milizia o dall'esercito.

Il descrittore, deve far sentire sui PG la costante insicurezza data da possibili controlli e le dure conseguenze da subire, come la confisca dell'equipaggiamento

I giocatori debbono stare sempre con una certa tensione.

Il descrittore, deve considerare che il mondo del XXI° secolo, periodo in cui si muovono i PG, è un mondo pericoloso, uscito da un enorme conflitto di portata mondiale, universale.

La società di ERA UNIVERSALIS è cauta, prudente e molto sorvegliata da forze di polizia ed esercito.

Per i PG, non sarà semplice passeggiata, non è come cavalcare tra verdi praterie con il vento tra i capelli ed incuranti di ciò che capita intorno.

Se il descrittore ha problemi nel gestire dei giocatori sbruffoni o arroganti, che cercano sempre lo scontro fisico per dimostrare il potere del loro personaggio, può farli tranquillamente imbattere contro PNG molto più forti, alieni, infiltrati o militari umani. Oppure basterà metterli in condizione di inferiorità numerica.

Una banda motivata di 10 o 15 picchiatori da strada, armati di coltelli e spranghe, avranno sicuramente la meglio su un gruppo di 3 o 4 personaggi.

Viceversa, il descrittore deve aiutare un gruppo di giocatori volenteroso.

Deve favorirlo nei lanci, deve aiutare i PG con eventuali PNG che forniscono un aiuto pratico al gruppo e li guida con dei suggerimenti utili per portare a termine l'avventura, etc.

Il descrittore, deve premiare con punti avventura tutti i giocatori che: interpretano il loro personaggio in maniera realistica, che si comportano intelligentemente e che hanno buone intuizioni o valide strategie.

CONSIGLIO DI GIOCO: *Una cosa molto importante, è quella di far preparare ai giocatori almeno un PG di riserva e tenuto dal descrittore in una cartella a parte.*

Nel qual caso uno dei personaggi muoia, il gioco non si fermerà per creare un nuovo personaggio. Sarà poi il descrittore, che nel corso dell'avventura introdurrà questo nuovo PG e lo inserirà nel gruppo di gioco.

SPUNTI PER UNA TRAMA

Ad alcuni giocatori può piacere un determinato genere narrativo o cinematografico, che varia da: horror, fantascienza, guerra, spionaggio, etc.

ERA UNIVERSALIS riassume tutti questi filoni cinematografici e narrativi.

Non sarà difficile per il descrittore ideare una nuova trama simpatica, avvincente, spettacolare e realistica per una storia.

Tuttavia, per aiutare meglio il descrittore nel suo ruolo, proponiamo di seguito alcuni spunti tratti dal cinema o dalla letteratura per iscenare delle avventure o campagne di gioco avvincenti.

NEMICI ALIENI O CIBERNETIZZATI:

Chi non ha mai visto film sull'argomento?

Se non li avete mai visti affittateveli!

Come si imposta un'avventura basata su questa tipologia cinematografica o letteraria?

Per quanto riguarda il tema degli alieni di stampo Hollywoodiano, il descrittore può tranquillamente ambientare la storia nei seguenti modi:

I PG dovranno penetrare all'interno di una sperduta base militare ai confini della zona perduta (inferno), o in un laboratorio bunker di una città fantasma.

Di questa base segreta, vengono perse le comunicazioni e gli addetti che vi operano non danno più notizie.

I personaggi fanno parte di una squadra di soccorso militare o paramilitare inviata a scoprire cosa sta succedendo nel complesso.

Oppure, i PG sono delle persone comuni che vivono nella zona e sono attirati sul luogo da strani fenomeni, come il rinvenimento di corpi o sparizioni misteriose di civili nella loro zona.

Una volta giunti nei pressi della base, le comunicazioni si interrompono ed il gruppo rimane isolato ed in balia di se stesso.

L'intera zona viene posta dagli infiltrati alieni sotto un potentissimo campo di interferenza elettromagnetica, così da bloccare le eventuali telecomunicazioni con l'esterno.

Con queste premesse ed anticipazioni l'avventura può essere facilmente ideata.

Un'altra ambientazione, può essere sceneggiata in una metropoli coloniale, dove inizia una serie di misteriose scomparse tra la gente del posto.

Dopo aver esaminato i luoghi delle sparizioni, i PG dopo mille indagini (civili del luogo o

investigatori), raggiungono il fatidico luogo da dove partono i nemici alieni per gli attacchi.

Questa zona si trova su di una linea metropolitana sotterranea ed abbandonata, risalente alla Prima Guerra Universale,

Qui si trova un covo di "Alieni insetto" o xenomorfi, con tanto di regina aliena che riproduce queste creature per un'infestazione di superficie.

Prima di arrivare a questo epilogo, i personaggi scoprono che nella zona c'è anche un nucleo di infiltrati oscuri o eterei che opera deviando le indagini o indebolendo la resistenza cittadina con degli attentati ed omicidi mirati.

Per quanto riguarda altri soggetti cinematografici, ma sempre restando sul tema degli alieni predatori o degli androidi cibernetici assassini si possono ideare scenari con le seguenti trame:

Primo caso: Gli eterei lanciano, su una zona di combattimento, nei pressi delle colonie umane, un alieno predatore e solitario, proveniente da una razza loro alleata.

La creatura inizia a mietere numerose vittime e provoca il panico, la tensione e lo scompiglio nella zona. La squadra di personaggi deve investigare e risolvere il problema.

Secondo caso: La macchina androide assassina.

I personaggi sono dei civili o degli investigatori che hanno ricevuto in maniera del tutto casuale delle informazioni molto scottanti.

Gli eterei, sapendo da chi è composto questo gruppo, sguinzaglia contro di esso un cyborg assassino che ha il compito di eliminare tutti i PG prima che raggiungano le autorità federali di competenza.

LA SERIE HORROR SURVIVOR: Per quanto riguarda la sceneggiatura nel campo dell'horror, la questione si fa molto più semplice.

Prima situazione: tipico survivor horror.

I PG sono esseri umani che debbono sopravvivere in una parte dell'INFERNO assediata dai non morti. I PG non sanno che la razza umana è sopravvissuta e che la Federazione esiste. Essendo circondati dai morti viventi, pensano che sono gli unici sopravvissuti. Le avventure possibili, con questo tipo di trama, possono essere milioni; dal procurarsi armi o cibo, fino a cambiare rifugio, recuperare altri superstiti o cercare di fuggire dalla zona perché si viene a sapere che la federazione esiste.

Seconda situazione: Gli oscuri o gli eterei, diffondono una piaga mutante su una città umana non troppo controllata.

I personaggi dovranno fuggire dalla zona contaminata per denunciare il fatto alla Federazione, oppure fuggire perché la città ormai infestata verrà nuclearizzata con un ordigno tattico dalle forze federali.

Nel frattempo, dentro la zona contaminata, i PG insieme alle forze dell'ordine, costituiranno un cordone di sicurezza per contenere e combattere la piaga ed il suo dilagare.

Il descrittore, nell'ideare altre creature horror, si può sbizzarrire con decine e decine di film, di romanzi, di racconti o altri giochi di ruolo che hanno a che fare con ambientazioni del genere.

Avventure originali possono vedere i personaggi come membri di una squadra di **Killer Cacciatori**. I PG dovranno pianificare delle missioni di eliminazione degli infiltrati oscuri o eterei presenti nelle città federali e coloniali.

I giocatori, nel realizzare queste operazioni di eliminazione, dovranno usare la testa e pianificare ogni minima mossa.

Il descrittore, per rendere tutta l'avventura molto realistica, dovrà determinare se i giocatori effettuano con i loro PG le giuste azioni.

Ricordando loro che non debbono assolutamente essere scoperti dall'opinione pubblica, dalla polizia e soprattutto dagli altri infiltrati.

Anche i loro avversari hanno alleati potenti ed una fitta catena di informatori.

Romanzi di spionaggio, film e serie poliziesche possono dare utili spunti su come effettuare avventure simili, infarcendo il tutto con dei colpi di scena imprevedibili e spettacolari.

LA SQUADRA DI POLIZIA: In questo tipo di avventure, i personaggi fanno tutti parte di un corpo di polizia coloniale o federale.

Ovviamente, le missioni sono basate sulle tipiche azioni dei reparti investigativi, come: indagare su catene di strani omicidi o su delle sparizioni. Intercettare armi, equipaggiamenti o oggetti pericolosi.

Sorvegliare e pedinare dei malviventi o cellule di infiltrati oscuri ed eterei, etc.

Se i personaggi sono parte di un corpo di polizia coloniale, le loro avventure saranno molto più violente e dinamiche, rispetto a quelle dei corrispettivi colleghi presenti nelle zone federali.

I poliziotti federali hanno meno azione, tuttavia sono coinvolti in intrighi di maggiore spessore e con avversari molto più potenti ed organizzati.

Con infiltrati abituati a nascondersi e vivere tra gli uomini da decenni senza essere mai scoperti.

Anche per questo filone poliziesco, le trame non mancano. Attentati terroristici, stati d'assedio, zone federali contagiate da riportare all'ordine, serial killer e molto altro ancora.

IL REPARTO MILITARE: In questo campo, le avventure per i PG sono pressoché infinite.

Il descrittore può passare dalle normali missioni di guerra alle azioni speciali di ricognizione esplorazione o combattimento oltre confine coloniale, nell'inferno.

I PG possono prendere parte ad assalti in grande stile contro delle basi di oscuri o di eterei. Partecipare a battaglie: montane, nelle giungle, nelle profondità marine, nelle viscere della terra, per espugnare roccaforti o avamposti alieni di recente costruzione

Solitamente, i militari di professione sono impegnati su molti scenari ed hanno visto e conosciuto molto del mondo alieno.

In questi casi, il descrittore può dar loro maggiori informazioni riguardanti gli alieni e la situazione mondiale.

Le missioni per un'unità militare sono molto varie. Ecco alcune idee utili.

Assalto e conquista: Il reparto dei personaggi è impegnato in un assalto contro un centro nevralgico alieno posto ai confini dell'inferno.

Questa missione di riconquista serve per riappropriarsi di un obiettivo umano importante come: un acquedotto, un centro industriale, una raffineria, un vecchio arsenale con armi utili ed ancora funzionanti, etc.

Nelle battaglie di questo tipo, la federazione impiega due o tre battaglioni meccanizzati, supportati dall'aviazione.

La Federazione potrebbe impiegare una o due squadre di commando o di paracadutisti per far saltare un ponte, un deposito o altri obiettivi che debbono essere eliminati per il successo della missione, i PG fanno parte di questa squadra.

Cerca e distruggi: Un nucleo da 4 a 16 uomini delle squadre speciali, sono inviati ad effettuare delle ricognizioni contro delle postazioni aliene, degli arsenali o laboratori segreti, oppure altri obiettivi alieni situati nei confini coloniali.

Alcune missioni sono destinate direttamente contro gli infiltrati, per distruggere le tane oscure o i masti eterei.

Queste missioni sono molto pericolose e piene di imprevisti non considerati dalle intelligence.

I PG, per milioni di motivi possono trasformarsi da attaccanti in prede.

Forse il covo da distruggere è situato in ambiente rurale, così che obbligherà la squadra di PG a vedersela in combattimenti attraverso giungle, passi montani e boschi.

Missioni esplorative e di recupero: Queste sono le avventure più pericolose ed affascinanti.

I PG, membri di una squadra speciale, ed altamente addestrata, viene lanciata per mezzo di paracadute o alianti nell'inferno o in delle zone strategicamente importanti.

Lo scopo della missione è di: esplorare un territorio, posizionare dei sensori, effettuare delle foto o dei video da terra su zone nascoste o sotterranee per futuri attacchi militari, etc.

Il gruppo di PG può essere inviato a recuperare delle parti di componenti elettronici o dei dati importanti, situati dentro gli hard disk un aereo spia telecomandato abbattuto.

Oppure salvare un equipaggio di piloti che è precipitato in missione ricognitiva nell'inferno.

Queste missioni sono le più difficoltose, sia per quanto riguarda l'estrazione dei componenti o il recupero di un oggetto, sia per quanto riguarda gli imprevisti casuali che i PG possono incontrare nell'inferno.

Tutte le azioni del gruppo, dovranno essere altamente pianificate e ragionate.

Pur avendo i migliori armamenti e degli equipaggiamenti personali all'avanguardia, il gruppo dei PG rimarrà in pieno territorio alieno e completamente ostile per giorni.

Dovrà cavarsela con la propria astuzia, una buona strategia e sfruttando sia l'addestramento ricevuto che l'equipaggiamento indossato.

I gruppi speciali che compiono tali missioni, sono solitamente i **Black Berrets**, o squadre speciali delle tre alleanze come: la Guardia Pretoriana, i S.A.S, o i S.E.A.L.

A volte queste squadre possono venire inaspettatamente in contatto con dei superstiti umani, presenti nelle zone contaminate, scoprendo ulteriori informazioni su delle attività aliene o su misteri venuti alla luce al momento. Queste ulteriori novità, possono far nascere una serie di avventure e missioni aggiuntive a quella iniziale molto belle, ed interessanti.

Guerra: Il gruppo militare dei personaggi, fa parte di una squadra di soldati che prende parte ad una vera e propria battaglia o assalto per mezzo di una guerra in grande stile tra umani ed

alieni. Le battaglie possono essere difensive, per cui l'esercito umano deve resistere su una zona di confine contro un attacco alieno.

In questi scenari tattici, i personaggi capiranno cosa significa muoversi dentro delle trincee, dei bunker e dover attendere il nemico di notte.

I personaggi, effettueranno dei colpi di mano, degli assalti strategici di riconquista, si sposteranno tra una postazione e l'altra sotto i bombardamenti o l'intenso fuoco nemico.

Un altro scenario bellico è la guerra di conquista. In questo caso i personaggi prendono parte ad un assalto contro una base aliena.

In questo caso, vedranno sulla loro pelle cosa significa combattere nelle basi sotterranee oscure, dentro cunicoli sotterranei bui ed angusti. Capiranno che significa conquistare a suon di assalti i bastioni fortificati e gli avamposti montani di alta quota degli eterei.

Entrambe le esperienze sono molto dure.

Nuovi nemici e micidiali sistemi difensivi scoperti al momento metteranno a dura il gruppo dei PG.

Esperimenti alieni su cavie umane, o creature animali saranno usate come armi belliche contro l'esercito umano.

Razze aliene sottomesse dagli oscuri o dagli eterei, si potrebbero rivelare delle sorprese belliche inaspettate e pericolose da affrontare. Scontri brutali corpo a corpo, o a distanza ravvicinata, saranno il pane quotidiano di ogni fante e soldato.

Le avventure e le tipologie delle missioni effettuate dai PG in guerra, possono essere moltissime: dall'esplorazione di una zona, alla conquista di un punto strategico.

Dalla guerra chimica al combattimento corpo a corpo dentro cunicoli, trincee, case ed edifici. Passando per lo scenario più terrificante che può accadere ad ogni soldato: Rimanere isolato in una zona aliena, con armi e munizioni limitate, in attesa di recupero.

IL GRUPPO MISTO: I personaggi sono un gruppo misto composto da: civili, ex poliziotti, militari, studiosi, etc.

I PG vengono ingaggiati per svolgere delle missioni da parte di privati o da enti governativi.

Recupero: Un ricco privato, chiede ai personaggi di recuperare un suo familiare, il cui aereo è precipitato con un atterraggio di emergenza nella zona perduta.

Oppure richiede ai PG di riprendere un oggetto di inestimabile valore situato nell'INFERNO.

I personaggi, essendo radio amatori, grazie a delle vecchie frequenze radio, riescono a captare dall'inferno un segnale di S.O.S preregistrato da parte di un gruppo di sopravvissuti

In questo caso i PG debbono organizzare una missione privata di recupero, affrontando mille imprevisti del tipo: in che modo entrare nell'inferno, come accumulare armi ed equipaggiamenti da usare, come analizzare che mezzi o cartine della zona si hanno a disposizione, e molto altro ancora.

Il tutto, fatto in maniera clandestina e segreta.

Un'altra avventura in stile Dungeon classico, è quella in cui i PG vengono in possesso di alcune informazioni molto importanti riguardanti una banca, un centro commerciale, un museo, un caveau o un prosperosa metropoli situata nella zona perduta.

Dentro questi luoghi, ci sono ancora delle ingenti ricchezze, degli oggetti o delle informazioni che se recuperate, possono valere molto.

I PG, forti di questo sapere, provano il colpo della loro vita. Tuttavia, una volta giunti sul posto, ci sarà un imprevisto a guastare la festa.

Un'altro scenario è fornito dall'esercito federale, il quale non potendo rischiare inutilmente la vita dei suoi soldati per recuperare eventuali sopravvissuti nella zona perduta, offre un'autorizzazione provvisoria al gruppo di PG per entrare nell'inferno.

La missione, nell'inferno ha un tempo di durata massimo di 72 ore, ma quando i personaggi arrivano al punto previsto trovano.....

Indagine: I personaggi si ritrovano ad indagare sulla scomparsa di un familiare o di persona conosciuta e sparita in circostanze misteriose.

L'indagine è ambientata nei territori coloniali o federali.

I PG, nell'indagare, scoprono un mondo segreto, parallelo, fatto di infiltrati, trame segrete e complotti. Conosceranno una società di umani insospettabili e di potenti infiltrati che fanno il doppio gioco con alieni, per dei vantaggi personali, o per sadico piacere. Dimostrare la colpevolezza di queste organizzazioni sarà molto difficile.

Il più delle volte i PG saranno osteggiati, ridicolizzati, addirittura perseguitati dalla legge, fino a che non giungeranno allo scontro finale o alla rovina.

Spionaggio e doppio gioco: I PG, a loro insaputa vengono assoldati da un infiltrato oscuro o etereo molto potente. Egli li ingaggia per eliminare un obiettivo umano come: un giudice, un poliziotto, un giornalista che sta indagando su di lui. L'infiltrato, grazie a false prove e mistificazioni, dipinge falsamente il bersaglio come traditore umano da eliminare.

Questa trama è molto dinamica e si divide in due parti:

La prima è quella riguardante la preparazione della missione l'eliminazione del bersaglio, mentre la seconda è quella rappresentate l'epilogo, dove i personaggi capiscono di essere stati manipolati e si ritrovano alle calcagna, la polizia che li vuole arrestare e gli alieni che li vogliono azzittire affinché essi non parlino.

Il tutto si sintetizza come un ottimo intrigo spionistico-horror, dove i personaggi cercando di scagionarsi verso la federazione, dovranno trovare le prove necessarie e contemporaneamente fuggire dai sicari alieni.

Vendetta: I personaggi sono un gruppo di giustizieri, ai quali gli infiltrati oscuri o eterei, hanno ucciso un familiare o una persona cara.

I personaggi sono decisi ad eliminare queste creature, iniziano una lotta segreta e senza quartiere per le vie delle città e delle metropoli.

Tuttavia, i PG, non essendo un gruppo governativo autorizzato come i KC, quando eliminano un presunto bersaglio è come se commettessero un omicidio e senza le dovute prove del contrario verranno braccati dalla polizia senza tregua.

In tutte le operazioni di vendetta ed eliminazione, il gruppo dovrà sempre preparare accuratamente le relative missioni e la cancellazione delle tracce che li può incriminare. Tutto questo, deve essere fatto dai PG sia come una precauzione per le forze dell'ordine, sia come salvaguardia contro le vendette degli altri infiltrati, che vorranno pareggiare i conti.

Il descrittore deve tenere conto che le autorità stesse per evitare l'uccisione di altre vittime "innocenti", o per evitare la protesta dell'opinione pubblica, potrebbe decidere di eliminare il gruppo di vendetta illegale con una squadra di KC o dei servizi segreti.

I giocatori dovranno pensare a tutte le strategie e tattiche da attuare, iniziando da: nomi falsi, tipologia delle tecniche di fuga e di assassinio, allestimento dei rifugi, uso di automezzi e

creazione nascondigli, allestimento di una rete di contatti ed informatori e molto altro ancora.

REALISMO E FLESSIBILITA'

Il realismo, in ERA UNIVERSALIS, è di fondamentale importanza.

Bisogna dimenticare tutte le azioni da manuale fantasy come: affrontare orde ed orde di nemici con i capelli al vento e con fare eroico, sparpagliando cataste di morti sul campo di battaglia ed uscendo quasi indenni dalla mischia.

Qui si gioca in un'altra maniera!

Innanzitutto, i giocatori debbono capire che questo è un gioco realistico, quindi tutte le azioni compiute dai personaggi hanno le relative conseguenze, o su di loro o sulla società.

Se un gruppo elimina un infiltrato non sospettato dalla polizia, questo fatto passa tranquillamente come omicidio di un'innocente.

In base a quanto i giocatori sono stati abili nel cancellare le tracce, le indagini della polizia possono essere più o meno serrate.

Un gruppo di PG scoperto ed indagato, si muoverà senz'altro male tra le strade di una città, o tra le piazze di una metropoli.

Con la polizia alle calcagna e le loro facce stampate sui giornali o inviate costantemente nei notiziari, per il gruppo di PG sarà un incubo anche solo uscire dal proprio rifugio.

Nel caso i giocatori facciano troppo gli sbruffoni o i piantagrane, fate passare loro dei brutti quarti d'ora, contro degli avversari numericamente superiori meglio armati o più potenti.

Quando i personaggi vanno in giro pesantemente armati, presentate lo spauracchio delle perquisizioni fatte dalle forze dell'ordine e le relative conseguenze, con ore perse in inutili interrogatori dentro le centrali di polizia.

Il descrittore deve pensare alle mosse che i personaggi compiono, come se le azioni in questione fossero fatte nel mondo reale, ma con l'eccezione che nel mondo di ERA UNIVERSALIS i controlli da parte delle forze di sicurezza o dell'esercito sono molto più consistenti che nel nostro mondo reale.

Nel corso delle avventure e nei momenti di suspense, fate fare ai giocatori dei lanci su osservare, percezione o su altre abilità deduttive, visive ed intuitive dei loro PG.

Alcuni lanci, anche se sono un **bluff**, risulteranno utili per far aumentare la tensione su

ciò che potrebbe accadere di lì a breve e servire per tenere il gruppo sempre su uno stato di: chi va là.

Così facendo, i giocatori non sapranno mai se il relativo lancio è utile per scoprire un pericolo imminente, oppure no.

Sicuramente si porranno mille domande e molte paranoie e mille supposizioni.

Tuttavia, è meglio mantenere questo clima di azione, in questa maniera il gioco rimane più vivo, attivo e dinamico.

COME DARE I PUNTI AVVENTURA

I giocatori, svolgono il compito di impersonare al meglio il ruolo dei personaggi.

Tutte le loro azioni saranno rapportate alla realtà.

Le loro scelte, i loro ragionamenti debbono avere un senso ed una logica nel corso di un'avventura.

Il descrittore nell'attribuire i punti personaggio dopo un'avventura deve valutare i seguenti aspetti:

- 1) I giocatori hanno interpretato la personalità, le idee e le convinzioni che il loro personaggio ha nel mondo di ERA UNIVERSALIS?
- 2) I Giocatori hanno utilizzato il ragionamento e la logica per risolvere i problemi, o si sono buttati a capo fitto nella mischia senza un minimo di strategia ed organizzazione?
Sono costantemente aiutati dal descrittore con dei PNG o con dei suggerimenti per non andare fuori strada nelle missioni o morire stupidamente in degli agguati?
- 3) I giocatori con i relativi personaggi hanno cooperato con il gruppo dando un contributo fisico ed intellettuale alla missione, o hanno mietuto egoisticamente ed opportunisticamente il raccolto dagli sforzi degli altri?

In base a come i giocatori, nel corso di una seduta, sviluppano questi tre punti di gioco, il descrittore attribuisce ai loro PG da **1 a 3** punti. Una volta distribuiti questi punti, i giocatori possono: o accumularli per spenderli tutti in una volta, oppure a fine sezione di gioco, usarli di volta in volta per potenziare il personaggio.

I vari upgrade o potenziamenti di ogni personaggio, vanno eseguiti dai giocatori prima di iniziare una nuova sessione di gioco e non durante.

CAPITOLO XIII: I PERSONAGGI NON GIOCANTI

Ecco i famosi PNG (Personaggi Non Giocanti) Queste comparse, hanno un'importanza diversa per quanto riguarda il contesto dell'avventura. Alcuni PNG, svolgono un ruolo di riempimento o di carne da macello nei combattimenti.

Di questa categoria, fanno parte gli umani corrotti, i semplici criminali, gli infiltrati di basso rango e simili.

Altri PNG invece, hanno una vera e propria personalità, una loro influenza ed un peso consistente nella trama della storia.

La loro presenza ha un vero e proprio ruolo, sia nel bene che nel male

In questo caso, avranno delle caratteristiche, dei talenti, e dei poteri particolari, che li distinguerà dal resto dei PNG.

Avranno sicuramente dei nomi specifici, dei rifugi, molto altro ancora.

Dipenderà dal descrittore, tracciare un profilo più o meno dettagliato e consono al ruolo che questi PNG ricoprono.

CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI NON GIOCANTI

I PNG possono essere sia degli umani potenziati dai poteri o dalle tecnologie extraterrestri che alieni veri e propri.

In questo caso possono essere oscuri o eterei, oppure altre razze extraterrestri assoggettate.

Se il descrittore si inventa degli esseri dalle abilità o caratteristiche sovraumane, può fare riferimento alle tabelle riportate di seguito.

Ora esaminiamo le tabelle dalle caratteristiche, ampliate con dei valori che possono essere assunti da animali, alieni o altre creature non umane.

Le tabelle, includono i punteggi posseduti dagli umani. La zona evidenziata in grigio rappresenta questo. Dopo di che i valori arrivano fino al punteggio massimo di 200.

Per punteggi superiori a questi valori, bisogna seguire la seguente progressione numerica:

Da 201 a 210, Da 211 a 220 e così via, ovvero con gruppi numerici di 10 in 10.

I valori assunti dalle relative qualità, seguiranno lo stesso andamento numerico.

Il costo di un punto caratteristica oltre il 10 (da 11 in su) è di 3 punti personaggio per unità di incremento.

FORZA

FORZA	B.DANNO	P.SOLL	P.TRAS.
1	-4	10 Kg	5 Kg
2-3	-3	20 Kg	10 Kg
4-6	-2	40 Kg	15 Kg
7-9	-1	60 Kg	25 Kg
10	0	75 Kg	30 Kg
11-13	+1	100 Kg	45 Kg
14-16	+2	150 Kg	60 Kg
17-19	+1D4	175 Kg	80 Kg
20	+1D4+1	200 Kg	100 Kg
21-23	+1D6	300 Kg	140 Kg
24-26	+1D6+1	400 Kg	190 Kg
27-29	+1D8	500 Kg	240 Kg
30	+1D8+1	600 Kg	290 Kg
31-33	+1D10	700 Kg	340 Kg
34-36	+1D10+1	800 Kg	390 Kg
37-39	+1D12	900 Kg	440 Kg
40	+1D12+1	1000 Kg	500 Kg
41-43	+2D6+2	1200 Kg	600 Kg
44-46	+3D6	1400 Kg	700 Kg
47-49	+3D6+1	1600 Kg	800 Kg
50	+1D20	1800 Kg	900 Kg
51-53	+1D20+1	2000 Kg	1000 Kg
54-56	+3D8-2	2500 Kg	1250 Kg
57-59	+3D8-1	3000 Kg	1500 Kg
60	+3D8	3500 Kg	1750 Kg
61-63	+3D8+1	4000 Kg	2000 Kg
64-66	+2D12+2	4500 Kg	2250 Kg
67-69	+5D6-3	5000 Kg	2500 Kg
70	+3D10-2	5500 Kg	2750 Kg
71-73	+3D10-1	6500 Kg	3250 Kg
74-76	+3D10	7500 Kg	3750 Kg
77-79	+3D10+2	8500 Kg	4250 Kg
80	+6D6-3	9500 Kg	4750 Kg
81-83	+3D12-2	10500 Kg	5250 Kg
84-86	+3D12-1	11500 Kg	5750 Kg
87-89	+3D12	12500 Kg	6250 Kg
90	+3D12+1	14000 Kg	7000 Kg
91-93	+3D12+2	15500 Kg	7750 Kg
94-96	+2D20-1	17000 Kg	8500 Kg
97-99	+2D20	18500 Kg	9250 Kg
100	+2D20+1	20000 Kg	10000 Kg
101-105	+2D20+2	21000 Kg	10500 Kg
106-110	+5D10-1	21500 Kg	10750 Kg
111-115	+5D10	22000 Kg	11000 Kg
116-120	+5D10+1	22500 Kg	11250 Kg
121-125	+5D10+2	24000 Kg	11500 Kg
126-130	+5D12-1	24500 Kg	11750 Kg
131-135	+5D12	25000 Kg	12000 Kg
136-140	+5D12+1	25500 Kg	12250 Kg
141-145	+5D12+2	26000 Kg	12500 Kg
146-150	+7D10-1	26500 Kg	12750 Kg
151-155	+7D10	27000 Kg	13000 Kg
156-160	+7D10+1	27500 Kg	13250 Kg
161-165	+7D10+2	28000 Kg	13500 Kg
166-170	+4D20-2	28500 Kg	13750 Kg
171-175	+4D20-1	29000 Kg	14000 Kg
176-180	+4D20	29500 Kg	14250 Kg
181-185	+4D20+1	30000 Kg	14500 Kg
186-190	+4D20+2	30500 Kg	14750 Kg
191-195	+7D12	31000 Kg	15000 Kg
196-199	+7D12+1	31500 Kg	15250 Kg
200	+7D12+2	32000 Kg	15000 Kg

DESTREZZA

DEST.	MOV.	COR.	NUO.	SALT	DIF
1	1 m	3 m	1 m	1 m	+2
2-3	3 m	9 m	1.5 m	2 m	+1
4-6	5 m	15 m	2 m	3 m	0
7-9	6 m	18 m	2.5 m	3.5 m	-1
10	7 m	21 m	3 m	4 m	-2
11-13	8 m	24 m	4 m	4.5 m	-3
14-16	9 m	27 m	4.5 m	5 m	-4
17-19	10 m	30 m	5 m	6 m	-5
20	11 m	33 m	5.5 m	7 m	-6
21-23	12 m	36 m	6 m	8 m	-7
24-26	13 m	39 m	6.5 m	8.5 m	-8
27-29	14 m	42 m	7 m	9 m	-9
30	15 m	45 m	7.5 m	9.5 m	-10
31-33	16 m	48 m	8 m	10 m	-11
34-36	17 m	51 m	8.5 m	10.5 m	-12
37-39	18 m	54 m	9 m	11 m	-13
40	19 m	57 m	9.5 m	11.5 m	-14
41-43	20 m	60 m	10 m	12 m	-15
44-46	21 m	63 m	10.5 m	12.5 m	-16
47-49	22 m	66 m	11 m	13 m	-17
50	23 m	69 m	11.5 m	13.5 m	-18
51-53	24 m	72 m	12 m	14 m	-19
54-56	25 m	75 m	12.5 m	14.5 m	-20
57-59	26 m	78 m	13 m	15 m	-21
60	27 m	81 m	13.5 m	15.5 m	-22
61-63	28 m	84 m	14 m	16 m	-23
64-66	29 m	87 m	14.5 m	16.5 m	-24
67-69	30 m	90 m	15 m	17 m	-25
70	31 m	93 m	15.5 m	17.5 m	-26
71-73	32 m	96 m	16 m	18 m	-27
74-76	33 m	99 m	16.5 m	18.5 m	-28
77-79	34 m	102 m	17 m	19 m	-29
80	35 m	105 m	17.5 m	19.5 m	-30
81-83	36 m	108 m	18 m	20 m	-31
84-86	37 m	111 m	18.5 m	20.5 m	-32
87-89	38 m	114 m	19 m	21 m	-33
90	39 m	117 m	19.5 m	21.5 m	-34
91-93	40 m	120 m	20 m	22 m	-35
94-96	41 m	123 m	20.5 m	22.5 m	-36
97-99	42 m	126 m	21 m	23 m	-37
100	43 m	129 m	22 m	24 m	-38
101-105	44 m	132 m	23 m	25 m	-39
106-110	45 m	135 m	24 m	26 m	-40
111-115	46 m	138 m	25 m	27 m	-41
116-120	47 m	141 m	26 m	28 m	-42
121-125	48 m	144 m	27 m	29 m	-43
126-130	49 m	147 m	28 m	30 m	-44
131-135	50 m	150 m	29 m	31 m	-45
136-140	51 m	153 m	30 m	32 m	-46
141-145	52 m	156 m	31 m	33 m	-47
146-150	53 m	159 m	32 m	34 m	-48
151-155	54 m	162 m	33 m	35 m	-49
156-160	55 m	165 m	34 m	36 m	-50
161-165	56 m	168 m	35 m	37 m	-51
166-170	57 m	171 m	36 m	38 m	-52
171-175	58 m	174 m	37 m	39 m	-53
176-180	59 m	177 m	38 m	40 m	-54
181-185	60 m	180 m	39 m	41 m	-55
186-190	61 m	183 m	40 m	42 m	-56
191-195	62 m	186 m	41 m	43 m	-57
196-199	63 m	189 m	42 m	44 m	-58
200	64 m	192 m	43 m	45 m	-59

COSTITUZIONE

COST.	TEST	TORSO	BRAC	GAMBE	TSC
1	3	5	2	4	6
2-3	4	6	3	5	7
4-6	4	8	4	6	8
7-9	4	10	5	7	9
10	5	12	5	7	10
11-13	6	14	5	7	11
14-16	6	18	6	8	12
17-19	6	20	7	9	13
20	7	22	8	10	14
21-23	7	24	9	11	15
24-26	7	26	10	12	16
27-29	8	28	11	13	17
30	8	30	12	14	18
31-33	8	32	13	15	19
34-36	9	34	14	16	20
37-39	9	36	15	17	21
40	9	38	16	18	22
41-43	10	40	17	19	23
44-46	10	42	18	20	24
47-49	10	44	19	21	25
50	11	46	20	22	26
51-53	11	48	21	23	27
54-56	11	50	23	26	28
57-59	12	55	25	28	29
60	12	60	27	30	30
61-63	12	65	29	32	31
64-66	13	70	31	34	32
67-69	13	75	33	37	33
70	13	80	35	39	34
71-73	14	85	37	41	35
74-76	14	90	39	43	36
77-79	14	95	41	45	37
80	15	100	43	47	38
81-83	15	105	45	49	39
84-86	15	110	47	51	40
87-89	16	115	49	53	41
90	16	120	51	55	42
91-93	16	125	53	57	43
94-96	17	130	55	59	44
97-99	17	135	57	61	45
100	17	140	59	63	46
101-105	18	150	60	70	50
106-110	19	160	65	75	52
111-115	20	170	70	80	54
116-120	21	180	75	85	56
121-125	22	190	80	90	58
126-130	23	200	85	95	60
131-135	24	210	90	100	62
136-140	25	220	95	105	64
141-145	26	230	100	110	66
146-150	27	240	105	115	68
151-155	28	250	110	120	69
156-160	29	260	115	125	70
161-165	30	270	120	130	71
166-170	31	280	125	135	72
171-175	32	290	130	140	73
176-180	33	300	135	145	74
181-185	34	310	140	150	75
186-190	35	320	145	155	76
191-195	36	330	150	160	77
196-199	37	340	155	165	78
200	38	350	160	170	79

INTELLIGENZA

INTELLIGENZA	PERCEZIONE	VOLONTA'
1	4	+2
2-3	5	+4
4-6	6	+6
7-9	7	+8
10	8	+10
11-13	9	+12
14-16	10	+14
17-19	11	+16
20	12	+18
21-23	13	+20
24-26	14	+22
27-29	15	+24
30	16	+26
31-33	17	+28
34-36	18	+30
37-39	19	+32
40	20	+34
41-43	21	+36
44-46	22	+38
47-49	23	+40
50	24	+42
51-53	25	+44
54-56	26	+46
57-59	27	+48
60	28	+50
61-63	29	+52
64-66	30	+54
67-69	31	+56
70	32	+58
71-73	33	+60
74-76	34	+62
77-79	35	+64
80	36	+66
81-83	37	+68
84-86	38	+70
87-89	39	+72
90	40	+74
91-93	41	+76
94-96	42	+78
97-99	46	+80
100	44	+82
101-105	45	+85
106-110	50	+90
111-115	55	+95
116-120	60	+100
121-125	65	+105
126-130	70	+110
131-135	75	+115
136-140	80	+120
141-145	85	+125
146-150	90	+130
151-155	95	+135
156-160	100	+140
161-165	105	+145
166-170	110	+150
171-175	115	+155
176-180	120	+160
181-185	125	+165
186-190	130	+170
191-195	135	+175
196-199	140	+180
200	145	+185

FREDDEZZA

FREDDEZZA	INIZIATIVA	SHOCK
1	-4	+2
2-3	-3	+4
4-6	-2	+6
7-9	-1	+8
10	0	+10
11-13	+1	+12
14-16	+2	+14
17-19	+3	+16
20	+4	+18
21-23	+5	+20
24-26	+6	+22
27-29	+7	+24
30	+8	+26
31-33	+9	+28
34-36	+10	+30
37-39	+11	+32
40	+12	+34
41-43	+13	+36
44-46	+14	+38
47-49	+15	+40
50	+16	+42
51-53	+17	+44
54-56	+18	+46
57-59	+19	+48
60	+20	+50
61-63	+21	+52
64-66	+22	+54
67-69	+23	+56
70	+24	+58
71-73	+25	+60
74-76	+26	+62
77-79	+27	+64
80	+28	+66
81-83	+29	+68
84-86	+30	+70
87-89	+31	+72
90	+32	+74
91-93	+33	+76
94-96	+34	+78
97-99	+35	+80
100	+36	+82
101-105	+38	+85
106-110	+40	+90
111-115	+42	+95
116-120	+44	+100
121-125	+46	+105
126-130	+48	+110
131-135	+50	+115
136-140	+52	+120
141-145	+54	+125
146-150	+56	+130
151-155	+58	+135
156-160	+60	+140
161-165	+62	+145
166-170	+64	+150
171-175	+66	+155
176-180	+68	+160
181-185	+70	+165
186-190	+72	+170
191-195	+74	+175
196-199	+76	+180
200	+78	+185

PRECISAZIONI SUI VARI PNG

I personaggi non giocanti possono essere suddivisi in tre grandi tipologie: **Umani, semiumani ed alieni.**

I personaggi umani: Questi PNG, fanno riferimento ai limiti riportati nel regolamento posto nella prima parte di questo manuale.

Le **abilità e le caratteristiche**, non possono superare per punteggio il valore massimo di **20**.

Ogni personaggio umano può avere al massimo 20 abilità di partenza, 5 acquisite, più 5 talenti,.

I personaggi semiumani: Sono i PNG infiltrati. Possono esseri potenziati dalle modifiche organiche oscure, o da potenziamenti cibernetici eterei.

Questi PNG, possono avere come punteggio per **abilità e caratteristiche** un valore massimo pari a **50**.

Questo limite viene raggiunto solo da creature potentissime ed ultracentenarie.

Per gli altri PNG considerate un punteggio medio variabile da 15 a 35.

Nel valore della caratteristica debbono essere compresi i bonus dati dai potenziamenti bio-organici o cibernetici.

I PNG semiumani, possono avere fino a **10 talenti**, ed un massimo di **35 abilità**.

I Personaggi alieni: Questi PNG, possono avere un punteggio su **abilità e caratteristiche** **pressoché illimitato**. Mediamente si attribuisce un valore variabile che oscilla da **35 a 200** punti. Molte abilità riguardanti le tecnologie, l'ingegneria, ed altri campi che per l'uomo sono ancora fonte di studio e di ricerca, per questi esseri alieni può essere una tecnologia o sapere già acquisito millenni.

E' come se essere un umano che possiede un'istruzione media approfondita, cerca di confrontarsi culturalmente con un aborigeno che conta ancora con le dita e si fa capire a gesti.

Le schede già pronte dei PNG mostreranno al descrittore le tipologie dei vari personaggi.

Per creare nuove tipologie di PNG, basta fare riferimento a queste schede e modificarle,

Il costo in punti delle abilità dei PNG oltre la soglia del 20, segue lo stesso procedimento spiegato per i PG, questo vale quando si vuole calcolare il costo in punti di un PNG semiumano o alieno.

I POTENZIAMENTI BIOGENETICI DEGLI OSCURI

Nel mondo di ERA UNIVERSALIS, i personaggi avranno a che fare con le creature modificate geneticamente dagli oscuri.

Alcuni PNG, sono esperimenti da laboratorio, lasciati liberi con il solo scopo di creare scompiglio. Altri, sono i famosi infiltrati umani manipolati geneticamente e potenziati.

Gli oscuri, anche se si trovano nell'inferno, si mostrano raramente in pubblico e delegano i compiti di combattimento o di pattugliamento ai vari tirapiedi umani, animali o extraterrestri.

Gli oscuri preferiscono scendere in campo solo per fronteggiare direttamente gli eterei o per situazioni che richiedono un loro intervento.

In questa sezione del manuale, verranno trattate in maniera specifica le caratteristiche speciali che gli oscuri danno ai loro fedeli o sottoposti.

Come già spiegato nelle pagine precedenti, la descrizione della cultura e della tecnologia oscura, si basa essenzialmente sul potenziamento biologico ed organico.

D'altra parte, ogni creazione, è ad immagine e somiglianza del suo progettista.

Gli infiltrati umani e gli animali mutanti, rappresentano questa peculiarità oscura.

Quando un umano si sottomette e si assoggetta al dominio oscuro, riceve delle ricompense chiamate "doni oscuri" per mezzo del: **MORBUS OBSCURIANT**.

Gli oscuri, iniettano nel prescelto un potentissimo mutogeno chiamato "**Gene di legame**".

Grazie ad esso, tutti gli oscuri possono riconoscersi tra di loro.

Per mezzo di un recettore visivo-telepatico, il portatore del Morbo è avvertito della presenza di un suo simile percepandone anche la potenza.

Solitamente, un oscuro riesce a captare la presenza di un suo simile entro un raggio pari a: **Intelligenza X5 metri**.

In questo modo, gli oscuri evitano di eliminarsi tra di loro e possono capire se nelle vicinanze opera un "collega"

Il gene, serve anche per preparare fisicamente un soggetto vivente nel subire le modifiche genetiche future, le quali gli daranno nuove capacità psico-fisiche e nuovi poteri.

Quindi il Morbus Obscuriant è definibile come una sorta di adattatore genetico.

Gli scienziati umani, non sono mai riusciti ad isolare questo gene, riescono solo a rilevare gli stimoli che esso provoca ad un soggetto oscuro quando si avvicina un suo simile.

Il morbo, quando nelle vicinanze c'è un altro oscuro attiva un recettore che procura un fremito, un brivido o leggerissima pressione celebrale al soggetto.

Quasi tutti gli infiltrati umani sono in grado di celare questi poteri e modifiche genetiche sotto una parvenza di umanità.

Molti infiltrati mantengono un aspetto fisico normale, che poi tramuta in belva assassina al momento della trasformazione.

Altri infiltrati, sono invece abbruttiti dalle modificazioni genetiche e rimangono perennemente sfigurati dal potenziamento.

Alcuni PNG, possono divenire creature poderose e dalla forza demoniaca se sottoposti a stress o costretti alle strette.

Moltissimi infiltrati, hanno il potere di spandere il Morbus Obscuriant tra la gente, creando una loro progenie completamente mutata ed assoggettata al nuovo creatore.

I PNG provenienti da questa ulteriore genia di oscuri, è molte volte priva di autodeterminazione e sono usati più come arma batteriologica di contagio o disastro epidemico che come unità di combattimento-terroristica vera e propria.

Altri infiltrati possono creare una loro progenie senziente e simile a loro, come una sorta di discepolato elargito agli eletti.

I nuovi soggetti, prima di far parte degli oscuri, debbono essere veramente motivati e consapevoli di cosa li attende.

Elenchiamo le caratteristiche di potenziamento o di mutazione che la tecnologia oscura applica sugli esseri umani, animali o altri extraterrestri.

Queste modifiche, vengono spesso applicate sui comunissimi animali terrestri, i quali una volta modificati e potenziati dagli oscuri spandono il terrore tra la gente comune, soprattutto nel caso di creature considerate "amiche" dell'uomo.

ARRAMPICARSI MIGLIORATO: Il PNG in questione, possiede delle capacità di movimento e corporee, che gli consentono di arrampicarsi su qualsiasi superficie e camminare su pareti e soffitti senza problemi.

Questo potere è dato da speciali secrezioni collose che secernono da mani e piedi, oppure da micro-ventose o piccoli aculei-artigli situati su mani e piedi.

Il descrittore, nel dotare il PNG di tale potere, deve tener conto anche a tutte quelle sostanze, superfici o situazioni particolari che possono impedire l'uso di questo vantaggio, o che ne debiliti l'efficacia.

Questa abilità, essendo una caratteristica naturale del PNG, offre un punteggio su arrampicarsi con un **valore pari alla destrezza posseduta dalla creatura.**

La velocità di arrampicamento è pari al doppio di quella riportata nella tabella della destrezza.

ARTI MAGGIORATI: Il PNG ha due o più arti.

I punti feriti di queste parti del corpo aggiuntive, sono identiche a quelle riportate nella tabella riguardante la costituzione (vedi pag.106).

Se il PNG ha due braccia in più, può effettuare un numero doppio di attacchi corpo a corpo e può utilizzare due o quattro armi a distanza (quattro se sono pistole o mitra leggeri, due se si parla di archi, fucili ed oggetti brandibili con due mani) senza penalità di sorta.

Se il PNG ha quattro gambe, guadagna un bonus di **+5 in destrezza** su tutte le azioni che riguardano l'uso delle gambe, dell'equilibrio su un terreno pianeggiante o scosceso.

Il PNG può spostarsi con una velocità di movimento doppia rispetto a quella riportata nella tabella.

Di seguito, elenchiamo alcune tabelle riguardanti la locazione dei colpi.

In questo modo si potrà determinare quale parte del corpo di un PNG con diverse articolazioni o forme fisiche si può colpire e con quale penalità.

Queste tabelle, servono solo da spunto al descrittore per ideare una nuova creatura diversa da quella umanoide.

In base alla tipologia corporea del PNG, la tabella fornisce i relativi dati da lanciare per la determinazione delle locazioni del colpo.

TABELLA PER UMANOIDI A 4 BRACCIA

2D8	PARTE DEL CORPO	COLPO MIRATO
2	Testa	-6
3	1° Braccio destro	-4
4	2° Braccio destro	-4
5	1° Braccio sinistro	-4
6	2° Braccio sinistro	-4
7-12	Torso	0
13-14	Gamba destra	-2
15-16	Gamba sinistra	-2

TABELLA PER UMANOIDI A 4 BRACCIA E 4 GAMBE

D20	PARTE DEL CORPO	COLPO MIRATO
1	Testa	-6
2	1° Braccio destro	-4
3	2° Braccio destro	-4
4	1° Braccio sinistro	-4
5	2° Braccio sinistro	-4
6-12	Torso	0
13-14	1^ Gamba destra	-2
15-16	2^ Gamba sinistra	-2
17-18	1^ Gamba destra	-2
19-20	2^ Gamba sinistra	-2

TABELLA RIGUARDANTE CREATURE VOLANTI

D10*	PARTE DEL CORPO*	COLPO MIRATO
1	Testa	-6
2-3	Ala destra	-2
3-4	Ala sinistra	-2
5-8	Corpo	-1
9	Zampa destra	-4
10	Zampa sinistra	-4

* Se il PNG volante in questione possiede anche due braccia, lanciate 1D12 anziché il D10.

Se con il D12 ottenete come valore **11**, allora è stato colpito il braccio destro, se si ottiene 12, si ha colpito il braccio sinistro.

TABELLA RIGUARDANTE I QUADRUPEDI

D8	PARTE DEL CORPO	COLPO MIRATO
1	Testa	-6
2	Zampa anteriore destra	-4
3	Zampa anteriore sinistra	-4
4-6	Corpo	0
7	Zampa posteriore destra	-4
8	Zampa posteriore sinistra	-4

TABELLA RIGUARDANTE GLI INSETTI O LE CREATURE A 6 ZAMPE

D10	PARTE DEL CORPO	COLPO MIRATO
1	Testa	-6
2	Zampa anteriore destra	-4
3	Zampa centrale destra	-4
4	Zampa posteriore destra	-4
5-7	Corpo	0
8	Zampa anteriore sinistra	-4
9	Zampa centrale sinistra	-4
10	Zampa posteriore sinistra	-4

ARTIGLI, CORNA, ZANNE E TENTACOLI: Queste armi naturali possono risultare molto letali, proprio come i coltelli e le lame da combattimento.

Molte di queste armi naturali o bio-meccaniche, possono essere retrattili e non visibili ad un primo sguardo se non quando ormai è troppo tardi.

Morso: Alcune creature, quando mordono, non lasciano la preda, ma continuano ad infliggere danni per ogni round fino a che la vittima rimane tra i denti dell'aggressore.

Una volta che si viene morsi da una creatura del genere, la vittima per ogni round successivo a quello dell'attacco deve riuscire un lancio su **destrezza con -10** per potersi liberare. Se fallisce il tiro, rimane un ulteriore round a subire i danni.

Va ricordato che per ogni round in più che la vittima subisce rimane tra i denti dell'aggressore, oltre a ricevere ulteriori danni, ha le penalità date dalle ferite che influiscono sui tiri per liberarsi.

All'aumentare del danno su una stessa parte del corpo, la vittima rischia la mutilazione

Tentacoli e Stritolamento: Per quanto riguarda i tentacoli, hanno gli stessi punti ferita di una gamba (fate riferimento alla costituzione della creatura). Per colpire un tentacolo si ha una penalità variabile da **-1** se la creatura è molto

grande (Piovra), **-2** se la creatura è di forma umana o poco più e di **-3** se la creatura è piccola.

Per quanto riguarda il potere di stritolamento del tentacolo, applicate la seguente regola:

Il PNG che usa il tentacolo per prendere una preda, effettua un lancio su **rissa con -5**.

Se riesce, significa che in quel round ha catturato la vittima.

Il bersaglio dell'attacco ha diritto ad un lancio su **destrezza con -10**, per determinare se è riuscito a schivare o divincolarsi dalla morsa.

se riesce il tiro ha successo, si libera, se fallisce, dal secondo round in poi subisce un danno da stritolamento pari al **B.Danno della creatura**.

La vittima, per divincolarsi nel secondo round, deve riuscire o a mozzare il tentacolo con le relative penalità date dal descrittore, o riuscire un confronto su forza contro il suo avversario, ma con una penalità aggiuntiva di **-5**.

Se fallisce questo lancio, continua a prendere i danni da stritolamento.

Le armature o le protezioni classiche non proteggono dallo stritolamento.

Danno di: artigli, zanne, corna e tentacoli: Queste armi naturali risultano essere molto letali, la tabella sottostante riassume i danni che provocano in base alla grandezza dell'essere. Le ferite provocate da questi attacchi, vanno considerate come quelle fatte dalle armi bianche, di conseguenza il **danno che passa è raddoppiato**. Solo il tentacolo è da considerarsi come arma contundente.

TIPO DI ARMA NATURALE	PEN	DAN.	DIMENSIONE CREATURA
Zanna	-1	1D3	Piccola: grandezza di un gatto, un scimmia, un cane.
Artiglio	-2	1D4	
Corna	-3	1D4+1	
Tentacolo	0	1D6	
Zanna	-2	1D6	Media: statura umana, di un orso piccolo, o di una creatura la cui lunghezza massima è di 2 metri
Artiglio	-3	1D8	
Corna	-4	1D12	
Tentacolo	0	1D10	
Zanna	-3	1D8	Grande: Dimensioni di un rinoceronte, tigre, orso, o animale la cui lunghezza è di 4 m
Artiglio	-4	1D10	
Corna	-5	1D12	
Tentacolo	0	1D20	
Zanna	-5	1D20	Preistorica: Dimensioni che partono dalle misure di un elefante grande, fino ad arrivare ad animali preistorici
Artiglio	-6	2D12	
Corna	-7	3D10	
Tentacolo	0	3D12	

ATTACCO ACIDO O DA FUOCO: Il PNG sprigiona delle fiamme o a contatto, o con il soffio. Oppure il PNG è in grado di spruzzare liquidi acidi o secermerli, addirittura possederli al posto de sangue. In questo caso, la fuoriuscita di sangue acido può nuocere gravemente l'aggressore.

Le regole del fuoco o dell'acido sono esposte a pag. 45.

Gli altri dettagli riguardanti distanza entro cui la creatura spruzza l'acido o il fuoco è scelta dal descrittore.

Se la creatura è piccola, la gittata di queste armi naturali può andare da **1 a 5 metri** con un'ampiezza frontale di **1 metro**.

Se la creatura è di grandezza media gli attacchi vanno da **3 ad 10 metri** di distanza, con un'ampiezza frontale di **2 metri**.

Se la creatura è grande, porta questi attacchi da **5 a 15 metri** di distanza, per un'ampiezza frontale di **3 metri**.

Una creatura preistorica, supera i **35 metri** di gittata, fino ad un massimo alla sua **costituzione X10 metri**.

La larghezza d'azione frontale varia da **5 a 15 metri** (I dati qui riportati sono indicativi e modificabili).

Va ricordato che queste creature non hanno un numero di colpi a distanza infiniti.

Le sostanze acide o infiammabili contenute in apposite sacche organiche o ghiandole hanno un valore di munizioni o attacchi naturali pari al valore della costituzione del PNG.

Finiti questi attacchi la creatura ricarica le sacche con nuovo liquido che tradotto in termini di regolamento varia da **1 a 3 colpi** recuperati all'ora.

ATTACCO BATTERIOLOGICO: La creatura in questione, secerne dei potenti virus patogeni contaminanti. Questo attacco, infetta tutte le ferite che il PNG per mezzo di artigliate e/o morsi fa alla vittima in questione. L'attacco batteriologico può essere di due tipologie:

Primo: Porta la vittima alla morte, oppure la indebolisce notevolmente per mezzo di dolori, allucinazioni, svenimenti. In questo modo il PNG può uccidere la preda con ulteriori attacchi fisici senza correre i rischi di un'eventuale reazione o difesa. Questa famiglia di attacchi batteriologici, fornisce una penalità alle azioni di movimento e di ragionamento della vittima, variabili dal virus o dalla sostanza inoculata.

Secondo: La sostanza trasforma la vittima in una creatura simile al PNG che ha portato l'attacco (Vedi zombi).

Se la vittima, entro mezz'ora dall'attacco, non prende il NEUTRALIX (Vedi equipaggiamento pag. 65) ha molte probabilità di divenire simile del suo aggressore.

Sta al descrittore decidere di volta in volta come attuare questa minaccia di mutazione genetica e quali sono i rimedi medici per contrastarla.

Il neutralix, non ha un effetto universale, quindi su alcuni attacchi patogeni ha pochissime probabilità di cura, mentre su altri il bonus dato al PG sul suo T.S.C. potrebbe addirittura aumentare rispetto a quello standard.

Contro l'attacco di nuove creature sconosciute o mai viste potrebbe avere anche un effetto nullo.

Gli attacchi batteriologici danno sempre delle penalità sul T.S.C. della vittima.

Alcune sostanze, una volta entrate in circolo, possono rendere la vittima schiava mentalmente del suo aggressore e capace di attaccare i suoi ex compagni.

In questo caso, serviranno dei lanci su Volontà da parte della vittima per resistere a questa dominazione.

Più passano le ore e più le penalità date dal controllo mentale potrebbero salire, mano a mano che la sostanza entra in circolo nel corpo. Il descrittore, in base alla

creatura, può ideare la sua specifica sostanza batteriologica e le varie penalità date la PG a breve o lungo termine.

Morso del morto vivente: Questo attacco, portato tramite il morso di uno zombi o di un morto vivente, trasmette su uomini ed animali (cani o scimmie solitamente) il morbo degli zombi, o mutazione non morta.

Se un PG viene morso, oppure entra in contatto con il sangue di uno zombi o di un morto vivente, entro mezz'ora dall'esposizione deve inocularsi una dose di NEUTRALIX, in caso contrario, muore entro 1-24 ore (in base alle ferite subite ed allo stato di salute) e ritorna in vita come la creatura che lo ha attaccato, diventando bramoso di carne fresca ed aggredendo tutti coloro che non sono oscuri.

Morso del Ghoul: Il ghoul è un mezzo vampiro.

E' una servitore umano dei vampiri.

Quando morde una vittima, il ghoul può decidere o di trasformarla in un suo simile (solo se la vittima è stata accettata dagli oscuri) o farla ritornare in vita come morto vivente ai suoi ordini.

Se il bersaglio viene morso e ucciso dal ghoul, ritornerà in vita entro un ora come morto vivente.

Se il ghoul decide di non uccidere la vittima ma di lasciarla mutare geneticamente e di permettergli di bere del suo sangue, essa si risveglierà dopo 24 ore come ghoul.

Appena un PG viene morso da un ghoul, deve effettuare un lancio sul suo T.S.C. con una penalità di -5 per ogni round, fino all'iniezione del neutralix (tempo limite dell'iniezione 1 ora), in caso di fallimento, la vittima sviene fino a che un altro personaggio gli inietta il Neutralix, oppure si risveglia come morto vivente.

Morso del vampiro: Il vampiro può come il ghoul decidere se trasformare la vittima o in uno di questi ultimi esseri, oppure di tramutarla a sua volta in un vampiro.

Se la vittima è morsa dal vampiro fino al dissanguamento e muore, ritorna in vita come un normale ghoul, assoggettato al suo padrone.

Se invece il vampiro morde la vittima inoculandogli nella ferita del sangue vampirico, la notte successiva essa si risveglierà come vampiro.

Solo gli esseri umani con delle potenzialità o capacità particolari vengono scelti e trasformati in vampiri, così da passare tra le fila degli oscuri.

La vittima ha dalle 2 alle 3 ore per iniettarsi il Neutralix.

Il morso, del vampiro è particolarmente tremendo, dopo che un PG si ha iniettato il neutralix, deve effettuare un lancio sul proprio **T.S.C. con una penalità di -3**.

In caso di fallimento, il neutralix non ha effetto e ci si trasformerà in ghoul.

Questo lancio, deve essere fatto dal descrittore ed in segreto, così da aumentare la suspense nel gruppo dei PG e farli attendere l'eventuale trasformazione del compagno ferito. Molti umani che vogliono divenire infiltrati si fanno mordere di proposito per divenire vampiri.

Morso del licanthropo: Il morso del licanthropo a differenza di quello dello zombi o del Ghoul, non deve uccidere la vittima, ma deve lasciarla in vita.

Il licanthropo, non fa parte dei non morti, quindi ha bisogno di trasformare esseri viventi e non deceduti.

La trasformazione viene conferita solamente ad altri umani che vogliono divenire infiltrati oscuri, o come punizione per eventuali nemici della causa oscura.

Se entro 6 ore dall'esposizione del morso, il PG non si inietta il neutralix, si trasforma nella notte successiva in un licanthropo.

Morso del lupo mannaro: Il lupo mannaro, quando morde, trasforma la vittima in un licanthropo, già entro le 3 ore dal morso, il PG morso può iniettarsi il neutralix e fare un lancio sul T.S.C.

Per generare un altro lupo mannaro, la vittima precedentemente infetta deve mordere a sua volta il lupo mannaro ed assorbirne il sangue.

NOTA SUGLI ATTACCHI MUTOGENI: Quando un oscuro infetta un essere umano lo fa per due motivi, o perché deve divenire un nuovo seguace infiltrato e quindi gli si fa dono dei relativi poteri.

Oppure per creare caos infettando quanti più umani possibile, così che una volta trasformati e lasciati in balia di se stessi, questi infetti perdono il controllo mentale dando libero sfogo agli istinti più primordiali.

La mutazione data dal Morbus Obscurant, fa sì che i tratti più animaleschi e violenti della creatura escano fuori e prendano il sopravvento sulla razionalità, creando così una scheggia impazzita

Il PG bersaglio di un attacco mutogeno o batteriologico, ha il diritto ad un lancio sul proprio T.S.C. al fine di resistere. Il descrittore deve considerare nel tiro eventuali bonus o malus dati dall'attacco o da medicinali come il Neutralix o altri antivirali iniettatisi dal PG.

CONTROLLO MENTALE: L'oscuro in questione può controllare la mente di altre creature intelligenti.

Solitamente a questi PNG, basta uno sguardo di questa affinché la vittima possa essere colpita dal potere.

Questo potere, dà una penalità alla vittima sul tiro di resistenza mentale.

La penalità che l'oscuro dà al bersaglio va da un minimo di **-3** fino ad un valore massimo **pari all'intelligenza** dell'oscuro in questione.

Nel caso le penalità siano eccessivamente forti, la vittima ha come unica speranza di resistenza, quella di ottenere un successo critico nel lancio.

Il PG attaccato dal potere, per difendersi deve effettuare un lancio sulla proprio **Volontà**, con la relativa penalità data dal controllo mentale, se riesce, avrà una penalità data dallo stordimento live (vedi pag. 47)

Se invece il PG fallisce, rimane sotto l'effetto del controllo mentale per un tempo in round **pari all'intelligenza** della creatura che lo sta controllando.

In questo stato subirà gli effetti che il controllo mentale ha su di lui, e farà tutto ciò che il suo dominatore gli comanderà eccetto uccidersi.

C'è da specificare che non tutti i poteri sono forti alla stessa maniera o hanno gli stessi effetti.

Alcuni possono causare allucinazioni, altri possono stordire, altri possono ipnotizzare etc.

Un ipnotizzato può rivelare utilissimi dettagli ed informazioni al suo dominatore, oppure compiere azioni come rubare oggetti e documenti importanti, aprire porte, dare password e molto altro ancora.

FATTEZZA NON UMANOIDE: L'oscuro in questione non ha forme umane, ma è un ibrido tra un umanoide ed un animale. In questo caso, il PNG può avere più braccia o più gambe, può avere la pelle corazzata o squamosa e molto altro ancora.

Di questa categoria fanno parte: Insetti, mutanti tentacolari, animali mutati e tutto ciò che non ha a che fare con gli standard canonici della specie umana.

Il descrittore dovrebbe tenere in considerazione l'elevata agilità, forza o resistenza di tali esseri mutanti.

Una o più di queste tre caratteristiche dovrebbero aggirarsi abbondantemente oltre il valore di 25.

FORMA SEMIMATERIALE: L'oscuro può assumere una forma semi materiale, o essere di forma semimateriale. Per trasformarsi da uno stato solido ad uno semi materiale e viceversa, il PNG deve attendere un numero di round pari al valore della sua costituzione.

Quando la creatura è in forma semi materiale, tutte le armi da fuoco, da corpo a corpo e simili gli infliggono **un danno minimo**, bonus al danno incluso.

Le uniche armi efficaci sono quelle a fiamma, ad energia a raggi ultravioletti e simili.

L'azoto liquido, può imprigionare il PNG semimateriale in un blocco di ghiaccio, tuttavia occorre una grande quantità di azoto spruzzato o fatto cadere sul PNG istantaneamente.

La quantità di azoto liquido, necessario per questa operazione, dovrebbe essere tale che il danno da congelamento da esso provocato sia pari ai P.F. della creatura bersaglio.

Se la creatura ha come ulteriore potere la riduzione del danno, gode dello stesso vantaggio, anche se si trova nella condizione di semitangibilità.

Eventuali protezioni naturali o artificiali non sortiscono alcun beneficio, poiché al passaggio da materiale a semimateriale cadono a terra o diventano anch'esse prive di forma.

Lo stesso dicasi di armi solide, le quali non possono essere maneggiate come qualsiasi altro oggetto.

Nella forma semi materiale la creatura può passare sotto tutte le porte e finestre che non siano a tenuta stagna.

Il PNG in forma semi materiale, rimane strutturalmente compatto, anche se può allungarsi, restringersi e cambiare forma, rispettando sempre la "massa originale".

Una creatura di forma umana, che in dimensioni immateriali vuole diventare sottile per passare sotto una porta, si dovrà allungare di qualche metro.

Durante il tempo di trasformazione, per passare dalla forma normale a quella semi materiale il PNG può essere colpito da armi convenzionali e subire i danni in modo normale.

Lo stato di semimaterialità del PNG, non è eterno.

Ha una durata in round pari al valore della costituzione.

Oltre questo limite temporale, il PNG deve effettuare un lancio su **freddezza con -5 ogni round in più.**

Se riesce nel tiro, per quel round rimane in forma semi immateriale, se fallisce inizia a riassumere le sue sembianze naturali (questo lancio lo si fa all'inizio di un nuovo round, prima che il PNG agisca).

Nella forma immateriale, non c'è una locazione del colpo, tutti i punti ferita si sommano per intero.

Se il PNG in questione per essere eliminato deve essere colpito su un punto debole, i suoi avversari lo debbono colpire quando è in fase materiale oppure debbono farlo ritornare allo stato tangibile.

Quando il PNG ritorna nella forma comune, le ferite subite quando era in stato immateriale svaniscono.

Non svaniscono le penalità che influiscono sulla sua facoltà di pensiero, di autocontrollo e di ragionamento.

IMMUNITA' ALLA PAURA: La creatura in questione non teme la paura e non deve effettuare alcun lancio dato dallo shock o dallo stress.

Un PNG immune alla paura, si lancia senza problemi in degli attacchi suicidi senza la minima esitazione.

Creature tipo: zombi, morti viventi e simili hanno questa abilità speciale.

Durante uno scontro contro tali esseri, i PG noteranno la loro rapidità di movimento anche sotto il fuoco nemico e la loro impassibilità nonostante tutto intorno succeda un finimondo.

INSENSIBILITA' AL DOLORE: Il PNG in questione non accusa dolore se colpito ed è immune a qualsiasi penalità data dalle ferite.

I non morti non sentono dolore anche se gli vengono recisi degli arti o inflitte profonde ferite.

L'insensibilità al dolore, può essere anche parziale.

In questo caso la creatura prova dolore ed accusa le penalità, ma solo in dei punti particolari.

Altri PNG provano dolore solo se messi a contatto con determinate sostanze o armi per loro letali.

Anche in questo caso subiscono le penalità date dall'attacco.

E' il descrittore che decide se l'insensibilità al dolore che la creatura possiede è parziale o totale e lo riporta sulla scheda del PNG da lui ideato.

MIMETISMO: La creatura in questione ha un potere di camuffamento naturale, che gli conferisce un bonus mimetico quando lo utilizza.

Questo potere è naturale, quindi non occorre un lancio per essere utilizzato come invece accade per l'abilità.

Il mimetismo da una penalità variabile ad eventuali osservatori che varia da un minimo di **-5** ad un massimo di **-20**. La penalità si applica su: percezione, investigare, mimetismo per chi ce l'ha ed altre abilità simili.

Va ricordato che il mimetismo può essere sia visivo che termico, oppure di entrambe le tipologie.

I PNG che si nascondono a livello visivo, possono essere scoperti facilmente se gli osservatori utilizzano visori termografici, ad infrarossi o altri sensori di rilevazione.

MUTAFORMA: La creatura in questione può mutare aspetto e statura fisica, raggiungendo dimensioni corporee massime che variano da 10 cm in più o meno rispetto alla sua struttura ossea di base.

Le ossa del PNG in questione risultano essere molto flessibili e meno rigide.

In questa maniera, egli può modificare anche dei tratti fisici come: allungare le dita, allungare le gambe, allargare le spalle, modificare i tratti somatici del volto etc.

Con questa abilità, l'oscuro riesce a cambiare anche il tipo di voce.

Il mutaforma, per acquisire le somiglianze della persona copiata, deve assimilarne il DNA in svariati modi: O nutrendosi del suo sangue, o guardando a lungo il bersaglio, o semplicemente per mezzo del tatto fisico.

Il mutaforma non può imitare le impronte digitali o la retina della vittima per oltrepassare sistemi di sicurezza avanzati.

Scoprire un mutaforma, richiede un lancio su investigare o abilità simili con una penalità che va **da -10 a -20**, in base al livello di potere assunto dal PNG.

Un sistema pratico potrebbe essere quello di interrogare il presunto mutaforma con delle domande specifiche, alle quali solo il vero interessato saprebbe veramente rispondere.

In definitiva, il mutaforma è un ottimo incursore adatto per eludere posti o luoghi sorvegliati da guardie e telecamere. I mutaforma, sono molto usati come infiltrati per missione di ricognizione, recupero dati ed assassinio nelle Federali.

NUOTO MIGLIORATO: Il PNG, ha sulle palme delle mani e dei piedi con una particolare membrana molto adatta per il movimento subacqueo.

La velocità di nuoto viene moltiplicata da 2 a 5 volte.

La creatura in questione, può respirare sott'acqua o essere semplicemente un mammifero con grandi capacità di immersione.

C'è da dire che gli arti adatti per il nuoto, possono dare delle penalità di movimento sulla terra ferma.

Un PNG del genere fuori dall'acqua, può avere delle penalità di azione di **-5 sulle azioni di movimento**.

Altri PNG invece, possono trasformare un arto normale in uno acquatico e viceversa, adattandosi al cambiamento di ambiente, senza penalità di alcun genere.

Sta al descrittore decidere come impostare questo potere.

PROGENIE: La creatura in questione può generare dei suoi simili per mezzo di un attacco batteriologico.

In questo caso, ci sono due tipologie di progenie, quella **volontaria** e quella **automatica**.

La progenie volontaria, sta ad indicare che il PNG in questione, può contaminare o no, un soggetto qualsiasi a suo piacimento.

Nel caso della contaminazione automatica, ogni volta che il PNG colpisce una vittima, passato un certo tempo di incubazione, il germe o l'infezione provocherà la conseguente trasformazione (**Vedi attacco batteriologico**).

Il descrittore può decidere quanto tempo ha la vittima per prendere la sostanza curativa o la soluzione medica da applicare per non trasformarsi.

Mano a mano che si avvicina il momento finale dell'attacco, la vittima ha forti penalità di movimento e di ragionamento. Molto probabilmente lamenterà la perdita di controllo sul suo corpo con conseguenti dolori, febbri, deliri ed altro.

Applicate i vari stadi di stordimento riportati a pag. 47 di questo manuale, iniziando da quelli più lievi ed aggravando la situazione sempre di più, mano a mano che il tempo trascorre.

La vittima, nelle fasi finali della trasformazione potrebbe avere crisi di rabbia o non riconoscere amici e compagni.

Alcune creature, come i vampiri, possono avere un attacco batteriologico volontario, utile per trasformare la vittima in un discepolo oscuro, o involontario volto a trasformare la vittima in un Ghoul.

PROTEZIONI NATURALI: Il PNG è protetto da squame, pelle dura, esoscheletro, corazze ossee, carapace e simili.

Queste protezioni hanno lo stesso funzionamento delle normali armature.

Le protezioni naturali, se danneggiate si riparano con la stessa velocità di rigenerazione che il PNG possiede.

Non è detto che le protezioni naturali siano presenti su tutto il corpo, alcune zone potrebbero rimanere scoperte o più o meno protette rispetto ad altre.

Non tutte le parti del corpo hanno lo stesso valore protettivo.

Una corazza ossea, presente in maniera più accentuata sul cranio o sul torace, proteggerà molto di più di una posta su braccia e gambe.

Gli arti possiedono un valore protettivo minore, onde evitare limitazioni di movimento

I P.A. che la creatura può avere su una zona del corpo parte varia da un punteggio minimo pari alla metà dei P.F. dell'arto zona corporea in questione, fino a raggiungere un valore massimo pari al triplo dei P.F. presenti.

Valori elevati sono raggiunti da protezioni dure come: corazze ossee, esoscheletri o carapace.

Le protezioni così dette "morbide" come la pelle dura o le squame, danno un valore di P.A. inferiore o uguale ai P.F. presenti su quella parte del corpo.

PUNTI DEBOLI: Il punto debole indica una zona del corpo o un tipo di materiale con cui se il PNG viene colpito, riceve maggiori danni e penalità.

Tutte le creature, possono essere distrutte da armi convenzionali altamente distruttive come le bombe atomiche, il napalm, i laser, e simili.

Non esiste un essere che non può essere sconfitto.

Bisogna trovare il sistema più pratico, semplice ed efficace per eliminarlo con il minor sforzo possibile.

Un conto è uccidere uno zombi sparandogli contro centinaia e centinaia di colpi, fino a che non è completamente maciullato e spappolato e quindi inoffensivo, ed un'altra cosa è terminare la sua esistenza con un solo e semplice colpo alla testa che distruggendogli il cervello, (suo punto debole) fa risparmiare ai PG un considerevole numero di munizioni e la distruzione dell'ambiente circostante.

Lo stesso dicasi del classico paletto e successiva decapitazione per un vampiro, oppure dei proiettili d'argento per il lupo mannaro o un licantropo.

Sono tutti metodi molto efficaci per eliminare questi mostri.

Il descrittore, quando determina il punto debole di un PNG, deve decidere le seguenti cose:

1- Il punto debole è una parte del corpo: Se in quella parte del corpo vengono inflitti tanti danni, quanti sono quelli riportati nella tabella classica dei P.F., o decisi dal descrittore, la creatura muore all'istante.

Per lo zombi tale punto è il cervello, per altri può essere il cuore o altri particolari organi.

Logicamente, più la parte del corpo da colpire è piccola o nascosta, più penalità ci sono per i PG per colpire tale parte, soprattutto se l'essere in questione è veloce oppure se la parte è protetta.

2- Il punto debole è un oggetto o una sostanza: Quando la creatura viene colpita dall'arma o dalla sostanza in questione, questa danneggia notevolmente il suo corpo, non gli permettendogli di rigenerare immediatamente le ferite, inoltre tutti i danni che passano si raddoppiano.

Se la creatura ha come potere "resistenza al danno", esso non ha alcun effetto contro la sostanza o oggetto in questione.

Eventuali protezioni naturali o artificiali proteggono con loro massima capacità.

3- Il punto debole richiede un procedimento: Per eliminare efficacemente e definitivamente il PNG oscuro, bisogna eseguire un procedimento di azione ben preciso.

Esempio: Per eliminare un vampiro bisogna: Per prima cosa stordirlo a suon fucilate ed attacchi vari, secondariamente lo si deve impalettare con un piolo al cuore per fermare il processo di rigenerazione, ed infine lo si deve decapitare e poi bruciare.

In questo caso, l'eliminazione richiede un vero e proprio procedimento organizzato in azioni distinte e consecutive. Immaginate la scena: I PG hanno steso il vampiro dopo averlo riempito di fucilate, pistolettate e coltellate.

Uno di loro sta cercando di impaletterlo, mentre un altro cerca di decapitarlo.

Nel frattempo, i Ghouls servitori attaccano i PG distraendoli dal proseguire il procedimento di eliminazione. In questo caso, il rischio che il vampiro non dovutamente eliminato rigeneri e ritorni in vita si fa alto ogni round che passa.

Procedimenti simili o totalmente vari possono essere applicati per altre creature.

Ci sono dei casi di legame biologici oppure onirico in cui un enorme corpo di una creatura, è dominato a distanza da un "burattinaio", il quale fa muovere questo PNG a distanza ed interagisce con il mondo circostante.

Fino a che i personaggi non distruggono il burattinaio, tutte le marionette governate da questo essere ed usate come macchine di morte, continuano la loro folle attività.

In questo caso il punto debole è un'altra creatura.

PUNTI FERITA MAGGIORATI: Molte PNG possono possedere un valore molto più alto rispetto a quello riportato nelle tabelle di P.F.

Questa modifica è può essere apportata dagli oscuri sulle loro creature, grazie a manipolazioni genetiche che tendono a potenziare la resistenza degli esseri viventi.

Di conseguenza, può capitare che molti PNG abbiano più punti ferita rispetto la norma, ed in base al loro aspetto fisico, potrebbero essere sottovalutati dai PG, solo per accorgersi poi che nonostante li si colpisca duramente questi esseri avanzano ancora e non muoiono così facilmente come si credeva.

I punti ferita di ogni parte del corpo, possono essere maggiorati fino a tre volte tanto il valore riportato nella tabella riguardante la costituzione.

RESISTENZA AL DANNO: La creatura ha una resistenza particolare, verso tutti gli attacchi che subisce, ad eccezione delle armi o delle sostanze di cui ha un punto debole. La resistenza al danno, è una penalità che il PNG dà a tutti i danni che subisce.

Questa riduzione va da un minimo di -1 per ogni parte del corpo, fino ad un massimo di penalità pari al valore doppio dei P.F. dell'arto in questione.

Esempio: Un Oscuro con fattezze umane e con una costituzione pari a 12, può avere una resistenza al danno massima di: -12 alla testa, -28 al corpo, -10 alle braccia e -14 alle gambe.

Se un colpo di pistola procura a questo essere un danno di 12P.F. lo prende su di un braccio, il danno si della pistola si ridurrà da 12-10=2.

La riduzione del danno, si applica anche ai colpi che passano eventuali armature o protezioni indossate dal PNG.

Una PNG del genere, riuscirà ad incassare innumerevoli danni e colpi prima di crollare a terra privo di vita.

RIGENERAZIONE: Il PNG può rigenerare i danni subiti e ricreare anche gli arti o le membra del corpo distrutte, a patto che, queste non siano organi vitali come testa o torso. *La creatura, può morire solo se subisce o nel torso o in testa, un ammontare di punti ferita che lo portano sotto lo zero. In questo caso significa che l'attacco è stato molto potente, o che i colpi ricevuti erano talmente tanti che la rigenerazione non è riuscita a sopperire queste ferite.*

I punti che la creatura rigenera per ogni parte del corpo possono andare da un minimo di **1** ad un massimo di **10** P.F. all'ora.

Se l'arma o la sostanza con cui il PNG è stato ferito erano per lui un punto debole, queste ferite particolari, verranno recuperate più lentamente, con un ritmo dimezzato.

La rigenerazione può essere temporaneamente fermata con dei particolari procedimenti descritti sulla scheda del PNG o stabiliti dal descrittore per la parte riguardante il suo punto debole (tipo paletto per il vampiro).

La rigenerazione riprenderà solo se un altro PNG esterno rimuove la causa di tale impedimento.

SENSI MIGLIORATI: La creatura in questione ha una vista, un olfatto, un tatto ed un sesto senso migliorati. Con questo potenziamento, il PNG ha un bonus che va da un minimo di **+3** ad un massimo di un **“+” pari alla sua intelligenza** su tutti i tiri di percezione, osservazione, olfatto, ascolto, etc.

Questi sensi, forniscono al PNG delle penalità doppi, se viene colpito da armi quali: granate abbaglianti, stordenti o lacrimogene. *Questo bonus si somma a tutti i lanci di percezione che la creatura usa.*

TERRORE: La creatura in questione, a causa del suo aspetto, dei suoni e versi provocati, o a causa della sua aura di presenza, mette paura ad eventuali PG che sono presenti in zona.

Questa penalità varia da un minimo di **-1** ad un massimo di **-20**.

La penalità entra in funzione nel momento la vittima incrocia o percepisce l'essere in questione in questo caso, la vittima effettua un lancio sullo shock con la relativa penalità data dal PNG. (il potere si applica su tutte le persone presenti nell'area di vista o di interesse della creatura oscura)

Se la vittima fallisce, deve effettuare un lancio e confrontare il risultato con la tabella della reazione allo shock di pag. 22.

Il descrittore deve tenere conto che un PG, nell'affrontare una creatura oscura che ha il potere del terrore, avrà un ulteriore bonus o malus a questo tiro in base a: se il PG è in compagnia o da solo, se è armato o disarmato, se è in un luogo metropolitano o in una zona lugubre, etc.

VISIBILITA' NOTTURNA: La creatura vede di notte come di giorno, non ha penalità date dal buio. Il raggio d'azione di questo potere è pari ad *intelligenza X5 metri*.

VOLO: La creatura possiede delle ali e può volare.

Le ali hanno gli stessi punti ferita posseduti dalle braccia.

Il volo permette al PNG di spostarsi con una velocità pari al doppio della corsa.

La creatura oscura, mentre vola, da una penalità di **-3** a tutti gli attacchi a distanza diretti contro di essa.

Eventuali attacchi corpo a corpo da essa portati in volo contro bersagli a terra gli aumentano la penetrazione dell'arma o del colpo **di -2**, inoltre ha un bonus di **+3** su tutti gli attacchi da mischia, poiché essendo in alto il PNG sta in una posizione di vantaggio.

I danni dei colpi e delle armi da mischia vengono aumentati di **+ID4**, poiché cadendo dall'alto verso il basso, aumentano la forza cinetica d'urto.

Nel combattimento ravvicinato, la creatura volante ha una penalità di **-6** nell'atterrare un avversario anziché **-10** (vedi pag. 39).

I POTENZIAMENTI CIBERNETICI DEGLI ETEREI

Gli eterei forniscono ai loro infiltrati, dei potenziamenti fisici e mentali per mezzo di impianti cibernetici tecnologicamente avanzati.

Gli eterei, sono dei puristi della perfezione e pensano che la carne è corruttibile perché soggetta al deterioramento.

Chi vuole divenire un infiltrato, deve sottoporsi a delle modifiche corporee che lo porteranno ad avere dei congegni cibernetici nel suo corpo. Questi impianti sono chiamati **IMPLAMEX**.

Le protesi biomeccaniche, vengono ricoperte con il tessuto vivente (muscoli, carne e pelle) del PNG stesso.

In apposite vasche di clonazione, vengono coltivate le cellule epidermiche e muscolari che poi ricopriranno l'arto in questione.

Tutte le protesi sono munite di microprocessori che si alimentano con le scariche elettriche prodotte dal corpo.

Queste scariche elettriche corporee, sono amplificate da nano-potenziatori, grazie ai quali tutti i potenziamenti cibernetici funzionano in simbiosi alimentati dal corpo del portatore.

Il metallo utilizzato dagli eterei per la costruzione di questi congegni è lo stesso usato per la fabbricazione degli equipaggiamenti e delle armi standard, ovvero il **Metalox**.

Le sue capacità tecnologiche e meccaniche lo rendono resistente come le leghe di titanio e con una leggerezza pari all'alluminio.

Il metalox è una lega formata da molti materiali conosciuti in natura ma uniti tra loro e trattati con processi di tecnologie sconosciute.

Per adesso gli uomini conoscono a malapena questa lega e nonostante gli studi ed i tentativi di

ricrearla in laboratorio, la ricerca su di esso è ancora alle primissime fasi.

Il metalox per gli eterei è come l'acciaio per gli umani.

La tecnologia eterea utilizza anche altre leghe e sostanze metalliche e non a noi sconosciute.

L'applicazione degli Implamex, su creature viventi, provoca una perdita della normale natura, rendendo il soggetto molto più simile ad una macchina.

Gli animali o le creature prive di volontà diventano dei servitori ciechi ed obbedienti in tutto e per tutto, mentre gli uomini subiscono il fenomeno della: **DEUMANIZZAZIONE**.

Gli uomini, pur mantenendo tutti i loro attributi di base, hanno una freddezza e determinazione cieca verso i loro padroni, anche a costo della vita.

I primi cyborg, pur essendo ricoperti di tessuto vivente, avevano come principale svantaggio la prevedibilità delle macchine.

Vista la loro più totale mancanza di originalità ed inventiva tanto cara agli esseri umani, venivano scoperti con maggiore probabilità dagli investigatori umani.

Gli eterei così provarono una un'altra strada. Decisero di fondere le potenzialità di una macchina cyborg con l'estro dell'uomo.

Infatti gli umani, anche con il problema della Deumanizzazione, conoscevano i modi di fare dei loro simili e per questo motivo erano molto meno prevedibili e molto più elusivi.

Dai primi esperimenti di infiltrazione, gli eterei fecero notevoli passi avanti.

I nuovi infiltrati, sono migliorati grazie ai progressi apportati sui nuovi impianti, uniti con degli specifici addestramenti psicologici.

Anche se il problema della deumanizzazione è stato ampiamente ridimensionato, rimane pur sempre un grosso limite.

Per poter scoprire un impianto cibernetico, occorre un esame ai raggi X.

I metal detector comuni non rilevano anomalie di metalox, anche se la federazione sta facendo degli studi su dei nuovi rilevatori sperimentali speciali per il metalox.

I sensori termografici non riscontrano nessuna anomalia nel corpo, visto che gli impianti sono coperti da tessuto vivente.

Questi potenziamenti servono per aumentare le capacità muscolari e fisiche di chi li porta.

Gli arti cibernetici, non possono però contenere al loro interno dei gadget o equipaggiamenti

estraibili, perchè un'eventuale fuoriuscita di oggetti sottocutanei, provocherebbe la rottura del tessuto vivente soprastante ed il conseguente dolore causato all'utente.

Inoltre un tale meccanismo farebbe smascherare immediatamente l'infiltrato.

Le modifiche cibernetiche servono principalmente come potenziamento fisico.

Descritta questa breve panoramica sui potenziamenti cibernetici, trattiamo i vari componenti ed il loro funzionamento.

Ogni essere umano, può avere un numero massimo di impianti cibernetici pari al proprio valore di costituzione diviso 2 (arrotondando per eccesso il risultato) quindi, un umano medio con costituzione a 10, può tollerare fino a 5 impianti cibernetici.

Oltrepassare questa soglia, determinerà un rigetto fisico dell'ospite umano ed il conseguente decesso causato dallo shock per **over-impianto**.

Per un singolo impianto cibernetico si intende: un braccio, una gamba, o qualsiasi altra protesi.

Gli impianti con il potere di **riduzione del danno**, abbassano il danno che passa per un valore pari al numero negativo che hanno, ma solo sulla parte del corpo interessata.

Questa capacità è identica alla resistenza del danno posseduta dagli oscuri,

Avere un arto o una parte del corpo in Metalox, fornisce al PNG una maggiore resistenza ai colpi subiti, rispetto alla normale controparte naturale fatta di ossa e muscoli.

BRACCIO CIBERNETICO: Il braccio cibernetico sostituisce completamente tutto l'apparato scheletrico e muscolare, a partire dalla scapola fino alla mano.

Questa protesi fatta di metalox, e sostenuta da muscoli sintetici appositamente progettati per resistere gli sforzi che il nuovo braccio deve sostenere, dà al PNG una forza molto elevata.

Ogni braccio cibernetico, ha un valore di **punti ferita pari al triplo** di quelli che il PNG possiede naturalmente per la sua costituzione.

Il braccio ha una riduzione del danno pari a **-5**.

Il braccio cibernetico, avendo la struttura interna in Metalox, per essere staccato deve subire un danno pari a **5 volte** i punti ferita totali.

Quando il braccio arriva a **zero punti ferita**, significa che i muscoli e la parte vivente sopra la struttura cibernetica sono talmente lacerati che l'arto penzola dal corpo.

Solo una cura specializzata effettuata con tecnologie eteree può risistemare tutto l'apparato articolare.

Ogni braccio cibernetico aumenta di **+3 la forza** base del PNG. Il danno che il PNG subisce sull'arto, influisce comunque sulle penalità di movimento o di ragionamento. Infatti le terminazioni nervose inviano comunque il dolore

all'utente e la perdita di sangue ne indebolisce l'operatività.

Per l'istallazione di un braccio cibernetico, il PNG deve avere impiantata la spina dorsale cibernetica.

CASSA TORACICA CORAZZATA: La cassa toracica corazzata è uno speciale guscio di metalox che protegge tutto il torso.

La cassa toracica ha una riduzione del danno di **-10**, ed ha un valore di **P.A. pari a 35 sul torso**.

L'utente può indossare ulteriori armature sopra di essa, aumentando il bonus della protezione.

Quando i P.A. del torso vengono perforati, e quindi scendono di 1 punto proprio come per le protezioni normali, l'utente può guarire solo curandosi con le speciali tecnologie eteree disponibili in apposite basi o masti alieni. Anche se la cassa toracica corazzata ferma i danni, il PNG subisce comunque **solo 1 P.F.** di danno dato dal colpo che impatta sulla pelle e sulla muscolatura che ricopre la cassa toracica.

Arrivato a zero P.F. il PG deve effettuare un lancio sullo stordimento, come spiegato nel capitolo delle ferite.

Se il colpo raggiunge il torso, il descrittore deve effettuare un lancio percentuale, se ottiene **85% o meno**, il colpo prende la zona toracica corazzata, e quindi si procede per come descritto precedentemente.

Se dal lancio si ottiene un valore pari a **86% o più**, il colpo prende la parte addominale che non è corazzata, ed infligge al bersaglio un numero di danni normale (salvo protezioni indossate che in questo caso ripareranno la zona addominale). **Un tiro o colpo mirato su questa zona lo si può effettuare con una penalità di -2.**

CRANIO BLINDATO: Tutta la calotta cranica è completamente fatta di Metalox.

Essa fornisce una riduzione del danno di **-8**, ed un **P.A. di 20**.

Il cranio blindato è predisposto per ospitare l'occhio cibernetico.

Il danno di **solo 1 P.F.** è subito comunque dall'utente, anche perché i forti colpi che impattano sulla calotta di Metalox procurano urti e vibrazioni al cervello.

Chi vuole colpire un infiltrato etereo con il cranio blindato sugli occhi, in modo da raggiungere direttamente il cervello, deve effettuare un tiro o colpo mirato con una penalità di **-15**.

CUORE SDOPPIATO: Il cuore sdoppiato è praticamente un impianto tecnologico aggiuntivo posto nella parte destra del torace. Questo sistema si attiva nel qual caso il cuore artificiale che sostituisce quello normale si fermi o sia distrutto.

Il secondo cuore, aiuta l'utente a rimanere in vita, funzionando come una pompa di riserva che ossigena il sangue.

Tale congegno da un bonus di **+8 sul T.S.C.** e su tutti i lanci per rimanere in vita provocati da ferite normali.

Non funziona per veleni o droghe, a meno che essi non abbiano come principale scopo l'aggressione cardiaca o il sistema sanguigno.

EPIDERMIDE POTENZIATA: L'epidermide potenziata riveste completamente l'individuo.

Questa sostanza è semplicemente una modifica genetica della propria pelle.

Un meccanismo che rigenera di volta in volta il tessuto rovinato o consumato dai combattimenti, è posto dentro il corpo dell'utente. Per mezzo di una speciale ghiandola che modifica il DNA esso riproduce questo tipo di pelle in continuazione.

L'epidermide potenziata da una riduzione del danno di **-5** ed un P.A. di **10** su tutto il corpo. La rigenerazione del tessuto rovinato avviene di 1 P.A. per parte del corpo ogni 3 ore. Per quanto riguarda la sensibilità del dolore e del tatto, l'epidermide potenziata è identica a quella normale.

GAMBA CIBERNETICA: La gamba cibernetica funziona come il braccio.

La sua struttura ossea è completamente fatta di Metalox, a partire dal femore per finire al piede. La sua muscolatura è completamente ristrutturata.

La gamba ha il **triplo dei punti ferita** di quelli che il PNG possiede naturalmente per la sua costituzione. Pr essere tranciata deve subire almeno 5 volte il valore dei suoi P.F. totali. Tutta via arrivata a 0 P.F. essa penzola inutilizzata.

La gamba ha una riduzione del danno di **-5**.

Ogni gamba cibernetica, da un bonus di **+3 alla forza** e **+3 alla destrezza** di base dell'individuo.

Il danno che l'utente subisce sull'arto, influisce comunque sulle penalità di movimento, poiché le terminazioni nervose inviano comunque dolore all'utente.

Anche la gamba necessita per l'istallazione sul corpo del PNG la presenza della spina dorsale cibernetica.

INIBITORE DI SENSIBILITA': E' uno speciale meccanismo posto nella testa e in alcune parti della spina dorsale del PNG utile per filtrare il dolore procurato da danni fisici. **L'impianto dà un bonus di +8 su tutti i lanci effettuati per la resistenza al dolore e shock per danni.**

Il PNG in questione, grazie ai lanci riusciti per mezzo dell'inibitore, non accusa alcun dolore ma continua ad andare avanti senza penalità. Tuttavia, quando arriva a zero P.F. in testa o al corpo sviene automaticamente.

La perdita dei sensi provocata dal sistema è un'autodifesa per il corpo, grazie al quale si evita che il PNG passi dalla vita alla morte senza rendersene conto.

MUSCOLI ELASTICI: Tutte le fasce muscolari del corpo sono sostituite con dei speciali muscoli in fibra bio-sintetica, molto resistenti ed elastici.

Queste fasce muscolari, anche se danneggiate, si auto rigenerano grazie ad un impianto ghiandolare quindi il png ripara questa parte del corpo come per la normale guarigione. I muscoli elastici aumentano di **+5 la destrezza** di base del PNG.

OCCHIO CIBERNETICO: L'occhio cibernetico permette al PNG di effettuare un ingrandimento visivo pari al doppio di un normale occhio, fornendo un bonus di **+3** su tutti i tiri di osservazione o individuazione visiva.

L'occhio possiede la funzione di un visore ad ultravioletti identica al visore notturno descritto a pag. 66, ma con l'unica differenza che non si scarica mai, perché collegato al corpo dell'utente.

Nel caso scoppi una granata abbagliante, o ci sia un aumento improvviso di luce, l'occhio si disattiva immediatamente senza danni per l'utente, la portata degli ultravioletti è di 80 metri.

L'occhio cibernetico ha le seguenti opzioni selezionabili dall'utente. Occorre un round per l'attivazione delle

varie opzioni: Visore notturno, infrarossi, mirino o normale.

Opzione ad infrarossi: L'utente con un semplice comando neurologico attiva l'occhio ad infrarossi, proprio come il visore descritto a pag. 66 del manuale base.

La sua portata nella modalità ad infrarossi è di 100 metri. Per gli altri aspetti funziona come l'occhio cibernetico normale.

Opzione di precisione: L'utente con un suo comando neurologico, attiva il mirino elettronico presente nell'occhio, il quale gli fornisce una griglia luminosa lampeggiante che evidenzia quando il bersaglio è portata di tiro.

L'opzione mirino è attivabile anche nella modalità infrarossi o visore notturno.

L'opzione mirino da un bonus al PNG di **+7 in precisione** su tutti i tiri con armi da fuoco, da tiro e ad impulsi.

Il PNG deve però spendere almeno un round per mirare.

In caso di combattimento a distanza veloce, il mirino in questione, da al PNG un bonus di **+2 immediato** proprio come un mirino laser.

La portata di del mirino oculare e del relativo bonus è di 250 metri.

POLMONI AMBIVALENTI: I polmoni ambivalenti permettono al PNG di respirare sia sott'acqua che fuori.

Nel caso il PNG debba trattenere il fiato, questi polmoni possono permettere di non respirare per 15 minuti in stato di movimento veloce e per 30 minuti in stato di tranquillità o azioni lente.

Permette anche di trattenere il fiato per 60 minuti in stato di quiete o quasi assenza di moto.

Nel caso di esposizione batteriologica o chimica per via aerea, i polmoni possono essere usati come riserva di ossigeno, permettendo al PNG di allontanarsi dalla zona contaminata. I polmoni ambivalenti sono collegati per mezzo di una ghiandola nasale speciale, che da un bonus di **+5 su percezione** al PNG per individuare la presenza di sostanza nocive gassose o aeree presenti entro un raggio di 15 metri.

POTENZIAMENTO BIOFISICO: Questa modifica genetica, effettuata per mezzo di ghiandole artificiali, microprocessori neurali e cellulari, permette di aumentare i punti ferita del PNG sulle varie parti del corpo (simile al potere oscuro punti ferita maggiorati).

Questo potenziamento biofisico rinforza muscoli, ossa, e tessuto nervoso della creatura in questione.

Di base da un **+5 su tutti i lanci del T.S.C.** i

I P.F. possono essere aumentati per ogni parte del corpo da un **minimo di +2 ad un massimo pari al doppio**, rispetto al valore posseduto dal PNG in funzione della sua costituzione.

SISTEMA TOSSICOLOGICO FILTRANTE: Il sistema tossicologico filtrante è una speciale modifica bio-genetica di reni, fegato, milza ed altri organi umani usati per filtrare tossine e sostanze nocive dall'organismo.

La modifica da un **bonus di +12 sul T.S.C.** in tutti i lanci per resistere a veleni droghe e virus.

Inoltre, l'effetto di queste sostanze è automaticamente dimezzato anche in caso di esposizione inevitabile.

Se il lancio sul T.S.C. per resistere all'aggressione di una sostanza venefica o batteriologica ha successo, l'effetto viene **diviso per 4**.

Il sistema tossicologico rende immuni ai morsi di: vampiri, zombi, licantropi e tutti gli attacchi batteriologici degli oscuri che tendono trasformare chi è colpito in un essere mutante.

SISTEMA DI RECUPERO VITALE: Il sistema di recupero vitale è posto nel midollo e permette di produrre sangue modificato. Questo sistema è in grado di guarire meglio le varie ferite ed i traumi riportati.

Il sistema di recupero vitale permette la rigenerazione di **2 P.F. all'ora**.

Se il PNG in questione, a causa dei colpi ricevuti scende sotto lo zero o sulla testa o sul torso, deve considerarsi deceduto. In questo caso, il sistema rigenerativo si interrompe al cessare delle funzioni vitali.

Il sistema di recupero vitale, da un bonus di **+5** nei lanci sul T.S.C. contro le ferite comuni e lo shock prodotto da esse.

SPINA DORSALE CIBERNETICA: Questa spina dorsale, è un impianto che sostituisce tutta la parte della colonna vertebrale, del bacino e delle spalle di un PNG.

La spina dorsale cibernetica aumenta di **+5 la forza** e di **+6 la destrezza** di base dell'utente.

Essa è indispensabile per chi deve impiantarsi un braccio o una gamba cibernetici, poiché sostiene tutto il corpo.

SISTEMI DI COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Per sistemi di combattimento ravvicinato, i PNG eterei hanno a disposizione tre tipologie di armi naturali, che vengono impiantate sul corpo dell'utente e sono da considerarsi separate. Questi congegni non sono altro che dei potenziamenti del morso, delle unghie e delle ossa.

Artigli potenziati: Al PNG viene impiantato, per mezzo di una modifica delle dita su mani e piedi, degli artigli in metalox retrattili.

I polpastrelli e le parti terminale delle falangi del dito vengono rinforzati.

Questi artigli fuoriescono per una lunghezza pari al doppio di una normale unghia (mediamente 3 cm), sono quindi usati per tagliare e graffiare gli avversari.

L'artiglio potenziato da al PNG nei colpi corpo a corpo di base una penetrazione di **-3** e un danno di **ID4** per ogni dito che perfora il corpo del bersaglio.

L'artiglio potenziato può essere usato per tagliare corde ed altri materiali. Le unghie in Metalox forniscono al PNG un bonus di **+3 su arrampicarsi** (se possiede l'abilità).

Zanne potenziate: Le zanne potenziate sono una modifica apportata ai canini della bocca. I canini e gli incisivi del PNG fuoriescono per una lunghezza doppia rispetto quella naturale (4 cm in media).

Le zanne hanno una penetrazione di **-1** ed un danno di **+1D4** al morso.

E' possibile impiantare all'interno dei canini delle speciali ghiandole contenenti dei veleni, droghe o sostanze nocive.

Questo impianto è molto usato da infiltrati mutaforma donna o uomo, usati per scopi di seduzione ed eliminazione di bersagli umani di rango elevato.

Inoltre grazie al morso effettuato con droghe di costrizione mentale, si può costringere la vittima a rivelare piani importanti o informazioni essenziali.

Stinchi e Avambracci potenziati: Su queste parti del corpo del PNG, viene impiantata una speciale sporgenza di metalox sottopelle, che culmina con una forma geometrica

spigolosa. Quando questa zona del copro impatta un bersaglio, gli provoca maggiori danni.

L'avambraccio ha come penetrazione -2 ed aggiunge un danno di **ID6**.

Lo stinco invece ha una penetrazione di -3 ed un danno di **ID8**. Sostituite questi danni ai normali calci e pugni dati dal PNG per il combattimento in mischia classico.

SISTEMA DI MIMETIZZAZIONE CORPOREO:

Questa sistema di mimetizzazione influisce sulla pigmentazione della pelle. Il PNG può assumere un colore camaleontico imitando le tonalità dell'ambiente circostante.

Solitamente questo sistema è molto apprezzato dai mutaforma, assassini o incursori eterei.

Quando il PNG si mimetizza, ha un bonus di +8 sui lanci per mimetizzarsi e nascondersi (possedendo le relative abilità).

SISTEMA DI INFILTRAZIONE POTENZIATO:

Questo impianto definito mutaforma, è una speciale modifica genetica fatta ad, pelle, ed altri apparati fisici.

Questo sistema permette all'infiltrato di cambiare aspetto, rispettando sempre il sesso base di appartenenza.

Questo congegno usato per il cambio di identità, permette al PNG di riprodurre: il tono di voce, la modifica delle impronte digitali, il cambio del colore della pelle ed una modellazione del 45% della forma corporea di: altezza, peso e struttura ossea.

Per quanto riguarda i tratti facciali il PNG può assumere una somiglianza ad una qualsiasi persona pari ad un 85% di grazie a: cambio di colore e lunghezza dei capelli, modifica dell'iride degli occhi e della struttura fisiognomica del volto. In termini di gioco, il PNG ha un bonus **di +10 su travestimento**.

Questa trasformazione richiede al PNG un tempo in round pari alla costituzione dell'utente. La trasformazione può essere fatta tutte le volte che si vuole. **Chi vuole scoprire l'infiltrato deve effettuare un confronto, come già spiegato a pag. 39.**

NOTA: I bonus dati dagli impianti cibernetici o dai poteri degli oscuri, si sommano tra di loro, in caso che due o più modifiche separate, offrano un bonus su una stessa caratteristica, abilità o altro.

SCHEDE DEI PERSONAGGI NON GIOCANTI UMANI

Iniziamo la panoramica dei PNG umani, oscuri ed eterei più comuni che i personaggi possono più facilmente incontrare nelle principali colonie o territori federali delle tre alleanze.

I poteri e le informazioni elencate precedentemente, possono essere usate dal descrittore per la creazione di nuovi PNG.

Tutti i dati presenti nelle schede possono essere modificati dal descrittore a suo piacimento, apportando modifiche con poteri oscuri, potenziamenti eterei o incrementando le schede dei PNG con nuove abilità e talenti.

TIPICO CIVILE UMANO

CARATTERISTICHE: Forza **10**, Destrezza **10**, Costituzione **10**, Intelligenza **10**, Freddezza **8** (10 civile coloniale).

B. Danno: 0 **Mov.:** 7m **Corsa:** 21m **DIFESA:-1**

T.S.C.: 10

Percezione: 8 **Volontà:** +10 **Iniziativa:** -1 **Shock:** 8

ABILITA': Guidare veicoli **7**, Rissa **4**, Conoscenza della strada **2**, Armi contundenti **4**, Conoscenza legge **2**, Informatica **2**

PUNTI FERITA: Testa **5**, Torso **12**, Braccio Dx **5**, Braccio Sx **5**, Gamba Dx **7**, Gamba Sx **7**.

PROTEZIONI: Nessuna.

POTERI O IMPLANTI: Nessuno.

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Vario.
Denaro contante in tasca, mediamente dai 50 ai 200 Crediti.

COSTO PUNTI: 69

DESCRIZIONE: Con questa scheda descriviamo la società umana del XXI° secolo, presente in ERA UNIVERSALIS.

I civili di quest'epoca, indipendentemente se federali o coloniali, sono ben istruiti e motivati al rispetto delle regole e dell'integrazione sociale molto più dei loro simili del XX° secolo.

Le esperienze vissute dai civili, dai profughi o dai combattenti nella Prima Guerra Universale, hanno fatto sì che la maggioranza della popolazione risulti molto temprata.

Questo nuovo cataclisma ha forgiato una nuova società rispettosa della legge e dell'autorità Federale, soprattutto orgogliosa di essere umana.

Il civile tipico risulta essere una persona tranquilla e pacata, mediamente disciplinata.

Se nota delle cose fuori dalla norma, il cittadino medio non esiterà ad avvertire le autorità competenti di polizia.

La persona media, se minacciata da un aggressore, sul momento potrebbe cedere alle richieste (si consideri l'elevato uso e la presenza di armi da fuoco per l'autodifesa) tuttavia denuncerà sicuramente il fatto alle autorità competenti.

La società umana, in generale, si basa molto sulla fedeltà e l'efficienza della popolazione civile.

Il persona media, oltre alle abilità standard descritte nella sua scheda ed acquisite avendo un'istruzione media superiore e dalle conoscenze tecnico teoriche di una società evoluta, può avere da **2 a 7 abilità** a scelta in più, con un punteggio minimo variabile da **4 a 12**.

Il civile coloniale medio che vive in posti più turbolenti, ha una freddezza base pari a **10**.

Queste persone sono abituate ai maggiori pericoli e scene di violenza provocate da parte degli infiltrati.

Per questo motivo, risultano essere leggermente più coraggiosi dei loro simili federali.

Le abilità possedute da un civile sono quelle distintive che lo specializzano in base al lavoro o allo stile di vita che segue e di conseguenza lo individuano in una particolare professione o ceto sociale.

DONNE VECCHI E BAMBINI: Per quanto riguarda le modifiche apportate alle caratteristiche, riferite al sesso, al peso e all'età di un umano medio, potete benissimo utilizzare i seguenti parametri di modifica per creare le varie tipologie di persone che i PG possono incontrare.

Donna: Forza -2, Destrezza +1, Costituzione -2, Freddezza -2.

Obeso: Destrezza -2, Costituzione +2

Teenager: Forza -1, Destrezza +2, Costituzione -1, Freddezza -1.

Anziano: Forza -2, Destrezza -2, Intelligenza +2, Costituzione -2, Freddezza +1.

Bambino: Forza -5, Destrezza -3, Intelligenza -3, Costituzione -4, Freddezza -5.

LA SOCIETA' UMANA DEL XXI° SECOLO

La società umana, è composta da milioni di individui che svolgono le più svariate mansioni, compiti e lavori.

In questa parte esaminiamo i vari mestieri.

Tratteremo la tipologia sociale, le relative modifiche medie alle caratteristiche di quella particolare classe e le abilità di base che un umano deve possedere per essere identificato in quella particolare categoria o mestiere descritto.

Atleta: E' il tipico sportivo che si allena costantemente, almeno 5 volte a settimana e per una media di 3 o 4 ore al giorno.

Solitamente è dotato di una buona resistenza fisica e di una elevata elasticità muscolare.

Di questa categoria prendiamo in esame l'atleta di ginnastica leggera, il quale per potenzialità e capacità risulta essere quello più eclettico e generalmente preparato.

Caratteristiche: Forza **12**, Destrezza **12**, Costituzione **10**, Intelligenza **10**, Freddezza **8**.

Abilità: Atletica **12**, Nuotare **10**, Sciare **10**, Resistenza **10**, Lanciare oggetti **8**.

Equipaggiamento: Nessuno.

Costo punti: 104.

Magistrato: Il magistrato si occupa delle procedure legali presenti nei territori federali e coloniali.

Solitamente è a capo di un dipartimento investigativo speciale, che deve far luce su situazioni illegali e pericolose tipo: Criminalità organizzata, terrorismo, infiltrazione aliena, omicidi seriali e simili.

Per questi motivi, il magistrato è oggetto a minacce, ricatti o attentati.

Nelle città federali, il magistrato è scortato e molto stimato, raramente è oggetto di rappresaglie, agguati o attentati in queste zone metropolitane.

Nelle colonie, dove gli interessi degli alieni sono maggiori e dove la criminalità in alcune zone è forte, il magistrato per il suo ruolo può avere delle serie problematiche.

Solitamente in base al tipo di indagini e di complessità o dimensioni delle informazioni raccolte, il magistrato è sempre assistito da un minimo di 2 o più collaboratori, ed è sempre scortato da 2 a 5 agenti di scorta.

Ha un addestramento base in pistole per la legittima difesa.

Caratteristiche: Forza **9**, Destrezza **10**, Costituzione **10**, Intelligenza **11**, Freddezza **8**.

Abilità: Pistole **8**, Conosc. Della strada **12**, Intimidire **8**, Conosc. Della legge **14**, Informatica **7**, Biblioteconomia **8**.

Alcuni magistrati specializzati in indagini particolari sugli infiltrati possono avere Conoscenza oscuri, o Conoscenza eterei ad un punteggio variabile tra 8 e 14.

Equipaggiamento: Pistola ad impulsi AUTO-8 con 2 caricatori.

Costo punti: 112.

Bodyguard: La guardia del corpo è un mestiere molto vario ed eclettico dai mille risvolti, soprattutto nel XXI° secolo.

Si passa dal tipico buttafuori dei locali come: discoteche, discopub, night e simili, alla scorta di personalità della finanza, della moda, dello spettacolo o di figli dei ricchi possidenti, politici ed imprenditori.

La guardia del corpo è solitamente di corporatura robusta e preparata a prevenire aggressioni di vario genere.

Nella società di ERA UNIVERSALIS, le bodyguard sono legalmente riconosciute ed hanno molta più libertà di azione rispetto ai loro predecessori del secolo scorso.

La legge dà a loro molte più responsabilità e debbono stare attenti a non esercitare abusi di potere o violenze eccessive contro persone comuni.

Essendo presenti in posti pubblici, le Bodyguard possono intervenire solo per determinati fatti seri e palesi.

A loro vantaggio c'è la videosorveglianza obbligatoria che è posta presso tutti i locali e luoghi pubblici.

A causa di possibili attentati e problemi di ordine pubblico avuti in passato con gli infiltrati la nuova legge federale del XXI° secolo obbliga al sistema di videosorveglianza.

Per questi motivi, ogni loro intervento ed azione è videoregistrata e poi visualizzata in eventuali casi di ricorso o denunce penali.

La professionalità di questi individui è molto elevata. Per ricevere il permesso di guardia del corpo, ogni candidato deve partecipare ad una scuola di addestramento di 1 anno.

Le guardie del corpo coloniali sono a volte più violente rispetto a quelle federali, poiché affrontano molte più problematiche riguardanti violenza ed aggressione.

Molti locali hanno dei veri e propri arsenali di armi da mischia, chiuse dentro appositi armadietti, nel caso

scoppino risse o baruffe particolarmente violente le guardie del corpo hanno strumenti per riportare l'ordine.

Caratteristiche: Forza **14**, Destrezza **10**, Costituzione **14**, Intelligenza **10**, Freddezza **12**.

Abilità: Pistole **10**, Armi contundenti **12**, Intimidire **12**, Rissa **12**, Conosc. Della strada **8**, Guidare veicoli **12**.

Equipaggiamento: Qualsiasi pistola civile.

Tirapugni, manganello o tonfa.

Costo punti: 140.

Giornalista investigativo: Con questo nuovo termine, coniato nel XXI° secolo, si identifica la classe giornalistica che conduce inchieste, reportage, documentari di fatti e cronache molto losche, pericolose o nascoste.

Questo mestiere è abbastanza redditizio ma molto pericoloso e per molti, scomodo.

Il giornalista investigativo tende a smuovere acque torbide che non dovrebbero neanche essere viste.

Alza polveroni mediatici e si procura prove scottanti.

A volte i servizi segreti se ne servono per i loro scopi e addirittura li usano come esche per far uscire allo scoperto degli infiltrati nascosti, i quali sentendosi smascherati da questo o quel giornalista cercano di farlo fuori facendo così saltare la loro copertura umana.

Altre volte i giornalisti sono sulle tracce di malavitosi, serial killer e gente pericolosa di dubbia fama.

Un giornalista investigativo ha una vita molto impegnata ed a volte si mette nei guai, grossi guai.

Altre volte nel cercare informazioni segrete si può inimicare i servizi segreti o gli enti di polizia.

Non è raro che dei giornalisti scompaiano o vengano uccisi da infiltrati o agenti dei servizi segreti.

Molti di questi individui possono risultare strani, schivi, ma molto determinati. Possono essere lo spunto per numerosissime avventure ed informazioni segrete.

I giornalisti hanno molti contatti, molte conoscenze ed informatori,.

Il giornalista investigativo solitamente è un freelance e non lavora mai per una grossa testata, la quale non vuole avere dei problemi con degli impiegati del genere.

Tuttavia i grandi giornali pubblicano degli articoli soprattutto scoop fatti dai giornalisti di questa specie.

Il giornalista investigativo ha il suo studio privato in casa, da dove monta i reportage, scrive i dossier e gli articoli da pubblicare.

Molti hanno addirittura una vita molto mobile, quindi si spostano in camper o in furgoni-casa, grazie ai quali possono risultare molto più difficili da reperire o rintracciate da eventuali nemici o picchiatori.

Caratteristiche: Forza **10**, Destrezza **10**, Costituzione **10**, Intelligenza **11**, Freddezza **10**.

Abilità: Pistole **8**, Guidare veicoli **8**, Falsificare **7**, Rissa **8**, Conosc. Della strada **12**, Nascondersi **8**, Biblioteconomia **10**, Giornalismo **12**, Informatica **8**, Storia **12**.

Equipaggiamento: Revolver .38, coltello, computer portatile, macchina fotografica digitale, videocamera digitale.

Costo punti: 179.

Guardia privata: La guardia privata è usata come sorveglianza armata speciale per: depositi di materiali, banche, centri commerciali lussuosi, sorveglianza di zone residenziali e scorta per camion portavalori.

In poche parole, sono simili ai normali poliziotti ma usati solamente per compiti di scorta, ordine pubblico rlimitato solo a determinate zone, locali e poche altre situazioni.

Le guardie giurate, solitamente girano in pattuglie da 2 agenti ognuna.

Mantengono sotto controllo la zona loro assegnata, collaborano con le forze di polizia come ulteriore ausilio territoriale e forniscono un aiuto di rinforzo in situazioni particolari, dove le forze di polizia possono risultare numericamente inferiori di numero.

Queste forze private, sono inquadrate come dei reparti di sicurezza a difesa di quartieri ricchi o di negozi ed attività di un certo livello.

Le normali guardie giurate sono professionali, autorizzate all'uso della forza, compreso l'utilizzo di armi da fuoco.

Moltissimi locali pubblici usano questi servizi in aiuto alle normali bodyguard che vi lavorano.

Quando la situazione lo richiede, queste guardie intervengono in aiuto dei buttafuori per sedare eventuali problematiche o situazioni particolarmente incandescenti.

Tutta questa organizzazione è regolamentata da serie leggi e responsabilità.

Grazie a ciò, la Federazione ha alleggerito i compiti della polizia, che in questa maniera può impegnarsi più pienamente su indagini, e sul debellamento della criminalità e sulla sorveglianza sul territorio.

Caratteristiche: Forza **10**, Destrezza **10**, Costituzione **10**, Intelligenza **10**, Freddezza **10**.

Abilità: Pistole **10**, Fucili **8**, Guidare veicoli **10**, , Rissa **8**, Armi contundenti **10**, Conosc. Della strada **10**, Intimidire **10**, Conosc. Della legge **4**, .

Equipaggiamento: Pistola automatica 9mm (qualsiasi) con 4 caricatori, Shogun 12.g con 50 colpi, giubbotto antiproiettile, manganello, manette, radiotrasmittente portatile, torcia elettrica.

Costo punti: 110.

Investigatore privato: Questa attività è cresciuta moltissimo negli ultimi anni, soprattutto dopo la Prima Guerra Universale.

Molte persone che sono scomparse o date per disperse durante la Prima Guerra Universale debbono essere rintracciate da familiari o creditori.

Numerosi criminali mischiati tra la popolazione debbono essere scoperti.

Questioni di amanti, infiltrati, omicidi e molto altro ancora, hanno fatto sì che dal XXI° secolo in poi, siano nate numerosissime agenzie di investigazione che collaborano con agenzie governative ed a volte militari.

L'investigatore privato, come per molte altre professioni si ritrova a dover svolgere un numero disparato ed enorme di indagini sui fatti a volte pericolosi.

L'investigatore varia dallo scoprire dei tradimenti coniugali, all'incastare truffatori o spie industriali.

Può cercare persone scomparse, infiltrarsi in gruppi particolari o sette per pedinare un figlio, una moglie o un familiare di qualche ricco imprenditore che ha deciso improvvisamente di cambiare vita senza dare spiegazioni.

Con tutti questi campi di vita quotidiana da esplorare, va da se che l'investigatore si ritrova spesso in situazioni molto particolari. A volte nel seguire un indagine apparentemente normale l'investigatore si può trovare coinvolto dentro situazioni più grandi di lui e molto pericolose.

Gli investigatori che indagano sui giri di infiltrati o reati malavitosi, sono per lo più appoggiati dalla polizia.

Delle volte anche indagare su un tradimento potrebbe portare l'investigatore a scoprire dei modi di vita molto particolari, con dei risvolti inaspettati e forse mortali.

Gli investigatori privati agiscono quasi sempre da soli o al massimo in coppia, lavorano molto spesso come consulenti per magistrati o ufficiali della polizia.

Capita spesso che investigatori vengano minacciati, picchiati, accoltellati ed anche uccisi.

Caratteristiche: Forza **10**, Destrezza **12**, Costituzione **10**, Intelligenza **10**, Freddezza **12**.

Abilità: Pistole **10**, Guidare veicoli **12**, Rissa **12**, scassinare **8**, Conosc. Della strada **12**, Intimidire **12**, Conosc. Della legge **6**, Intimidire **8**, Pedinare **10**, Furtività **8**, Nascondersi **8**, Investigare **8**.

Equipaggiamento: Qualsiasi pistola comune, un tirapugni da utilizzare in rissa, kit da scasso, torcia elettrica, macchina fotografica.

Costo punti: 208.

Malavitoso da strada: Nonostante gli enormi progressi fatti a livello di sicurezza e grazie ad un generale miglioramento dello stile di vita nella società civile, permangono ancora degli zoccoli duri di elementi malavitosi e delinquenti.

Per quanto riguarda la classificazione del malavitoso, non si può più generalizzare il tutto racchiudendo l'individuo criminale in una sola scheda o tipologia.

Di criminali ne esistono a decine e decine di classi.

Dal truffatore o falsificatore non violento, al ladro di appartamenti innocuo, dallo stupratore o membro di gang della strada ed affiliati di famiglie mafiose, etc.

In questa scheda elenchiamo il tipico malavitoso violento, il quale vive di rapine, spaccio di droga, furti e simili.

La malavita organizzata è generalmente molto meno violenta rispetto alla sua omonima del XX° secolo, si limita ad atti intimidatori o di corruzione per ottenere i propri scopi. Le gang di strada sono anch'esse meno violente, poichè i metodi spicci di repressione utilizzati dalle forze dell'ordine hanno arginato il fenomeno.

Infatti, gli agenti di polizia già impegnati nell'arginare il fenomeno degli infiltrati, non perdono tempo con la criminalità spicciola usando procedure e lungaggini burocratiche, che tanto hanno rallentato il sistema giudiziale del secolo scorso.

Strozzini, taglieggiatori, sfruttatori della prostituzione sono sempre presenti.

Tuttavia, leggi mirate alla legalizzazione di diverse droghe e della prostituzione unite ai relativi controlli, hanno fatto sì che moltissimi reati che opprimevano la società del XX° secolo siano diminuiti notevolmente.

Per criminale si intende una persona che abitualmente vive e svolge "attività illegali" non come una reazione momentanea dettata da rabbia, disperazione o per motivi opportunistico egoistici, ma abitudinariamente.

Nella scheda si accennano alle abilità più comuni di un normale malavitoso.

A queste abilità possono aggiungersi altre conoscenze tipiche quali: falsificare, conoscenza di droghe e chimica per gli spacciatori, abilità militari o di polizia per sicari ed assassini prezzolati in forze alle famiglia malavitose, etc.

Caratteristiche: Forza **10**, Destrezza **11**, Costituzione **11**, Intelligenza **10**, Freddezza **10**.

Abilità: Pistole **10**, Guidare veicoli **12**, Armi bianche **10**, Rissa **12**, Scassinare **10**, Conosc. Della strada **12**, Intimidire **12**.

Equipaggiamento: Qualsiasi pistola comune, un tirapugni da utilizzare in rissa, kit da scasso, torcia elettrica, macchina fotografica.

Costo punti: 132.

Terrorista apocalittico: Come se non bastassero già i numerosi problemi creati dagli infiltrati, dal clima post-bellico, dalla tensione provocata dalla presenza aliena, e dai vari problemi sociali ed economici; nel XXI° secolo vennero alla ribalta numerosi gruppi terroristic-apocalittici. Questi gruppi possono essere motivati da qualsiasi matrice religiosa, atea o filosofica.

Tutti predicano o cercano di esportare secondo la loro personale ideologia, una fine del mondo, seguita da una rinascita. Logicamente si impegnano in tale missione evangelico-rivoluzionaria, dando molte volte la propria vita in segno di martirio, ma il più delle volte togliendola ad altri.

Molti ideologie terroristiche predicano che gli alieni siano dei rivelati, ed agiscono di conseguenza, anche se non sono parte di cellule di infiltrati.

Altri vaneggiano teorie secondo cui la venuta degli alieni è solo una messa in scena dei governi per assoggettare le popolazioni ad una dittatura di stampo imperialistico ed accelerare la globalizzazione forzata mondiale.

Altri ancora predicano riti e culti religiosi derivanti da libri sacri o antichi scrittori, filosofi e pensatori.

Molti di questi gruppi, si riuniscono in cellule terroristiche legate ad un capo o ad un leader di una setta.

Per lo più, egli è quello che detta le leggi e le regole di vita che ogni membro indiscutibilmente deve seguire.

Della setta fanno anche parte dei fedeli passivi, che molte volte finanziano l'organizzazione con i loro soldi o appoggi logistici.

I gruppi terroristi, dopo un qualsiasi attentato, rilasciano rivendicazioni come: video, registrazioni audio, annunci cartacei, o proclami su blog informatici, motivando il gesto secondo una loro contorta visione della vita.

Molte volte gli infiltrati delle due fazioni aliene, usano alcuni di questi gruppi per portare disordine e scompiglio senza che nessuno se ne accorga.

Ogni gruppo è suddiviso da una a cinque cellule terroristiche, a loro volta composte da un minimo di 2 ad un massimo di 10 elementi.

Queste unità minori, cercano di frammentarsi il più possibile dalla cellula madre, in modo da risultare più libere di agire, così che se una cellula viene eliminata, ce n'è sempre un'altra pronta ad agire.

I terroristi apocalittici molte delle volte stabiliscono le loro **case-santuario** in zone separate dalla civiltà, vivendo secondo i rigori imposti o stili di vita loro dal capo spirituale o comandante. Molte di queste congreghe iniziano come dei semplici gruppi di studio religioso-estremistico, per poi finire alla ribalta come attentatori, sequestratori ed assassini.

Dirottamenti, presa di ostaggi con esecuzioni pubbliche in diretta, attentati dinamitardi e rapimenti di personalità influenti, sono le loro principali attività. La giustizia federale e coloniale è implacabile e brutale con questi individui. La polizia o i servizi segreti, usano dei metodi poco ortodossi e molto violenti per la soluzione del

problema. Le abilità riportate sono generiche, tuttavia alcuni terroristi possono avere l'abilità come: esplosivi per la creazione di bombe, armaiolo per la modifica di armi, chimica per la costruzione di sostanze esplosive o stupefacenti, falsificare per la produzione di documenti o relativi pass utili per entrare o circolare in determinate zone sorvegliate. Conoscenza dei veleni ed immunologia sono abilità utili per la produzione di armi batteriologiche e chimiche. Membri "esterni" al gruppo, preparano armi, munizioni, veicoli ed ordigni in apposite **abitazioni-laboratorio**, costruendo l'equipaggiamento utile per le varie missioni eseguite dai famosi "**Commando Di Azione**" o **CDA** sigla identificatrice dei gruppi terroristici e conosciuta dai media e dalle forze dell'ordine. La scheda sottostante fa parte di un normale membro dei CDA.

Caratteristiche: Forza **12**, Destrezza **12**, Costituzione **12**, Intelligenza **10**, Freddezza **10**.

Abilità: Pistole **10**, Mitra **10**, Guidare veicoli **12**, Armi bianche **10**, Rissa **12**, Scassinare **10**, Conosc. Della strada **12**, Intimidire **12**, Atletica **10**, Arrampicarsi **10**, Travestimento **8**, Resistenza **8**.

Equipaggiamento: Qualsiasi pistola comune e almeno un mitra con 4 caricatori. In caso di assedio prolungato, ogni terrorista ha 10 caricatori per mitra e numerosi esplosivi da piazzare nei punti strategici, un pugnale, un kit da scasso, un torcia elettrica, razioni di cibo, documentazione di propaganda

Costo punti: 210.

Serial Killer: Con lo squilibrio sociale ed epocale, portato dalla Prima Guerra Universale, lo stress riversatosi sulla società del XXI° secolo ha fatto sì che il fenomeno dell'omicidio seriale è notevolmente aumentato.

I serial killer, hanno ora un nuovo modo di vedere la vita e la società. Molti di essi, si sentono i prescelti dagli oscuri o dagli eterei (pur non essendolo) per missioni particolari.

Molti sentono voci che li incitano a compiere opere nefaste, altri compiono crimini per piacere sadico, etc.

Il serial killer è un personaggio molto particolare.

Alcuni fanno una vita piena di quotidianità e con un'apparenza tranquilla ed anonima.

Tuttavia, in determinati momenti della giornata o del mese questi individui rivelano i loro impulsi sanguinari

Molti serial killer sono intelligenti e preparati.

Smascherarli risulta essere una cosa molto difficile.

Altri sono per così dire disorganizzati, non hanno uno schema fisso di azione colpiscono a caso tra la gente.

I serial killer, mano a mano che uccidono e la fanno franca, diventano sempre più esperti nel nascondere le tracce.

I serial killer, si specializzano su una determinata tipologia di vittima come preda tipo: Donne, bambini, uomini, coppie sposate, famiglie, prostitute, razze etniche, etc.

Molti di essi colpiscono all'aperto, altri invitano le loro vittime in un posto stabilito per poi eliminarle dopo averle drogate o stordite.

Alcuni usano corde o armi particolari da taglio per uccidere, altri usano gli oggetti che trovano al momento.

Alcuni lasciano la vittima in determinati posti o in particolari pose, altri le abbandonano come fossero rifiuti senza alcun rituale fatto su di esse.

Certi serial killer lasciano dei messaggi agli investigatori affinché la sfida tra loro e la giustizia sia più eccitante.

Le forze dell'ordine del XXI° secolo, pur essendo molto attente al fenomeno degli infiltrati, agli attacchi di

organizzazioni terroristiche, notano che i serial killer sono diventati la nuova piaga del nuovo millennio e molte volte sfuggono alla rete della giustizia.

Molti di loro, sono persone comuni e rispettabili, ma a causa di forti stress o traumi subiti durante la Prima Guerra Universale esplodono rivelando la loro furia omicida.

Per questo, moltissimi parcheggi o zone metropolitane sono munite di telecamere di sorveglianza.

Tuttavia, molti serial killer sono accorti e prudenti, preferiscono operare in zone rurali o meno sorvegliate.

Se la polizia è sulle tracce di un serial killer, molto probabilmente cercherà di eliminarlo o di renderlo inoffensivo definitivamente.

Se invece il sospettato viene arrestato ed incastrato in maniera palese, molto probabilmente verrà eliminato per fucilazione o internato a vita dentro un istituto psichiatrico. Nella società del XXI° secolo, la Federazione ha riportato in vigore a livello mondiale la pena di morte, per i reati più violenti, atroci e nefasti compiuti contro l'umanità.

Caratteristiche: Forza **14**, Destrezza **10**, Costituzione **12**, Intelligenza **10**, Freddezza **14**.

Abilità: Pistole **10**, Guidare veicoli **8**, Armi bianche **10**, Rissa **12**, Armi contundenti **12**, Nascondersi **10**, Conosc. Della strada **12**, Ripulire **12**, Furtività **10**, Scassinare **6**.

Equipaggiamento: Revolver .38 o 357M, valigetta con corde coltelli, attrezzi da scasso e droghe.

Solitamente porta sempre con se un paio di guanti.

Costo punti: 220.

MESTIERI E CLASSI MINORI: Di queste classi minori, prendiamo in considerazione solo i mestieri più comuni che i PNG fanno nel mondo di Era Universalis. Le caratteristiche non sono considerate, perché risultano avere un punteggio medio di 10.

In questo paragrafo si elencheranno le abilità specifiche medie che deve avere quel tipo di mestiere per considerarsi tale.

Tecnico generico: E' il tipico tuttofare. Esperto in riparazioni elettroniche e meccaniche. Il tecnico ripara elettrodomestici, pezzi meccanici e simili.

La sua officina risulta essere piccola ma attrezzata, equipaggiata con gli ultimi ritrovati della tecnologia elettromeccanica ed a volte robotica.

Abilità: Riparazioni Elettriche **10**, Riparazioni Meccaniche **10**, Fabbro **10**.

Chirurgo generico: Medico specializzato in alcuni settori della medicina moderna.

Può operare sia come medico ospedaliero o come chirurgo di una struttura privata riconosciuta dallo Stato.

Alcuni di questi medici, allontanati dalla libera professione a causa di frodi o di altri fatti che ne hanno sporcato la reputazione, operano come medici clandestini in ambulatori privati a nero.

Questi ambulatori possono essere frequentati da criminali, banditi, infiltrati, cacciatori di infiltrati e da tutti coloro che per un motivo o per un altro non possono permettersi di fare riferimento alle strutture sanitarie ufficiali, con la conseguente registrazione in un database.

Abilità: Chirurgia **10**, Pronto soccorso **12**, Conosc. Droghe **10**, Farmacologia **10**, Erboristeria **8**.

Picchiatore da strada: E' il tipico combattente di strada. Effettua incontri clandestini o frequenta posti come bar, pub ed eventi sportivi, dove risse e baruffe sono all'ordine del giorno.

Solitamente possiede una forza ed una costituzione con un punteggio medio variabile da 12 a 15.

Molti di questi picchiatori, hanno uno stile di combattimento personale, sviluppato in decine e decine di risse e scontri.

Solitamente non usano armi da fuoco, ma se ne capita l'occasione potrebbero anche tirarne fuori una.

A volte sono assunti come buttafuori in locali notturni come night o case della prostituzione.

Altre volte, energumani molto pittoreschi e di grandi dimensioni sono arruolati come picchiatori da gang criminose dedite allo strozzinaggio, alla richiesta di pizzo o di tangenti.

Abilità: Rissa **12**, Armi contundenti **12**, Armi bianche **8**, Pistole **8**, Resistenza **8**, Conosc. Della strada **12**, Intimidire **10**.

Pilota: Solitamente il pilota è un individuo che è specializzato nella guida di un mezzo terrestre, volante o navale.

Egli ha un punteggio minimo su una di queste abilità con un valore pari a 15.

Il pilota può venire assoldato per trasportare merci pericolose, per trasportare clandestini o clienti particolari che debbono andare da una zona all'altra senza essere visti dalle forze dell'ordine.

Questo mestiere può essere molto pericoloso.

Solitamente, la tariffa di un pilota per il trasporto di merci o persone va a chili, il costo è di C:2 per ogni 10 chili di merce su 10 chilometri di percorso.

Logicamente il pilota assicura l'arrivo del carico o del destinatario a meta finale.

Il pilota non copre le spese per danni provocati da agguati o sequestri dovuti alle perquisizioni improvvise da parte delle forze dell'ordine.

Abilità: Abilità di guida o pilotaggio a 15, Conosc. Della strada **12**, Nascondere oggetti **12**, Travestimento **10**, Rip. Elettriche **8**, Rip. Meccaniche **8**, Sopravvivenza **8**, Lingue: Tedesco **6**, Francese **6**, Spagnolo **7**.

Hacker: E' un pirata informatico, che passa ore ed ore davanti al suo computer nel tentativo di scrivere programmi e cercare di forzare siti di sicurezza o protezioni di software.

Le violazioni telematiche variano dal visualizzare delle informazioni protette presso un centro commerciale, o altro ente privato, fino a modificare dei conti o reperire informazioni protette dentro delle banche o altre agenzie economiche civili.

Le strutture militari sono disconnesse dalla rete comune. Un hacker potrebbe mettersi nei guai entrando in un computer di un infiltrato o di una società apparentemente umana ma gestita dagli alieni.

L'hacker potrebbe anche essere un infiltrato che cerca di sabotare il sistema giudiziario o entrare nei database della polizia.

Il servizio antihacker, risulta essere molto attivo e vigile, utilizza agenti dei servizi segreti per punire molto

severamente il colpevole, il quale nella maggior parte dei casi, per disculparsi o rimediare al suo danno, passa i suoi servizi alle forze di polizia.

Abilità: Informatica **15**, Codificare e decodificare **12**, Rip. Elettriche **8**, Matematica **8**.

Prostituta o spogliarellista: Da quando sono state ripristinate le famose case del piacere, sono nate migliaia di: condomini, ville o edifici sorvegliati, dove le ragazze o i ragazzi possono prostituirsi a piacimento e sotto la sorveglianza di guardie private.

Solitamente questi edifici sono situati nella periferia di ogni città, oppure in quartieri residenziali ricchi o nelle periferie degli agglomerati industriali.

Ogni prostituta, paga le tasse e deve essere iscritta ad una specie di corporazione del mestiere, la quale gli rilascia la tessera e la licenza numerata con il permesso di operare.

Questo fenomeno, oltre ad aver abbassato la rendita della prostituzione clandestina, ha fatto sì che il mercato crescesse legale a dismisura.

Solitamente le prostitute o le spogliarelliste possono essere una grandissima fonte di informazioni.

Le così dette ragazze di alto borgo, che accompagnano ricchi imprenditori o mecenati, hanno agganci ed informazioni particolarmente utili sulla classe dirigente o politica di un certo livello, mentre le prostitute di appartamento, essendo a contatto con centinaia di persone, potrebbero incappare in documenti lasciati nella loro casa per sbaglio, o udire conversazioni telefoniche compromettenti su argomenti scottanti.

Una prostituta o una spogliarellista ha mediamente un bonus di +3 sui lanci per poter convincere o essere persuasiva con una persona del sesso opposto.

Chi volesse difendersi da tali avances, deve effettuare un lancio su volontà, altrimenti potrebbe rivelare piccoli dettagli o far trapelare ciò che vorrebbe nascondere (logicamente in base alle richieste della ragazza ed alla personalità della vittima).

Oltre a questo la prostituta ha come abilità di base.

Abilità: Rissa **7**, Armi bianche **7**, Pistole **5**, Percepire emozioni **6**, Conosc. Della strada **14**, Persuadere **12**.

Talenti: Fascino +3.

Ricettatore: Il ricettatore trova, rivende o reperisce: oggetti rubati, merce sottratta e contraffatta, opere d'arte trafugate ed altro materiale poco lecito come: documenti falsi, armi e simili.

Il ricettatore tratta anche armi militari illegali, esplosivo, o addirittura può venire in possesso di armi aliene rubate a chissà quale infiltrato.

Il ricettatore è una forma di informazione e di reperimento equipaggiamenti straordinaria.

Molti di essi hanno magazzini ben camuffati in dei retrobottega, altri hanno i loro depositi in dei garage affittati o zone industriali e periferie.

Il prezzo di un oggetto di contrabbando, varia in base alla sua reperibilità o presenza sul mercato nero.

Un elettrodomestico, un'arma o un oggetto comune costano dal 55 al 65% in meno.

Armi militari, esplosivi particolari, equipaggiamenti segreti ed altro materiale non reperibile sul mercato comune, costa dal 10 al 20% in meno del prezzo classico.

Abilità: Rissa **8**, Pistole **8**, Guidare veicoli **8**, Conosc. Della strada **12**, Nascondere oggetti **12**, Falsificare **8**, Reperire oggetti **15**.

AGENTE DI POLIZIA FEDERALE

CARATTERISTICHE: Forza **12**, Destrezza **10**, Costituzione **12**, Intelligenza **10**, Freddezza **12**.

B. Danno: +1 **Mov.:** 7m **Corsa:** 21m **DIFESA:**-1

T.S.C.: 10

Percezione: 8 **Volontà:** +10 **Iniziativa:** +1 **Shock:** +12

ABILITA': Autodifesa **14**, Armi contundenti **14**, Conosc. Strada **14**, Conosc. Legge **12**, Pistole **12**, Fucili **12**, Mitra **12**, Guidare autoveicoli **14**, Interrogare **12**, Intimidire **14**.

PUNTI FERITA: Testa **6**, Torso **14**, Braccio Dx **5**, Braccio Sx **5**, Gamba Dx **7**, Gamba Sx **7**.

PROTEZIONI: Elmetto da pattuglia, giubbotto antiproiettile difensivo. P.A Testa **18**, P.A. Torso **16**.

POTERI O IMPLANTI: Nessuno.

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Repressore, Pistola AUTO-10, Shotgun AUTO-14, Mitra IMP-AUTO 8 Patrol Ricetrasmittente portatile con auricolare, Manganello (Repressore), 3 manette in lega, torcia elettrica, 1 pistola AUTO 10, 4 caricatori pistola (1 nell'arma).

COSTO PUNTI: 212

DESCRIZIONE: Tipico agente di polizia.

Pattuglia i territori delle tre federazioni.

Ben addestrato, disciplinato, motivato e ligio al dovere.

Il poliziotto del XXI° secolo è una persona professionalmente formata

Viene addestrato nelle accademie di polizia federali ed è preparato ad affrontare le situazioni più catastrofiche, data la pericolosità dei tempi.

I poliziotti hanno una buona istruzione, vengono selezionati per mezzo di test psicoattitudinali e preparati con dei corsi di psicologia e formazione di base molto validi.

Le pattuglie di polizia sono sempre composte da 2 agenti, visti i possibili rischi presenti sul campo e le nuove minacce da parte degli alieni.

I poliziotti sono equipaggiati con una macchina provvista di una corazzatura leggera.

Nell'auto ci sono sempre: un fucile **Shotgun AUTO 14** con 100 cartucce ed una pistola mitragliatrice **IMP-AUTO 8 Patrol** con 4 caricatori.

Gli agenti di polizia sono presenti in forze sul territorio federale, in caso di emergenza possono contare su numerosi rinforzi.

La polizia non usa mezzi termini con i sospettati che oppongono resistenza. L'uso del repressore o della forza bruta, soprattutto dentro le caserme è una cosa praticata.

Il cittadino medio non fa storie nell'eseguire un ordine di un poliziotto e non mostra ostilità riguardo a controlli o perquisizioni.

I cittadini dei territori federali, hanno grande rispetto per le forze dell'ordine e collaborano prontamente con loro.

Tutte le zone sotto il controllo della polizia risultano essere molto sicure ed ordinate.

Molti presidi di polizia sono fortificati e recintati con cemento armato e cancellate in ferro pesante. Hanno sistemi di sorveglianza esterni con telecamere, nonché metal detector posti nelle principali entrate.

Queste strutture, a volte mascherate dietro facciate artistiche, sono sfruttate come centri nevralgici di resistenza in caso di disordini pubblici causati dagli alieni.

Tutte le caserme hanno un tetto rinforzato che serve da pista di atterraggio d'emergenza per elicotteri medio-leggeri o di soccorsi sanitari o di truppe d'assalto della polizia.

AGENTE DELLA POLIZIA COLONIALE

CARATTERISTICHE: Forza **12**, Destrezza **12**, Costituzione **12**, Intelligenza **10**, Freddezza **12**.

B. Danno: +1 **Mov.:** 8m **Corsa:** 24m **DIFESA:**-2

T.S.C.: 10

Percezione: 8 **Volontà:** +10 **Iniziativa:** +1 **Shock:** +12

ABILITA': Autodifesa **14**, Armi contundenti **14**, Conosc. Strada **14**, Conosc. Legge **10**, Pistole **14**, Fucile **12**, Mitra **12**, Guidare autoveicoli **14**, Interrogare **14**, Intimidire **14**, Conosc. Oscuri o eterei **10** (in base alla presenza di infiltrasti nella zona).

PUNTI FERITA: Testa **6**, Torso **14**, Braccio Dx **5**, Braccio Sx **5**, Gamba Dx **7**, Gamba Sx **7**.

PROTEZIONI: Elmetto da fanteria leggero e giubbotto da fanteria leggero, parastinchi protettivi. P.A Testa **25**, P.A. Torso **20**, P.A. Gamba Dx **10**, P.A. Gamba Sx **10**.

POTERI O IMPLANTI: Nessuno.

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Repressore, Pistola AUTO-10, pistola AUTO-8 Compact. Ricetrasmittente portatile con auricolare, Manganello (Repressore), 3 manette in lega, torcia elettrica, 1 pistola AUTO 10, 4 caricatori pistola (1 nell'arma), Pistola AUTO 8 di riserva con 2 caricatori.

COSTO PUNTI: 226

DESCRIZIONE: Come per il suo collega metropolitano, il poliziotto coloniale è tutore della legge nei territori al di là del GreatWall.

In queste nazioni di confine, gli scontri a fuoco con gli infiltrati, o con eventuali unità nemiche provenienti “dall’inferno” sono molto più frequenti e violenti.

A volte, in zone periferiche, si sollevano manifestazioni popolari causate da situazioni di insicurezza, provocate da attentati terroristici o da omicidi seriali particolarmente efferati.

Le zone al confine con l’inferno, risultano essere rischiose da pattugliare, ed anche se sono presenti molte forze militari federali o truppe della milizia molti territori sono pericolosi da visitare, soprattutto di notte.

Il tipico poliziotto coloniale è molto più aggressivo e combattivo del suo corrispettivo metropolitano-federale.

I poliziotti coloniali, non badano a molte burocrazie da manuale e vanno subito al sodo, con metodi a volte molto violenti e brutali.

A volte, formano dei veri e propri squadroni della morte, per missioni di pulizia dentro dei sobborghi o quartieri ricettacoli del crimine.

Molti distretti di polizia, durante gli interrogatori, usano la tortura o metodi brutali nei confronti dei sospettati.

Gli agenti tuttavia, sotto il punto di vista umano, rimangono molto alla mano e sono disposti ad aiutare un qualsiasi civile, o persona in difficoltà.

Le stazioni di polizia sono solitamente dei piccoli fortini, soprattutto quelli presenti nelle aree di confine.

Molte caserme di polizia hanno al loro interno un piccolo arsenale di armi militari e paramilitari.

Il poliziotto coloniale porta sempre due pistole con se e molti, oltre il normale armamentario in dotazione, portano con se dei fucili d’assalto del XX° secolo dentro la macchina di ordinanza per avere un maggiore volume di fuoco.

Per quanto riguarda l’originalità e le azioni sul campo, i poliziotti coloniali sono molto preparati. Fanno un uso minore delle squadre d’assalto di pronto intervento, rispetto ai loro colleghi federali. Il più delle volte, cercano di cavarsela primariamente con le proprie forze.

Per quanto riguarda i veicoli, i poliziotti coloniali hanno in dotazione delle auto 4X4.

Questi veicoli sono una via di mezzo tra una Jeep ed una berlina, in questa maniera riescono a pattugliare qualsiasi tipo di terreno con un unico mezzo. Le armi in dotazione sono le stesse che i poliziotti federali hanno dentro la loro vettura.

MEMBRO DELLA MILIZIA PARAMILITARE

CARATTERISTICHE: Forza 12, Destrezza 10, Costituzione 10, Intelligenza 10, Freddezza 12.

B. Danno: +1 **Mov.:** 7m **Corsa:** 21m **DIFESA:** -1

T.S.C.: 10

Percezione: 8 **Volontà:** +10 **Iniziativa:** 0 **Shock:** +10

ABILITA': Autodifesa 12, Armi contundenti 12, Armi bianche 10, Conosc. Strada 14, Pistole 10, Fucile 12, Guidare autoveicoli 12, Interrogare 12, Intimidire 14, Disciplina 10, Comb. in trincea 10, Lanciare oggetti 10.

PUNTI FERITA: Testa 5, Torso 12, Braccio Dx 5, Braccio Sx 5, Gamba Dx 7, Gamba Sx 7.

PROTEZIONI: Elmetto da fanteria leggero e giubbotto da fanteria leggero, parastinchi protettivi. P.A Testa 25, P.A. Torso 20, P.A. Gamba Dx 10, P.A. Gamba Sx 10.

POTERI O IMPLANTI: Nessuno.

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Repressore, Baionetta d’assalto, Pistola AUTO-8, Fucile MC-6.

Ricetrasmittente portatile con auricolare, Manganello (Repressore), 3 manette in lega, torcia elettrica, 1 pistola AUTO 8, 4 caricatori pistola (1 nell’arma), Fucile MC-6, con 10 caricatori. Imbracatura da combattimento, baionetta d’assalto.

COSTO PUNTI: 220

DESCRIZIONE: La milizia coloniale, è la classica guardia nazionale delle alleanze.

Essa svolge un ruolo di supporto e mantenimento dell’ordine insieme alla polizia ed esercito.

Questo corpo serve anche per portare aiuti umanitari e soccorsi in caso di calamità naturali o guerre.

Quando in una zona coloniale, le forze di polizia non riescono ad affrontare una situazione di crisi o di ordine pubblico, vengono mandati dei battaglioni di rinforzo della milizia per dare una mano.

La milizia solitamente ha un’uniforme di tipo “Urban”, ovvero con una mimetizzazione chiazzata di: grigio chiaro, grigio scuro e nero. La milizia è equipaggiata con giubbotti antiproiettile, elmetti ed imbracature da combattimento di colore nero.

Quando arrivano in una zona, fortificano un campo base, o prendono il possesso di un edificio abbandonato. Lo ristrutturano lo rinforzano ed usano questi luoghi come caserme operative.

Nel caso che, anche questa ulteriore forza da combattimento non riesca a fronteggiare o

arginare la situazione, allora sul posto viene inviato un contingente militare.

La milizia ha nel suo arsenale: elicotteri da combattimento e da trasporto medio leggeri, carri armati e blindati leggeri, nonché alcuni pezzi d'artiglieria.

La milizia ha molte basi nella zona militarizzata, ai confini tra le colonie e l'INFERNO, o al di là del GREAT WALL in territorio appena fuori quello federale.

a milizia con le sue basi dislocate in punti strategici viene utilizzata per pattugliare tutti quei territori rurali.

Nella detenzione ed interrogazione dei sospettati o dei criminali, la milizia è una delle organizzazioni più rigide, seconda solo ai militari.

A volte queste unità si avvalgono di squadre speciali della polizia per eventuali assalti in abitazioni o luoghi sospettati di contenere nuclei di infiltrati.

La milizia viene impiegata per la scorta di convogli e di materiale bellico e per tutte le mansioni di polizia militare.

MEMBRO DELLA SQUADRA D'ASSALTO DI POLIZIA

CARATTERISTICHE: Forza 12, Destrezza 12, Costituzione 12, Intelligenza 10, Freddezza 12.

B. Danno: +1 **Mov.:** 8m **Corsa:** 24m **DIFESA:** -2

T.S.C.: 12

Percezione: 8 **Volontà:** +10 **Iniziativa:** +1 **Shock:** +12

ABILITA': Antiterrorismo 14, Armi bianche 14, Pistole 14, Mitra 14, Autodifesa 12, Atletica 12, Resistenza 12, Furtività 14, Intimidire 14, Scassinare 14, Nascondersi 12.

PUNTI FERITA: Testa 6, Torso 14, Braccio Dx 5, Braccio Sx 5, Gamba Dx 7, Gamba Sx 7.

PROTEZIONI: Elmetto polizia, giubbotto da fanteria leggero, parastinchi protettivi, para avambracci rinforzati. P.A Testa 25, P.A. Torso 20, P.A. Braccio Dx 16, P.A. Braccio Sx 16, P.A. Gamba Dx 16, P.A. Gamba Sx 16.

POTERI O IMPLANTI: Nessuno.

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Pugnale da guerra, Pistola AUTO-10 Combat, pistola AUTO-8 Compact, IMP AUTO-11 Special. Ricetrasmittente portatile con auricolare, 4 caricatori AUTO-10, 2 caricatori AUTO-8, 8 caricatori IMP AUTO-11, 3 franate lacrimogene, 3 granate abbaglianti, maschera antigas.

COSTO PUNTI: 274

DESCRIZIONE: I reparti d'assalto della polizia, sono dislocati in base al numero di abitanti presenti nella zona ed in base alla pericolosità dell'area. Il loro comando strategico è posto presso delle speciali stazioni di polizia che comprendono la caserma ed il campo di addestramento di queste unità speciali.

Questi reparti intervengono ogni qual volta che la situazione da affrontare sfugge di mano alle normali forze di polizia ed alla milizia.

Indossano divise aderenti di colore blu scuro o nere. Portano sempre dei passamontagna per non rivelare la loro identità in azione e per essere protetti da schegge e frammenti di vetri causati dalle esplosioni.

La loro suddivisione è fatta in squadre da 12 agenti, a sua volta divisi in 2 squadre d'assalto con 4 componenti l'una. Ogni squadra è composta da: tre agenti armati di mitra ed uno detto apri strada armato di shogun (S.O.A.S.-Alfa 14.G con 8 caricatori).

I restanti 4 agenti sono suddivisi in due squadre da 2 unità l'una. Queste sono le squadre sniper, con un agente armato di fucile di precisione (SR-M750 con 6 caricatori) che funge da cecchino e l'altro compagno con apposita attrezzatura visiva che indica i bersagli da colpire.

Le squadre sniper sono formate dai graduati che hanno la funzione di osservatori per il tiratore scelto e di coordinatori per le squadre d'assalto.

I compiti di queste unità speciali sono i seguenti: Assalto di eventuali covi o rifugi di eteri ed oscuri scoperti dai servizi segreti o dalla polizia. Liberazione di ostaggi, esplorazione e pulizia di eventuali aree urbane contaminate (vecchie linee della metropolitana abbandonate, grossi complessi industriali eventualmente in disuso, etc) ed infine, sono impiegati come scorta speciale per determinate personalità oppure per obiettivi sensibili come testimoni e pregiudicati di alto livello.

Nelle colonie, il numero dei membri delle squadre speciali è maggiore. Tra i reparti coloniali e federali delle forze speciali non vi è alcuna differenza. Tuttavia, gli agenti della federazione vanno per brevi periodi a fare dei mesi di addestramento ed aggiornamento con operazioni sul campo nelle colonie, così da avere un maggiore numero di azioni paramilitari e di combattimento reali.

Queste squadre sono sempre supportate da mezzi blindati leggeri, elicotteri e camion che servono da stazioni radio e da basi operative mobili.

PERSONAGGI NON GIOCANTI OSCURI

Queste unità di infiltrazione, sono quelle più impiegate da questa fazione extraterrestre nei territori umani.

I personaggi nel corso delle loro avventure, hanno molte probabilità di incontrare uno di questi avversari piuttosto che un oscuro vero e proprio.

Gli oscuri, preferiscono rimanere al sicuro nelle loro basi situate nell'inferno esponendosi solo per delle missioni realmente importanti.

Ci sono centinaia di tipologie di PNG oscuri infiltrati.

Alcuni hanno una certa rilevanza strategica o elevata pericolosità, altri sono usati come carne da macello o fonte di disordine. Alcuni agiscono in gruppo, altri in solitario e così via.

I disordini causati da queste creature o organizzazioni oscure, per essere sedate richiedono da parte della Federazione un dispendio di risorse, uomini e mezzi, non indifferente.

Nell'ideare o modificare nuovi PNG, descrittore deve sempre tenere bene in mente lo spirito e la tecnologia oscura.

Questa società aliena utilizza dei composti biorganici che uniti al famoso plastimetallo, formano una creatura oscura. Altri esseri derivano da modifiche genetiche del DNA, mentre altri possono essere creati involontariamente da virus oscuri che attaccano organismi viventi per trasformarli in macchine assassine.

Altri PNG si celano sotto un'apparenza di normalità umana, rivelandosi in tutta la loro bestialità ed orrore quando si trasformano per compiere i loro crimini o per difendersi se messi con le spalle al muro.

La maggioranza di coloro che sono infiltrati, dimostrano sempre questa duplice maschera, così facendo possono interagire tranquillamente con il mondo degli uomini senza essere scoperti.

Quelli che rimangono sfigurati o mutati vivono una vita separata, segreta, venendo relegati a compiere missioni specifiche, come agguati ed efferati omicidi in determinate zone.

Quando trovate scritto sulla scheda "**Armi naturali**", significa che la creatura in questione oltre agli attacchi base dati da: calci, pugni e simili, dispone di quelle ulteriori armi.

ZOMBI

CARATTERISTICHE: Forza **12**, Destrezza **6**, Costituzione **12**, Intelligenza **5**, Freddezza **20***.

B. Danno: +1 **Mov.:** 5m **Corsa:** 5m **DIFESA:** +1

T.S.C.: 0

Percezione: Speciale **Volontà:** +10 **Iniziativa:** -4 **Shock:** +20

ABILITA': Rissa **8**, Armi bianche **8**, Armi contundenti **8**.

***NOTA:** Gli zombi hanno una freddezza pari a 20.

Non hanno paura di niente e non possono essere stressati da nessuna situazione.

Per eliminare uno zombi occorre un tiro mirato alla testa con -6.

PUNTI FERITA: Testa **6**, Torso **14**, Braccio Dx **5**, Braccio Sx **5**, Gamba Dx **7**, Gamba Sx **7**.

PROTEZIONI: Nessuna

POTERI O IMPLANTI: Progenie, Punto debole (testa), Resistenza al danno (-2), Attacco batteriologico (morso dei morti viventi), Terrore (-1), Insensibilità al dolore.

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Oggetti contundenti o da taglio vari, raccolti dall'ambiente circostante. Gli zombi di solito preferiscono armi semplici quali: Mannaie, coltelli, mazze, asce e bastoni.

ARMI NATURALI: Morso **Dan. 1D4**, **Pen. -2**.

COSTO PUNTI: 107

DESCRIZIONE: Gli zombi, più che una minaccia seria sono una seccatura economica e di ordine pubblico.

Gli zombi, sono degli esseri umani infettati con delle tossine aggressive che ne modificano il DNA trasformandoli in tali.

Queste sostanze chimiche, prodotte dagli oscuri e poi propagate dagli infiltrati nelle colonie nel cibo, negli acquedotti, negli ospedali, fanno sì che chi ne venga in contatto e non si inietti entro 30 minuti dall'esposizione il neutralix, si trasforma in uno zombi dalle 2 alle 24 ore dal contagio, in base al tipo di esposizione o di ferita i ricevuta da uno questi esseri.

Poiché spargere il virus nei territori umani è un'azione difficile da compiere, gli infiltrati oscuri la somministrano a pazienti di ospedali, a bambini incauti, a barboni oppure a dei prigionieri che essi tengono in ostaggio durante delle azioni terroristiche, i quali una volta trasformati in zombi sciamano nella città e spargono il contagio.

In dei luoghi abitati di confine, dove le forze di polizia presenti sono poche, alcune cittadine

sono state assediate o addirittura annientate da un soverchiante numero di zombi.

Tecnicamente, lo zombi si può creare in due modi. O iniettando in un essere sano il virus ZMI (chiamato così dagli umani), o con il morso di un'altro morto vivente.

Chi viene ferito dal morso di uno zombi e non usa il neutralix, si trasformerà inevitabilmente in una di queste creature.

Gli zombi non sono dei cadaveri morti che tornano in vita, bensì esseri viventi che muoiono con il virus in circolazione e subiscono una mutazione genetica che li riporta in vita.

Gli zombi si nutrono di carne umana e stranamente non di animali, se non in caso di scarsità di umani da cacciare.

Infatti agli oscuri interessa sconfiggere la razza umana e non la fauna animale.

Gli zombi non sono lenti come sembra dai film, bensì si muovono con un passo spedito, ed anche se non possono correre risultano essere veloci.

Queste creature non dormono, ma vagano giorno e notte in cerca di prede umane.

E' stato riscontrato scientificamente che se si cibano delle loro vittime essi arrestano o rallentano notevolmente il processo di decomposizione, quindi non sentono il dolore causato dal decadimento muscolare e fisico che la morte clinica procura loro.

I medici federali, hanno riscontrato che gli zombi possono sentire in maniera confusa la presenza di esseri umani vivi presenti nella loro zona e quando questo avviene gli zombi entrano in eccitazione di caccia.

In questa fase emettono grida, mugugni e suoni vocali agghiaccianti.

Questi richiami permette loro di chiamarsi a raduno e di cercare in gruppo la preda.

Se sanno che in una casa o in un edificio ci sono barricati degli esseri viventi, gli zombi non tarderanno a cingere d'assedio l'edificio e con l'ausilio di asce, mazze e picconi cercheranno di sfondare porte e finestre per entrare.

Gli zombi riconoscono degli esseri umani che sono in qualche modo collegati agli oscuri, captando la presenza del morbus obscuriant.

Gli zombi non attaccano questi infiltrati, bensì ne subiscono gli ordini.

Per eliminare definitivamente uno zombi, bisogna distruggergli il cervello; o con un colpo di arma da fuoco o con l'urto di un oggetto da taglio o contundente.

Staccare di netto la testa di uno zombi fa solo morire il corpo, ma continuare a vivere la testa che comunque continua a ruotare gli occhi e cerca di mordere chiunque si avvicini.

Anche in questo caso è bene distruggere il cervello.

Sparare agli arti causa solo ferite o mutilazioni sul corpo, ma lo zombi continua ad avanzare o trascinarsi verso a vittima.

Se gli zombi cadono in acque poco profonde (20-30 metri circa) possono camminare sul fondale o galleggiare e quindi raggiungere l'altra sponda. Alcuni possono essere trascinati dalla corrente e riemergere a distanze notevoli per proseguire il contagio.

Gli zombi non possono arrampicarsi su pareti molto scoscese, tuttavia possono salire su un qualsiasi tipo di scala o scavalcare dei recinti e delle barricate se hanno degli appigli.

Gli zombi hanno paura del fuoco e delle fiamme vive, quindi si terranno ad una distanza minima di 3 metri circa da una fiaccola o torcia.

Se un gruppo di PG è accerchiato, può usare delle torce per rompere l'accerchiamento, sperando che uno o più zombi particolarmente affamati o coraggiosi non vadano comunque all'attacco (60% di possibilità)

Gli zombi, se muniti di armi bianche possono togliere la torcia di mano dal "pranzo" in questione per aggredirlo.

Gli zombi hanno una caratteristica particolare, non si cibano mai della vittima in un modo definitivo. Solitamente conservano il 70 - 80% del corpo, e soprattutto non toccano il cervello, In questa maniera, la vittima può risorgere come uno di loro, aumentando il numero degli infetti.

A volte, gli zombi usano delle tecniche di imboscata molto efficaci.

Gli esperti militari le definiscono: **"città fantasma"**.

Quando una zona è conquistata dagli zombi, essi cercano di nascondersi suddividendosi in vari gruppi ed aspettando che una preda o gruppo di persone transiti in quella zona.

Una volta che gli sventurati visitatori si sono addentrano nella zona infestata, gli zombi iniziano ad uscire da tutte le parti, stringendo il cerchio fino a che non sono addosso alle vittime.

Di solito i luoghi scelti per queste azioni di imboscata risultano alla vista come luoghi normali, non vengono devastati completamente.

Eventuali pezzi di cadavere o zombi morti in combattimento vengono portati via e nascosti in

modo tale che se qualche preda passa in quel luogo non nota niente di strano.

Poiché gli zombi non sono molto intelligenti, si pensa che dietro le città fantasma ci siano altre creature a dirigere queste operazioni.

MORTO VIVENTE

CARATTERISTICHE: Forza 12, Destrezza 12, Costituzione 12, Intelligenza 8, Freddezza 20*.

B. Danno: +1 **Mov.:** 8m **Corsa:** 24m **DIFESA:** -2

T.S.C.: 0

Percezione: Speciale **Volontà:** +10 **Iniziativa:** 0 **Shock:** +20

ABILITA': Rissa 10, Armi bianche 10, Armi contundenti 10.

NOTA: I morti viventi sono come gli zombi, hanno una freddezza pari a 20. Non hanno ne paura e non possono essere stressati da nessuna situazione. *Per eliminare un morto vivente occorre un tiro mirato alla testa con -8, vista la sua rapidità nei movimenti*

PUNTI FERITA: Testa 6, Torso 14, Braccio Dx 5, Braccio Sx 5, Gamba Dx7, Gamba Sx 7.

PROTEZIONI: Nessuna

POTERI O IMPLANTI: Progenie, Punto debole (testa), Resistenza al danno (-2), Attacco batteriologico (morso dei morti viventi), Terrore (-3), Insensibilità al dolore.

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: I morti viventi si organizzano meglio degli zombi e quasi tutti hanno armi da corpo a corpo.

ARMI NATURALI: Morso **Dan.** 1D4, **Pen.** -2.

COSTO PUNTI: 126

DESCRIZIONE: I morti viventi, a differenza degli zombi, sono molto più aggressivi e violenti.

Poiché fanno parte della stessa categoria di infiltrati oscuri, i morti viventi vengono creati esattamente dallo stesso virus,

Gli scienziati che hanno effettuato delle ricerche, hanno visto che per ogni 10 persone che vengono infettate dal virus degli zombi, 2 o 3 risorgono sotto forma di morti viventi (27% circa).

I morti viventi tendono a comandare gli zombi ed a coordinarli durante gli attacchi, visto che sono un po' più svegli.

Un morto vivente essendo molto agile, può correre dietro alla sua vittima pressoché all'infinito, fino a che essa non cade sfinita a terra, non riesce a seminarlo rifugiandosi in qualche luogo oppure riesce ad ucciderlo.

Solitamente i morti viventi fanno avanzare gli zombi per distrarre le vittime, facendo concentrare i loro sforzi ed il volume di fuoco sulla massa di zombi, mentre loro, con movimenti rapidi e veloci attaccano ai fianchi o alle spalle delle prede.

E' noto che i morti viventi possono arrampicarsi e scavalcare facilmente recinti, staccionate, barricate ed altre protezioni di minore entità poste a difesa perimetrale di una zona.

Proprio come gli zombi, i morti viventi possono essere uccisi con un colpo alla testa.

E' da specificare che chi viene morso e quindi ucciso da un morto vivente risorge come esso e non come uno zombi.

Per il morso dei morti viventi, l'unico antidoto è il neutralix se preso entro 30 minuti dal contagio. Solo chi è morso dallo zombi ha il 27% di risorgere come morto vivente, il descrittore potrebbe effettuare questo lancio percentuale.

MEMBRO DEL N.O.T.I.

CARATTERISTICHE: Forza 12, Destrezza 12, Costituzione 12, Intelligenza 10, Freddezza 12.

B. Danno: +1 **Mov.:** 8m **Corsa:** 24m **DIFESA:** -2

T.S.C.: 11

Percezione: 8 **Volontà:** +10 **Iniziativa:** -1 **Shock:** +12

ABILITA': Rissa 10, Armi bianche 10, Pistole 10, Mitra 10, Guidare veicoli 10, Esplosivi 8, Nuoto 8, Arrampicarsi 8, Scassinare 8.

PUNTI FERITA: Testa 7, Torso 18, Braccio Dx 8, Braccio Sx 8, Gamba Dx10, Gamba Sx 10.

PROTEZIONI:

POTERI O IMPLANTI: Resistenza al danno, (-2 per ogni parte del corpo), Nuoto Migliorato (8 metri a round) Punti ferita maggiorati, Visibilità notturna.

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Possono portare giubbotti antiproiettile leggeri. Pistole e mitra vari ed almeno un pugnale.

ARMI NATURALI: Zanne **Dan.** 1D4, **Pen.** -2, Artigli **Dan.** 1D6, **Pen.** -3

COSTO PUNTI: 126

DESCRIZIONE: I membri del N.O.T.I. (*Nucleo Oscuro Terroristico Infiltrato*) sono dei terroristi oscuri mascherati sotto emntite spoglie da comunissimi esseri umani, ed aventi uno stile di vita del tutto normale.

I membri del N.O.T.I. rappresentano la base dell'infiltrato oscuro operante tra gli umani, essi sono la prima linea di attacco.

Principalmente servono per compiti di basso livello quali: Eliminazione di semplici obiettivi, ricerca di informazioni sul territorio, scorta di infiltrati oscuri di maggiore rilievo ed infine azioni terroristiche, dinamitarde e batteriologiche ai danni della società umana.

Un membro del N.O.T.I., quando è in azione, cambia completamente il suo aspetto fisiognomico.

La pelle gli diventa di un colore violaceo, mentre le vene si ingrossano e si gonfiano notevolmente, diventando di un rosso scuro.

Le ossa si ingrandiscono divenendo molto marcate ed i lineamenti del corpo si fanno molto accentuati.

Questi Esseri mostrano sul collo anche delle branchie, che permettono loro di respirare anche sott'acqua.

I terroristi oscuri presenti nel territorio umano, non si riuniscono mai in cellule, ma vivono e si spostano singolarmente o al massimo in coppia. Sono sparpagliati tra i vari territori federali e coloniali per non destare sospetti.

Solitamente quando hanno una missione da compiere, vengono contattati singolarmente dal capo oscuro della zona che gli affida il compito.

Con il rischio che gli umani catturando un terrorista e sottoponendolo a tortura egli possa svelare tutta la rete oscura, ogni missione ed ogni comando vengono serbati dal più totale segreto.

Gli umani che vengono reclutati per entrare a far parte degli infiltrati oscuri, debbono prima effettuare dei test e fare delle prove tattiche sul campo. Ogni aspirante candidato è esaminato da un terrorista oscuro impiegato sul campo da diversi anni.

Terminato il tirocinio, l'umano viene trattato con delle modifiche genetiche che gli permettono di acquisire dei nuovi poteri.

Queste trasformazioni genetiche sono eseguite dentro appositi camion o all'interno di piccole navi mobili provviste di un laboratorio biologico avanzato.

Nel caso vada per storto qualcosa, il mezzo può essere distrutto o abbandonato con estrema facilità.

Una volta trasformato in oscuro a tutti gli effetti, ad ogni terrorista viene dato un piccolo libretto nero con dei numeri telefonici e codici riferiti

alla sua unità di appartenenza, la quale è sparpagliata per il paese in questione.

Nel libretto sono anche notificati degli indirizzi e dei codici segreti identificativi di vari rifugi, numeri di cassette di sicurezza presenti in banche ed uffici postali, indirizzi di magazzini segreti dove procurarsi veicoli, armi ed equipaggiamenti e molto altro ancora.

Ogni unità o cellula terroristica è composta da 13 membri che si incontrano una sola volta, il giorno in cui diventano oscuri a tutti gli effetti.

Le abilità riportate sulla tabella indicano l'addestramento di base di un terrorista.

A queste abilità possono aggiungersi delle nuove come: Pilotare elicotteri, armaiolo, riparazioni meccaniche, riparazioni elettriche e molto altro ancora.

Anche se ogni membro fa parte di una unità organizzata con un nome identificativo, dei singoli componenti possono essere utilizzati per operazioni più vaste o essere accorpati momentaneamente con altre unità.

I membri del N.O.T.I. quando compiono delle missioni con presa di ostaggi, il più delle volte torturano, seviziano o trasformano in mostri i prigionieri.

Gli oscuri nel fare queste azioni terribili, effettuano delle riprese e dei filmati che poi mettono nella rete o mandano in onda.

Così facendo trasmettono un messaggio a tutti gli umani: Per evitare ulteriori atrocità arrendetevi al dominio oscuro.

La federazione cerca in tutti i modi possibili di eliminare questi individui appena capita l'occasione.

Purtroppo, questo mondo oscuro è molto chiuso e la maggior parte dei membri di queste squadre di morte, preferisce suicidarsi, o combattere fino alla fine piuttosto che cadere prigioniero.

Dietro l'omicidio di poliziotti, di investigatori e giudici che indagano sulle nefandezze degli oscuri ci sono proprio loro, i membri del N.O.T.I.

Moltissime unità terroristiche si possono autofinanziare con rapine o spaccio di sostanze stupefacenti, apparendo così più come un gruppo della criminalità organizzata.

Solitamente, chi diventa un infiltrato oscuro lo fa per proprio tornaconto personale, perché odia una società umana che lo ha emarginato o ha trattato male. Altri lo diventano perché hanno perso un posto di privilegio nella comunità umana, o perché è semplicemente un sadico un

violento ed un frustrato e vuole sfogare la sua ira verso il prossimo.

ANIMALI E MOSTRI OSCURI

Gli oscuri non eseguono gli esperimenti o le mutazioni genetiche solo sugli esseri umani.

La loro ricerca per portare distruzione e disordine non ha confini, solo la depravata fantasia oscura è l'unica limitazione ai progetti di morte.

La modifica genetica di animali, ha fatto sì che esistano delle mostruosità o aberrazioni terrificanti nascoste chissà dove.

Questi esseri sono studiati per portare morte e distruzione o nella maniera più classica, oppure adatti per spargere infezioni e spore contaminanti a quante più vittime possibile.

Creature tentacolari, cani modificati, pipistrelli giganti carnivori, orsi bestiali ed altro ancora, possono essere solo la punta di un immenso iceberg malvagio che si abbatte contro la razza umana.

Scienziati oscuri o creature particolarmente intelligenti, possono creare in laboratori segreti nuovi orrori e pericoli per la razza umana.

Il descrittore, in base alle caratteristiche ed ai poteri elencati precedentemente, può creare centinaia e centinaia di creature che poi i personaggi dovranno affrontare.

Nel fare questo, il descrittore può benissimo prendere nota di alcuni spunti che ora elencheremo al fine di stuzzicare la sua fantasia.

Prima di trattare questo, vogliamo trattare brevemente l'organizzazione oscura di base.

Gli oscuri innanzi tutto si riforniscono di scienziati, o tengono in ostaggio del personale qualificato umano che, sotto tortura e minacce lavora in questi progetti di modifica genetica.

In appositi laboratori, dovutamente sorvegliati e riforniti dai bioterroristi, si svolgono questi terrificanti esperimenti.

I laboratori possono essere camuffati da strutture apparentemente insospettabili, oppure essere postazioni mobili situate dentro navi o grossi camion che spostandosi in lungo e largo per tutto il territorio fanno perdere le loro tracce e liberano i loro esperimenti nel luogo prescelto per il disastro.

Gli esperimenti si dividono fondamentalmente in due grandi tipologie:

1 – Guerra batteriologica: Il team di ricercatori in questione, sviluppa delle armi di distruzione di

massa, usate per creare quanto più danno e scompiglio possibile alla popolazione umana.

Il virus cerca di infettare le persone per trasformarle a loro volta in portatori di morte, mutandoli in esseri privi di ogni raziocinio che attaccano altri esseri viventi per contaminarli.

2 - Creazione delle unità di morte: Per unità di morte, si intende la costruzione in laboratorio creature senzienti, modificate geneticamente e potenziate per quanto riguarda furia e brutalità.

Queste creature servono per portare una catena di omicidi e terrore tra le popolazioni umane.

Le unità di morte possono essere: animali modificati geneticamente, incroci tra animali ed umani, alieni di altri mondi tenuti prigionieri ed anch'essi alterati geneticamente dagli oscuri o esseri umani prigionieri sottoposti ad esperimenti.

Alcuni di questi PNG, una volta liberi, iniziano senza un minimo di consapevolezza o di strategia la distruzione totale di cose e persone intorno a loro, fino a che non vengono eliminate da polizia o esercito.

Queste creature, definite "**Bombe Genetiche**", vengono liberate in prossimità di zone affollate.

Tuttavia, la maggioranza delle creature che fanno parte delle unità di morte, cercano di nascondersi nell'ombra per poi portare una scia interminabile di morti tra i civili con apposite tattiche del morde e fuggi.

Questi PNG, Cercano di rimanere in vita il più a lungo possibile, evitando lo scontro diretto con le forze di polizia o militari della federazione.

C'è da dire che, quando questi fenomeni si scatenano, una unità terroristica del N.O.T.I. è sempre presente nella zona, così da fornire un supporto tecnico volto a rallentare, sabotare o danneggiare tutte le operazioni di indagini, repressione e mantenimento dell'ordine nella zona federale o coloniale colpita dal fenomeno.

A volte capita che nella zona in questione operino anche degli infiltrati eteri, i quali, combatteranno principalmente i loro avversari oscuri onde evitare di non perdere una zona strategica o essere scoperti a causa di indagini serrate delle forze dell'ordine.

Non a caso, molte lotte segrete tra queste due fazioni anticipano o stravolgono alcuni piani dell'una o altra fazione, con conseguenze strategiche inimmaginabili ed imprevedibili.

PERSONAGGI NON GIOCANTI ETEREI

Anche gli eterei lasciano raramente le loro roccaforti nell'inferno per confrontarsi con gli umani.

Gli eterei tengono in certi periodi dell'anno dei raduni-militari, in apposite zone situate nell'inferno.

In questi convegni, sono presenti i loro fedeli infiltrati che operano nei territori umani.

Solitamente, sette eterei, danno agli infiltrati capo delle nuove direttive.

Forniscono loro nuove tecnologie da utilizzare nella lotta contro oscuri e contro gli umani, inoltre e selezionano nuove reclute.

Gli infiltrati eterei compiono specialmente delle operazioni paramilitari mirate.

Progettano ed eseguono attentati ed assalti su degli obiettivi ben determinati.

Gli infiltrati vogliono portare nei territori umani non tanto il terrore cieco e brutale come gli oscuri, bensì una dominazione militare fatta con il pungo di ferro.

La popolazione umana deve essere consapevole che, ogni qual volta che le richieste eteree sono disattese, ci sarà una nuova ondata di attentati, rappresaglie ed eliminazioni fisiche da parte degli infiltrati.

Sotto questo aspetto, gli eterei agiscono secondo un programma politico-militare-fondamentalista. O gli umani si sottomettono al dominio eterico, oppure ogni volta ci saranno severe e dure conseguenze di rappresaglia.

Se un eterico viene ucciso o catturato ci sono rappresaglie, se una zona è dedita ai vizi, al gioco ed a varie usanze poco pure ci saranno rappresaglie e così via.

Gli eterei utilizzano la tecnologia cibernetica per il potenziamento degli infiltrati o per la creazione di altri PNG animali o alieni.

Queste modifiche tecnologiche cercano di far divenire i loro sottoposti molto più vicini alle macchine ed alla purezza del metallo piuttosto che lasciarli nella corruzione della carne.

Operazioni di assassinio, imboscate alle forze di polizia, attentati contro caserme e stazioni delle forze dell'ordine, ordigni contro mezzi pubblici sono i principali obiettivi degli infiltrati.

In tutto ciò non mancano le scaramucce e le battaglie urbane che nascono dallo scontro con le fazioni oscure o contro i Killer cacciatori umani che sono sulle loro tracce.

Assistere ad una battaglia urbana tra infiltrati eterei ed i loro avversari è una cosa spaventevole. La zona oggetto di questo scontro diventa l'apocalisse sulla terra, morti, feriti, negozi ed auto in fiamme, edifici sventrati etc.

Gli infiltrati eterei sono molto robusti e duri da abbattere, inquadrati militarmente e motivati riguardo la causa anche a costo della vita.

CLONE DA COMBATTIMENTO

CARATTERISTICHE: Forza 15, Destrezza 15, Costituzione 15, Intelligenza 8, Freddezza 15.

B. Danno: +2 **Mov.:** 9m **Corsa:** 27m **DIFESA:** -3

T.S.C.: 12

Percezione: 7 **Volontà:** +8 **Iniziativa:** +2 **Shock:** +14

ABILITA': Rissa 12, Armi bianche 12, Pistole 12, Mitra 12, Fucili 12, Guidare veicoli 14, Esplosivi 10, Nuoto 10, Arrampicarsi 10, Atletica 10, Lanciare oggetti 10.

PUNTI FERITA: Testa 6, Torso 18, Braccio Dx 6, Braccio Sx 6, Gamba Dx 8, Gamba Sx 8.

PROTEZIONI: P.A. 8 su tutto il corpo grazie all'epidermide potenziata.

POTERI O IMPLANTI: Epidermide potenziata (-3 di riduzione del danno, P.A. 8)

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Possono portare giubbotti antiproiettile leggeri. Hanno pistole, mitra ed almeno un pugnale.

ARMI NATURALI: Nessuna.

COSTO PUNTI: 245

DESCRIZIONE: Quando gli eterei molti millenni or sono presero in esame gli esseri umani, decisero di prelevare parti del loro DNA e di creare un organismo genetico standard, al fine di riprodurlo in serie.

Nacquero così i famosi cloni da combattimento.

Gli eterei crearono 144 modelli di cloni.

72 tipologie maschili e 72 tipologie femminili.

Divisi in varie razze, colori della pelle ed etnie, i cloni risultano essere abbastanza vari fisiognomicamente.

Fisicamente prestanti ed atletici, essi sono un po' limitati nelle facoltà di intelligenza e di percezione.

Le donne rispetto agli uomini, hanno 2 punti in meno sulla forza e sulla costituzione ma possiedono 2 punti in più sulla destrezza (la tabella si riferisce a quella di un clone umano standard). Per altezza gli uomini arrivano a 185 cm, mentre le donne sono alte 175 cm.

I corpi rimangono perfettamente atletici, muscolosi e scolpiti.

Solitamente i cloni da guerra sono impiegati come supporto ai normali infiltrati ed usati per missioni di scorta, assassinio e guerriglia.

Solitamente sono comandati da ufficiali umani o eterei di un certo livello, i quali sono addestrati al fine di coordinarli.

Privi di questa guida, i cloni risultano essere un pò prevedibili, anche se sono aggressivi ed hanno delle loro tattiche di combattimento particolari in base alle varie situazioni.

I cloni hanno impiantato dentro l'orecchio un microprocessore, che è direttamente collegato al cervello. In caso di morte dell'ufficiale etereo infiltrato che li coordinava, i cloni possono proseguire la missione guidati da un centro di comando sostitutivo posto a distanza.

Bombe assordanti, colpi in testa forti o granate elettromagnetiche, potrebbero al 70% danneggiare il circuito.

Anche mura spesse di cemento armato o cunicoli sotterranei possono limitare le trasmissioni di questo chip di controllo.

In caso di mancanza di ordini, i cloni si ritirano dalla zona di scontro facendo perdere le loro tracce.

I cloni viaggiano in coppia, un maschio ed una femmina. La donna ha il compito di pilota di veicoli e di tiratore scelto (Per la donna si aumentano: guidare veicoli di 3 punti e fucili di 3 punti, mentre si debbono abbassare mitra e pistole di 2 punti, la donna ha come ulteriore abilità mimetismo a 12 e nascondersi a 12).

I personaggi possono scoprire una coppia di cloni osservandoli dal comportamento e dalla loro fisiognomia, il descrittore può far effettuare un lancio su investigare o percezione con -7, ma solo in presenza di cloni da combattimento nelle immediate vicinanze.

I cloni vengono tenuti nascosti dentro appositi rifugi o nascondigli, ed utilizzati solamente nelle missioni di combattimento ed eliminazione bersagli.

Il loro impiego perfetto risulta essere quello di guardie del corpo per determinati tipi di infiltrati. Molte volte sono vestiti con uniformi di polizia, medici, vigili del fuoco o funzionari federali, così da poter raggiungere l'obiettivo dell'agguato, dell'attentato o dell'assassinio nella maniera più veloce possibile.

I cloni sono prodotti dentro appositi laboratori segreti nell'inferno, introdotti clandestinamente nei territori federali da parte di infiltrati.

Il problema principale nella produzione di un clone sta nel suo addestramento, il quale richiede 12 mesi per 12 ore giornaliere.

Di conseguenza un clone non è mai carne da macello o una pedina sacrificabile, ma merce preziosa.

TERRORISTA DEL N.O.W

CARATTERISTICHE: Forza 12, Destrezza 16, Costituzione 12, Intelligenza 12, Freddezza 12.

B. Danno: +1 **Mov.:** 9m **Corsa:** 27m **DIFESA:** -3

T.S.C.: 11

Percezione: 9 **Volontà:** +12 **Iniziativa:** +1 **Shock:** +12

ABILITA': Rissa 12, Armi bianche 12, Pistole 12, Mitra 14, Guidare veicoli 14, Esplosivi 10, Scassinare 10, Atletica 10, Furtività 10, Conosc. Della strada 10.

PUNTI FERITA: Testa 7, Torso 18, Braccio Dx 8, Braccio Sx 8, Gamba Dx 10, Gamba Sx 10.

PROTEZIONI: P.A. 8 su tutto il corpo grazie all'epidermide potenziata.

POTERI O IMPLANTI: Epidermide potenziata (-3 di riduzione del danno, P.A. 8), Muscoli elastici (+4 destrezza), Sistema tossicologico filtrante, Inibitore di sensibilità, Potenziamento biofisico.

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Possono portare giubbotti antiproiettile leggeri. Pistole, mitra ed almeno un pugnale.

ARMI NATURALI: Nessuna.

COSTO PUNTI: 239

DESCRIZIONE: Il N.O.W. (New Order Of World) o meglio conosciuto come Nuovo Ordine Mondiale, è il gruppo terroristico militare degli infiltrati eterei.

Questo è l'unico reparto di infiltrati eterei che non utilizza potenziamenti di arti e parti corporee di metalox.

Infatti, tutti i potenziamenti sono effettuati a livello genetico in modo che eventuali esami da parte degli umani non possano smascherare l'infiltrato.

I gruppi terroristici in questione sono composti sia da uomini che da donne e sono divisi ed organizzati in *manipoli*.

Ogni manipolo è una cellula terroristica a se stante ed è composta da 3, 7 o massimo 12 elementi.

Più manipoli possono operare insieme per eseguire missioni in grande stile.

Ogni manipolo ha un proprio ruolo strategico e tattico nella missione.

Gli infiltrati eterei fanno una vita solitaria e solo sette giorni prima di un'operazione militare vengono avvertiti con chi faranno la missione, ed il tipo di operazione da compiere.

Quando un membro del N.O.W. viene reclutato, gli viene assegnata una o più cassette postali presso delle banche in una città coloniale o federale. Gli vengono forniti degli indirizzi di diversi rifugi segreti e soprattutto un libretto codificato, necessario per cifrare i messaggi in codice che gli eterei o altri infiltrati inviano al membro.

Il terrorista per ottenere nuove notizie, riceve una lettera o cartolina codificata, con su scritto in quale ufficio o banca postale dirigersi per ottenere ulteriori informazioni.

Nella cassetta della posta in questione, trova un foglio con una password per accedere ad un sito informatico, oppure altre informazioni riguardanti un punto di ritrovo con le relative parole d'ordine per poter essere identificato.

A 3 giorni di distanza dalla chiamata effettuata con questo sistema, il membro del gruppo si recherà presso il posto di raduno stabilito per organizzare il manipolo.

Appena arriva sul luogo deve dire le parole d'ordine ed i codici ricevuti, con una progressione corretta, al fine di partecipare alla riunione segreta

Un'esitazione, un errore o qualsiasi altro problema, scatenerà una reazione da parte dei super visori o degli altri membri molto violenta ed immediata.

Chi sbaglia i codici di entrata viene immediatamente terminato.

Infatti, il gruppo potrebbe essere tradito, cadere sotto un'imboscata o in una trappola.

Le precauzioni usate quando si gioca in territorio umano-nemico, sono elevatissime.

Una volta identificati i vari membri, il manipolo ha 4 giorni per fare conoscenza, acquisire ulteriori informazioni sui rifugi da usare, gli obiettivi da colpire, gli equipaggiamenti da usare e molto altro ancora.

Terminata la missione, ognuno ritorna al suo proprio luogo con una nota aggiunta sul suo curriculum personale.

Questo curriculum è immesso in un database etereo mondiale ed è utile per sapere le varie

specializzazioni e missioni compiute da ogni membro.

Gli attacchi terroristici eterei, sono sempre seguiti da messaggi di propaganda, i quali spiegano che l'unico governo possibile per il mondo e per l'umanità è la sottomissione agli eterei.

Fino a quando gli umani continueranno a rivoltarsi agli eterei, preferendo i deboli governanti umani, le ondate di attentati ed agguati contro obiettivi militari, stazioni di polizia, edifici pubblici, centri commerciali, scuole, cinema e simili non cesseranno mai.

Nessun membro del N.O.W. si arrenderà o cadrà vivo nelle mani degli agenti federali.

I gruppi del N.O.W. per portare a termine loro missioni, sono aiutati da tutti gli altri eterei, simpatizzanti, infiltrati o informatori.

UNITA' ANDROIDE CIBERNETICA MOD. H3-A

CARATTERISTICHE: Forza **40**, Destrezza **8**, Costituzione **50**, Intelligenza **6**, Freddezza **20**.

B. Danno: 1D12+1 **Mov.:** 6m **Corsa:** 18m **DIFESA:** 0

T.S.C.: Speciale (non lancia tiri salvezza corporei essendo una macchina)

Percezione: 0* **Volontà:** 0* **Iniziativa:** 0 **Shock:** 0*

***NOTA:** L'androide per quanto riguarda la percezione, agisce secondo ciò che vede direttamente. Non si preoccupa di imboscate o di ricerche esplorative. Pattuglia una zona fino a che non incrocia l'obiettivo, dopo di che, lo segue fino a che non lo elimina, lo perde di vista o non viene a sua volta eliminato. L'androide non può essere manipolato mentalmente e non deve effettuare tiri sullo shock, essendo una macchina.

ABILITA': Rissa **10**, Armi bianche **8**, Pistole **8**, Mitra **8**, Guidare veicoli **8**, Lanciare oggetti **8**, Armi pesanti **8**.

PUNTI FERITA: Testa **25**, Torso **80**, Braccio Dx **35**, Braccio Sx **35**, Gamba Dx**40**, Gamba Sx **40**.

PROTEZIONI: P.A. 40 su tutto il corpo vista la struttura completamente cibernetica.

POTERI O IMPLANTI: Corpo ed arti in metalox

ARMI EQUIPAGGIAMENTO: Gli androidi umanoidi, possono portare giubbotti antiproiettile leggeri. Pistole, mitra ed almeno un pugnale.

ARMI NATURALI: Pugno meccanico **Dan.** 1D12 **Pen.** -2

COSTO PUNTI: 202

DESCRIZIONE: Tipico umanoide completamente cibernetizzato, costruito nelle fabbriche eteree usate per la creazione di unità meccanizzate ad intelligenza artificiale avanzata.

La sigla che identifica le varie tipologie di cyborg è composta da una lettera ed un numero, indicanti la tipologia e l'impiego specifico:

H – Human: Sta per modello umano. Identifica tutti gli androidi di forma umanoide antropomorfa.

Fisicamente assomigliano a dei manichini sofisticati usati per i crash test automobilistici o aeronautici.

Strutturalmente sono molto rifiniti, stilizzati ed ergonomizzati. La maggioranza di questi androidi ha una forma fisica robusta e possente

Un'insieme di telecamere e di sensori sostituiscono le caratteristiche degli esseri umani come: vista, udito e tatto.

Questa tipologia di androidi viene utilizzata per l'assalto, la ricognizione e l'eliminazione di bersagli.

Forme fisiche, abilità, e punteggi delle abilità, variano in base al compito che il cyborg deve svolgere.

Tutti i modelli funzionano grazie ad un programma di intelligenza artificiale avanzata, che per mezzo di informazioni immagazzinate nell'hard disk situato nella testa del cyborg permettono alla macchina di prendere delle decisioni di base durante le missioni affidatagli.

Queste macchine agiscono per sistemi di selezione e schemi molto prevedibili per un comune essere umano.

I modelli più avanzati sono fatti completamente di metalox. Hanno una struttura scheletrica perfettamente identica a quella umana e sono ricoperti con dei materiali sintetici od organici, in modo tale da avere una somiglianza ad un normale essere umano.

I nuovi modelli sperimentali, comparsi nel 2015, hanno al posto dell'hard disk un cervello umano sintetico, molto più avanzato e con capacità di azione e di ragionamento maggiori. Le caratteristiche e le qualità possedute da questi nuovi modelli non hanno le stesse funzioni dei normali esseri umani. Tuttavia questo non importa molto ad una sorta di carro armato con due gambe. Il cyborg non sente dolore, shock, fastidio provocato da sostanze batteriologiche, chimiche e virali. Il modello descritto nella scheda è stato usato dagli eterei verso il 1998 verso la fine prima guerra universale.

Diversi modelli di questa classe sono stati infiltrati nelle colonie come supporto pesante di fuoco per i gruppi terroristici del N.O.W.

A – Animal: Tipologia di androidi meccanizzati, hanno una forma animale o insettoide più o meno gigante.

Questa famiglia di cyborg è usata per vari scopi: esplorazione, attacco o guardia a depositi e basi.

Scorpioni e mantidi giganti, enormi insetti, ibridi tra veicoli e creature-insetto a più zampe, fanno di questa categoria meccanizzata la più vasta, terrificante, efficiente ed assortita.

Con queste creature, gli eterei si sono sbizzarriti anche nell'uso delle varie armi montate su di essi.

Pinze idrauliche acuminata, arti con seghe elettriche o lame rotanti affilatissime, code con pungiglioni metallici o aculei appuntiti, armi a distanza come: lanciafiamme, laser, missili e razzi costituiscono l'arsenale di questi robot.

Queste creature sono usate per la perlustrazione, unità di avanguardia in un attacco, pattuglia di caccia contro gli umani e gli oscuri presenti nell'inferno e compiti simili.

Queste macchine sono dotate di una intelligenza artificiale, e di comandi che si attivano solamente quando nella zona passa o viene individuato il bersaglio scelto.

I – Ibrido: Il codice ata per ibrido.

In questo caso, l'androide può essere una forma mista tra animale e uomo, o tra umanoide e macchina.

Molti di questi robot sono delle unità di trasformazione, ovvero in grado di assumere delle forme antropomorfe ed anche in grado trasformarsi anche in veicolo.

L'androide in questione può sfruttare l'ergonomia e la capacità di spostamento del mezzo con la mobilità data dalla forma umanoide.

Anche in questo caso la tipologia è creata in base allo scopo del mezzo, se deve essere terrestre, navale o aereo.

La maggioranza degli androidi ibridi, hanno dei sistemi di propulsione a spinta vettoriale o antigravitazionali per muoversi su qualsiasi tipo di terreno. Questi androidi sono utilizzati per l'assalto, il bombardamento e nelle missioni tattiche.

Il numero del modello indica la classe specifica di impiego dell'androide.

N1: Questo numero identifica le unità di: Esplorazione, di acquisizione dati, pattugliamento del territorio e ricognizione. Questa unità è silenziosa ed equipaggiata con congegni di acquisizione video, ed armi leggere.

N3: Codice identificativo della truppa militare standard d'assalto. Queste unità sono impiegate per il presidio e la difesa di un obiettivo. Hanno capacità di movimento medio veloci, una blindatura media ed armi medio pesanti.

N7: Truppa da combattimento speciale pesante. Ha una velocità di spostamento medio-lenta, una blindatura pesante, ed un armamento pesante.

N12: Unità per impieghi speciali di assassinio, interdizione ed eliminazione. Costruita con fattezze speciali.

L'unità ha dei sistemi di alterazione fisica, campi elettromagnetici, utilizzo di nanotecnologie, capacità di mutaforma, ha il potere di controllo delle macchine tecnologicamente inferiori, inoltre usa un'intelligenza ibrida, ovvero artificiale-celebrale.

La lettera indica invece gli aggiornamenti del modello, maggiore è la lettera più il modello è nuovo.

NOTA PER LA CREAZIONE DI UN ANDROIDE: Se il descrittore vuole ideare i diversi tipi di androidi, deve tenere in mente le seguenti informazioni:

Forza: L'androide possiede una forza molto elevata, al posto dei muscoli ha servomotori e componenti idraulici. Gli androidi leggeri partono da un minimo di forza pari a 30, fino ad un massimo indeterminato.

Destrezza: Bassa per i modelli umanoidi standard, aventi un punteggio variabile tra 8 e 12. Elevata per quanto riguarda gli androidi per gli impieghi speciali, (alcuni hanno più arti) che hanno un valore tra da 16 a 22.

La destrezza, anche se relativamente alta, è comunque limitata dal fattore di reazione-risposta che si verifica tra il software del computer e gli arti.

Gli androidi hanno una penalità sull'iniziativa di -3.

Costituzione: Molto elevata, da un minimo di 35 ad un massimo di indefinito.

Anche se in termini pratici essa non è impiegata nei lanci riguardanti le ferite ricevute o per la resistenza ad agenti esterni, serve comunque per stabilire la durezza dell'androide in questione.

Il descrittore, deve aumentare i P.F. dell'androide riferiti alla costituzione in questione, di almeno il **quadruplo** del valore riportato nelle tabelle. Gli androidi per impieghi speciali o leggeri hanno una struttura meno resistente.

Gli androidi hanno una riduzione del danno variabile che va da un minimo di **-5** ad un massimo di **-50**, a parere del descrittore ed in proporzione con grandezza ed usi del modello.

Intelligenza: Gli androidi hanno un valore di intelligenza variabile da 6 ad un massimo di 8.

Androidi speciali possono avere una forma di intelligenza mista tra artificiale e celebrale che li avvicina agli esseri umani per un valore variabile da 9 a 12.

Le conoscenze che essi possono avere immagazzinate in memoria e riguardanti i vari argomenti e campi storici, di cultura e della scienza, possono essere pressoché illimitate..

Un androide può conoscere dettagli della storia umana nei minimi particolari, avere in memoria l'intera piantina di una città o di una metropoli, avere conoscenze di meccanica, elettronica, matematica, fisica, chimica e molte altre ancora. Le abilità sono sempre usate in maniera schematica, quindi anche se possono avere un valore massimo pari a 15, nei lanci su cui occorre avere una certa intuizione, il descrittore deve far eseguire all'androide un lancio su intelligenza ma con una penalità di -5.

Freddezza: Gli androidi hanno tutti un valore in freddezza pari a 20, poiché le macchine non conoscono né paura, né dolore, né timore della distruzione. Questo punteggio è pressoché immutato. Gli androidi non effettuano lanci su questa caratteristica come sullo shock.

Abilità': Le abilità di un androide possono essere molto numerose, per un massimo di 40. Non possono superare il livello pari a 15 ed sotto un minimo pari a 6.

Gli androidi classici hanno poche abilità e con un livello non eccessivamente alto (punteggio medio 10), mentre per androidi usati per impieghi speciali o per altre operazioni belliche hanno molte abilità ed un punteggio più alto.

Punti ferita: Per il numero totale di P.F. vedere il paragrafo della costituzione.

Per quanto riguarda la relazione tra ferite, danni al sistema e morte dell'androide leggere quanto segue:

Sulla testa dell'androide sono solitamente poste tutte le telecamere, i sensori termografici ed audio, nonché sistemi radar, sistemi di interlocuzione ed altro.

Sul corpo c'è una sorta di hard disk, ed un insieme di schede madri, video ed altro che unite ai centri nevralgici di controllo di tutto il corpo, permettono il funzionamento del cyborg. Il danneggiamento alla testa o al torso fa sì che l'androide subisca una penalità di -1 su tutte le azioni per ogni 20 P.F. subiti in queste zone.

L'amputazione di braccia o gambe non causano alcuna penalità di combattimento, al massimo di movimento o coordinamento per un'azione dinamica.

Protezioni: Le blindature leggere o pesanti di metallo, le speciali pelli resinose o gommose e plastiche antiproiettile, offrono una protezione minima di 20 P.A. per ogni parte

del corpo fino ad un massimo di 250 P.A. per gli androidi più grandi e pesanti.

Questo fa sì che un androide possa subire numerosi colpi e raffiche di arma prima di soccombere.

Tuttavia il torso dovrebbe essere quello più corazzato, a seguire la testa, poi le gambe ed infine le braccia.

Utilizzate un fattore di dislivello del -20% a scendere partendo dal torso, passando alla testa e così via.

Armi naturali ravvicinate: Le armi naturali dei cyborg sono i: lame, aculei, seghe elettriche e seghe circolari.

La penetrazione di queste armi è molto elevata.

In base alla grandezza dell'arma proporzionata alla statura dell'androide si può calcolare il danno relativo

Considerate che la **penetrazione** delle armi piccole da mischia (l'equivalente umano dei pugnali, machete e simili), varia da un minimo di **-5** ad un massimo di **-50**,

La penetrazione sale da **-51** a **-500** per armi molto più grandi brandite con una o due mani come enormi seghe circolari, spade laser e simili.

La penetrazione dipende dalla tipologia della lama dell'arma, se essa è fatta di metalox affilato, plasma o laser contenuti in campi magnetici e via dicendo.

Il danno di queste armi varia da un minimo di 2D6 ad un massimo di 10D20+10 per dimensioni molto grandi.

Alcuni androidi possono avere più armi corpo a corpo ed usarle contemporaneamente se hanno più arti. Le armi corpo a corpo possono essere interne e fuoriuscire dal corpo, dagli arti, o portatili.

Armi a distanza: Le armi a distanza possono essere interne a fuoriuscita dal corpo, esterne fisse o esterne mobili ovvero imbracciate direttamente dall'androide. Lanciafiamme, laser o missili e razzi possono far parte dell'assortimento bellico degli androidi. Considerate sempre il numero di munizioni che l'androide porta con sé.

Autoriparazione: Ogni androide ha un programma di autoriparazione e sistemi software in grado di aiutarlo in questo compito. Nel caso di androidi di forma animale o ibridi, essi possiedono al loro interno delle saldatrici, dei microbracci muniti di trapani, frese, pistole collanti o addirittura unità robotizzate minori che svolgono questa funzione di autorigenerazione. Gli androidi umanoidi sono in grado di ripararsi con una semplice officina attrezzata e ben equipaggiata.

Per tutte le unità androidi, per l'autoriparazione serve: del metalox liquido, dei cavi, dei fili elettrici, dei circuiti stampati o microprocessori per poter sostituire le parti elettroniche danneggiate o distrutte. Le batterie forniscono ad un androide piena autonomia per circa un anno di funzionamento continuo. La ricarica può avvenire con diversi modi, o con un normale pannello fotovoltaico speciale montato al momento, o grazie alla normale corrente elettrica domestica. Ogni androide ha anche una batteria di riserva che gli permette una durata di funzionamento di circa un mese.

Nei territori federali gli androidi sono usati solo per le missioni particolarmente importanti, quindi è difficili, incontrarli. E se incontrati, è difficile raccontare l'esperienza se si è bersaglio di uno di questi colossi

Il trasporto di queste unità robotiche nei territori umani richiedono l'impiego di camion, navi e mezzi da trasporto grandi, usati anche come officine di riparazione mobile altamente specializzate.

APPENDICE FINALE: LE ARMI UMANE DEL XXI° SECOLO

In quest'ultimo capitolo verranno trattate ulteriori informazioni riguardanti il mondo di ERA UNIVERSALIS.

Sono elencate le armi in dotazione agli eserciti umani delle tre alleanze.

Le armi in questione si trovano presenti nei campi di battaglia, nell'inferno ed in tutte le aree coloniali ad alto rischio, nonché in possesso delle forze di polizia.

Ulteriori espansioni di gioco, forniranno maggiori informazioni riguardanti il mondo di ERA UNIVERSALIS, ampliando molti punti di ambientazione, regole, equipaggiamento e PNG.

La riforma militare avvenuta tra il 1999 ed il 2000, riorganizzava le truppe federali delle tre alleanze, secondo i nuovi criteri bellici. Le truppe necessitavano di una standardizzazione universale.

La troppa varietà di armamenti e di equipaggiamenti che possedevano gli eserciti del XX° secolo, rendevano impossibile un rifornimento adeguato ed ordinato delle truppe nel caso in cui si fosse verificata un'altra guerra di portata planetaria.

Gli alti comandi decisero di modificare molti dei mezzi militari esistenti degli armamenti impiegati e delle strategie da adottare.

A partire dal 10/01/2000, una commissione internazionale composta dai migliori scienziati, esperti militari ed ufficiali, che svolsero una parte attiva sul campo durante la prima guerra universale, si riunirono per la progettazione del nuovo armamentario militare.

Questa commissione avrebbe progettato e realizzato tutto il pacchetto bellico: Dalla baionetta del fante, alla corazzata navale dal satellite orbitale ai caccia.

Tutte queste nuove armi sarebbero state adottate dai vari eserciti delle alleanze e della federazione.

Ogni tipologia di arma, ogni blindatura, ogni sistema di propulsione, ogni pezzi di ricambio ed equipaggiamento militare, doveva essere standard ed universale.

Le uniche modifiche che i vari eserciti potevano applicare ai vari mezzi militari e paramilitari, potevano essere solamente strutturali, così da adattare il veicolo agli scopi, ed alle esigenze di combattimento della zona su cui operava.

Un blindato dell'alleanza del nord, potrebbe avere una diversa forma estetica, rispetto a quello di un'altra alleanza. Potrebbe montare un armamento o capacità di trasporto varia rispetto ad un modello standard.

Tuttavia anche le modifiche debbono rispettare le norme universali degli equipaggiamenti, dei sistemi di propulsione dei calibri di armi e delle tecnologie di movimento esistenti, se un veicolo fosse costruito con dei pezzi non standardizzati, viene classificato come **sperimentale**.

In questa sezione descriveremo le varie armi di fanteria leggere, adottate dai reparti di polizia, dalla milizia e dall'esercito.

LE ARMI AD IMPULSI: La scoperta più importante che rivoluzionò il concetto di arma da fuoco rispetto al XX° secolo, fu l'uso del GEL ESPLOSIVO.

Questa sostanza sostituì la funzione che aveva la polvere da sparo come propellente per proiettili di armi leggere e pesanti. Il gel sostituì questa sostanza e fu impiegato per sparare dal colpo di pistola fino al missile, logicamente con i dovuti accorgimenti chimici.

La differenza sostanziale che il gel esplosivo ha rispetto alla polvere da sparo classica, sta nel suo funzionamento e nelle prestazioni raggiunte dall'arma.

Un notevole vantaggio tecnico è che parità di gittata, calibro e potenza di penetrazione del proiettile, il gel diminuisce del 25% il rinculo del colpo, così che l'arma è risulta più stabile e maneggevole.

Le armi ad impulsi funzionano sostanzialmente in questa maniera:

Ogni arma ad impulsi standard da fanteria, usa il classico proiettile composto da bossolo ed ogiva.

All'interno del bossolo si trova una quantità di gel che funge da propellente.

Quando il cane, (fatto in materiale speciale) sfonda il fondello del bossolo, fa scoccare una scarica elettrica al suo interno, che al contatto con il gel, provoca una reazione elettro-chimica.

Questa reazione provoca una miniesplorazione che fa partire l'ogiva del colpo.

Si può quindi dire quindi che l'arma ad impulsi funziona come una classica arma da fuoco, usando anche il recupero di gas per l'espulsione del bossolo usato.

Il gel contenuto nel bossolo, ha al suo interno delle micro bolle di ossigeno, in questo modo l'arma che a sua volta è a tenuta stagna, può sparare anche sott'acqua o in assenza di ossigeno.

Le armi ad impulsi sono state ideate anche per gli scontri a gravità zero nello spazio o nelle profondità del sottosuolo, contro le basi sotterranee o acquatiche oscure ed eterne.

La sicurezza dell'arma, contro temperature elevate o scosse elettriche, è data dal fatto che il proiettile esplosivo solamente se il cane che sfonda il fondello, gli dà un impulso elettrico concentrato pari a 25 Volt.

Anche in caso di incendio, (salvo elevate temperature 500-700 gradi e per prolungati minuti) il gel non esplosione.

Di GEL ESPLOSIVI ne esistono sostanzialmente quattro tipi, impiegati in campi e specializzazioni diverse.

Gel verde: Usato per la propulsione di tutti i proiettili di armi leggere, cannoni leggeri e mortai piccoli.

Gel blu: Utilizzato come carica esplosiva per granate, bombe a mano, proiettili da cannone e mortaio medio pesanti.

Gel rosso: Utilizzato come carica esplosiva per le testate di missili o bombe altamente dirompenti e perforanti.

Gel giallo: Usato per impieghi speciali.

Questo gel risulta molto più pastoso degli altri, ha una composizione simile alla plastilina o al pongo.

Viene utilizzato come sostituto dell'esplosivo al plastico. Con un'apposita pistola (simile a quella usata nel dosaggio del silicone con il gel contenuto in un apposito tubo) il gel depositato sulla superficie da far esplodere per mezzo di un detonatore, viene fatto deflagrare.

Questo gel può essere manipolato anche manualmente, ma con degli appositi guanti rivestiti di una sostanza tale da permettere la lavorabilità del prodotto.

Questo composto esplosivo è chiamato **G-2000**.

Il gel, in tutte le sue forme, è prodotto dalle industrie militari federali F.A.C. ed è stoccato in speciali bidoni blindati metallici, identificati da una striscia di vernice colorata della stessa tonalità del gel ed indicanti il tipo di prodotto contenuto in esso.

Ogni fusto contiene 250 litri di gel.

Il trasporto di questa sostanza per mezzo di camion, treni o navi speciali, è altamente sorvegliato e scortato da forze paramilitari della milizia.

Le armi ad impulsi, essendo più affidabili, precise e pericolose rispetto alle normali armi da fuoco, sono schedate con dei speciali codici elettronici e con dei micro chip di rilevamento della posizione. In caso queste armi vengano trafugate al mercato possono essere rintracciate con maggiore facilità.

Qualsiasi persona non autorizzata, trovata in possesso di armi ad impulsi militari o di polizia, viene arrestata e condannata da un minimo di 5 un massimo di 20 anni di prigione.

PISTOLE AUTOMATICHE AD IMPULSI: Le pistole ad impulsi sono chiamate in codice tecnico **AUTO**, sono poi seguite da un numero che ne identifica il calibro.

Sono tutte realizzate con delle leghe metalliche leggere e molto resistenti.

Ognuna di esse Ha un display di colore variabile (rosso, verde, giallo, blu) posizionato accanto al calcio dell'arma o sopra la canna, che indica il numero dei colpi posseduti dall'arma nel caricatore.

Tutti i caricatori contengono sia i colpi standard da sparare che la mini batteria da 25 Volt utile per far partire i colpi.

La batteria, contenuta in ogni caricatore, permette di sparare fino al triplo dei colpi contenuti in esso (quindi l'operatore può ricaricare manualmente il caricatore), dopo di che deve essere ricaricata con un apposito caricabatterie collegato alla corrente domestica.

Le pistole ad impulsi si dividono in tre categorie:

Standard: Questo codice include i modelli di base.

Queste pistole escono direttamente dalla linea di produzione ed hanno come optional di base solo il display conta colpi. Queste armi vengono impiegate dalle forze di polizia, dalla milizia e dalla fanteria dell'esercito.

Le armi con un calibro maggiore tipo le AUTO 11 sono impiegate dagli ufficiali dell'esercito e della milizia.

Compact: Sono pistole di dimensioni ridotte e quindi usate dagli investigatori e dai poliziotti come arma di riserva. Sono preferite dagli assassini federali come i Killer Cacciatori o membri dei servizi segreti poiché molto occultabili. Queste pistole si possono nascondere sulla manica di un giubbotto, portate sulla cavaglia, o messe dentro una tasca o piccola borsetta.

L'unico handicap di queste armi compatte, è il numero minore di colpi contenuti nel caricatore.

La canna dell'arma che è più corta, influisce sulla gittata e sulla precisione, le quali risultano essere leggermente più basse rispetto ai modelli standard.

Combat: Queste pistole hanno una canna leggermente più lunga di quelle standard, di conseguenza possiedono una maggiore precisione nel tiro.

Come optional di serie hanno: una torcia elettrica impermeabile posta in un'apposita sede sotto la canna, un mirino laser montato sopra la canna ed inserito in un apposito contenitore impermeabile resistente agli urti.

Queste armi sono usate dai reparti antiterrorismo della polizia e dell'esercito, o da truppe d'assalto speciali che operano nell'inferno.

I MITRA AD IMPULSI: I mitra ad impulsi sono la nuova generazione di armi corte usate dalle forze di polizia, militari ed antiterrorismo. I mitra usano lo stesso calibro delle pistole ad impulsi. La loro abbreviazione è:

IMP-AUTO (Impulse Machine Pistol).

I mitra ad impulsi si dividono fondamentalmente in due categorie:

Patrol: Mitra usato dai reparti di polizia, della milizia ed esercito per le normali azioni di pattugliamento, rastrellamento e mantenimento dell'ordine pubblico su tutto il territorio civile.

Queste armi hanno una forma estetica simile ad un mini UZI (mitra Israeliano del XX° secolo) ed una pistola classica, ma con fattezze ergonomiche migliorate.

Tutti i mitra hanno un calcio estraibile dal retro della canna dell'arma. Questi mitra sono equipaggiati con un secondo manico fisso ergonomico, posto sotto la canna, il quale garantisce al tiratore una migliore impugnatura e quindi una maggiore stabilità dell'arma nel fuoco automatico.

Special: Questa famiglia di mitra ha un calcio fisso ergonomico. Progettati in stile bull-pup (con caricatore e meccaniche di fuoco poste nel calcio dell'arma) il mitra risulta essere compatto preciso e molto affidabile.

Il mitra ha una seconda impugnatura ergonomica fissa posta sotto la canna, così da migliorarne la stabilità.

L'arma ha inoltre un lanciagranate da 30 mm a colpo singolo montato sotto la canna, una torcia elettrica resistente all'acqua posizionata tra il lanciagranate e la canna e nella parte superiore dell'arma c'è una maniglia di presa, all'interno della quale c'è un mirino telescopico 2X con funzione opzionale di mirino laser (I dati della precisione riportati sulla tabella, si riferiscono nel primo caso al mirino laser, mentre nel secondo caso al mirino 2x). Queste armi sono usate dai reparti antiterrorismo di esercito e polizia, impiegati nelle missioni di salvataggio ostaggi ed assalto urbano.

NOTA: I mitra possono montare un apposito silenziatore.

Il silenziatore abbassa di **-1 il danno** dell'arma e di **-1 la penetrazione**, riducendo anche la GTO di 4 metri.

Il silenziatore possiede un soppressore di fiamma e costa **C: 350**. Tutti i mitra possono sparare a colpo singolo, raffica di tre colpi e fuoco continuo.

I FUCILI AD IMPULSI: Analizziamo ora l'arma standard usata dal fante militare del XXI° secolo.

I fucili ad impulsi vengono adoperati dai vari reparti militari per scopi e missioni diversificate.

Descriviamo i modelli di fucili comuni, usati universalmente da tutte le forze armate mondiali nelle varie operazioni di mantenimento dell'ordine.

I.S.A.R. 2000-M2: Fucile di calibro 5.50X50mm l'acronimo sta per: Infantry Standar Assault Rifle.

Progettato nel 2005 ed uscito dalla catena dei prototipi nel 2007 il fucile fu testato per 2 anni in combattimento. Definitivamente migliorato e corretto nei suoi difetti fu ultimato nel 2010, anno in cui entrò in produzione.

Questo fucile d'assalto è compatto ed ergonomico, ha una configurazione in stile bull-pup.

L'arma è provvista di un caricatore da 50 colpi, ha sotto la canna un lanciagranate da 30 mm semiautomatico a caricatore estraibile con 5 granate.

L'arma si è dimostrata temibile, affidabile e con un'elevata potenza di fuoco.

Il manico del lanciagranate serve come ulteriore presa per l'arma.

Il fucile, tra la canna ed il lanciagranate, ha una torcia elettrica impermeabile.

Sopra la canna, il fucile è dotato di una maniglia di presa dentro la quale c'è un mirino ottico 4X.

Al lato della canna da fuoco c'è un apposito aggancio per la baionetta. L'arma può sparare in semiautomatico, a raffica breve o fuoco automatico continuo.

S.O.A.R. 2015-M3: Arma di calibro 7.50X60mm. Questo è il fucile militare usato dai reparti speciali: Special Operation Assault Rifle.

Ha una forma simile ai classici fucili d'assalto degli anni 1990 ma molto più ergonomizzato.

Ha una canna da fuoco corta, sotto di essa è montato un lanciagranate da 45 mm a colpo singolo con una seconda impugnatura.

L'arma ha una maniglia di presa sopra la canna con al suo interno un mirino laser incorporato.

L'arma è stata appositamente progettata per le truppe speciali militari che operano nell'inferno.

L'arma possiede una torcia elettrica tra la canna ed il lanciagranate, ed ha un calcio a stampella pieghevole. Utilizzato nelle missioni d'assalto dagli incursori della marina e dai paracadutisti.

MC-6: Questo fucile è il Militian Carabine di calibro 6.50X55. L'arma è molto robusta ed affidabile, possiede il calcio fisso. La linea è in puro stile classico anni 1950, ma con ergonomie e linee del XXI° secolo.

Il fucile risulta quindi una sorta di M14 più moderno.

Sopra la canna c'è una maniglia di presa con un mirino ottico 2X incorporato al suo interno.

Davanti alla canna, c'è un'apposita scanalatura per fissare la baionetta.

Un'ulteriore supporto situato proprio sotto la canna, è impiegato per l'aggancio di un lanciagranate da 30mm a colpo singolo, fissato proprio al di sotto della baionetta.

L'arma è progettata come fucile di base per la milizia.

L'MC-6 spara solamente in semiautomatico.

Questa arma si è dimostrata molto efficace e valida per il cecchinaggio improvvisato. Ha in dotazione una serie di mirini telescopici agganciabili sopra la canna dell'arma.

Il fucile è usato anche dalla polizia penitenziaria.

SR-M750, M1050, M1500, M2000: Sono i fucili di precisione o Sniper Rifle in dotazione alla polizia ed all'esercito.

I primi due fucili, l' **M750** (Calibro 7.50x60 mm) e l'**M1050** (Calibro 10.50X85 mm) vengono adoperati dai

tiratori scelti della polizia, della milizia e dagli sniper militari.

Entrambi sono di forma classica, simili ad un fucile d'assalto sniper ergonomico di fine XX° secolo.

Sono armi robuste, affidabili e molto precise.

I fucili sono di colore brunito antiriflesso e costruiti con leghe metalliche e plastiche molto resistenti.

I modelli **M1500** (calibro 15X105mm) e l'**M2000** (calibro 20X115mm) sono usati dai tiratori scelti militari contro i bersagli corazzati, postazioni fortificate o creature aliene particolarmente dure da abbattere con le normali armi standard.

Costruiti completamente in lega ultraleggera metallica e con una configurazione bull-pup, questi fucili mantengono una dimensione ristretta senza limitare il raggio di tiro e la precisione. Tutti i fucili di precisione, possono essere equipaggiati con un mirino fisso ad ingrandimento elettronico 15X.

Questo mirino ha una messa a fuoco automatica, la quale da un bonus di +15 sulla precisione al tiratore.

Il mirino possiede anche altre due modalità di visualizzazione: Quella notturna, che grazie ad un sensore di ultima generazione, abbassa la penalità del buio a -1 e per una gittata utile di 350 metri, dando con un bonus di +4 al tiratore.

L'altra modalità è quella ad infrarossi, la quale da un bonus di +4 in qualsiasi situazione ambientale ed atmosferica per una distanza di 300 metri.

Il mirino elettronico, in codice **RAVEN 2015**, costa **C: 3500**. La durata delle batterie al litio è di 24 ore continuate.

ARMI D'APOGGIO AD IMPULSI: Le armi d'appoggio sono una risorsa fondamentale per la squadra di fanteria del XXI° secolo, queste armi servono principalmente per aumentare il volume di fuoco della squadra di soldati in combattimento.

AMG M-2: Mitra a nastri calibro 5.50X50mm.

La sigla sta per Assault Machine Gun. E' usato dalle squadre della milizia e della polizia per reprimere eventuali sommosse urbane particolarmente dure e violente, o in caso di guerriglia urbana fomentata dal terrorismo alieno tramite infestazioni batteriologiche.

L'arma assomiglia ad un fucile d'assalto più tozzo e robusto, con un tamburo porta colpi a posto del caricatore.

L'arma è provvista di un calcio fisso ergonomico, da una maniglia di presa posta sopra la canna, quest'ultima è rinforzata con un sistema di raffreddamento ad aria.

L'arma è provvista di un bipiede pieghevole, posto sotto la canna, così che se piazzata a terra il tiratore è agevolato nel fuoco prolungato. (Il bipiede da un bonus di +1 automatico nel lancio per colpire quando il tiratore se ne avvale.)

L'arma è provvista di un lanciagranate mono colpo da 30 mm situato sotto la canna. Il tamburo portamunizioni ha una capacità di 120 colpi. L'arma è anche provvista di una torcia elettrica posta tra la canna ed il lanciagranate ed ha anche un display conta colpi.

HMG M-3: Heavy Machine Gun, è una mitragliatrice pesante. Il calibro dell'arma è di 7.50X60 mm,

Questo mitra a nastri è l'arma di supporto standard per la fanteria ed i reparti militari.

Per forme e fattezze, rimane simile alla sua sorella minore AMG M-2, anche se ha forme ergonomiche più ricercate.

Il lanciagranate montato sotto la canna è da 45mm., L'arma ha un bipede (+1 bonus di tiro immediato). Le munizioni sono riposte in un tamburo porta munizioni in metallo da 80 colpi.

LVG M-4: Il Light Vulcan Gun, è un mitragliatore a canna rotante portatile di calibro 5.50X50 mm.

Arma devastante, provvista di 4 canne che ruotano grazie ad un motore elettrico.

Il volume di fuoco, proporzionato per l'uso manuale, si aggira sui 1800 colpi al minuto.

Accanto alle canne rotanti, c'è un minivolano rotante, situato dentro una scatola blindata. Questo meccanismo di contro bilanciamento, ruotando insieme alle canne ma nel verso opposto del rinculo, fornisce una maggiore stabilità di fuoco e di tiro. L'arma ha una torcia elettrica posta sull'impugnatura principale, sotto le 4 canne.

Le munizioni sono poste dentro uno speciale zaino portato dal fante e collegate all'arma per mezzo di un'apposita canalina di plastica speciale. L'arma è usata dai reparti militari d'assalto ed è montata anche sugli automezzi.

Quest'arma si trova anche nei calibri 7.70X60, 10.50X85 e 15X105mm. Questi modelli non sono imbracciabili, ma fissati su un treppiede a terra o su dei supporti per veicoli.

LPMG-M5: Light Position Machine Gun, è una mitragliatrice leggera da postazione. Arma di calibro 10.50X85mm, è montata su un treppiede e non può essere imbracciata dal fante, ma utilizzata solo come arma da postazione o sistema antiaereo leggero.

E' composta da una scatola di forma rettangolare ergonomica, dentro la quale è alloggiato il meccanismo di fuoco. Davanti a questo meccanismo c'è la canna pesante raffreddata ad aria e nella parte opposta l'impugnatura a doppia maniglia. L'arma ha nella parte superiore un mirino ottico abbastanza preciso e rifinito con un "+".

Solitamente la si impiega dentro trincee, bunker, postazioni o sul tetto di jeep, camion da trasporto, elicotteri leggeri e mezzi non proprio militari.

Alla sinistra dell'arma c'è una cassetta portamunizioni che contiene 250 colpi.

SHOTGUN AD IMPULSI: Il rinnovamento dell'arsenale, ha portato anche alla creazione dei fucili da "caccia" ad impulsi. Sono usati dalle forze di polizia, dalla milizia e dai reparti militari per i rastrellamenti ed il pattugliamento del territorio. I fucili in questione sono tutti di calibro **14G.** o **11G.** Fondamentalmente ci sono tre tipi di modelli.

S.O.A.S.: (Special Operation Assault Shotgun) Impiegati per il rastrellamento e l'intervento speciale. Sono armi che sparano in semiautomatico.

Hanno un caricatore porta colpi estraibile e sono provvisti di un calcio a stampella pieghevole.

Hanno un'impugnatura a forma di pistola ed un'altra impugnatura posta sotto la canna per aumentare la stabilità nel fuoco. Questi fucili sono provvisti di torcia elettrica agganciata sotto la canna ed un mirino laser situato dentro la maniglia di trasporto sopra la canna.

PATROL-GUN: Sono i classici shotgun impiegati dalle pattuglie di polizia, dalla milizia e da altre organizzazioni di vigilanza paramilitari autorizzate dalla federazione.

Queste armi di fattura classica, hanno una torcia sotto la canna e sono provviste di calcio fisso. Sono alimentate con

un serbatoio portamunizioni cilindrico posto parallelamente sotto la canna.

L'arma spara in modalità semiautomatica ed solitamente è equipaggiata a pallettoni o munizioni antisommossa nel caso di rivolte. Questo fucile, assomiglia molto ai classici shotgun semiautomatici del XX° secolo ma con una linea leggermente più aggiornata, ergonomica e moderna.

W.A.S.: War Assault Shotgun. Queste armi sono provviste di un serbatoio porta colpi a tamburo, sparano fuoco in semiautomatico. Montano una torcia al di sotto della canna ed hanno un calcio retrattile a stampella posto nel lato posteriore. L'impugnatura principale è a forma di calcio di pistola, l'arma è munita anche di un'altra impugnatura ergonomica posta sotto la canna. La forza dell'arma sta nell'elevato numero di colpi contenuti nel serbatoio.

I W.A.S. sono utilizzati dai reparti militari in rastrellamento o per operazioni di guerriglia nella giungla.

MUNIZIONI PER ARMI AD IMPULSI: Per quanto riguarda le munizioni delle armi ad impulsi, fate riferimento alle armi da fuoco (vedi pag. 57).

Per quanto riguarda il costo, una scatola da 50 colpi per fucile o pistola costa lo 0.05% del costo dell'arma in questione.

LANCIAGRANATE AD IMPULSI, GRANATE ED ESPLOSIVI DEL XXI° SECOLO: I lanciagranate furono anche essi oggetto della riforma militare.

Usati ampiamente dalla polizia e presenti nell'esercito, queste armi hanno un'ottima potenza di fuoco.

SRGL: (Standard Rifle Grandade Launcher) lanciagranate singolo per fucile.

Questo modello è disponibile in due tipi di calibro: 30X85mm e 45X100mm. Quest'arma va agganciata sotto un qualsiasi fucile d'assalto o militare.

Il modello **Urban-30**, è una versione da 30mm ed è un piccolo fucile con calcio fisso con una canna mono coplo, usato dai reparti antisommossa e della polizia.

AUTO-GL: Lanciagranate semiautomatico.

Questo modello può essere di due tipi: o per fucile come quello montato sull'I.S.A.R 2000 chiamato **Rifle 30**, o d'assalto, chiamato **Assault 30**. In questo caso, l'arma è un'enorme fucile calibro 30 mm, lungo 150 cm e con un caricatore porta granate.

L'Assault 30, ha un impiego tattico per assalto e supporto a distanza per le truppe di fanteria. Usato contro postazioni e mezzi leggeri. Entrambi i lanciagranate sono da 30X85 mm.

WAGL: (War Assault Granade Launcher) questi lanciagranate, hanno tutti un tamburo porta granate sotto la canna e sono di dimensioni corte per aumentarne la maneggevolezza ed il trasporto. I calibri sono due da 30X85mm e da 45X100mm. Usati da paracadutisti, assaltatori ed incursori militari.

ESPLOSIVI VARI: Include la famiglia delle bombe a mano a concussione, che hanno con una forma in stile lattina di bibita cilindrica del diametro di 40 mm e alta 150mm. Lo stesso dicasi delle bombe a mano dirompenti, aventi la stessa dimensione, ma una carica esplosiva maggiore. Lanciabili manualmente sono usate contro bersagli protetti, veicoli e postazioni difensive.

ARMI AD IMPULSI	FOR	PRE	PEN	DAN	COLPI	RDF	GTO	R	AFF	PE	L	COSTO
PISTOLE AD IMPULSI												
AUTO-8, 8X20mm	9	+3	-2	1D12+3	20	5	14	1	18	0.7	P	C: 1650
AUTO-10, 10X25mm	10	+3	-3	2D8+3	16	5	16	1	18	0.9	P	C: 1850
AUTO-11, 11X30mm	11	+3	-3	2D10+3	12	5	20	1	18	1.1	P	C: 2000
AUTO-14, 14X35 mm	12	+3	-4	2D12+3	8	5	22	1	18	1.3	M	C: 2200
AUTO- 8 Compact	9	+2	-2	1D12+3	12	5	12	1	18	0.7	P	C: 1550
AUTO-10 Compact	10	+2	-3	2D8+3	10	5	14	1	18	0.8	P	C: 1700
AUTO-10 Combat A3	10	+5**	-3	2D8+3	16	5	16	1	18	1.4	P	C: 2050
AUTO-11 Combat A3	11	+5**	-3	2D10+3	12	5	20	1	18	1.5	P	C: 2250
AUTO-14 Combat A3	12	+5**	-4	2D12+3	8	5	22	1	18	1.6	M	C: 2500
MITRA AD IMPULSI												
IMP AUTO-8, Patrol	9	+4	-2	2D10+1	35	5/35*	14	1	18	0.7	P	C: 1900
IMP-AUTO-10, Patrol	10	+4	-3	3D8+1	35	5/35*	16	1	18	0.9	P	C: 2100
IMP-AUTO-11, Patrol	11	+4	-3	3D8+3	30	5/30*	20	1	18	1.1	P	C: 2350
IMP-AUTO-10 Special	10	+6/+8	-3	3D8+1	40	5/35*	16	1	18	0.9	P	C: 2800
IMP-AUTO-11 Special	11	+6/+8	-3	3D8+3	30	5/30*	20	1	18	1.1	P	C: 3000
FUCILI AD IMPULSI												
I.S.A.R. 2000-M2	10	+11**	-6	3D10+3	50	5/35*	75	1	18			
Lanciagranate 30 mm	10	+5	Vario	Vario	5	5	70	1	18	6.5	M	C: 4000
S.O.A.R. 2015-M3	12	+12**	-7	4D10+3	30	4/30*	160	1	18			
Lanciagranate 45 mm	11	+5	Vario	Vario	1	1	90	1	18	5.5	M	C: 3850
Militian Carabine MC-6	10	+10**	-6	5D8	30	5	90	1	18	4	P	C: 1500
SR-M750	12	+10	-7	4D10+3	20	5	160	1	18	5	P	C: 5000
SR-M1050	12	+10	-8	3D20+3	15	5	200	1	18	6.3	M	C: 6500
SR-M1500	14	+10	-10	4D20+3	8	5	500	1	18	10	M	C: 7500
SR-M2000	16	+10	-12	5D20+3	5	3	600	1	18	14	M	C: 8500
ARMI D'APPOGGIO AD IMPULSI												
AMG-M2	10	+5^	-6	3D10+3	120	40*	75	3°	18	8	P	C: 5000
Lanciagranate 30 mm	10	+5	Vario	Vario	5	5	70	1	18			
HMG-M3	12	+5^	-7	4D10+3	150	4/30*	160	3°	18			
Lanciagranate 45 mm	11	+5	Vario	Vario	1	1	90	1	18	9	M	C: 6000
LVG-M4	14	+2	-6	3D10+3	500	90*	75	10°	18	4	M	C: 9000
LPMG-M5	12	+6	-8	3D20+3	250	40*	200	3°	18	12	M	C: 3500
SHOTGUN AD IMPULSI												
S.O.A.S.-Alfa 14GS.	10	+3	-1	2D10	16	5	30	1	18	4	P	C: 1800
S.O.A.S.-Omega 11GS.	10	+3	-1	2D12+2	10	5	30	1	18	4.5	M	C: 1950
PATROL-GUN 14GS.	10	+3	-1	2D10	8	5	30	3	18	4	P	C: 1200
PATROL-GUN 11GS	10	+3	-1	2D12+2	6	5	30	3	18	4	P	C: 1350
W.A.S. 14.GS.	10	+3	-1	2D10	28	5	30	3	18	5	M	C: 2400
W.A.S. 11GS.	10	+3	-1	2D12+2	20	5	30	3	18	5.5	M	C: 2750
LANCIAGRANATE AD IMPULSI												
URBAN-M30	9	+3	Vario	Vario	1	1	65	1	18	1.8	P	C: 600
SRGL-M30, 30X45mm	10	+3	Vario	Vario	1	1	70	1	18	2.5	P	C: 850
SRGL-M45, 45X100mm	11	+3	Vario	Vario	1	1	90	1	18	3.5	M	C: 950
AUTO-GL Rifle 30	10	+3	Vario	Vario	5	5	70	1	18	2.5	M	C: 1500
AUTO-GL Assault 30	11	+4	Vario	Vario	15	5	75	1	18	6.5	M	C: 2500
WAGL-M30, 30X85mm	10	+3	Vario	Vario	20	3	70	3	18	5	M	C: 1750
WAGL-M45, 45X100mm	11	+3	Vario	Vario	6	3	90	3	18	6	M	C: 1950

**Considerando il mirino montato di serie sull'arma.

^ Comprende anche il bonus di +1 del bipiede.

° Il tempo elevato di ricarica si applica al cambio della cassetta portamunizioni.

TIPI DI GRANATE ED ESPLOSIVI	FOR	PEN	DAN	SCHEGGE	AREA (Raggio)	GTO	PE	L	COSTO
<i>Granata 45X100 mm a frammentazione</i>	5	-6	3D8	1D8+3	4 m	80	0.7	C	C: 80
<i>Granata 45X100mm a Perforante</i>	5	-8	3D12	1	1 m	80	0.7	C	C: 120
<i>Granata 45X100mm a Incendiaria</i>	5	-2	2D10	1D8+3	3 m	80	0.7	C	C: 50
<i>Granata 30X85 mm a frammentazione</i>	5	-4	3D6	1D6+3	3 m	70	0.6	C	C: 60
<i>Granata 30X85mm a Perforante</i>	5	-6	3D8	1	1 m	70	0.6	C	C: 100
<i>Granata 30X85mm Incendiaria</i>	5	-1	2D6	1D6+3	2 m	70	0.6	C	C: 40
<i>Bomba a mano a concussione</i>	5	-12	2D12+3	1D10+3	3 m	70	0.6	C	C: 50
<i>Bomba a mano dirompente</i>	5	-15	3D10+5	1D4+2	2 m	70	0.6	C	C: 70

LE ARMI CORPO A CORPO SPECIALI: Questo paragrafo tratta le armi che impiegate dalla polizia e dall'esercito nel combattimento corpo a corpo.

Questa categoria di armi furono oggetto della riforma nei primi anni del XXI° secolo.

Nonostante nella guerra moderna non si utilizzino più dei sistemi di combattimento corpo a corpo, situazioni come sommosse, combattimenti in trincea o guerriglie urbane hanno fatto sì che queste armi siano ancora attuali.

Repressore: E' un manganello ergonomico e bilanciato. Possiede una forma tale da garantire la migliore impugnatura e potenza d'urto contro il bersaglio.

E' completamente fatto di acciaio temprato e vuoto internamente. Il manico è ricoperto in gomma speciale utile per assorbire meglio le vibrazioni provocate dall'urto. E' munito di un tirapugni in metallo applicato sul manico, utile a proteggere la mano dell'operatore in caso di urti casuali e per colpire di pugno bersagli troppo ravvicinati.

La punta del manganello è leggermente più tozza rispetto allo stelo, così da risultare simile ad una mazza ferrata medievale. E' utilizzato dalla polizia, dalla milizia e dalle squadre antisommosa.

Pugnale da guerra: Arma a lama liscia a doppio taglio. La lunghezza della lama è di 20 cm, la sua larghezza è di 3 cm ed ha un manico lungo 15 cm.

E' completamente fatto in lega di titanio ed è affilato chimicamente. Il pugnale da guerra è usato dagli incursori, dai reparti d'assalto speciali della polizia ed esercito, paracadutisti compresi. Il pugnale, ha speciali agganci per essere usato da questi reparti anche come baionetta da fucile.

Baionetta d'assalto: E' un pugnale con una lama lunga 35 cm. La lama da una parte è liscia e dall'altra seghettata.

L'arma ha un manico lungo 20 cm.

Questa tipologia di arma era considerata illegale tra le guerre umane nel XX° secolo, ma è tornata in auge con la guerra contro gli alieni e loro creature, dove le convenzioni di guerra non esistono.

La lunga lama è progettata per tenere il fante a portata di sicurezza ottimale in uno scontro corpo a corpo. La baionetta è munita anche di una piccola guardia per la mano, così da essere impiegata anche come coltello da combattimento. L'arma fatta in acciaio inossidabile è resistente a corrosione e di ottima qualità.

Sciabola da giungla: E' una via di mezzo tra un machete ed una spada. Possiede una lama leggermente allargata ed appesantita in punta, in modo tale da favorirne il fendente. Sul manico è posto un tirapugni utile per la protezione dell'utente ed impiegabile per gli scontri molto ravvicinati. La lama è lunga 65 cm e larga 7, mentre il manico è lungo 15 cm. Usata da tutti i reparti militari che operano nell'inferno, in giungle ed in foreste. Solitamente ogni squadra di 12 uomini ha 4 sciabole da giungla in dotazione.

Vangascia: Questa speciale vanghetta è una pala piatta con i bordi affilati. La parte superiore è appuntita ed è a forma di cuspidi, tipica della vanga. Usata per scavare trincee, buche, tagliare rami e combattere. La vangascia ha un manico fatto in tubi di metallo avvitabili. La lama ha una larghezza di 30 cm ed una lunghezza di 35 cm, il manico è smontabile e raggiunge una lunghezza di 45 cm. La parte finale della vanga è munita di un'impugnatura a coda di rondine. In dotazione a paracadutisti, fucilieri ed altri reparti militari.

TIPO ARMA BIANCA	FOR	PEN	DAN	AFF	PE	L	COSTO
<i>Repressore</i>	5	0	1D6+2	18	2.5	P	C: 70
<i>Baionetta d'assalto</i>	7	-4	1D10	18	0.3	M	C: 180
<i>Pugnale da guerra</i>	7	-4	1D8+3	18	1.5	M	C: 250
<i>Sciabola da giungla</i>	8	-5	2D8+1	18	3	M	C: 350
<i>Vangascia</i>	8	-5	1D12+2	18	2.5	M	C: 300

PROTEZIONI ED ARMATURE: Le protezioni elencate qui di seguito, sono impiegate dalla polizia, dalla milizia e dall'esercito. Fatte completamente in resina plastica resistente agli urti detta PLASTEX.

Queste protezioni vennero progettate nel 2010 e finite di testare nel 2015, anno di entrata in produzione.

Pensate per proteggere la vita e l'incolumità di coloro che operano come soldati e poliziotti per la federazione, queste difese passive sono già state oggetto di molti test.

Completamente ergonomiche e miste tra dure e morbide, vengono impiegate nei vari usi militari e paramilitari. Possono fermare colpi di pistola e mitra, nonché colpi di fucili da caccia.

Usate come corazze dai soldati di fanteria delle varie alleanze, si sono dimostrate molto valide negli scenari di battaglia urbani e nell'inferno.

Elmetti: Prodotti con materiale rigido in PLASTEX, gli elmetti militari si differenziano da quelli di polizia per uno strato di materiale maggiore.

Tutti gli elmetti sono dotati di ricetrasmittente digitale con una portata di comunicazione di 15 chilometri.

La durata della batteria è di 24 ore per uso continuato.

Tutti gli elmetti hanno appositi agganci per visori ultravioletti o notturni, per le maschere antigas ed altri gadgets.

Giubbotto difensivo: Entrambi i giubbotti sono fatti di materiale morbido, con all'interno delle bande di PLASTEX rigide, inserite verticalmente o messe in modo tale da permettere una maggiore mobilità all'utente.

Questi giubbotti sono in dotazione delle squadre di polizia e da unità militari. Questi giubbotti sono lo standard della difesa personale. Hanno numerose tasche ed agganci per oggetti, armi ed altro ancora.

Corazza da fanteria: Completamente rigida ed apribile a metà, così da permettere all'utente di indossarla.

Molto simile alle corazze anatomiche dei guerrieri greco-romani, questa difesa è impiegata dalle truppe d'assalto o mitraglieri dentro gli elicotteri, le postazioni fortificate e simili. Anche se limita il movimento, la corazza si è rivelata molto utile contro colpi di armi da fuoco, ad impulsi e schegge di esplosivi.

Protezioni minori: I para avambracci ed i para stinchi da combattimento, sono completamente rigidi e vengono indossati sopra i pantaloni ed i giubbotti che il soldato comunemente porta. Molto utili per completare la difesa degli arti superiori ed inferiori.

Scudi: Usati come protezioni degli agenti nelle sommosse urbane o per irruzioni dentro stanze o luoghi chiusi contro avversari armati. Lo scudo è l'unica protezione che si sovrappone alle altre armature.

TIPO DI PROTEZIONE*	P.A.	PARTE PROTETTA	P.M.	PE	L	COSTO
<i>Elmetto di polizia antisommossa</i>	16	Testa	0	1.5	P	C: 150
<i>Elmetto di polizia standard</i>	25	Testa	0	2	P	C: 200
<i>Elmetto militare standard</i>	30	Testa	0	2.5	M	C: 300
<i>Tuta antisommossa</i>	14	Torso – Braccia – Gambe	-2	8	P	C: 500
<i>Giubbotto leggero di polizia</i>	18	Torso	0	5	P	C:450
<i>Giubbotto difensivo d'assalto di polizia</i>	20	Torso	-1	6	P	C: 600
<i>Giubbotto difensivo di fanteria militare</i>	25	Torso	-2	7.5	M	C: 750
<i>Corazza d'assalto per fanteria</i>	35	Torso	-2	9	M	C: 950
<i>Schinieri da combattimento</i>	16	Gambe	0	1	P	C: 100
<i>Para avambracci da combattimento</i>	16	Braccia	0	0.5	P	C: 90
<i>Scudo antisommossa</i>	25	Testa – Torso – Braccia	-2	4.5	P	C: 250
<i>Scudo blindato d'assalto</i>	45	Testa – Torso – Braccia	-2	15	P	C: 650

* Tutte le protezioni sono costruite per assorbire calore corporeo. Forniscono un malus di -3 ad eventuali osservatori esterni che utilizzano un sistema ad infrarossi o di ricerca del calore.

ERA UNIVERSALIS

- SCHEDA DEL PERSONAGGIO -

NOME DEL GIOCATORE: _____

NOME DEL PERSONAGGIO: _____ ETA': _____ ALTEZZA: _____ PESO: _____

SESSO: _____ RAZZA: _____ MESTIERE: _____

DESCRIZIONE: _____

CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

FORZA:

Bonus al Danno: _____

Peso Sollevabile: _____

Peso Trasportabile: _____

DESTREZZA:

Movimento: _____

Corsa: _____

Nuoto: _____

Salto: _____

COSTITUZIONE:

INTELLIGENZA:

FREDDEZZA:

Percezione: _____

Volontà: _____

DIFESA

T.S.C.

Iniziativa: _____

Shock: _____

TALENTI DEL PERSONAGGIO

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

5: _____

ABILITA' DEL PERSONAGGIO

Valore

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

5: _____

6: _____

7: _____

8: _____

9: _____

10: _____

11: _____

12: _____

13: _____

14: _____

15: _____

16: _____

17: _____

18: _____

19: _____

20: _____

ABILITA' AQUISITE

Valore

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

5: _____

PUNTI FERITA E PROTEZIONI DEL PERSONAGGIO

Malus Ferite

P.F. TESTA

P.A. TESTA



P.F.
BRACCIO
DX

P.F. TORSO

P.F.
BRACCIO
SX

P.A.
BRACCIO
DX

P.A. TORSO

P.A.
BRACCIO
SX

P.F.
GAMBA
DX

P.F.
GAMBA
SX

P.A. SCUDO

P.A.
GAMBA
DX

P.A.
GAMBA
SX

Penalità di
Movimento
X Armature

TIPO DI PROTEZIONI: _____

RISORSE ECONOMICHE: C:

NOTE: _____

INDICE DI GIOCO

ARGOMENTO	PAGINA		
CAPITOLO I°: ERA UNIVERSALIS	2	Situazioni di combattimento	43
1991 Conto alla rovescia	2 - 3	Ripari naturali ed artificiali	43 - 44
1992 Da una pace, ad una guerra inaspettata!	3 - 4	Danni da: Fuoco, acido, elettricità e caduta	44 - 45
1993 La Prima Guerra Universale	4 - 6	CAPITOLO VIII°: FERITE E CURE	46
1994 Il mondo si prepara per il peggio	6 - 7	MEDICHE	
1995 Sangue, sangue, sangue e ancora sangue	7 - 11	Casi comuni di ferite	46 - 47
1996 - 1997 Dalla catastrofe alla rivincita	11 - 13	Casi particolari di salute	47
1998-1999 Conto alla rovescia per la vittoria	13 - 14	Recupero dei punti ferita	48 - 49
200- 2015 La rinascita umana: Era Universalis	14	Ferite e danni in situazioni speciali: Fame sete e freddo	49
CAPITO II°: IL SISTEMA DI GIOCO	15	CAPITO IX°: ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO	50
Introduzione al Gioco Di Ruolo	15	Caratteristiche dell'equipaggiamento	50 - 53
I Personaggi	15	Il mondo delle armi in Era Universalis	53 - 54
Il Descrittore	15	Armi da tiro e da fuoco	54 - 56
I Personaggi Non Giocanti	16	Munizioni per armi da fuoco	57
Giocare ad Era Universalis	16	I mirini	57
Sistema di gioco di Era Universalis	16	Gli esplosivi	58 - 60
Funzionamento del sistema di gioco	17	Le armi da mischia	60 - 61
Conversione dei dadi a D6	17	Armature e protezioni del XX° secolo	61
CAPITOLO III°: LE CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO	18	Equipaggiamento	62 - 66
Le tabelle delle caratteristiche	18	CAPITOLO X°: I PERSONAGGI	67- 68
Forza	18 - 19		
Destrezza	19 - 20	PARTE SECONDA: IL DESCRITTORE	69
Costituzione	20	CAPITOLO XI°: IL DOSSIER MILITARE N°10	70
Intelligenza	21	Una chiave di lettura storica diversa	70 - 71
Freddezza	22	Dalla colonizzazione alla Prima Guerra Universale	72 - 75
Come attribuire punteggi alle caratteristiche	23	Gli Eterei	75 - 80
CAPITOLO IV°: I TALENTI DEL PERSONAGGIO	24	Gli Oscuri	80 - 86
Elenco dei talenti	25 - 26	Gli umani e la Federazione	86 - 98
CAPITOLO V°: LE ABILITA' DEL PERSONAGGIO	27	CAPITOLO XII°: COME IMPOSTARE UN'AVVENTURA	99
Funzionamento delle abilità	27 - 28	Spunti per una trama	100 - 104
Abilità Militari	29 - 30	Realismo e flessibilità	104
Abilità Investigative	30 - 31	Come dare i punti avventura	104
Abilità Socio-Scientifiche	32 - 33	CAPITOLO XIII°: I PERSONAGGI NON GIOCANTI	105
Abilità Comuni	33 - 34	Caratteristiche dei personaggi non giocanti	105 - 107
CAPITOLO VI°: IL REGOLAMENTO DI GIOCO	35	Precisazioni sui vari PNG	108
Regolamento di base	35	I potenziamenti biogenetici degli Oscuri	108 - 115
Gradi di difficoltà	35	I potenziamenti cibernetici degli Eterei	115 - 119
Successi e fallimenti critici	36	Schede dei personaggi non giocanti Umani	119 - 127
Confronti	36	I personaggi non giocanti Oscuri	128 - 132
Il round	36 - 37	I personaggi non giocanti Eterei	133 - 137
Numero di azioni a round e azioni complesse	37	APPENDICE FINALE: LE ARMI UMANE DEL XXI° SECOLO	138 - 144
Movimento strategico	37		
CAPITOLO VII°: IL COMBATTIMENTO	38	SCHEDE DEL PERSONAGGIO	145 - 146
Combattimento da mischia	38 - 39		
Casi particolari sul combattimento da mischia	39		
Colpi base nel combattimento da mischia	39		
Combattimento a distanza	40		
Meccanica delle armi	40		
Armi automatiche e fuoco in raffica	40 - 41		
Note sulla raffica	41		
Raffica breve da 3 colpi	41		
Mirare, bonus e malus nel combattimento a distanza	42		
Locazione dei colpi sul corpo	42		
Iniziativa speciale	42		