

# MECHANICAL OCTOPUS

*Gioco di Ruolo ideato da Fabio Attoli – 2008 ©*

*Con la collaborazione di Eleonora Guggeri*

## **1. INTRODUZIONE**

Nel momento in cui hai iniziato a sfogliare queste pagine hai in qualche modo preso parte ad un viaggio nel futuro, un futuro diverso da come molto spesso viene dipinto. Il futuro che troverai in questo libro è freddo, ricco di acciaio e sensualmente brutale. Un mondo che ha perso gran parte delle sue morali, un mondo dove gli uomini sono vittime di forze che non sono in grado di contrastare.

Ma non ti attende solo una storia tra queste righe ma anche delle dettagliate descrizioni e delle regole semplici e concise per permetterti di vivere in prima persona questo futuro apocalittico.

### **PRIMA DI INIZIARE**

Per giocare ti servirà qualche copia della scheda del personaggio presente alla fine di questo regolamento (ma potrai anche ricrearla come più ti piace) e un semplice dado a dieci facce che d'ora in poi chiameremo "d10". Indispensabile anche una gomma, una matita e qualche foglio di carta.

### **COME SI GIOCA?**

Il requisito fondamentale per imparare a giocare di ruolo è la voglia di divertirsi e di evadere dalla realtà: per giocare serve fantasia. Il primo esperimento lo potrai fare dopo aver visto un film fantastico al cinema e immaginare di trovarti in quelle atmosfere e di essere uno dei personaggi che prendono parte all'azione. Sentirti parte di un mondo e domandarti: <<cosa avrei fatto io?>> è il primo passo verso la comprensione di questo gioco.

Un gioco di ruolo non è altro che un'avventura narrativa regolamentata da leggi che tendono a simulare la fisica di un mondo differente dal nostro.

Per giocare dovrete essere almeno in due, quindi non potrai giocare da solo. Questo perché serviranno delle figure differenti: un Narratore e uno o più Giocatori.

#### **Narratore**

Sul narratore grava la responsabilità del gioco: è infatti il narratore a creare la trama e le situazioni nelle quali i giocatori si troveranno coinvolti con i loro personaggi. E' lui ad ideare enigmi, ed è sempre lui a dover conoscere in maniera approfondita le regole del gioco. Inoltre il Narratore interpreterà, durante lo svolgersi della storia, il ruolo di personaggi non controllati da altri giocatori, con i quali gli stessi giocatori interagiranno durante la giocata: chiameremo questi personaggi "Comparsa".

## **Giocatore**

Il giocatore ha come compito di partenza quello di generare un personaggio che muoverà i suoi passi nel mondo creato dal narratore. Questo passaggio fondamentale potrà essere fatto semplicemente seguendo le regole spiegate nel capitolo 3.

Sarà poi scopo del giocatore quello di interpretare al meglio le reazioni che il proprio personaggio avrebbe in determinate situazioni, tenendo ben presente la distinzione tra giocatore (realtà) e personaggio (fantasia) .

## **Mettendo tutto insieme ...**

Ora, come una magia, il narratore si troverà a descrivere l'inizio di una storia che vedrà come protagonisti proprio i personaggi dei giocatori seduti al tavolo con lui. Da questo momento le scelte spetteranno a loro e il Narratore sarà lo strumento che, passo dopo passo, descriverà in ogni aspetto un nuovo mondo fino a creare qualcosa che apparirà vivo e reale.

## **2. IL NUOVO MONDO**

L'uomo si distrusse con le sue stesse mani.

Del vecchio mondo restano poche tracce. Non so cosa sia successo al resto del pianeta, ma le città che conoscevo, i profili delle montagne su cui avevo visto sorgere e tramontare il sole, ora non esistono più.

Non ho conosciuto altri uomini più anziani di me dopo la catastrofe. Per evitare che i ricordi del tempo che fu muoiano con me mi accingo a lasciare per iscritto le mie memorie.

Ero ancora un ragazzo quando la grande guerra strinse nella sua morsa tutto il pianeta. Non conosco i futili motivi che l'uomo trovò per scatenare il conflitto, ma quello che accadde certamente cambiò la vita di tutti.

L'Oriente unì le proprie forze ed attaccò l'America con un pesante bombardamento nucleare. La terra vibrò e da essa si innalzò un lamento profondo. Qualche giorno dopo, quando tutte le alleanze e le politiche del mondo erano in fermento, una grande onda anomala sommerse le terre inghiottendo i paesi.

Del vecchio mondo non sopravvivono che scarse tracce. Non resta più nulla delle enormi città, delle potenti apparecchiature elettroniche, delle opere d'arte...

Tutto è stato inghiottito dalla terra e dalle acque.

L'uomo si trovò nuovamente alle prese con la forza della natura, come agli albori della sua civiltà.

E' più semplice, per coloro che vivono in questo mondo duro, credere che ciò che l'uomo è stato un tempo, che la sua capacità di controllare a proprio piacimento luce e buio, la sua capacità di battere grandi distanze grazie ad enormi macchine capaci di volare, fosse legata alla magia e che questa stessa magia gli si sia rivolta contro.

I ricordi che noi antichi possiamo mettere a disposizione della gente vengono considerati dai più solo come leggende.

E anche se è vero che l'uomo aveva camminato sulla luna e volato nello spazio ora si ritrova a combattere per la propria vita secondo le più antiche leggi naturali e le vecchie tecnologie sono alla stregua di divertenti farneticazioni di un folle.

Tutti i mezzi di comunicazione sono stati spazzati via, e se vi siano altri sopravvissuti, oltre coloro che ho potuto conoscere personalmente non mi è dato sapere.

Si vocifera che in questo scenario apocalittico due continenti siano emersi dalle acque e che in essi l'uomo si sia riorganizzato socialmente dando via a due mondi molto diversi tra loro e che i loro stessi abitanti non siano che un pallido ricordo di ciò che è un uomo, ma a questo, purtroppo, siamo già avvezzi ...

### **Cosa resta del vecchio mondo?**

Del vecchio mondo resta poco e nulla. Lo tsunami ha sommerso la quasi totalità del mondo a noi noto, solo penisole di ghiaccio a nord dell'emisfero ed i picchi che superano i mille metri, che non siano sprofondati a causa di terremoti, sono stati risparmiati.

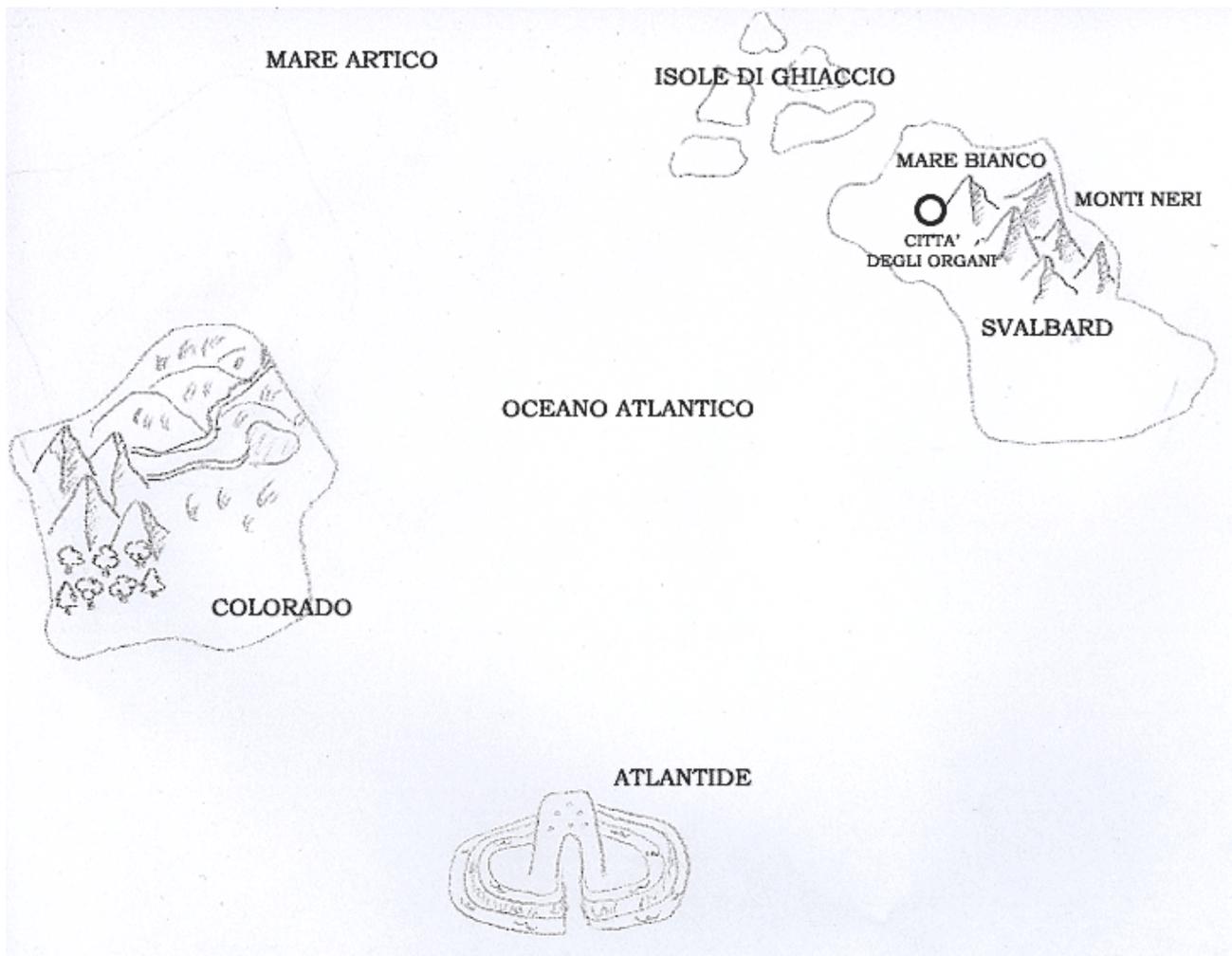
L'ambientazione si sviluppa duecento anni dopo il disastro atmosferico causato dal bombardamento atomico che ha radicalmente cambiato il clima del pianeta; anche gli eventuali sopravvissuti allo tsunami sono crollati sotto il peso della carestia causata dalla morsa dei ghiacci sempre più rigida.

Solo popolazioni già abituate a temperature così rigide sono riuscite ad adattarsi a questo cambio climatico.

In questo sfacelo ambientale ogni fonte di energia elettrica è stata cancellata, l'unica tecnologia in grado di sopravvivere è quella legata al carbone ed alle macchine a vapore.

Non esiste quasi più il concetto di arte e di letteratura per come la intendiamo noi oggi.

L'uomo vive in costante lotta contro la natura ed ha il forte desiderio di riportare il mondo ai fasti del passato.



## **SVALBARD**

Svalbard è l'isola più grande attualmente conosciuta dall'uomo. Molti uomini anziani tendono ancora a identificare queste terre con i nomi di Norvegia, Scandinavia o Europa. L'isola è una distesa di circa 400 km di roccia, neve e ghiaccio attraversata da una grande catena montuosa: i Monti Neri. Non esistono veri e propri laghi o fiumi ma l'abbondanza di neve e conche da spesso origine a riserve idriche potabili. Le coste sono frastagliate e molto alte dando l'immagine di una montagna rocciosa che fuoriesce dall'acqua. Oltre l'uomo è presente una seconda razza intelligente che dimora nel nord dell'isola: gli yeti.

### **Impero di Svalbard**

Svalbard è interamente controllata dall'Impero. L'unico scopo dell'impero è quello di scoprire le maggiori informazioni possibili sull'antico mondo per ricostruire ciò che l'uomo ha perduto. È una terra senza fede che trova nella scienza e nella rigidità delle leggi gli unici stimoli per andare avanti. L'impero è nato pochi anni dopo che l'uomo prese coscienza dell'accaduto. La fondazione dell'impero risale al volere di uno scienziato europeo di nome Jacques Lisieux.

Gli uomini che dimorano in queste terre sono alti e robusti, hanno occhi chiari e capelli solitamente biondi o rossi. Hanno un temperamento schivo, freddo e apatico.

### **Organizzazione politica e militare.**

L'impero è sorretto da un concilio di scienziati che risiede nella Città degli Organi. Il concilio ha il compito di organizzare le risorse dell'impero, comprese quelle militari. L'impero infatti basa la sua forza esclusivamente sull'esercito, l'esercito dell'impero prende il nome di Mechanical Octopus. Il popolo di Svalbard dimora nel sud dell'isola in poveri villaggi. Oltre il popolo sono presenti gli schiavi che vengono impiegati per i pericolosi incarichi di manutenzione nella città degli Organi e nelle miniere di Olenegorsk. L'esercito è organizzato in numerose squadre:

- Squadra di difesa e ordine. Divisione addetta a mantenere l'ordine nell'isola, riscuotere eventuali tributi dal popolo e difendere l'isola.
- Squadra del nord. Divisione addetta agli scambi commerciali e alla difesa del mare bianco.
- Squadra vecchio mondo. Divisione addetta alla ricerca di oggetti risalenti al vecchio mondo. Si occupano anche di ricercare Evoluti e Primordiali.
- Squadra inquisitoria. Divisione addetta a opprimere qualsiasi forma religiosa venga divulgata o appoggiata su Svalbard.
- Squadra punitiva. Divisione addetta alla ricerca e punizione dei Ricordi e degli Involuti.
- Squadra costruttori. Addetti alla costruzione e alla manutenzione delle opere dell'Impero.
- Squadra scienziati. Addetti allo studio dei reperti del vecchio mondo e all'ideazione di nuove tecnologie.
- Squadra amministrativa. Addetti all'organizzazione delle risorse.
- Squadra speciale Orka. Addetti alla costruzione della grande nave, simbolo dell'Impero e speranza per il popolo.

I soldati a seconda del loro compito e incarico sono armati diversamente ma di norma portano spade e scudi di ferro, armature di metallo, pellicce d'orso per il freddo e sacche con grasso di foca per la manutenzione delle armi metalliche.

### **Le leggi dell'Impero**

Oltre un complesso sistema di leggi a tutela dell'Impero e del singolo suddito di Svalbard esiste un codice importantissimo detto proprio "nuovo mondo".

- Qualsiasi riferimento agli Dei o all'Unico Dio verrà punito con la schiavitù.
- Qualsiasi pratica religiosa verrà punita con la morte.
- Qualsiasi tradimento verso l'Impero verrà punito con la morte.
- Qualsiasi ritrovamento appartenente all'antico mondo dovrà essere segnalato all'Impero che provvederà a ricompensare il suddito. In caso vengano celate le

tracce o utilizzati strumenti non autorizzati la pena potrà variare dalla schiavitù alla morte.

### **La Città degli Organi**

La città si presenta come l'organo di una chiesa con delle lunghe torri di ferro affiancate che fuoriescono dalla neve seguendo il dorso di una montagna. Alcune di queste sono abitazioni civili, altre sono immense ciminiere che ospitano le fabbriche. Lungo le ciminiere è sempre possibile vedere gli schiavi che spargono il grasso di foca nei metalli per non farli arrugginire.

Svalbard è collegata con pesanti ponti di ferro fino al mare dove una fabbrica enorme lavora incessantemente per la costruzione di Orka, un immenso battello a vapore concepito per invadere le terre del Colorado.

Lungo i ponti e le torri di metallo tutta la città degli organi è illuminata dal fuoco blu, noto come metano, che conferisce alla città un aspetto spettrale.

### **Olenegorsk**

Olenegorsk è la più grande città mineraria di Svalbard. I minatori vivono come schiavi e sono costretti ad estrarre continuamente carboni e metalli. La città interamente di pietra si arrampica lungo delle terrazze nel costone della montagna. Le miniere hanno numerosi ingressi forniti di binari e carrelli per il trasporto delle materie prime.

### **I ricordi**

Nel sud dell'isola, nelle terre più aride, si rifugiano i "ricordi", ovvero uomini che ammoniscono Svalbard di non commettere gli errori del passato e di provare a riconciliarsi con la natura. I ricordi sono considerati dei traditori e dei fuggiaschi, pertanto l'esercito di Svalbard viene autorizzato alla soppressione dei ricordi. In molti casi questi vengono ridotti in schiavitù e destinati alla miniera di Olenegorsk.

### **Risorse economiche dell'Impero**

Nell'Impero non esistono monete. Gli oggetti di maggior valore sono quelli provenienti dal vecchio mondo come strumenti tecnologici oppure libri. Non esistono botteghe o taverne. Qualsiasi individuo capace viene arruolato nell'esercito (il massimo dell'onore) per poter servire la causa dell'Impero. La forma di commercio più diffusa è il baratto sebbene ci sia poco e nulla da barattare.

### **MARE BIANCO**

E' un'immensa distesa di neve e arida roccia nel nord di Svalbard. Un deserto di ghiaccio popolato da orsi bianchi, volpi delle nevi, rapaci notturni e mostruosità spesso ancora senza un nome. Lungo le coste ghiacciate è invece possibile imbattersi in foche, balene, orsi bianchi, leoni marini e orche.

### **Yeti**

Gli yeti dimorano nell'estremo Nord dell'impero di Svalbard nelle terre che gli uomini dell'impero chiamano "mare bianco". Gli yeti hanno muscolature possenti e una folta pelliccia bianca che consente loro di mimetizzarsi nella neve. La pelle del viso e dei palmi delle mani è di un rosa carne scuro mentre la pianta dei piedi tende a scurirsi fino a diventare nera nell'età adulta. Crescendo, sia gli uomini che le donne, perdono i peli del petto e dell'addome lasciando spazio a una pelle robusta e spessa. I maschi possono superare i 200 centimetri di altezza. Hanno mani e piedi grandi, mentre il viso è leggermente grossolano con ampie narici e arcate sopracciliari molto sviluppate. Hanno denti robusti e canini molto aguzzi. Gli yeti vivono in piccoli clan isolati, solitamente all'interno di qualche grotta alle pendici dei monti neri. Non sanno leggere e scrivere ma sanno parlare la lingua degli uomini. Sono monogami e hanno un forte senso della famiglia e del clan. Hanno una scarsa manualità che, accompagnata alla carenza di materie prime, li ha portati a utilizzare soprattutto le risorse del proprio corpo.

Creano piccoli monili, bracciali e protezioni in osso, lavorano la pelle e la pelliccia. Mangiano principalmente pesce e carne cruda. Gli yeti sono molto temuti dai popoli umani perché spesso si dimostrano poco razionali ed eccessivamente istintivi. La loro forza e resistenza smisurata rende impari qualsiasi lotta contro un essere umano. L'aggressività di uno yeti aumenta se ci sono con lui dei figli non ancora svezzati.

## **LE ISOLE DI GHIACCIO**

Le Isole di Ghiaccio sono grandi lastre galleggianti a largo dell'isola di Svalbard. Quando le grandi onde distrussero le terre emerse, il popolo degli Inuit sopravvisse portando con se gran parte della propria cultura e dei suoi ricordi. Le isole sono popolate da orsi bianchi, pinguini, volpi delle nevi e numerose altre forme di vita.

### **Inuit**

Gli Inuit sono di bassa statura. Hanno capelli, occhi e carnagione scura. Il volto presenta nasi piccoli ed occhi obliqui. Tendono a radunarsi in clan e costruire dei piccoli villaggi governati da un capo che è quasi sempre il membro più anziano. Gli Inuit conoscono il fuoco, sono abili pescatori e cacciatori e hanno un'intensa vita familiare e sociale. Al centro del villaggio c'è sempre un punto di ritrovo chiamato "casa del canto" dove i membri della comunità si sfidano in competizioni d'improvvisazione canora. Vestono principalmente con pellicce di renna e orso bianco e per sopportare i venti freddi, devono cospargersi il volto e le mani di grasso animale. Le case vengono costruite con il ghiaccio e vengono chiamate igloo. Hanno la forma di una cupola sferica a pianta circolare e sono costruite con blocchi di ghiaccio incastrati tra di loro a formare una volta. Vi si accede grazie ad un corridoio basso fatto anch'esso di neve. L'interno è foderato di pelli di renna e vi sono dei letti di pelliccia di renna che devono ospitare tutta la famiglia. L'organizzazione della società si basa sulla solidarietà fra villaggi ed hanno un concetto di proprietà legato più alla comunità che non al singolo. Le famiglie in genere contano pochi membri.

Creano monili d'osso e di ghiaccio seguendo figure geometriche e regolari. Organizzano spesso delle spedizioni con le loro grandi slitte trainate da cani per barattare, con oggetti metallici, grasso animale e pellame. Gli Inuit hanno una loro religione che si basa sulla credenza che molti animali e fenomeni naturali abbiano un'anima o uno spirito. La principale personalità religiosa è lo sciamano, spesso di sesso femminile.

### **Economia degli Inuit**

Gli Inuit barattano carne di renna e pellicce con l'esercito di Svalbard. Questi scambi avvengono quasi sempre nel territorio dell'Impero che gli Inuit raggiungono grazie a delle piccole imbarcazioni che ricavano dalle pelli e dalle ossa delle balene, materiali che usano per costruire anche le slitte. Le loro chiatte possono trasportare carichi discreti. In cambio chiedono oggetti di metallo adatti alla caccia e alla sopravvivenza.

## **ATLANTIDE**

Atlantide, che il mondo moderno considerava come un luogo mitico, ma mai realmente esistito, è sorta dal mare, a seguito del grande maremoto, come una grande torre di pietra e oro.

Si narrava nel vecchio mondo che Atlante, figlio del Dio greco Poseidone, divenne il governatore dell'Impero di Atlantide, donatogli dal padre. Questa divenne una monarchia ricca e potente. Venne suddivisa in dieci zone ed ognuna di queste venne governata da un figlio di Poseidone. Le leggende descrivono che la caduta di Atlantide fu causata dalla furia di Zeus poiché il regno, un tempo saggio e giusto, venne corrotto dalla convivenza con i mortali.

L'isola venne plasmata dalle mani di Poseidone che la creò con zone alternate di mare e di terra, le une concentriche alle altre. I sovrani di Atlantide gettarono ponti sugli anelli di mare che circondavano l'antica città, e fecero una strada che permetteva di entrare ed uscire dal Palazzo reale unicamente in nave. Abbellirono il palazzo reale di generazione in generazione, sino a fare dell'edificio una vera meraviglia. Grazie a movimenti tellurici scatenati dall'impatto nucleare, Atlantide è riemersa, nel volgere di un giorno e di una notte similmente a come era stata ingoiata dal mare.

### **La torre d'oro**

Alta quasi cinquanta metri, Atlantide è una torre che spunta direttamente dalle acque del mare. Un lieve vortice avvolge le colonne che la sorreggono trascinando le navi all'interno di un grande arco che conduce al suo interno. Interamente costruita di pietra marina e oro, riprende i toni dell'azzurro, del celeste e del bianco tramite pitture e mosaici.

L'interno della torre non è altro che un meraviglioso porto circolare su cui è stato costruito un palazzo adornato da bassorilievi e statue di creature marine. Atlantide ha una ricchezza antica basata su tesori e reperti di valore inestimabile ma che poco

senso hanno in un mondo in cui scarseggia il cibo e con l'oro non è possibile comprare nulla.

### **Atlantidei**

Gli abitanti della torre d'oro sono gli Atlantidei. Hanno la pelle leggermente squamata e liscia di un colore che tende a sfumare dal celeste pallido all'argento. Sono privi di peli e hanno perso le ciglia e le palpebre, che dona ai loro occhi un aspetto tremendamente inquisitore. Le mani ed i piedi sono palmati, le labbra sono grandi ed i denti aguzzi, mentre le orecchie sono leggermente appuntite e inclinate all'indietro rispetto ad un umano. Nel collo sono presenti delle branchie mentre nella schiena una piccola membrana accenna l'idea di una pinna. Il naso è schiacciato e presenta due piccole fessure membranose. Amano i colori caldi come l'arancione e il rosso che ricavano da alcuni molluschi e dai coralli. Vestono con tuniche di colore verde e azzurro ricavate dalla lavorazione di alcune alghe.

Tutto ciò che possiedono in metallo esiste da tempi molto antichi. Gli Atlantidei rivendicano una comparsa sulla terra anteriore a quella dell'uomo. Possono rimanere diverse ore sott'acqua senza ossigeno anche se il loro vero habitat è quello terrestre e non quello marino.

### **Religione**

Gli Atlantidei credono in Poseidone, venerato non solo come divinità ma anche come loro creatore. In tempi antichi gli atlantidei fecero conoscere all'uomo il potere del loro Dio, capace di scatenare, quando veniva offeso, degli immensi maremoti.

Gli atlantidei considerano lo Tsunami come l'ennesima prova della forza del loro Dio che li ha liberati dalla antica punizione inferta da Zeus.

I sacerdoti del culto di Poseidone sono principalmente donne e vengono chiamate Nereidi, in onore delle ninfe dell'acqua che un tempo popolavano i mari.

## **COLORADO**

Il Colorado apparteneva a una nazione che un tempo era nota come Stati Uniti d'America, la più grande potenza mondiale. Le genti di queste terre si tramandano che una volta il loro paese era enorme e potente. Ora il Colorado è un grande altopiano ricco di fiumi e laghi, monti e foreste. Le persone si sono radunate nelle zone più elevate delle loro catene montuose subito dopo l'avvento del grande Tsunami utilizzando come modello di organizzazione cittadina il ricordo dei vecchi villaggi, suddividendosi in contee.

Ad ovest ci sono le Montagne Rocciose i cui picchi maggiori raggiungono i 4000 metri d'altitudine. Quest'area presenta molte foreste ed è parzialmente urbanizzata.

Ad est delle Montagne Rocciose meridionali c'è un vastissimo altopiano chiamata La Grande Pianura. L'urbanizzazione di quest'area pianeggiante è molto diradata ad eccezione delle zone lungo i fiumi South Platte e Arkansas. Le principali contee sono quella di Chafee, Lake, Teller, Fremon, Park, Summit, Grand e Pitkin ma continuano ad aumentare con l'incremento demografico.

## **Le genti**

Attualmente il Colorado è suddiviso in Contee governate da un membro scelto dagli abitanti della contea stessa. Le contee sono tutte collegate da strade battute per i traffici commerciali di materie prime. In ogni contea è presente una chiesa. Le genti del Colorado sono semplici e non credono alla possibilità che Orka, la grande nave dell'impero di Svalbard, sia stata progettata per invadere le loro terre.

## **Risorse**

Nel Colorado ogni contea è autosufficiente sebbene esistano scambi di alimenti e altri prodotti. Le genti del Colorado realizzano vasellame in creta e argilla, lavorano il rame, il bronzo e il ferro, realizzano monili d'oro e d'argento e conoscono il telaio. Vivono a contatto con la natura e rispettano ogni forma vivente. Conoscono l'allevamento e l'agricoltura e c'è acqua e cibo per tutta la popolazione. Le contee si sorreggono secondo forme di baratto e concessioni terriere.

## **La religione**

Nel Colorado esistono dei sacerdoti che continuano a professare la religione dell'antico Dio che consiste nel pregare e adempiere a numerosi sacramenti nel corso della propria esistenza come fedeli. Considerano le genti di Atlantide come delle bestie demoniache vomitate nel caos generato dall'apocalisse. I sacerdoti del Colorado sono riuniti in una grande casa che loro chiamano la Casa di Dio dove tutti i fedeli possono riunirsi a pregare e pentirsi dei propri peccati.

L'apocalisse è stata scatenata da Dio per punire gli uomini e sulle genti del Colorado grava il peso di questa rinascita spirituale.

## **GLI ETERNI**

Al di fuori delle nuove comunità umane e non, che si sono ritagliate un piccolo pezzo di terra emersa, esistono anche dei reietti del vecchio mondo. Gli scienziati dell'impero di Svalbard li hanno battezzati gli Eterni e per molte persone sono poco più di una leggenda. Gli eterni sono uomini che non possono morire, la cui vita si è fermata a causa della scienza del vecchio mondo. L'Impero cerca gli eterni per studiarne e in alcuni casi sfruttarne le doti. Esistono due differenti teorie sugli eterni. La prima, che tra l'altro è la più diffusa, identifica l'origine degli eterni con una contaminazione su alcuni esseri umani di una sostanza nociva. Queste sostanze nocive vennero ampiamente diffuse poco prima e nel corso della catastrofe.

La seconda riguarda la possibilità che gli eterni fossero esperimenti della scienza del vecchio mondo e che siano sopravvissuti al grande Tsunami. Gli scienziati hanno suddiviso gli eterni in tre differenti tipologie: gli evoluti, gli involuti e i primordiali.

## **Gli evoluti**

Gli evoluti sono esseri umani immortali che presentano dei tratti fisici e/o mentali maggiormente sviluppati rispetto alla media. Oltre doti innate più accentuate a volte hanno dei veri e propri poteri mentali superiori. L'Impero è sempre attento alle dicerie popolari su maghi e stregoni perché spesso dietro queste paure popolari si celano i poteri di un evoluto. Per l'impero anche gli Atlantidei sono una forma di Evoluti attribuendo alle loro credenze religiose e alle loro magie delle spiegazioni scientifiche da ricercare nella loro evoluzione.

## **Gli involuti**

Gli involuti sono esseri umani che presentano handicap fisici tanto evidenti da sembrare mostruosi. Gli involuti tendono a perdere la memoria, l'uso del linguaggio e della ragione fino a degenerare in vere e proprie bestie impazzite. L'impero cerca e sopprime gli involuti.

## **I primordiali**

I primordiali sono esseri umani che perdono la loro forma corporea ritrovandosi per l'eternità racchiusi in una massa cellulare informe. I primordiali hanno profondi ricordi e coscienza di sé anche se non sono in grado di parlare o muoversi per l'assenza di un corpo umano. L'impero cerca i primordiali per tentare di carpirne importanti informazioni e ricordi sul vecchio mondo.

# **3. GENERARE IL PERSONAGGIO**

Ora che hai concluso parte del tuo viaggio nel mondo nuovo sei pronto a creare un personaggio per iniziare una nuova avventura. Ogni narratore deve conoscere bene le regole di gioco perché dovrà presentare continuamente ai giocatori personaggi reali con cui interagire, il giocatore d'altro canto deve avere necessariamente un personaggio per giocare. Importante è per prima cosa scegliere una razza o un popolo perché ovviamente il tuo personaggio risulterà molto differente a seconda dei tratti fisici e dagli aspetti culturali che contraddistinguono ogni razza e ogni popolo della terra. Potrai annotare ogni formazione che riguarda il personaggio nell'apposita scheda presente nell'ultima pagina di questo manuale.

## **I TRATTI**

I tratti sono 12 e delineano un personaggio in maniera completa ed esaustiva. I tratti sono le caratteristiche mentali, fisiche e psichiche di un individuo. Tutti i tratti sono espressi da un valore numerico intero positivo (il minimo è 1). Questo valore si

ottiene sommando il valore di “attitudine”, il valore delle “doti razziali” e il valore di “sviluppo”.

## Attitudine

Tira 1d10 e annota nella scheda del personaggio, nella colonna “attitudine”, il risultato. Il giocatore dovrà ripetere il tiro per ogni tratto (12 tiri). Questi valori difficilmente verranno modificati in seguito. L’attitudine rappresenta il bagaglio genetico del tuo personaggio, ovvero le doti psicofisiche ereditate dai suoi avi. L’attitudine può assumere valori negativi e superare il valore 10.

## Doti razziali

Oltre l’eredità singola di ogni individuo ci sono anche una serie di predisposizioni fisiche e mentali tipiche per ogni razza o popolo che si sono consolidate nel corso dei secoli. È bene quindi annotare nell’apposito spazio della scheda del personaggio tutte le informazioni relative ai tratti che riguardano la razza o il popolo che hai scelto.

TRATTO	Yeti	Umani I	Umani C	Atlantidei	Eschimesi	Evoluti
Agilità	0	0	0	+4	0	X
Aspetto	-2	0	+2	-4	0	X
Astuzia	0	+2	0	0	0	X
Empatia	+2	-2	0	0	0	X
Estro	0	0	0	0	0	X
Intuito	+2	0	0	0	+2	X
Manualità	-2	0	0	0	0	X
Memoria	-2	0	0	+2	0	X
Potenza	+4	0	0	-2	0	X
Resistenza	+4	+2	0	-2	+2	X
Riflessi	0	0	0	+2	0	X
Sintesi	-4	0	0	+2	-2	X

X = distribuisce 6 punti, senza valori negativi, nei tratti che preferisci.

## Sviluppo

Lo sviluppo è l’unico valore che vedrai cambiare continuamente nel corso del gioco. In base alle abilità che il tuo personaggio svilupperà i suoi tratti miglioreranno gradatamente. Attualmente non siamo in grado di determinare questo valore ma potrai farlo in futuro dopo aver scelto le competenze del tuo personaggio.

### ELENCO DEI TRATTI

Agilità

Questo tratto esprime la coordinazione motoria e l'elasticità muscolare dell'individuo. Acrobazie e movimenti improvvisi vengono sempre influenzati da questo tratto.

### **Aspetto**

Questo tratto vuole rappresentare l'uniformità delle proporzioni e la regolarità dei lineamenti secondo una scala esclusivamente umana. Non esistono abilità che possono incrementare direttamente questo tratto.

### **Astuzia**

Questo tratto rappresenta l'ingegno istintivo del personaggio. Difficilmente potrà essere incrementato con la pratica e l'esercizio in quanto dono innato. Può anche essere inteso come furbizia.

### **Empatia**

Questo tratto esprime la capacità di relazionarsi agli altri esseri viventi intuendone le emozioni. Tutte le abilità che richiedono interazioni con esseri viventi, compresi animali non intelligenti, richiedono l'utilizzo di questo tratto.

### **Estro**

Questo tratto evidenzia la capacità di raffigurare opere capaci di raggiungere emotivamente (nel bene o nel male) gli altri esseri viventi. Difficilmente potrà essere sviluppata attraverso lo studio e la pratica.

### **Intuito**

Questo tratto esprime la capacità di cogliere le piccole sfumature e i particolari correttamente anche senza avere nessuna capacità di analisi. L'intuito permette di percepire e prevedere lo sviluppo di un'azione. In molti casi può anche essere definito come sesto senso.

### **Manualità**

Questo tratto esprime le capacità manuali di un individuo. Qualsiasi realizzazione artigianale o di precisione necessita di una discreta manualità.

### **Memoria**

Questo tratto vuole rappresentare la capacità di tenere a mente delle informazioni, anche inconsciamente, determinati particolari anche dopo lunghi periodi.

### **Potenza**

Questo tratto analizza l'oggettiva potenza fisica dell'individuo. Stiamo quindi parlando del tono muscolare e dell'ossatura. Tutte le prove che richiedono uno sforzo fisico si basano su questo tratto.

### **Resistenza**

Questo tratto esprime la capacità di resistenza al dolore e agli sforzi fisici prolungati nel tempo. Indica inoltre la capacità di resistere al freddo, agli sbalzi termici e alle malattie. Può essere intesa anche come salute fisica complessiva dell'individuo.

### **Riflessi**

Questo tratto evidenzia la reattività muscolare dell'individuo e la sua capacità di reagire agli stimoli esterni. Si tratta esclusivamente di stimoli fisici che vengono quindi richiamati dai sensi.

### **Sintesi**

Questo tratto vuole rappresentare la capacità di ragionamento e di trarre conclusioni dell'individuo. Esprime anche la disciplina e la razionalità. Può ovviamente essere incrementato con l'esercizio e lo studio.

## **4. LE ABILITÀ**

Le abilità sono tutte le capacità mentali e fisiche proprie del personaggio, ovvero un elenco di saperi e tecniche che padroneggia e conosce. Ogni abilità è contraddistinta da:

- **Nome.** Identifica l'abilità. Ogni abilità deve necessariamente avere un nome, comprese quelle create o studiate appositamente per un determinato personaggio.
- **Tratto primario.** È il tratto che maggiormente l'abilità tende a sviluppare con la sua costante pratica o applicazione.
- **Tratto secondario.** È il tratto che l'abilità tende a incrementare indirettamente.
- **Maturità.** Indica in maniera schematica quanto il nostro personaggio è competente in quella determinata disciplina.
- **Esperienza.** È il valore di esperienza accumulato nell'abilità. Da questo valore dipende la maturità raggiunta secondo la tabella "maturità".
- **Modificatori.** Eventuali modificatori dovuti all'utilizzo di oggetti, sostanze o altri poteri.
- **Totale.** Il totale si ottiene sommando il valore della maturità con i valori dei modificatori. Questo valore non deve essere preso in considerazione per determinare lo sviluppo dei tratti.

### **Scegliere le abilità**

La scelta delle abilità può dipendere da tantissimi fattori. Il primo dipende senza dubbio dalla razza o dal popolo che abbiamo scelto. Il secondo fattore da considerare è l'idea che noi abbiamo del personaggio ovvero cos'ha fatto di particolare, qual è il suo mestiere e chi può averglielo insegnato e come. È importante non tralasciare nessuna abilità perché anche quelle più ovvie come correre od osservare sono particolarmente utili e in qualche modo determinanti per lo sviluppo dell'individuo.

*Il numero di abilità che potrai scegliere dipende esclusivamente dalla scelta del Narratore. Se vuoi provare comunque a generare un personaggio puoi provare a distribuire 50 punti esperienza tra le varie abilità. Segue l'esempio di una scheda compilata.*

## SCHEMA DEL PERSONAGGIO – mechanical octopus

Nome Personaggio *Hanser*

Note Descrittive *Hanser è alto 166 centimetri e appartiene al popolo degli Inuit. Veste con un lungo capotto di pelle di foca, ha i capelli e gli occhi neri, mani grandi e forti.*

Esperienza Iniziale *50*

Esperienza attuale *50*

TRATTO	Attitudine		Doti Razziali		Sviluppo		Totale
Agilità	3	+/-		+	4	=	7
Aspetto	9	+/-		+	0	=	9
Astuzia	9	+/-		+	0	=	9
Empatia	8	+/-		+	3	=	11
Estro	3	+/-		+	1	=	4
Intuito	4	+/-	+2	+	3	=	9
Manualità	6	+/-		+	1	=	7
Memoria	2	+/-		+	1	=	3
Potenza	5	+/-		+	2	=	7
Resistenza	6	+/-	+2	+	1	=	9
Riflessi	2	+/-		+	1	=	3
Sintesi	8	+/-	-2	+	3	=	9

ABILITA'	Tratto	Tratto	Maturità	Esperienza	Modificatori	Totale
<i>Armi in Asta</i>	<i>Agilità</i>	<i>Potenza</i>	4	8		4
<i>Accudire Animali</i>	<i>Empatia</i>	<i>Sintesi</i>	1	2		1
<i>Cacciare</i>	<i>Intuito</i>	<i>Riflessi</i>	3	6		3
<i>Comunicazione Animale</i>	<i>Empatia</i>	<i>Intuito</i>	1	2		1
<i>Comandare una slitta</i>	<i>Empatia</i>	<i>Agilità</i>	3	6		3
<i>Lingua degli uomini</i>	<i>Empatia</i>	<i>Memoria</i>	2	4		2
<i>Canto</i>	<i>Empatia</i>	<i>Estro</i>	2	4		2
<i>Nuotare</i>	<i>Resistenza</i>	<i>Potenza</i>	1	2		1
<i>Pescare</i>	<i>Intuito</i>	<i>Riflessi</i>	1	2		1
<i>Orientarsi</i>	<i>Intuito</i>	<i>Sintesi</i>	1	2		1
<i>Scolpire il ghiaccio</i>	<i>Manualità</i>	<i>Sintesi</i>	1	2		1
<i>Osservare</i>	<i>Intuito</i>	<i>Sintesi</i>	2	4		2
<i>Cercare Tracce</i>	<i>Sintesi</i>	<i>Intuito</i>	3	6		3

### Maturità di un'abilità

I progressi che vengono fatti nell'apprendimento di un'abilità da parte del tuo personaggio non sono costanti nel tempo. Dopo un breve periodo in cui apprendere risulterà semplice si arriverà al punto in cui per fare progressi occorrerà realmente sacrificare, molto tempo ed energie. Per far maturare un'abilità serve esperienza, pertanto maggiori saranno i punti esperienza che dedicherai a un'abilità maggiore sarà il livello di maturità che questa potrà raggiungere.

TABELLA MATURITA'	
Maturità	Esperienza

Non assegnare nemmeno 1 punto esperienza a un'abilità significa non

0	1
1	2
2	4
3	6
4	8
5	10
6	12
7	15
8	18
9	21
10	24
11	27
12	31
13	35
14	39
15	43
16	48
17	53
18	58
19	64
20	70

averla praticamente mai vista operare da nessuno o non essersi assolutamente interessati. Quando il personaggio dovrà utilizzare un'abilità che non possiede avrà una penalità di  $-4$  al risultato, pertanto la riuscita dell'azione sarà nelle mani della fortuna e dell'intuito.

### **Determinare lo sviluppo dei tratti**

Ogni abilità influenza principalmente due tratti: il tratto primario e il tratto secondario. La maturità raggiunta nelle singole abilità condiziona in maniera determinante i tratti del personaggio. Per ogni tratto dovremmo identificare l'abilità che maggiormente lo influenza e riportare il valore della maturità nella colonna "sviluppo". La maturità di un'abilità verrà assegnata nella colonna sviluppo secondo il seguente rapporto: lo stesso valore per i tratti primari e un mezzo per il tratto secondario. Ogni tratto verrà influenzato unicamente dal valore di maturità più alto presente tra le abilità. I valori andranno arrotondati per difetto.

*Esempio: un'abilità con un grado di maturità 4 basata sui tratti agilità (primario) e potenza (secondario) garantirà rispettivamente uno sviluppo di 4 e 2 punti. Un'abilità con un grado di maturità 5 basata sui tratti agilità (primario) e potenza (secondario) garantirà rispettivamente uno sviluppo di 5 e 2 punti (arrotondato per difetto). Un'abilità con un grado di maturità 1 basata sui tratti agilità (primario) e potenza (secondario) garantirà rispettivamente uno sviluppo di 1 e 0 punti.*

### **ELENCO DELLE ABILITA'**

ABILITA'	TRATTI		DESCRIZIONI
	Primario	Secondario	
<b>Accudire animali</b>	Empatia	Sintesi	Il personaggio è in grado di prendersi cura di un animale.
<b>Acrobazia</b>	Agilità	Riflessi	Il personaggio è in grado di compiere capriole, rotolare e muoversi agilmente in condizioni non consuete come ad esempio salti nel vuoto. La difficoltà dell'acrobazia può dipendere sia dalla manovra in se sia dalla superficie di partenza o caduta.
<b>Addestrare animali</b>	Empatia	Intuito	Il personaggio ha la capacità di imporre i propri comandi agli animali dopo un periodo di allenamento comune.
<b>Alchimia</b>	Sintesi	Intuito	Il personaggio conosce l'alchimia ed è in grado di usare gli elementi.
<b>Applicazioni di erbe e veleni</b>	Sintesi	Intuito	Il personaggio conosce ed è in grado di utilizzare erbe e veleni in svariati modi.
<b>Armi a due mani</b>	Potenza	Resistenza	Sono armi che devono necessariamente essere impugnate a due mani sfruttando quindi la potenza del colpo. Causano per lo più un trauma da botta. Spadoni e azze sono le principali armi che si possono usare con questa abilità.
<b>Armi da botta</b>	Potenza	Agilità	Mazze, bastoni e martelli da guerra sono armi da botta.
<b>Armi da contatto</b>	Agilità	Manualità	Questa abilità permette di usare pugnali, randelli, piccole lame e altre armi adatte al combattimento ravvicinato che rasenta il corpo a corpo.
<b>Armi da lancio</b>	Agilità	Potenza	Pietre, pugnali, accette e lance rientrano in questa abilità.
<b>Armi da taglio (doppio filo)</b>	Agilità	Potenza	Sono da considerare armi da taglio tutte le spade corte e lunghe che presentano la lama affilata da entrambi i lati.
<b>Armi da taglio (singolo filo)</b>	Agilità	Potenza	Spade e lama come sciabole, scimitarre o katana sono armi a filo singolo. Rientrano in quest'abilità anche le asce.
<b>Armi da tiro</b>	Agilità	Sintesi	Archi e balestre rientrano in questa abilità.
<b>Armi in asta</b>	Agilità	Potenza	Il personaggio è in grado di utilizzare le armi collocate in un'asta come lance, forche e alabarde. Queste armi possono essere usate sia a due mani sia a una mano per scopi molto differenti. L'utilizzo a due mani permette di mantenere a debita distanza un avversario causandogli una penalità (pari alla maturità in armi in asta) in un'eventuale iniziativa fisica nei nostri confronti.
<b>Armi speciali</b>	x	x	Sono armi il cui utilizzo singolare le porta ad essere uniche e non compatibili con altre tipologie. Bolas, reti e boomerang sono alcuni esempi. I tratti influenzati potranno essere decisi insieme al Narratore.
<b>Arrampicarsi</b>	Agilità	Resistenza	Il personaggio è in grado di arrampicarsi
<b>Artigianato *</b>	Manualità	Sintesi	Il personaggio è un artista che ha fatto del suo talento una professione. È bene scegliere una delle seguenti abilità: pittura, scultura, lavorare pietre molli (argilla e creta), dipingere la ceramica, intagliare il legno, acconciare pelli, cesellare il vetro e i metalli, lavorare le pietre, creare monili, lavorare il cuoio, cucire, ricamare oppure falegnameria.
<b>Borseggiare</b>	Manualità	Agilità	Il personaggio è in grado di derubare qualcuno con

			facilità e velocità.
<b>Cacciare</b>	Intuito	Riflessi	Il personaggio sa catturare o uccidere animali, solitamente selvatici, per procurarsi cibo, pelli o altre materie oppure per scopo ricreativo .
<b>Cadere</b>	Agilità	Intuito	Il personaggio sa cadere.
<b>Calligrafia</b>	Manualità	Estro	Il personaggio sa scrivere bene.
<b>Canto</b>	Empatia	Estro	Il personaggio è in grado di cantare modulando bene la sua voce.
<b>Cavalcare bestie marine</b>	Empatia	Agilità	Il personaggio sa reggersi in equilibrio su creature come delfini o testuggini giganti e può percorrere lunghi tratti su di essi.
<b>Cavalcare bestie terrestri</b>	Empatia	Resistenza	Il personaggio sa reggersi in equilibrio su creature come cavalli e può percorrere lunghi tratti su di essi.
<b>Chirurgia</b>	Manualità	Sintesi	Il personaggio sa operare su esseri viventi.
<b>Comandare una nave</b>	Sintesi	Intuito	Il personaggio ha conoscenza delle tecniche e dei mezzi relativi al trasporto sull'acqua.
<b>Comandare una slitta</b>	Empatia	Agilità	Il personaggio sa governare una slitta.
<b>Comunicazione animale</b>	Empatia	Intuito	Il personaggio ha una grossa empatia animale che gli permette di comunicare con le bestie (non si tratta di linguaggio)
<b>Conoscenze fisiche *</b>	Sintesi	Memoria	Il personaggio ha conoscenze riguardanti il sapere umano. Dovrà scegliere una delle seguenti abilità: matematica, fisica, chimica, geometria, ingegneria,
<b>Conoscenze umanistiche *</b>	Memoria	Intuito	Il personaggio ha conoscenze riguardanti il sapere umano. Dovrà scegliere una delle seguenti abilità: storia del vecchio mondo, storia del nuovo mondo, antropologia, zoologia, botanica, mineralogia, geografia, conoscenza dei mari, religioni e filosofie antiche, nuovi culti, diagnosi medica
<b>Contorsionismo</b>	Agilità	Manualità	è una disciplina che prevedere l'assunzione di posizioni del corpo innaturali. Il personaggio ha un'insolita flessibilità naturale del corpo, che viene aumentata da un severo allenamento.
<b>Corsa</b>	Resistenza	Potenza	Il personaggio sa percorrere distanze a velocità sostenute.
<b>Danza</b>	Agilità	Sintesi	Il personaggio sa ballare e tenere il ritmo.
<b>Giocoleria</b>	Manualità	Agilità	Il personaggio è in grado di manipolare con destrezza uno o più oggetti e di giocare con essi.
<b>Imitare</b>	Empatia	Sintesi	Il personaggio è in grado di fare imitazioni fisiche di altri esseri umani. L'imitazione comprende la voce, le movenze e gli atteggiamenti.
<b>Immersione</b>	Resistenza	Potenza	Il personaggio è in grado di trattenere il respiro a lungo mentre durante l'immersione completa del corpo in un ambiente liquido.
<b>Lavorare i metalli</b>	Resistenza	Potenza	Il personaggio conosce i metalli ed è in grado di lavorarli a suo piacimento. È bene specificare quale metallo sa lavorare: ferro (fabbro), orafa (oro), ecc.
<b>Lavorare la terra</b>	Intuito	Resistenza	Il personaggio conosce i terreni ed è in grado di ottenere delle risorse da essi.
<b>Leggere carte nautiche</b>	Sintesi	Intuito	Il personaggio è in grado di consultare le carte nautiche e esso permette di individuare la rotta ideale e di risolvere i vari problemi inerenti la navigazione.
<b>Leggere e scrivere</b>	Sintesi	Manualità	Il personaggio sa leggere e scrivere una lingua che conosce (abilità linguaggio). La lingua degli Yeti non ha una forma di scrittura.
<b>Leggere il labiale</b>	Intuito	Sintesi	Il personaggio è in grado di leggere il movimento delle labbra anche se non ne sente il suono. Deve però conoscere la lingua.
<b>Linguaggio *</b>	Empatia	Memoria	Il personaggio è in grado di parlare una lingua. La lingua più diffusa è quella degli uomini. Esistono però

			altre lingue: quella degli inuit, quella dell'impero, degli Yeti e degli Atlantidei.
<b>Lotta</b>	Agilità	Potenza	Il personaggio conosce le principali tecniche di lotta a mani nude. Ha la possibilità di sbilanciare o immobilizzare l'avversario
<b>Metallurgia</b>	Resistenza	Sintesi	Il personaggio è in grado di seguire un progetto e assemblare parti metalliche.
<b>Mineraria</b>	Manualità	Empatia	Il personaggio sa utilizzare picconi e pale per scavare seguendo una direzione ben precisa economizzando il tempo e la fatica.
<b>Nascondersi</b>	Agilità	Sintesi	Il personaggio sa celarsi nell'ambiente che lo circonda.
<b>Nuotare</b>	Resistenza	Potenza	Il personaggio muoversi velocemente nell'acqua senza l'utilizzo di altro fuorché il proprio corpo.
<b>Odorare</b>	Intuito	Memoria	Il personaggio riconosce gli odori.
<b>Orientarsi</b>	Intuito	Sintesi	Il personaggio sa riconoscere la propria posizione relativa all'interno di un terreno non noto, in genere individuando la direzione del Nord
<b>Osservare</b>	Intuito	Sintesi	Il personaggio ha la capacità di cogliere elementi dell'ambiente che lo circonda con uno sguardo.
<b>Pescare</b>	Intuito	Riflessi	Il personaggio ha la capacità di catturare del pesce utilizzando strumenti di vario tipo.
<b>Poesia</b>	Estro	Empatia	Il personaggio è in grado di scrivere e improvvisare poesie. È in grado di parlare in rima.
<b>Prendere il tempo</b>	Riflessi	Sintesi	In un duello (anche con più avversari), quindi non in un agguato o in una mischia, il personaggio potrà sommare la maturità dell'abilità al tratto richiesto per l'iniziativa.
<b>Primo soccorso</b>	Intuito	Manualità	Il personaggio sa come comportarsi davanti a ferite che deve medicare in fretta.
<b>Pugilato</b>	Riflessi	Potenza	Il personaggio è in grado di combattere con le sue mani, senza nessuna arma. I pugni vengono considerate armi da botta.
<b>Raggirare</b>	Empatia	Astuzia	Il personaggio riesce a trarre in inganno un avversario.
<b>Recitare</b>	Empatia	Memoria	Il personaggio è in grado di recitare in maniera convincente un qualsiasi ruolo assegnato da un eventuale copione.
<b>Remare</b>	Resistenza	Potenza	Il personaggio riesce ad ottenere il movimento di una piccola imbarcazione.
<b>Riconoscere i sapori</b>	Intuito	Memoria	Il personaggio ha l'attitudine a discernere il gusto di cibi, fluidi, metalli, ecc.
<b>Resistenza alla tortura</b>	Resistenza	Sintesi	Capacità di resistere fino alla morte ad una eventuale tortura. L'apprendimento di questa abilità dovrebbe in qualche modo condizionare psicologicamente il personaggio.
<b>Saltare</b>	Potenza	Agilità	Il personaggio è dotato di una buona elevazione ed è capace di compiere bei salti in alto e in lungo.
<b>Scassinare</b>	Manualità	Intuito	Il personaggio ha la capacità di aprire le serrature con semplicità e velocità.
<b>Scavare</b>	Resistenza	Potenza	Il personaggio ha la capacità di utilizzare vanga o altri attrezzi, e di scegliere il terreno più appropriato per la costruzione di gallerie, trincee, tombe ecc.
<b>Schivata</b>	Riflessi	Agilità	Il personaggio è in grado di evitare qualsiasi tipologia di attacco fisico senza l'aiuto di armi o altri strumenti, semplicemente anticipando e intuendo le mosse dell'avversario.
<b>Scudo</b>	Riflessi	Resistenza	Permette al personaggio di utilizzare lo scudo per difendersi da eventuali attacchi. Lo scudo è nato per questa ragione e offre un reale vantaggio difensivo. Il

			bonus alla difesa è da considerarsi anche un malus nel caso di un eventuale attacco. Scudo piccolo (boccoliere, rotella): 2 Scudo medio (tondo, blasone): 4 Scudo grande (goccia, torre): 6
<b>Sedurre</b>	Empatia	Astuzia	È una capacità tramite cui il personaggio attrae a sé un altro, al fine di ottenere una relazione sentimentale o altro beneficio.
<b>Seguire tracce</b>	Sintesi	Intuito	Il personaggio ha la capacità, tramite lo studio delle tracce lasciate nei vari terreni, di seguire il percorso lasciato dall'inseguito.
<b>Sensibilità tattile</b>	Intuito	Manualità	Rende il personaggio capace di rilevare, tramite il contatto della superficie cutanea, la natura degli oggetti.
<b>Sollevarre pesi</b>	Potenza	Resistenza	Il personaggio è in grado di sollevare sopra la testa per brevi periodi pesi molto grandi che possono raggiungere anche 3 volte il suo peso.
<b>Sopportare armature</b>	Resistenza	Potenza	Il costante utilizzo delle armature consente al personaggio di abituarsi all'ingombro e al peso. La maturità raggiunta potrà essere sottratta alle penalità causate dalle armature nel corso di eventuali manovre fisiche.
<b>Sopravvivenza</b>	Intuito	Resistenza	Indica la capacità di resistenza in situazione disagiate come assenza di acqua e cibo.
<b>Strumenti fidati*</b>	X	X	Il personaggio deve assegnare un nome a questa abilità che di fatto può essere una qualsiasi abilità che richiede uno strumento (una spada, uno scalpello, degli attrezzi da scasso, una canna da pesca .. ) . L'abilità avrà un modificatore naturale di 4 punti ma solo ed esclusivamente con questo strumento o con uno strumento molto affine. La perdita dello strumento vanifica interamente l'abilità.
<b>Strumenti musicali *</b>	Manualità	Empatia	Il personaggio sa suonare un tipo di strumento musicale. Sarebbe bene scegliere una categoria ben definita di strumenti tra percussioni, a corda, a tasti, legni oppure ottoni.
<b>Tecniche accademiche</b>	Riflessi	Agilità	Si tratta di tecniche che il combattente può applicare nel corso di uno scontro. Alcuni esempi possono essere il disarmare, lo sbilanciare o il rompere un arma.
<b>Tendere trappole</b>	Astuzia	Intuito	Il personaggio ha la capacità di creare trabocchetti, trappole ed insidie per mettere in pericolo l'avversario.
<b>Tenere la misura</b>	Sintesi	Intuito	In un duello (anche con più avversari), quindi non in agguato o in una mischia, il personaggio può mantenersi fuori portata dagli attacchi dell'avversario riuscendo pian piano a porsi in una posizione di vantaggio. La maturità raggiunta viene sottratta all'azione avversaria.
<b>Tolleranza al clima</b>	Resistenza	Potenza	Capacità di resistere al caldo e al freddo, nonché agli sbalzi climatici.
<b>Tuffarsi</b>	Agilità	Intuito	Capacità del personaggio nello saltare in acqua, lanciandosi da una piattaforma, e/o di eseguire una serie di acrobazie prima di raggiungere l'acqua.
<b>Usare la corda</b>	Manualità	Sintesi	La capacità del personaggio nell'utilizzo di corde e funi, ad esempio per legare qualcuno o qualcosa, fare nodi ecc.
<b>Ventriloquio</b>	Agilità	Empatia	Il personaggio è in grado di parlare senza muovere le labbra utilizzando il ventre.

\*Queste abilità richiedono una scelta specifica.

## POTERI MENTALI DEGLI EVOLUTI

ABILITA'	TRATTI		DESCRIZIONI
	Primario	Secondario	
Telecinesi	Sintesi	Manualità	è la capacità di spostare oggetti con il pensiero
Teletrasporto	Sintesi	Intuito	È il processo di trasporto più o meno istantaneo di un oggetto da un luogo a un altro, senza l'uso di mezzi convenzionali.
Telepatia	Sintesi	Empatia	(o trasmissione del pensiero) è la capacità di comunicare con la mente , cioè senza l'utilizzo di altri sensi o strumenti.
Levitazione	Sintesi	Resistenza	È la capacità di levarsi in aria perpendicolarmente al terreno.
Altro	x	x	Eventuali nuovi poteri possono essere concordati tra Narratore e giocatore.

## POTERI DELLE NEREIDI - ATLANTIDEI

ABILITA'	TRATTI		DESCRIZIONI
	Primario	Secondario	
Controllare i venti	Sintesi	Empatia	Il personaggio è in grado di domare la forza e la direzione dei venti.
Controllare i mari	Sintesi	Empatia	Il personaggio è in grado di agitare e quietare il mare.
Richiamare Tritoni	Sintesi	Empatia	Le creature del mare accorrono in aiuto della Nereide.
Richiamare le sirene	Sintesi	Empatia	Le sirene accorrono in aiuto della nereide.
Altro	x	x	Eventuali nuovi poteri possono essere concordati tra Narratore e giocatore.

## 5. AZIONI DI GIOCO

Ogni azione che compirà il tuo personaggio viene sempre legata a una determinata abilità. Se la prova o l'azione richiesta non trova un riscontro tra le capacità del personaggio sarà il Narratore a decidere in che modo fargli affrontare la prova.

### **Compiere un'azione**

Ogni abilità può essere utilizzata in modi differenti e sfruttando il tratto che maggiormente si abbina con l'azione (che non deve necessariamente essere quello primario o quello secondario legati all'abilità). Il Narratore potrà, a seconda della

situazione o delle intenzioni, ritenere più opportuno utilizzare magari tratti mentali per azioni fisiche e viceversa.

La procedura da seguire per utilizzare un'abilità è la seguente:

- Tirare 2d10
- Sommare il totale dell'abilità utilizzata
- Sommare il tratto richiesto

Il totale indica il nostro risultato e maggiore sarà il risultato maggiori saranno le probabilità di riuscita. La difficoltà dell'azione è sempre determinata dal livello della difficoltà (LD) . In moltissimi casi il valore di LD può essere contrapposto dall'esito di un'altra abilità.

Incrociando i valori nella seguente tabella è facile rendersi conto degli esiti delle nostre azioni o prove. Il valore F indica un fallimento, il valore P indica una riuscita parziale, il valore R indicata la completa riuscita delle nostre intenzioni mentre il valore M indica un superamento oggettivo delle nostre aspettative.

LD	Banale	Facile	Fattibile	Impegnativo	Difficile	Difficilissimo	Rischioso	Impossibile
Abilità	0	5	10	20	30	40	50	60+
0	F	F	F	F	F	F	F	F
5	P	F	F	F	F	F	F	F
10	P	P	F	F	F	F	F	F
15	P	P	P	F	F	F	F	F
20	R	P	P	P	F	F	F	F
25	R	R	P	P	P	F	F	F
30	M	R	R	P	P	P	F	F
35	M	M	R	R	P	P	P	F
40	M	M	M	R	R	P	P	P
45	M	M	M	M	R	R	P	P
50	M	M	M	M	M	R	R	P
60+	M	M	M	M	M	M	M	R

### La stanchezza

Dopo l'utilizzo di un'abilità, il Narratore può indicare un tratto che abbiamo utilizzato in maniera insistente. La stanchezza riduce di 1 punto il tratto utilizzato permettendo il recupero solamente con il riposo.

## IL COMBATTIMENTO

Combattere mette in moto moltissime abilità. In questo capitolo vedremo quali usare e come. Un combattimento è diviso in turni che al loro interno contengono una o più fasi. Ogni fase è a sua volta suddivisa in quattro momenti. La fase termina quando ogni elemento del combattimento ha finito i suoi momenti.

### L'intenzione

Ogni giocatore o elemento che prende parte al combattimento dovrà dichiarare la propria intenzione. Per intenzione si intende la descrizione dell'azione che il personaggio intende compiere in questa fase.

La fase potrebbe essere ad esempio una schivata, un attacco poderoso, una finta per depistare l'avversario o l'intenzione di tagliarli una mano.

### **L'iniziativa**

Il Narratore dopo aver ascoltato le varie intenzioni di ogni singolo giocatore richiede il valore di un tratto. Il tratto non sarà necessariamente quello primario o secondario dell'abilità. Il valore più alto nel tratto richiesto muoverà per primo.

### **L'Azione**

Questo momento può comprendere tre diverse tipologie di azioni: movimento, attacco e difesa, riflessione.

- Movimento. Se abbiamo scelto un'azione di movimento probabilmente la nostra iniziativa si è basata sull'agilità o i riflessi. Il movimento ci permette di spostarci, arrampicarci, cambiare arma, tendere un arco e così via.
- Attacco e difesa. Per portare a compimento un attacco è sufficiente effettuare un tiro abilità. Se scegliamo di utilizzare un'abilità specifica utilizzeremo il bonus di quell'abilità più il tratto scelto dal master. Il totale indica l'efficacia del nostro attacco. Ad un attacco può essere contrapposta un'abilità di difesa. La difesa segue la stessa procedura dell'attacco.
- Riflessione. Tempo necessario per pensare a cosa fare, ad esempio un calcolo matematico, l'utilizzo di un'altra abilità, identificare la posizione di un oggetto o di una persona o gli attimi necessari a cogliere un particolare.

### **La difesa**

Difendersi può essere un'azione intenzionale, ad esempio una parata o una schivata, oppure può essere un gesto istintivo. La nostra difesa involontaria (salvo impedimenti fisici) è istintiva e andrà a contrapporsi sempre ad un attacco. Il tratto riflessi sta alla base della nostra difesa. Qualora il personaggio abbia delle abilità idonee all'attacco e alla difesa fisica (lotta, arma a due mani, arma in asta eccetera) potrà utilizzare metà di questo valore rinunciando alla sua azione successiva.

### **Azioni multiple**

Se nel momento in cui si determina l'iniziativa un elemento che prende parte al combattimento ha il tratto dell'iniziativa richiesta grande il doppio del valore di quella degli altri elementi giocherà due intere fasi. Nel caso fosse tripla avrà la possibilità di giocare tre fasi. Nel caso fosse quadrupla potrà giocare quattro fasi. Non è possibile giocare più di quattro fasi in un turno.

### **Armature**

Le armature sono degli strumenti difensivi eccezionali e se ben combinate possono salvare la vita a un essere vivente in tantissime occasioni. Un'armatura però penalizza notevolmente l'utilizzo di tutte le abilità che presentano nei loro tratti agilità e riflessi.

Il vantaggio che offre alla difesa fa riferimento unicamente alle parti coperte. Quando un'armatura non è completa la sua penalità è dimezzata.

Tipologia	Taglio	Botta	Punta	Penalità
Pelle, stoffa pesante	0	5	0	-4
Cuoio	5	10	10	-6
Scaglie, anelli, placche	10	10	10	-8
Maglia	15	5	5	-10
Piastre	20	20	15	-12

### **Difficoltà di un attacco**

È possibile per evitare le penalità di un armatura oppure per porre fine quanto prima allo scontro sferrare dei colpi mirati. Farlo aumenterà la difesa contrapposta dell'avversario.

Colpo generico al busto o alla figura: +0

Colpo a un arto: +4

Colpo alla testa, mano e piede: +8

Colpo interno coscia e collo: +12

Colpo occhio, orecchio, cuore, stomaco: +16

### **Le ferite**

In linea di massima quando si compie un attacco, salvo diversamente specificato, si vuole uccidere il proprio avversario. In questi casi il colpo se portato assegni ucciderà il bersaglio o gli causerà un serio danno fisico. I successi parziali indicano le ferite. Ogni ferita che ci verrà inferta diminuirà di 2 punti (4 alla testa) il tratto resistenza. Se questo dovesse arrivare a zero il personaggio ha perso i sensi. Il Narratore ha la facoltà di decidere l'esito di un combattimento. Un colpo con un'ascia affilata alla gamba se otterrà un risultato R indicherà l'amputazione dell'arto. È importante quindi studiare l'avversario e indirizzare i nostri attacchi dove l'armatura non protegge il bersaglio.

### **Ambidestro**

Se il personaggio vuole utilizzare due armi dovrà imparare a usare entrambe le mani, quindi prendere una seconda abilità e specificare quale appartiene alla mano destra e quale a quella sinistra.

## **7. PARTE DEL NARRATORE**

Questa parte del manuale interessa soprattutto al Narratore. Uno dei punti chiave di una campagna, ovvero un insieme di partite strettamente legato tra loro, è decidere che impostazione iniziare dargli. Questo perché la quantità di esperienza iniziale può cambiare notevolmente le sorti della campagna che un narratore ha in mente. Ecco brevemente un riepilogo di quattro possibilità.

<b>Categoria</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Esperienza</b>
<b>Sfortunata</b>	I personaggi hanno vissuto in condizioni disagiate e vincolati da fattori che ne hanno minato il loro apprendimento e le loro esperienze.	30
<b>Comune</b>	I personaggi sono uomini comuni che hanno condotto una vita normale privi di reali opportunità.	50
<b>Eroica</b>	I personaggi hanno le potenzialità per emergere dalla massa.	90
<b>Epica</b>	I personaggi sono uomini fuori dal comune dotati di conoscenze superiori ai normali esseri umani e sono in grado di modificare le sorti di intere nazioni.	150

### **L'esperienza**

Ogni Narratore è libero di attribuire come preferisce l'esperienza. In linea di massima questa non dovrebbe mai superare i 4 punti in un mese (tempo reale di vita del personaggio).

### **MOSTRI MARINI**

L'origine dei mostri marini è da attribuirsi principalmente alle radiazioni e ad altre sostanze nocive che si sono riversati nelle acque contaminando le forme di vita in esse presenti. Alcuni tra questi esseri si sono adattati all'habitat e sono riusciti a riprodursi creando delle comunità più o meno consistenti. I mostri marini possono assumere varie forme, tra cui quelle di draghi, serpenti marini o anche umanoidi; possono essere ricoperti di scaglie o viscidati come molluschi.

### **Sirene e tritoni**

Con i nomi di tritone e sirena si indica una figura che possiede la metà superiore d'aspetto umano e quella inferiore a forma di pesce. Questi vivono in comunità popolate. Sono scarsi gli incontri con i Tritoni mentre le sirene entrano più spesso in contatto con gli abitanti delle superfici terrestri. Esse attirano gli uomini con il loro canto e li rapiscono per portarli negli abissi. Si dice che il canto delle sirene renda gli uomini che l'hanno ascoltato più saggi a causa della loro onniscienza. Le sirene e i tritoni non sono creature intelligenti ma animali con un aspetto ingannatore. Secondo alcune teorie queste creature si sono liberate da Atlantide.

## **Leviatano**

Il Leviatano è un mostro presente in acque non troppo profonde, ma ha anche la capacità di muoversi, sebbene in maniera goffa, sulla terraferma. Ha un corpo piatto e largo e di un muso lungo ed affusolato nel quale fanno mostra di sé dei denti spaventosi; è provvisto da una corazza di squame cornee sul dorso che riescono a respingere sassi e frecce. Molto silenzioso rimane in attesa delle vittime appostato immobile nelle acque, talmente fermo da poter sembrare una roccia; acciappa la vittima tra le fauci e la riduce in brandelli.

## ***Ichtyos***

La sua forma ricorda quella dei delfini, ma si tratta comunque di rettili. Con due paia di pinne (i delfini hanno soltanto quelle anteriori) e la coda è disposta verticalmente. E' un attivo predatore, ed il suo adattamento alla vita acquatica è tale da rendere possibile la nascita dei piccoli in mare. La debolezza degli arti pinnati gli impedisce il movimento sulla terraferma.

## **Serpente Marino**

Ha un corpo sinuoso e coda allungata, testa stretta e fauci armate di grandi denti. Ha quattro zampe trasformate in "pagaie" che lo aiutano a destreggiarsi tra le acque. La sua elevata velocità lo rende un pericoloso predatore. Solitamente stritola la sua preda avvolgendola col proprio corpo e soffocandola, per poi divorarla intera.

## **MOSTRI DEL NORD**

### **La morte bianca**

La morte bianca appartiene a quella che gli scienziati definiscono la famiglia degli aracnidi. Raggiungono le dimensioni di 4 metri di diametro e costruiscono tele di ghiaccio con dei microcristalli sopra le superfici d'acqua gelida. La preda ignara sale sulla tela che si spacca facendola cadere in mare. Con le forti zampe il ragno estrae la vittima mezzo congelata per mangiarla.

### **Licheni mortali**

I licheni sono organismi risultanti dalla simbiosi di un fungo ed un'alga, quando si cammina su un terreno che contenga questa specie detta "mortale" si sollevano dalla terra delle spore, che se respirate bloccano le funzioni vitali dell'individuo. La morte sopraggiunge per soffocamento, i corpi, lasciati a decomporsi sul terreno, fungono da concime per la terra stessa ed è da essi che i licheni traggono il nutrimento.

## **GLI INVOLUTI**

Gli involuti sono per la maggior parte delle persone dei mostri. Quando riescono a formare dei branchi si fanno più coraggiosi e tentano attacchi anche a centri abitati o carovane. Sono la minaccia principale di tutte le terre emerse.

