

# Cosmos

*Angeli d'acciaio*

## **Ambientazione**

Cosmos è ambientato sulla Terra in un ipotetico futuro dove la razza umana ha da tempo colonizzato lo spazio e il centro della sua civiltà non è più il nostro amato pianeta. L'umanità ha in gran parte lasciato la Terra, ha sviluppato nuove tecnologie, allargato i suoi confini, conosciuto e colonizzato nuove razze e pianeti ma come sempre non è riuscita a scampare alla guerra. Un conflitto globale ha impegnato la nostra razza per un'intera era. Ma non è questa la storia che ci interessa bensì ciò che è avvenuto sulla Terra, in seguito ad un attacco il pianeta è stato quasi completamente distrutto, abbandonati a se stessi i pochi esseri umani scampati alla strage hanno dovuto far fronte a difficoltà enormi. Per sopravvivere hanno abbandonato tutto ciò che avevano creato, ciò in cui credevano e ciò per cui avevano lottato. Completamente dimentichi del loro passato hanno dato origine ad un nuovo inizio, ma ancora non è questa la Terra in cui vivremo le nostre avventure. È passato molto tempo da quei giorni, oggi il nostro pianeta ha un volto completamente diverso. Non quello di una landa distrutta e allo sbando ma un pianeta rifiorito. Un pianeta che ha visto sorgere altre civiltà, combattere altre battaglie e raggiungere nuovi obiettivi. Una condizione che per certi versi ricorda il nostro lontano passato, quello del medioevo. Numerosi regni indipendenti, ognuno fedele ai propri ideali e strenuamente impegnato nella loro diffusione, la società divisa in caste e gerarchie, santi e profeti che professano verità incontestabili, sovrani che sognano un regno esteso ed imbattibile, ma qualcosa è cambiato profondamente! Non solo creature mostruose che ricordano quelle del mito calcano ora la Terra ma celate e custodite da strati di roccia e sabbia le antiche vestigia del nostro passato sono ancora parzialmente intatte e ricche di tesori. Bunker militari pieni di armi, vecchi laboratori che celano i segreti più intimi della natura umana e mille altre nuove e inaudite tecnologie. Tutti elementi che oggi vengono riscoperti e aiutano la Terra nel suo rapido e incontrollato sviluppo.

Qui entra in gioco la Cosmos, un'organizzazione militare che per secoli si è occupata di addestrare cadetti per la guerra nel cosmo, adesso riceve, fra gli altri, il compito di analizzare e controllare la condizione terrestre. Per questo numerosi cadetti vengono inviati sulla Terra allo scopo di placare l'irrazionale e spaventoso utilizzo di armi troppo potenti o per abbattere creature perverse e malvagie o ancora per scongiurare stragi e lotte fratricide.

Un PG sarà proprio uno di questi cadetti, disporrà di conoscenze e capacità superiori ai comuni terrestri e per mezzo di esse svolgerà le missioni che la Cosmos riterrà opportune per assicurare l'ordine

sul pianeta Terra. Le armi da fuoco e la tecnologia presente nel manuale non devono pertanto trarre in inganno, sebbene il sistema possa supportare qualsiasi tipo di ambientazione, da quella futuristica a quella fantasy, Cosmos si pone nel mezzo ottenendo il meglio da entrambe.

L'ambiente, la filosofia nonché le tradizioni e le leggende ma soprattutto il carisma e il fascino del panorama fantasy offriranno lo sfondo e il taglio delle avventure-missioni giocate dai PG. La tecnologia fornirà eccezionali strumenti rivisti in chiave originale, quali ultime vestigia di un antico passato ormai dimenticato e che a tutti i costi vuole essere riscoperto. I PG saranno gli eroi che conoscono questo passato e che riusciranno ad osservare il mondo e le sue vicende con realismo, distacco e malizia.

**Elementi medioevali:** Cosmos è ambientato nel futuro ma si è tentato di riprodurre un mondo per certi versi simile a quello del medioevo, non solo per quanto riguarda la suddivisione in regni indipendenti e spesso in contrasto fra loro, ma soprattutto per quanto riguarda la vita quotidiana, i costumi e la forma mentis di coloro che oggi popolano la terra. Un giocatore di Cosmos si troverà pertanto catapultato in città fortificate in cui i bambini girano per le vie del mercato, la milizia armata di corazze in luminoso acciaio pattuglia le vie e le mura mentre i signori del dominio si concedono feste e banchetti in sontuosi palazzi dove risiede una folta corte di saggi, studiosi e artisti.

**Elementi Futuristici:** Tutto ha un aspetto medioevale se non fosse che, ogni tanto, tra le rovine di antichi palazzi e da scavi "archeologici", vengono ritrovate delle tecnologie di cui si è ormai persa memoria come fucili, macchinari o esoscheletri. Nessuno sa come funzionino ma i principi del loro utilizzo sono noti ai più. Quei concetti che rari e geniali uomini riescono a comprendere sul loro funzionamento, sul perché o come questi agiscano, vengono gelosamente e segretamente custoditi dai Signori dei Domini.

**Robot:** In rare circostanze tra i ritrovamenti vengono portati alla luce dei robot dalle sembianze umane (detti ANG) alti fino a 8 metri e capaci misteriosamente di muoversi. Di fronte a tali esseri la popolazione rimane sorpresa e al contempo incuriosita e intimorita. Le superstizioni e la grande suggestione presente nella popolazione fanno sì che questi strumenti vengano considerati dei prodigi e venerati e adorati come fossero divinità. I signori dei Domini o in generale chi detiene il potere e la conoscenza sa in parte della falsità di tali credenze ma le alimenta sfruttandole a proprio vantaggio. Il sovrano di un dominio infatti parlando per mezzo delle "divinità" manipola la popolazione per raggiungere i suoi obiettivi. Nascono guerre, conflitti e quanto altro perché è questo che una divinità vuole. Chi può opporsi al volere di un Dio?

**Elementi Fantasy:** Il mondo di Cosmos non solo è stato segnato da nuove guerre e da nuove scoperte ma la Terra e le sue creature hanno subito una violenta evoluzione. Nuovi esseri e soprattutto nuovi e inspiegabili poteri si manifestano sempre più di frequente fra la popolazione generando paura e caos. Pertanto non solo le lande sono abitate da creature temibili e feroci che ricordano i demoni o i draghi della mitologia ma fra gli stessi esseri umani si celano figure enigmatiche e misteriose. Alcuni di essi possono manifestare poteri sovranaturali attingendo dalle forze dagli elementi naturali, altri si alleano con esseri demoniaci richiamandoli nel piano reale per ottenere servigi e facoltà diaboliche. Questi elementi sono ritenuti un male profondo e ogni popolazione li rifugge e combatte strenuamente. Per contrastare queste forze lungo i confini cittadini sono state erette pesanti mura sorvegliate da guarnigioni militari pronte ad abbattere tanto gli eserciti nemici quanto le orde di creature abominevoli. Inoltre non mancano all'interno delle mura patiboli e pire pronte ad ardere seguaci dell'occulto e dannati. Al contrario del panorama classico fantasy non troviamo dunque la figura del mago saggio e benvenuto ma piuttosto si parla di dannati e stregoni. Grazie a questi elementi si aggiunge ad Cosmos la presenza di un alone misterico e occulto capace di dare ulteriore patos ad un GDR che se fosse puramente fantascientifico potrebbe risultare troppo freddo o sterile.

Per chiarire l'ambientazione del gioco presentiamo alcuni scritti tratti da fonti eterogenee che descri-

vono il mondo di Cosmos osservandolo da differenti e spesso opposti punti di vista

### **Diario del Maker**

Questo testo è un frammento di una lettera scritta da una tra le cariche più importanti della società terrestre. Leonard Steroy è il consigliere di uno dei ministri del dominio dell'Unicorno, il suo nome non è particolarmente importante ma egli rappresenta una delle persone più influenti nel dominio dell'Unicorno. Nel chiarire dubbi ed idee al giovane apprendista Cornelius, Leonard rivela verità, paure e segreti sconosciuti ai più ed emblematici per capire il comportamento dei signori e degli altri potenti nonché la politica ed il regime accentratore del nuovo mondo.

Anno 134 dalla fondazione  
Villaggio di Rotar

Caro Cornelius.

Il lavoro qui a Rotar sembra aumentare sempre di più e ritengo che resteremo lontani ancora per molto tempo. Quest'oggi abbiamo rinvenuto interessanti reperti che saranno molto utili alla campagna militare del nostro Sire, pensavo che avrei passato una piacevole notte, cullato dalla soddisfazione del mio lavoro, ma così non è stato. Insistenti pensieri hanno assillato la mia mente tanto da impedirmi il sonno. Ormai sono vecchio e so che non vedrò ancora molte primavere, ciò mi sconvolge per il fatto che tutto il mio sapere morirà con me vanificando tutti i miei sforzi. Tutto ciò ha turbato il mio spirito, chetato solamente dalla convinzione che la mia conoscenza potrà essere riversata in te, Cornelius, mio giovane e attento apprendista. Ben presto avrai delle responsabilità e dei doveri da assolvere per il nostro Sire Kalgar e quel tempo ti dovrà trovare pronto. Memorizza gli insegnamenti che ora ti dirò, quelli che ti ho dato e quelli che andrai scoprendo da solo; quando lo reputerai giusto, tramandali al tuo unico allievo, fa che la tradizione continui oralmente per evitare che le spie degli altri domini possano appropriarsene e perché le conoscenze di cui tratteremo sono in continua evoluzione e scriverle sarebbe troppo riduttivo. Quello che io ora sto facendo è un'eccezione, siamo troppo lontani per seguire quello che sarà la tradizione d'ora in avanti, ma ti prego ed incoraggio a distruggere queste carte come ne avrai tempo e modo.

Da ora molte cose ti appariranno differenti, urteranno ferocemente contro l'idea comune, altre ti faranno nascere dei dubbi, ma tieni sempre a mente che la cosa più importante è la salvaguardia del nostro Sire e ciò che rappresenta. Molte saranno e sono le verità, ma l'unica ammessa e proclamata è quella di Kalgar. L'intero territorio, ad ora conosciuto, è suddiviso in Domini ognuno in lotta con qualunque altro sia più debole. Sono tempi feroci e più che la verità è importante l'unità, ne va delle nostre vite e di quelle del nostro popolo.

So che il tuo animo si interroga su molte questioni, com'è possibile che al di sotto della terra si possano rinvenire artefatti di natura così superba? Per quale motivo le nostre divinità sembrano essere così affini a tali reperti? A queste domande ti risponderò con la conoscenza che fin ad ora ho acquisito, confidandoti anche quelle domande cui ancora non ho saputo rispondere.

Durante la mia vita credo di poter affermare, lontano da qualsivoglia dubbio, di aver percorso questo nostro Dominio in lungo e in largo, per ogni sua vallata, montagna o collina, in questi viaggi ho avuto la fortuna di ritrovare, grazie all'opera dei nostri archeologi, le potenti attrezzature che hanno permesso di conquistare ciò che ora possiamo definire "il Nostro Regno". I reperti vengono estratti dal suolo, la tecnologia ed il potere intrinseco in tali oggetti è di gran lunga superiore al nostro. Com'è mai possibile che la nostra memoria, su tali artefatti, sia completamente svanita?! Esisterà un uomo o un luogo in cui tali conoscenze possano ancora essere ritrovate?! Queste sono domande che tutt'oggi mi impediscono di dormire. Tutto quello che possiamo fare è creare le nostre conoscenze a ritroso, analizzando ciò che troviamo, tentando di comprendere sempre più. La mia stessa sapienza, seppur elevata, non

riesce a superare la complessità di tutti i loro ingranaggi e delle loro misteriose componenti. Qualcosa di ancora incomprensibile rende tali apparecchi funzionanti. Quando il nostro Angelo muoverà il suo primo passo sul campo di battaglia, stai pur certo che, conscio del fatto che non sappiamo nulla sulla sua struttura e che, secondo le nostre conoscenze non potrebbe muoversi più velocemente di un infante a gattoni; guardandolo correre tra i boschi, sradicando alberi secolari; saltare le mura dei castelli e abbatte le pesanti torri, anche a te come a tutta la popolazione di qualsiasi dominio salterà in mente l'idea che quella macchina in realtà è un Dio che sta assecondando i nostri voleri. Ci illudiamo di riportarli alla vita, ma, in realtà, non facciamo altro che dar loro un aspetto migliore adornandoli con fregi che possano essere graditi alla popolazione e che li possano far riconoscere come figli di una volontà divina.

Al momento qualsiasi città capace di sostenersi garantisce la sua esistenza grazie alla presenza di almeno un Angelo a sua difesa. L'energia necessaria per la sua attivazione o quella degli altri armamenti viene ricavata da quello che è comunemente chiamata Ambrosia. Quest'ultima è una delle risorse principali per un dominio in quanto è l'unica fonte di energia capace di alimentare tutte le nostre macchine e la maggior parte dei reperti, la stessa Cosmos mostra un grande interesse ad essa.

Ovviamente gli Angeli non sono gli unici reperti degni di nota, ci sono infatti armi, apparecchiature e componenti molto interessanti che si basano su tecnologie molto differenti tra loro. Queste sono molto complesse da studiare richiedendo al dominio un notevole dispendio di risorse. Per questo motivo, ognuno di essi si è specializzato su un unico campo. L'attuale condizione di non belligeranza non ti sia di illusione, non è voglia di pace ma attesa di guerra. Presta sempre molta attenzione alle popolazioni limitrofe, valuta con saggezza le loro attitudini e mai dico mai sottovaluta i tuoi avversari, saranno pronti a far pagare con la vita ogni nostra distrazione.

Con queste righe che ti sto inviando e con le prossime che ti manderò segretamente dal messaggero che tu ben conosci, spero di poter continuare il mio ruolo di Maestro così da educarti al più presto e al meglio a servire il nostro Sire. Ti saluto invitandoti ancora ad applicarti nello studio delle nostre arti.

Leonard Steroy  
Consigliere dell' Unicornio

## **La Luna**

Anno 2215, la società europea Karma comunica ufficialmente le ricerche sulla colonizzazione lunare. 26 anni più tardi viene fondata la prima colonia lunare auto sufficiente. Già nel 2242 ogni nazione terrestre finanzia la Karma per la produzione di città lunari. Quando, nel 2286, la Nova Ora (proprietaria del 76.3% dei trasporti Terra-Luna) mette a punto il motore a spazio di fase, utilizzando i risultati delle ricerche sullo spazio tempo, comincia quella che venne in seguito definita l'Era Spaziale.

Ben un secolo e mezzo più tardi, 2436, vi è il primo contatto con una civiltà aliena (sebbene già nel 2308 si era entrati in possesso di un artefatto di fabbricazione aliena). In soli 9 anni vengono stipulati i 17 patti di fratellanza tra Terrestri e Murok mentre la Luna ottiene l'indipendenza politica ed economica dalla Terra. Etoile diventa la capitale lunare e centro focale per l'alleanza terrestre murochiana.

Nel 2450 la nave ammiraglia Prometeo viene attaccata da una nuova razza aliena. 4 mesi più tardi comincia la guerra per la divisione dei settori  $\gamma$  e  $\omega-4$ . Nel 2458 la Terra viene attaccata e quasi completamente distrutta. Solo nel 2705 con il patto di Arraky si giunge al termine dei conflitti tra le tre razze più potenti, Terrestri-Lunari, Murok e Alderan. Nello stesso anno la Cosmos, che fino ad allora si occupava di addestrare le truppe nella guerra contro gli Alderan e le razze minori, ottiene, fra gli altri, anche il ruolo di mediatore tra la civiltà lunare e terrestre. Ha qui inizio la nostra storia.

## **Rapporto sulla situazione terrestre**

In base a quanto ordinatomi dalla commissione per la tutela e salvaguardia della Terra della Cosmos, vi invio quest'ultimo rapporto frutto delle ricerche effettuate negli anni di permanenza sul suolo terrestre da parte mia e dei miei 4 sottotenenti.

Risulta, dai tabulati della base lunare Sawyer, che 15 razzi BOS 7, alderani, siano entrati nel quadrante focale terrestre nell'anno 2458. Solo 97 megalopoli (in base alle registrazioni rimaste nell'archivio della Voz society) devono essere riuscite a portare in salvo parte della popolazione nei bunker sotterranei. Non abbiamo dati relativi a quanti razzi BOS 7 sono stati annientati dal sistema difensivo terrestre (in quel periodo ancora inadeguato per i missili a movimento di fase). Tuttavia l'impatto dei missili rimasti è stato sufficiente ad annientare quasi la totalità della razza terrestre. In base ai dati riportati dalla simulazione (ipotizzando che solo 10 razzi abbiano colpito la superficie terrestre) il 73% del pianeta dev'essere sprofondato nella più completa oscurità e violente scosse telluriche hanno modificato la superficie per 60-80 anni. Le comunicazioni radio sono state interrotte per via dello stamidio arricchito presente nell'atmosfera. Non sappiamo per certo quanti bunker siano resistiti alla catastrofe possiamo solo attenerci ai dati suggeriti dal computer. Quando la luce del Sole ha raggiunto nuovamente la totalità della superficie, la vita ha potuto nuovamente proliferare. È tuttavia sorprendente la quantità di nuove razze che si è venuta a formare e quanto queste siano resistenti ma soprattutto intelligenti. Non credo che ciò sia dovuto a cause naturali. L'agente virale Pyron, presente nei razzi, non ha avuto un effetto letale e la nube tossica che ha raggiunto ogni angolo del pianeta deve aver avuto un effetto diverso da quello previsto. Forse il virus, che allora era in fase sperimentale, deve aver accelerato, in qualche modo, l'evoluzione degli organismi viventi. Essi si sono infatti adeguati in maniera eccezionale alle nuove condizioni ambientali.

I dati da me ottenuti sono per lo più intuitivi poiché non ho alcuna fonte e le ricerche sul DNA che posso effettuare sono superficiali per mancanza di strumenti (Allego a questo rapporto 41 campioni prelevati da diverse razze e luoghi).

Solamente a metà del 27° secolo, quando le condizioni ambientali divengono più favorevoli (a quanto riportato dalla simulazione), gli abitanti dei bunker devono aver messo piede sulla superficie. Non ho idea di quanti bunker siano "sopravvissuti" ai movimenti della cresta terrestre e al virus Pyron (posso stimare un 50-60%) né in quali deprimenti condizioni si siano trovati i primi superstiti. Non vi sono cronache attendibili, tuttavia la maggior parte dei testi e quasi tutte le leggende terrestri parlano di decenni di guerre tra uomini (anche se a volte si parla di mostri o demoni).

Tralasciando il passato, oggi la popolazione è divisa in numerosissimi domini (come sul pianeta Durukon o sulla stessa Terra nei tempi remoti del medioevo). Il loro numero non è fisso poiché a causa delle guerre ne sorgono e crollano in continuazione, se ne possono contare oggi più di 150 ma i più importanti sono solo 16 retti da altrettante famiglie. Per la maggior parte hanno una struttura sociale di tipo piramidale.

Come era prevedibile immaginare la cultura scientifica è andata quasi completamente perduta e la gente comune vive nella più completa ignoranza, all'oscuro della nostra razza e legata a stupide superstizioni e strane religioni. Il "materiale tecnologico" come vetture, armi e macchinari è però diffuso e alla portata di tutti pur essendo rare le persone in grado di utilizzare propriamente questi oggetti e ancora meno quelle capaci di ripararli. Le riparazioni sono approssimative e, a mio avviso, meccaniche, vengono effettuate senza sapere esattamente cosa si stia facendo, spesso si riducono semplicemente alla sostituzione di parti con altre che sembrano funzionare meglio. Ho assistito a numerosissimi interventi dannosi che venivano invece considerati prodigiosi. La loro scienza è intuitiva, non si basa su alcuna rigerosità. Ciò è dovuto al tipo di mentalità che viene indotta dai potenti. La cultura è fonte di potere perché consente di produrre e utilizzare armi, per questo viene custodita gelosamente e assolutamente non divulgata.

Sono certo che i domini più importanti sono legati in maniera diretta ai bunker e alle conoscenze in essi sepolte. L'attività più importante dei domini è infatti quella degli scavi, con i quali tentano di portare alla luce tutto ciò che apparteneva alla passata civiltà. Se io e il mio gruppo siamo riusciti ad entrare in molti domini e persino a conoscere le famiglie reggenti è dovuto proprio alle nostre conoscenze meccaniche. Quelli che come noi conoscono le scienze sono tenuti in grande considerazione e fanno parte delle gerarchie più alte dello stato.

Il materiale bellico presente nei loro domini è sbalorditivo (sebbene non paragonabile al nostro) ma ancora di più lo è la facilità con la quale possono produrre Energia. Esistono qui sulla terra una curiosa razza di insetti, simili alle api, che riescono a produrre una sostanza densa ad alto contenuto di macromolecole di polinucleoforeide. Credo che con un'opportuna opera di raffinamento sia possibile produrre sufficiente Ambrosia per noi e per loro.

È doveroso stipulare dei rapporti commerciali almeno con le città più importanti, potremmo scambiare l'Ambrosia grezza con armi e informazioni. Sugerirei inoltre, non potendo occupare il pianeta, in base al paragrafo 7 del patto di Arraky, di formare un corpo speciale che lavori per noi sul pianeta terra. Dobbiamo fare in modo che la situazione politica diventi più stabile ed equilibrata. Nessun dominio deve prevalere sugli altri per il bene loro e dei nostri commerci. Ciò è in accordo con il paragrafo 9 del patto di Arraky, il quale afferma che "Ciascun organo confederato deve adoperarsi per la pace e l'ordine costituito".

In fede

*Mitride Aravnos Forrest*

### **Tracce**

Quelli che seguono sono dei chiarimenti su determinati aspetti del mondo terrestre campionati dai vari rapporti del generale Mitride Aravnos Forrest e dei suoi sottotenenti.

### **Le Alari**

Le alari sono di certo la razza mutata più interessante per la Cosmos e per tutta la popolazione lunare. Questi piccoli insetti hanno la capacità di produrre Ambrosia grezza semplicemente cibandosi di prodotti organici o calorici. Il loro aspetto, come la loro operosità, ricorda quello delle api. Non pungono ma si avventano (almeno quelle non allevate) contro oggetti molto caldi ricoprendoli totalmente. Si nutrono di qualsiasi cosa derivi dal mondo animale e vegetale, cadaveri, letame ma anche legno, petrolio o carbone.

Riescono attraverso processi chimici e metabolici, ancora a me oscuri, a produrre da questo materiale biologico macromolecole di polinucleoforeide. Qui sulla terra vengono allevate in serre nei paesi che abbondano di pascoli e legname o vicino cave e scavi. L'Ambrosia prodotta (Densa di color ambra) viene bruciata come un normale propellente, non li biasimo per questo scellerato spreco dato che il polinucleoforeide è di certo un eccellente combustibile ma raffinato potrebbe produrre un'enorme quantità di Ambrosia enormemente più potente.

A 16 anni di distanza ora che alcune città sanno raffinare e produrre Ambrosia e che molte altre la ottengono da noi pagandoci con il grezzo, si vedono ovunque taniche e lattine di Ambrosia. Questo ha certamente migliorato la condizione sociale ma ha dato il via ad altre guerre di conquista per accaparrarsi territori e risorse per produrre Ambrosia grezza, oltre che a rendere la struttura politica ancora più accentratrice.

### **Radioattività di fondo**

Un fenomeno curioso al quale voglio portare la vostra attenzione è dovuto alla radioattività di fondo che è ancora blandamente presente nel pianeta. Sebbene la maggior parte delle creature e degli uomini ne sia ora praticamente immune ha generato in alcuni individui delle mutazioni spesso nocive ma a volte sorprendenti, ho assistito personalmente a casi di inclinazione ad esp spontanea. Sarebbe

estremamente vantaggioso per la Cosmos prelevare questi individui e addestrarli in maniera adeguata anche perché sulla terra vengono considerati stregoni e spesso uccisi.

### **I Confini**

Sebbene esistano delle carte che stabiliscano i confini dei vari domini queste sono puramente aleatorie. Tra un dominio e l'altro vi sono i cosiddetti territori di nessuno. Vaste praterie senza padrone dove vivono bande di nomadi o peggio orde di creature mutate.

Queste zone sono tra le più ostili conosciute, trovare cibo e acqua potabile è difficile e si può venire attaccati dalle creature, per semplice aggressività, oppure dai predoni per appropriarsi di Ambrosia e munizioni. Le vie di comunicazione che mettono in rapporto le città dei diversi domini sono infatti ben sorvegliate da posti di blocco o in rari casi da unità robotiche. Oltre ai droni sparsi lungo i confini è possibile osservare qua e là delle torri di avvistamento con le quali si tiene d'occhio la possibile avanzata di eserciti e orde nemiche.

Quando ci si avvicina maggiormente alle città si incontrano invece alte e robuste mura con poche porte e ben sorvegliate. Qui vengono minuziosamente perquisiti coloro che transitano, si pongono i limitatori sulle armi più pericolose in base alle norme sancite dal dominio, e si impartiscono le principali leggi della regione. Raramente ho assistito a casi in cui le armi venissero requisite, ad eccezione di quelle da guerra, per il resto, trasporto e vendita di armamenti, non vi è alcun veto né registrazione dato che, con i tempi che corrono, un arma è un bene primario per chiunque.

### **I Deserti freddi**

Il clima del pianeta Terra non è molto mutato da quello pre-bombardamento, i mari dominano ancora la maggior parte della superficie, i poli sono ghiacciati mentre lungo l'equatore si stendono vasti deserti. Qualcosa al quale non eravamo abituati sono i deserti freddi. Questi si presentano come sterminate pianure aride, scavate da profondi crepacci e disseminate di dune rocciose. Il clima non è sfavorevole alla vita né l'acqua è totalmente assente ma il terreno brullo non consente la vita vegetale (sono allegati a questo fascicolo dei campioni di terreno).

Sulle poche oasi presenti sono sorte città o piccoli insediamenti slegati dal resto del mondo che non utilizzano Ambrosia né alcun tipo di tecnologia. Si difendono con mura fatte di rottami e pietre, catapulte e armi in legno.

### **Le Disparità**

Le città, seppure appartenenti allo stesso dominio, ricercano sempre una certa indipendenza e autonomia. Raramente concedono aiuti senza un minimo tornaconto. Per questo ci si trova spesso di fronte a grandi disparità. Da un lato città ricche e fiorenti di una tecnologia e una cultura quasi pari alla nostra dall'altra agglomerati urbani dove la principale forza lavoro sono ancora gli animali. Qui mutati, deformi, prigionieri di guerra e criminali sono utilizzati come schiavi o buttati nelle arene per sollazzare il popolo.

Queste profonde differenze sono ahimè dovute alla profonda avarizia che si ha nel diffondere le conoscenze. Ogni città e ogni dominio è geloso delle proprie scoperte che sfrutta per accrescere il proprio potere o per diminuire quello dei rivali.

### **I nostri agenti**

Ormai in ogni angolo del pianeta abbiamo fidati agenti ai quali possiamo assegnare qualsiasi tipo di missione. In molte città sono ben accetti perché efficacemente addestrati e rinomati per le loro capacità, ma spesso dobbiamo celare la loro presenza perché possano operare al meglio. Recluteremo a seconda della missione gli agenti più adatti e più vicini.

Il compenso per le loro missioni non sarà solo in denaro o in Ambrosia ma potremmo attrezzarli con armamenti e oggetti più utili e funzionali poiché sulla terra sono piuttosto rari. Tuttavia non sempre avremo missioni per loro dobbiamo aspettarci che possano svolgere missioni per conto di altri e magari potremo trovarceli contro a loro insaputa.

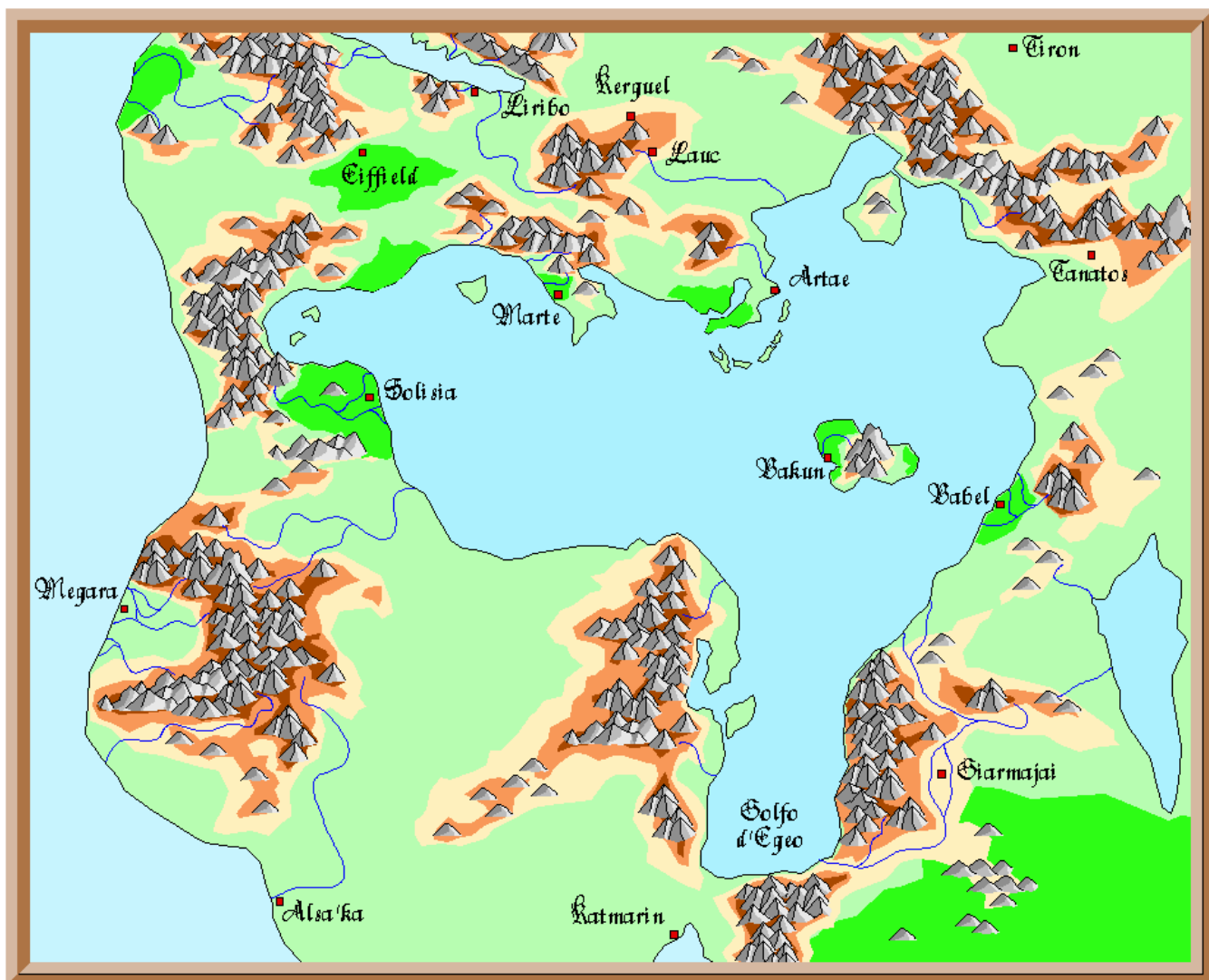
### **Gli informatori e il reclutamento**

L'organizzazione Cosmos non è riconosciuta dalle città e dai domini, seppur conosciuti e rinomati per capacità, i nostri agenti non hanno alcun potere effettivo, non hanno autorità sugli organi esecutivi ne tantomeno un modo per provare la loro effettiva appartenenza alla Cosmos. Non esistono, sulla terra, tesserini di riconoscimento ne schedari che contengano informazioni su di loro. Questo ci conferisce molta sicurezza ma allo stesso tempo non garantisce alcuna copertura e aiuto a chi lavora per noi. Questo non significa che essi non possano riconoscersi tra di loro o che non si abbia il mezzo per contattarli e reclutarli, in ogni città e in motlissimi villaggi sono infatti presenti i nostri informatori, costoro sono tra i membri più qualificati di cui disponiamo. Sono esperti in ogni campo, dalle azioni d'assalto alla pirateria informatica, e, soprattutto, sono coloro che ci permettono di rintracciare i nostri agenti. Essi hanno sempre con loro un terminal con il quale possono comunicare direttamente con noi e accedere a molti dati riservati. Per mezzo di queste informazioni potranno, una volta arruolati gli uomini più indicati, prepararli al meglio sulle difficoltà cui andranno incontro.

Ad ogni operazione è assegnato un codice che viene rivelato all'agente nel momento in cui decide di accettare la missione. Questo codice permetterà di farsi riconoscere e di riconoscere a sua volta gli altri agenti assegnati al caso. Il codice verrà utilizzato anche dall'informatore ogni qual volta lo riterrà necessario.

## Il Dominio dell'Unicorno

### Geografia





Il dominio dell'Unicorno si colloca in una zona centrale del bacino del Mare Interno identificandosi come la più grande penisola che vi si affaccia. Una massiccia catena montuosa a sud, denominata la Corona dell'Unicorno, delinea i suoi confini settentrionali con i vicini domini del Grifo, delle Dame, di Gorky, dell'Antilope e dell'Aquila. Il clima mite sulle coste e non troppo rigido sui rilievi, ha agevolato il sorgere di numerosi insediamenti in tutto il territorio. Grazie alla sua posizione centrale nel bacino ho potuto sviluppare un florido commercio con numerosi domini come il Narvalo e il Gufo per citarne alcuni. Tutti questi fattori hanno permesso all'Unicorno di crescere rapidamente sia come civiltà ma soprattutto come potenza.

L'estensione oltre la Corona dell'Unicorno e il numero di colonie che possiede lungo le coste del Mare Interno non possono essere delineate chiaramente, purtroppo queste zone sono un ambito obiettivo di tutti i domini che tentano di estendere i propri confini. Si tratta pertanto di aree che senza soluzione di continuità passano dal giogo di un dominio all'altro.

Al centro della penisola in una fertile pianura bagnata dal fiume Solaris sorge la fiorente città di Marte, capitale del dominio. Di grande importanza sono poi le città costiere, famose per le loro ampie attività commerciali quali: Ellefonte, Tavro e Taran-Ko.

### **La politica**

Divinità protettrice e ispiratrice dell'Unicorno è Marte a lui è dedicata e devota la capitale. Alla guida della città e di tutto il dominio è preposto un organo amministrativo detto "Gran Consiglio". Il suo compito è quello di prendere decisioni nell'interesse del dominio e di tutti i suoi abitanti in nome di Marte stesso. Vi appartengono persone di qualsiasi levatura e classe sociale eletti in tutte le città ufficialmente riconosciute dal dominio. Coloro che entrano a far parte del Gran Consiglio prendono il nome di "Ministri", presiede il Gran Consiglio, l'Alto Consigliere, che ha il ruolo formale di responsabile delle attività del consiglio e dell'intero dominio, tutte le decisioni vengono discusse e approvate per maggioranza ma ufficialmente la responsabilità ricade esclusivamente sull'Alto Consigliere.

Tutti i ministri si distinguono per mezzo degli anelli con l'effigie dell'unicorno e dalle cappe di color bianco. L'Alto Consigliere veste invece una tunica bianca adornata con l'effigie dorata dell'Unicorno Rampante. L'attuale Alto Consigliere del dominio è Demostene Fano, nobile di Marte, famoso per le sue attività mercantili attraverso le quali commercia ambrosia, spezie, tessuti e materiali pregiati. Lo stendardo dei Fano raffigura due velieri neri sormontati da un'onda bianca in campo blu.

Il Gran Consiglio si raduna presso la città di Marte sede principale dell'intero apparato burocratico. Grazie al suo ordinamento l'Unicorno è uno fra i pochi domini che possono vantare di aver esteso, a quasi tutte le città, un regime basato su fondamenti di uguaglianza e libertà.

La gran voce della democrazia instaurata da Marte si diffonde per tutto il dominio attraverso dei messaggeri chiamati "Messales", grazie ai quali i nuovi editti e le nuove leggi vengono promulgate nell'intero dominio, tali voci però si affievoliscono man mano che ci si allontana dalla città tanto che nelle zone di confine giungono come leggeri bisbigli.

La politica nelle città più lontane subisce fortemente l'influsso dell'aristocrazia locale che facilmente influenza l'elettorato e in alcuni casi gli stessi ministri. Qui la voce della repubblica stenta a farsi sentire e tal volta preferisce tacere pur di garantire ai signori locali la libertà di amministrare e difendere il territorio a loro piacimento.

A seguito dell'espansione militare, che ha caratterizzato l'Unicorno fino a qualche decennio fa, la politica odierna tenta di consolidare il dominio garantendo un efficiente sfruttamento delle risorse e soprattutto impegnandosi nella ricerca e nello sviluppo tecnologico. Gli imponenti eserciti che un tempo pattugliavano i confini o depredavano gli insediamenti nemici oggi sono per lo più impegnati nelle città e nei territori extraurbani per assicurare l'ordine e il controllo del territorio. Le navi da battaglia sono state trasformate in trasporto merci oppure scortano le imbarcazioni mercantili per garantire un commercio più sicuro.

Ma, come spesso avviene, il vecchio regime è duro a morire, non solo lo spionaggio, e forse anche il

sabotaggio, sono mezzi che l'Unicorno continua ad adottare ma sono soprattutto i singoli generali che continuano, ai margini del dominio, ad adottare la politica di sempre. Combattono battaglie private in nome di ideali ormai tramontati come "l'onore" e "l'impero" o più spesso per semplice bramosia. Grazie alle ricchezze accumulate e allo sfruttamento delle popolazioni vinte, continuano a finanziare campagne di conquista mirate ad una nuova e massiccia colonizzazione dei territori ancora inesplorati. Tutte iniziative che il governo centrale ne incita ne condanna preferendo ottenere parte dei tributi sui territori conquistati senza assumersene alcuna responsabilità.

Scenario di continui e sanguinari scontri è quello dei territori a sud-ovest, al confine con i domini di Gorky e del Grifo dove, in seguito alla guerra innescata con la battaglia del "passo di Turonicos", l'Unicorno ha potuto porre pesanti tributi sulle terre conquistate. La vittoria è da attribuirsi oltre che alle capacità del dominio anche al valido aiuto ottenuto dai domini alleati dell'Unicorno. Tra i più fedeli devono essere senza dubbio nominati quello del Gufo e del Narvalo con i quali sono stati stipulati solidi e duraturi rapporti commerciali.

### **Casate**

In ambito militare le famiglie che si sono maggiormente distinte guadagnando fama e potere sono tre. La famiglia di Ruggiero Zani detto "Squama d'Avorio". È il comandante dell'esercito del Nord, ottenne la sua fama e il suo nome durante le numerose battaglie combattute per mare contro i pirati e le flotte del mare interno, secondo la leggenda i suoi capelli bianchi rappresentano le anime che ha strappato ai suoi avversari. Lo scontro più importante che ha combattuto è ricordato con il nome di "battaglia delle vele nere" combattuto contro i pirati dei regni del Nord.

Lo stendardo che identifica la sua casata è quello di un tritone bianco che impugna una spada su uno sfondo blu. Da quando concesse la colonia dell'isola di Rodosia, per dichiarare la sua fedeltà al dominio dell'Unicorno, un lungo corno arricchì la fronte del tritone.

Jiul Desmeier detto "La mantide di Ghiza". Nato a Ghiza quando ancora non era parte del dominio. Entrò a far parte degli eserciti locali non appena l'Unicorno incorporò la città, presto divenne un noto comandante apprezzato nelle battaglie di espansione. Famose sono le battaglie dei "Picchi" e quella della "Piana d'Arnò" dove soggiogò i nemici nonostante la grande disparità di uomini a suo sfavore. Viene detto la mantide per la sua grande devozione ad un culto originario di Ghiza, questo non lo rende una persona particolarmente amata soprattutto dai seguaci del culto di Marte. Lo stendardo che identifica i suoi uomini è verde con l'immagine di 4 picchi in alto a sinistra e di due colli attraversati da un fiume in basso a destra.

Cornelio Aquilano detto "il Longobardo", in realtà ha molti soprannomi "il vecchio", "squassamura", "carnefice", "voce di tuono" e non ultimo "il sanguinario" tanto per ricordarne qualcuno. È piuttosto avanti negli anni, ora non fa più parte dell'esercito regolare essendosi ritirato a vita privata. Prese parte a guerre storiche come la campagna a sud oltre il passo di Turonicos. Molti degli attuali generali dell'Unicorno militarono nel suo esercito e ancora oggi nutrono grande stima e rispetto per questa figura. Data la sua grande influenza tra i ranghi dell'esercito Cornelio è spesso utilizzato dai Ministri per accattivarsi le simpatie della milizia. Il soprannome Longobardo è dovuto alla sua arma preferita, l'alabarda. Secondo i racconti sembra si tratti di un'arma lunga più di 4 metri e capace di dividere in due con un solo colpo un tronco di quercia. Lo stendardo della sua casata è uno scudo rosso con l'immagine di una fortezza bianca crollata.

### **Cultura e tecnologia diffusa**

La principale attività del dominio è il commercio marittimo, ciò ha agevolato lo sviluppo degli insediamenti costieri, per questo gran parte della popolazione si concentra nelle città portuali. Il livello di civilizzazione medio è piuttosto basso tanto che la maggior parte delle persone rimane analfabeta. Si realizzano ancora strumenti in legno o ferro lavorati a mano. Gli apparati meccanici hanno strutture semplici e sotto alcuni aspetti banali. È da riconoscere tuttavia la pregevole fattura e la qualità degli ornamenti e degli elementi di arricchimento e decoro come fontane, statue, arcate e volte per le quali

vengono chiamati esperti artigiani di cui ogni città si fa vanto. Le strade sono in terra battuta e solo nei centri abitati sono lastricate con pietre levigate. Solo le arterie di comunicazione più importanti o le strade pre-apocalisse sono asfaltate. Ultimamente si è dato il via alla costruzione di strade ferrate per mettere in contatto diverse città ma si tratta di elementi estremamente rari e al momento eccessivamente dispendiosi.

La capitale è rinomata come principale centro di studio dei reperti e di nuove tecnologie. Il sottosuolo infatti è ricco di resti sepolti che vengono minuziosamente riportati alla luce e analizzati. Numerose organizzazioni pubbliche e private, prima fra tutte quelle dei Gear, si occupano dello studio e della ricerca di tutti gli elementi ritrovati. Nelle città maggiori infatti la vita è molto differente rispetto a quella dei piccoli centri. Qui i cittadini sono istruiti nelle lettere e in maniera discreta nelle scienze e nella matematica. Conoscono la storia e la geografia del dominio e in maniera discreta quelle dei territori interni. Le tecnologie sviluppate non sono ancora molto evolute. L'utilizzo di strumenti evoluti è poco diffuso e in effetti si limita alle sole casate nobiliari. Persone che sono in grado di armeggiare con dispositivi elettronici, di guidare veicoli o addirittura di riparare parti e componenti sono ben visti sia dalla popolazione che dalle classi reggenti.

Poteri esp, mutazioni o riti di evocazione generano allarme nella popolazione che li ritiene frutto di attività demoniache o sacrileghe. Esper, Evocatori e Mutanti sono perseguiti e temuti, sono considerati reietti e creature malvagie cui viene attribuita ogni forma di nefandezza. Le punizioni loro assegnate sono crudeli e barbare, si parla di cruenti torture e aberranti mutilazione tanto da far apparire la morte come la sorte più giusta. Sotto questo punto di vista le regioni dell'entroterra vivono un'atmosfera da vera e propria caccia alle streghe. Ciò è dovuto alle creature che vivono nelle zone disabitate o al limitare di villaggi e centri abitati.

### **Economia, aristocrazia e altri poteri**

L'economia del dominio è molto solida ed è determinata dalla grande ricchezza legata al commercio dei reperti, dell'Ambrosia e, non ultimo, dei servizi offerti dalla congrega dei Gear. Alcuni membri di questo gruppo, denominati Gear Faber, prestano le loro competenze per riparare macchinari, effettuare ricerche o rinvenire particolari reperti. Il tutto viene profumatamente retribuito dal dominio richiedente. Ovviamente tali servizi vengono rilasciati attraverso preciso ordine del Gran Consiglio o, in sua vece, dall'istituto "Nubilae" nelle sue varie sedi.

Il commercio riguarda invece i più svariati generi che circolano per il mare interno quali ad esempio: ambrosia, spezie, monili, armi, gioielli, tessuti, cibi e bestiame. L'Ambrosia viene commerciata ad opera di molte attività private, la maggiore fra esse è quella legata alla famiglia aristocratica dei Fano che ormai da generazioni ha conquistato una grande porzione del mercato. Famose sono anche le navi mercantili che utilizzano, tra le più note la "Dama Bianca" e la "Rapace Silente", la prima è un enorme imbarcazione utilizzata per il trasporto delle merci mentre la seconda è la corazzata a suo supporto. I Fano si occupano però solo delle vie mercantili principali, ossia quelle in rotta verso il Gufo e il Narvalo, le altre vie di minore interesse economico vengono accaparrate da piccoli privati che si assicurano comunque un cospicuo guadagno. Il commercio dei reperti è quasi totalmente in mano all'autorità dell'Unicorno poiché possiede i principali siti di scavo. Possiamo citare le tre famiglie dei Malavoglia, Bracciamano e Fieromento. I primi possiedono interessanti siti di scavo in alcune colonie marittime dell'Unicorno, i Bracciamano ne possiedono nelle zone più a Sud oltre la Corona dell'Unicorno e infine i Fieromento hanno siti nel centro della penisola con qualche altro scavo a Nord ma di minore rilevanza. Di norma qualsiasi rinvenimento è proprietà del possessore del luogo in cui è stato effettuato. Tutti i reperti devono però essere registrati dalle autorità presso gli organi di giustizia. Nel caso questi vengano ritenuti di interesse pubblico divengono di proprietà dello stato che risarcisce il vecchio proprietario con una carica onoraria e un pagamento simbolico. Il commercio di piccoli rinvenimenti è capillarmente diffuso in tutta la penisola così come quello delle armi sebbene quelle più rare siano appannaggio degli organi di giustizia o della milizia privata di nobili e aristocratici.

Un'attività molto redditizia è anche quella dell'edilizia. Qui non facciamo riferimento alla costruzione delle singole abitazioni, che per la maggior parte fanno affidamento a carpentieri e artigiani locali, ma alle attività di costruzione di grandi opere cittadine come ponti, arene e non ultime ville e castelli per non parlare di mura e fortificazioni. L'arte che si è generata intorno a tali aspetti è infatti molto apprezzata e ben pagata. Molte sono le persone che si arricchiscono con varie forme d'arte, dalla scultura alla pittura senza trascurare anche la produzione di mosaici, arazzi e tappeti pregiati. Tra gli artisti più rinomati ricordiamo Kramer Batvaz e Alissa Malendre possessori delle più grandi attività edili delle città centrali dell'Unicorno.

Una lucrosa fonte di guadagno capace di attirare a se un gran numero di persone è quella dei combattimenti tra gladiatori. Si tratta di cruenti scontri tra prigionieri o condannati a morte che riscuotono un grande successo tra i cittadini. In alcuni casi gli scontri sono sostituiti da agguerrite sceneggiate "cavalleresche" che riproducono battaglie leggendarie con lo scopo di esaltare casate e condottieri. Ad ogni arena è infatti connessa una scuola d'armi retta da quello che viene chiamato Magister, solitamente ex militari che per un motivo o per l'altro hanno abbandonato la carriera nell'esercito. I più noti magister sono Valerio Tullio II "Spada danzante", Julius Gomez "Matador", Octavio Ruggente "Leone di Marte" Magister del Colosseo di Marte, Daniel Stilus "Ghiaccio" e Lucio Renne "il forestiero". Legato agli scontri c'è un ampio giro di scommesse che, sebbene bandite, interessano una grande quantità di persone e di moneta.

### **Legge**

L'Unicorno è tra i pochi domini ad avere una legge scritta. I dettami sono molti e regolano tutti gli aspetti della vita sociale: dal commercio all'edilizia, dalla proprietà privata al rispetto dell'individuo. Gli editti sono una minuta trascrizione di tutte quelle abitudini e decisioni che nel tempo sono divenute una prassi seguita da quasi tutta la popolazione. Oggi sono gli stessi Ministri che anno dopo anno si adoperano per adattare o svilupparle secondo le nuove necessità. Il concetto di giustizia privata è ormai tramontato da generazioni e gli organi di giustizia si occupano egregiamente di diffondere e far rispettare le norme approvate dalla repubblica. Vi sono poi delle leggi apposite per i forestieri, questi ultimi non possono ad esempio rimanere nelle città per un periodo superiore ai due mesi e devono portare sempre con loro un documento di identificazione. Anche per i reati minori sono allontanati dalla città o esiliati da tutte quelle del dominio. L'organo preposto all'amministrazione della giustizia è l'esercito che si avvale di figure appositamente istruite dette Arbitex. Costoro detengono tanto il potere esecutivo che quello giudiziario ed hanno il compito di esaminare e giudicare ogni reato avvenuto nella loro area di influenza. Sarà proprio di fronte ad essi che accusati ed accusatori esporranno le loro ragioni portando prove e testimonianze a loro supporto. Il giudizio dell'Arbitex si fonda sulla legge ma può avvalersi anche delle tradizioni locali e non di rado, per i casi di dominio pubblico, basarsi esclusivamente sulla "voce del popolo".

Un ruolo di maggiore responsabilità è invece quello del Judicex. Costoro sono uomini o donne simili nel ruolo agli sceriffi. Vivono in piccole comunità nelle zone di confine lontane da Marte. Rappresentano sia la milizia cittadina che l'autorità del Gran Consiglio, ciò li porta ad avere una grande autorità di cui non di rado abusano. Il loro compito è quello di mantenere ordine nella comunità e nelle regioni loro assegnate. L'emblema distintivo dell'Arbitex raffigura una bilancia con due piatti di colore nero su sfondo bianco. L'emblema dei Judicex è una bilancia con due piatti sormontata dalla figura di un unicorno. L'immagine è nera su sfondo rosso.

Nei villaggi e nei territori extraurbani, ma anche nelle città ai confini dell'Unicorno le leggi e gli editti diventano più essenziali e meno corposi. Qui è più facile incontrare luoghi dove le regole siano tramandate oralmente o dove non esistano codici scritti. Piccole assemblee di anziani o gli stessi sceriffi decidono seduta stante reati e pene.

### **Gear**

L'Unicorno deve parte del suo prestigio alla riscoperta di tecnologie passate e ai ritrovamenti che nelle zone di scavo. Per studiare i reperti e prevenire lo spionaggio è stato allestito un particolare corpo amministrato dal consiglio dei ministri stesso, i membri di tale istituzione sono detti Gear. Gli allievi di questa scuola sono educati nelle scienze e nella matematica ed istruiti in un particolare campo di ricerca. Finita la scuola ogni Gear viene promosso ad una delle tre classi superiori.

*Gear Faber:* costoro agiscono nel dominio, gestiscono gli scavi archeologici e la scuola. Analizzano le parti ritrovate stilando dei tomi in cui vengono descritti gli ingranaggi e i meccanismi che compongono tutti gli oggetti ritrovati. I volumi sono tutti conservati e catalogati in un'immensa biblioteca segreta su cui sono sorte numerose leggende.

*Gear Arcana:* operano quasi esclusivamente all'esterno dell'Unicorno. Possono essere considerate delle spie che operano in incognito infiltrandosi negli altri domini. Spesso riescono a ricoprire cariche elevate, come consiglieri o ambasciatori, ciò permette loro di accedere a numerose informazioni riservate.

*Gear Mirabilis:* I mirabilis svolgono principalmente compiti d'ambasciatori e mediatori stringendo patti e alleanze con gli altri domini offrendo i loro servizi in cambio d'informazioni o ritrovamenti archeologici.

Da anni i Gear sono una vera e propria istituzione del dominio. L'incarico di organizzare e gestire la formazione dei Gear è del tutto in mano alla famiglia Bramacan. Seppur sotto le direttive del Gran Consiglio i Bramacan ormai determinano e gestiscono autonomamente i settori di ricerca e i siti di scavo. Al momento Francesco Bramacan è il responsabile della "Nubiliae", istituto nel quale vengono istruiti tutti i gear del dominio. Vi sono tuttavia alcuni distaccamenti nelle città dove sono avvenuti importanti ritrovamenti. Alcuni geniali e rinomati Gear sono Melissandra Bramacan, Tiberio Litos e Gorgo Nebuli responsabili rispettivamente dell'istruzione dei Gear Faber, Arcana e Mirabilis.

## **Colosseo**

Curiosa e imponente ricostruzione, dovuta ai numerosi ritrovamenti più a sud di Marte, è quella del Colosseo. Edificato secondo le forme originali è oggi arena di cruenti e sanguinari scontri tra gladiatori e, in occasioni eccezionali, tra Angeli. Simbolo che lo sviluppo raggiunto non è comunque riuscito a strappare via il fascino legato alla violenza e al sangue.

Alla ricostruzione di questa imponente struttura hanno partecipato importanti autorità come Kramer Batvaz e Alissa Melandre. Gli incontri nell'arena vengono disputati ogni due settimane, solitamente tra gladiatori più di rado tra condannati a morte che però risultano avere molto più seguito rispetto ai primi. La maggiore affluenza nel Colosseo avviene tuttavia nelle rare occasioni in cui i contendenti dello scontro siano degli Angeli. Il duello viene preceduto da una serie di riti e festeggiamenti al termine dei quali gli Angeli giungono nell'arena dove avviene il combattimento rituale. Lo scontro termina senza vincitori né vinti, si tratta spesso di una mera esibizione di forza e tecnologia con lo scopo di esaltare gli Angeli e le loro casate in onore di Marte. Dopo gli scontri i festeggiamenti possono proseguire per interi giorni.

## **Rapporti con la Cosmos**

I ministri della città di Marte e delle città rappresentative dell'Unicorno sono, per ora, gli unici a conoscere l'esistenza della civiltà Lunare. La presenza dell'astroporto e della Sede Centrale Terrestre Cosmos nella città ha permesso loro di ottenere discrete conoscenze sulla reale storia terrestre e a noi di insediarsi in fretta e senza rischi. Tali informazioni saranno di certo mantenute riservate grazie all'alleanza stipulata fondata sullo scambio reciproco di informazioni e ambrosia. Oggi nel dominio ci sono numerose installazioni e avamposti Cosmos la maggior parte dei quali nascosti allo stesso governo, gli altri sono spacciati come accademie militari di un'organizzazione terrestre denominata proprio Co-

smos.

## **Il Mito**

Nel dominio dell'Unicorno e in quasi tutti i domini settentrionali è largamente diffusa una leggenda che viene ricordata come "il mito delle origini" o più semplicemente "Magea". Su di essa si basano numerosi culti e ad essa fanno fede tutti i testi storici e religiosi del nuovo mondo. Col passare del tempo in ogni dominio si sono fatti strada profeti ispirati che ne hanno ampliato e interpretato i testi richiamando grandi folle di fedeli.

Magea è il nome con cui viene ricordata la terra delle origini. Era un regno perfetto in cui gli uomini vivevano in armonia adorando gli Dei. La sofferenza e la malattia erano state completamente estirpate, ogni re era orgoglioso del proprio popolo e ogni suddito fiero del proprio sovrano. Molte erano le capacità di cui ognuno poteva avvalersi e grandi erano le opere generate dagli uomini e dai loro strumenti. Finché un giorno da un'isola oltre il mare sopraggiunse un uomo dai lunghi capelli scuri come una notte senza Luna e dagli occhi verdi come il mare in burrasca. Egli raccontò di aver sfidato il mare infinito e di aver raggiunto il regno degli Dei. Kar in persona, Dio del Sole, padre di tutti gli Dei e di ogni forma di vita, riconobbe il valore e il coraggio dell'uomo, per questo gli donò i poteri di un Dio per tornare dagli uomini e istruirli secondo la sua volontà. Il suo corpo era resistente come quello di un orso e con le mani poteva generare ogni sorta di incanto. La folla lo adorava e glorificava e ben presto entrò in ogni reame banchettando con i migliori tra gli uomini. I giorni di festa agli Dei vennero sostituiti dalle parate in suo onore e molti divennero suoi seguaci e adoratori.

Il re Terenzio Caio Marzio fu l'unico che rimase sempre fedele alla sua divinità, Magea, Dea della Terra e della Verità. Così un giorno l'oracolo di Aletto gli rivelò la verità. Quell'uomo venuto dal mare era l'incarnazione di Galga il maligno, demone supremo del Regno degli Inferi. Egli aveva donato quei poteri oscuri agli uomini affinché corrompessero i loro animi. Terenzio richiamò presto il suo popolo e informò ogni re e cavaliere, ogni uomo o donna del pericolo imminente ma era troppo tardi. Le parole dell'uomo venuto dal mare avevano attecchito nel profondo di molti sudditi, l'invidia, l'odio crescevano di giorno in giorno. Gli uomini iniziarono a darsi battaglia tra loro. Questo fu l'inizio di ciò che venne chiamata la "Guerra Secolare", in cui i pochi uomini ancora fedeli alle proprie divinità affrontarono i servi di Galga. La battaglia durò a lungo, e più passavano gli anni più i seguaci di Galga sviluppavano inaspettati poteri a cui le armi umane difficilmente tenevano testa. Ancora più difficile era riconoscere i nemici poiché il male portava a se sempre più proseliti tanto che i fratelli si combattevano tra loro. I poteri di Galga trasformavano gli uomini in orribili abomini, ma con la sue illusioni riusciva a mascherarli e a confonderli tra le persone comuni. Subdoli e meschini gli adoratori di Galga si fondevano con il popolo per corromperlo e attaccarlo dall'interno. La guerra sembrava interminabile e gli uomini erano stanchi e sfiduciati, molti si nascondevano nei recessi delle grotte o fra le montagne per sfuggire allo sterminio. Tutto sembrava perso ma nonostante ciò i più fedeli continuavano a sperare e a pregare gli Dei. Le invocazioni di Terenzio e del suo popolo commossero le divinità che inviarono dal cielo i loro araldi. Quando le loro essenze eteree toccarono Magea questa gli donò un corpo di roccia con una corazza fatta di fuoco e vento e forgiò per loro armi in luce e acqua. Grazie agli Angeli gli uomini riuscirono ad evitare la fine certa contrastando con forza il potere dei dannati.

Ben presto Galga prese le sue contromisure. Squarcio il tempo e lo spazio ed estrasse dall'oblio del Regno delle Ombre orde di demoni che caddero come pioggia infuocata su Magea distruggendo e divorando ogni cosa. Infine quando la Luna oscurò il Sole, il male Galga, si rivelò. Nessuno poteva contrastarlo. Il re Terenzio Caio Marzio e i suoi tre Arcangeli Efis, Sion e Necros, tentarono di ostacolarlo invano. Ferito a morte l'eroe trovò un ultimo e prezioso istante di lucidità, invocando Magea vibrò una colpo tremendo che ferì Galga. Il colpo recise il suo corno destro, non fu fatale ma animato di fede profonda e di speranza per il genere umano. Kar non poté non rimanerne ammirato, infuriato disce-

se sulla terra con gli altri Dei per fermare il maligno. Ogni divinità si manifestò in luoghi differenti, ognuna a protezione del popolo a lei più fedele. La guerra fu tremenda e tanto feroce che la terra ne fu sconvolta. Gli uomini di ogni fazione fuggirono di fronte a tanta distruzione e quando Galga venne distrutto, una rovinosa esplosione squarciò il cielo e disperso gli uomini.

La progenie di Galga fu costretta a ritirarsi nello squarcio dell'oblio per scampare alla morte. Magea ne risultò straziata e profondamente ferita ma questo concesse agli Dei la vittoria e agli uomini la salvezza. Kar richiamò i suoi figli allontanandosi per sempre dagli uomini, ormai irrimediabilmente corrotti. Lasciarono però a loro protezione gli Angeli che li avrebbero aiutati qualora i servi di Galga si fossero di nuovo manifestati.

*.. e vedemmo l'inferno scendere dal cielo.*

*le fiamme di Dio arsero il mondo e i demoni lo devastarono.*

*Ma terra tutta morì per rinascere nuova.*

*Voi che ancora vivete seminate la vita*

*perché dalla fine nasca un nuovo inizio,*

*perché sia ancora l'anno 0*

Queste furono le ultime parole pronunciate dal re Terenzio Caio Marzio prima di morire. Ma come egli sperò per il mondo così fu per lui, la fine segnò una rinascita. Da Magea nacque una nuova divinità che racchiuse lo spirito del condottiero. Egli divenne Marte, Dio della guerra contro il male, protettore del popolo eletto.

## **Il Culto degli Angeli**

Una delle peculiarità del culto degli Dei è che esso è inscindibilmente legato tanto alla vita privata che a quella pubblica. Adorare gli Dei è considerato un dovere morale e civico, in quanto è l'unico modo per assicurarsi la loro benevolenza e quindi il bene della città, della famiglia e dell'individuo. Vi sono due caratteristiche salienti del culto degli Dei, la tolleranza verso altri culti e la celebrazione degli Angeli quali punto di contatto tra divino e terreno. I domini Terrestri sono infatti gremiti di templi dedicati a divinità, arcangeli e profeti. Ognuno di essi è caratterizzato da un culto peculiare che estende il mito delle origini proclamando talvolta insegnamenti e precetti differenti. Il mito di Magea tende dunque ad ampliare il suo pantheon di divinità mano a mano che nuovi domini entrano in contatto gli uni con gli altri. Il culto vero e proprio prende vita attraverso la celebrazione degli Angeli. Essi dimorano in un tempio loro dedicato attorniti da sacerdoti che si occupano di tutti i rituali, delle celebrazioni e dell'Angelo stesso.

## **Il Culto di Efis**

Efis è il primo Arcangelo partorito da Magea e donato a Terenzio Caio Marzio. La sua origine lo rende profondamente legato a Marte tanto che viene spesso indicato come "Figlio di Marte". Il suo corpo è molto slanciato e agile, la corazza è bianca e adornata da elaborati motivi floreali di color ocra. L'elmo ricalca le sembianze di un lupo dalle fauci spalancate. Sul petto è posta l'effigie dell'Unicorno rampante modellata completamente in oro. Le sue spalle sono molto ampie e da esse cade un lungo mantello che l'Arcangelo cambia in occasione delle cerimonie che lo vedono protagonista. Efis è protettore della terra, del lavoro nei campi e del raccolto. Scongiora carestie e siccità ed è portatore di fertilità e di abbondanza. Fra gli Arcangeli di Marte è di certo quello più venerato.

Il tempio di Efis si trova al centro della città, si tratta di un complesso di numerose strutture che prevedono sale per i sacerdoti del culto, dormitori, giardini, magazzini, silos, luoghi di preghiera e sale cerimoniali. Il tempio vero e proprio è invece una struttura colossale a pianta rettangolare circondata da

due file di enormi colonne. Le dimensioni della struttura sono proporzionate all'Arcangelo che trova all'interno il suo trono.

Le preghiere ad Efis si svolgono tutti i giorni al mattino, i vari templi eretti in suo onore sono sempre colmi di fedeli e di offerte. Le celebrazioni ad Efis coincidono con le fasi più importanti legate all'agricoltura. La "Ghennasi" ha luogo durante la semina e vede l'Arcangelo spargere di propria mano il primo seme nei campi. La "Efiase Regia" si svolge durante la mietitura, prosegue per tre interi giorni tra festeggiamenti e riti propiziatori che terminano con il "Taglio della Luna nuova". Qui l'Arcangelo tronca una colonna di paglia e rami di pino impugnando la "Luna Cinerea", un'enorme falce dono di Sion. D'inverno si svolge invece il "Vestibolo" dove l'Efis indossa un pregiato mantello bianco offerto da una delle famiglie della città. Il mantello vestirà l'Efis fino alla primavera ed è motivo di grande orgoglio tanto che le offerte donate per ottenere questo privilegio sono particolarmente alte. La "Natalità di Efis" cade durante l'equinozio di primavera. In questa giornata giungono in città, a rinnovare la loro lealtà, alcuni grandi proprietari terrieri con i loro sudditi e persino i loro Angeli. Il culto di Efis viene infatti officiato anche in altre città dell'Unicorno dove possono trovarsi templi minori protetti dagli Angeli della sua schiera.

I membri del culto si dividono in 3 ordini: Oratori, Officianti ed Efiati. I primi diffondono i dettami del culto e ricompensano i fedeli prendendo parte attiva in molte delle attività legate all'agricoltura e all'allevamento, compresa la cura delle Alari. Gli officianti sono coloro che amministrano il culto nel tempio di Efis o in qualsiasi altro tempio dedicato all'Arcangelo. Gli Efiati sono invece in numero molto ridotto, appaiono esclusivamente nei riti più importanti e si occupano della direzione del culto e di amministrare le cospicue donazioni ricevute. Il loro legame con il Gran Consiglio è molto stretto e la loro parola è tenuta in grande considerazione.

## **Il Culto di Sion**

Sion è un Arcangelo guerriero, nel suo petto accolse Terenzio Caio Marzio quando ferì Galga. Il suo corpo, massiccio e potente, ricorda quello di un cavaliere protetto da una spessa armatura d'acciaio. Ogni parte della sua corazza è finemente intarsiata e impreziosita da fregi in oro e bronzo. L'elmo allungato presenta un lungo corno centrale che richiama quello degli unicorni dipinti sulle sue spalle. La vita è guarnita dalla "Talia" una fascia bianca su cui è ricamata una preghiera di pace. La "Talia" scongiura le guerre e viene tolta e sostituita con il "Cortex", un mantello rosso scuro, ogni volta che Sion scende in battaglia.

Sion è il protettore degli uomini forti e coraggiosi, come Marte è il simbolo della guerra contro il male. Nei lontani giorni in cui l'Unicorno dovette estendere e difendere il suo impero Sion guidò gli altri Arcangeli in numerose battaglie di cui fu sempre vincitore.

Ora che quei giorni sono lontani, e che la pace regna nella città, Sion è divenuto il simbolo della forza interiore, della salda volontà e della tenacia nel proteggere ciò che si ha di più caro.

I sacerdoti di Sion sono detti Mestrali, si tratta di 360 guerrieri abilissimi divisi in dodici schiere, ciascuna delle quali è capeggiata da un Angelo detto Rubino. I Mestrali sono la truppa più elitaria dell'esercito di Marte e dell'Unicorno.

Il trono di Sion si trova all'aperto circondato da un colonnato semicircolare. Alle spalle del trono si apre il massiccio portale del tempio. All'interno vi sono dodici sculture in marmo che rappresentano alcune scene di guerra del mito delle origini. Il culto di Sion viene celebrato in questo tempio solo durante la prima settimana di ogni mese. Questi giorni sono detti "Settami" e culminano con il "Passaggio dello Scudo", sotto gli occhi dell'Arcangelo due Rubini si passeranno lo Scudo che simboleggia la difesa della città. Ogni Rubino sarà il detentore dello Scudo per un intero mese.

Trascorsi 11 mesi si svolge il "Giorno della Vittoria". È un giorno di festa per tutta la città in cui il Rubino detentore dello Scudo e i suoi Mestrali marceranno lungo le strade della città fino a giungere ai piedi dell'Arco del Trionfo, qui si terrà un combattimento rituale tra il Rubino e un angelo masche-



rato da demone. Ogni 5 anni questa cerimonia prende il nome di “Giorno dell’Ascesa” e vi partecipano tutti gli Arcangeli di Marte. Il giorno dell’ascesa celebra la divinizzazione di Terenzio Caio Marzio in Marte.

Gran parte del tempio di Sion si estende nel sottosuolo, queste aree sono strettamente riservate e dedicate all’esercito di Sion. Direttamente dal tempio si può scendere nella leggendaria “Sala delle Armi”, luogo in cui sono riposte le 100 armi di Sion, gli Arcangeli e gli Angeli di Marte vengono accolti in questa sala tutte le volte che devono armarsi per una battaglia imminente. Nei giorni di Guerra il senato viene infatti sciolto e 3 “Ministri” vengono selezionati per guidare il regno fino al termine dei conflitti. La sala delle armi diviene la dimora dei ministri e degli Arcangeli.

### **Il Culto di Necros**

Necros è uno dei tre Arcangeli della città di Marte, combatté al fianco del Dio per la salvezza del suo popolo, dimora nella città per volere di Marte stesso. Il dovere celeste dell’Arcangelo è di condurre le anime dei morti nell’aldilà attraverso le ombre. Per questo Necros ha il cupo aspetto della morte, il suo corpo possente è completamente nero, buio, opaco. È adornato da numerosi drappi simili a quelli usati nei giorni di lutto, mentre, intorno alle sue membra, si legano innumerevoli cavi d’acciaio modellati come rovi. La sua forza e il suo tetro aspetto gli permettono di proteggere le anime dai demoni e dagli spiriti che tentano di impossessarsene. La leggenda vuole che il suo sguardo fosse capace di scaraventare le anime negli abissi più profondi dell’inferno. Affinché l’Arcangelo potesse camminare tra i vivi Kar ne sigillò il volto con una maschera del colore dell’argento. Quella stessa maschera purtroppo lo rese muto, condannando gli umani ad ignorare per sempre il destino dei morti.

Il Mausoleo di Necros si trova nei pressi della porta Nord-Ovest della città, lungo la strada che porta alla zona sepolcrale. È una costruzione in marmo bianco, di forma circolare. Fra i templi dedicati agli Arcangeli è di certo il più piccolo poiché al suo interno non si celebra alcuna cerimonia. Nel mausoleo giacciono con onore le salme di alcune fra le più importanti personalità della città. Gli antichi re, alcuni senatori, vari condottieri e i membri della famiglia dei Demosteni che si occuparono della costruzione del mausoleo. I sacerdoti di Necros non sono molto numerosi e si occupano di tutte le cerimonie funebri della città. I cortei partono dal mausoleo e percorrono la strada dell’Averno fino al cimitero sito fuori le mura. La stessa strada viene percorsa dall’Arcangelo all’alba del giorno dei morti, unica occasione in cui è possibile ammirare Necros in movimento. Il culto di questo Arcangelo non possiede altre funzioni religiose, si esaurisce con le preghiere elevate dalle singole persone che, prima di raggiungere i sepolcri, pregano per l’anima dei propri cari di fronte al mausoleo.

L’Arcangelo e i suoi sacerdoti vengono interpellati durante le epidemie, al termine delle battaglie o quando si teme che l’anima irrequieta degli spiriti possa tornare dall’aldilà a turbare i vivi.

### **Dominio dell’Aquila**

**Territorio:** Questo dominio costiero germoglia su una regione molto florida. Data l’elevata presenza, nell’entroterra, di forme di vita brutali e minacciose, la popolazione si è spinta sulle coste occupando completamente un esteso arcipelago di oltre 130 isole. La potenza o lo sviluppo del dominio sono però da ricercarsi al disotto del livello del mare. È proprio lì che questo mostra la sua vera grandezza. Questa civiltà subacquea sorge sul suolo marino a grande profondità, difesa da enormi cupole trasparenti. Al loro interno è ricreato un habitat capace di mantenere in perfette condizioni qualunque essere vivente.

**Forma di governo:** Monarchia assoluta. Monarca del dominio è la reggina Kala della stirpe Eleuta, adorata da tutti i suoi sudditi che ripongono in lei e nella dinastia un’immensa fiducia. Gli appartenenti a tale casata sono riconoscibili per il grande sfarzo che li circonda e per il marchio regale, un simbolo nero impresso sul collo (o sul braccio destro) raffigurante l’aquila marina. Secondo la tradizione la regina e la stirpe reale discendono direttamente degli eroi del mito delle origini. Non solo la reggente

possiede pertanto il potere temporale ma anche quello spirituale tanto da essere venerata come una divinità.

**Politica:** Il dominio non ha mai mostrato mire espansionistiche tuttavia il suo esercito è invidiabile e temuto dai domini vicini. L'aquila ha stretto buoni rapporti diplomatici con numerosi domini che si affacciano sul mare interno. Non di rado sono accolti delegati di paesi lontani per stipulare nuove alleanze o trattative commerciali. Ciò rende la popolazione delle città di superficie generalmente ben disposta verso gli stranieri.

**Popolazione:** La popolazione di questo dominio si divide in due. I cittadini delle città sottomarine e quelli di superficie. I Primi vivono in un modello di città perfettamente organizzato, lontano e isolato dal resto del mondo e quindi privo di contaminazioni. Non mancano tuttavia casi di alienazione e pazzia che sfociano in atti criminali e irrazionali. Verso questi atteggiamenti non si dimostra alcuna tolleranza soprattutto per la tutela e la salvaguardia della stirpe reale e degli altri nobili che fanno, delle città sommerse, il loro mondo ideale. Sulla superficie invece troviamo città e villaggi estremamente laboriosi. Principalmente si tratta di villaggi di pescatori, navigatori o commercianti, tutte mansioni che rivolgono al mare la loro completa attenzione. Le città che si trovano sulla terra ferma sono invece soggette ai continui e irregolari attacchi di branchi di mutanti male organizzati. Le città più importanti sono infatti delle fortezze che formano una sorta di cordone che tenta di proteggere le zone costiere.

**Legge:** In superficie le leggi sono molto blande e ricalcano il vecchio sistema della faida. La giustizia è amministrata in maniera sommaria e le pene corporali sono la norma. Nelle città di profondità esistono invece dure leggi legate al controllo delle nascite. Le cupole e l'organizzazione cittadina ha infatti dei limiti ben definiti che non ammettono eccezioni.

**Tecnologia:** Le principali ricerche che il dominio svolge sono di carattere biogenetico. Benché dai fondali marini riescano ad ottenere cibo, minerali e anche reperti archeologici. Le attività svolte con più interesse sono quelle che mirano a prelevare dalla flora e dalla fauna marina, elementi per la sintesi di prodotti chimici, utilizzati poi dalle industrie nei campi medico e bellico

**Religione:** Mito di Magea. In esso vengono citati i primi esponenti della stirpe Eleuta e i nomi di tutti gli angeli maggiori ora in possesso delle città di superficie.

#### **Altri Aspetti:**

**Artae:** La civiltà sottomarina è tra le più pacifiche e isolate dalle altre. Pecca di questi centri è l'impossibilità di generare acqua potabile per l'intera popolazione. Per questo motivo l'acqua è razionata e in larga misura "importata" dalle città di superficie. La città più importante del dominio è pertanto Artae. Situata sulla terraferma al centro dell'arcipelago può produrre notevoli quantità di Ambrosia oltre ad inviare acqua potabile, per mezzo di appositi canali e sottomarini, alle città marine.

**Rapporti con la Cosmos:** Grazie ad alcune nostre installazioni che sorvegliano i confini dell'Aquila abbiamo stretto un buon rapporto con alcune delle famiglie più prestigiose che dominano nella regione. I nostri cadetti sono tuttavia strenuamente impegnati in continue missioni militari per tentare di debellare la grande quantità di creature che si affollano in questi territori. Grazie al loro impegno i nostri agenti sono ben visti e alcuni di essi possono accedere saltuariamente anche nelle città sottomarine.

### **Dominio del Narvalo**

**Territorio:** Il dominio del Narvalo si estende su una delle isole più grandi del mare interno. Il clima mite permette con facilità lo sviluppo di pascoli e campi coltivati. La zona più interna dell'isola è occupata da una massiccia catena montuosa difficilmente transitabile. Questi luoghi sono completamente disabitati e inesplorati. La gran parte della popolazione si divide dunque sulle due sponde, quella più piccola ad Est e quella più popolosa ad Ovest dove troviamo infatti la città più ricca del dominio Bakun.

Il dominio dispone di due colonie una lungo le sponde del golfo d'Egeo l'altra su una piccola isola

sulle sponde più ad ovest del Mare Interno.

**Forma di governo:** Repubblica

**Politica:** Il dominio del Narvalo nasce come colonia del regno del Principe della Guerra. Dopo la disfatta delle sei colonne, che ha indebolito profondamente la madre patria, ha assunto una sua autonomia acquisendo sempre più potere per mezzo dei suoi intensi commerci. Pur essendo un regno molto ricco non ha mai mostrato mire espansionistiche. Non dispone di un esercito numeroso ne tanto meno addestrato, per questo la politica del regno è diretta a stabilire alleanze vantaggiose e scambi commerciali.

**Popolazione:** L'esigua popolazione è formata per la maggior parte da mercanti e marinai. Non esistono ricercatori ne tanto meno ingegneri o meccanici capaci di produrre armi adeguate per un esercito. La popolazione, sempre in contatto con gente e culture diverse, si mostra sempre aperta e accondiscendente verso gli stranieri. Sono molto rari gli atti di razzismo verso i diversi (esper, evocatori e mutanti).

**Legge:** Le leggi all'interno dell'isola mirano a mantenere la pace e l'ordine, pur essendo estremamente liberali, garantendo molti diritti ai cittadini, non ammettono alcun tipo di giustizia privata. Ci sono opportuni organi giuridici che hanno il compito di formulare le leggi e di farle rispettare. Le armi da fuoco infatti possono essere utilizzate solo in caso di reale bisogno e quelle non standard vengono limitate su tutto il territorio.

Per esigenze pratiche, dovute ai traffici e agli scambi con altre civiltà che avvengono nei porti del Narvalo, alcuni porti sono stati resi "franchi" e tali sono anche tutte le imbarcazioni non ormeggiate che issano una bandiera rossa e nera. È prassi che in queste zone gli organi di giustizia non interferiscano e solitamente i reati che qui hanno luogo non sono in alcun modo perseguiti.

**Tecnologia:** L'unica tecnologia studiata (e custodita gelosamente) è quella legata alla produzione di navi e aliscafi. Queste sono tra le più veloci imbarcazioni conosciute e sembra dispongano anche di flotte di sottomarini. Le navi del Narvalo sono le uniche a non essere attaccate dai pirati che preferiscono affrontare imbarcazioni più lente e meno corazzate (forse lo stesso dominio finanzia segretamente molti corsari).

**Religioni:** Non esiste una religione portante ma ci sono molti miti e credi differenti per lo più "importati" dagli altri regni. Si potrebbe altresì dire che in realtà ogni nuova divinità viene favorevolmente annessa al pantheon già nutrito di cui questi "navigatori" dispongono. Nei porti prima della partenza delle imbarcazioni si può assistere ai più disparati riti propiziatori.

**Rapporti con la Cosmos:** Nell'isola del Narvalo possediamo una sola installazione di ridotte dimensioni. Attraverso di essa abbia il controllo totale di un piccolo porto nella regione ad ovest dell'isola. Sebbene possiamo contare su una discreta libertà ed autonomia non godiamo di alcun beneficio concesso dal governo.

## **Dominio del Pipistrello**

**Territorio:** Il Pipistrello si sviluppa ai margini delle terre conosciute. È un dominio di medie dimensioni che si snoda lungo un'aspra catena montuosa nelle regioni dell'estremo Est. Più che il tortuoso e disagiata territorio ciò che rende questo dominio inospitale è di certo il clima rigido che ricopre di ghiaccio e neve le vette per quasi 12 mesi l'anno.

**Forma di Governo:** Sconosciuta. Si vocifera che la popolazione sia guidata dagli esponenti di una setta con un unico capo carismatico e leader del dominio.

**Popolazione:** La popolazione è formata soprattutto da eremiti non molto aperti al dialogo, vivono in abitazioni scavate nella roccia sui dirupi delle montagne. Anche gli sporadici villaggi e agglomerati urbani si concentrano in luoghi difficilmente accessibili estendendosi per lo più nel sottosuolo. Questa loro caratteristica struttura ha contribuito al nome "formicai" con cui oggi sono chiamati. Probabilmente sono stati costruiti a partire da bunker sotterranei scavati dalle precedenti civiltà e poi successi-

vamente ampliati per permettere a nuove persone di alloggiarvi. La dislocazione esatta dei formicai è ignota e anche riconoscerli a vista è un'impresa ardua. Queste caratteristiche hanno permesso alla popolazione di resistere agli assalti di predoni e armate nemiche.

**Politica:** Il dominio del Pipistrello vive distaccato e isolato dagli altri tanto che difficilmente si incontrano persone di questi territori nel resto del globo. Non si conoscono con certezza neanche le risorse o il sistema di leggi che ne regola la società.

**Legge:** La legge è tramandata oralmente. Più che di editti si potrebbe parlare di bon senso o di saggezza popolare. Probabilmente la responsabilità di giudicare reati e criminali è lasciata a consigli di anziani e sapienti.

**Tecnologia:** Cultura e saggezza sono una caratteristica comune di questa civiltà, gli abitanti passano buona parte del loro tempo assorti in studi e ricerche, è molto probabile che il sapere, tanto le scienze che le tradizioni, sia tramandato oralmente. Per la loro difesa utilizzano soprattutto armi da corpo a corpo convenzionali e armi da fuoco laser perché più pratiche e affidabili.

**Religione:** Sconosciuta.

**Altri aspetti:**

**Sostentamento:** Il territorio sterile ed il clima rendono estremamente arduo procurarsi cibo. Al momento non esistono fonti attendibili che spieghino come possano sopravvivere nel loro ambiente apparentemente privo di sufficienti forme di alimentazione.

**Tanatos:** La città più importante dovrebbe essere Tanatos ma non abbiamo una chiara idea di dove sia situata. Gli agenti che l'hanno raggiunta hanno percorso decine di chilometri di gallerie e cunicoli scavati nelle montagne.

**Rapporti con la Cosmos:** Monitoriamo la zona con numerose installazioni ma abbiamo contatti con pochissime città. Per ora la nostra presenza non è necessaria e in effetti raramente abbiamo potuto contribuire al loro sviluppo o alla loro salvaguardia.

## **Dominio dell'Orso**

**Territorio:** Dominio non molto vasto che sorge su un territorio pianeggiante completamente circondato dal dominio dell'Antilope. La capitale (Lauc) è molti agglomerati urbani sorgono tra le rovine di città ormai decadute distrutte dagli innumerevoli conflitti che hanno avuto luogo in questa regione.

**Forma di governo:** Dittatura. Capo carismatico nonché dittatore del dominio è un certo "Orso" (il suo vero nome è sconosciuto). Costui controlla tutte le attività, lecite o illecite, che si svolgono nella città di Lauc. Grazie ad esse ricava un'immensa fortuna che gli permette di esercitare un potere incontrastato su tutto il dominio.

**Politica:** Più che di un vero e proprio dominio si dovrebbe parlare più propriamente di un agglomerato di criminali e sbandati. Identificare una linea politica è pertanto un compito estremamente arduo. Potremmo dire in effetti che gli unici rapporti che il dominio ha con l'esterno sono quelli allacciati con il dominio dell'Antilope con il quale ci si trova in una sorta di tregua di comodo. Di contro a questa politica scarna si contrappone un'intensa attività criminale che vede l'Orso responsabile o quantomeno connesso alla maggior parte delle vicende criminose che interessano gli altri domini. Fornisce mercenari senza scrupoli, armi di contrabbando, virus e soluzioni contaminanti, programmi per l'intrusione informatica, commercia schiavi, organi e droghe, può trafugare informazioni e fornire spie, terroristi e sabotatori al miglior offerente. Grazie alla naturale difesa offerta dal dominio dell'Antilope e alla profonda corruzione delle sue forze dell'ordine questi traffici vengono stipulati all'ordine del giorno senza che i domini vicini possano prendere contromisure efficaci.

**Popolazione:** Il dominio è abitato principalmente da gente povera che vive di espedienti. Fra di essi ci sono numerosi fuorilegge e ricercati che hanno trovato qui nell'Orso un ottimo rifugio dal loro passato. Per questo la popolazione è un agglomerato di razze ed etnie differenti. Anche la radioattività di fondo è piuttosto alta rispetto agli standard. Per questo tra le rovine non è difficile trovare piccoli inse-

diamenti di mutati o di sbandati che vivono distaccati dagli altri alimentando i disordini e i casi di violenza.

**Legge:** Al di fuori dei centri urbani vige la legge del più forte mentre nelle città la giustizia è amministrata in maniera violenta dall'esercito. Non vi sono leggi scritte né alcuna restrizione sugli armamenti trasportabili o sull'utilizzo della forza.

**Tecnologia:** Il dominio contrabbanda qualsiasi strumento e arma ma non sviluppa alcuna tecnologia propria. I convogli che attraversano il dominio (e quello dell'antilope) sono tuttavia ben protetti da armi e strumenti all'avanguardia.

**Religione:** Nessuna Proclamata.

**Altri aspetti:**

**lodoss:** Nelle città sono disseminati moltissimi locali notturni culla del vizio e della corruzione. Qui è possibile ottenere tutto ciò che si vuole pagando il giusto prezzo. La maggior parte dei locali è diretta e controllata da un'unica organizzazione chiamata Lodoss. È proprio in questi locali che l'organizzazione stipula i suoi malsani patti con criminali e terroristi provenienti da ogni parte del globo.

**Cosmos:** All'interno del dominio disponiamo di un discreto numero di agenti infiltrati nella lodoss. Alcuni informatori possiedono inoltre dei locali notturni, grazie ad essi possiamo ottenere indicazioni più o meno dettagliate sui traffici della Lodoss o su altri avvenimenti che interessano il dominio. L'organizzazione Cosmos non è conosciuta nel dominio ed è bene che rimanga tale per cautelare i nostri agenti.

## **Dominio del Grifo**

**Forma di Governo:** Monarchia

**Cenni:** Il dominio del Grifo è molto vasto e si estende verticalmente dal mare centrale fino all'entroterra oltre i deserti di Kar poco più a Sud della città di Altamisia. Il dominio era prima diviso in due territori quello della casata Moyen e quello dei Salteri. Ben presto, quando Eiffield fu eretta, i Moyen riuscirono a scacciare la popolazione dei Salteri, molto più arretrati di loro, fino alle coste in prossimità dell'Unicorno. Oggi il dominio e tutta la popolazione è unificata sotto lo stemma del Grifo simbolo della gerarchia Moyen. Tuttavia le popolazioni e le città del nord rimangono ancora nella più completa ignoranza, sono nomadi e legate alla caccia e all'allevamento. Queste e i Salteri sopravvissuti, sono sfruttati sia dal Grifo che dall'Unicorno e sono costretti a versare periodicamente dei tributi in schiavi e prodotti. In queste zone sono completamente assenti le leggi e le tradizioni sono differenti da gruppo a gruppo.

Da Eiffield in su le città sono legate da una fitta rete telematica vanto di tutto il dominio. Ognuna di esse ha una trasposizione in campo virtuale che può essere visitata dalle altre. La vastità della rete ora raggiunta è spaventosa e il livello di tecnologia legata al cyberspazio è invidiabile. Micro-criminalità e reati sono quasi totalmente estirpati per via dei controlli e delle registrazioni effettuate. Foto segnaletiche e dati relativi ai criminali (anche minori) sono diffusi nella rete, per la difesa di tutte le città connesse.

La disparità tra ambiente cittadino ed extraurbano è tuttavia spaventosa. Tanto più sono scrupolosi i controlli nelle città tanto meno è forte la legge nei villaggi e nelle zone non connesse alla rete informatica. Diffusissimi sono i gruppi di predoni che saccheggiano i centri abitati e che spacciano e trafugano virus e programmi informatici.

**La Cosmos e il Grifo:** Non esistono avamposti Cosmos nel dominio. Abbiamo solo piccoli gruppi organizzati e agenti dislocati in alcune città rappresentative. Il dominio conosce la Cosmos per via indiretta. La fama dei nostri agenti è dovuta solo ad alcune azioni che essi hanno svolto autonomamente in questo territorio o per le informazioni che giungono qui dal vicino dominio dell'Unicorno. I nostri cadetti sarebbero ancora più ricercati se non fosse per coloro che si spacciano tali senza aver ricevuto alcun addestramento. Non possediamo ancora alcun allaccio sicuro alla rete ma abbiamo numerosi

hacker pronti a darci il loro appoggio in alcune città a sud.

## **Il Principe della Guerra**

**Forma di Governo:** Monarchia

**Cenni:** La città di Babel è stata una delle prime a costituire un esercito forte. Ancora prima che si formassero molti altri domini il Principe della guerra aveva già ampliato i suoi confini oltre il mare di Narquin e il golfo d'Esgeo. L'esercito di Seol (generale della guerra che condusse le battaglie di espansione) divenne una leggenda ed è tutt'oggi ricordato con terrore e ammirazione in tutti gli altri domini. Fu il primo a schierare ANG ed esoscheletri in battaglia. Ciò è probabilmente dovuto al fatto che Babel si fonda sulle rovine di una vecchia base militare. Gli Iron-fist, i Mastini del dominio del Narvalo e anche i Singnori della guerra dell'Unicornio sono nati da informazioni e progetti trafugati da questo dominio. Oggi il Principe della guerra e la dinastia Lenè-Basarab sono molto ridimensionati a causa di conflitti e guerre civili che si sono succedute negli anni. La popolazione ha tuttavia conservato un forte orgoglio e spirito militare. Le armi pesanti e da corpo a corpo sono diffusissime e ben forgiate. Notevole è la fama e il potere acquistato dagli armaioli di Babel a cui si devono per esempio le lance Flares e la tecnologia extender.

**La Cosmos e il Principe della Guerra:** Gli avamposti Cosmos in questi territori sono pochissimi e dispongono di poche unità effettive. Sono tutti celati al governo locale. I nostri agenti non sono mai stati i ben venuti in questo dominio e rivelarsi quale appartenente della Cosmos può far più danno di quanto si pensi. È diffusa nel dominio l'errata voce che Cosmos sia sinonimo di Gear Arcana. Ciò ha creato non pochi problemi al nostro insediamento. Non siamo riusciti ad ottenere in nessuno modo un'alleanza o un benché minimo aggancio, neanche spacciandoci come un'organizzazione neutrale. I nostri agenti, che hanno raggiunto questi luoghi, sono riusciti con molto sforzo ad ottenere missioni gratificanti spacciandosi come semplici avventurieri o mercenari.

## **Regno degli N'Tusash**

**Forma di Governo:** Sconosciuta

**Cenni:** Questo dominio è poco conosciuto dagli altri e sulla sua storia ci sono molte incertezze e contraddizioni. Nonostante vi siano molti rapporti commerciali che leghino questo dominio con gli altri, la razza degli N'Tusash viene disprezzata come del resto tutte le popolazioni della zona estrema Nord. I loro tratti somatici e soprattutto la loro lingua e cultura sono profondamente diversi da quelle degli altri domini. Questo ha fatto nascere molte credenze e superstizioni che vedono gli N'Tusash figli di una civiltà parallela nata dal seme perverso del male. In realtà queste differenze sono dovute al fatto che queste popolazioni non sono legate ai bunker. La loro è a tutti gli effetti una civiltà che si è sviluppata parallelamente alle altre e che, più delle altre, è legata a questo nuovo mondo. In generale le popolazioni del Sud sono intimamente attaccate a tradizioni e a religioni di tipo panteistico. Sono diffusissimi tra di loro guerrieri, stregoni ed evocatori. Tutto ciò che lega gli uomini alla natura è considerato sacro per questo la tecnologia presente e in pratica nulla.

Non si deve tuttavia sottovalutare questa razza le loro risorse e capacità guerriere sono formidabili come i poteri spirituali di cui dispongono.

La città più famosa e conosciuta è Giarmajai per via dei commerci e della navigazione.

**La Cosmos e gli N'Tusash:** Siamo riusciti ad insediare nel regno una corposa équipe di scienziati. L'ingresso non violento in questi territori ci ha permesso di essere in breve tempo accettati alla stregua di una tribù guerriera nomade nei pressi della città di Mesosh, lungo le sponde del fiume Gitir. Il nostro primo interesse non è stato tuttavia quello di stanziarci in maniera forte nel dominio, quanto, invece, studiare quali potenzialità siano state raggiunte da queste popolazioni. L'agente pyron deve aver contaminato i loro avi in maniera pesante e a tutt'oggi vi sono ampi segni di mutazione in molti neonati. Tuttavia siamo rimasti letteralmente esterrefatti dalle potenzialità mentali e psichiche di alcu-

ni di loro. Molti di essi sono oggi addestrarti dai nostri reparti.

Pur non essendo a conoscenza della razza lunare riteniamo che essi abbiano avuto contatto con qualche razza aliena intelligente. Devono sapere molto di più di quanto non diano ad intendere.

## **Dominio della Testuggine**

**Forma di Governo:** Dittatura

**Cenni:** Dominio tra i più grandi al momento costituiti, comprende una sorprendente varietà di zone e climi differenti. Vaste foreste verso ovest, verdeggianti montagne nell'est, deserti freddi nell'interno e lande ghiacciate a sud. La popolazione è molto rada e sparsa in piccoli agglomerati urbani. Le costruzioni sono per lo più in legno, soprattutto nel sud oltre il deserto delle lande desolate dell'ovest. La legislazione varia da città in città l'unica norma in comune è la completa sottomissione al dittatore Gharud de Jiuttrae. La tecnologia nelle città del dominio è molto arretrata fatta eccezione per la casata dei Jiuttrae. Costoro hanno sviluppato e sperimentato tecnologie di tipo anti-grav e sonico. I carri da guerra Keldon sono il risultato di queste ricerche. Montano cannoni sonici di potenza inaudita e una difesa impenetrabile per via dei campi di forza generati. Sebbene la dinastia non possieda un esercito molto numeroso ne tanto meno una ricchezza adeguata a mantenerlo, questi carri armati sono stati sufficienti a fermare molti nemici temibili.

**La Cosmos e la Testuggine:** Non siamo riusciti ad istaurare alcun rapporto con la casata dei Jiuttrae. Non possediamo alcuna base in prossimità delle città. La vastità del deserto freddo (lande desolate dell'ovest) ci ha permesso di costruire uno dei più grandi Astroporti completamente occultati alla popolazione terrestre. Nel sottosuolo abbiamo un grande bunker nel quale abbiamo stivato sufficiente materiale militare per armare efficacemente un esercito. L'area è ben sorvegliata anche da satelliti e sistemi difensivi altamente tecnologici. Da qui partono e arrivano tutti gli armamenti e le dotazioni per i nostri agenti nelle zone del Sud-Est.

## **Caratteristiche Base**

Ogni personaggio possiede numerose percentuali che ne descrivono alcuni attributi fisici o che rappresentano la sua attitudine a compiere una determinata azione. Questi valori percentuali prendono il nome di Caratteristiche Base. Le più importanti, e comuni a tutti i personaggi, sono: la Potenza, la Destrezza, l'Intelletto, il Carisma, la Forza di Volontà, le Mire e l'Energia.

La **Potenza** quantifica la forza pura del personaggio, è indispensabile per sollevare o spostare oggetti pesanti o per tutte quelle azioni che richiedono uno sforzo muscolare.

*Es. Il Cyborg Burner si trova chiuso nella sala ormai in fiamme. Coprendosi la bocca con la mano raggiunge per miracolo la porta. Qualcuno l'ha sbarrata dall'esterno! Raccolte le sue ultime energie tenta di buttarla giù con una spallata prima che il soffitto crolli definitivamente su di lui. Il master stabilisce che una prova di Potenza sarà sufficiente a raggiungere lo scopo. Barner ha una Potenza di 75%. Se il lancio del d100 sarà uguale o inferiore a questo valore il Cyborg riuscirà a guadagnare l'uscita altrimenti...*

La **Destrezza** indica la rapidità, la scioltezza e l'agilità del personaggio. Si ricorrerà ad una prova di destrezza ogni qual volta il personaggio vorrà compiere un'azione che richieda doti atletiche.

*Es. A notte fonda Jean si avvicina alla palizzata. Lanciando una rapida occhiata si accorge di essere solo, o così pare. Perdendo un po' di tempo riesce a trovare un punto in cui la recinzione sembra essere più bassa. Forse potrebbe arrivarci con un salto. Il master chiede una prova di Destrezza. Jean lancia il d100 ottenendo 54, più che sufficiente poiché la sua Destrezza è 65%. Con un salto deciso Jean si erge sulla palizzata e in un attimo è dall'altro lato.*

Per i personaggi giocanti la Destrezza indica anche l'abilità nell'uso delle armi da lancio. In tal senso

la destrezza verrà indicata come Mira armi Bianche o **Mira B**.

L'**Intelletto** rappresenta la cultura del personaggio ed è un modo per far integrare il giocatore nel nuovo mondo di "Cosmos". L'Intelletto gli permetterà infatti di conoscere fatti storici, modi di dire, persone importanti e altre nozioni di dominio comune in questa nuova era. La stessa percentuale gli permetterà di ricordare eventi passati, di notare elementi curiosi o fuori luogo. In senso lato l'Intelletto indica anche la rapidità di pensiero o di percezione. Quando utilizzato con questa seconda accezione si parlerà di **Riflessi** invece che di Intelletto.

*Es Lucrezio Varro si sta interrogando su chi mai possa essere quella figura ammantata vicino al guardatore del paese. Poi nota un ciondolo dorato di forma triangolare. Il Master chiede al giovane Hacker di effettuare una prova di Intelletto. Con un lancio di 35 rispetto ad un punteggio di 86% l'Hacker supera egregiamente la prova. Il Master ricorda dunque a Lucrezio che egli aveva già visto lo stesso medaglione indosso alle guardie della città. Forse si tratta di una sorta di distintivo!? Improvvisamente la figura incappucciata fa per girarsi. Lucrezio vorrebbe distogliere lo sguardo per evitare di essere colto a ficcanasare così il master gli chiede una prova di Riflessi. Con un lancio di 93 il povero Hacker fallisce la prova trovandosi occhi negli occhi con lo sconosciuto.*

Il **Carisma** racchiude in se tutti quegli elementi che determinano la capacità del personaggio di far scaturire interesse, stima o fiducia in coloro che lo ascoltano o che, in maniera più o meno diretta, hanno a che fare con lui. Gli elementi base del Carisma sono soprattutto: fiducia in se stessi e auto stima ma influiscono anche fama, aspetto fisico, simpatia ecc..

*Es il corpo di Almann giace a terra orribilmente dilaniato, di certo la creatura che ha commesso questo scempio non è molto lontana, questo è chiaro a tutti. Peter non riesce a distogliere lo sguardo dall'amico morto mentre Benjamin, preso dal terrore, comincia ad urlare. Stack intuisce che quelle grida potrebbero attirare la bestia così, voltandosi verso il giovane tenta di farlo rinsavire "ora basta Benjamin. Fidati di me, ce la caveremo!". Il master reputa le parole di Stack sufficientemente decise e incisive così gli chiede di effettuare una prova di Carisma per decidere quale reazione avrà Benjamin.*

Il Carisma è una Caratteristica estremamente importante poiché consente di aumentare le proprie capacità per far fronte ad imprese particolarmente difficili o per riuscire in azioni sulle quali riponiamo tutte le nostre speranze. Questi aspetti del Carisma saranno trattati dettagliatamente nel Capitolo 12: Carisma

La **Forza di Volontà** è la determinazione del personaggio e la sua capacità di mantenere coscienza e lucidità nelle situazioni più avverse.

*Es. Il boia afferra una manciata di sale e la getta sulla ferita di Vides. Il Gran maestro dell'aria non vuole dare segni di cedimento, riuscendo in una prova di Forza di Volontà trattiene il dolore e ringhia tutta la sua rabbia contro il suo torturatore. Presto avrà la sua rivincita.*

La Mira indica la precisione nell'uso delle armi a distanza. Si differenzia in quattro differenti mire a seconda delle armi utilizzate. Mira con le armi da fuoco o **Mira F**, Mira con le armi pesanti o **Mira P**, Mira con le armi ad alta tecnologia o **Mira A** ed infine mira con le armi bianche o **Mira B** (come abbiamo visto in precedenza per i PG quest'ultima caratteristica è equivalente alla Destrezza). Non tutti i personaggi dispongono di tutte le mire, quelle P e A sono in effetti appannaggio di pochi. Coloro che non dispongono di tali Caratteristiche non sono addestrati all'uso delle rispettive tipologie di armi (Pesanti e ad Alta tecnologia).

La percentuale di mira è soggetta a numerose modifiche dovute alle condizioni del bersaglio verso cui si fa fuoco pertanto verrà analizzata approfonditamente nel Capitolo 5: Combattimento a Distanza



L' **Energia** del personaggio è di certo la caratteristica più importante fra tutte poiché rappresenta la vitalità e la resistenza del personaggio. Al contrario delle altre caratteristiche non è una percentuale ma indica un livello che può aumentare e diminuire, ogni volta che il personaggio subisce delle ferite il livello di Energia diminuisce, quando invece si riposa o ci si cura il livello di Energia aumenta fino a ristabilirsi del tutto.

L'Energia Massima costituisce il livello massimo che quel particolare personaggio potrà raggiungere. Il Livello Critico indica invece il valore sotto il quale il personaggio comincia ad avvertire la stanchezza e il dolore delle ferite, le forze, come la concentrazione vengono meno per questo si subiscono dei malus che diminuiscono tutte le caratteristiche fin quando l'Energia non viene ristabilita. Se l'Energia raggiunge lo 0, il personaggio sviene, qualora il livello di Energia scendesse sotto i -10 si morirà definitivamente.

Mentre il valore di Energia Massima varia da personaggio a personaggio, il Livello Critico e i malus che esso comporta sono equivalenti per ciascuno di essi. Tutti i PG dispongono di un Livello Critico pari a 25 che comporta un malus di 20% a tutte le loro percentuali.

## Classi

Gran parte delle Caratteristiche Base dei personaggi sono espresse da percentuali. Tuttavia una singola percentuale risulta inadeguata a contemplare una sproporzione di capacità tra due esseri molto differenti, ad esempio paragonare la forza di un bulldozer e quella di un essere umano. Per far fronte a questo problema introduciamo il concetto di Classe. Ad ogni Caratteristica Base viene attribuito un nuovo valore che va da un minimo di 1 ad un massimo non determinato. Questo numero rappresenta la Classe della Caratteristica in esame. Per avere un'unità di paragone potremmo dire che una caratteristica di classe 1 rappresenta un livello molto basso, significativamente inferiore alle normali capacità umane. Una classe 2 indica invece una caratteristica chiaramente umana, ricadono nella classe 2 tanto le persone normali che quelle ben addestrate. Una caratteristica di classe 3 è da considerarsi eccezionale, oltre i limiti delle umane capacità, sono pochissime le persone che riescono a 'sfiorare' questa classe. Una classe 4 o superiore è una caratteristica sovrumana, propria di creature strabilianti o aliene, non vi è possibilità alcuna che un essere umano possa raggiungere caratteristiche di questo livello. Così come ad una Caratteristica può essere attribuita una Classe, anche ad una prova, ovvero ad una difficoltà alla quale i PG devono far fronte, può essere attribuito un livello di classe. Ne risulta quindi che tentare di effettuare qualcosa che è nell'ambito delle umane facoltà richiede una prova di classe 2. Una classe 3 permette di riuscire in un'impresa eccezionale o, ancora, con una classe 4 o superiore si può tentare qualcosa di impossibile.

Per un giocatore (o un PNG) possedere una classe, solitamente 2, significa riuscire automaticamente in un qualsiasi confronto con creature di classe inferiore (classe 1) e viceversa perdere miseramente contro prove di classe superiore (classe 3 o più). Per affrontare invece difficoltà della propria classe è necessario riuscire in una prova nella propria caratteristica. Ed esempio il Mutante Erik, con una Potenza 90% di classe 2, effettuando una Prova di Potenza potrà riuscire ad abbattere una porta in legno (una difficoltà di classe 2, umana) ma non riuscirà mai a sollevare la pesante grata in metallo che chiude il passaggio (difficoltà classe 3). La definizione di percentuale impone che 100% sia identico a 175%. In "Cosmos" il valore superiore a 100% si traduce invece in un aumento di classe. Pertanto

Classe	Descrizione	Esempi
1	Mediocre	<i>L'Intelletto di un corvo, la Destrezza di una tartaruga, la Potenza di un neonato</i>
2	Umana	<i>Le caratteristiche di un qualsiasi essere umano</i>
3	Eccezionale	<i>La Potenza di un Cyborg con un impianto potenziato, La Destrezza di un cane lupo, L'Intelletto di una Intelligenza Artificiale</i>
4 o più	Sovrumano	<i>La Destrezza di un ghepardo, La Potenza di un Toro</i>

175% di classe 2 si traduce in 75% di classe 3. Un personaggio che raggiunge una percentuale più alta del 100% in una sua Caratteristica Base, ad esempio 125% di Intelletto, otterrebbe quindi un Intelletto di Classe 3 con una percentuale di 25%. In questo modo riuscirebbe automaticamente in tutte le normali Prove su quella Caratteristica e potrebbe tentare qualcosa di eccezionale con il 25%.

**Calcoli con le classi:** Cosmos prevede alcune formule per il calcolo di vari parametri (danni, metri percorsi, malus ecc..). In generale queste formule sono ideali per caratteristiche di classe 2. Quando si dispone di Caratteristiche Base di classe superiore è opportuno aumentare le proprie percentuali di 100 per ogni Classe in più alla seconda .

*Es Per calcolare il danno inferto da un pugno si deve dividere la Potenza per 10. Un Mutante con 70% di Potenza di Classe 4 non genererebbe 7 danni poiché la sua potenza di classe 2 è di 270% ( 70 + 200, 2 classi superiori), generando quindi ben 27 danni.*

Per caratteristiche base, quali Combattività, Mira ma anche Forza di Volontà o Carisma il manuale non prevede prove di classe 3 o superiore. Possedere pertanto percentuali superiori al 100% (quindi raggiungendo la classe 3) assicura esclusivamente l'infallibilità nelle normali prove o il riuscire anche in situazioni avverse e con Malus alla prova. Per caratteristiche quali: Potenza, Destrezza ed Intelletto il legame con la classe può assumere sfumature differenti.

**Potenza:** La potenza più di tutte le altre caratteristiche può raggiungere classi particolarmente alte. Noterete nel manuale numerosi PG, creature o eventi che raggiungono classi di Potenza anche superiore alla 6. In più, a differenza di tutte le altre capacità, più personaggi possono collaborare per esercitare una Potenza superiore. Pensate ad esempio ad una fila di schiavi che tenta di issare un obelisco. In particolare due persone possono riuscire in una prova di Classe 3 se entrambe effettuano con successo una prova di Potenza di classe 2. Più in generale per riuscire in una prova in una determinata classe è necessario riuscire in 2 prove di una classe inferiore. Tornando al nostro obelisco in pietra, il master potrebbe valutare che per issare l'obelisco sia necessaria una prova di Potenza di classe 6. Solo alcuni Angeli dispongono di una potenza tanto elevata. Ma potrebbero riuscirvi anche 2 creature con potenza di classe 5. E ciascuna di esse potrebbe a sua volta essere sostituita da due creature di una classe inferiore, ovvero da 4 esseri di classe 4. Così ancora potremmo sostituirle con 8 creature di classe 3 o, per finire, da 16 persone di classe 2. Purtroppo però, anche se uno di loro fallisse la prova di classe 2, il loro sforzo non sarebbe capace di sopportare il peso dell'obelisco che franerebbe inesorabilmente al suolo.

Quando si collabora per effettuare prove di Potenza ognuno apporta un contributo: pari alla propria classe se la prova viene superata o di una classe inferiore in caso di fallimento. Un Uomo che riesce in una prova di Potenza da un contributo pari ad una classe 2, se invece fallisce da un contributo di classe 1.

Es: 4 persone collaborano per spingere un carro che si è impantanato. Il master stabilisce che sia necessaria una prova di Potenza di classe 3. Ipotizziamo che tutti falliscano la prova. Ognuno darebbe un contributo di classe 1. In totale avremmo 4 contributi di classe 1, che equivalgono a 2 di classe 2, che a loro volta sono equivalenti ad un contributo di classe 3 e quindi al successo della prova. Si fa notare dunque che 4 persone riescono automaticamente in una prova di classe 3 e potrebbero riuscire (ottenendo 4 successi) a superare una prova di classe 4 (4 contributi di classe 2 equivalenti a 2 contributi di classe 3 equivalente ad un successo di classe 4).

**Destrezza:** La Destrezza racchiude in se numerose capacità. In generale il valore numerico della Destrezza è legato direttamente alla velocità della creatura. Tuttavia in relazione alla classe il master può far effettuare differenti prove per eseguire salti o evoluzioni di vario genere: *Es si pensi al rapporto tra una tigre e un uomo. Quest'ultimo effettua una prova di Destrezza per saltare un fossato largo 4 metri, il felino effettuando una prova di classe 3 può saltare da una sponda all'altra di un fiume distanti 8 metri. Se la Tigre fallisse effettuerebbe un salto di soli 4 metri (come se fosse riuscita in una prova di classe 2) finendo nelle acque del fiume.*

**Intelletto:** Per l'Intelletto esistono solo 3 classi. Gli esseri contraddistinti da una Classe di Intelletto 1 sono creature istintive, prive della facoltà di dialogare e di comprendere il funzionamento di oggetti anche molto semplici. Gli esseri intelligenti possiedono invece un Intelletto di classe 2. Qualsiasi creatura che possieda questa classe di Intelletto può dunque dialogare ed esprimere idee e concetti. Una creatura con Intelletto di classe 3 è un essere geniale, spesso alieno, con capacità intellettive superiori. Nel Resto del manuale ogni volta che si Parlerà di Prove in una determinata Caratteristica, o che si attribuiranno Percentuali a creature e personaggi, si intenderà sempre e solo la Classe 2. Il valore della Classe verrà dunque indicato solo se differente da 2 o se lo si riterrà utile al fine di una migliore comprensione.

### Creazione delle Percentuali

Finalmente è giunto il momento di determinare le caratteristiche Base del nostro personaggio. Prima di tutto è necessario procurarsi un foglio di carta, una matita e dei dadi a 20 facce. In seguito ogni giocatore che abbia già scelto il proprio personaggio potrà seguire i seguenti passi.

#### 1° passo

Il Giocatore segna sul foglio di carta le seguenti Caratteristiche Base: Potenza, Destrezza, Intelletto Forza di Volontà e Mira F.

#### 2° passo

Osservando la Tabella 2.1 (penultima colonna) stabilisce se il personaggio dispone anche di Mira P e Mira A e, in caso positivo, trascrive queste caratteristiche sul foglio.

*Es: l'Artificiere dispone di Mira F, P e A mentre l'Esper possiede solo Mira F.*

#### 3° passo

Esaminando la tabella 2.1 si stabiliscono i bonus ai lanci per le proprie statistiche (seconda colonna) e si riporta il bonus accanto alla caratteristica.

*Es: l'Artificiere trascrive 4d20 accanto a Forza di Volontà e Mira P mentre il Gran Maestro trascrive 5d20 accanto a Destrezza.*

#### 4° Passo

Cominciando dalla prima Caratteristica si lanciano 3d20 o il valore riportato come bonus se si dispone di bonus ai lanci per quella particolare Caratteristica. In questo ultimo caso si sceglieranno solo i 3 migliori lanci scartando i risultati ottenuti in più. Alla somma dei tre dadi si aggiungerà 35 ottenendo la Percentuale da attribuire alla Caratteristica.

Continuando per ogni Caratteristica si otterrà un valore percentuale compreso tra 38% (1+1+1+35) e 95% (20+20+20+35) generalmente assestato intorno al 66% (10+10+11+35).

#### 5° Passo (Facoltativo)

A questo punto ogni giocatore può modificare le proprie percentuali per renderle più adatte al personaggio scelto. In particolare potrà diminuirne alcune

Personaggio	Energia
Cyborg	70
Esper	50
Evocatore	60
Fante Spaziale	
Mutante	70
Spia	50

Tabella 2.2

Personaggio	Bonus sui lanci	Combattività	Mire	Carisma
Cyborg	Potenza 4d20, Forza di Volontà 4d20		F P A	Potenza -15
Esper	Intelletto 4d20, Forza di Volontà 4d20		F	Intelletto
Evocatore	Forza di Volontà 6d20		F	Forza di Volontà
Fante	Potenza 4d20, Mira F 4d20, Mira P 4d20	+10	F P A	Combattività
Mutante	Potenza 5d20		F P	Potenza -20
Spia	Forza di Volontà 5d20		F A	Il più alto

Tabella 2.1

per aumentarne altre. Esistono due gruppi di statistiche. Il primo gruppo è formato da Potenza, Destrezza ed Intelletto mentre il secondo è formato dalla tre Mire (F, P ed A). È possibile sottrarre punti percentuale da una Caratteristica per aumentare di altrettanti punti percentuale un'altra Caratteristica che faccia parte dello stesso gruppo e soprattutto che sia una Caratteristica per la quale il Personaggio ha un bonus ai lanci.

*Es: un Fante Spaziale potrà aumentare di 10% la Mira F diminuendo di 3% la mira P e 7% la Mira A. Un Hacker potrà diminuire la propria Destrezza di 8% per aumentare di 8% l'Intelletto.*

Solo i personaggi che hanno bonus ai lanci sulla Forza di Volontà (Artificiere, Cyborg, Esper, Evocatore e Spia) potranno aumentarne il valore sottraendo punti percentuale alle Caratteristiche del primo gruppo (Potenza, Destrezza e Intelletto).

Questi "aggiustamenti" non possono in nessun caso far aumentare una Caratteristica oltre il 95% o farla diminuire a meno del 35%.

### **Combattimento corpo a corpo**

Spesso nel corso dell'avventura i PG si imbattono in feroci creature che li costringeranno a difendersi combattendo. È necessario dunque attribuire ad ogni PG una percentuale che rappresenti la sua capacità di colpire il proprio nemico o comunque di agire in una situazione di combattimento. Tale caratteristica è denominata Combattività e si ottiene al momento della creazione del personaggio sommando Potenza, Destrezza, Intelletto e dividendo per 4. Dal momento in cui questo valore viene calcolato risulterà indipendente dalle caratteristiche dalle quali deriva e potrà subire modifiche sostanziali durante la vita del personaggio.

### **Il Danno**

Prima di trattare in dettaglio le azioni e le meccaniche che regolano il combattimento è necessario puntualizzare il significato dei Danni.

Ogni essere vivente (PG, creature ma anche alcuni oggetti come i veicoli o i robot ecc..) è caratterizzato da un valore di Energia differente che rappresenta la sua resistenza alle ferite o alla fatica. Allo stesso modo ad ogni colpo o ferita viene attribuito un valore di Danno. Questo numero è tanto più alto quanto più la ferita provocata è grave o letale. Quando si viene colpiti il Danno del colpo si sottrae alla propria Energia abbassandone il livello. Quando l'Energia raggiunge lo 0 (quindi il PG ha subito un ammontare di ferite uguale alla sua Energia) si sviene. Ulteriori 10 danni porteranno ad un Energia di -10 e quindi alla morte.

*Es: Mentre sta montando il suo turno di guardia Burner avverte un rumore alle sue spalle. Di colpo si volta notando un energumeno che brandisce una mazza ricolma di aculei e speroni di acciaio. Colto alla sprovvista Burner non fa in tempo a spostarsi e viene colpito in pieno. Il colpo dell'energumeno genera 24 danni. Burner ha un'Energia di 70, ne consegue che a seguito del colpo il livello di Energia scenderà a 46. Il colpo è stato forte ma Burner è ancora in piedi anche se sa che non potrà subire molti altri colpi dello stesso impeto.*

### **Tabella d'azione**

Nel momento in cui ci si prepara ad un confronto ravvicinato ogni contendente dovrà sviluppare una propria strategia di combattimento.

Questa strategia viene elaborata generando una "tabella d'azione" che racchiude tutti gli attacchi che il PG (o la creatura) ritiene efficaci in quella situazione. In base a come viene compilata la Tabella d'azione il PG subirà bonus differenti sia difensivi che offensivi e soprattutto potrà produrre danni di differente entità ai propri avversari.

La Tabella d'Azione è costituita da 10 spazi che il giocatore potrà riempire liberamente con le seguenti azioni:

**Pugno:** È un semplice attacco sferrato con un pugno (o con un calcio) che genera un danno pari alla decina della Potenza del personaggio (Pot/10. Per ogni classe di Potenza superiore alla 2 il danno dei pugni viene aumentato di 10). Per ogni pugno inserito in tabella la propria Combattività aumenta di 5%.

**Azione:** Con questa scelta il giocatore potrà, nel corso del combattimento, compiere delle azioni semplici come per esempio raccogliere l'arma che gli era stata tolta, rialzarsi dopo essere caduto a terra, spingere il proprio avversario (senza generare alcun danno), attivare un dispositivo, estrarre una spada ecc.. Se l'azione richiede un tempo maggiore di quello del turno di combattimento il personaggio che tenterà di effettuarla salterà tanti turni di combattimento quanti sono i secondi necessari a svolgerla. In generale un'azione non influisce sulla combattività ma in caso di azioni particolarmente ardite il master potrà valutare all'occorrenza dei malus appropriati.

**Arma:** Permette di colpire l'avversario con la propria arma. Il danno inferto e i bonus alla Combattività dipendono dall'arma utilizzata. Ogni arma fornisce infatti una tabella con differenti attacchi. Il personaggio che decide di utilizzare un'arma dovrà inserire tutti gli attacchi forniti dell'arma nella propria tabella d'azione (non è possibile sceglierne solo alcuni o metterne un numero maggiore).

*Es una spada fornisce una tabella da 6 attacchi (colpo con il manico che genera 5 danni e varie tecniche di taglio che generano 15, 15, 15, 16 e 20 danni) e aumenta la Combattività di 30%. Un pugnale fornisce soli due attacchi (taglio 10, 11) e aumenta la Combattività di 10%.*

**Disarmare:** Con questo attacco non si infligge alcun danno ma si fa cadere a terra l'arma dell'avversario. L'arma o l'oggetto disarmato viene gettato a qualche metro di distanza (con una Azione i contendenti potranno raccogliere l'arma da terra). Inserendo disarmare nella tabella d'azione si riduce la propria Combattività di 10%.

**Parata:** Consente al giocatore di parare i colpi dell'avversario cioè ne diminuisce la Combattività di un valore pari alla decina del proprio Intelletto (Int/10. Per ogni classe di Intelletto superiore alla 2° la percentuale di parata aumenta di 10%). La parata massima che si può generare contro un avversario è del 60% (+20% per ogni classe di Intelletto superiore alla 2), se gli avversari sono più di uno il giocatore potrà ripartire la sua parata a piacimento tra i vari nemici (per ognuno di essi si può raggiungere un massimo di 60%). La Parata non comporta alcun malus alla propria Combattività ma occupando uno spazio della tabella diminuisce di conseguenza la possibilità di inserire altri attacchi e quindi di colpire l'avversario.

**Presa:** La presa consente di afferrare il proprio avversario e di colpirlo ripetutamente con molta forza. Il danno causato è di 1d10+10 (+10 per ogni classe di potenza superiore alla 2). Ma data la difficoltà dell'attacco la propria Combattività cala di 20% per ogni presa inserita.

**Ulteriori Colpi:** Personaggi che ottengono attacchi o colpi particolari possono inserirli in tabella valutando i bonus e i malus che essi comportano e soprattutto gli effetti che generano nel caso vadano a segno. (Ne sono un esempio le tecniche del Gran Maestro, gli esp o gli attacchi demoniaci).

La strategia di combattimento e quindi la Tabella d'azione può essere modificata in ogni momento.

Azione	Effetto	Bonus Combattività
Pugno o Calcio	Genera un danno di P (Potenza/10)	+5%
Azione	Si effettua un'azione semplice (alzarsi, estrarre, raccogliere)	0%
Arma	Immette nella Tabella d'Azione tutti gli attacchi dell'arma	dipende dall'arma
Disarmare	Getta a terra l'arma dell'avversario	-10%
Parata	Genera una parata di I (Intelletto/10) da dividere tra i nemici	0%
Presa	Genera un danno di 1d10+10	-20%

Tabella 4.1 Azione standard per il combattimento Corpo a Corpo

## **Sequenza di combattimento**

Una volta generata la Tabella d'azione con gli attacchi desiderati il combattimento potrà svolgersi nel modo seguente:

### **Passo 1 (Ordine)**

Si stabilisce l'ordine con cui i personaggi agiscono.

Per determinare la sequenza tutti i combattenti (o chiunque partecipi all'azione) effettuano una prova di Riflessi. Tra tutti quelli che vi riusciranno comincerà colui che ha una percentuale di Riflessi maggiore agli altri e a seguire tutti quelli che sono riusciti nella prova in ordine di Riflessi decrescente, infine attaccheranno coloro che non sono riusciti nella prova sempre in ordine di Riflessi decrescente. Tale ordine verrà stabilito una volta sola e sarà lo stesso per tutto il combattimento.

*N.B. Generalmente i Riflessi hanno lo stesso valore dell'Intelletto, può accadere però che alcuni oggetti o determinate abilità apportino dei Bonus ai Riflessi e non all'Intelletto. Es: i caschi limitando la visuale diminuiscono i Riflessi ma non rendono il PG meno acuto.*

### **Passo 2 (Tabella d'Azione)**

Ogni personaggio calcola la propria Combattività sommando gli eventuali bonus o malus che gli derivano dalla propria tabella e dalla particolare situazione in cui si trova (caduto a terra, al buio completo, in manette ecc..). Allo stesso tempo decide come ripartire la propria parata tra i vari aggressori.

### **Passo 3 (Attacco)**

Il primo personaggio procede con l'attacco. Scelto l'avversario da colpire si sottrae la parata che questi aveva deciso di utilizzare. Stabilita la Combattività risultante si effettua una prova di Combattività per vedere se il colpo va a segno.

Se la prova fallisce il colpo non verrà sferrato o comunque sarà andato a vuoto. Se invece riesce si lancerà un dado da 10 per vedere quale attacco della "tabella d'azione" verrà sferrato. (Nel caso in cui il lancio del dado indicasse una parata si considererà l'attacco come andato a vuoto).

### **Passo 4**

Tutti i personaggi si alterneranno nell'attacco secondo l'ordine stabilito fino a quando il combattimento non verrà sospeso (per fuga, resa, morte ecc..)

## **Combattimento a Distanza**

Il combattimento a distanza può essere svolto da tutti coloro che possiedono armi da lancio o da fuoco. Come per il corpo a corpo o per tutte le situazioni d'azione, un combattimento a distanza comincia non appena uno degli schieramenti intende agire o attaccare.

Le percentuali necessarie per effettuare un combattimento a distanza sono la Mira e la Destrezza. Quando si utilizza un'arma da fuoco si deve stabilire a quale categoria appartenga e utilizzare la Mira corrispondente. Per le armi da Fuoco si utilizza la Mira F, per quelle Pesanti la Mira P mentre per quelle ad Alta tecnologia la Mira A. Se un personaggio o una creatura non possiedono una particolare mira significa che non sono addestrati nell'utilizzo di quella categoria di armi e quindi che non possono utilizzarle in alcun modo.

*Ad esempio un Hacker non possiede Mira P pertanto non potrà far fuoco con un Bazooka poiché questa è un'arma pesante.*

Quando si lanciano oggetti o si utilizzano delle armi bianche come giavellotti, archi e balestre si utilizza la Mira B. I PG non possiedono questa abilità poiché la loro mira con le armi bianche (Mira B) è sostituita dalla Destrezza.

## **Sequenza di combattimento**

Il combattimento a distanza si svolge secondo i seguenti passi.

### **Passo 1 (Ordine)**

Come per il corpo o carpo o per qualsiasi altra situazione d'azione, ogni contendente effettua una pro-

va di Intelletto (inteso come Riflessi) per stabilire l'ordine con cui agisce.

### **Passo 2 (Bersaglio)**

Il primo personaggio nell'ordine sceglie un bersaglio tra quelli visibili. Il master, utilizzando la Tabella 5.1 elenca i malus alla mira che il bersaglio scelto comporta.

### **Passo 3 (Fuoco)**

Il PG sottrae alla propria mira (F, P o A in base all'arma utilizzata) i malus forniti dal master ed effettua una prova con la percentuale di mira risultante. Se la prova riesce il bersaglio viene colpito e si valutano i danni del colpo (vedi paragrafo 5.4 Bersaglio) altrimenti il colpo ha mancato il bersaglio.

### **Passo 4**

Tutti i personaggi si alterneranno nell'attacco secondo l'ordine stabilito e così di seguito per i turni successivi fino a quando il combattimento non verrà sospeso.

## **Tabella dei Malus**

I malus che dovranno essere sottratti alla mira sono indicati in tabella 5.1. Sono divisi in categorie: Modalità di Fuoco, Visibilità, Grandezza, Movimento, Copertura, Particolarità e Distanza. Per ognuna di queste categorie deve essere stabilito un unico malus da sottrarre alla mira (ad eccezione di Particolarità che può assumere più valori contemporaneamente). I Malus sono tanto più alti quanto più le condizioni rendono difficile scorgere e colpire il bersaglio, possono talvolta aumentare la percentuale di mira nel caso siano estremamente vantaggiose (sparare ad un gigante a bruciapelo). Il Master può aggiungere ulteriori malus dovuti a condizioni non contemplate (come un posa molto scomoda assunta mentre si fa fuoco) o può alterarne il valore a seconda dell'entità del disagio apportato (come normalmente avviene per la penombra o la copertura).

## **Modalità di Fuoco**

In linea di massima quando si fa fuoco si utilizza una modalità di fuoco Normale che consente di mirare e far fuoco molto velocemente. Questo sistema richiede un turno di combattimento. Qualora i malus alla mira dovessero essere eccessivamente alti il PG potrà decidere di utilizzare una Modalità di fuoco più Accurata. Ciò gli consente di ottenere un bonus alla mira di 25% ma il tempo di fuoco viene dilatato a 2 turni.

La sequenza di combattimento viene alterata, al passo 3 (Fuoco), invece di far fuoco normalmente, il PG può scegliere di utilizzare il suo turno per Mirare, in questo modo il turno successivo potrà avvalersi del bonus di +25% della modalità di fuoco accurata.

È possibile far fuoco più rapidamente utilizzando la Modalità di Fuoco Rapida ma questo sistema di mira verrà trattato più avanti (vedi paragrafo 5.8 Fuoco di Copertura).

## **Visibilità**

La visibilità indica la chiarezza con cui viene percepito il bersaglio. Nella maggior parte dei casi la visibilità sarà legata direttamente alla luminosità in prossimità del bersaglio. Avremo pertanto un bersaglio nitido quando esso si troverà alla luce del sole, in condizioni di penombra parleremo invece di bersaglio offuscato poiché ne percepiremo solo la forma e a malapena gli altri dettagli, un bersaglio indistinto è invece quasi completamente in ombra, di esso ne scorgeremo parzialmente i contorni e sarà persino difficile distinguerne esattamente di cosa si tratti. Possono influire negativamente sulla visibilità del bersaglio anche la presenza di gas, nebbia o fumo, ma anche una pigmentazione mimetica.

## **Grandezza**

Indica la grandezza del bersaglio. Nel caso il giocatore volesse colpire una parte specifica del bersaglio sarà necessario valutare esclusivamente la grandezza della zona che si vuole colpire.

Una particolarità è dovuta a quegli oggetti che pur presentando un vasta superficie da colpire hanno una delle dimensioni molto ridotta. Un esempio è quello di una fune tesa. Sebbene questa sia molto lunga lo spessore non è maggiore di 2-3 cm per questo deve essere considerata un bersaglio minuscolo.

## Movimento

Il movimento indica la velocità assunta dal bersaglio.

Per ciò che riguarda le creature si considera Fissa o Lenta una creatura ferma o che cammini, è un bersaglio Rapido una creatura che corre o che si sposta velocemente (classe di Destrezza 2). Solo i veicoli o le creature con classe 3 di Destrezza possono essere considerate bersagli Veloci.

Si sottolinea che per movimento non si intende esclusivamente il movimento del bersaglio ma quello complessivo di colui che apre il fuoco e del bersaglio. Per assurdo due veicoli che corrono uno a fianco all'altro possono considerarsi reciprocamente dei bersagli fissi.

## Copertura

Per bersaglio coperto si intende un bersaglio nascosto dietro altri oggetti. Si differenzia così il bersaglio coperto dietro materiale perforabile e il bersaglio coperto da materiale non perforabile.

Nel primo caso i malus sono meno ingenti in quanto possiamo colpire il bersaglio sia colpendo la parte scoperta che gli oggetti che lo coprono, infatti i proiettili attraverseranno gli ostacoli andando a danneggiare comunque il bersaglio. Nel secondo caso, materiale non perforabile, tutti i colpi che andranno contro gli ostacoli saranno perduti e si potrà colpire il bersaglio solo attaccando la parte scoperta.

*Alcuni esempi che vi permetteranno di valutare meglio il fattore di copertura sono:*

*persona o creatura che si nasconde per metà dietro del fogliame (-15%).*

*Persona o creatura che corre in un bosco molto fitto di alberi e vegetazione (-25%).*

*Persona o creatura che si copre dietro un masso o un veicolo per far fuoco anch'essa (-30).*

*Persona che si nasconde completamente dietro un muro (impossibile da colpire)*

<b>1 Modalità di Fuoco</b>	malus	<b>4 Movimento</b>	malus	<b>7 Distanza</b>	malus
Rapida (1/2 turno)	Senza Mira	Fisso o Lento	0	Bruciapelo	+30
Normale (1 turno)	0	Rapido (correre)	-10	da 3 a 10	+10
Accurata (2 turni)	+25	Veloce (veicolo in corsa)	-20/-40	da 10 a 50	0
<b>2 Visibilità</b>	malus	<b>5 Copertura</b>	malus	da 50 a 100	-10
Nitido (Luce)	0	Coperto da materiale perforabile. folgiame, bottiglie, tende, ecc..	-10/-20	da 100 a 200	-20
Offuscato (Penombra)	-10/20			da 200 a 300	-30
Indistinto (Buio)	-30	Coperto da materiale non perforabile. alberi, colonne, massi, ecc.	-15 / -30	da 300 a 400	-40
<b>3 Grandezza</b>	malus			da 400 a 500	-50
Minuscolo (moneta)	-50	Manovra di Copertura	-50	Da 500 a 600	-60
Piccolo (testa)	-30	<b>6 Particolarità</b>	malus	Da 600 a 700	-70
Medio (ruota)	-15	Pioggia/Vento/Neve	-10/-30	da 701 a 800	-80
Normale (persona)	0	In corpo a corpo	-20	da 801 a 900	-90
Grande (macchina)	+25	Controluce	-20	da 900 a 1000	-100
Molto grande (tir)	+50	Movimento non lineare	-10/-30	Ogni 100 m in più	-10
Enorme (casa)	+70	Imprecisione arma	Vedi Arma		



*Persona che fa fuoco tramite uno spiraglio da un forte o da un mezzo armato (impossibile da colpire salvo rare eccezioni che potranno essere concesse per via della vicinanza o di altri fattori molto vantaggiosi)*

*Persona che fa fuoco coprendosi dietro lo sportello aperto dell'auto (-30)*

Per generare un malus di 50% sarà necessario effettuare una Manovra di Copertura. Questa azione consiste nel nascondersi completamente dietro un muro (una colonna, un veicolo o qualsiasi ostacolo solido) e uscire occasionalmente per far fuoco. Il tempo di fuoco di colui che effettua questa manovra è di due secondi. Nel primo turno si fa fuoco e nel secondo ci si copre dietro l'ostacolo. I suoi avversari potranno far fuoco invece in ogni momento con un malus di 50% mentre egli potrà far fuoco solo una volta ogni 2 turni. Il malus è così alto poiché si è coperti e perché ci si muove rapidamente per assumere la posizione di fuoco e immediatamente dopo aver sparato ci si nasconde nuovamente. Gli assalitori hanno però il vantaggio di poter far fuoco ad ogni turno ciò è dovuto al fatto che anche quando colui che si nasconde è coperto in realtà continua a lanciare rapide occhiate per seguire i suoi avversari (in modo da mirare più rapidamente quando si sporge per sparare).

Il turno utilizzato per nascondersi può essere sfruttato per svolgere altre azioni come ad esempio ricaricare l'arma o attivare una granata. Chiaramente il tempo in cui ci si trova coperti può essere esteso se l'azione che si vuole compiere è più lunga (come ricaricare una balestra che richiede 3 turni) mentre non si può estendere il tempo di fuoco a più di un secondo (non si può Mirare per una modalità di fuoco Accurata) altrimenti si rimarrà scoperti per troppo tempo divenendo un facile bersaglio (solo -30% invece di -50% per via della Copertura).

### **Particolarità**

In questa categoria compaiono alcuni dei malus che più comunemente sono stati incontrati e a cui ci si può affidare per valutarne di nuovi.

**Pioggia/vento/neve:** i fattori atmosferici possono influenzare negativamente la mira poiché riducono la visibilità e possono deviare la traiettoria del colpo.

**Movimento non lineare:** colpire un bersaglio che si muove a grande velocità è senza dubbio un'impresa difficile ma molto di più può esserlo colpire un oggetto che si muove in maniera imprevedibile con continui scatti e cambi di direzione. Per fare un esempio si può considerare il volo di una mosca o gli smottamenti che subisce un tiratore che fa fuoco da un Jeep in moto su un terreno dissestato. I malus del movimento non lineare vanno sommati a quelli della velocità del bersaglio stesso.

**Controluce:** così come una luminosità molto bassa può influenzare negativamente la mira, allo stesso modo una luce troppo forte può impedirci di distinguere il bersaglio.

**In combattimento corpo a corpo:** questo è il malus che si deve calcolare quando si vuole far fuoco contro un avversario che sta combattendo in corpo a corpo. Il malus racchiude in se movimento non lineare (per i continui scatti che si compiono in una rissa) e copertura (dovuta al fatto che si può essere coperti dagli altri contendenti).

**Imprecisione dell'arma:** è il valore da sottrarre alla mira dovuto alla precisione dell'arma. È riportato nella tabella di ogni arma da fuoco e da lancio.

Poiché i malus di questa categoria sono dovuti a cause differenti è possibile attribuire più di un malus al contrario delle altre categorie (la distanza di un oggetto è una e una sola così come la luminosità di una zona, al contrario un avversario potrebbe essere sia mimetizzato che in corpo a corpo.)

### **Distanza**

È la distanza che intercorre tra colui che spara e il bersaglio. Per distanze molto brevi si hanno dei bonus alla mira, pian piano che ci si allontana i malus diventano invece sempre più ingenti. Il malus alla distanza è dovuto principalmente al fatto che un oggetto molto lontano appare molto più piccolo e

un minimo errore nella traiettoria del colpo può far mancare il bersaglio di molti metri.

La distanza massima che un'arma può raggiungere è indicata dalla Gittata ed è riportata tra le proprietà di tutte le armi da fuoco e a distanza.

Ad una distanza inferiore ai 3 metri ha inizio il combattimento corpo a corpo, quindi ci si potrà avvalere delle regole del combattimento a distanza e del bonus di +30% (per la distanza appunto) solo nel caso in cui vi siano degli ostacoli che impediscano all'aggressore di combattere in corpo a corpo o, ovviamente, nel caso non ci sia alcun combattimento ma si stia semplicemente sparando ad un oggetto da molto vicino.

## Bersaglio

Soprattutto nel combattimento a distanza è necessario conoscere con precisione il punto in cui il bersaglio è stato colpito. Riportiamo così di seguito delle tabelle che potranno essere utilizzate per bersagli generici. Per stabilire il punto colpito occorre lanciare 2d10. Il primo dado determina la parte colpita, il secondo entra più nello specifico indicando il punto preciso dell'impatto del colpo.

Non sempre sarà necessario lanciare entrambi i dadi, nel caso di esseri umani il secondo viene utilizzato solo se il bersaglio non indossa corazza o se si dispone di proiettili perforanti.

La Tabella 5.2 viene utilizzata quando si colpisce un essere umano o una creatura umanoide. Tuttavia può essere facilmente adattata anche ad animali e creature differenti considerando al posto di braccia e gambe i loro arti, zampe, tentacoli o ali che siano.

*Es. Ash sta seguendo le tracce di sangue di Mull un Gameleon spietato che spadroneggia nella zona. Addentrandosi nella foresta raggiunge un piccolo stagno. Qui una figura china sulla riva sta lavando le sue ferite. Il corpo affusolato e squamoso e quella profonda ferita non mentono, si tratta di Mull. Ash alza il fucile e prende la mira.*

*Ash usa un arma da fuoco F e la sua Mira F è 75%.*

*Malus Movimento +10 (La creatura è ferma e, benché si stia curando le ferite, i movimenti del corpo sono molto lenti), Malus Luminosità 0 (è giorno e le fronde degli alberi si aprono in prossimità del lago facendo filtrare gran parte della luce), Malus Modalità di Fuoco +25 (dato che Ash non è stato*

	1° Dado		2° Dado	2° Dado	2° Dado	2° Dado
	Umanoide		Testa	Braccio	Corpo	Gamba
<b>1</b>	Tasta	<b>1</b>	Cranio 10	Spalla 65	Petto 45	Gluteo 70
<b>2</b>	Corpo	<b>2</b>	Cranio 10	Spalla 60	Clavicola 40	Coscia 65
<b>3</b>	Corpo	<b>3</b>	Tempia 0	Braccio 70	Polmone 30	Coscia 65
<b>4</b>	Corpo	<b>4</b>	Occhio 5	Braccio 60	Cuore 20	Coscia 60
<b>5</b>	Corpo	<b>5</b>	Fronte 15	Braccio 65	Polmone 30	Coscia 55
<b>6</b>	Braccio	<b>6</b>	Orecchio 30	Gomito 45	Addome 50	Ginocchio 50
<b>7</b>	Braccio	<b>7</b>	Naso 10	Avambraccio 50	Addome 50	Stinco 50
<b>8</b>	Gamba	<b>8</b>	Bocca 5	Avambraccio 45	Bacino 45	Polpaccio 55
<b>9</b>	Gamba	<b>9</b>	Mascella 30	Avambraccio 50	Bacino 45	Polpaccio 55
<b>10</b>	Gamba	<b>10</b>	Collo 0	Mano 40*	Spina dorsale 15	Piede 40*

notato ha tutto il tempo di mirare), Fattori atmosferici -10 (un vento teso scuote le cime degli alberi e increspa l'acqua del lago), Malus Coperto 0 (la figura è dall'altra parte dello stagno e nessun ostacolo si frappone fra lui ed Ash), Grandezza 0 (le proporzioni di Mull sono le stesse di un essere umano), Particolarità -10 (poiché il Gameleon ha le squame cangianti che lo mimetizzano con l'ambiente circostante e l'imprecisione del fucile è 0) Distanza -10 (Mull si trova a più di 30 metri di distanza). In totale la percentuale di Mira sarà 90% (75 + 10 + 0 + 25 - 10 - 10). Il lancio del d100 per colpire genera 43 quindi il colpo va a segno. Ash lancia 1d10 per vedere il punto colpito. Ottenendo un 4 colpisce mull al corpo. Pur non essendo necessario poiché l'essere ha una pelle dura e resistente equivalente ad una corazza il PG lancia un secondo d10 per sapere esattamente dove ha colpito l'essere. Il risultato di 6 indica che il colpo ha raggiunto il Gameleon all'addome.

## Danni in profondità

Al contrario della armi da corpo a corpo quelle da fuoco (ma anche gli archi o le balestre) perforano i tessuti lacerando il corpo in profondità e producendo talvolta gravi emorragie o ferite letali. Questi danni sono detti danni in profondità e sono prodotti ogni volta che un arma da fuoco (sia con colpi fisici che laser) colpisce un essere vivente privo di corazza (o nel caso si utilizzino efficacemente dei colpi perforanti). Per valutare l'entità dei danni, ad ogni parte del corpo è stato assegnato un valore di energia (riportato nella tabella del bersaglio 5.2 sotto al nome della parte colpita. *Es: Occhio Sx 5, Ginocchio 50 ecc..*). Qualora un bersaglio privo di corazza dovesse essere colpito si dovrà sottrarre il danno dell'arma all'energia della parte colpita (e chiaramente anche all'Energia del personaggio). Il

	Danni in profondità		
	Descrizione sommaria	Effetto del dolore	Effetto delle ferite
<b>50</b> o meno Solo per arti	L'arto è ferito ma il colpo non penetra in profondità.	Ogni azione effettuata con quell'arto richiede una prova di Forza di Volontà altrimenti si valuteranno i malus del Livello Critico.	Subisce due ferite sanguinanti una ogni 10 minuti, fino a raggiungere il Livello Critico.
<b>40</b> o meno	L'arto o la parte del corpo viene ferito gravemente	Tutte le azioni svolte ricevono il malus del Livello Critico. Si può tentare una prova di F.d.V. per non subire malus nelle azioni compiute con le parti non ferite.	Subisce 10 ferite sanguinanti, fino a raggiungere il Livello Critico. Una ogni 2 turni.
<b>30</b> o meno	L'arto o la parte del corpo è ferito in profondità	Il personaggio può compiere un'azione solo se effettua una prova di F.d.V. con un malus pari al danno subito. Se la prova riesce riceverà comunque i malus del Livello Critico.	Subisce ferite sanguinanti ogni turno fino a raggiungere 5 di Energia.
<b>20</b> o meno	L'arto o la parte del corpo viene lacerato	Il personaggio effettua una prova di F.d.V per rimanere cosciente. Può compiere solo azioni semplici (strisciare, parlare, schiacciare un tasto, spingere ecc..) con un test di F.d.V.	L'Energia raggiunge il livello critico e si subiscono ferite sanguinanti fino a raggiungere lo 0 (Ogni turno) e poi 1d6 danni ogni ora fino alla morte
<b>10</b> o meno	L'arto o la parte del corpo è strappato dal corpo	Prova di F.d.V. per non svenire. Il personaggio può solo urlare. Con prove di F.d.V. può tentare di capire le domande che gli vengono poste, annuire con il capo, indicare, ecc.. Non può parlare né interagire con oggetti.	L'Energia raggiunge lo 0. Si subirà un danno di 1d6 ogni mezzora fino alla morte.
<b>0</b>	L'arto o la parte del corpo è strappato via	Morte istantanea	Morte istantanea

valore di energia restante determina l'entità dei danni in profondità in base a quanto riportato nella tabella 5.3, qui sono indicati gli effetti dei danni in profondità, la descrizione sommaria evidenzia gli aspetti macroscopici sul corpo, gli effetti del dolore indicano se e come il personaggio viene limitato nelle azioni del dolore provocato dalla ferita, l'effetto delle ferite indica invece il danno che il personaggio continua a subire per via della ferita aperta.

*Es. è notte fonda e NC sta fuggendo da due killer. Colto alla sprovvista il PG è disarmato e privo della corazza, in queste condizioni di certo non potrà tener testa ai due sicari. Velocemente si dirige in un vicolo sperando di far perdere le tracce o almeno di evitare il fuoco delle loro pistole. Un paio di colpi sibilano alle sue spalle, con uno scatto NC volta di nuovo l'angolo ma una rete di recinzione gli sbarra la strada. Frettolosamente si arrampica per scavalcarla ma i killer guadagnano terreno. Quando salta al di là gli assassini hanno ormai raggiunto l'imbocco del vicolo ed attraverso la rete vedono la figura di NC.*

*Primo Turno: NC corre in direzione di un riparo. Il primo dei due killer spara un colpo ma forse la recinzione o l'oscurità salvano il PG mentre l'altro prende la mira.*

*Secondo Turno: NC si avvicina ancora di più al riparo che è ormai a meno di 3 metri. Un nuovo colpo viene esploso dal killer e questa volta colpisce il bersaglio. Il Master lancia 2d10 sulla tabella 5.2. I risultati sono 9 e 6. Il colpo ha raggiunto NC alla gamba e precisamente al ginocchio. La piccola mitraglietta utilizzata genera 25 danni. L'Energia di NC cala da 70 a 45 in più il ginocchio, che ha un'Energia di 50, raggiunge un livello di 25. Osservando in Tabella 5.3 si può stabilire che NC viene assalito dal dolore, potrà muoversi solo se riuscirà in una prova di Forza di Volontà con i malus del danno subito e, in ogni caso, riceverà i malus del Livello Critico, in più la profonda ferita al ginocchio perde copiosamente sangue. Il PG subirà una ferita sanguinante ogni turno fino a raggiungere un'Energia di 5.*

*Il secondo inseguitore fallisce il colpo scaricando la sua pistola.*

*Terzo Turno: NC subisce una ferita sanguinante da 12 danni (vedi paragrafo 5.4.2) ed effettua una prova di Forza di Volontà per tentare di muoversi. La sua percentuale di FdV cala drasticamente a 40% per via del danno subito. Un lancio di 83 fa fallire la prova ad NC che urlando cade in ginocchio tenendosi con le mani la ferita.*

*Di nuovo il killer fa fuoco colpendo il personaggio. Con i 2d10 il Master ottiene 6 e 3. NC è stato dunque colpito al Braccio destro appena sotto la spalla. L'Energia del PG è ora di 8 (70 - 25 - 12 - 25) mentre il suo braccio da 70 passa a 45 che comporta i malus descritti in Tabella 5.3 nella riga "50 o meno". Il secondo killer comincia a ricaricare la sua pistola.*

*Quarto Turno: Una nuova ferita sanguinante fa raggiungere 5 di Energia ad NC (come descritto nella Tabella 5.3. Le ferite sanguinanti dovute al colpo al ginocchio sono inferte ogni turno fino a raggiungere 5 di Energia). NC vuole raggiungere il riparo, questa azione non necessita l'uso del braccio pertanto effettua una prova di FdV per resistere al dolore del ginocchio. Con un lancio di 26 su 40% (65%-25 di danno) il PG si trascina dietro il riparo per il momento al sicuro dal fuoco dei suoi assalitori...*

*\* L'energia delle Mani e dei Piedi indicata nella Tabella 5.2 è contrassegnata da un asterisco. Ciò serve per ricordare che le ferite a queste parti del corpo non possono provocare la morte del personaggio per via degli effetti del dolore o delle ferite sanguinanti. Pertanto un PG che ricevesse un danno di 50 alle mani cadrà a terra svenuto ma non morirà a meno che il danno generato non sia tale da far raggiungere alla sua Energia (quella propria del PG e non della parte del corpo) un valore pari o inferiore a -10.*

### **Ferite sanguinanti**

Le ferite sanguinanti sono dovute al fatto che il colpo genera una ferita così profonda che il sangue che ne fuoriesce non arresta il suo corso spontaneamente. Ciclicamente (in base ai turni riportati nella

tabella 5.3) il personaggio subisce un danno pari alla metà di quello che ha generato la ferita. I danni non portano alla morte e possono essere recuperati con il normale utilizzo dei kit medici (non appena la prima medicazione ha effetto svaniscono gli effetti della ferita in profondità). Per le ferite più gravi invece (da 20 a meno) sarà necessario l'intervento di un medico esperto (o Biotecnologo) per impedire la morte e per ristabilire l'Energia al suo valore massimo. Persone non esperte potranno al più tamponare la ferita con bende e garze per contenere il flusso del sangue. Questo tipo di cura procura vantaggi stabiliti dal master che possono variare dal dimezzare i danni subiti dalla ferita sanguinante al dilatare il tempo ciclico con cui i danni sono inferti (del doppio).

*Es: se due persone rimarranno per tutto il tempo vicine al ferito, utilizzando un kit medico ogni 10 minuti (senza ristabilire energia ma solo per tamponare la ferita), si potranno considerare sia i danni dimezzati che il tempo ciclico raddoppiato.*

### Inceppamento

Le armi dispongono di più parametri volti a caratterizzarle, fra questi solo due incidono sulla percentuale di mira la Precisione e l'Inceppamento. Mentre la precisione modifica il valore della mira (è presente anche nella tabella 5.2) sommandosi o sottraendosi come un qualsiasi altro malus il secondo stabilisce una soglia. Se in una prova di mira il lancio del d100 genera un valore superiore a 100 meno l'Inceppamento l'arma si blocca. Quando si verifica un inceppamento è necessario lanciare 1d6 e verificare le conseguenze in base alla tabella 5.5. Come si può notare nella tabella sono riportati valori da 1 a 12 sebbene si utilizzi un solo d6, questo è dovuto al fatto che in determinate circostanze si potrebbero avere dei malus a questo lancio.

*Se il personaggio usa armi molto vecchie o impolverate queste potrebbero avere un'elevata percentuale di Inceppamento, che gli avventurieri non conosceranno se non dopo aver sparato.*

*Se le armi cadono in acqua o nel fango aumenta la percentuale di inceppamento anche del 10-20%.*

*Caricatori vecchi o danneggiati potrebbero causare un'aumento della percentuale di inceppamento e un + 2 del lancio del d6.*

*Alcuni esp o strumenti tecnologici possono bloccare le armi causando automaticamente un inceppamento con un modificatore significativo al lancio del d6.*

### Fuoco di copertura

Il Fuoco di Copertura è una modalità di fuoco che può essere utilizzata in molteplici casi differenti. Si ricorre ad esso tutte le volte che un oggetto vagante viene lanciato senza mirare.

*ad esempio: un soldato che accecato decide di far fuoco comunque; un arma che cadendo fa partire una raffica; un marines che fa fuoco tra la boscaglia perché ha avvertito dei rumori; un colpo vagante sparato da un'arma inceppata; un criminale che, nascosto dietro la porta, fa fuoco con la pistola facendola sporgere appena nella sala; un soldato che, colpito a morte, schiaccia il grilletto del suo*

Inceppamento					
1	2	3	4	5	6
L'arma si inceppa ma può essere riutilizzata il turno seguente.	Il colpo viene detonato in ritardo. Non prende il bersaglio.	Il colpo viene detonato in ritardo prendendo un bersaglio a caso scelto a discrezione dal master (vicino al nemico)	L'arma si inceppa dovrà essere ricaricata per poter essere riutilizzata.	L'arma non può più essere riutilizzata a meno che non venga pulita.	L'arma si danneggia. Non può più essere riutilizzata
7	8	9	10	11	12
Il colpo esplode nell'arma distruggendola.	Il colpo esplode nell'arma danneggiando il personaggio della metà del danno.	L'arma esplode provocando un danno pari a quello dell'arma.	L'arma esplode provocando un danno pari a quello dell'arma più 20.	L'arma esplode provocando un danno pari al doppio di quello dell'arma.	L'arma esplode con tutto il caricatore. Il master valuterà i danni secondo la sua logica.

Tabella 5.5 Inceppamento

*fucile; un sasso che, cadendo da un'altura, precipita su un gruppo di persone; delle stalattiti che, per via di un terremoto, cadono all'interno di una grotta ecc..*

In generale si parla di Modalità di fuoco Rapida quando un essere intelligente decide scientemente di utilizzare il fuoco di copertura, e di modalità di fuoco di fortuna quando i colpi o gli oggetti vengono lanciati a caso.

Come si può immaginare per questo tipo di azione la mira non influisce sull'esito della prova (poiché il PG potrebbe essere cieco o potrebbe trattarsi di un oggetto non senziente) ma le uniche variabili che modificano la possibilità di colpire il bersaglio sono il numero di colpi sparati, la grandezza del bersaglio, la sua distanza ed eventualmente la copertura:

***Colpi in Raffica + Malus Grandezza + Malus Distanza + Malus Copertura = Probabilità di colpire.***

Questa percentuale è di solito molto bassa e con facilità raggiunge valori prossimi allo zero. Andiamo dunque ad esaminare i vantaggi che il Fuoco di Copertura comporta.

**Contemporaneità ad altre azioni.** Il principale vantaggio è dovuto al fatto che questa azione non impegna il personaggio che oltre a premere il grilletto della sua arma può compiere o concentrarsi in altre azioni *es.: sparare all'impazzata con la destra mentre tenta ad esempio di aprire una porta, di raccogliere oggetti, di correre ecc..*

**Cecità** (fuoco di fortuna). Il personaggio non mira ad alcun bersaglio specifico pertanto non è necessario vedere fisicamente colui o coloro che intendiamo colpire. Se il PG immagina che vi sia qualcuno può aprire il fuoco sperando di colpirlo.

*Es: sentendo dei rumori dietro a un cespuglio apriamo il fuoco sperando di prendere colui che vi si nasconde, accecati da una granata continuiamo a sparare, nascosti dietro ad un riparo facciamo sporgere solo la nostra arma e apriamo il fuoco.*

**Rapidità** (fuoco rapido) Poiché non è necessario mirare è sufficiente mezzo turno per far fuoco o viceversa è possibile far fuoco due volte in uno stesso turno (vedi paragrafo 15.1.7 mezzo turno)

**Bersagli multipli** (fuoco di copertura). Il numero di colpi in raffica, oltre ad aumentare la probabilità di colpire un bersaglio, indica esattamente il numero di bersagli che potranno essere colpiti nello stesso turno. La metà di essi verranno selezionati da colui che apre il fuoco l'altra metà dal master (o dalla parte avversa a colui che spara). Non sarà invece possibile colpire più volte uno stesso bersaglio.

**Danno.** Il danno inferto ai bersagli è equivalente a quello prodotto dall'arma ma privo di moltiplicatore. Un arma che genera dunque un danno  $D \times N$  produrrà un danno  $D$  ad ogni bersaglio colpito.

**Bonus.** Alcune armi pur sparando un unico colpo ricevono gli stessi vantaggi delle armi a raffica. Queste armi sono caratterizzate da un valore **Bonus** in sostituzione di quello dei colpi in **Raffica**.

**Inceppamento.** Ogni volta che si utilizza il fuoco di copertura andrà valutato anche l'inceppamento nel lancio del d100 per stabilire se il bersaglio è stato colpito o meno ma questo vale solo per il primo bersaglio.

## **Equipaggiamento**

Le armi sono di certo un bene primario per ogni individuo. Nei territori esterni alle città, dove vivono bande di fuori legge e orde di creature abominevoli, nonché nelle città, dove si amministra una giustizia sommaria, è fondamentale che ognuno sia in grado di difendersi da solo. Per questo motivo le armi sono comunemente vendute in qualsiasi centro abitato. Le leggi sul loro trasporto e possesso sono pressoché inesistenti, un'arma è di chi la possiede. Non vi sono registri né schedari che le cataloghino. In linea di massima è possibile possedere armi standard (spade, pistole, fucili ed altri armamenti che non generino un danno superiore a 30) nei centri abitati e utilizzarle in caso di attacco o per l'amministrazione della giustizia. Le armi più potenti cioè quelle con un danno contenuto tra 30 e 100 sono invece da considerare armi per la difesa extra urbana. Queste possono essere trasportate, vendute e comprate nelle città ma solo se limitate. Su tutte le armi non standard che entrano nei centri abitati vengono applicati degli inibitori che ne rendono impossibile ogni utilizzo. Tali blocchi saranno

rimossi dalle forze dell'ordine solo quando si uscirà dalla città. Gli armamenti da guerra, vale a dire le armi che producono un danno superiore a 100, sono invece requisiti e colui che ne era in possesso potrebbe andare in contro a gravi sanzioni e pene. Tali armamenti non sono costruiti per la difesa personale bensì per armare eserciti e mezzi corazzati.

### Armi da Corpo a Corpo

Per armi da corpo a corpo si intendono quegli equipaggiamenti che permettono di danneggiare il nemico in uno scontro ravvicinato (corpo a corpo). Tuttavia rientrano in questa categoria anche tutti quegli elementi che conferiscono particolari vantaggi nello scontro come gli scudi per la difesa o le corde e le reti per intrappolare.

Possedere armi di questo tipo è fondamentale nel mondo di "Cosmos" poiché essere attaccati è la norma e non tutti possono permettersi delle costose armi da fuoco.

### Caratteristiche delle armi

Le armi da corpo a corpo sono descritte attraverso delle apposite carte equipaggiamento. Nello schema in basso è possibile notare tutte le caratteristiche mostrate in una carta.

#### Nome dell'arma e bonus alla combattività

indica il nome dell'arma. Per le armi comuni si limita a descrivere l'arma di cui si tratta. Il nome è comunque seguito da un bonus che aumenta la Combattività di colui che la impugna. Percentuali alte sono proprie di quelle armi che possono essere maneggiate con rapidità al contrario valori prossimi allo 0 o negativi indicano un'arma lenta e poco maneggevole

#### Unità di Ingombro

È un valore che descrive l'ingombro dell'arma. Più cerchi pieni (U.I.) possiede l'arma più questa sarà pesante o ingombrante. Sebbene l'ingombro non influenzi direttamente le prestazioni dell'arma questo può provocare dei malus al PG che la trasporta. Si rimanda al capitolo 20 Ingombro per ulteriori dettagli.

#### Immagine dell'arma

È un'immagine dell'arma descritta.

Nome dell'arma  
e bonus alla combattività

Unità di Ingombro


Immagine dell'arma

Tabella d'azione

**Lancia +20** ●●●●

1	Attacco bastone	8
2	Attacco basso	8 + T
3	Attacco Lama	13
4	Attacco Lama	13
5	Attacco Lama	15 + A
6	Attacco diagonale	20 + A

Iniziativa +20  
 Parata + 10  
 Arma a 2 mani  
 A Distanza: danno 25, gittata 100, precisione 0.



Caratteristiche speciali

## **Tabella d'azione**

Questa tabella indica gli attacchi da inserire nella propria Tabella d'azione quando si impugnando l'arma.

Nella seconda colonna della tabella è descritto l'attacco mentre nella 3 colonna i danni o gli effetti che esso provoca. Come indicato nel capitolo sul Corpo a Corpo si sottolinea che un guerriero non ha la possibilità di selezionare solo alcuni attacchi ma deve necessariamente inserirli tutti.

Generalmente un arma da corpo a corpo fornisce 6 spazi. Queste armi devono essere impugnate con la mano destra (o sinistra per i mancini) e si definiscono Primarie. *Ne sono un esempio la spada, la frusta o l'accetta.*

Armi che forniscono meno di 6 spazi possono essere invece impugnate con entrambe le mani ciò permette di utilizzarne due contemporaneamente o in coppia con un'arma Primaria.

*Ne sono un esempio la daga, l'uncino o il pugnale.*

### **Caratteristiche speciali**

In questo spazio possono essere descritte ulteriori particolarità dell'arma. Ad esempio bunis forniti. Modalità di utilizzo, eventuali moduli di ricarica ecc. Di seguito riportiamo alcune comuni caratteristiche riportate:

**Armi a 2 mani:** l'arma deve essere utilizzata a due mani

**Iniziativa:** il valore di iniziativa fornito dall'arma si somma ai Riflessi del PG quando si stabilisce l'ordine di attacco nel turno di combattimento

**Parata:** indica la parata fornita dall'arma

**A Distanza:** di seguito vengono riportate le caratteristiche per sfruttare l'arma a distanza. Il particolare il danno inferto, la distanza massima a cui può essere colpito un bersaglio e il bonus alla Mira B (o destrezza per i Pg) da applicare nel lancio.

**Richiede:** indica delle caratteristiche necessarie al PG per poter usufruire dell'arma, ad esempio una determinata percentuale di Potenza o di Destrezza.

## **Altri aspetti**

### **Attacchi opzionali**

Alcune armi possiedono degli attacchi opzionali, questi possono essere riconosciuti poiché sono riportati nello stesso spazio della Tabella d'azione (stessa riga nella tabella dell'arma) ma sono separati dal segno //. Nel caso in combattimento si verificasse quell'attacco il personaggio sarà libero di scegliere liberamente quale dei due attacchi sferrare.

*Ne è un esempio la frusta con l'attacco frustata // spazzata che permette di decidere se danneggiare l'avversario o farlo cadere a terra.*

### **Attacchi multipli**

Generalmente le armi lunghe possiedono degli attacchi che riportano un danno espresso come D x N. In questo caso si potrà generare un danno D ad N nemici differenti. Non è possibile infliggere N volte il danno allo stesso avversario anche se è il solo a fronteggiarci.

*Ne è un esempio il 6° attacco del giavellotto: Rotazione 15x2 che infligge un danno di 15 a due nemici diversi.*

### **Utilizzo combinato di armi**

Sebbene la logica ci aiuti a capire quante e quali armi sia possibile utilizzare contemporaneamente in generale potremo avvalerci della regola secondo la quale:

Non è possibile utilizzare contemporaneamente quelle armi che forniscano un totale di spazi superiore a 10, ne è possibile utilizzare più armi di quante non sia possibile impugnare.

*Es: Non si possono utilizzare due accette poiché il totale di spazi forniti è 12.*

*Non si possono utilizzare tre coltelli poiché si dispone di sole due mani.*

*È possibile utilizzare due manganelli poiché conferiscono 10 spazi (5+5) e possono essere utilizzati*



*con entrambe le mani.*

### **Perforabilità delle armi da corpo a corpo**

Le armi da corpo a corpo non hanno perforabilità. Ciò significa che quando un colpo va a segno, anche se l'avversario non possiede una corazza, non è necessario valutare il punto colpito (tabelle del bersaglio). Un'arma da corpo a corpo ha dunque una perforabilità pari a // (meno di 0). Esiste tuttavia la possibilità che l'arma, o un singolo colpo, ottenga un valore di perforabilità (a seguito di un colpo critico o per una particolare capacità dell'arma). In tal caso se l'avversario non possiede una corazza adeguata subirà un danno doppio.

*Es: Attaccando con una Spada un avversario sprovvisto di corazza, si genererà un danno di 30 se si effettuerà un colpo critico e si verificherà un attacco tra il 2° e il 4° dell'arma (15x2).*

*Se si verificasse il 6° attacco del cavo monomolecolare contro un avversario con una corazza di 1 si genereranno 70 danni (35x2).*

### **Effetti tipici di un'arma da corpo a corpo**

Quando un'arma colpisce un avversario può generare un danno o dei contro effetti specifici. Generalmente essi sono indicati nella descrizione dell'arma altre volte semplicemente vengono indicate delle lettere. A, C, D, I, P, S, e T indicano degli effetti tipici che ci occuperemo di analizzare qui di seguito:

**A affondo:** l'arma trafigge in un unico punto affondando profondamente nel corpo avversario. L'attacco guadagna una perforabilità di 2 e se dovesse oltrepassare la corazza genererà danni in profondità (Sarà opportuno lanciare 2d10 per stabilire la locazione esatta del colpo e valutare eventuali ferite in profondità.

**C critico:** il colpo genera automaticamente un danno critico alla corazza (gli effetti si sommano ad un eventuale critico ottenuto nel lancio dei dadi)

**D disarmo:** l'avversario viene disarmato

**I impatto:** l'impatto del colpo è così forte che si viene sbalzati indietro. L'avversario perde un turno d'attacco a meno che non riesca in una prova di Potenza della stessa classe di colui che brandisce l'arma.

**P potenza:** il danno dell'arma viene incrementato di un valore pari alla decina della Potenza del personaggio (Potenza/10). Eventuali bonus al danno dei pugni dovuti ad abilità proprie del personaggio si applicano anche a questo colpo.

**S spinta:** tipico di armi particolarmente lunghe. Spingono l'avversario tenendolo a distanza. Egli perde un turno d'attacco a meno che non sia armato anch'esso con un arma lunga o può resistere effettuando una prova di Destrezza di una classe superiore alla Destrezza dell'aggressore.

**T terra:** l'avversario viene fatto cadere a terra (-20% alla combattività, occorre un'azione per rialzarsi)

## **Armi da Fuoco**

Nel capitolo sul combattimento a distanza si fa riferimento ad alcune delle proprietà delle armi da fuoco (come il danno inferto o l'inceppamento). In questo capitolo ci proponiamo quindi, di trattare più in dettaglio ciascuna delle caratteristiche espresse nelle carte delle armi da fuoco.

### **Caratteristiche delle armi da fuoco**

#### **Nome e categoria**

Indica il nome dell'arma. Il nome è seguito da una lettera che indica la categoria dell'arma. Si distinguono così 4 Categorie: **B** per Armi Bianche, **F** per Armi da Fuoco, **P** per Armi Pesanti e **A** per Armi ad Alta Tecnologia. Ciascuna arma deve essere utilizzata con la Mira corrispondente. PG o creature che non dispongono di una mira appropriata

#### **Schema Caratteristiche**

In questa tabella sono indicate la maggior parte delle caratteristiche dell'arma.

**Danno:** è il danno inferto dall'arma. Se il danno è espresso come DxN, si dovrà considerare il bersa-

glio come investito da N colpi distinti ciascuno che infligge D danni.

**Gittata:** È la distanza entro cui l'arma è in grado di ferire il bersaglio. Oltre la gittata il colpo perderà completamente di potenza ed efficacia non generando più alcun danno.

**Precisione:** Indica la precisione dell'arma. Si tratta di un malus da sottrarre alla mira di colui che la utilizza.

**Inceppa:** È la percentuale con cui l'arma non funziona correttamente. Responsabile di un inceppamento alto è il cattivo uso che se ne è fatto o la mancata manutenzione.

**Raffica:** È il numero di colpi che l'arma spara ad ogni raffica. Per alcune armi questo parametro è sostituito da **Bonus**. In tal caso l'arma fa fuoco con un solo colpo ma può danneggiare una superficie molto vasta. Entrambi i parametri rivestono un ruolo determinante nella modalità di fuoco rapido.

**Colpi:** Indica il numero di munizioni all'interno del caricatore. Terminati i colpi prima di far fuoco nuovamente sarà necessario ricaricare (Dovrà trascorrere il tempo di ricarica).

**Ricarica:** è il tempo necessario ad inserirne un nuovo caricatore.

**Calibro:** Indica il tipo di colpo utilizzato dall'arma. Se l'arma utilizza dei razzi il calibro viene sostituito da **Razzo**, in caso l'arma sia provvista di un unico modulo di ricarica viene indicato **Caric** a sottolineare che un solo modulo fornisce la possibilità di far fuoco più volte come un intero caricatore

**Bonus:** Le armi con bonus colpo singolo fanno fuoco con un solo colpo ma possono danneggiare una superficie molto vasta. Utilizzate nella modalità di fuoco rapido possono essere considerate alla stregua di mitragliatori in quanto possono colpire anche più bersagli con un solo colpo.

### Unità di Ingombro

È un valore che descrive l'ingombro dell'arma. Più cerchi pieni (U.I.) possiede l'arma più questa sarà pesante o ingombrante. Sebbene l'ingombro non influenzi direttamente le prestazioni dell'arma questo può provocare dei malus al PG che la trasporta. Si rimanda al capitolo 20 Ingombro per ulteriori dettagli.

### Immagine dell'arma

È un'immagine dell'arma descritta.

### Tabella d'azione

Poiché quando si viene raggiunti e costretti a combattere in corpo a corpo, non è possibile seguire le


Nome e Categoria	Schema Caratteristiche	Unità di Ingombro
------------------	------------------------	-------------------

Immagine dell'arma	Tabella d'azione	Caratteristiche speciali
--------------------	------------------	--------------------------

Danno	Gittata	Precisione	Inceppa	Raffica	Colpi	Ric	Modulo
20x2*	150	-10	5	10*	30	5	3A

**Abrahams (A)** ● ● ●



Combattività: 5%		
1	Calcio	P+2
2	Raffica	20
3	Raffica	20x2

L'Abrahams può essere settato su raffiche da 10, 20 o 30 colpi generando un danno rispettivamente di 20x2, 20x3, 20x4.

modalità del combattimento a distanza, molte armi sono dotate anche di una tabella per il corpo a corpo. In questo modo un'arma da fuoco potrà essere sfruttata in un conflitto ravvicinato. Se un'arma non è dotata di tabella d'azione non potrà essere utilizzata in alcun modo nel corpo a corpo.

### Caratteristiche Speciali

In questo spazio possono essere descritte ulteriori particolarità dell'arma. Ad esempio bonus forniti. Modalità di utilizzo, eventuali moduli di ricarica ecc. Di seguito riportiamo alcune comuni caratteristiche riportate:

**Propagazione:** Questa caratteristica è propria delle armi ad alto potenziale esplosivo. I proiettili, o meglio i razzi lanciati, esplodono a contatto con il bersaglio coinvolgendo nella deflagrazione tutto ciò che si trova nelle vicinanze. La propagazione è dunque il raggio (in metri) entro cui tutto e tutti subiscono gli stessi danni del bersaglio.

**Arma a una mano:** tutte le armi da fuoco devono essere imbracciate a due mani. Le pistole ed altre armi di piccolo calibro possono essere utilizzate ad una mano. Solitamente questa caratteristica è seguita da alcuni bonus di cui si può giovare sostenendo l'arma con due mani.

**Movimento:** le armi più pesanti forniscono un malus al movimento del PG che le impugna. Il malus deve essere direttamente sottratto alla Destrezza quando si valuta il movimento del PG.


**Ulteriore schema caratteristiche:** alcune armi, principalmente quelle munite di razzi, dispongono di due o più schemi di caratteristiche. Ciò è dovuto al fatto che l'arma può essere caricata con differenti tipologie di colpo. In tal caso dovrà essere utilizzato lo schema corrispondente ai colpi caricati.

### Granate

*Gli esplosivi e le granate sono di certo un buon armamento ma al contempo rappresentano un equipaggiamento raro e costoso. Trovare sufficiente esplosivo per generare una buona granata è molto difficile, ecco perché spesso sono vendute con una carica inappropriata alla corretta detonazione.*

Uno dei più grandi pregi che questo strumento comporta è la possibilità di fuoco indiretto. Con questo termine si intende la capacità di colpire un avversario anche al di là di un ostacolo. Le granate, come i sassi e gli oggetti, possono infatti raggiungere un avversario che si copre dietro un muro o una recinzione sfruttando traiettorie paraboliche o rimbalzando su superfici e pareti.

Un altro vantaggio è dato dal fatto che colpiscono una zona ampia, non è dunque necessario che si

Nome e Categoria	Schema Caratteristiche				Unità di Ingombro		
	Danno	Propaga	Gittata	Inceppa	Precisione	Bonus	Attiva
	30x2	3	0	20	0	40	1
Immagine dell'arma	<p><b>Brust (P)</b></p>  <p>Genera una raffica di 20 colpi di danno 10 che raggiunge i bersagli prossime all'esplosione. (modalità fuoco rapido)</p>						
Caratteristiche speciali							● x3

centri esattamente l'avversario ma è sufficiente che esso si trovi nella zona di propagazione per essere danneggiato. Per questo motivo quando si lancia una granata si deve tenere presente che il bersaglio da colpire è generalmente molto grande (+30).

*Es. per lanciare una granata di propagazione 3 (metri) ad un essere umano, non si dovrà considerare un bersaglio di grandezza normale (essere umano) ma grande (area di 3 metri di raggio intorno al bersaglio). Ciò non è logicamente valido se si dovrà centrare una finestra aperta o un buco nel muro. In questo caso si dovrà colpire l'apertura esattamente con la granata e non con la sua "propagazione".*

Quando si colpisce una creatura il danno della granata è inflitto sempre al corpo (salvo i casi in cui non si miri esattamente ad una parte specifica con la granata e non con la propagazione).

Per ciò che riguarda il fuoco indiretto (colpire un avversario parzialmente o totalmente coperto) si potrà valutare un malus di 15% alla mira senza valutare i malus dovuti al "coperto".

## **Caratteristiche di una granata**

### **Nome e Categoria**

indica il nome della granata. Il nome è seguito da una lettera che indica la categoria dell'esplosivo. Sebbene per colpire si utilizzi la Destrezza (Mira B) le granate si suddividono in armi da Fuoco, Pesanti e ad Alta tecnologia. Se la granata è di tipo P e il personaggio non possiede mira P esso raddoppia il tempo d'attivazione e perde 5 di Carisma ad ogni utilizzo. Se è di tipo A e il personaggio non possiede mira A non potrà utilizzarla in alcun modo.

### **Schema Caratteristiche**

**Danno:** Indica il danno inferto a tutti coloro che si trovano entro l'area di propagazione della granata. Spesso il danno di una granata è espresso da una sommatoria di danni, ad esempio 20+30, a sottolineare che il bersaglio viene colpito da una miriade di frammenti e lapilli.

**Propaga:** Indica il raggio (in metri) dell'area di propagazione dell'esplosione.

**Gittata:** I metri di gittata di una granata sono pari alla Potenza di chi la lancia divisa per due. Nella tabella si trovano dei malus o dei bonus a tale risultato.

*Es. Con una Potenza di 70% si raggiunge una gittata di 35 metri.*

**Inceppa:** Poiché spesso sono vendute granate non efficienti (magari riempite di sabbia) esse, come le armi da fuoco, hanno un valore d'inceppamento considerevole. Quando però una granata s'inceppa non si dovrà lanciare alcun d6 ma semplicemente non sarà esplosa (non potrà essere utilizzata nuovamente).

**Precisione:** È il bonus alla Destrezza (Mira B) quando viene lanciata.

**Bonus:** Le granate possono essere utilizzate anche con la modalità di fuoco rapido (pur necessitando di un intero turno per essere lanciate) per questo possiedono le caratteristiche Bonus colpo singolo. Possono anche essere utilizzate in modo ibrido. Ovvero essere lanciate in una zona con la normale modalità e poi valutare dal punto colpito il "fuoco di copertura".

**Attivazione:** Sono i turni necessari per preparare la granata prima di poterla lanciare (tempo necessario per togliere la spoletta o regolare il timer).

### **Unita di Ingombro**

È un valore che descrive l'ingombro dell'arma. Poiché l'ingombro di una singola granata è generalmente trascurabile spesso è presente un moltiplicatore che indica il numero di granate che si deve possedere per raggiungere una l'ingombro di una U.I.

Nell'esempio raffigurato il x3 indica che tre granate Brust sono da considerarsi come una U.I.

### **Immagine dell'arma**

È un'immagine dell'arma descritta.

### **Caratteristiche Speciali**

In questo spazio sono descritte ulteriori particolarità dell'arma.

## **Armature**

Nel mondo di “Cosmos” è di vitale importanza possedere una corazza. Ne esistono molte tipologie che rispondono alle varie necessità, da quelle pesanti, che proteggono dai colpi più nocivi e dannosi a quelle leggere che possono nascondersi sotto i normali indumenti. Pur essendo estremamente differenti le une dalle altre ne distinguiamo in tutto tre diverse tipi: le corazze base, le corazze protettive e gli esoscheletri.

### **Corazze base**

Sono corpetti anti proiettile o tute in fibre speciali. Possono essere indossate da qualsiasi personaggio. Questo tipo di corazza impedisce al colpo di penetrare all'interno del corpo provocando ferite gravi o letali (vedi paragrafo 5.4.1 danni in profondità) tuttavia il danno dell'arma non viene ridotto. Tali corazze vanno riportate sulla scheda del personaggio con uno 0 che si differenzia dal segno // che indica la mancanza di corazza e di qualsiasi protezione.

### **Corazze protettive**

Sono il livello avanzato delle corazze base poiché oltre a fermare il colpo ne diminuiscono anche il danno. Molti personaggi (come il Biotecnologo, l'Hacker, la Spia ecc..) hanno dei limiti relativi a questo tipo di corazze per via del gravoso peso che riversano sul corpo.

### **Esoscheletri**

Sono corazze tecnologicamente avanzate munite di propulsori e stabilizzatori. Sono dotate di un proprio sistema locomotore che ne permette l'utilizzo a tutti i personaggi. In più possono fornire facoltà particolari o disporre di uno scudo energetico. In quest'ultimo caso oltre a ridurre il danno (in base ai valori della loro corazza) lo ridirigono interamente contro se stesse. Gli esoscheletri sono contraddistinti anche da un diverso valore di Sincronia che incide sulle capacità di base di coloro che lo indossano (Destrezza, Mira, Combattività ecc..).

## **Subire danni con una Corazza**

Una corazza completa protegge 4 diverse parti del corpo: la Testa, il Corpo, le Braccia e le Gambe. Per ciascuna di queste fornisce un valore di resistenza differente. Quando si viene colpiti per stabilire il danno subito dal giocatore (o dalla creature colpita) sarà sufficiente sottrarre al danno dell'arma utilizzata il valore di resistenza della parte colpita.

*Ad esempio se si colpisse con una pistola (Danno 12) il corpo di un personaggio che indossa una tuta sky (5 di resistenza al corpo) si genererebbero 7 danni (12 - 5).*

*Utilizzando un Mouser h-24 (Danno 25x2) contro il braccio di un soldato che indossa una plugged (5 di Resistenza) si infliggerà un totale di danni pari a  $40 = (25-5) \times 2$ .*

*Utilizzando una Z-6 (Danno 12) contro una N°7 non si produrrà alcun danno.*

Non sempre i colpi sono diretti contro una precisa parte del corpo, in tali casi andrà considerata la corazza relativa al corpo (nel caso ad esempio di cadute, esplosioni ecc..).

Ricordiamo che i colpi sferrati nel corpo a corpo sono sferrati al corpo salvo rari casi dovuti a particolari capacità di personaggi, armi o creature.

### **Critico**

Un colpo critico danneggia permanentemente una corazza riducendone di 2 la resistenza della parte colpita. Un colpo critico portato ad un avversario privo di corazza ha l'effetto di raddoppiare i danni. Si genera un colpo critico tutte le volte che si ottiene 1% nel tiro per colpire il proprio avversario (prova di Combattibilità o Mira). Alcuni PG e alcune armi hanno un bonus al colpo critico o producono automaticamente un critico tutte le volte che sferrano un determinato attacco.

## **Vestibilità**

Le corazze hanno tutte una diversa “vestibilità” nel senso che alcune sono molto comode e aderenti,

tanto da poter essere indossate sotto ai comuni vestiti, mentre altre sono più ingombranti e pesanti. Per questo motivo ad ogni corazza è attribuito un valore che da una misura della sua grandezza. Questo valore varia da 0, per quelle più sottili, a 3 per quelle più ingombranti. Ma l'importanza maggiore di attribuire questo valore ad una corazza è quello di poter stabilire come combinarle tra loro. Nulla vieta infatti di indossare una tuta deflettrice sotto un robusto spallaccio o un passamontagna resistente al calore sotto un normale casco. Tutte le corazze che hanno una vestibilità differente possono essere indossate simultaneamente (es una Suit può essere indossata sotto una Tuta deflettrice standard, ed una N°7 può essere messa sopra entrambe). Il valore di corazza del personaggio che indossa più armature tende così ad aumentare. Più precisamente la corazza risultante avrà come valori di resistenza la somma dei valori di tutte le corazze.

*Es: Indossando una Suit sotto una tuta sky e un corpetto gorat la corazza risultante avrà i seguenti valori: Testa //, Corpo 15, Braccia 9, Gamba 7.*

Sarà possibile indossare corazze di stessa vestibilità solo nel caso proteggano parti distinte (come nel caso di un casco e un corpetto o di un bracciale e un gambale). Alcune corazze, come gli esoscheletri, hanno un doppio valore di vestibilità (ad esempio 2,3), questo significa che potranno essere indossate sopra corazze di vestibilità 1 ma che il loro ingombro le rende classificabili come corazze di livello 3, un po' come se la corazza fosse già la fusione di due armature, una di livello 2 e una di livello 3.

Il valore di vestibilità è espresso tra parentesi affianco al nome della corazza.

## Sincronia

La Sincronia è una percentuale che viene attribuita agli ANG e agli esoscheletri e indica la fedeltà dei movimenti che questi compiono rispetto alla volontà del pilota. Un tasso di sincronia molto alto (più del 100%) indica anche una notevole velocità del mezzo. Al contrario a una sincronia molto bassa corrisponde lentezza e imprecisione. In particolare per ogni 1% in meno al 100% si avrà un malus di -1% alla Destrezza, ai Riflessi, alla Combattività, alle Mire e a tutte le percentuali proprie del personaggio che richiedano abilità, velocità e coordinazione (come muoversi in silenzio, arrampicarsi, ecc.). Se invece la sincronia supera il 100% si avrà un bonus di +1 per ogni 1% in più alle stesse percentuali.

## Schede delle corazze

### Casco Aran

Il casco Aran è dotato di una spessa visiera che consente di analizzare molti tipi di spettri luminosi. Oltre a permettere la normale visione ottica l'Aran può essere regolato (in un turno) su una visione a rifrazione di luce o ad infrarossi. Tuttavia la visibilità è piuttosto ridotta genera un malus ai Riflessi del 15%.

### Casco Marines

Questo casco è utilizzato da piccole truppe e gruppi organizzati. I caschi marines non hanno solo una buona resistenza ai colpi ma garantiscono un visuale completa e la possibilità di comunicare con gli altri membri del gruppo. Sono infatti privi di visiera ciò permette di non avere alcun malus ai Riflessi ma si è completamente

Corazza	Vest	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
Casco Aran	1	2	//	//	//
Casco Marines	1	5	//	//	//
Casco Skull	1	0	//	//	//
Casco Totale	1	8	//	//	//
Elmo da Guerra	1,2	10	//	//	//
Maschera Protettiva	0	0	//	//	//
Corpetto Antiproiettile	0	//	0	//	//
Suit	0	//	2	2	2
Plugged	1	//	6	5	5
Corazza a Maglie	1	//	10	8	8
Tuta Deflettrice	1	//	5	0	2
Tuta Sky	1	//	8	5	5
Tuta d'infiltrazione	1	//	5	2	4
Corpetto Gorat	2	//	5	2	//
N°7	2	2	12	//	//
Placche multiple	2	//	4	4	4
Corazza a Piastre	2	//	8	5	5
Divisa Mimetica	2	0	0	0	0
Solon	2,3	//	12	10	15
Gambale Gorat	2	//	//	//	8
Gambale Sabre	2	//	//	//	4
Bracciale Magno	2	//	//	5	//
Bracciale Sabre	2	//	//	2	//
Bracciale SHD	2	//	//	2	//

vulnerabili in viso (i colpi che raggiungono il viso generano danni in profondità). Alcuni caschi montano una radio cb e una telecamera. Ciò permette ai compagni di squadra di comunicare tra loro e, tramite un piccolo visore monoculare, di vedere le immagini trasmesse dagli altri.

### **Casco Skull**

È un comune casco da motociclista.

### **Casco Totale**

Questo casco è stato creato per resistere ai colpi. La visibilità ridotta offerta da questa protezione genera un -10% ai Riflessi.

### **Elmo da Guerra**

È un elmo militare che ricalca le forme degli antichi elmi medioevali ma composto da resistenti leghe metalliche. -10% ai Riflessi

### **Maschera protettiva**

È un passamontagna rinforzato con robusti strati di materiale plastico. Può resistere all'impatto di un unico colpo (subito il primo colpo la resistenza della Maschera protettiva cala da 0 a //)

### **Corpetto Antiproiettile**

È un corpetto diffuso tra le forze dell'ordine. Molto comodo e leggero può essere indossato sotto i normali indumenti senza dare nell'occhio.

### **Suit**

Questa corazza è il frutto di sofisticate ricerche scientifiche. Offre un'ottima resistenza ai colpi pur conservando elasticità e leggerezza. Alcuni modelli presentano un passamontagna che estende i valori della corazza anche alla testa.

### **Plugged**

La corazza plugged è formata da molte parti indipendenti. Le varie placche della corazza e i tessuti deflettori non sono connessi gli uni agli altri ma sono vincolati al corpo tramite cinghie e cerniere. Questa sua caratteristica ha portato la plugged ad essere utilizzata soprattutto da cyborg e mutanti poiché costoro possono utilizzare comodamente le loro capacità (armi installate o metamorfosi) senza essere bloccati dalla corazza e soprattutto senza danneggiarla.

### **Corazza a Maglie**

È una corazza formata da maglie di metallo intrecciate tra loro. Difende egregiamente il corpo ostacolandone particolarmente i movimenti. Il peso è tuttavia molto elevato (fornisce una U.I. addizionale) ed è impossibile muoversi senza generare un fastidioso rumore metallico (impossibile muoversi silenziosamente).

### **Tuta Deflettrice**

È una corazza liscia ed affusolata. La sua resistenza ai colpi è legata principalmente alla capacità di deviarne la traiettoria.

### **Tuta Sky**

Il Design innovativo della Sky rivela un'accurata ricerca nei materiali utilizzati. Sottili piastre di plastacciaio a protezione di spalle e torace innestate su una resistente quanto malleabile fibra artificiale.

### **Tuta d'infiltrazione**

Questa corazza è stata progettata per garantire una completa libertà nei movimenti, limitare al minimo i rumori e annullare i riflessi luminosi. Tali peculiarità permettono a chiunque di tentare di nascondersi o muoversi silenziosamente con una prova di Destrezza -50%, chi gode già di questa abilità ottiene invece un bonus di 30%. Tale abilità è annullata se si indossa una corazza di vestibilità superiore.

### **Corpetto Gorat**

L'aspetto del gorat è quello di un grosso giubbotto formato da lastre di metallo plastico che difendono le zone più vulnerabili del corpo. L'impatto dei colpi di pistole comuni viene appena avvertito questo lo rende un'ottima difesa quando si tratta di sfidare un avversario con un armamento medio. I bracciali del gorat possono essere rimossi e rimpiazzati con modelli più robusti.

## N° 7

La Numero 7 è un pesante spallaccio di metallo plastico. Offre un'ottima resistenza ai colpi portati al corpo. Il bavero della corazza è molto rialzato e protegge anche la testa e il collo. Per questo la corazza presenta valori di resistenza per il corpo e per la testa. Il peso della numero 7 rende piuttosto lenti e goffi i movimenti. Il peso eccessivo della N° 7 fornisce una U.I. addizionale.

### **Placche multiple**

Sono delle placche che devono essere innestate su una corazza di vestibilità 1 (è necessaria circa mezz'ora per montarle o smontarle). Possono essere montate su corazze per cyborg e mutanti senza limitarne le possibilità.

### **Corazza a Piastre**

Si tratta di una elaborata corazza a piastre tanto resistente quanto rifinita e ricca di fregi e ornamenti.

### **Divisa mimetica**

Si tratta di un tessuto mimetico che simula nel colore e nella forma della fitta vegetazione. Applicato su una corazza di livello uno permette di mimetizzarsi in un ambiente aperto con una percentuale del 30% o fornisce un bonus di 30% a coloro che già possiedono questa abilità.

### **Solonn**

La Solonn è in realtà un esoscheletro privo di stabilizzatori e di apparato motore. Per questo motivo ha una corazza elevata ma rende molto lente e poco coordinate le azioni svolte da chi la indossa. Per indossare una Solonn è necessario avere almeno 80% di Potenza. Tutte le percentuali del personaggio saranno inoltre ridotte di 30% (similmente ad una sincronia del 70%).

### **Gambale Gorat**

È un pesante gambale costituito da uno stivale metallico alto fin sopra il ginocchio. I movimenti della caviglia e del ginocchio sono consentiti ma generano un rumore meccanico piuttosto forte. Il più grande difetto della gorat è infatti quello di non rendere possibile alcun movimento silenzioso. I suoi passi sono più rumorosi di quelli di un esoscheletro.

### **Gambale Sabre**

I gambali sabre sono provvisti di numerose lastre sfaccettate che circondano tutta la gamba. Sulle placche sopra il ginocchio e intorno ai piedi sono presenti degli speroni che aumentano il danno dei calci di 4.

### **Bracciale Magno**

Questi bracciali sono tra i più grandi utilizzati. Vanno dalla spalla fino alla mano non lasciando nessuna parte scoperta. Conferiscono una parata del 5% (si annulla se utilizzati insieme ad uno scudo).

### **Bracciale Sabre**

Come i gambali questi bracciali sono forniti di placche sfaccettate sul gomito e delle lame che sporgono in avanti rispetto alla mano. I sabre conferiscono dunque un +2 al danno dei pugni.

### **Bracciale SHD**

Questi bracciali hanno una resistenza media. Il bracciale sinistro è simile ad un piccolo scudo e conferisce una parata dell'10%. Non può essere però utilizzato con uno scudo.

## **Esoscheletri**

Un esoscheletro è un'armatura dotata di un impianto potenziatore che consente alla persona che la indossa di non essere schiacciata dal gravoso peso della corazza. Un esoscheletro è formato da 4 componenti essenziali: la corazza, lo scheletro, l'impianto autonomo di locomozione e lo scudo.

**La Corazza:** È formata da spesse placche di metallo che ricoprono tutto il corpo. È responsabile di alti o bassi valori di resistenza. La corazza non comprende il casco ma dispone di una serie di placche che vanno a collegarsi a quello del pilota.

**Lo Scheletro:** Si tratta della parte più interna dell'esoscheletro che ha la funzione di sorreggere la corazza. Le sue giunture e articolazioni sono accuratamente create per seguire fedelmente i movimenti



del pilota. È importante che lo scheletro e la corazza siano al contempo robuste e leggere per favorire l'agilità e la resistenza del mezzo.

**L'Impianto Autonomo di Locomozione (IAL):** Lo IAL è ciò che differenzia un esoscheletro da una corazza convenzionale. Esso è composto da propulsori, stabilizzatori, sensori e altri congegni meccanici atti a muovere l'esoscheletro secondo la volontà del pilota. Se lo IAL è ben progettato ci si potrebbe muovere con molta disinvoltura senza avvertire il peso della corazza o addirittura essere assistiti in taluni movimenti (Sincronia maggiore del 100%).

In ogni giuntura dello scheletro i sensori analizzano il movimento della persona all'interno, i dati vengono elaborati dal sistema di locomozione che muove per mezzo dei propulsori l'esoscheletro. Il tempo e la precisione con cui i segnali sono recepiti e analizzati sono responsabili del valore della Sincronia.

**Scudo:** Gli stabilizzatori di un esoscheletro sono in grado di generare un intenso campo elettromagnetico che opportunamente modulato fornisce un'adeguata resistenza ai colpi avversari. Lo scudo è caratterizzato da un vero e proprio ammontare di energia, tutti i colpi subiti dall'esoscheletro sono ridiretti verso lo scudo preservando il pilota. Una volta che lo scudo viene distrutto è necessaria un'ora prima che questo possa rigenerarsi totalmente.

**Autonomia.** L'impianto autonomo di locomozione è un sistema molto complesso e data la notevole quantità di propulsori e stabilizzatori (principalmente sulla schiena) necessita di molta energia per funzionare al meglio. Ogni esoscheletro può dunque inserire fino a due lattine di Ambrosia che gli garantiscono un'autonomia di 48 ore ciascuna.

**Lo spazio di modifica.** Gli esoscheletri analizzati di seguito si differenziano per caratteristiche e tipologie. Un parametro da non sottovalutare è lo Spazio per Modifiche che consente appunto di modificare il proprio esoscheletro per predisporlo ad un utilizzo particolare o per renderlo più congeniale al proprio stile di combattimento.

## Modelli di Esoscheletro

### Sistema Pan

Il sistema Pan non viene utilizzato negli scontri ma è ottimo per le perlustrazioni e le missioni di spionaggio. Il suo sistema di locomozione è infatti estremamente silenzioso tanto che chiunque, con una prova di Destrezza, potrà muoversi silenziosamente senza essere avvertito. La colorazione opaca consente inoltre di nascondersi nell'oscurità con una percentuale del 50% (+30% per chi possiede già la capacità di mimetizzarsi o nascondersi).

### Gon

Il Gon è un buon esoscheletro da combattimento, offre un'ottima resistenza ai colpi.

### Strider

Lo Strider è uno tra i più veloci esoscheletri, i suoi stabilizzatori sono molto potenti e se utilizzati a pieno consentono allo Strider di levitare. Chiunque, anche se non addestrato, può avvalersi di questa facoltà, levitando ad un'altezza di 30 cm dal suolo fino ad una velocità di 12 metri al secondo. Chi ha ricevuto un addestramento apposito (Cyborg, Hacker, Meccanici che siano in grado di generare impulsi cerebrali complessi) potrà muoversi e agire contemporaneamente.

### Goliath

Il Goliath è una struttura esoscheletrica creata per potenziare le corazze di vestibilità 2.

Esoscheletro	Vest.	Testa	Corpo	Braccio	Gamba	Sincronia	Modifica	Scudo
Sistema Pan	1,2	0	5	0	10	110%	4	30
Gon	2,3	8	14	15	15	80%	7	60
Strider	2,3	6	10	8	10	75%	5	50
Goliath	3	4	4	4	4	90%	2	30
Leviatano	2,3	15	20	20	25	60%	10	200

## **Leviatano**

Il Leviatano è forse l'anello di congiunzione tra esoscheletri e ANG. La meccanica è quella di un esoscheletro ma possiede un scudo ed un livello di corazza elevatissimo. Questa armatura è però troppo lenta rispetto agli altri esoscheletri e la sua bassa Sincronia non permette una mira adeguata per i combattimenti. Può però contenere armi ad alto potenziale come le batterie di missili.

## **Modifiche**

### **Armamento (spazio variabile)**

Negli esoscheletri possono essere innestate delle armi che possono essere esterne e visibili oppure a scomparsa. Tali innesti richiedono uno spazio variabile in base al tipo di arma o di innesto (in generale pari alle U.I. dell'arma innestata).

Queste armi non possono essere utilizzate contemporaneamente e quelle che fuoriescono a scatto devono essere attivate manualmente o attraverso un comando vocale (CPU Tutorial). Fanno chiara eccezione i personaggi addestrati (Cyborg, Hacker e Meccanici) a generare impulsi cerebrali complessi.

### **Bikonvertion (4 spazi)**

Questa modifica permette, mediante opportune componenti (route, motori, schede e CPU), di far assumere all'esoscheletro una configurazione simile a quella di una moto. La trasformazione da esoscheletro a moto o viceversa richiede soli 2 turni.

In modalità moto si dovrà considerare come un veicolo di manovrabilità 0% con le seguenti velocità:

Asfalto: 100 Km/h - 28 m/s

Sterrato: 80 Km/h - 23 m/s

Fuoristrada: 10 Km/h - 3 m/s

Si sottolinea che l'esoscheletro in versione moto continua a proteggere il pilota ed ha fornire tutte le caratteristiche del caso.

### **Booster Pack (3 spazi)**

Il sistema booster pack consente di innalzare la potenza alla terza classe. Se il personaggio che indossa l'esoscheletro possiede già una Potenza di classe 3 essa raggiunge il 100%. Se il pilota possiede una classe di potenza superiore alla terza il Booster Pack non ha alcun effetto. Può essere inserito un secondo Booster Pack per raggiungere la 4° classe di Potenza.

A causa del maggior consumo di Energia andrà inserita una lattina di Ambrosia in più nell'esoscheletro (Questa è immessa direttamente nel modulo Booster).

### **Braccio idraulico (2 spazi)**

Questo innesto permette di agganciare e utilizzare un arma pesante con un solo braccio o altresì di sostenerlo davanti al bacino come se si trattasse di un'arma da postazione con un bonus alla mira di +10%.

### **Configurazione modulare (6 spazi)**

La corazza viene modificata per permettere a Cyborg e Mutanti di utilizzare a pieno le loro capacità (aumento della velocità, fuoriuscita di armi, cambiamento della struttura, metamorfosi ecc..). La sincronia aumenta di +10%. Può essere modificato anche solo per alcuni arti (1 spazio per arto o 2 per il corpo e la testa).

### **E.E.S. (2 spazi)**

L'Endoscheletric Energizing Shield aumenta l'energia dello scudo di 50 e fornisce una resistenza ai colpi subiti dallo stesso di 10.

### **Energy Pack (2 spazi)**

Questo modulo Viene installato alle spalle dell'esoscheletro e comporta sostanziali modifiche agli stabilizzatori. Permette di ricavare una sorta di robusto e capiente zaino (capienza 8 U.I.) che può essere rimosso facilmente. In più può essere inserita una tanica di Ambrosia per aumentare l'autonomia dell'esoscheletro in missioni e campagne.

### **IAL Yamato (3 spazi)**

Lo yamato è un impianto di locomozione che va sostituito a quello dell'esoscheletro. Permette un'eccellente movimento del sistema. La Sincronia dell'esoscheletro è aumentata del 30%.

### **Plastic-Tech (1 spazio)**

Queste placche di metallo plastico vengono applicate sulla struttura dell'esoscheletro. Ogni installazione richiede uno spazio per la modifica e comporta un aumento della resistenza ai danni di 2.

### **Stabilizzatori Jet (3 spazi)**

Questi stabilizzatori consentono all'esoscheletro di volare per una distanza complessiva di 30 metri. Sebbene sia possibile cambiare direzione in aria il movimento dovrà essere considerato più come un lungo balzo che come un vero e proprio volo. Utilizzando gli stabilizzatori jet si può correre-volare ad una velocità di 10 metri al secondo.

## **ANGELI**

Gli Anthropomorphous Non-standard Gear o più brevemente ANG sono dei veicoli colossali di forma umanoide, sono considerati il mezzo estremo, lo stadio finale della tecnologia bellica, degli autentici capolavori di tecnologia, meccanica e artigianato, ogni singolo pezzo è il frutto di anni di ricerca dedicati alle tecnologie passate. Per questo motivo gli ANG sono considerati dei prodigi e in molti domini sono adorati come divinità, ciò ha trasformato nel tempo la loro sigla nell'appellativo più altisonante e prestigioso di Angelo. Agli ANG più rinomati e potenti possono essere assegnate le cariche di Lord o Signore, come se fossero dei servitori delle famiglie regnanti, o magari di Arcangeli o Divinità, in quei domini dove tali strumenti sono venerati più dello stesso reggente. Ogni Arcangelo è a capo di una schiera di Angeli che sono utilizzati per la difesa delle città e dei domini nonché per missioni particolarmente rischiose. Gli Arcangeli invece scendono in campo molto raramente, ma quando ciò avviene la vittoria è schiacciante, sia per la forza di questi colossi ma soprattutto per il vigore che infondono all'esercito. Ecco perché l'aspetto degli Angeli deve essere fiero e la loro corazza viene intagliata come una vera opera d'arte. La fama e le leggende che circolano sugli angeli si estendono in ogni territorio così da accrescere la fedeltà dei sudditi ed il timore dei propri avversari.

Per tradizione tutti i principi sono addestrati nella guida degli Angeli ed erediteranno, una



volta re, il comando della città e del suo Arcangelo.

Il sistema di guida di un ANG è tanto complicato per tecnologie e meccaniche quanto semplice e intuitivo è il modo di pilotarlo, la cabina di guida è situata nel busto e protetta dai colpi per mezzo di corazze e sistemi di ammortizzatori idraulici, il pilota è ben ancorato al sedile e indossa un casco colmo di sensori sinaptici che gli permettono di connettersi direttamente con l'ANG. Egli avrà la sensazione di essere divenuto un gigante poiché vedrà attraverso i sensori ottici dell'Angelo e non percepirà più le sensazioni tattili della propria pelle ma quelle del suo mezzo. Sarà sufficiente pensare di muovere il proprio corpo affinché l'Angelo faccia il movimento voluto mentre le membra del pilota rimarranno ferme e al sicuro nella cabina di guida.

Il rivoluzionario sistema di guida non permette di produrre Angeli che abbiano funzioni di movimento diverse da quelle di un comune essere umano, per queste caratteristiche le armi che gli Angeli utilizzano non sono altro che riproduzioni enormemente più grandi di quelle convenzionali. La differenza sostanziale, salvo la grandezza, è dovuta alla tecnologia utilizzata: Armi al plasma, leghe di bio-metallo e lame a frequenza sono solo alcune delle innovazioni utilizzate poiché ogni dominio ne ha sviluppate diverse appositamente per rendere il proprio Angelo il più forte e potente tra tutti.

### **Caratteristiche di un Angelo**

Ogni ANG possiede qualità peculiari ma ciascuno di essi può essere descritto attraverso una serie di attributi quali: Potenza, Sincronia, Livelli di Ambrosia, Scudo, Energia e Corazza.

**Potenza:** La potenza di un ANG esprime, come per tutti i PG e le creature, la forza che il suo corpo può sprigionare.

Questa caratteristica è propria dell'Angelo ed è indipendente da colui che si trova alla sua guida.

**Sincronia:** Indica il grado di affinità che c'è tra sensazioni del pilota e movimenti dell'ANG. Tutte le caratteristiche dell'Angelo, quali Destrezza, Riflessi, Combattività e Mira (e tutte le caratteristiche che richiedono destrezza e coordinazione), sono equivalenti a quelle del pilota se la Sincronia è del 100%. Per ogni punto percentuale in meno si subirà un malus a tali caratteristiche di 1%, viceversa si subirà un bonus di 1% per ogni punto di sincronia superiore al 100%.

**Livelli di Ambrosia:** L'immane quantità di energia necessaria al funzionamento di un ANG viene fornita dall'Ambrosia. Questa non solo alimenta tutti i motori e i dispositivi presenti nell'Angelo ma produce anche un surplus energetico che permette di potenziare alcune sue funzionalità.

I Livelli di Ambrosia quantificano proprio questo eccesso di energia e possono essere ripartiti per attivare o potenziare specifiche capacità dell'ANG.

L'allocazione dei livelli di Ambrosia viene stabilita dal pilota dell'ANG nel momento in cui l'Angelo viene attivato. I dispositivi e le facoltà che possono essere attivati attraverso i Livelli di Ambrosia sono differenti da Angelo ad Angelo e sono descritti nella sua descrizione specifica.

**Scudo:** Gli Angeli possono sviluppare un campo elettromagnetico che li protegge dai danni subiti. Benché lo scudo possa avere caratteristiche e forme diverse, in linea di massima si limita a fornire un valore di Energia che si sostituisce a quello dell'ANG. Tutti i danni inferti all'ANG verranno ridiretti contro lo scudo fintanto che esso non verrà distrutto (Energia Scudo = 0). Lo scudo si rigenera autonomamente dopo 1 ora dal momento in cui è stato infranto.

**Energia:** indica l'Energia dell'Angelo e rappresenta la sua capacità di subire danni. Il valore di energia è espressa come Energia/Livello Critico. Quando l'ANG raggiunge il Livello Critico subisce un malus di 20% alla Sincronia. A 0 di Energia un ANG smette di funzionare ma dovrà raggiungere un livello di energia negativo pari al Critico per essere definitivamente distrutto.

**Corazza:** La struttura più esterna di un Angelo è modellata come una corazza e ne difende il corpo dagli attacchi nemici. Come le comuni corazza il suo valore di resistenza si differenzia per le varie parti del corpo: Testa, Corpo, Braccia e Gambe.

## **Potenziamenti**

Gli Angeli possiedono numerosi strumenti a loro supporto come le armi ad energia, le barriere informatiche, gli scudi elettromagnetici o ancora i propulsori e gli acceleratori di prestazioni. Ciascuno di essi fornisce delle specifiche funzionalità che sono elencate tra le caratteristiche di un Angelo. Per poter usufruire di questi bonus è necessario allocare dei livelli di Ambrosia affinché il dispositivo venga attivato.

Il nome di ogni funzionalità è preceduta dal numero di Livelli di Ambrosia necessari alla sua attivazione, nel caso questo valore fosse espresso come (X di N) significa che il bonus fornito richiede X Livelli di Ambrosia e possono essere spesi al più N livelli per ottenere più volte lo stesso bonus.

Di seguito trattiamo i bonus più comuni di cui un Angelo può disporre:

## **Stabilizzatori**

**(1 di 4)** La sincronia dell'Angelo aumenta di 5% per ogni Livello di Ambrosia allocato.

## **Sovrapotenza**

**(1 di 4)** Si ottiene un bonus alla Potenza di 20% per ogni Livello allocato. Se la Potenza supera il 100% l'ANG ottiene un Classe di Potenza Superiore.

## **Attivazione Scudo**

**(2)** Genera lo Scudo difensivo a protezione dell'ANG. L'Energia fornita dallo scudo è espressa tra le caratteristiche dell'Angelo

## **Resistenza Scudo**

**(1 di 4)** Lo scudo ottiene una resistenza ai danni di 5 (+5 per ogni ulteriore livello)

## **Rigenerazione Scudo**

**(1 di 4)** Lo scudo rigenera 5 di Energia ogni secondo in cui non subisce danni (+5 per ogni ulteriore livello)

## **Attivazione Arma**

**(1)** Attiva l'*Arma* dell'Angelo così da permetterne l'utilizzo.

## **Incremento Arma**

**(1 di 4)** il danno dell'*Arma* è aumentato di +5.

## **Velocità**

**(2 di 6)** +10 al movimento

## **Sistema di Volo**

**(6)** La configurazione degli stabilizzatori principali muta in modo da permettere all'angelo di volare alla velocità di 300 km/h (Solo Meccanici, Hacker o Cyborg possono controllare L'Angelo in volo gli altri personaggi potranno al più compiere grandi balzi a velocità ridotte).

## **Propulsione silenziosa**

**(4)** Attiva un sistema silenziato, in questo modo i personaggi in grado di nascondersi o muoversi silenziosamente potranno avvalersi di questa capacità.

## **Modelli di Angeli**

In questo paragrafo mostriamo alcuni esempi di ANG. Si ricorda che non solo ogni dominio ma ogni città possiede Angeli differenti ciascuno con caratteristiche e capacità uniche.

### **Ali Del Vento (Geb-Mal'ach)**

Il dominio della Sfinge è un territorio florido e pacifico, ma agli albori della civiltà non fu così.

Il popolo dei Cavenas che ivi risiede era totalmente raccolto nella roccaforte di Ramada, un'oasi nel deserto delle Sabbie Silenti. A capo della tribù era il prode guerriero Artemis Kamali uomo saggio e coraggioso, servo devoto della Dea Madre Geb.

Il “giorno nefasto” fu segnato dall'apparizione in cielo dell' “astro nero” che si abbatté sui territori della Sfinge aprendo una ferita nella terra fino al mare, talmente profonda che si perdeva nell'oblio.

Da tale fenditura presero vita creature malvagie e demoni terrificanti che portarono nel regno morte, siccità e desolazione.

La popolazione dei Cavenas era ridotta a poche decine di uomini ormai sfiduciati e rassegnati ad un destino misero. Ma Artemis Kamali pregò la madre Geb affinché concedesse al suo popolo una speranza per sopravvivere. Quella stessa notte sognò di essere cullato tra le braccia della Dea piangente mentre 15 possenti aquile volteggiavano sopra di loro. Quei leggiadri esseri si posarono placidamente lungo le mura della città spiegando le loro ali come a voler proteggere la Dea.

Al suo risveglio il signore di Ramada si trovò di fronte ad una visione miracolosa, le lacrime di Geb avevano riempito l'intera spaccatura dando vita ad un fiume grandioso che giungeva fino al mare, a cui venne dato il nome di “Kramen'tsushad” che nella lingua arcaica significa “lacrime che riempiono l'oblio”.

Ma cosa ancora più grandiosa, improvvisamente si alzò un forte vento che spazzò la totalità dei territori sollevando grandi nubi di sabbia e proprio la dove, nella visione, si posarono le aquile furono rivelati sotto il manto sabbioso, 15 imponenti figure di solido acciaio, fieri guerrieri nati dall'unione del vento e delle lacrime di Geb. Avevano solide armature di colore bianco e stagliate nel cielo assoluto rispendevano due maestose ali d'argento. Dotati di una velocità divina i 15 Angeli si abbattono sui demoni ancora presenti nei territori della Sfinge ricacciando la minaccia da dove era venuta seppellendola definitivamente sotto le acque del fiume sacro.

Ancora oggi la schiera delle Ali Del Vento protegge quei luoghi e tutto il regno della Sfinge, il tempo non ha minimamente intaccato la loro possanza e le loro ali argentee spiegate riflettono la luce del Sole illuminando il Tempio di Geb loro dimora.

Le Ali del Vento sono ANG molto veloci e maneggevoli e per questo enormemente letali. La loro armatura è di un colore bianco candido che conferisce loro un'aria solenne. L'elmo è lavorato in argento e ricalca il profilo di un'Aquila mentre sui lati della testa sono ritratti 2 volti di una donna piangente. Caratteristica peculiare di questi ANG sono sicuramente le loro ali. Queste sono formate da splendide piume d'argento finemente lavorate che spiegate riflettono la luce del sole. Sotto le ali sono celati 4 grandi bulbi anti-grav che permettono all'angelo di spiccare grandi salti e persino di volare.

Il Tempio di Geb, un tempo all'interno della roccaforte di Ramada, sorge ora sulle sponde del fiume Kramen'Tsushad. Il fiume si incanala all'interno del tempio in cui sono custoditi i 15 ANG che riposano in piedi nella grande sala del tempio con le ali spiegate per catturare la luce del sole che filtra da un foro presente nella parte alta del tempio. Gli Angeli sono disposti in modo che ad ogni ora del giorno la luce riflessa illumini la statua della Grande Madre Geb dai cui occhi sgorga realmente l'acqua del fiume sacro. I rivoli d'acqua che scendono dagli occhi della Divinità si raccolgono in una fonte che si dirama nuovamente in 16 canali, 15 dei quali raggiungono gli ANG fino a circondare il piedistallo su cui essi si ergono e il sedicesimo invece raggiunge e circonda il sepolcro di Artemis III Kamali.

Sul sepolcro di Artemis è scritta la frase:

Le Ali del Vento per volontà di Geb madre e protettrice di tutti noi scenderanno in battaglia ogni qualvolta una minaccia si abatterà sui territori della Sfinge”.

### **Cacciatori di Teste**

La città portuale di Varsel nel dominio di Rija è da lungo tempo un'importante centro di scambio commerciale marittimo. Qui arrivano da sempre importanti carichi che poi vengono smistati anche nei domini limitrofi.

Nei tempi oscuri, le rotte commerciali che si diramavano da Varsel erano funestate dalla presenza di un numero enorme di Predoni, suddivisi in molti clan a capo dei quali vi era il gruppo delle “Serpi Rosse”.

Per anni, queste bande di sanguinari attaccavano le carovane rubando e saccheggiando qualsiasi tipo di bene esse trasportavano e ancor più vilmente uccidendo senza pietà gli uomini e stuprando le donne senza mostrare alcuna pietà neanche verso vecchi e bambini.

Le Serpi Rosse e i loro seguaci erano un piaga troppo grande e devastante perché le sole autorità cittadine potessero porvi rimedio, così ai cittadini non rimaneva altra speranza che pregare e chiedere aiuto e benevolenza alla loro divinità protettrice, il sommo Dio Taranis divinità del mare e delle saette.

Fu celebrato un grande rito nel giorno della luna nuova e migliaia di persone arrivarono con un'infinità di doni al tempio di Taranis che sorge sull'isola della Penitenza a 2 Km dalla riva.

Le preghiere si levarono al cielo per 3 lunghi giorni, finché non avvenne qualcosa di prodigioso.

Il cielo si oscurò in pochi istanti, ma non cadde pioggia, un unico fulmine invece squarciò l'aria e si rovesciò fragoroso fra le onde del mare a poca distanza dalla riva, innalzando un imponente muro d'acqua. Seguirono interminabili istanti di silenzio, dopodiché dalle acque verdi smeraldo si levarono 12 figure divine, 12 giganti fieri dalle armature nere come la notte senza luna. Sul volto buio di ognuno di essi si aprivano 4 occhi rossi ardenti come il fuoco.

Partirono in marcia verso il ritrovo delle Serpi Rosse senza che alcuno lo avesse indicato loro.

Giunti sul luogo non mostrarono pietà per nessuno di quegli assassini e la giustizia divina si abbatté inesorabile. Tornarono al calar del giorno con appese ai loro tridenti le teste delle loro vittime, da offrire in dono al loro Padre Taranis.

Da quel momento in poi presero il nome di Cacciatori di Teste e protessero la città scortando tutte le carovane e le spedizioni che partivano da Varsel offrendo sostegno e protezione a chi viaggiava con loro.

I Cacciatori di Teste sono ANG alti 5 metri dotati di una possente armatura di un colore nero brillante con ornamenti e rifiniture dorate. Sulle spalle portano l'effigie di un tritone dorato.

Il volto è totalmente celato sotto un elmo nero dal quale sono visibili solamente i 4 occhi.

La loro Arma è un gigantesco Tridente che è in grado di lanciare possenti scariche elettriche.

### **Dragoni**

Nei deserti delle Terre Scarlatte non è difficile imbattersi nelle rovine di un antico mondo ormai tramontato, secondo il mito qui visse, prima della civiltà degli uomini, quella dei Dragoni. Nessuno conosce il perché questa razza si disperse fino quasi a scomparire ma certo è che tra essi vi furono esemplari che più della forza svilupparono la conoscenza. In una delle sue numerose crociate contro le creature ostili che abitano questi luoghi, il re Ameron ebbe l'onore di Affrontare un antico Drago. Da subito ne apprese la forza ma solo man mano che la battaglia si protraeva nei giorni ne saggiò la tenacia e l'astuzia. Il destino volle che lo scontro portò i due contendenti fino alle sacre rovine di Shining. Fu qui che inaspettatamente il drago proferì parole nella lingua degli uomini, egli rivelò d'essere l'ultimo custode di quel desolato regno, vittoria o sconfitta non avrebbero più mutato il destino della sua razza, ma diverso sarebbe stato se avesse trovato un nuovo depositario del suo sapere, un nuovo custode che

avrebbe regnato su quelle terre con saggezza e lungimiranza. Senza attendere risposta dal re il Drago raccolse tutte le sue forze per soffiare un'ultima volta. Quella viva fiamma, la Sensala, arde ancora nelle profondità di Shinring e racchiude tutto il sapere e la forza del Drago. Ad essa i discendenti di Ameron si appellano tutt'oggi ogni qual volta sono chiamati a prendere vitali decisioni sul destino del proprio regno.

Alla Sensala sono devoti anche tutti gli angeli del dominio, tra questi, quelli che nell'agire hanno dimostrato di essere mossi più dalla saggezza che dalla forza, ricevono l'onore di forgiare il corpo e le armi tra le fiamme della Sensala. Tali ANG sono detti Dragoni e il loro corpo è protetto da una brillante corazza di scaglie verdi, la spalla è allungata sì da formare il volto di un drago mentre dall'elmo spuntano due enormi zanne bianche.

### **Fiamme dell'Aurora**

Le Fiamme dell'Aurora sono una schiera di 18 Angeli diretti dal Lord Geltasar fedele al dominio del Leone. Ognuno di essi veste un mantello porpora dono della chiesa di Miseon in seguito ad una delle crociate svolte al confine con l'Antilope. Il colore rosso vivo della loro corazza è dovuto al fuoco che divampa nell'animo degli Angeli. All'alba le Fiamme dell'aurora eseguono una preghiera al Sole, astro lucente che ne rinvigorisce lo spirito (sembra che parte dell'energia solare sia accumulata per agevolare l'attivazione).

In ciascuna delle braccia degli ANG è installata una Lingua di Fuoco, si tratta di un potente getto di plasma incandescente che può essere utilizzato come un'arma da corpo a corpo.

### **Furie**

Fra le foreste costiere della Lince si celava un'antica creatura, il Bengos, un mostruoso essere che schiavizzava tutta la popolazione oltre i confini della città di Solterra. Le sue serve erano le Vengadi, 33 mostri che ai suoi ordini si recavano nei villaggi vicini catturando giovani da offrire al loro padrone. Tale inaccettabile scempio commosse l'Arcangelo Grantorix il Magnifico che, con la sua schiera, attraversò le montagne e l'intera foresta per affrontare il Bengos. Si narra che nella battaglia contro la colossale creatura l'Arcangelo dette prova di un'impareggiabile virtù guerriera sconfiggendo da solo un avversario che avrebbe richiesto un'intera schiera di Angeli suoi pari. Le Vengadi rimasero ammirate da tale abilità e dal raggianti fascino dell'Arcangelo, a lui si inginocchiarono umilmente per chiedere perdono. In quel momento si compì il miracolo, la clemenza di Grantorix trasformò quelle orribili mostruosità nelle Furie, eleganti esseri dal corpo snello e affusolato. Dal loro elmo, che ricalca il volto di una giovane donna, cadono lunghi e profumati capelli corvini. La natura delle furie è profondamente diversa rispetto a quella degli altri angeli, osservandole attentamente si può notare il loro torace muoversi come se respirassero, dalle ferite subite sgorga del sangue bruno e le loro mani artigliate non stringono armi ma richiamano gli ancestrali poteri della natura.

### **Golem Celesti**

Si narra che la nascita di Aleandro Faust Moyen venne annunciata da una cometa che solcò il cielo per un intero mese. L'astro esplose in una miriade di frammenti che si disseminarono su tutto il dominio del Grifo. Da ogni frammento prese vita un golem d'acciaio che giurò fedeltà al Grifo e al nuovo nascituro. Oggi anno nuovi golem d'acciaio si ergono negli angoli più sperduti del dominio cominciando un pellegrinaggio che li porta fino ad Eiffield. Qui i golem rinnovano la fedeltà alla casata Moyen e vengono investiti dall'Arcangelo Amobius III del titolo di Golem Celesti. Il loro corpo viene purificato e ricevono la leggendaria Stellae Crines con cui difenderanno il dominio dagli invasori.

Ad oggi si contano più di 30 Golem Celesti arbitrariamente distribuiti tra le famiglie e le forze d'ordine cittadine. L'arma che caratterizza i Golem Celesti è una eccezionale spada laser detta Stellae Crines, inoltre ognuno di essi dispone di un revolver nascosto nella gamba sinistra.



## **Guardiani**

Vi fu un tempo in cui la città di Sirte fu governata dal prode Servio Marco Galeno, un semidio figlio della divinità Mitria, dea della battaglia e protettrice dei giusti, e del re di Sirte Marcello Galeno.

Servio Marco fu un sovrano illuminato in grado di guidare il suo popolo a tal punto da rendere la sua città una delle più ricche e floride del dominio di Marte.

Nel re erano innate le doti della giustizia, della perseveranza e della misericordia, che facevano di lui un uomo retto, amato da tutto il suo popolo. Inoltre era un combattente prodigioso: sul campo di battaglia sembrava danzare, tale era la fluidità dei suoi movimenti, così fulminei e precisi, che sembrava fosse in grado di percepire in anticipo la volontà e le intenzioni del proprio avversario.

Un giorno accadde che la città di Sirte venne presa d'assedio da due eserciti: quello dei Volturi e quello dei Freddi che uniti in un'alleanza mercenaria, puntavano a spartirsi le ricchezze della cittadina.

Ma i Sirtani non si scoraggiarono e capeggiati dal loro re Servio Marco, affrontarono i nemici usurpatori senza timore, benché il loro numero fosse superiore di ben 5 volte.

La battaglia fu dura e aspra e il suolo presto fu colorato dal rosso del sangue, un colore forte affinché mantenga memoria di chi è perito combattendo.

Alla fine i Sirtani decimati risultarono i vincitori dello scontro, ma a caro prezzo: il loro sovrano dopo aver difeso come un leone la sua città, giaceva al suolo ferito a morte.

I suoi uomini si strinsero attorno al suo corpo, per accompagnarlo in preghiera nel regno dei morti.

Fu allora che avvenne un fatto prodigioso.

Mitria, intervenne in aiuto del figlio e benché non potesse salvarlo dalla morte imminente si prodigò affinché potesse un giorno tornare in vita.

Racchiuse gli ultimi 10 respiri del figlio, quelli in cui risiede l'anima, in altrettante gemme e stringendole tra le mani proferì queste parole:

“Tra 2 millenni il sole si colorerà del rosso di questo terreno e preannuncerà una grande guerra. Il tuo popolo avrà nuovamente bisogno di te... allora tu tornerai.

Fino a quel momento farò in modo che tu possa continuare a proteggere la tua città”.

Terminato di parlare pose le 10 gemme su 10 armature scintillanti e in pochi istanti si innalzarono sopra le teste di tutti i soldati increduli, 10 enormi figure di metallo che si inginocchiarono di fronte la dea.

Ella nuovamente prese la parola e disse:

”Voi siete i Guardiani e proteggerete la città di Sirte e l'anima di mio figlio in attesa del suo ritorno”.

Proferite queste parole la dea si dileguò.

Ancora oggi i 10 Guardiani presidiano la città di Sirte in attesa del ritorno di Servio Marco Galeno.

I Guardiani sono straordinari ANG alti 6 metri. Le loro armature sono d'argento con finiture color rosso porpora. Sulle spalle è raffigurata l'immagine di un sole nascente anch'esso di colore rosso.

L'elmo di colore argento è finemente lavorato e al centro della fronte presenta l'Alma, ovvero la pietra preziosa in cui è racchiusa l'anima guerriera del sovrano di Sirte.

Sul braccio destro ogni Guardiano è dotato di un lanciafiamme che gli permette di colpire il nemico a una distanza di 100 metri.

Sulla schiena invece è alloggiato un immenso spadone detto Lama Regis con il quale i Guardiani combattono a distanza ravvicinata.

Ali del Vento	Statistiche
Potenza	60% Classe 5
Sincronia	100%
Livello di Ambrosia	5
Scudo	200
Energia	500/200

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
10	15	10	15

Stabilizzatori  
Attivazione Scudo  
Attivazione Scimitarra  
Velocità  
Sistema di volo

Scimitarra: Spada a frequenza di classe 5 con Lama Gialla.

Cacciatori di Teste	Statistiche
Potenza	60% Classe 5
Sincronia	80%
Livello di Ambrosia	5
Scudo	200
Energia	600/200

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
15	25	20	25

Stabilizzatori  
Attivazione Scudo  
Attivazione Scarica Elettrica  
Incremento Scarica Elettrica

Tridente: Tridente di pregevole fattura di Classe 5.

Scarica Elettrica (F): Il Tridente può lanciare scariche elettriche: Danno 50, Precisione 0, Gittata 100.

Dragoni	Statistiche
Potenza	80% Classe 5
Sincronia	90%
Livello di Ambrosia	8
Scudo	200
Energia	500/150

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
25	30	30	25

Stabilizzatori

Attivazione Scudo  
Attivazione Zanna  
Incremento Zanna  
Attivazione Occhio del Drago

Zanna: Giavelotto Laser di Classe 5

Occhio del Drago (F): Mitragliatore Laser, Danno 30x3, Gittata 300, Precisione +10%.

Fiamme dell'Aurora	Statistiche
Potenza	70% Classe 5
Sincronia	110%
Livello di Ambrosia	4
Scudo	200
Energia	500/200

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
20	28	25	25

Attivazione Scudo  
Attivazione Lingua di Fuoco  
Attivazione 2° Lingua di Fuoco  
Attivazione Olocausto  
Velocità  
Propulsione Silenziosa

Lingua di Fuoco: Daga al Plasma installata nel Braccio. A distanza può essere utilizzata come un lanciafiamme (F): Danno 35x3, Precisione -10.

Olocausto: Attacco in corpo a corpo, Malus 20%, Danno 50x6

Furie	Statistiche
Potenza	50% Classe 5
Sincronia	100%
Livello di Ambrosia	0
Scudo	0
Energia	450/100

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
10	15	15	15

Le Furie sono delle Creature biotecnologiche, quando accolgono un organismo nel loro petto la loro struttura muta di conseguen-

za. Un incremento delle prestazioni dell'ospite si tramuta in un incremento delle caratteristiche della Furia (Tutti le mutazioni o gli esp che potenziano o hanno come bersaglio il pilota sono da considerare estese alla Furia).

Ciò ha particolare interesse per Mutanti ed Esper, i primi possono effettuare tutte le loro mutazioni ad un prezzo dimezzato di Energia/Carisma e nel tempo di un solo turno, i secondi Triplicano i punti Esp disponibili.

Golem Celesti	Statistiche
Potenza	60% Classe 6
Sincronia	90%
Livello di Ambrosia	10
Scudo	300
Energia	600/250

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
15	25	20	25

Stabilizzatori  
Attivazione Scudo  
Resistenza Scudo  
Rigenerazione Scudo  
Attivazione Stellae Crines  
Incrementa Stellae Crines

Stella Crines: Spada Laser di Classe 6.

Revolver (F): Danno 50, Gittata 300, Precisione 0%, Colpi 5, Ricarica 3.

Guardiani	Statistiche
Potenza	70% Classe 7
Sincronia	90%
Livello di Ambrosia	6
Scudo	200
Energia	900/300

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
20	28	25	25

Stabilizzatori  
Sovrapotenza  
Attivazione Scudo  
Incrementa Maglio  
Rigenerazione Scudo

Attivazione Lama Regis

Lama Regis: Spadone AG-Variant di Classe 6 (o 7) di Pregevole fattura.

Maglio: i pugni dei guardiani possono aumentare il loro danno.

Lanciafiamme

Immortali	Statistiche
Potenza	60% Classe 6
Sincronia	80%
Livello di Ambrosia	3
Scudo	+10 Corazza
Energia	800/200

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
20	30	20	25

Stabilizzatori  
Sovrapotenza  
Attivazione Scudo

Lo scudo energetico degli Immortali non fornisce Energia ma aumenta la resistenza ai danni dell'Angelo di 10 (+ 10 alla corazza).

Gli immortali sono armati con uno scudo grande e con armi di classe 6 o 7 in funzione della potenza sviluppata.

Inquisitori	Statistiche
Potenza	40% Classe 6
Sincronia	70%
Livello di Ambrosia	5
Scudo	200
Energia	700/250

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
20	25	30	25

Stabilizzatori  
Sovrapotenza  
Attivazione Scudo  
Resistenza Scudo  
Rigenerazione Scudo

Mastini	Statistiche
Potenza	80% Classe 6
Sincronia	100%
Livello di Ambrosia	3
Scudo	200
Energia	750/250

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
20	35	25	30

Sovrapotenza  
Attivazione Scudo  
Resistenza Scudo  
Rigenerazione Scudo  
Velocità

Phoenix	Statistiche
Potenza	60% Classe 4
Sincronia	100%
Livello di Ambrosia	10
Scudo	300
Energia	400/100

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
10	20	15	25

Stabilizzatori  
Attivazione Scudo  
Resistenza Scudo  
Rigenerazione Scudo  
Attivazione Arma  
Velocità  
Sistema di Volo  
Propulsione Silenziosa

Arma: Solitamente i Phoenix sono armati con armi a Frequenza e armi da fuoco laser.

Sciacalli	Statistiche
Potenza	65% Classe 5
Sincronia	100%
Livello di Ambrosia	4
Scudo	100
Energia	400/150

Testa	Corpo	Braccia	Gambe
10	25	15	20

Stabilizzatori  
Attivazione Scudo

Rigenerazione Scudo  
Attivazione Ank  
Velocità  
Propulsione Silenziosa

Ank: Lancia Majesty di Classe 5

Ogni mattina all'alba nella città di Sirte nel Tempio della dea Mitria, dove i Guardiani riposano, si svolge un rituale di preghiera denominato Reditus Bellatoris.

Si prega in onore della Dea e di suo figlio in attesa che sorga il Sole, tra l'attesa e il timore che esso sia tinto di rosso.

### **Immortali**

Al principio questa schiera era chiamata gli angeli dello scudo. Ognuno di essi era protettore e rappresentante di una casata di cui ne portava orgogliosamente lo stemma impresso sullo scudo. Man mano che i confini dell'Unicorno si estendevano cresceva anche il numero di angeli che si univa alla schiera, così come interminabili erano le battaglie a cui prendevano parte. Il loro cammino si arricchiva di mille imprese e ancor più vittorie fin quando non cinsero d'assedio la roccaforte di Galima. Un'oscura città che tentò vanamente di resistere e, piuttosto che soccombere, preferì la catastrofe. Evocando i più oscuri diavoli dell'inferno richiamò il caos sulla terra. Nel breve attimo di un istante un intero regno venne spazzato via. Di quelle zone non rimase nessuna opera dell'uomo e ancora oggi ogni forma di vita che osa avventurarsi in quei luoghi viene spezzata. Coloro che assistettero all'evento raccontarono di un'enorme colonna di fuoco alzarsi in cielo fin oltre le nuvole e da lì rigonfiarsi ed espandersi su tutta la regione come un colossale e tetro albero di fuoco.

Da quella catastrofe tornarono solo 18 angeli irricognoscibili, le membra scavate da piaghe e ferite, i colori delle casate strappati via dal fuoco dell'inferno che aveva lasciato al loro corpo il colore del nudo ferro misto ad un rosso bruno. Da quel giorno il loro nome venne dimenticato e per sempre sostituito da quello di Immortali, la loro tempra è inimmaginabile, forse paragonabile solo al loro coraggio o alla loro tenacia, lo provano i corpi dei loro pari che ancora oggi si ergono intorno ad un cratere ardente, sorreggendo in alto i loro scudi come a contenere la distruzione che tentò di uscirne.

### **Inquisitori**

Prima della Guerra Secolare uno solo dei figli di Kar era ammesso oltre le sfere celesti, costui era Icaro, sacro protettore dell'armonia. Egli si spostava tra le stelle perché nell'intero cosmo si diffondesse un'unica divina volontà. Per assolvere a tale straordinario compito egli disponeva di 7 possenti ali, ogni piuma del suo manto era sostenuta dalle preghiere e dalla volontà dei suoi adoratori. Per questo, quando Galga avvelenò la coscienza degli uomini, le sue ali rimasero spoglie facendolo precipitare inesorabilmente al suolo. La grande faglia che divide le terre settentrionali è il segno lasciato dallo schianto di Icaro che giace sconfitto e dimenticato nelle profondità della terra.

Gli adoratori di Icaro tendono ad essere poco tolleranti nei confronti degli altri culti e, in effetti, vi è un vero e proprio movimento volto a diffondere il suo credo così che Icaro possa nuovamente tornare a volare. Tra le frange più estremiste del culto troviamo gli Inquisitori, si tratta di scintillanti Angeli di colore azzurro, il loro elmo come l'enorme scudo è impreziosito da bianche piume d'acciaio. Essi con al seguito una folta schiera di sacerdoti e militari raggiungono tutti quei luoghi dove si diffondono culti eretici ed esoterici o dove vi siano manifestazioni occulte. Non di rado gli Inquisitori prendono parte a crociate volte a diffondere il nome e il prestigio di Icaro e della loro chiesa.

### **Mastini**

I Mastini sono gli ANG più utilizzati nel dominio dell'Aquila, ne esistono diversi modelli diffusi anche in altri territori. Sono imponenti Angeli, alti fino a 4 metri, rivestiti da un'enorme corazza a scaglie. Vengono impiegati frequentemente nelle turbolente zone di confine del dominio, per via dei continui danni subiti la tecnologia e le armi utilizzate sono piuttosto spartane per favorire riparazioni e sostituzioni. La loro corazza può essere totalmente rimossa e cambiata, nelle città sono infatti protetti da armature splendenti.

## **Phoenix**

Il modello 79M, comunemente detto Phoenix, è l'ANG più utilizzato dalla Cosmos nelle missioni terrestri. La sua tecnologia è molto elevata rispetto a quella degli Angeli pur essendo in realtà un vecchio modello ormai surclassato dagli ANG lunari. Il Phoenix ha una potenza ridotta ed è più basso dei normali ANG (appena 2 metri e 65 cm) tuttavia la sua velocità e Sincronia sono invidiabili.

Le forme lisce e affusolate e la linea futuristica tradiscono la sua origine e le sue finalità, il Phoenix non dispone infatti di ornamenti né di alcun particolare che voglia mistificarne la natura.

## **Sciacalli**

Alcune colonie dell'Unicorno lungo le rive del dominio dell'Adurai vennero funestate da numerosi conflitti che videro impiegati gli Sciacalli. Questi ANG erano condotti in battaglia dal tremendo Anubis, un'oscura divinità sorta dagli inferi. Come il loro più forte rappresentante gli Sciacalli sono completamente neri e indossano una corazza leggera di fattura esotica ricolma di gemme e metalli preziosi. La loro figura è slanciata ed esile e il volto è in tutto simile a quello di uno sciacallo. Armati con armi lunghe e ricurve erano soliti attaccare nel cuore della notte compiendo stragi e razzie, durante i ripetuti scontri con gli angeli dell'Unicorno alcune decine di Sciacalli caddero prigionieri. Oggi questi ANG vengono sfruttati come schiavi in altre colonie del dominio. Alle mani e ai piedi portano delle grandi catene in acciaio simbolo della loro sottomissione e il loro volto è celato da un velo bianco per rinnegare la divinità alla quale erano fedeli.

## **Movimento**

Data la sua stazza un ANG può essere considerato una creatura con una classe di Destrezza 3. Ciò, oltre a conferire un bonus al movimento di 10 permette anche di spiccare salti fino ad un'altezza di 6 metri o lungi fino ad 8 metri.

## **Carisma**

Il Carisma è una percentuale che unisce varie componenti, dalla stima di se stessi alla capacità di convincere gli altri. Può essere utilizzato da un guerriero per riuscire ad intimidire un avversario, da un oratore per placare una folla esagitata o per convincere gli altri di una propria idea o, ancora, da un generale per aumentare il morale delle proprie truppe. Tuttavia in questo paragrafo esamineremo altri aspetti del Carisma che sono dovuti alla possibilità di riuscire in imprese impossibili avendo una profonda stima e fiducia in se stessi.

Il Carisma non identifica solo una percentuale ma indica un livello che, come l'Energia, può aumentare e diminuire. Si avrà una diminuzione di Carisma quando il personaggio deciderà di utilizzarne una parte per ottenere dei benefici o quando verrà turbato da particolari situazioni. Al contrario il livello aumenta (non più del massimo) se egli si rilassa o compie azioni che lo soddisfano e appagano interiormente.

## **Usare Carisma**

Un giocatore può decidere in qualsiasi momento di diminuire il suo livello di Carisma per ottenere dei vantaggi immediati. È possibile spendere Carisma per effettuare le azioni descritte di seguito.

### ***Aumentare una qualsiasi percentuale.***

È possibile aumentare una percentuale che dipenda dal personaggio di 1% per ogni punto di Carisma speso in tal senso.

*Es: si può aumentare la percentuale di resistere ad un esp ma non si può diminuire l'inseppimento di un'arma in quanto questa percentuale non dipende in alcun modo dalla convinzione e dalla concentrazione raggiunta dal personaggio.*

L'aumento della percentuale sarà utilizzato per una e una sola prova e non deve essere inteso come un

aumento della caratteristica ma solo come un bonus nella sua riuscita.

*Es: se un giocatore attacca 2 volte a turno un aumento della Combattività non è utilizzato per entrambi gli attacchi ma solo per quello scelto. Non si può aumentare la propria Potenza per poter utilizzare uno Spadone e un aumento dell'Intelletto non aumenta la percentuale di parata.*

Il Carisma deve essere utilizzato prima di lanciare il d100 per la riuscita della percentuale e in ogni caso andrà perduto.

### **Combattere.**

Oltre ad aumentare la Combattività è possibile utilizzare 8 punti di Carisma (una volta riuscita la prova per colpire l'avversario) per lanciare 2d10 e scegliere, tra i due attacchi selezionati nella tabella d'azione, quello migliore.

Si può aumentare la percentuale di colpo critico con il solito rapporto uno ad uno, un punto di Carisma per ogni +1% colpo critico.

### **Esp e mutazioni.**

Gli Esper e i Mutanti possono sopperire con il Carisma ai punti di Energia richiesti per effettuare esp e mutazioni in qualsiasi proporzione.

*Es: un mutante che vuole effettuare una mutazione che richiede 10 punti di Energia può utilizzare ad esempio 4 punti di Energia e 6 di Carisma.*

### **Evocare**

Un Evocatore può utilizzare 10 punti di Carisma per lanciare 2d6 e scegliere il risultato migliore per l'evocazione. Il Carisma dovrà essere utilizzato una volta riuscita la percentuale di Evocazione prima del lancio del d6 per stabilire quale demone richiamare.

## **Recuperare Carisma**

Il Carisma può essere recuperato in vari modi ma il suo livello non può mai superare quello massimo. I metodi più comuni per il suo ripristino sono:

**Riposo.** Dormendo per 7 ore un personaggio può ottenere fino a 5 punti di Carisma. Il sonno deve essere continuo e comodo. Ad esempio non si recupera Carisma se: si effettuano turni di guardia durante la notte, si spezza il proprio sonno, si dorme sul sedile della propria auto o si indossa la corazza.

*“Il riposo diminuisce lo stress accumulato dal personaggio”*

**Agendo in linea con il proprio personaggio.** Ogni personaggio riceve, in fase di creazione, un carattere o un ideale a fronte del proprio background. Seguendo quanto impone il proprio carattere o agendo per il proprio ideale il giocatore recupera un livello di Carisma variabile (generalmente compreso tra 1 e 10).

*“Seguendo la propria natura e ottenendo delle soddisfazioni si guadagna fiducia in se stessi”*

**Utilizzando sostanze chimiche.** Esistono dei medicinali che ristabiliscono il Carisma. Il più conosciuto è la morfina che ne permette un aumento sostanziale ma può provocare fenomeni di dipendenza.

*“Alcune droghe generano uno stato di percezione alterato della realtà e possono generare euforia o solo un rilassamento della mente e delle membra”*

### **Ottenendo un risultato importante o rilassando il proprio animo.**

Se si ottiene uno scopo, che il personaggio e il master riconoscono importante, o se ci si trova in una situazione particolarmente tranquilla, nella quale il PG possa dimenticarsi di tutti i propri impegni e problemi, si possono recuperare da 1 a 10 punti di Carisma.

*“Una festa permette di dimenticare i propri oneri e di diminuire lo stress accumulato. La cattura di un importante ricercato sono motivo di orgoglio e gratificano degli sforzi e delle frustrazioni subite.”*

## **Perdere Carisma**

Il Carisma può essere guadagnato con difficoltà al contrario può essere perso con estrema facilità. Utilizzarlo per aumentare le percentuali (o nei diversi modi trattati in precedenza) è infatti una delle cause maggiori di diminuzione del suo livello ma non l'unica. Quelle più significative sono:

### **Incontro con creature non morte**

Molte creature hanno caratteristiche che difficilmente possono essere spiegate dalla logica ma questi fenomeni sono comunque una realtà alla quale i PG sono abituati. Differente è il discorso per i Non-Morti, queste creature hanno delle facoltà, principalmente quella di non morire, che generano smarrimento e terrore in chiunque.

### **Situazioni insostenibili o opprimenti**

Vivere una situazione opprimente causa un abbassamento del Carisma da 5 a 15 punti a discrezione del Master. Un esempio potrebbe essere perlustrare un cimitero infestato di notte o sapere di essere braccati da un killer che potrebbe trovarsi vicino a noi. Dato che queste situazioni sono piuttosto comuni nel mondo di Cosmos i punti persi in tal modo verranno recuperati non appena i personaggi si sentiranno fuori pericolo.

### **Paure e avversità**

I personaggi potrebbero avere delle paure ancestrali o delle avversità incontrollabili verso alcune persone o comportamenti. Essere in presenza della propria paura o avere davanti una persona che ha un comportamento odioso generano nel personaggio timore o rabbia. Entrambe queste sensazioni causano un abbassamento del Carisma variabile.

## **Livello Critico del Carisma**

Un PG può sfruttare liberamente Carisma fin quando esso non raggiunge il Livello Critico (100 meno FdV del personaggio). Ad un livello pari o inferiore a quello critico il PG si troverà in un forte stato di tensione. In questa condizione non potrà affrontare alcuna situazione rischiosa o che metta a dura prova i suoi nervi e il suo coraggio. Effettuando una prova di FdV potrà riuscire a mantenere lucidità e ad agire normalmente anche in queste situazioni (per una decina di secondi). Le prove di FdV per resistere alla paura ricevono un malus pari alla differenza tra il livello Critico e quello attuale. Se in oltre un tentativo fallisce di un valore superiore al 30% il PG cadrà in uno stato di panico irrazionale e potenzialmente autolesionista. Per placare questa sua condizione sarà necessario ripristinare il Carisma ad un livello superiore a quello critico o infondergli coraggio con parole e azioni. In tal senso un compagno potrà effettuare una prova di Carisma, con un malus pari al Carisma mancante al PG impazzito, per riuscire a calmarlo.

## **Carattere**

Il personaggio che ogni giocatore genera all'inizio del gioco rappresenta il suo alter ego nel mondo di "Cosmos". Esso pensa e agisce secondo le nostre volontà e reagisce così come noi vorremmo reagire in determinate situazioni. Potrebbe tuttavia essere divertente, ai fini del gioco, attribuirgli un carattere non proprio affine al nostro, magari accentuando un nostro difetto o un comportamento particolare così come lo suggerisce la nostra fantasia. Ecco che un PG Tattico potrebbe essere molto schivo e sospettoso o un Fante molto orgoglioso e spaccone e così via.

Qui di seguito trattiamo alcuni caratteri che ogni giocatore può scegliere liberamente al momento della creazione del proprio personaggio. Oltre ad una breve descrizione, seguono alcuni bonus al Carisma che invoglieranno i giocatori a seguire il carattere scelto, anche per ottenere alcuni vantaggi che vanno oltre il semplice divertimento. È possibile, chiaramente, inventarne di nuovi scegliendo insieme al Master le opportune specifiche o cambiare quelli esistenti attribuendo differenti sfaccettature.

### **Accomodante:**

Personaggio adattabile con gli uomini e le circostanze, spesso conciliante e remissivo.

Se non replica subendo un torto o un'ingiustizia guadagna da 1 a 10 punti di Carisma.

Se riesce a mediare due opinioni contrastanti guadagna da 1 a 10 punti di Carisma

**Altruista:**

Personaggio che tiene più al prossimo che a se stesso.

Se un'azione che lo mette a rischio in prima persona porta vantaggio agli altri e difficoltà a se (5-10)

Se divide qualcosa che ha ottenuto tenendone meno per se (1-10).

**Approfittatore:**

Personaggio che sfrutta persone o circostanze per ricavarne vantaggio.

Se riesce a ricavare maggiori vantaggi personali in seguito ad un'azione di gruppo (1-10)

Se riesce a farsi pagare dei suoi consumi (1-2)

**Egoista:**

Personaggio insensibile ai problemi altrui e che pensa solo a se stesso.

Se non da aiuto a chi lo richiede (1-10)

Se riesce ad ottenere una ricompensa del supporto dato maggiore di quella offerta (2-5)

**Folle:**

Personaggio che agisce senza senno o raziocinio.

Se agisce d'impulso senza pianificare o cautelarsi (1-10)

**Leale:**

Personaggio fedele alla parola data e alle promesse.

Se rispetta la parola data (1-10)

Se viola la parola data (-2)

**Onesto:**

Persona giusta incapace di commettere atti illegali o illeciti.

Se non si lascia corrompere (1-5)

Se non cela una verità che lo comprometterebbe ad un amico o ad un'autorità (1-10)

Se commette atti disonesti perde 1-10 punti di Carisma.

Se in un giorno non commette atti disonesti (1)

**Orgoglioso:**

È un personaggio che si sente in tutto e per tutto superiore agli altri.

Se riesce in una prova in cui tutti gli altri hanno fallito guadagna dai 5 ai 10 punti di Carisma.

Se risolve una situazione critica a differenza degli altri (1-5).

Se riesce a valorizzare (a parole) le proprie azioni in confronto a quelle degli altri (1-2)

**Pacifico:**

Personaggio affidabile e tranquillo che rifugge ogni litigio e violenza.

Se riesce a placare una situazione violenta (5-10)

Se impedisce che si compia un'azione violenta (1-5)

**Scontroso:**

È un personaggio ombroso, irascibile e facile a contraddire.

Se contraddice coerentemente l'idea degli altri con modi poco socievoli (1-2)

**Senza scrupoli:**

Personaggio che agisce senza coscienza, senso di responsabilità e diligenza.

Se per raggiungere uno scopo infrange una regola, una legge o un giuramento (1-10)

Se per raggiungere un fine reca danno ad un innocente o lo punisce ingiustamente (1-5)

**Solitario:**

Personaggio che rifugge la compagnia preferendo la solitudine.

Se raggiunge uno scopo senza l'aiuto degli altri (5-15)

**Spietato:**

Personaggio che non è mosso a pietà spesso crudele. Non viene alterato il suo comportamento davanti



alle sofferenze altrui.

Se non cambia i propri interessi di fronte a sofferenze altrui (1-5)

Se continua ad attaccare chi si è arreso (1-2)

**Superbo:**

Personaggio che ha un'esagerata opinione di se e che si manifesta con un'ostentazione di superiorità e disprezzo per gli altri.

Se si descrive come una persona più capace di se e degli altri (1-2)

Se critica un fallimento di un compagno o ne sminuisce un successo (1-2)

**Vendicativo:**

Personaggio che non dimentica ne perdona ed è pronto a vendicarsi.

Se, subito un torto, riesce vendicarsi generando un danno uguale o maggiore di quello subito (1-5)

Se sconfigge chi lo ha a sua volta battuto in un confronto precedente (1-10)

**Violento:**

Personaggio che è solito abusare della propria forza in modo incontrollato ed impulsivo.

Se comincia una rissa (1-2)

Se partecipa ad una colluttazione che non lo interessa (1)

Se tronca una controversia arrivando alle mani (1)

Se continua ad attaccare un avversario inerme o che si è arreso (1-2)

**Ingombro**

Durante le sue avventure un PG sentirà il bisogno di avere con se numerosi oggetti ed armi per far fronte alle più diverse situazioni. Altre volte cercherà di spogliarsi di tutti i suoi averi per riuscire con più facilità in imprese che richiedono evoluzioni ardite o semplicemente per nascondersi agevolmente. Si ritiene dunque necessario valutare un parametro per indicare l'ingombro o il peso dell'equipaggiamento trasportato da un PG. Tale valore è denominato U.I. (Unità di Ingombro) e viene espresso nel manuale o nelle carte equipaggiamento con dei cerchi pieni: •

Si vengono così a distinguere 5 diverse categorie in base alle U.I. trasportate da un PG. Ad ognuna di esse è attribuito un differente bonus-malus alle Caratteristiche del PG.

**Leggero:** 0 - 4 U.I.

+20% alla destrezza e alla combattività. Lo stesso bonus viene applicato alla capacità di arrampicarsi, nascondersi e muoversi silenziosamente.

**Normale:** 5 - 12 U.I.

Il PG non riceve alcun bonus ne malus.

**Pesante:** 13 - 18 U.I.

- 20% alla destrezza e combattività. Lo stesso malus viene applicato alla capacità di arrampicarsi, nascondersi e muoversi silenziosamente.

**Carico:** 19 - 22 U.I.

-40% alla destrezza ed alla combattività.

-20% a tutte le percentuali proprie del personaggio che richiedano abilità, velocità e coordinazione (Mira, muoversi in silenzio, arrampicarsi, ecc..).

La Destrezza massima che può essere raggiunta è quella di classe 2 (o stessa classe della potenza)

**Trasporto:** 23 U.I. o superiore

Non può eseguire alcuna azione oltre che trasportare gli oggetti che imbraccia. Può spostarsi molto

lentamente, per sparare, combattere o camminare deve lasciar cadere o posare ciò che sta trasportando

Il valore di U.I. attribuito agli oggetti tiene in considerazione sia il peso che l'ingombro e vuole essere un metodo semplice per evitare carichi troppo eccessivi o per favorire coloro che cercheranno di mantenere un equipaggiamento leggero. Data la mutevolezza delle situazioni e delle possibili trovate ci rimettiamo come sempre alla logica del master per far fronte alle varie esigenze.

Si precisa che il valore di U.I. assegnato agli oggetti è legato al fatto che essi siano utilizzati propriamente e che il giocatore possa normalmente avvalersi di cinghie, tracolle, fondine o altre custodie di questo tipo.

**Oggetti con ingombro zero:** si tratta di oggetti dal peso trascurabile come ad esempio: il caricatore di una pistola, un coltello, una granata, un mazzo di chiavi, un portafogli, un ciوندolo, un piccolo libro ecc..

il loro ingombro viene chiaramente trascurato per snellirne il calcolo ma è chiaro che il master si potrà sentire libero di mutare questo valore qualora il giocatore volesse portare con se 10 coltelli o una libreria.

Nelle carte equipaggiamento un oggetto con ingombro zero viene indicato con un cerchio vuoto O.

**Corazze:** le corazze forniscono un valore di ingombro pari alla vestibilità più alta indossata. Questo valore è nettamente superiore qualora il PG voglia trasportare la corazza senza indossarla.

**Oggetti multipli:** Alcuni oggetti come le granate o i caricatori vengono trasportate in più unità. In questo caso, sebbene un singolo elemento sia trascurabile, è possibile attribuire una U.I. al complesso di tutti gli oggetti. Ad esempio: 1 U.I. da 1 a 3 granate, 1 U.I. dal secondo al quinto caricatore ecc..

**Armi smontate:** Le armi possono essere smontate e trasportate per occupare meno spazio. In linea generale un'arma smontata occupa la metà per eccesso del suo ingombro. Chiaramente per smontare o assemblare un arma è necessario qualche minuto.

**Zaini:** Gli zaini favoriscono il trasporto degli oggetti. Radunando tutti gli oggetti e scaricandone il peso sulle spalle hanno l'effetto di diminuire le U.I degli oggetti trasportati. Ad esempio uno zaino convenzionale può trasportare fino a 6 U.I. ma il possessore sarà gravato esclusivamente da 3 U.I. Le borse invece occupano 4 U.I. e possono essere riempite fino a 8. Chiaramente prendere un oggetto nello zaino o in una borsa richiede un tempo non trascurabile in una situazione d'azione.

**Malus:** alcuni oggetti oltre a possedere un ingente U.I. possono apportare anche ulteriori malus a coloro che li trasportano. Ne sono un esempio alcune armi pesanti come mitragliatori e lanciafiamme che limitano il movimento di chi le imbraccia.

## Gradi

Tutti i personaggi iniziano la loro prima missione al Primo Grado. Questo quantifica e caratterizza le

<b>2° Grado (1.000 punti)</b>
+5 da dividere tra Mira e Combattività.
<b>3° Grado (2.000 punti)</b>
+5 Energia Massima; +5 tra Mira e Combattività; +2 ai danni inferti nel corpo a corpo.
<b>4° Grado (4.000 punti)</b>
+5 Carisma.
<b>5° Grado (8.000 punti)</b>
+5 Energia Massima, +10 tra Mira e Combattività, +10 da dividere tra Potenza, Destrezza, Intelletto e Forza di Volontà, +2 ai danni nel corpo a corpo, 5% di Colpo Critico.
<b>6° Grado (16.000 punti)</b>
+5 Carisma; +10 tra Mira e Combattività; +10 tra Pot. Des. Int. e FdV.

Bonus dell'avanzamento di grado

capacità e le percentuali proprie del personaggio appena creato. Passando ai successivi gradi (dal 2° fino al 6°) il giocatore otterra bonus e nuove caratteristiche che lo renderanno sempre più capace e preparato.

Ad ogni Grado è associato un punteggio per ottenerlo. Questi punti, denominati punti esperienza, possono essere acquisiti in vari modi durante l'avventura come: affrontare con successo i propri avversari, risolvere enigmi e situazioni critiche o portare a compimento la propria missione. I punti esperienza rappresentano una sorta di crescita fisica e psicologica del proprio personaggio e sono di certo una gratificazione per gli sforzi fatti dal giocatore stesso. Questi punti non sono, ovviamente, qualcosa di concreto e tangibile nel mondo di "Cosmos", non possono dunque essere offerti, ceduti o scambiati tra giocatori e personaggi.

### **Avanzamento**

I punti esperienza vengono assegnati ai personaggi al termine della missione svolta.

La narrazione verrà dunque bloccata e ogni giocatore aggiornerà il proprio punteggio di esperienza. Se si raggiungerà un ammontare di punti esperienza sufficiente ad ottenere un grado più alto allora si potrà usufruire dei relativi bonus e dotazioni. Tale processo è detto avanzamento di grado.

Il primo grado è caratterizzato da 0 punti esperienza ed è pertanto il grado di partenza di ogni giocatore. I successivi gradi vengono raggiunti a 1.000 punti per il 2° grado, 2.000 per il 3° grado, 4.000 per il 4°, 8.000 per il 5° ed infine 15.000 per il 6°.

Quando un PG avanza di grado dovrà consultare il paragrafo proprio del personaggio scelto (Cyborg, Esper, Tattico ecc..) per trascrivere sulla propria scheda tutti i bonus, le dotazioni o le nuove caratteristiche che competono al grado raggiunto. Inoltre, indipendentemente dal personaggio scelto, il PG ottiene anche tutti i bonus elencati nel paragrafo 18.3

### **Tempo non giocato**

L'avanzamento di grado può essere effettuato solo al termine della missione poiché richiede del tempo che il PG dedica al proprio addestramento. Quando un'avventura termina o tra un'avventura e la seguente trascorre del tempo che non viene narrato né giocato dal PG. In questo tempo il nostro personaggio potrebbe intraprendere altre missioni, conoscere persone e affrontare pericoli di cui noi non avremo mai coscienza diretta ma che comunque concorrono alla crescita delle sue capacità e della sua esperienza. Le nuove dotazioni ricevute, l'aumento delle sue caratteristiche o le nuove capacità che riscontreremo in lui a seguito di un avanzamento di grado, saranno dunque il frutto anche di questa "vita sconosciuta e non giocata" che trascorre il PG. Se un'avventura dovesse essere eccessivamente lunga potrebbe essere frustrante bruciare le tappe quando, al suo termine, si otterranno punti a sufficienza per avanzare due o più gradi contemporaneamente. È dunque opportuno suddividere le avventure corpose in più parti. Ogni parte, denominata atto, può essere considerata come una missione a se stante. Con un proprio scopo e con le sue difficoltà ma legata agli altri atti da un elemento comune come un luogo, una persona o un evento particolare. Alla fine di ogni atto si procederà ad assegnare i punti esperienza guadagnati. Tra un atto e il seguente deve passare il tempo di almeno una settimana, periodo sufficiente affinché il PG raggiunga un centro della Cosmos dove potrà addestrarsi e ottenere le capacità proprie del grado eventualmente raggiunto.

### **Ottenere punti esperienza**

Vi sono numerosi modi che un PG ha di ottenere punti, ed è importante che il master valuti bene come assegnarli e spartirli poiché anche da questo dipende la buona riuscita del gioco.

**Missione e obiettivi:** In generale i PG sono reclutati per svolgere un compito, per raggiungere quello che potremmo definire "l'obiettivo finale" dovranno affrontare un discreto numero di difficoltà e mettere a dura prova il loro ingegno e le loro capacità. Si può pertanto considerare una missione un

insieme di tanti piccoli obiettivi ciascuno dei quali influisce sul raggiungimento dello scopo ultimo. Ebbene ciascuna di queste difficoltà fornisce dei punti esperienza mano a mano che vengono affrontate e risolte dai PG. I punti legati ad un obiettivo variano da 100 a 5000 ma in generale si attestano intorno ai 1000.

Alcuni esempi di tipici obiettivi possono essere: Catturare il capo di una banda criminale, scoprire l'assassino del maniscalco, recuperare la scheda rubata ma anche semplicemente trovare l'accesso al magazzino, scoprire la relazione che lega il sacerdote al mercante di pelli ecc..

Si sottolinea che i punti obiettivo non sono legati allo stratagemma utilizzato per raggiungerlo ma il master può sentirsi libero di offrire punti bonus per premiare PG particolarmente arguti o coraggiosi.

**Consapevolezza:** Il mondo di "Cosmos" è popolato da creature pericolose e affascinanti, in ogni angolo della terra si celano enigmatici misteri ed oscuri segreti. Un PG che interagisce in questo mondo è spesso chiamato ad affrontare verità sconcertanti e a scontrarsi con la ragione comune. Tutti questi eventi possono fornire ai PG dei punti esperienza proprio perché gli permettono di raggiungere un livello di consapevolezza superiore. Il master può assegnare un premio in punti esperienza, tra i 500 ed i 1000, tutte quelle volte che il PG entra a conoscenza di un particolare segreto o quando interagisce con PNG e creature rappresentative o misteriose. Alcuni esempi possono essere: avere un'udienza con l'oracolo di Talido, ricevere il sigillo della Tela da Saltarion, ascoltare le sagge parole del vecchio signore del tuono, partecipare alla congrega dei 12, scambiare quattro amichevoli parole con il drago del fiume Sawara.

**Enigmi:** In ogni avventura che si rispetti i giocatori dovranno vedersela con enigmi sempre più difficili che vanno dal capire il funzionamento di un oggetto misterioso ai veri e propri enigmi lasciati da un pazzo omicida.

A queste difficoltà sarà il master a dare un punteggio nel momento stesso in cui crea la missione. I punti potranno variare a sua discrezione tra 100, per gli enigmi banali, a 1000 per quelli più complessi. Come per gli altri punti esperienza anche questo saranno divisi tra coloro che hanno collaborato e risolto l'enigma.

**Reputazione:** La grande possibilità che un PG ha di ottenere missioni per conto dei domini terrestri è dovuta all'ottima reputazione di cui giovano i cadetti terrestri. È importante dunque che un PG tenti sempre di onorare questa fiducia. Ciò che lo differenzia da un comune mercenario è proprio la sua professionalità e soprattutto la capacità di adattarsi a situazioni sempre differenti. Nelle sue missioni potrà essere richiesto tatto e discrezione oppure determinazione e freddezza o ancora lealtà ed abnegazione. I punti reputazione sono pertanto legati al mondo in cui si raggiungono gli obiettivi. Il loro valore è più o meno incisivo a seconda del tipo di missione svolta, possono esserne un esempio:

Fare una buona impressione con il supervisore della missione, recuperare la cavia fuggita senza che nessuno del villaggio lo scopra, evitare inutili spargimenti di sangue, ecc..

**Comandi del master:** Poiché i giocatori si conoscono nella vita reale sarà difficile che nel gioco riescano a comportarsi come degli estranei. Sarà quindi normale per loro scambiarsi oggetti o favori e affidarsi l'uno all'altro. Per questo il master ha la possibilità di "ordinare" ad un personaggio un certo tipo di comportamento o una azione specifica. Poiché il personaggio può rifiutarsi di eseguire il comando il master potrà offrire, in caso di assenso, un certo numero di punti esperienza. Sarà quindi all'intelligenza del master, o alla sua perfidia, rendere il gioco più interessante. In questo modo si potranno verificare situazioni spiacevoli ma più credibili come: dispetti, furti, liti o addirittura omicidi.

*Es: il Master potrà offrire:*

*300 punti esperienza ad un fante spaziale per farsi portare rispetto da un'altro di livello più basso.*

*300 punti ad un tiratore per non modificare le armi agli altri personaggi.*

*500 punti ad un haja per scontrarsi contro colui che gli ha toccato la spada di famiglia.*

**Buon Gioco:** Il Master ha la libertà di cambiare i punti in base alla sua esperienza. Su questo punto

siamo tornati più volte ma per porre l'attenzione su questa possibilità abbiamo istituito dei punti, che chiameremo punti di buon gioco, di cui il master potrà disporre a piacimento (-1000 +1000). In questo modo il master potrà punire quei gruppi che dovessero compiere azioni demenziali o ingiustificate producendo scompiglio fra i giocatori e ostacolando la narrazione e il corso del gioco. Al contrario coloro che non si attaccheranno a cavilli del regolamento per evitare una fine ingloriosa, che accetteranno le condizioni del master senza creare inutili diatribe o che favoriranno lo scorrere del gioco in maniera piacevole per tutti i giocatori, potranno essere premiati con dei punti extra. Attenzione però che non si cada nell'errore di credersi al di sopra delle regole e degli altri giocatori, anche i master sbagliano ed è opportuno che i giocatori si sentano liberi di far notare eventuali errori o di esprimere il loro parere su eventi e decisioni.

### **Gradi Comuni**

Ogni PG raggiunto un totale di punti esperienza avanzerà di grado ottenendo nuove caratteristiche. I bonus qui riportati sono comuni a tutti i personaggi in più ognuno di loro ne riceverà degli altri in base a quanto riportato nella descrizione del proprio personaggio.

### **Specializzazioni**

Ogni personaggio può, al termine di un'avventura, utilizzare parte dei punti esperienza guadagnati per ottenere capacità particolari che non rientrano nel suo normale corso d'apprendimento (vale a dire che non sono presenti nei passaggi di grado inerenti al suo personaggio). I punti spesi in questo modo andranno sottratti all'ammontare di punti del personaggio e ciò renderà più difficile raggiungere il livello successivo. Chiaramente non è possibile utilizzare i punti che hanno già permesso il passaggio di grado. Per esempio un personaggio che ha 10.000 punti esperienza ne potrà utilizzare al più 2.000, trovandosi, infatti, al 5° grado non potrà scendere sotto gli 8.000 tipici di questo livello.

#### **Acrobazia (1.000)**

Il personaggio è addestrato a compiere evoluzioni e movimenti acrobatici. Con una semplice prova di Destrezza può compiere salti mortali, ruote, tuffi oppure camminare su funi tese o sulle mani.

#### **Addestrare animali (2.000)**

L'agente Cosmos subisce un approfondito corso che gli consentirà di: addestrare animali, catturarli, placarli nel caso siano infuriati e conoscere le loro abitudini e i loro istinti.

**Catturare animali:** in una foresta il giocatore potrà creare una trappola specifica per un determinato tipo di animale. Con il 70% si creano efficaci trappole per la cattura di piccoli animali quali: conigli, gatti selvatici, pesci, uccelli ecc.. Con il 50% si producono trappole per lupi, cinghiali ecc..

Le trappole sono fisse e hanno una percentuale del 10-40% di catturare in un'ora l'animale desiderato (la percentuale varia a seconda del luogo e della fauna).

**Placare animali:** la conoscenza degli istinti e delle abitudini degli animali consentono al personaggio di calmarli e di farli desistere da un attacco. La percentuale è pari alla FdV dell'animale.

**Addestrare animali:** un animale posseduto dal giocatore (o da un suo compagno) potrà essere addestrato ad una qualsiasi disciplina con il 100%. L'addestramento richiede un mese e potrà quindi essere tentato solo tra un'avventura e la seguente. Potranno essere addestrati tutti i tipi di animali a qualsiasi tipo di abilità. Qui di seguito trattiamo solo alcuni ma il giocatore, con l'aiuto e la supervisione del Master, ne potrà inventare di nuovi.

*Si potrà addestrare un lupo alla lotta ciò aumenta i danni del lupo di 2 e la sua combattività di 10%. Il lupo attacca a comando del suo padrone o nel caso egli si trovi in pericolo.*

*Un cane di grossa taglia potrebbe essere addestrato al salvataggio.*

*Un gatto potrebbe riuscire a prendere oggetti di nascosto. Con una prova di intelletto (classe I) l'a-*

*nimale capisce di quale oggetto il suo padrone gli stia parlando.*

*Un falco può volare in alto ed avvisarci della presenza di prede o di gruppi numerosi.*

*Un cane può essere addestrato a seguire tracce con il 75%.*

*Uno stesso animale può essere addestrato fino a tre volte in discipline differenti.*

### **Allenamento (1.000)**

È un semplice addestramento che consente di aumentare una percentuale fisica (Potenza o Destrezza) o di combattimento (Mira o Combattività) di 5%.

Se si vuole seguire più volte un allenamento in una stessa percentuale il suo costo aumenta a 2.000 la seconda volta e 3000 le seguenti.

### **Ambidestro Semplice (500)**

Il giocatore può utilizzare indifferentemente la mano sinistra come la destra. Le percentuali non variano per l'una o per l'altra. In questo modo, un giocatore, potrà procedere con un'arma da corpo a corpo in una mano ed una a distanza nell'altra. È altresì possibile tenere due armi a distanza e far fuoco prima con una e poi con l'altra.

La specializzazione ambidestro semplice non permette di utilizzare contemporaneamente due armi. Non si potrà far fuoco simultaneamente con due pistole né allo stesso bersaglio né ad uno differente. Non si potranno utilizzare due armi primarie (da 6 o più spazi) nel corpo a corpo.

I personaggi che otterranno, con il normale avanzamento di grado, un ambidestrisimo completo (Fanti spaziali, Cyborg ecc..) che gli consentirà di utilizzare simultaneamente più armi otterranno automaticamente l'ambidestrisimo semplice.

### **Araldica (1.000)**

Alla Cosmos hai dedicato molto tempo allo studio della politica e della storia terrestre. Con una semplice prova di intelletto puoi ottenere dal master informazioni storiche e politiche di una città o di una particolare famiglia o dinastia. Allo stesso modo potrai conoscere genealogie, date importanti, fatti salienti o anche riconoscere stemmi e stendardi delle casate.

### **Arrampicamento (1.000)**

Permette di arrampicarsi su pareti apparentemente prive di appigli. Deve essere effettuata una prova ogni 10 metri. Non è necessario effettuare alcuna prova per salire su corde, alberi ecc..

La percentuale è pari alla Destrezza ma non superiore al 70%.

### **Astronomia (500)**

Con il 100% riconosci pianeti e costellazioni mentre con una prova di Intelletto puoi orientarti con le stelle o prevedere eventi astronomici (eclissi, congiunzioni, passaggi di comete ecc..).

### **Barriera mentale (3.000)**

È un particolare addestramento atto a preservare la coscienza di se. Tutti gli esp o le azioni volte direttamente contro la mente (memoria, coscienza, stati d'animo ecc..) del personaggio riceveranno un malus del 30%. Ha effetto per esempio contro: l'esp "lettura del pensiero", l'esp "paura", contro forme di ipnosi, contro l'abilità "Arte oratoria" ecc..

Il malus va a sommarsi agli altri malus della particolare azione svolta (per esempio contro gli esp si somma al valore di immunità posseduto).

### **Bere alcolici (500)**

Hai una formidabile resistenza all'alcool. Ne bevi in quantità enormi senza avere alcun fastidio o di-

sgusto. Sai anche fingere di essere ubriaco alla perfezione.

### **Booby Trap (500)**

Permette di generare una trappola semplice utilizzando delle normali granate.

Effettuando una prova di Intelletto con un malus di  $-20\%$  si collega una granata ad una leva (o un qualsiasi meccanismo come: una maniglia di una porta, un interruttore della luce, un portello di un'auto, un cassetto di una scrivania, un'apertura di un condotto di ventilazione ecc..) che ne causa la detonazione non appena viene azionata.

Una Booby Trap può essere preparata nel doppio del tempo di attivazione della granata utilizzata (minimo 3 turni). La semplicità di utilizzo unita alla velocità di produzione la rende facilmente rintracciabile. Non appena qualcuno azionerà l'oggetto dovrà effettuare una prova di Intelletto. Se la prova riesce ci si sarà accorti della trappola, ciò evita la detonazione ma non sarà comunque possibile utilizzare l'oggetto connesso alla trappola (aprire la porta, accendere la luce ecc..) fin quando la trappola non verrà fatta saltare o non sarà disattivata.

### **Borseggiare (1.500)**

Sei lesto nel prendere oggetti nelle borse o nello sfilare i portafogli. Puoi rubare oggetti "a portata di mano" con una percentuale del  $60\%$ . Attenzione se la prova fallisce sarai scoperto se il derubato riesce in una prova di Intelletto.

### **Cavalcare (500)**

Sai cavalcare con maestria e con un cavallo appositamente addestrato puoi cambiare tipo di passo nonché saltare ostacoli, farlo impennare o altre manovre simili. Si ottiene un ulteriore  $+10\%$  alla Combattività quando si combatte da cavallo.

### **Cattura (800 solo per chi possiede Assassinare).**

Il PG può raggiungere la preda e invece di ucciderla istantaneamente può bloccarla e utilizzare su di essa un qualsiasi tipo di veleno, virus o composto sia che debba essere inoculato o fatto ingerire. L'azione dura circa 3 turni durante i quali la vittima è completamente immobilizzata (attaccare, muoversi, parlare ecc..).

### **Concentrazione (5.000)**

Il personaggio è in grado di concentrarsi su due azioni distinte compiendole entrambe in maniera perfetta. Queste azioni generano uno sforzo mentale elevatissimo per ogni turno di concentrazione il personaggio deve spendere 4 punti di Carisma. Alcuni esempi di ciò che è possibile raggiungere con questo livello di concentrazione sono:

*Correre e sparare senza valutare malus nella corsa (la mira subisce un  $-10\%$  per via del "movimento non lineare" dovuto ai propri passi frenetici).*

*Evocare un demone e sparare.*

*Lanciare un esp e guidare.*

Se si possiede "ambidestro semplice" si potrà far fuoco con due armi (pistole o armi ad una mano) nello stesso tempo allo stesso bersaglio.

*Non si potrà invece attaccare due volte nel corpo a corpo se muniti di due armi o lanciare due esp o evocare due demoni.*

### **Confondere le tracce (500)**

Sai camminare in modo da ridurre al minimo le tracce del tuo passaggio. Eventuali inseguitori riceveranno  $-20\%$  alle loro capacità di seguirti (nel senso di trovare e seguire tracce o fiutare il tuo passag-

gio).

Non ha effetto contro un pedinamento.

### **Contatto (2.000)**

Conosci qualcuno che ti permette di reperire (pagando) determinati oggetti.

*Es. Un giocatore dipendente da morfina potrebbe conoscere uno spacciatore che gli consente di averla ad ogni missione o quando richiesto.*

Un fante che ha ricevuto in dotazione un fucile al plasma può avere un contatto nella Cosmos che gli fornisce colpi ad un prezzo adeguato.

### **Contrattare (2.500)**

Il giocatore ha una spiccata loquacità che gli consente di ottenere un guadagno maggiore negli scambi. Nel caso i prezzi del dominio siano più alti rispetto a quelli riportati nel prezzario, con una percentuale del 60% (- Intelletto superiore a 50% del mercante) il giocatore potrà acquistarli al solito prezzo. Con la stessa percentuale si possono vendere gli oggetti non più alla metà del loro valore ma ai 2/3. Ogni volta che la percentuale non riesce si perdono da 1 a 5 punti di Carisma (a seconda del prezzo dell'oggetto). Per le vendite tra una missione e l'altra la percentuale è del 100%.

Ribadiamo che chiunque può effettivamente contrattare con il Master (mercante) per far diminuire il prezzo di vendita degli oggetti ma con questa specializzazione si avrà la certezza di riuscire nel proprio intento.

### **Coriaceo (3.000)**

Le tue ossa ed i tuoi organi sono più resistenti dei normali essere umani. Il livello vitale delle singole parti è aumentato di +10 a corpo, braccia e gambe e +5 alla testa. +5 all'Energia totale.

### **Corrompere (2.000)**

Con una prova di Carisma puoi corrompere guardie, sceriffi, notai, guardiani ecc.. Se la richiesta è eccessivamente provocatoria o rischiosa la persona corrotta potrebbe fare una prova di Carisma per declinare l'offerta. Il master deciderà il prezzo della corruzione. Chiunque può tentare di corrompere con ingenti somme di denaro. Il PG che sceglie questa specializzazione ha però la certezza che il prezzo pagato sarà il più basso possibile e che il tentativo non sarà palesato o smascherato in alcun modo neanche in caso di fallimento.

N.B. La Capacità Oratoria di una Spia può generare gli stessi vantaggi di questa specializzazione.

### **Corsa (500)**

La specializzazione nella corsa fornisce un bonus di 2d10 nella corsa.

### **Cucinare (800)**

Sai preparare ottimi pasti (+2 al Carisma di commensali e +1 all'Energia). Puoi riconoscere se una pietanza è stata avvelenata o drogata con una prova di Intelletto -20%.

### **Curare ferite (2.000)**

Hai seguito un corso di pronto soccorso chi ti ha permesso di imparare ad utilizzare al meglio gli appositi kit. Ottiene 5 punti di Energia in più quando usi kit medici e di pronto-soccorso.

### **Destrezza nel lancio (500)**

Si è in grado di lanciare armi anche non predisposte per il tiro a distanza (spade, mazze ecc..). Il danno è pari al 3° attacco. Esse hanno una precisione di -10%. Le armi da lancio ottengono invece un +5%



in più alla loro precisione.

### **Dominio assoluto** (2.000 per Evocatore)

Sfruttando una normale evocazione effettuata tramite il simbolo del dominio si potrà costringere il demone evocato a difenderci a costo della vita. Il demone non fornirà il consueto servizio ma svanirà assumendo una forma evanescente che si disporrà intorno all'Evocatore (il master potrà decidere l'aspetto secondo la sua fantasia. *Es una fiamma scura che divampa intorno al PG nel caso di un E-freet, un manto nero pece nel caso di un lupo ombra, un'immagine traslucida ed intermittente con le sembianze del guerriero del mantra che lo avvolge, una sorta di ectoplasma mostruoso nel caso di un incubo*).

Tutti i danni diretti contro l'Evocatore verranno ridiretti contro il demone evocato ma egli subirà comunque tutti gli altri effetti dei colpi (una spazzata lo farà cadere a terra, una presa potrebbe bloccarlo, un colpo stordente pur non danneggiandolo potrà causare comunque la perdita del turno e così via). Il demone subirà per intero i danni (senza considerare alcuna corazza, ma senza produrre colpi in profondità o simili) ed è opportuno che il PG tenga traccia del livello di Energia dello stesso. Il demone continuerà a difendere il suo evocatore per tutto il tempo che egli manterrà il simbolo del dominio.

Un colpo critico o perforante non danneggia la corazza ne procura danni in profondità ma ferisce sia il demone che l'Evocatore.

Quando il simbolo del dominio svanisce il demone potrebbe abbandonare l'Evocatore con una percentuale variabile. 25% se i danni inferti sono inferiori alla metà della vita del demone, 50% se sono più ingenti e 100% se il demone ha raggiunto il livello critico.

### **Doppia Pistola** (3000 richieda ambidestro semplice)

Il PG viene addestrato ad utilizzare due pistole simultaneamente. Potrà impugnare due pistole qualsiasi ma è necessario che le due siano identiche (stesso tipo, stessi colpi, stesse modifiche). Inoltre dovrà far fuoco allo stesso bersaglio e con la medesima modalità di fuoco.

Quando si usufruisce di questa specializzazione si subisce un malus alla mira pari al danno della pistola meno 10.

N.B. Anche coloro che dispongono della specializzazione Ambidestro semplice e Concentrazione possono far fuoco simultaneamente con armi ad una mano. Se un PG dispone anche di questa specializzazione allora potrà far fuoco anche a bersagli differenti.

### **Doti di comando** (2.000)

Il personaggio ha la capacità di valutare rapidamente la situazione e di impartire tempestivi ordini ai compagni. Egli ha la possibilità, utilizzando il suo turno, di impartire liberamente ordini a ciascuno dei suoi alleati (se possiedono la specializzazione schemi di battaglia).

Tutti coloro che decideranno di adempiere a tali disposizioni agiranno alla stesso livello di Intelletto (+ bonus Riflessi) di colui che possiede Doti di comando (a meno che i personaggi non posseggano già un Intelletto superiore essi non potranno agire prima di colui che possiede la specializzazione). Il turno utilizzato per doti di comando è speso per osservare la situazione, al più il personaggio potrà muoversi (anche di corsa).

Se si viene colti di sorpresa, per il primo turno non si può utilizzare questa specializzazione.

Attenzione ribadiamo che si può agire con l'iniziativa del proprio "comandante" solo se si esegue il suo ordine, altrimenti si seguirà il turno dettato dal proprio Intelletto.

### **Empatia** (1.000 punti):

Il personaggio può imprimere nella mente di un amico o di una qualunque persona a lui legata, un pensiero, un'idea vaga o una sensazione particolare. L'idea permane per pochi secondi ma sarà avver-

tita in modo intenso. La persona soggetta a tale “messaggio” percepirà chiaramente il mittente al contrario il contenuto se pur recepito sarà di difficile interpretazione. Sono necessari 8 punti di Energia (o Carisma) e 40 round. L’esp può essere effettuato per una sola volta al giorno

### **Estrazione veloce (1.500)**

Con una prova di Destrezza puoi estrarre e sparare nello stesso turno. Si avrà un -15% alla mira. Ha efficacia solo con pistole o armi da fuoco ad una mano.

### **Evocazione Persistente (1.000 per Evocatore)**

Permette ad un evocatore di mantenere evocato un suo demone. Questo rito richiede un solo turno e deve essere effettuato mentre un demone sta ancora fornendo i suoi servizi. Permette di sfruttare nuovamente i poteri forniti dal demone come se fosse stato evocato nuovamente. Per effettuare l’Evocazione persistente su un demone di 4° rango il PG dovrà utilizzare una possibilità di evocare, per demoni di 3° rango ne serviranno 2, per quelli di 2° 3 mentre per i demoni di 1° rango ben 4.

### **Flora e fauna (1.500)**

Con una prova di Intelletto (Max 75%) riconosci, in base all’ambiente, il tipo di flora e di fauna che può proliferare nel suddetto luogo.

### **Galateo (1.000)**

Sai essere estremamente raffinato nei modi. +10% alle prove di carisma in ambienti lussuosi ed elitari.

### **Geologia (1.000)**

Riconosci le possibili insidie di una zona aperta (foreste, fiumi, laghi, paludi ecc..). Con una prova di Intelletto sei prevenuto contro i possibili pericoli e li noti per tempo con una seconda prova di intelletto (Max 60%). In questo modo puoi salvarti da cascate, gorghi d’acqua, rapide, sabbie mobili, rocce friabili ecc..

### **Giocare - Barare (800):**

Oltre a conoscere molti giochi d’azzardo e di prestidigitazione il personaggio è addestrato a barare con le carte. Può nascondere carte, sistemarle mescolando il mazzo, segnarle ed altri trucchi tipici di un baro. Non vi sono percentuali proprie di questa abilità ma generalmente si utilizzano Prove di Intelletto per giocare e di Destrezza per barare.

### **Immunità agli esp (2.000)**

Presenziando a particolari riti propri di esper ed evocatori il personaggio (non necessariamente esper o evocatore) ha raggiunto un alto livello spirituale. Pur non ottenendo la capacità di lanciare esp egli è ora in grado di opporre un’immunità agli esp del 20% (solo verso un particolare elemento). Personaggi che già possiedono un’immunità agli esp maggiore del 15% avranno solo un bonus del 5%. Altri livelli di immunità non saranno considerati (salvo per altri elementi)

### **Immunità ai veleni (2.000)**

Con un duro addestramento si è ottenuta la singolare capacità di resistere ai veleni ingeriti. La loro percentuale di infettare è diminuita del 30%.

### **Infondere energia (2.000 per Esper)**

L’Esper ha imparato a concentrare la sua energia nelle sinapsi. Una sinapsi svuotata da tutti i suoi poteri (sia esp che punti concentrazione) potrà essere utilizzata dall’Esper per contenere nuovi esp. Ese-

guendo un rituale di circa un'ora egli potrà immagazzinare uno qualsiasi dei suoi esp al suo interno. Perché ciò avvenga dovrà utilizzare il doppio dei punti concentrazione (o eventualmente potenziamento) richiesti dall'esp.

L'esp rimarrà immagazzinato nella sinapsi per un tempo infinito fino a che l'Esper non lo libererà utilizzando un punto concentrazione e rimanendo concentrato per il tempo necessario all'esp (riportato nella sua descrizione). Come normalmente avviene per i suoi esp potrà decidere di potenziare l'esp ma usufruendo di un punteggio doppio di punti potenziamento poiché l'esp è già stato lanciato. Una sinapsi può essere utilizzata molteplici volte ma ogni volta che un esp viene liberato si ha una percentuale del 10% che essa si infranga.

### **Infusi (1.000)**

Il personaggio conosce numerose erbe terapeutiche e medicamentose che gli consentono di preparare infusi utili in differenti occasioni. Per produrre questi composti è necessario che egli sia libero di agire (deve potersi recare in luoghi rigogliosi o in mercati appositi) per circa un'ora. Con una percentuale del 50% potrà produrre uno qualsiasi dei seguenti infusi:

*Medicinale*: Ripristina 10 di Energia in un'ora

*Antidoto*: ritarda gli effetti di un veleno raddoppiando il suo tempo di infezione

*Calmante*: ripristina 5 di Carisma

Gli infusi devono essere consumati entro 10 ore da quando vengono preparati. Non è possibile utilizzare due infusi uguali nello stesso giorno (24 ore) i loro benefici non sono pertanto cumulabili.

### **Interrogare (800)**

In un interrogatorio il personaggio può capire se l'interrogato mente con una prova di Intelletto. Per costringere a dichiarare il vero è necessario riuscire in una prova di Carisma meno il valore di resistere a torture.

### **Ipnosi (3.000)**

Causando l'ipnosi ad un essere intelligente (che possa parlare e comprenderci) si potranno ottenere i seguenti risultati:

Si potrà far ricordare azioni passate e dimenticate. Si potranno conoscere le paure dell'ipnotizzato. Si potrà far rilassare la persona soggetta all'ipnosi e far aumentare il suo Carisma di 1d10. Con il 100% – FdV essa risponderà ad una domanda in modo assolutamente veritiero. Persone non consenzienti potranno essere ipnotizzate solo nel sonno.

### **Legge (2.000)**

Conosci le leggi dei domini e delle città della terra. Con una prova di Intelletto né ricordi ogni dettaglio. Con prove di Carisma puoi (in un'udienza, di fronte ad uno sceriffo o giudice) diminuire le pene sancite, trovare cavilli legali a cui aggrapparti per evitare condanne o per mandare alla lunga i processi.

### **Meditazione (1.000)**

Sono tecniche di meditazione che, effettuate nella mattina, appena svegli, consentono di aumentare il Carisma di 1d6.

### **Memoria fotografica (4.000):**

Sei in grado di ricordare le cose nei più piccoli particolari. Con una semplice prova di Intelletto il Master suggerirà al giocatore tutti quei dettagli che da solo non riesce a ricordare o quelle cose che ha visto in passato ed a cui non ha dato importanza. Poiché normalmente l'Intelletto può essere utilizzato

in questo modo esponiamo di seguito alcuni esempi di cosa permetta di fare questa abilità:

*Si può ricordare un numero di telefono scorto insieme a tanti e al quale non si era data importanza.* Potremmo ricordare di aver già visto il volto di quella persona, seduta infondo alla locanda, in quel locale in cui avevamo fatto un sopralluogo 4 giorni prima.

Potremmo ricordare i nomi che erano scritti nella Hall anche se gli avevamo dato appena uno sguardo. Guardando un parete piena di iscrizioni o simboli arcani per qualche minuto la si potrà ricordare perfettamente in ogni suo dettaglio nei giorni seguenti.

### **Meteorologia (800)**

Puoi prevedere fenomeni atmosferici come piogge, tempeste, uragani ed altro scrutando il cielo (prova di Intelletto). Sei anche in grado di capire quando sono di natura sovrannaturale o indotta da particolari fenomeni.

### **Orientamento (800)**

Il personaggio ha acuito in modo considerevole l'innato senso dell'orientamento. Oltre a sapersi orientare all'aperto o nel fitto della boscaglia (per la verità un'azione che chiunque potrebbe osare anche se con qualche difficoltà) egli riesce a tenere a mente il suo spostamento e a percepire anche lievi variazioni di direzione. In un intricato dedalo di passaggi riesce a capire di quanto ed in quale direzione ci si è spostati rispetto all'entrata (o ad un altro punto di particolare importanza). Percepisce se si sta variando di quota o se si sta passando in un punto una seconda volta. L'orientamento ed ogni cognizione ad esso legata è richiamata con una prova di Intelletto (Max 70%).

### **Pedinare (1.000)**

Con questa capacità il personaggio è in grado di pedinare (o di seguire con un veicolo una persona o un gruppo di persone) senza essere notato. Questa capacità può essere però utilizzata solo nei villaggi o in luoghi frequentati. Puntualiziamo che ogni personaggio può tentare di pedinare un'altra persona ma con questa specializzazione si ha la certezza che, riuscita la percentuale, si riuscirà nel proprio intento (senza farsi scoprire e senza cadere in ridicoli e grossolani errori).

Per pedinare si effettua una prova di Intelletto o di Destrezza a scelta del Master in base alla situazione.

### **Percepire stati d'animo (1.500)**

Il giocatore possiede l'esp "Percepire stati d'animo". Con una percentuale del 70% percepisce le emozioni provate da un qualsiasi bersaglio. Il Master dovrà menzionare solo quella che in quel momento è più forte. Odio, Paura, Invidia, Rabbia, Disorientamento, Eccitazione ecc.. Non dovranno essere chiariti gli eventi che hanno generato tale stato d'animo. L'esp può essere lanciato una sola volta al giorno al prezzo di 10 punti Energia/Carisma. Non appartenendo ad alcun elemento si diminuirà la percentuale di riuscita del valore di immunità più alto posseduto dal bersaglio.

### **Percezione di esper ed evocatori (1.000 per Esper, Evocatori e Gran Maestri)**

Con una prova nelle loro discipline (% Lanciare esp, % Evocare o % Capacità -20%) avvertono o riconoscono in un gruppo un personaggio che sta lanciando o utilizzando un esp oppure uno che usufruisce del potere di un demone.

### **Perquisire (2.000)**

Chiunque è in grado di perquisire un prigioniero, ma questa percentuale permette di contrastare chi è un esperto nel nascondere oggetti o di trovare armi che sono appositamente create per essere celate. La percentuale è del 120% meno la percentuale di nascondere a perquisizione dell'oggetto o della per-

sona controllata.

### **Riconoscere sostanze chimiche (1.000)**

Come un normale biotecnologo si possono riconoscere sostanze chimiche, farmacologiche o stupefacenti con una semplice prova d'Intelletto.

### **Riti e sette religiose (1.000)**

Conosci molte religioni e culti così come i riti e le usanze di molte sette ad esse connesse. Prova di Intelletto.

### **Sangue freddo (2.000)**

Come per i rettili il tuo organismo non è in grado di riscaldarsi da solo in maniera adeguata. Sebbene tu soffra il freddo più dei normali essere umani vieni difficilmente notato da visori e creature che vedono ad infrarossi. Puoi nasconderti alla loro vista con il 70% (rimanendo immobile o muovendoti lentamente). In più ti trovi a tuo agio con temperature molto elevate, non disdegni di indossare vari livelli di corazza né soffri di disidratazione nei deserti.

### **Sedurre (500)**

+20% al Carisma quando si effettuano prove con una persona dell'altro sesso.

### **Seguire tracce (1.500)**

Con una percentuale del 60% il giocatore è in grado di seguire tracce. Il Master potrà fornirgli vaghe informazioni sulla natura delle impronte (se si tratta di animali, esseri umani, veicoli ecc.). Possono essere assegnati dei bonus o malus relativi al tipo di terreno (sulla sabbia o sulla neve le impronte sono più chiare che sull'asfalto) ed al tempo di permanenza dell'impronta (un'impronta vecchia può essere cancellata dal vento o dal passaggio di altre persone).

### **Scassinare (1.500 punti):**

Con una prova di Intelletto e con l'ausilio di un oggetto metallico (una piccola lama, un ago o un filo di ferro) è possibile aprire serrature semplici (lucchetti, manette, porte ecc..)

### **Schemi di battaglia (1.000)**

Gli anni di addestramento nella Cosmos in tattiche e schemi di battaglia ti permettono di capirti con i tuoi compagni in un attimo. In termini di gioco consente di parlare senza considerare i turni per decidere il da farsi in azione. Vale a dire che, mentre i giocatori decidono come spostarsi, come dividersi gli avversari o magari le armi da utilizzare e scambiarsi, il tempo di gioco viene congelato.

Mentre i personaggi sparano, corrono o si riparano si lanciano continuamente occhiate o veloci comandi con il CB che gli permettono di capirsi perfettamente in poco tempo.

### **Sinergia (1.000 per Esper ed Evocatori)**

L'Esper o l'Evocatore che impara questo rituale può eseguirlo per aiutare con i suoi poteri un Esper o un Evocatore alleato. Il rituale dura per tutto il tempo necessario all'alleato ad effettuare la sua azione (lanciare un esp o evocare). I due dovranno trovarsi ad una distanza non superiore ai 6 metri.

*Esper che aiuta un Esper:* può utilizzare i suoi punti concentrazione per fornire punti potenziamento a un Esper alleato che sia in concentrazione per lanciare il suo esp.

*Esper che aiuta un Evocatore:* L'Esper può utilizzare 4 punti concentrazione per permettere all'Evocatore di lanciare 1d6 in più sulla tabella di Evocazione. Può spendere fino a 12 punti per un totale di 3d6 in più sulla tabella. In alternativa l'Esper può fornire un bonus di 25% alla percentuale di Evocare

per ogni punto concentrazione speso.

*Evocatore che aiuta un Evocatore:* Utilizzando una possibilità di evocare l'Evocatore permette al suo alleato di lanciare 1d6 in più per evocare (può sfruttare fino a tre evocazioni per un totale di 3d6 in più) o di riuscire automaticamente nella percentuale di evocare.

*Evocatore che aiuta un Esper:* per ogni possibilità di evocare alla quale l'Evocatore rinuncia l'Esper può disporre di 5 punti potenziamento.

### **Sonno pesante (1.500)**

Per un caso fortuito il tuo sonno è molto più rilassante e ristoratore del normale. Ciò ti permette di dormire per sole 4 ore a notte recuperando 5 punti di energia. Un'ulteriore ora permette di recuperarne altri 5. Se si dormono 6 ore si recupera in tutto 10 di Energia e 5 di Carisma. Il sonno tuttavia è così pesante che non ti permette di destarti anche con un rumore forte. Non puoi spezzare il sonno per fare turni di guardia o altro. Se non dormi 4 ore di fila è come se non avessi dormito affatto.

### **Specializzazione in un'arma ad alta tecnologica (1.500 punti)**

Un personaggio che non possiede mira con le armi ad Alta tecnologia potrà sceglierne una. Con quest'arma si otterrà una mira del 50%.

### **Stimare (500)**

Sai stimare il valore delle cose. Oggetti, veicoli, merce, pietre, artefatti e qualsiasi cosa possa essere venduta in un mercato o in un negozio. Il prezzo è ovviamente un'approssimazione che sarà fornita dal master se il PG riesce in una prova di Intelletto.

### **Suonare Cantare (1.000)**

Il personaggio ha un vero talento nel cantare o nel suonare uno strumento. Potrebbe trovare con facilità lavoro in una locanda con cui pagarsi vitto e alloggio e magari ricavare anche qualcosa in più. Questa condizione lo rende un personaggio curioso ed ammirato tanto da fargli guadagnare un 20% di Carisma in tutte le prove effettuate in quell'ambiente. Con facilità potrebbe inoltre trovare un confidente o un "informatore" nell'oste o in qualcuno che bazzica nel locale. Intrattenendo per circa due ore il suo pubblico può far recuperare 2 di Carisma a coloro che assistono allo spettacolo. In tal maniera non è possibile recuperare più i 2 punti al giorno.

### **Telecinesi (1.000)**

Il personaggio ha la capacità di effettuare un esp simile alla telecinesi. Esso non permette di muovere a piacimento l'oggetto ma solo di generare delle perturbazioni. Il movimento è simile a quello che otterrebbe se ricevesse un urto. Si potrà far cadere o rotolare oggetti (2 kg) come battere colpi su una porta o simili. L'esp richiede 6 punti di Energia (o Carisma) ed 8 round. Può essere effettuato una volta al giorno ed ha efficacia fino a 10 metri e per un minuto consecutivo sullo stesso oggetto.

### **Tiro Sicuro (1.500)**

Tale specializzazione ha effetto solo con armi da fuoco (F, P e A) dotate di mirino laser. Consente di evitare di far fuoco nel caso la prova di Mira fallisca. Consente quindi di evitare di sprecare colpi inutili ma soprattutto ad un cecchino di non rivelarsi senza aver almeno colpito un bersaglio.

La specializzazione non ha effetto nel caso l'arma si inceppi. Esiste dunque la remota possibilità che pur possedendo "Tiro Sicuro" si faccia fuoco senza colpire il bersaglio (nel caso l'arma si inceppi con un risultato del dado pari a 2 o 3).

### **Udire rumori sospetti (3.000)**

Con il 50% il personaggio è allertato anche dal più piccolo rumore causato da un nemico. Per esempio si potrebbero avvertire i passi di persone che si avvicinano di nascosto alla nostra tenda, il rumore della pistola che viene estratta dal fodero o tanti altri piccoli rumori riconducibili ad un aggressore. Questa capacità a differenza di quella posseduta da alcuni personaggi (Spia, Gran Maestro, Tiratore ecc..) permette al giocatore solamente di essere avvertito dal master di un possibile attacco. Non viene specificata né la natura né la distanza dalla quale è pervenuto il rumore.

#### **Ultimo servizio (1.000 per Evocatori)**

Attraverso un'evocazione congiunta l'Evocatore può richiamare uno qualsiasi dei suoi demoni. Questo si manifesterà fornendogli i suoi servizi. Tuttavia non appena il compito (o il tempo) sarà terminato si slegherà dal suo patto senza mai più ripresentarsi al suo padrone.

Ultimo servizio consente anche all'evocatore di effettuare una normale evocazione in più al giorno. Il demone richiamato in questo modo avrà tuttavia il 50% di sciogliersi dal suo evocatore una volta offerto il suo aiuto (o comunque terminato il tempo a sua disposizione).

#### **Specializzazioni di Lotta**

Di seguito sono indicati alcune specializzazioni finalizzate a migliorare le capacità combattive dei personaggi. Alcune di esse richiedono delle particolari abilità necessarie per poter avvalersi di quella specializzazione.

#### **Allenamento Mattutino (1.000)**

Da qualche tempo il personaggio è solito dedicare parte della mattinata all'esercizio fisico e alle tecniche di combattimento. Ogni qual volta egli si allenerà, per un ora, nella mattina, otterrà un +5% alla Combattività per tutta la giornata. Se, nel corso dell'avventura, il personaggio è riuscito ad allenarsi per almeno la metà dei giorni egli guadagnerà un +1% fisso.

#### **Attacco variabile (1.500)**

Anche nel corpo a corpo si lancia il d10 per vedere la zona colpita.

In più il PG potrà, una volta colpito il bersaglio e stabilito l'attacco, decidere di sfruttare 5 punti Carisma per lanciare 2d10 e scegliere tra i due la locazione migliore (Non può usufruire di questa capacità nel combattimento a distanza).

#### **Assalto (1.200)**

**Requisiti:** il PG deve trovarsi a terra

**Descrizione:** il PG atterrato balza carponi e si getta contro il suo avversario buttandolo a terra. Al termine dell'attacco il PG si trova in piedi.

**Effetto:** l'attacco permette di rialzarsi, buttare l'avversario a terra ed infliggere P+3 danni (più eventuali bonus al danno dei pugni).

**Malus:** -15%

**Contromossa:** Con una prova di Potenza (Stessa classe del PG) si può evitare di essere spinti a terra.

#### **Calcio al Volto (1.000)**

**Requisiti:** nessuno

**Descrizione:** Si colpisce con un potente calcio il volto dell'avversario che rimane disorientato.

**Effetto:** Genera un danno di P+2 al volto e causa la perdita del prossimo attacco dell'avversario.

**Malus:** -15%

**Contromossa:** Con una prova di FdV ci si riprende dallo stordimento senza perdere l'attacco.

### **Calcio di Silla (1.000)**

**Requisiti:** nessuno

**Descrizione:** il PG sferra un potente calcio che sbilancia temporaneamente l'avversario.

**Effetto:** Genera lo stesso danno di un calcio (P + bonus o D+2 se possiede calci in destrezza ecc..) e dimezza la parata dell'avversario per un turno.

**Malus:** -10%

**Contromossa:** una prova di Destrezza di classe 3 permette di ritrovare subito l'equilibrio e quindi di non dimezzare la parata.

### **Calcio in Destrezza (800)**

**Requisiti:** nessuno

**Descrizione:** Il PG sfrutta la sua agilità per imprimere più forza nei calci

**Effetto:** il danno dei calci è D+2 (decina della Destrezza +2). Non incidono come bonus quelli dovuti ad un incremento della velocità ma solo la Destrezza propria del personaggio. Sebbene la Destrezza incida maggiormente in nessun caso il danno potrà essere minore di P ne maggiore di P+10 (più eventuali bonus ai danni).

**Malus:** +5%

**Contromossa:** nessuna

### **Combattimento da terra (1.000)**

Quando sei disarmato o equipaggiato con armi corte (coltelli, pugni di ferro piccole mazze ecc..) non ottieni alcun malus combattendo da terra.

### **Concentrazione dell'Energia (1.000)**

**Requisiti:** nessuno

**Descrizione:** Il PG si focalizza richiamando tutte le sue energie così da poter sferrare un attacco più potente.

**Effetto:** Aumenta di +5 il danno del prossimo colpo sferrato dal PG.

**Malus:** 0%

**Contromossa:** se prima di effettuare il prossimo attacco il PG perde lucidità (stordito, buttato a terra, controllato mentalmente, caduto in uno stato di panico o d'ira) perderà anche il bonus di +5. Il bonus viene perso anche se non si riesce a sferrare un colpo per più di 4 turni. Non si possono cumulare più di 10 danni attraverso questo attacco (2 concentrazioni dell'Energia prima di effettuare un attacco).

### **Deadlock (1.400)**

**Requisiti:** Avversario a Terra (spazzato ecc..)

**Descrizione:** Il PG blocca l'avversario in una presa letale.

**Effetto:** danno di una presa convenzionale 10+1d10 in più l'avversario è bloccato. Per ogni turno in cui rimane in questa presa gli vengono inflitti nuovamente i danni. Il PG che blocca non può compiere altri attacchi ne usufruire di altre capacità d'attacco finché è bloccato.

**Malus:** -25%

**Contromossa:** Prove di Potenza per liberarsi (-20% per ogni classe in meno del PG che blocca)

### **Disarmo eccezionale (1.000)**

**Requisiti:** specializzazione "Calci in destrezza"

**Descrizione:** Si colpisce con un calcio la mano destra dell'avversario scagliando la sua arma contro un altro avversario.

**Effetto:** Disarma il nemico e con una prova di Destrezza (mira armi bianche) si lancia l'arma impu-



gnata contro un altro avversario non più distante di 6 metri (+6 per ogni classe di Potenza superiore alla 2°). Se l'arma può essere utilizzata come arma da lancio genera i danni come se fosse stata lanciata propriamente altrimenti genera un danno di P.

**Malus:** -15%

**Contromossa:** resistere a disarmate permette ovviamente di resistere anche a questo tipo di attacco.

### **Doppio pugnale (2.500)**

Questa specializzazione permette di aumentare il potenziale combattivo utilizzando due armi secondarie (da 1 a 4 spazi in tabella) (*Ogni personaggio è in grado di utilizzare simultaneamente due armi di questo tipo o una primaria (6 spazi) ed una secondaria (1-4 spazi)*).

Questa specializzazione consente di raddoppiare un attacco di ciascuna arma secondaria utilizzata. Utilizzando dunque 2 pugnali si riempiranno 6 spazi in tabella anziché 4 o con due dischi a lama curva ben 10 anziché 8. Al momento della specializzazione si dovranno scegliere le due armi con cui specializzarsi che non potranno essere cambiate né utilizzate singolarmente con gli stessi vantaggi.

N.B. La tecnica doppio pugnale non può essere combinata con "Tecniche di Spada" dei Gran Maestri.

### **Estrarre (1.500)**

Non si perde tempo ad estrarre l'arma dal proprio fodero. L'estrazione è effettuata con il primo attacco. Il danno di questo primo colpo è diminuito di -2.

### **Finta (800)**

**Requisiti:** 2 o più attacchi per turno

**Descrizione:** si finge di portare un colpo per spostare la difesa dell'avversario e sferrarne uno più potente laddove è scoperto.

**Effetto:** si annulla la parata dell'avversario e si ottiene un +10% alla propria combattività per il prossimo attacco.

**Malus:** +5%

**Contromossa:** nessuna

### **Gomitata (1.000)**

**Requisiti:** Avversario a Terra

**Descrizione:** Il PG si getta con tutto il suo peso sull'avversario a terra colpendolo con una gomitata.

**Effetto:** P+5 (più eventuali bonus al danno dei pugni) e si finisce a terra.

**Malus:** 0%

### **Lama nascosta (1.000)**

**Requisiti:** Disporre di un'arma nascosta che può essere estratta rapidamente.

Non si intende il coltello indossato sotto la giacca ma un'arma costruita appositamente per essere nascosta. Ad esempio una lama che esce a scatto dall'elsa di una spada o dal calcio degli stivali, un ago acuminato che esce a scatto dalla mano di un cyborg o un dardo velenoso lanciato dall'asta di un tridente.

N.B. Questa specializzazione viene effettuata con una particolare arma e consente dunque di effettuare l'attacco "lama nascosta" solo con quell'arma. Se dunque il PG possiede più di un'arma con le opportune caratteristiche deve effettuare la specializzazione con ognuna di esse.

**Descrizione:** Il PG si finge in difficoltà ma, nel momento in cui la sua arma e quella dell'avversario si scontrano, estrae velocemente un'altra arma colpendo inaspettatamente il nemico.

**Effetto:** Questa abilità non è un attacco da inserire in tabella ma è una capacità che può essere sfruttata liberamente dal PG. Non appena il PG parerà un attacco (la percentuale con cui l'avversario fallisce

l'attacco è minore della parata del PG) potrà automaticamente causare i danni massimi dell'arma nascosta. Da questo momento l'arma si considera estratta. In alternativa può effettuare l'attacco "lama nascosta" quando fallisce la prova di combattività per colpirlo. In questo caso sarà necessaria una prova di Intelletto (stessa classe dell'avversario) per colpirlo. In questo caso sia che la prova sia riuscita o meno la lama si dovrà considerare estratta e quindi ormai rivelata.

**Contromossa:** la lama nascosta colpisce l'avversario poiché questo viene colto alla sprovvista. Per questo motivo "lama nascosta" è inefficace contro coloro che sanno della nostra arma (perché conoscono l'arma, perché hanno già subito questo attacco, perché l'hanno visto sferrare ecc.). In caso di dubbio (sappiamo di combattere contro un Cyborg dotato di lame nascoste ma non le conosciamo esattamente) si potrà effettuare una prova di Intelletto. Inoltre tutti i PG che dispongono di capacità per evitare di essere colti di sorpresa potranno avvalersene anche per "lama nascosta" (senso del pericolo, intelletto di classe 3 ecc.).

### **Lampo (1.000)**

**Requisiti:** Disporre di un'arma con una lama o una superficie riflettente, combattere di giorno o in presenza di una luce forte.

**Descrizione:** Disponendo l'arma in posizione di parata si sfrutta la lama per riflettere la luce del Sole negli occhi del proprio avversario. Ciò è sufficiente a distogliere la sua attenzione e a permetterci di sferrare un nuovo colpo.

**Effetto:** Questo attacco non viene inserito in tabella ma è una capacità di cui il PG può usufruire liberamente. Quando si verifica una parata (il d10 indica una parata della nostra tabella d'azione) è possibile effettuare una prova di Intelletto per abbagliare istantaneamente l'avversario. Ciò consente di convertire la nostra parata in un attacco fulmineo, ovvero si potrà lanciare nuovamente il d10 sulla tabella d'azione per effettuare immediatamente l'attacco selezionato (la tabella d'azione non può essere alterata per questo nuovo lancio).

**Malus:** -0%.

**Contromossa:** un avversario che non può essere abbagliato (cieco, o con visioni differenti da quella ottica) è immune a questa tecnica. Anche chi ha subito già questo attacco non può esserne nuovamente vittima (le creature con classe di Intelletto 1 devono effettuare una prova di intelletto per non essere nuovamente abbagliate).

### **Lancia da Cavaliere (1.200)**

**Requisiti:** Specializzazione Cavalcare e una Potenza di 70%.

**Descrizione:** Il PG può combattere da cavallo utilizzando armi lunghe con una sola mano.

**Effetto:** il PG può cavalcare normalmente e usufruire di un'arma lunga (lancia, tridente o alabarda) mantenendola con una sola mano anziché due.

**Malus:** -10%.

### **Lato cieco (1.200)**

**Requisiti:** Nessuno

**Descrizione:** Quando si combatte con un alleato (con Intelletto di classe 2 o superiore) contro un unico avversario si è in grado di spostarsi in modo da attaccare l'avversario sempre da parti opposte così da rendergli più difficile la difesa.

**Effetto:** "lato cieco" non è un attacco ma una capacità della quale ci si può avvalere liberamente. Quando si decide di utilizzare questa specializzazione il nostro avversario sceglie quale dei suoi nemici (noi o il nostro alleato) seguire e a quale voltare le spalle di volta in volta. Colui che si trova di spalle riceverà un bonus di +5% a tutte le prese e una parata dimezzata.

**Contromossa:** avversari che non hanno punti ciechi nella loro linea di vista sono immuni da questo

attacco così come coloro che dispongono di un Intelletto di classe superiore ad uno dei due avversari. NB è sufficiente che solo uno dei due PG possieda “lato cieco”, se entrambi la possiedono non ottengono ulteriormente gli stessi bonus.

### **Montante (500)**

**Requisiti:** nessuno

**Descrizione:** il PG è in grado di tirare pugni molto più potenti e precisi

**Effetto:** il danno ed il bonus dei pugni è aumentato di 1 (P+1, 6%). Questo bonus è cumulabile con altri bonus dovuti a particolari armi utilizzate (pugno di ferro, artigli ecc.) come se il PG possedesse 10% in più di Potenza quando si tratta di tirare un pugno (non calci o altri attacchi)

**Malus:** +6%

**Contromossa:** nessuna

### **Parata in extremis (3.000)**

**Requisiti:** Disporre di un'arma o di uno scudo

**Descrizione:** Con estrema velocità il PG dispone all'ultimo istante la propria arma a difesa. Pur evitando l'attacco il colpo si scontra con pesantezza sulla propria arma logorandola.

**Effetto:** questa attacco è un'abilità di cui il PG può liberamente disporre durante un combattimento. Effettuando una prova di Riflessi può decidere di evitare un colpo che altrimenti avrebbe ricevuto frapponendo la sua arma. Questa riceve un colpo tale da logorare la sua superficie. Ciò può essere valutato con un abbassamento del danno della propria arma di 2 (+2 per ogni classe di Potenza di differenza tra l'avversario e la propria arma). In alternativa è possibile frapporre uno scudo. Ciò fornisce un bonus di 10% alla prova di Riflessi mentre il danno subito dallo stesso va a ridurre la sua resistenza ai danni.

### **Percossa (1.200)**

**Requisiti:** Disporre di un'arma che presenti un “attacco con il manico” in tabella (o nel caso di armi da fuoco un “colpo con il calcio”).

**Descrizione:** Il combattente infligge un duro colpo al volto dell'avversario con il manico della propria arma. Questo gli consente di chiudere le distanze incalzandolo.

**Effetto:** Questo attacco non può essere inserito liberamente in tabella ma sostituisce il “colpo con il manico” o il “colpo con il calcio” della propria arma. L'attacco produce gli stessi danni ma è rivolto al viso. In più il giocatore guadagna un bonus di +10% al suo prossimo attacco.

**Malus:** -0%

**Contromossa:** nessuna

### **Potenza d'attacco (1.000)**

Il tuo stile di combattimento si basa più sulla forza che sulla tecnica. Per questo motivo ricevi un bonus al danno con le armi da botte (non da taglio) quali: mazze, bastoni, martelli, magli, catene ecc..

Il bonus al danno è legato alla Potenza del tuo personaggio:

Potenza 80-89%, +1 ai danni

Potenza 90-95% +2 ai danni

Potenza 96-100% +3 ai danni

Potenza 101-149% +5 ai danni (1-49% di una classe superiore all'arma)

P 150-200% +8 ai danni (50-100% di una classe superiore all'arma)

+4 ai danni (cumulativo) per ogni altra classe in più.

### **Presenza Potente (800)**

**Requisiti:** nessuno

**Descrizione:** è a tutti gli effetti identica alla normale presa ma il PG sa eseguirla con più facilità.

**Effetto:** genera un danno di 1d10 + 10

**Malus:** -15%

**Contromossa:** nessuna

### **Proiezione (1.500)**

**Requisiti:** si deve avere almeno una mano libera (o impugnare un'arma a due mani che possa essere sorretta con una mano sola)

**Descrizione:** Sfruttando la potenza dell'avversario lo si sbilancia catapultandolo a terra con tanta più forza quanta più egli ne imprimeva nei suoi attacchi

**Effetto:** Si effettua una presa che genera 1d10+10 danni +10 per ogni classe di Potenza superiore alla 2 dell'avversario. Al termine dell'attacco l'avversario è a terra (-20%).

**Malus:** -20% (-5 per ogni classe di Potenza in più del nostro avversario)

**Contromossa:** non ha effetto contro avversari con una classe di Potenza 4 volte superiore alla nostra.

### **Provocazione (1.600)**

**Requisiti:** Carisma superiore a 85% o Capacità oratoria

**Descrizione:** Il PG provoca l'avversario con frasi e gesti in modo da indurlo in errore.

**Effetto:** Il prossimo attacco dovrà essere sferrato contro il PG. l'aggressore subirà un +3 ai danni, se quest'attacco fallisce il PG potrà effettuare un attacco gratuito in più senza considerare la parata dell'avversario (la parata fornita da armi, scudi o oggetti viene dimezzata).

**Malus:** -10%

**Contromossa:** Non ha effetto contro coloro che non hanno emozioni e che non possono comprendere le provocazioni del PG (Robot, non morti, creature istintive ecc..).

### **Recidere i tendini (1.500)**

**Requisiti:** Intelletto superiore a 70% ed armato con armi da taglio corte (coltelli, artigli ecc..)

**Descrizione:** gli attacchi sono mirati a strappare muscoli e tendini di braccia e gambe.

**Effetto:** Si genera un danno pari a quello più alto dell'arma utilizzata. Come se si trattasse di un danno in profondità si dovrà stabilire il punto esatto colpito (50% tra braccia e gambe, e d10 sulla tabella del bersaglio relativa a braccia o gambe) e quindi i malus causati in base alla tabella dei danni in profondità.

**Malus:** -15%

**Contromossa:** non ha effetto contro avversari corazzati (o con una corazza con una resistenza uguale o superiore alla perforabilità delle lame) né contro avversari non biologici (robot, non-morti ecc..)

### **Resistere a disarmate (800 punti)**

Nel caso si subisca una disarmata il giocatore potrà effettuare una prova di Potenza (stessa classe dell'avversario) per non perdere l'arma.

### **Sabbia di Mir (400)**

**Requisiti:** combattere su un terreno sabbioso o dove sia possibile raccogliere facilmente del terriccio.

**Descrizione:** dopo essere caduti a terra si afferra di nascosto una manciata di sabbia e alzandosi la si tira negli occhi del proprio avversario.

**Effetto:** l'azione permette di rialzarsi da terra e con una prova di Destrezza di lanciare contemporaneamente della sabbia negli occhi del proprio avversario. Questo causa un malus alla sua combattività di 20% per 3 turni.

**Malus:** 0%

**Contromossa:** Se si possiede un casco la sabbia produce un malus di 10% per un solo turno. Il trucco della sabbia ha effetto una sola volta contro lo stesso avversario (le creature con classe di Intelletto 1 devono effettuare una prova di intelletto per non essere nuovamente vittima di questo attacco).

### **Salto a piedi uniti (1.300)**

**Requisiti:** Avversario a Terra e specializzazione in acrobazia

**Descrizione:** Il PG Effettua un salto mortale ricadendo a piedi uniti sull'avversario a terra.

**Effetto:** P+8 (più eventuali bonus al danno dei calci).

**Malus:** -5%

### **Salto alle spalle (1.000)**

**Requisiti:** Specializzazione Acrobazia o la capacità di effettuare salti superiori a 2 metri.

**Descrizione:** Il PG effettua un salto acrobatico che lo porta alle spalle dell'avversario.

**Effetto:** Si salta velocemente alle spalle dell'avversario. Per il prossimo attacco non si valuterà la parata dell'avversario inoltre tutte le prese ricevono un bonus di +5% (i bonus valgono solo per il primo tentativo d'attacco che esso vada a segno oppure no).

Questo attacco può essere utilizzato per passare al di là di uno sbarramento effettuato dal nostro avversario.

**Malus:** 0%

**Contromossa:** Con una prova di Destrezza di una classe superiore o con una prova di Intelletto di classe 3 l'avversario annulla questo attacco (impedendo che il PG passi alle sue spalle). I bonus forniti sono validi solo per il primo tentativo d'attacco e sono in ogni caso annullati se l'avversario riesce ad attaccarci prima di sferrare il nostro attacco alle spalle.

### **Schianto (1.500)**

**Requisiti:** Potenza di Classe 3 o superiore ed una qualsiasi corazza o uno scudo.

**Descrizione:** il PG si lancia con tutta la sua forza contro il nemico schiantandosi insieme a lui contro la parete (è dunque necessario che ci sia una parete robusta poco distante dietro l'avversario).

**Effetto:** genera un danno pari ad una presa convenzionale (1d10+20). Se l'avversario ha una corazza questa subisce un colpo critico. In più l'avversario si trova con le spalle al muro, da questa posizione sarà dunque necessario effettuare un'azione per spostarsi prima di poter fuggire dal corpo a corpo.

In alternativa ci si può gettare con l'avversario verso un qualsiasi oggetto.

**Malus:** -15%

**Contromossa:** Con una prova di Potenza di stessa classe del PG si resiste all'attacco senza subire alcun danno né malus. Un avversario molto pesante resiste automaticamente a questo attacco (un esoscheletro, una creatura molto grande come un Gregor ecc.). Riuscendo in una prova di Potenza di una classe inferiore si riesce inoltre a ruotare sul fianco. In questo modo si riduce il danno di 10 e si preserva la corazza dal critico.

### **Scudo Greco (1.000)**

**Requisiti:** Disporre di uno scudo appositamente costruito o modificato per questo tipo di combattimento

**Descrizione:** Il PG impara a combattere con una lancia impugnandola con una sola mano ma poggiandola sul proprio scudo sorretto saldamente con la sinistra.

**Effetto:** Il PG può combattere con un'arma lunga (alabarda, lancia o tridente) ed uno scudo. Quest'ultimo non andrà legato al braccio ma sarà utilizzato propriamente con la mano sinistra. La lancia (o l'arma lunga) fornirà la metà della parata e del bonus all'iniziativa. Scudo greco non è un attacco da

inserire in tabella ma è una capacità di cui il PG può usufruire in combattimento.

NB un Gran Maestro o un qualsiasi altro personaggio che sappia effettuare attacchi speciali con una lancia (o arma lunga) non potrà avvalersi di questi attacchi quando usa la tecnica dello “Scudo Greco”.

**Malus:** -15%

**Contromossa:** il PG che sfrutta questa tecnica ha un malus del 20% per resistere ad una qualsiasi disarmata.

### **Sollevare (1.800)**

**Requisiti:** classe di Potenza 3 o superiore

**Descrizione:** solleva l'avversario sopra la propria tesata e lo scaraventa contro un altro.

**Effetto:** genera 16 danni (+10 per ogni classe di potenza superiore alla 3°) all'avversario sollevato e 16 (+5 per ogni classe superiore alla 3°) a quello colpito. È Necessario riuscire in una prova di Destrezza (mira armi bianche) per colpire il secondo avversario (che dovrà essere molto vicino). In alternativa si può lanciare l'avversario sollevato contro un qualsiasi oggetto (scaraventarlo giù da un balcone, contro una palizzata ecc..). Entrambi gli avversari cadono a terra se non riescono in una prova di Destrezza.

**Malus:** -20%

**Contromossa:** Una prova di Potenza -40% (stessa classe di colui che ci solleva) permette di liberarsi dalla presa cadendo a terra. Se l'avversario pesa più di quanto il PG può sollevare e lanciare la presa non ha effetto.

### **Somersault (1.000)**

**Requisiti:** Specializzazione Acrobazia

**Descrizione:** Si effettua un salto mortale all'indietro colpendo l'avversario con un doppio calcio.

**Effetto:** Genera 12 danni (+10 per ogni classe di Potenza superiore alla 2) e si esce dal combattimento (Fino a D metri di distanza).

**Malus:** -15%

**Contromossa:** nessuna.

### **Spalla a Spalla (1.200)**

**Requisiti:** un alleato intelligente (classe 2) con la stessa specializzazione “Spalla a Spalla”.

**Descrizione:** Due combattenti hanno imparato a combattere fianco a fianco coprendosi uno con l'altro.

**Effetto:** Spalla a Spalla non è un attacco da inserire in tabella ma una capacità di cui il PG può avvalersi liberamente durante il combattimento. Quando due (o più) personaggi con questa specializzazione combattono insieme (nella stessa area di combattimento) guadagnano ciascuno +10% alla Combattività.

Inoltre potranno evitare qualsiasi attacco alle spalle o alla sprovvista durante un corpo a corpo. Per riuscire in questa “evasione” uno dei due deve rinunciare al suo prossimo attacco ed effettuare una prova di Intelletto. Se la prova riesce il PG può evitare l'attacco o farlo evitare al suo compagno. Esempi di attacchi che è possibile evitare in corpo a corpo sono: L'attacco che un lupo ombra o una ruskalki effettua dopo essersi dileguato, l'attacco di uno shura utilizzato in combattimento da un evocatore, l'attacco seguente ad immagine residua di un Rak o al salto alle spalle ecc..

Inoltre si ottiene un bonus di 20% per qualsiasi test necessario ad evadere da prese o per evitare attacchi (test di potenza per liberarsi da una stretta, prove di intelletto per evitare una disarmata) ma non alle prove per resistere agli effetti secondari dovuti al colpo ormai subito (prove di FdV per vedere se si rimane storditi o di destrezza per vedere se si cade a terra o meno).

Se più personaggi con la specializzazione combattono insieme non ricevono ulteriormente i loro bonus ma possono giovarne finché almeno uno dei loro alleati è attivo (vicino, in piedi, non immobilizzato ecc..).

**Malus:** 0%

**Contromossa:** se uno dei due PG viene bloccato o cade a terra non può fornire né giovare dei bonus di questa specializzazione.

### **Spallata (1.200)**

**Requisiti:** nessuno

**Descrizione:** Si colpisce con una violenta spallata l'avversario scaraventandolo a distanza.

**Effetto:** Si genera un danno di P+5 e si sbalza l'avversario indietro. I metri di distanza sono pari alla propria classe di Potenza per 2.

**Malus:** -10%

**Contromossa:** L'avversario può effettuare una prova di Potenza (stessa classe di colui che effettua la spallata) per evitare di essere sbalzato a distanza. Si sottolinea che avversari molto pesanti possono resistere automaticamente a questo attacco subendo il danno ma senza essere sbalzati (o riducendo la distanza).

### **Spazzata (1.000)**

**Requisiti:** nessuno

**Descrizione:** La spazzata è un colpo portato alla gamba d'appoggio per questo, pur non danneggiando l'avversario, lo fa cadere a terra.

**Effetto:** La spazzata fa cadere a terra l'avversario colpito (un avversario atterrato subisce -20% alla Combattività fin quando non si rialza).

**Malus:** -15%

**Contromossa:** un avversario che possiede una classe di potenza superiore a quella del PG può effettuare una prova per evitare di essere atterrato. Avversari privi di gambe o con più di due sono automaticamente immuni alla spazzata.

### **Spin kick (1.500)**

**Requisiti:** specializzazione in Acrobazia e deve avere le mani libere.

**Descrizione:** il PG poggia le mani a terra e ruotando attacca con le gambe tutti coloro che gli sono vicini. L'attacco termina lasciando il PG a terra.

**Effetto:** genera un danno di D + Bonus (decina della Destrezza più bonus ai danni applicabili ai calci) a tutti coloro che si trovano vicini al PG (che lo hanno appena attaccato o che lo stanno per attaccare).

**Malus:** -10%

**Contromossa:** chi possiede armi lunghe come lance e tridenti non subisce l'attacco. Lo si può schivare automaticamente con un prova di Destrezza di una classe superiore a quella del PG.

### **Stile del cobra di luce (1.500)**

**Requisiti:** combattere con una qualsiasi arma laser.

**Descrizione:** il combattente utilizza un'arma laser ma l'attiva solo nell'istante in cui attacca. Ciò non gli permette di sfruttare la propria arma per parare ma al contempo impedisce al nemico di capire i suoi attacchi.

**Effetto:** Lo stile del cobra non è un attacco da inserire in tabella ma è una capacità di cui il PG può avvalersi liberamente durante uno scontro. Nel momento in cui decide di utilizzare questa abilità non potrà disporre alcuna parata in tabella (possono essere inserite le parate derivanti da tabelle di scudi e altre armi o schivate ma non parate convenzionali) ma potrà considerare dimezzata la parata del pro-

prio avversario. Fra gli altri benefici questo stile permette di raddoppiare l'autonomia della armi laser.

### **Strappare un braccio (1.800)**

**Requisiti:** Classe di Potenza 4 o superiore

**Descrizione:** afferra la mano del proprio avversario e la sua spalla per due turni. Durante il primo turno imprime forza, durante il secondo turno strappa il braccio.

**Effetto:** il primo turno genera gli stessi danni di una presa convenzionale (30 + 1d10 + eventuali bonus) mentre il secondo turno strappa il braccio generando gli stessi effetti dovuti ad una ferita in profondità di 55 danni generata alla spalla (Effetti del dolore: Prova di FdV per non svenire. Il personaggio può solo urlare. Con prove di FdV può tentare di capire le domande che gli vengono poste, annuire, indicare ecc.. Non può parlare né interagire con oggetti. Effetti delle ferite: l'energia raggiunge lo 0. Subisce 1d6 danni ogni mezz'ora fino alla morte).

L'avversario non può usare il braccio per attaccare fin quando è bloccato.

**Malus:** -20%

**Contromossa:** L'avversario può convertire i suoi attacchi in prove di Potenza per liberarsi.

Se si è di classe superiore al PG che effettua la presa ci si libera automaticamente senza perdere alcun attacco.

Se si è di classe uguale o inferiore è sufficiente riuscire in una prova di stessa classe di Potenza. Ogni prova successiva alla prima ottiene un bonus di 50% (cumulabile fino a +100%).

Si noti che se l'avversario possiede una corazza al braccio sarà necessaria una Potenza superiore.

Per le corazze biologiche sarà necessario possedere una Potenza di classe 4 20 volte superiore alla resistenza (ad esempio 60% Classe 4 se l'avversario ha corazza 3 o 40% di classe 5 se l'avversario ha una corazza di 7). Se si dispone di una corazza convenzionale sarà necessario avere una Potenza 10 volte superiore alla resistenza.

### **Tecniche di caduta (700)**

Il danno delle prese subite è diminuito di -5. Con una Prova di Destrezza si possono dimezzare i danni dovuti a prese che generano danni dovuti a cadute.

### **Tecniche di spada (2.000)**

Si seguirà un addestramento speciale in un particolare tipo d'arma da corpo a corpo (spade, asce, spadoni, tridenti ecc..). Ciò consentirà al personaggio di inserire nella "tabella d'azione" il 3° attacco dell'arma diminuendo la propria combattività di 10% (solo una volta).

### **Utilizzare armi da fuoco innestate (1.500)**

**Requisiti:** Possibilità di utilizzare armi innestate (Cyborg o Maker ed Hacker che utilizzino Esoscheletri)

**Descrizione:** Il PG afferra il suo avversario ed utilizza una delle sue armi da fuoco innestate.

**Effetto:** Danno dell'arma da fuoco selezionata (stabilita a caso)

**Malus:** -20% (+5% per ogni arma innestata fino ad un massimo +15% per un totale di -5% di malus dell'attacco)

### **Utilizzo delle armi da fuoco nel corpo a corpo**

(1.500)

Questa specializzazione consente di aumentare la tabella d'azione delle armi da fuoco di uno spazio contenente l'attacco Sparo (o un altro attacco scelto dal giocatore).

## **Bestiario**



In seguito all'olocausto dovuto al bombardamento dei razzi BOS 7 la Terra andò incontro ad una profonda metamorfosi che cambiò l'aspetto e le caratteristiche del pianeta.

Non esistono tracce di ciò a cui assistettero i superstiti dei bunker. L'unico indizio è fornito dai testi sacri e mitologici che trattano di abominevoli creature e di tremende battaglie combattute tra angeli e demoni. Tutto ciò fa di certo riferimento alle scellerate battaglie che gli esseri umani combatterono fra loro ma in effetti i racconti non si allontanano molto dalla realtà. Le mutate condizioni ambientali, nonché l'effetto dell'agente Pyron, ha generato esseri viventi ben più adatti alla sopravvivenza e alla lotta di quelli preesistenti e degli stessi esseri umani.

In questo capitolo ci occuperemo di caratterizzare la maggior parte degli esseri viventi e non. Attribuiremo loro delle caratteristiche che li differenzieranno gli uni dagli altri. Oltre alle percentuali di base (Potenza, Destrezza, Combattività ecc.) verrà fornita una breve descrizione che ne chiarirà alcuni aspetti come le abitudini, i luoghi in cui sarà possibile incontrarli o le particolari capacità di cui si avvalgono.

## **Demoni**

Citati in tutte le religioni e nelle leggende più antiche i demoni hanno da sempre accompagnato il cammino dell'uomo. Sono ritenuti responsabili di tutti i mali e delle più profonde angosce che tormentano l'essere umano. Odiati e temuti allo stesso tempo, i demoni sono considerati dei dispensatori di morte, capaci di manipolare gli esseri umani e di corromperli al male. Chiunque abbia a che fare con loro è allontanato e marchiato come Dannato.

### ***Arlischi (2)***

Molti sono i nomi utilizzati per indicare questi demoni. Alcuni li chiamano falci del diavolo per via delle lunghe lame che hanno al posto delle braccia ma molto diffuso è anche l'appellativo di Arcangeli. Queste creature di forma umanoide hanno un aspetto elegante per via delle grandi e robuste ali, il loro corpo è slanciato e la corazza ossea è stranamente lucente, la loro voce è molto melodiosa e può essere facilmente confusa con il suono di uno strumento a fiato. Tuttavia ciò non deve trarre in errore, gli Arlischi sono dei veri e propri demoni, si cibano di carne fresca e attaccano chiunque entri nei loro territori di caccia. Comunicano tra loro con fischi modulati o con forti acuti quando si coordinano per attaccare. Molti sono pronti a giurare che queste creature comprendano la lingua degli umani e che siano spesso alleati con altre specie demoniache. Possono raggiungere fino agli 80 Km/h volando. Fin tanto che gli arlischi si trovano in volo attaccano 2 volte per turno e hanno una schivata del 34%

### ***Artiglio della terra (3)***

Questo è il nome attribuito ad una grossa specie di ragno che vive nel sottosuolo. Può raggiungere anche il metro di lunghezza. Vive in colonie di 1-4 elementi. La sua tecnica di scavo è fenomenale, le zampe anteriori sono capaci di sprigionare una forte onda d'urto che polverizza il terreno e frantuma persino le rocce. Questa sua abilità viene, purtroppo, utilizzata anche nel combattimento. Per individuare la preda ricorre all'udito o, con il tatto (delle antenne e delle zampe), ne avverte il movimento in superficie. Il metodo d'attacco ricorda quello di un delfino che guizza improvvisamente dall'acqua e i segni lasciati dopo lo scontro rimandano a quelli di un grosso artiglio che ha solcato la terra. Per attaccare questo animale occorre aspettare che esca dal terreno, altrimenti la terra gli fornirà una corazza globale di 50.

### ***Flotibi (3)***

I flotibi sono dei demoni che vivono negli acquitrini o nelle paludi. Sono completamente ciechi ma percepiscono l'ambiente circostante grazie ad un apparato che ha un funzionamento simile a quello di un sonar. Per questo emettono periodicamente dei versi simili a bassi barriti che si diffondono per decine di metri.

Sono creature molto forti nel corpo a corpo ma sono temibili anche a distanza. Le escrescenze ossee

sulle braccia racchiudono infatti un'arma biologica simile ad un fucile a pressione. Queste armi, che sparano dardi acuminati, hanno una gittata di 70 metri e procurano un danno di 25. Ogni braccio possiede al più 10 dardi che è in grado di riprodurre giornalmente.

I flobiti percepiscono la zona circostante a 360° e sono in grado di far fuoco con le loro armi simultaneamente e a bersagli distinti. Vivono cacciando pesci e altri animali acquatici e sono piuttosto pacifici se non minacciati.

### ***Fut (1)***

Spesso con l'appellativo Fut vengono indicate quelle persone capaci di prevedere il futuro attraverso sogni o premonizioni di qualsiasi altro genere. Tuttavia i Fut veri e propri sono delle creature che assomigliano agli umani ma che in realtà appartengono alla razza dei demoni. Queste creature utilizzano le loro capacità per creare disordine e scompiglio nei piccoli villaggi. I più astuti riescono ad infiltrarsi tra i membri delle classi regnanti come consiglieri fidati. Pur raggiungendo cariche e compensi gratificanti il loro fine ultimo è sempre ed unicamente il caos.

Non forniamo la tabella d'azione di questi demoni poiché non dispongono di eccezionali capacità combattive.

### ***Gameleon (2)***

Gameleon è un essere dalle sembianze umanoidi, i suoi arti ed il collo sono particolarmente allungati. Le mani artigliate possiedono solo tre dita e la pelle squamosa è capace di mimetizzarsi negli ambienti esterni. Come un camaleonte può cambiare colore in breve tempo acquisendo le tonalità e le sfumature proprie della zona in cui il Gameleon si trova. In questo modo egli può avvicinarsi alle proprie vittime senza destare alcun sospetto attaccandole di sorpresa con una percentuale del 100%. Va sottolineato il fatto che il Gameleon deve comunque spostarsi per avvicinarsi alla vittima. Tutti quei personaggi capaci di avvertire rumori sospetti potranno quindi avvertirne la presenza. Una volta scoperto Gameleon si rivelerà normalmente attaccando i suoi nemici. È dotato anche di un'ottima visione notturna.

Raramente questo demone utilizza esp della terra. La sua capacità di concentrazione è infatti scarsa per questo gli esp riescono con il 40-50% e i punti concentrazione di cui può disporre sono 1 o 2.

### ***Neferi (2)***

Secondo una leggenda terrestre Nefer era una semidea che tentò con l'inganno di ascendere al potere e di dominare su tutti gli altri dei. Quando Kar, il dio del sole, la scoprì condannò lei e le sue sorelle alla schiavitù eterna ed a servire gli esseri umani. Le neferi, o figlie di Nefer, sono infatti delle pellegrine che viaggiano di città in città per offrire i loro servizi. Il loro aiuto avrà solo un limite, quello del tempo poiché nulla può arrestare il loro pellegrinaggio per più di una luna (circa un mese). Non tutte le neferi hanno subito la stessa sorte alcune di loro si riuniscono in sette o si alleano con gli umani per seguire il sogno di Nefer, il potere assoluto e incontrastato. Le neferi sono esperte nel combattimento corpo a corpo ed attaccano 2-3 volte a turno. Sono capaci di evocare demoni di 4° e 3° rango con il 60% e di dominarli con il 50% e 30% rispettivamente. Possiedono una resistenza agli esp del 30% verso quelli caotici.

### ***Rak (2)***

Secondo la leggenda alcuni figli di Kar tradirono il loro padre, dio del Sole, perché ammaliati dalla bellezza di Nefer e delle sue sorelle. Quando Nefer fu sconfitta i figli tornarono da Kar ma egli li ripudiò e li spinse lontani da lui. Da quel giorno i ripudiati vennero chiamati Rak e in antitesi al padre furono costretti a vivere nelle tenebre. I Rak sono infatti demoni dall'aspetto umanoide che vivono di notte e durante il giorno si rifugiano in tane scavate nel sotto suolo o in qualche rovina abbandonata. Addestrati al combattimento ed agli esp della luce i rak sono esseri veramente temibili. Sono maestri nell'arte dell'inganno e sanno produrre immagini ed ologrammi di qualsiasi tipo senza consumare alcun punto esp. I punti posseduti da questi demoni sono 4-6 e la capacità di lanciare esp della luce è del 80-100%. Un esp molto usato dai Rak è l'immagine residua che consente nel corpo a corpo di cogliere di sorpresa un avversario. Infatti viene generata un'immagine di se stessi che uscendo dal corpo dal

Rak va ad attaccare l'avversario e nello stesso tempo si diventa invisibili. In questo modo l'avversario crederà di essere attaccato, o di attaccare il Rak che invece potrà portarsi alle spalle del nemico ed attaccarlo come crede. Questo esp una volta lanciato (per il rak non ha alcun costo) permetterà di inserire nella tabella di combattimento l'attacco Immagine residua. Quando viene effettuato questo attacco si manderà a vuoto il prossimo attacco subito e si avrà un +20% alla combattività, oltre a non valutare la parata dell'avversario, il turno seguente (per tutti gli attacchi effettuati nel turno). L'esp può essere utilizzato anche per sfuggire o per altre operazioni che si riterranno logiche ricordando che l'immagine e l'invisibilità permangono per un solo turno.

### ***Signore del tuono (2)***

Questa abominevole creatura di forma umanoide ha mani e piedi palmati. Vive nei fiumi o nei laghi ma è in grado di respirare e di vivere sulla terra ferma. La sua pelle deve essere però continuamente umida per questo abbandona le acque dove riposa solo nelle giornate piovose. Il suo cibo preferito è il sangue ancora caldo e la sua sete lo porta spesso ad attaccare il bestiame. Talvolta, poiché conosce la lingua umana, stabilisce dei patti con i villaggi per ottenere cibo e altre offerte. Le tempeste ed il boato dei tuoni preannunciano la sua vendetta quando le sue richieste non sono soddisfatte. Con il favore delle tenebre raggiunge i villaggi e con l'aiuto di altri demoni compie razzie ed efferatezze per molte notti fino a quando la sua ira non viene placata. Il signore del tuono possiede molti demoni di 4° e 3° rango e conosce tutti gli esp dell'acqua per i quali dispone dai 6 ai 10 punti concentrazione. Ha una immunità agli esp caotici del 20%. Può assoggettare demoni di 4° e 3° rango con una percentuale del 50% e 30% rispettivamente.

## **Mutanti**

I mutati rappresentano di certo la maggior parte degli esseri viventi. Essi sono gli esseri che dominano il nuovo mondo. Frutto delle mutate condizioni ambientali nonché delle ricerche incontrollate nel campo genetico, questi esseri hanno compiuto un'enorme passo in avanti rispetto alla normale evoluzione sviluppando caratteristiche sbalorditive.

Più potente di ciò che il nostro intuito ci potrebbe suggerire un mutato potrebbe rigenerare il suo corpo anche dopo una ferita letale o distruggere con un solo colpo una porta blindata. Tuttavia il loro aspetto ripugnante nonché le loro potenzialità distruttive hanno suscitato ben presto l'odio e la collera della gente comune. Ritenuti figli di una stirpe immonda sono stati cacciati in nome della pace e dell'ordine da ogni centro abitato.

La maggior parte di essi sono il frutto di segrete ricerche effettuate nei laboratori di grandi città o di privati signori che spingono la loro curiosità ben oltre i limiti consentiti.

Così come le cavie utilizzate, i mutati (o mutanti) generati possono essere o meno creature intelligenti. Esistono casi in cui la volontà delle creature venga annichita per renderli schiavi fedeli. Non meno rari sono i casi in cui, a seguito di approfondite ricerche, degli esseri umani spontaneamente richiedano di subire modifiche per potenziare i loro corpi. In alcune città sono state create truppe di soldati mutanti o meglio plotoni di armi biologiche.

### ***Chimera***

La chimera è il risultato di un agente mutageno molto evoluto per questo si ritiene essere il frutto di un tragico esperimento. Questa creatura è la perfetta fusione di tre pericolosi animali. Il suo aspetto e la sua aggressività ricordano quelle del leone, le corna ed i muscoli testimoniano invece la potenza del toro mentre la coda e viscida e insidiosa come un serpente. La chimera attacca ben tre volte ogni turno. Nel combattimento a distanza sputa una saliva calda che ricorda l'alito di un drago. Tale liquido genera un danno pari a 20, può essere considerata un arma a distanza con una gittata di 50 metri.

### ***Dracobra***

In alcune regioni si è diffuso un virus mutageno che aggredisce la razza umana. La creatura generata da questo virus viene comunemente chiamata Dracobra. L'aspetto ricorda infatti per metà quello di un

grande cobra sebbene la mutazione colpisca in realtà un essere umano. Questa creatura è aggressiva e solitaria. Passa la vita a cacciare specie viventi per fame ma soprattutto per diffondere il virus. Tali mutati sono infatti asessuati e si riproducono inoculando in altri esseri umani l'agente mutageno. Tale virus genera una trasformazione entro 10 giorni. I Dracobra sanno parlare e utilizzare le armi più semplici, il loro sangue è freddo e di colore giallo mentre i loro occhi vedono ad infrarossi.

### ***Gregor***

I gregor sono il frutto di esperimenti genetici eseguiti sugli esseri umani. Come cavie vengono spesso usati prigionieri o condannati a morte. Questi enormi mutanti sono sviluppati soprattutto dai gruppi terroristici o rubati dai predoni che li tengono a guardia dei loro tesori. Il loro aspetto è mostruoso. L'enorme corpo (quasi tre metri di altezza) è protetto da una spessa corazza a scaglie di color rosso vivo. Le braccia possenti terminano con tre lunghi artigli, al loro interno vi sono potenti bio-laser che usati a distanza causano un danno da calore pari a 28 (una volta che il bio-laser ha fatto fuoco è necessario un turno per poter far fuoco nuovamente). Quest'arma ha una gittata di 300 m. Sebbene i Gregor siano "geneticamente" soggetti alla volontà del loro padrone non di rado questi riescono a fuggire rifugiandosi nelle grotte o in altri luoghi isolati. Ciò non significa che i Gregor non siano aggressivi, la loro indole è guerriera e provano un enorme piacere nello straziare i nemici.

### ***Grifone***

Il grifone è un enorme rapace dotato di un'apertura alare di circa 6 metri. La parte alta del corpo ha le fattezze di un aquila mentre il busto e le zampe ricorda un leone per forma e grandezza. Le 4 zampe artigliate lo rendono un letale cacciatore mentre le sue potenti ali generano un forte vento che disturba i nemici nel combattimento (-10% alla combattività). Sembra sia attratto dagli oggetti luminosi e che spesso attacchi persone e carovane solo per rubare oggetti insignificanti. Non sempre uccidono le loro prede ma si divertono a poterle vive al loro nido per addestrare i loro cuccioli alla lotta. Alcuni giurano, inoltre, di averli visti usare sassi come bombe.

### ***Serpente piumato***

Questo serpente viene creato in molti laboratori a scopo di lucro. Molti signori ne possiedono delle intere voliere, si crede infatti che la sua presenza porti ricchezza e benessere. Sebbene questo animale sia innocuo ne esistono degli esemplari liberi molto velenosi. Le loro tane sono gli alberi, passano i giorni volando tanto che è difficile riconoscerli da un comune uccello. Quando trovano una preda pre-annunciano l'attacco con il rumore del loro sonaglio. Scendendo in picchiata si avventano alle parti nude del corpo mordendole fin quando il loro nemico non cade a terra tramortito. Il loro sistema visivo è l'infrarosso.

## **Non Morti**

La falce della morte colpisce senza remore e ripensamenti, non esiste riparo né alcun compromesso che possa placarla, ognuno la fugge e in molti bramano di scamparvi in eterno, quei pochi che riescono in tale impresa sono detti Non Morti.

“Schiavi del corpo, trascineranno in eterno le loro stanche membra agognando quella morte che follemente hanno rifiutato”.

La non morte è propria di quegli esseri privi del soffio della vita. Non è il sangue a dargli la forza né l'aria il vigore, il loro corpo si muove spinto da forze oscure e misteriose, privi del cuore o tranciati a metà essi continueranno a muoversi come se nulla potesse ucciderli. L'unico modo per arrestare un non morto è quello di ridurre il suo corpo a brandelli (Energia = 0). Per tanto un non morto è immune ad ogni tipo di virus o veleno. Non è possibile soffocarli né bloccarli ferendoli o privandoli di un organo vitale. I colpi critici hanno il solo effetto di ridurre la loro corazza ma non raddoppiano mai il danno, pallottole perforanti non hanno alcun effetto se non quello di lacerare il loro corpo (causano i normali danni ma non quelli in profondità).

### ***Licantropi***

Il tramonto segna dall'alba dei tempi il confine tra il bene e il male. Dalle tenebre le forze demoniache traggono linfa e vigore manifestandosi in tutte le loro forme. I licantropi più di ogni altra creatura infernale risentono di questo cambiamento. Il giorno sono comuni esseri umani che si confondono tra noi ma la notte il loro lato bestiale prende il predominio dando inizio ad una aberrante mutazione. Gli occhi si accendono, la mascella si allunga mostrando lunghe zanne mentre il corpo si ricopre di un pelo bruno come quello degli animali. Nelle tenebre si allontanano dalle città o dai villaggi unendosi a gruppi di animali per assaltare i passanti incauti. Possiedono una visione notturna ma si servono soprattutto dell'olfatto e dell'udito per trovare la loro preda. Il loro morso può provocare vari disturbi tra i quali il contagio della licantropia (a discrezione del master). La maggior parte dei licantropi assume l'aspetto di un lupo, ma in alcuni casi anche di cinghiali, orsi o altri animali feroci.

Il licantropo non è propriamente un non morto, egli è da considerarsi come una creatura vivente senza il "dono" della non morte. Fa parte di questa categoria poiché viene influenzato da tutti quegli esp e facoltà che hanno effetto contro i non morti.

### ***Rigenerati***

La Peste retrograda è una malattia che si diffonde sui campi di battaglia e ovunque vi siano cadaveri in decomposizione. Non si conoscono le modalità del contagio né cure efficaci per debellarla. I portatori di questo virus hanno una capacità di rigenerare le ferite superficiali impressionante. Pochi secondi bastano per cicatrizzare qualsiasi taglio o graffio. La zona ferita e rigenerata è però di colore nero. Nello sfortunato caso in cui la persona affetta da questo virus subisca ferite gravi come tagli profondi, amputazioni o simili, la ferita comincerà a rigenerare o meglio a generare un abominevole artiglio che smembrerà più del 60% dell'organismo ospite. Il corpo mutilato verrà ricreato dal virus generando una mostruosa creatura che viene chiamata Rigenerato o Abominio. Come i comuni non morti per ferire un rigenerato occorre generare un danno maggiore di 10 e i le ferite mortali non hanno alcun effetto. Ogni qual volta un rigenerato viene ferito con un danno maggiore di 10, dalla sua ferita si genera, in 2 turni, un altro arto o un artiglio che aumenta la combattività di 15 e i danni di 4. Quando si combatte contro un abominio il Carisma subisce un malus di 5 punti e per ogni altro rigenerato un ulteriore meno 1. Nel caso si assista alla Ri-Generazione di un essere umano o di una creatura amica i malus apportati al Carisma saranno 10 o 15 a discrezione del master.

### ***Succubi***

Alcuni vampiri hanno la capacità, mordendo, di inoculare dei virus in grado di modificare il corredo genetico degli umani. Le persone che hanno subito questo processo sono dette succubi. Il loro aspetto è identico a quello di un comune essere umano ma in presenza di acqua può essere modificato in quello di un orribile essere acquatico con pinne, branchie ed una lunga coda squamata. Le succubi sono generalmente donne affascinanti che hanno il compito di adescare giovani forti e robusti da dare in pasto al loro padrone. Non sono, nel loro aspetto umano, capaci di combattere né di impugnare una qualunque arma, ma quando si trovano nel loro elemento, possono essere molto pericolose. Conoscono gli esp dell'acqua ed hanno 5 punti esp da poter utilizzare.

### ***Vampiri***

I vampiri, o sanguisughe come vengono più comunemente chiamati, sono forse il frutto di qualche strana mutazione nell'essere umano. I vampiri sono infatti in tutto uguali agli umani fino all'età di 18-20 anni, periodo in cui subiscono una profonda mutazione. Il loro corpo si irrobustisce, cominciano inoltre a svilupparsi particolari capacità come la vista notturna, un finissimo udito e soprattutto un particolare sesto senso per la percezione del sangue (vedi esp visione). Quando bevono il sangue della loro prima vittima anche la loro forza e la loro capacità rigenerante si intensifica. Quando raggiungono il livello critico i vampiri entrano in uno stato di panico che li rende più aggressivi. Tale condizione può essere paragonata all'esp dell'ombra "brama di sangue" (Quando il vampiro rigenera le ferite "critiche" esce automaticamente dalla brama).

Ogni volta che si combatte contro uno di loro si subisce un malus al Carisma di 10. Conoscono gli esp

dell'ombra ed hanno 4 - 8 punti da poter usare.

### **Zombi**

In molti racconti si narra della vita eterna e dell'immortalità come premio divino. La realtà è invece molto più tremenda. Molti secoli fa, secondo alcuni libri di alchimia, alcuni fattucchieri riuscirono a sintetizzare un elisir in grado di donare la vita eterna. Questo liquido era infatti capace di rigenerare le membra del corpo ma allo stesso tempo annullava la volontà rendendo le persone degli automi privi di pensieri e sentimenti. Coloro che utilizzavano tali sostanze, i negromanti, creavano degli eserciti di schiavi forti e fedeli.

### **Robot**

I robot sono macchinari creati dall'uomo per aiutarlo nei lavori più faticosi. Non sono in grado di "pensare" ma possono essere programmati per svolgere mansioni semplici. Questo unito alla loro instancabilità li rende ottimi operai e buoni costruttori. Ma sono altri i robot che tratteremo in questo capitolo e principalmente quelli utilizzati dalla milizia o per altri scopi bellici.

Dato il numero limitato di comandi e direttive che si è in grado di immettere in un robot, essi non sono in grado di agire al meglio nelle sempre differenti situazioni di battaglia. Molto più comune è il

<b>Creatura</b>	<b>P</b>	<b>D</b>	<b>I</b>	<b>Car</b>	<b>FdV</b>	<b>Com</b>	<b>M.B</b>	<b>M.F</b>	<b>M.P</b>	<b>M.A</b>	<b>Esp</b>	<b>En</b>
Arlisco	60	60 c3	90 c1	70	50	80						60
Artiglio della terra	40	70	50 c1	30	50	70						50
Flotibo	80 c3	50	80 c1	70	70	70	60					180
Fut	30	30	80	80	50	30	30	30				40
Gameleon	70	80	60	70	80	70	50	50			50	60
Neferi	70	90	70	90	70	100	80					100
Rak	70	60	50	70	50	80	60	60			90	70
Signore del tuono	40 c3	30	60	70	50	50					90	70
Chimera	80	40 c3	50 c1	70	50	80	60					80
Dracobra	70	70	70	50	50	50	60	50	20			70
Gregor	50 c3	50	20	30	40	90		70				150
Grifone	60	70 c4	70 c1	60	50	70	30					80
Serpente piumato	20 c1	80 c3	20 c1	90	40	40						15
Licantropi	70	60 c3	30	30	60	70						75
Rigenerati	50	40	70 c1	30	60	50						10x5
Succubi	30	60	50	90	40	50					70	10x5
Vampiri	80	60 c3	50	70	70	70	40	40			80	15x6
Zombi	20 c3	30	0	10	99	30						10x6
Drone	40	60	50 c1	5	70 c3	80		60	60	60		50
Pro Spider	30	30	60	15	70 c3	50		60	50	50		70
Contadino	40	30	30	50	40	20	25					40
Agente - Sceriffo	50	40	50	60	50	40	40	40				40
Alabardieri	70	60	60	100	90	60	70					50
Esercito	50	50	60	80	60	60	60	50	40			50

loro utilizzo come guardiani.

Vigili e sempre allerta i robot si rivelano essere ottimi guardiani di basi militari o zone off-limits. Semplici sistemi di riconoscimento gli permettono di far transitare il personale autorizzato e bloccare in modo anche violento coloro che furtivamente tentano di avvicinarsi.

Negli scontri armati sono invece utilizzati a supporto delle truppe che di volta in volta decidono come utilizzarli al meglio. Equipaggiati con armamenti leggeri e videocamere possono essere mandati in avanscoperta, o completamente spogli possono essere sacrificati come carne da cannone lungo zone minate o sorvegliate da cecchini.

Pochi sono i domini che possono vantarsi di avere truppe esclusivamente robotiche. Le eccellenti e veloci cpu unite a banchi di memoria colme di schemi e strategie militari rendono queste unità temibili distruttori. I bersagli vengono acquisiti con una velocità estrema, superiore ai riflessi di qualsiasi soldato, la precisione nel tiro può raggiungere livelli ineguagliabili ma risultano essere sempre troppo prevedibili e talvolta falle nei loro programmi possono generare disfatte rovinose.

I robot, quali esseri non viventi, non sono affetti da malattie e virus. Il fatto di non possedere uno spirito o una coscienza li rende immuni da esp o capacità sovranaturali che agiscono su di esse. Al contrario possono essere raggirati o messi in difficoltà con domande contraddittorie al limite della logica. Possono essere influenzati negativamente da forti campi elettrici o magnetici (a discrezione del master). Sono proprio questi disturbi che permettono agli hacker di manipolarli come dei burattini.

Non avendo coscienza di se un robot non possiede Carisma tale caratteristica è stata sostituita con Barriere, una percentuale che indica la resistenza del robot ad intrusione informatica per mezzo di virus o software appropriati (se è riportato // il robot non è protetto da alcuna barriera). La forza di volontà è stata posta ad un valore molto alto, 70% di classe 3, per indicare l'affidabilità dei robot e la loro assoluta e cieca obbedienza agli ordini che gli sono stati impartiti.

### ***Drone***

Il drone è un robot simile ad un ragno. È dotato di un'intelligenza artificiale semplice. Le sue dimensioni ridotte e il suo silenzioso apparato motore gli permettono di attaccare di sorpresa il proprio nemico. I droni vengono utilizzati per la vigilanza. Una volta assegnatogli un territorio il drone attacca ogni invasore, per questo motivo può essere dotato di un semplice sistema di riconoscimento ottico o vocale. I droni attaccano generalmente in corpo a corpo ma alcuni sono dotati di armi da fuoco innestate sul dorso. Il loro sistema visivo è infrarosso.

### ***Prospider***

Il Prospider è un modello avanzato di drone. Seppur dotato di un apparato motore silenzioso questo modello non è stato ideato per il combattimento ravvicinato. Il Prospider è una sorta di unità contrale per i droni, può ripararli modificarli e in casi eccezionali riprogrammarli. La particolarità più importante è la CPU telematica. Questo dispositivo consente di controllare i droni assegnati a tale unità, in tal modo potrà elaborare tattiche d'attacco per sfruttare meglio i tempi e gli armamenti disponibili. I droni controllati del Prospider guadagnano infatti 20% a tutte le percentuali e una classe di Intelletto. Tuttavia se il Prospider viene distrutto i droni sotto il suo controllo dovranno reimpostare il sistema informatico autonomo, tale procedura richiede ben 4 turni durante i quali i droni saranno completamente inermi. È dotato di un laser di gittata 200 m e danno 30.

## **Umani**

### ***Plebe***

La maggior parte della popolazione terrestre è composta da una classe povera legata alla terra. Questi lavoratori coltivano i campi dei signorotti locali ricevendo in compenso il minimo indispensabile per il loro sostentamento e per quello delle relative famiglie. I contadini lavorano per molte ore al giorno aiutati dai figli mentre le loro mogli si occupano di cucire vesti, mantelle e giubbe da poter vendere ai

viandanti. Nella maggior parte delle piazze dei villaggi si aprono infatti immensi mercati dove donne ed anziani stendono sui loro tappeti merci di ogni tipo provenienti da artigiani locali o dalle tasche dei pellegrini stessi. Scippi e piccole risse sono all'ordine del giorno e la milizia esercita una giustizia distorta e sommaria.

Le persone appartenenti a questa classe di contadini, operai e minatori sono ignoranti ed analfabeti, credono alle tradizioni popolari alle fatture ad alle maledizioni. Sono intolleranti verso gli "anormali" vale a dire: esper, mutanti, cyborg ed evocatori e in generale gli stranieri. Non concedono favori senza un buon tornaconto e la loro parola e del tutto inaffidabile. Non rischiano mai più del dovuto e non combattono ma, se possibile, si danno alla fuga o si arrendono non appena raggiungono il livello critico. Sono privi di corazza e indossano vesti logore e sporche. Generalmente sono disarmati o al più provvisti di coltelli e bastoni. Se attaccati nei posti di lavoro potrebbero brandire picconi o zappe.

Cercando nei posti opportuni si possono trovare giovani maldestri che per pochi soldi svolgono diversi servizi, dal cercare persone al borseggiare oppure si potrebbe avere la "fortuna" di incontrare veri e propri criminali che, sotto lauta ricompensa, procurino armamenti speciali

### ***Milizia***

Quella della milizia è una delle categorie più importanti. Ha il compito di difendere i confini, di far rispettare l'ordine e di amministrare la giustizia nelle città. Di questa schiera fanno parte molteplici individui con compiti e capacità differenti.

Cominciando dalla città abbiamo gli **sceriffi** che esercitano la loro carica su un distretto del dominio o su di un intero villaggio. È compito loro far sì che non dilaghi criminalità e caos e che l'ordine e la legge siano rispettate. Salvo i casi più controversi e importanti uno sceriffo amministra da se la giustizia avendo piena autorità sulle persone arrestate. I suoi subalterni sono gli **agenti** (o poliziotti nelle città più grandi), si tratta per lo più di giovani che hanno mancato o che sperano di poter entrare nell'esercito. Esso svolgono moltissimi ruoli, dal dirigere il traffico allo sventare rapine, dal sorvegliare edifici al pedinare sospetti e ricercati. Le attrezzature di cui un agente può disporre non sono molte. Essi come i comuni cittadini possono far uso di armi standard (generalmente laser poiché più efficienti e meno costose) non indossano corazze salvo nelle operazioni dove vestono corpetti base e caschi marines. Il loro potere è tuttavia limitato al distretto al quale sono stati assegnati.

### ***Alabardieri***

Gli alabardieri prendono il loro nome dall'arma che più li rappresenta. Questi soldati sono impiegati all'interno dei palazzi, nelle grandi rappresentazioni o come scorta alle celebrità del dominio. Pur essendo ben addestrati il loro principale compito è quello di rappresentare la potenza del loro sire e del suo dominio. Il loro equipaggiamento non deve essere funzionale ma soprattutto figurativo. Un alabardiere ha sempre una corazza lucente e decorata le loro armi sono ben rifinite e mostrano chiaramente lo stemma della famiglia reale. Più di ogni altro soldato sono fedeli alla loro causa e sono disposti a tutto pur di proteggere ciò che gli è stato affidato sia esso il re del dominio o un povero sgualterato. Gli alabardieri sono amati e ammirati dal popolo ed essi sono fieri del loro ruolo, non sono legati alla milizia e non ne temono l'autorità, essi hanno giuramenti e leggi proprie che fanno rispettare scrupolosamente a tutti gli adepti che abbiano celebrato il rituale di investitura. Non sono rari tuttavia i casi di corruzione o di tradimento ma sono dovuti principalmente ai cadetti che sono entrati da poco nell'ordine o agli agenti che lavorano insieme ad essi.

Gli alabardieri non vengono addestrati al tiro con le armi da fuoco ma sono degli esperti con le armi classiche: spade, alabarde, balestre archi ecc.. e si spostano nelle città con cavalli purosangue addestrati al combattimento.

Un alabardiere non combatte quasi mai, un suo gesto o una sua parola sono spesso sufficienti a far terminare risse o arrendere criminali. La fama di cui godono è dovuta in parte a racconti di gesta eroiche che li coinvolgono ma soprattutto al rispetto che la gente comune nutre nei loro confronti essi rappresentano forse l'unica classe "illuminata" aperta a concetti di onore ma soprattutto di uguaglianza e



tolleranza.

### **Esercito**

Nella milizia si distinguono dai comuni agenti coloro che fanno parte dell'esercito. Essi sono più specializzati perché affrontano missioni e compiti generalmente più rischiosi ed impegnativi. Spesso si trovano in caserme lungo il confine o in avamposti e torrette di avvistamento. Il loro compito principale è quello di difendere la città o il dominio da incursioni esterne o da qualsiasi altro fenomeno minaccioso. Tra essi si riconoscono le figure di:

**Agente di confine:** rappresentano il gruppo più numeroso tra quelli dell'esercito. Oltre a trovarsi nelle torri di avvistamento lungo il confine essi militano lungo le mura e sono il primo stadio difensivo della città. Fanno parte di questo ramo anche i militari che si trovano nei posti di blocco lungo le strade extraurbane, e quelli all'entrata delle mura. Sono questi a imporre i limitatori ad ispezionare i veicoli a controllare coloro che entrano nelle città controllando i registri e le foto segnaletiche degli evasi e dei ricercati.

**Agente specializzato:** Sono agenti di supporto che sanno utilizzare determinate apparecchiature eccessivamente complicate per un comune cadetto. Un agente specializzato è per esempio colui che utilizza i cannoni che si trovano lungo le mura o l'ingegnere addetto alla manutenzione degli esoscheletri e degli altri veicoli o ancora il medico della truppa. Gli agenti specializzati sono un'esigua minoranza nelle truppe e possono distinguersi dagli altri per la differente divisa che indossano. La tabella relativa a questo tipo di truppa non esiste si può considerare che abbiano le stesse caratteristiche di un agente di confine con una percentuale variabile dal 50 al 70% per quelle che sono le sue mansioni speciali (mira con armi ad alta tecnologia, riparazione, medicina ecc..).

**Agente scelto:** Sono coloro che vengono utilizzati nelle missioni militari più importanti come la scorta di convogli con carichi eccezionali, o l'attacco a città e domini nemici nonché nella difesa lungo i confini a rischio. Sono esperti nelle armi da tiro e nel corpo a corpo. Generalmente ben equipaggiati con armamenti evoluti a seconda dell'esigenza. Sono una truppa molto costosa per salari ed equipaggiamento per questo vengono utilizzati solo quando è strettamente necessario e in numero ridotto.

**Cadetto:** E' la truppa più semplice utilizzata a supporto delle altre spesso anche a sostegno di sceriffi e agenti cittadini.

NB tutte le caratteristiche riportate sono di classe 2 ad eccezione di dove indicato: c1, c3, c4 ecc. queste sigle indicano appunto percentuali rispettivamente di classe 1, 3, 4 ecc..

### **Tablette d'azione delle creature**

Di seguito sono elencate le tabelle d'azione che mostrano la strategia combattiva delle creature presenti nel bestiario e le corazze di cui dispongono. Se non sono presenti tabelle d'azione significa che esse possono essere prodotte naturalmente usufruendo dei normali attacchi presenti nel capitolo sul corpo a corpo.

Arlischi		Danno
1	Gomitata	6
2	Uso delle Lame	15
3	Uso delle Lame	15
4	Uso delle Lame	18
5	Uso delle Lame	20
6	Affondo con entrambe le lame	24
7-8	Schivata (finché sono in volo)	34%
9-10	Prese: Blocca un avversario con le gambe. Ci si può liberare con una semplice prova di Potenza. Altrimenti i danni subiti sono aumentati di 2.	

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	5	12	10	10

Artigli della Terra		Danno
1-8	Salto e attacco: l'artiglio della terra salta fuori dal terreno e attacca l'avversario. In questo momento può essere attaccato prima che ritorni nel sottosuolo.	15
9-10	Onda d'urto. Rimanendo nel sottosuolo attacca il suo nemico con le sue potenti onde d'urto	12

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	//	0	//	//

Flotibi		Danno
1-5	Pugno	18
6	Dardo: fa fuoco con una delle sua armi.	25
7	Doppio attacco: colpisce con un pugno un avversario e spara ad un altro	18+25
8	Presa: colpisce ripetutamente l'avversario	24
9-0	Scudo	22%

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	5	10	15	10

Gameleon		Danno
1-5	Pugno (o un'arma da corpo a corpo)	7
6-7	Spallata	10
8-9	Parata	-15%
10	Atterramento: gameleon solleva l'avversario e lo getta a terra (-20%).	8 (-20%)

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	2	5	2	2

Neferi		Danno
1-6	Arma da corpo a corpo (Le neferi possiedono solitamente armi ben lavorate o con poteri particolari)	arma + 8
7	Scudo (o ulteriori attacchi dell'arma)	40%
8	Evocazione o utilizzo di un demone evocato	
9	Presa (può essere sostituita da una evocazione o da un qualsiasi altro attacco speciale conosciuto dalla figlia di Nefer)	
10	Spinta (a terra -20%, prova di Potenza per resistere)	6

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	8	16	14	15

Rak		Danno
1-6	Arma da corpo a corpo	
7-9	Utilizzo di un esp della luce (o dell'immagine residua)	
10	Presa	1d10 + 10

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	4	8	4	4

Signore del Tuono		Danno
1-3	Pugno	10
4-5	Sputa sul nemico una saliva densa e appiccicosa che si amalgama con l'acqua diffondendosi su una vasta parte del corpo. Impedisce la fuga ed i movimenti causando un -15% alla destrezza ed alla combattività (cumulativi). Per liberarsi sono necessari 5 turni.	-15%
6-7	Utilizza un esp dell'acqua.	
8-10	Evoca un demone oppure ne utilizza uno evocato. Questa azione può anche essere utilizzata per assoggettare demoni di altri evocatori.	

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	0	5	0	5

<b>Chimera</b>		Danno
1	Spazzata: -20% alla combattività	6
2-3	Graffio	10
4-5	Morso	22
6	Saliva incandescente	20
7-8	Incornata	24
9	Strangolare: Il nemico strangolato riceverà un danno di 14. i turni seguenti dovrà effettuare una prova di Potenza per liberarsi altrimenti subirà un danno di 20 per via dello strangolamento. Per tutto il tempo in cui la chimera strangola un avversario non può più effettuare un nuovo strangolamento ed effettua due attacchi a turno invece di tre.	14
10	Veleno (con il 60% procura una paralisi progressiva che fa diminuire di 10% tutte le statistiche ad ogni turno. Si può effettuare una prova di FdV per resistere alla paralisi.)	6

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	0	8	0	5

<b>Dracobra</b>		Danno
1-6	Arma: usano armi umane o semplicemente i	8
7	Parata	10%
8	Sputare veleno: sputano il loro veleno acido sugli occhi dell'avversario. Questi verrà accecato perdendo il turno d'attacco seguente e la combattività (e le altre abilità legate alla vista) subirà un -30% per il resto della lotta. Non ha effetto se si indossa un qualsiasi elme	2
9	Morso: se l'avversario è sprovvisto di corazzatura inoculano il loro virus.	15
10	Spazzata con la coda -20%	6

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	2	5	2	2

<b>Gregor</b>		Danno
1-2	Pugno	22
3-6	Artigliata (perforabilità di 2)	30
7	Bio-Laser	22
8	Presa: solleva e scaraventa a terra l'avversario che perde un turno	18
9	Presa: Solleva per la testa l'avversario ed apre il fuoco con il bio laser	16 + 22
10	Furia: Colpisce fino a 5 nemici	22x5

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	15	25	20	18

<b>Grifone</b>		Danno
1-6	Graffio	15
7	Schivare	-25%
8	Picchiata: si gettano a grande velocità sulla	25
9	Morso	18
10	Sollevarsi: sollevano il loro nemico e lo lasciano cadere da un'altezza di circa 5 metri. Atterrano così l'avversario generando anche un grande danno. E' possibile liberarsi dall'attacco con una prova di potenza o dimezzare il danno con una prova di destrezza un volta lasciati.	25

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	//	0	0	0

<b>Serpente Piumato</b>		Danno
1-2	Schivare: il loro volare incessante intorno alla vittima li rende pressoché impossibili da colpire. Si può considerare una schivata del 50%.	50%
3-10	Morso: può tentare di avvelenare solo una volta il proprio nemico a causa della scarsa quantità ridotta di veleno. Per resistere al veleno che causa la morte in 2d20 minuti occorre riuscire nella seguente percentuale: 120% - Energia massima del personaggio.	6

<b>Licantropo</b>		Danno
1-6	Artiglio (bastoni clave ecc..)	10
7-9	Morso	16
10	Schivata (simile alla parata dovuta ad uno scudo si sottrae a tutti coloro che attaccano il licantropo)	20%
8-9	Attacco in salto	8
10	Spinta (a terra -20%, prova di Potenza per resistere)	6

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	//	//	//	//

<b>Rigenerato</b>		Danno
1-3	Morso	16
4-9	Graffio	14
10	Ri-Generazione: viene generato un'artiglio che aumenta la combattività del rigenerato di 15 e i suoi danni di 4	

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	0*	0*	0*	0*

<b>Succube</b>		Danno
1-2	Ondata: genera un'ondata alta più di 2 metri che si espande intorno a lei per un raggio di 7 metri. Tutti quelli colpiti perderanno 2 turni d'attacco a meno che non resistano ad una prova di Potenza di classe 4. (2 punti esp). Può utilizzare anche un altro esp.	
3-6	Presa: avvolge con la coda l'avversario e lo attacca ripetutamente con la mani. si può resistere con una prova di Potenza di classe 3	6+7+8
7	Presa: avvolge un nemico con la coda e tenta di affogarlo. Per resistere si deve riuscire in due prove di Potenza. Le prove sono effettuate una ogni turno con un -10% ogni turno dopo il primo.	
8-9	<b>Parata</b>	15%
0	Ammaliare: Con le branche la succube produce un suono che può produrre smarrimento e confusione ad una vittima. Questa dovrà riuscire in una prova di FdV per continuare a combattere. I suoi compagni potranno (rinunciando ad un turno di combattimento) tentare di risvegliarlo con una prova di Carisma.	

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	0	0	0	0

<b>Vampiro</b>		Danno
1-6	<b>Pugno (o arma)</b>	8
7-8	Morso (recuperano 15x1 se infliggono almeno 5 danni). L'attacco è sferrato al collo o alle spalle.	15
9-10	Terrore (gli occhi del vampiro si illuminano generando panico nell'avversario) il vampiro guadagna 15x1 punti vita	-1d6 al Carisma

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	0	4	2	2

<b>Zombi</b>		Danno
1-6	<b>Pugno / Clava</b>	11-15
7-8	Presa: solleva l'avversario e lo lancia contro un altro	15x2
9	Strangolare (se non si riesce in una prova di Potenza -10% si subisce lo stesso danno il turno seguente)	20
10	<b>Spallata</b>	15

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	0	0	0	0

<b>Drone</b>		Danno
1-7	<b>Stretta con le chele</b>	6
8-9	Presa: il drone salta sul petto del nemico, lo afferra con le chele e lo attacca con un dispositivo laser. Gli attacchi successivi saranno potenziati di 5.	13
10	Atterramento: il drone si catapulta sul nemico spingendolo a terra. Si può resistere a tale attacco con una prova di Potenza di classe 2	5

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	2	8	10	5

<b>Prospider</b>		Danno
1-6	Scarica Elettrica: Il prospider emette una potente scarica elettrica che colpisce tutti coloro che lo stanno attaccando o che sono molto vicini. gli avversari armati di lance, tridenti o armi molto lunghe subiscono la metà dei danni per via della distanza a cui si trovano	16
7-9	L'avversario viene colpito dalle chele	10
10	Il Prospider si alza sulle zampe posteriori e fa fuoco con il laser. Se viene attaccato entro un turno al corpo la corazza è considerata pari a 0.	25

Corazza	Testa	Corpo	Braccia	Gamba
	12	10	15	15

## **PERSONAGGI**

### **CYBORG**

Il Cyborg è un essere umano dotato di un corpo quasi totalmente meccanico. Solo alcuni organi e apparati (nucleo celebrale, sistema nervoso, sistema digerente, apparato riproduttivo ecc.) sono ancora umani. Nonostante il loro aspetto sia completamente identico a quello di un normale essere umano, i Cyborg sono soggetti a numerose forme di razzismo e violenza. Un Hacker esperto è in grado di riconoscerli a prima vista ma il modo più efficace per distinguerli è dato dal peso, circa tre volte superiore al normale. Vi sono numerosi tipi diversi di Cyborg che vanno da coloro che hanno sostituito un'amputazione con una protesi meccanica, ai robot dotati di una complessa intelligenza artificiale. Tuttavia i Cyborg veri e propri non sono quelli dotati di un corpo più forte o resistente, ma coloro che hanno addestrato la loro mente ad impartire più comandi contemporaneamente e ad elaborare le infinite informazioni fornite dai loro impianti. Un Cyborg dotato di tale capacità può installare armi nei suoi arti e chip potenziatori nel suo cervello.

Le principali Caratteristiche del Cyborg sono la Potenza e la Forza di Volontà per le quali sceglie i risultati migliori su 4 lanci.

Il Carisma è uguale alla Potenza meno 15.

La sua Energia Massima è 70. Il Livello Critico comporta oltre al consueto malus di -20% anche la perdita della capacità dovute alle sue modifiche.

Il Cyborg dispone di Mira F, P e A. Può tuttavia utilizzare armi ad alta tecnologia solo se installate.

Già dal primo grado il Cyborg dispone di un corpo quasi completamente meccanico. Questa struttura non gli permette però di usufruire di alcuna capacità eccezionale. Con il progredire del suo addestramento e grazie all'esperienza sul campo, egli svilupperà le facoltà mentali adatte per gestire innesti e arti potenziati. Per questo motivo, ad ogni grado, un Cyborg guadagna una percentuale di modifica che potrà utilizzare per evolvere determinate parti del suo corpo.

Le modifiche sono:

#### **6% Apparato circolatorio**

L'apparato circolatorio viene totalmente sostituito con dei vasi sanguigni sintetici mentre il cuore viene potenziato con delle fibre muscolari biomeccaniche. Per via dei numerosi filtri presenti il Cyborg guadagna una resistenza ai veleni di 80%.

#### **10% Apparato scheletrico**

Lo scheletro metallico viene sostituito con un telaio molto più leggero e resistente. In tal modo il peso del Cyborg sarà simile a quello di un comune essere umano mentre la sua Energia massima aumenta di 10.

Il Livello Critico non annulla i bonus conferiti da questa modifica.

#### **3% Braccio**

Un braccio viene modificato in modo da poter contenere armi e apparecchiature cibernetiche. Può contenere fino a 4 unità di ingombro.

1 U.I. può essere inserita senza essere visibile.

2 U.I. modificano il braccio tanto da poter far notare la presenza di apparecchiature innestate.

3 o 4 U.I. modificano completamente il braccio tanto da non poterlo più usare come tale.

Il danno dei pugni viene aumentato di +3.

Le capacità speciali che un Cyborg possiede sono estese anche alle armi impugnate per non essendo connesse al suo corpo (non innestate).

Evolvendo entrambe le braccia (3% + 3%) il Cyborg può essere considerato totalmente ambidestro.

#### **4% Bocca**

Può riprodurre con una percentuale del 75% suoni e voci. Tale sistema è efficace con umani o animali, i mezzi di riconoscimento vocale o sonoro non possono essere ingannati in tal modo.

#### **6% Gambe**

Modificando le proprie gambe il Cyborg potrà aumentare la sua velocità: +40 al movimento.

In ciascuna gamba possono essere installate armi e apparecchiature cibernetiche fino a 2 U.I..

1 U.I. può essere inserita senza che sia visibile

2 U.I. modificano la gamba tanto da poter far notare la presenza di apparecchiature innestate.

Si può far fuoco con le armi innestate nelle gambe solo inginocchiandosi e quindi con una alla volta a meno che non si utilizzi una U.I. aggiuntiva nell'installazione.

#### **8% Innesti cerebrali**

Attraverso dei cavi che escono dalla base del collo il Cyborg potrà connettersi a ANG ed esoscheletri (solo se è lui a pilotarli). Riceve un bonus alla sincronia di +10% e la possibilità di utilizzare le armi installate sull'esoscheletro o sull'ANG come se fossero innestate sul proprio corpo. In più può impartire impulsi cerebrali complessi per usufruire di sistemi evoluti presenti in essi (può ripartire i livelli di Ambrosia di un ANG).

#### **2% Occhi**

Oltre alla normale vista il Cyborg potrà avvalersi di una visione a infrarossi e a rifrazione di luce. Può cambiare sistema visivo in ogni momento ma non può utilizzarli simultaneamente.

#### **8% Occhi**

Gli occhi del Cyborg possono essere orientati in direzioni diverse permettendo così di sparare contemporaneamente a due bersagli distinti. Questa abilità può essere utilizzata solo se si fa fuoco con le armi installate o impugnate (se si possiede la modifica alle braccia).

#### **4% Orecchie**

L'udito del Cyborg non è più acuto di quello di un comune essere umano. La modifica permette di utilizzare particolari metodi di analisi del suono che gli consentono di riconoscere, campionare e distinguere i rumori.

1) Avvertendo il rumore di un sistema meccanico (robot, armi, veicoli, esoscheletri ecc..) ne riconosce modello e caratteristiche con il 40%.

2) Con il 75% riconosce voci campionate. Può mantenere memorizzati fino a tre campioni vocali.

3) Con il 60% distingue e isola suoni da altri rumori che li sovrastano (distingue voci in un'officina, segue i passi di un uomo che si muove mentre una banda sta suonando ecc..).

#### **6% Pelle**

Lo strato sotto cutaneo viene sostituito con un rivestimento resistente che non permette ai colpi di penetrare negli organi vitali. La pelle può essere considerata una corazza con resistenza 2.

Questo bonus non si annulla al Livello Critico

## 1% Pigmenti

Il Cyborg può cambiare colore degli occhi, dei capelli e della pelle.

## 4% Polmoni

I polmoni vengono sostituiti completamente con tre serbatoi che garantiscono al Cyborg una autonomia di un ora senza aria e lo rendono immune ai gas (quelli che hanno effetto se inalati).

Questa abilità può essere effettuata anche al Livello Critico.

## 5% Schiena

Può contenere 6 Unità di Ingombro.

Fino a 3 U.I. possono essere inserite senza essere visibili. Le ulteriori 3 unità generano una struttura riconoscibile sulla schiena del Cyborg. È possibile inserire AAC più ingombranti sulle braccia e nelle spalle occupando anche la schiena. Es. Può inserire un mitragliatore da 5 U.I. nel braccio sinistro occupando 2 U.I. del braccio e 3 U.I. della schiena.

Non si può far fuoco in nessun modo con le armi innestate esclusivamente nella schiena. Ma sfruttando una U.I. aggiuntiva nell'installazione si potrà munire l'arma di un braccio meccanico che la solleva sulle spalle così da poter aprire il fuoco.

## 10% Sistema muscolare

Tutto l'apparato motore viene sostituito e modificato aumentando di 20% la Potenza del Cyborg. Se tale incremento porta questa caratteristica ad un valore superiore al 100% allora il Cyborg guadagnerà una potenza di Classe 3.

Questa spaventosa forza gli permette anche di utilizzare con una sola mano armi innestate che ne richiedono due.

## 8% Sistema muscolare evoluto

Se il Cyborg dispone già del sistema muscolare può sviluppare ulteriormente la sua Potenza ottenendo un ulteriore +20% in questa percentuale.

La percentuale di modifica che un cyborg ottiene ad ogni grado può essere cumulata per ottenere ulteriori modifiche nei successivi gradi.

*Es Al primo grado Burner ha modificato solo il suo braccio destro (3%) conservando 5% di modifica. In questo modo già al 2° grado potrà ottenere il sistema muscolare (15%).*

## Il Mondo del Cyborg

**Armi e Apparecchiature Cibernetiche.** Le armi e le apparecchiature cibernetiche (AAC) sono la principale risorsa di un Cyborg e consistono in tutti quegli oggetti che possono essere connessi direttamente al suo corpo. Sebbene le AAC siano costruite appositamente per robot e Cyborg quest'ultimo deve predisporre il proprio corpo per accoglierle. Le modifiche che un Cyborg effettua a determinate parti del corpo (braccia, gambe,

1° Grado
Il Cyborg dispone dell' 8% di modifica
2° Grado
+10% di modifica. Dotazione di una pistola a ripetizione.
3° Grado
+10% di modifica.
4° Grado
+14% di modifica. Dotazione di 3 kit di riparazione
5° Grado
+16% di modifica. Dotazione di una spada laser da poter innestare nell'avambraccio, fornisce soli 5 spazi in tabella d'azione (come una spada laser senza "colpo con il manico") non deve essere ricaricata poiché sfrutta l'energia del Cyborg
6° Grado
+18% di modifica. Dotazione di un LS 8 modificato per l'innesto

Tabella 3.3.1 Gradi del Cyborg

schiena) hanno proprio il compito di generare degli innesti universali che possano agganciarsi con qualsiasi tipo di AAC. Si può dunque concludere che nessuna arma cibernetica può essere utilizzata se non installata e che, al contrario, nessuna arma comune può essere installata.

**Ottenere AAC.** Come è facile immaginare trovare armi cibernetiche è piuttosto raro. Questo è dovuto al fatto che si tratta di oggetti molto evoluti. Per reperire armi cibernetiche un cyborg può seguire diverse strade: sperare di avere un po' di fortuna e trovarle da un ricco mercante (anche se si tratta di armi standard e costose), abbattere dei robot equipaggiati con esse, commissionare il lavoro ad Hacker e Tattici oppure chiedere alla Cosmos di essere pagato con oggetti di questo tipo.

**Nascondere e installare le AAC.** Un cyborg deve installare un AAC prima di poterla utilizzare. Il tempo di installazione è generalmente di un minuto e mezzo (90 turni) ed è necessario perché l'arto si modifichi e la parte venga accuratamente inserita e collegata ad esso. Se l'arma è di dimensioni ridotte può essere completamente inserita e nascosta all'interno del corpo (come una pistola in un braccio). In questo caso prima di far fuoco l'arma deve essere estratta (1/2 turno). Se le AAC da installare sono invece troppo grandi (come fucili, mitragliatori o lancia fiamme) non potranno essere inserite all'interno del corpo ma andranno quasi a sostituire l'arto in cui vengono installate. Tali armi saranno chiaramente visibili e riconoscibili.

**Utilizzare le AAC simultaneamente.** Essere Cyborg non significa possedere arti o organi robotici ma principalmente aver addestrato la propria mente ad analizzare e controllare le immense potenzialità che essi possono fornire. È proprio questo addestramento che permette ad un Cyborg di utilizzare le AAC in maniera spontanea e naturale come se da sempre avessero fatto parte del suo corpo (Un personaggio che in seguito ad una amputazione ha ricevuto un arto cibernetico non può utilizzare oggetti installati). Il principale vantaggio di possedere una o più armi installate risiede nella possibilità di utilizzarle contemporaneamente. Un Cyborg potrà quindi usufruire di tutti i suoi sistemi contemporaneamente ma potrà far fuoco simultaneamente con una sola arma per ogni arto. Una per braccio (innestate o impugnate), una per gamba e una sulla schiena per un massimale di 5 armi da fuoco. Inoltre Fin quando il cyborg non disporrà della modifica agli occhi le armi dovranno far fuoco contro lo stesso bersaglio e con la stessa modalità di tiro (mirato, normale o rapido).

**Corazza.** Un oggetto fondamentale per un Cyborg è la corazza. Una corazza convenzionale non permette di utilizzare le armi installate in quanto esse si trovano al di sotto di essa. Esistono tuttavia armature prodotte appositamente per Cyborg e Mutanti che sono formate da placche mobili in modo da permettere di estrarre e utilizzare le AAC.

**Ripararsi.** Già dal primo grado il corpo di un Cyborg è quasi totalmente meccanico (La modifica indica la percentuale del corpo che viene migliorata non quella che viene resa cibernetica). Per questo motivo un Cyborg ferito non può essere curato ma deve essere "riparato". Egli non potrà rivolgersi ai normali medici ma farà invece affidamento ad ingegneri e Hacker. Per riparare da se le proprie ferite dovrà invece avvalersi di appositi kit di riparazione. Lo svantaggio di richiedere persone e strumenti più rari e costosi e però ripagato dal fatto che il suo corpo non ha bisogno di tempi di recupero, non appena una riparazione termina la sua Energia viene ristabilita. Quindi utilizzando un comune kit di riparazione saranno sufficienti 10 minuti per ristabilire 10 di Energia al contrario dei kit medici che richiedono ore di tempo.

**Razzismo.** Un personaggio Cyborg possiede un corpo perfettamente funzionante e ricoperto da una pelle sintetica che lo rende, ad un'analisi superficiale, identico ad un comune essere umano. Come già ampiamente trattato un Cyborg ha subito impegnativi ed estenuanti addestramenti che gli hanno permesso di utilizzare al meglio il suo corpo ma non sempre è così. La maggior parte dei Cyborg presenti sulla terra infatti possiede degli impianti senza aver seguito alcun addestramento ma soprattutto senza che l'innesto fosse applicato con le opportune precauzioni e competenze medico-scientifiche. Fenomeni di rigetto, incomparabilità, asimmetria o semplici difetti motori sono diffusissimi e proprio ad essi è dovuto il disgusto e la disapprovazione da parte della gente comune. Nella migliore delle ipotesi



i Cyborg sono considerati come disabili, altre volte sono paragonati a strumenti da lavoro e non di rado l'intolleranza sfocia nella rabbia e nella violenza. Tutti i Cyborg che possiedono un corpo simile ad un essere umano tentano pertanto di mantenere la loro natura il più possibile nascosta per evitare di incappare in situazioni spiacevoli o degradanti.

## **ESPER**

Gli agenti mutageni che per molti anni si sono diffusi sulla superficie terrestre hanno apportato gravi ed irreparabili modifiche al DNA di molte creature viventi. Gli esseri umani colpiti da tali virus sono stati uccisi o trasformati in belve sanguinarie. Solo pochi hanno avuto la fortuna di diventare Esper. Un Esper è un essere umano che ha imparato ad usufruire di particolari capacità mentali che lo rendono in grado di dominare gli elementi. Il fuoco, la terra, l'aria conferiscono all'Esper poteri inauditi che gli permettono di uccidere e guarire, di illuminare e di accecare, di essere e di non essere. Il giocatore che deciderà di interpretare un Esper dovrà scegliere quale elemento controllare tra: Luce, Aria, Fuoco, Acqua, Terra e Ombra. In base a tale scelta riceverà capacità e poteri diversi che riuscirà ad utilizzare sempre con maggiore facilità e frequenza con il crescere dell'esperienza.

Le principali Caratteristiche dell'Esper sono l'Intelletto e la Forza di Volontà per le quali sceglie i 3 migliori lanci su 4.

Il Carisma ha lo stesso livello dell'Intelletto.

La Mira con armi da Fuoco non può essere superiore a 70% al primo Grado.

L'Energia massima dell'Esper è pari a 50.

Non sa utilizzare armi pesanti e ad alta tecnologia pertanto non possiede mira P ed A.

Può indossare solo corazze di vestibilità 0 o 1 con un valore di resistenza ai colpi minore o uguale a 8.

### **Gli Elementi**

Ogni Esper è fortemente legato ad un elemento che potrà scegliere liberamente già dal primo Grado. Ciascuno di essi fornisce abilità differenti che potranno essere utilizzate dall'Esper sempre più frequentemente e con maggiore vigore con il crescere dell'esperienza. Per orientare l'Esper nella sua scelta qui di seguito viene riportata una breve descrizione dei sei elementi.

la **Luce** è l'elemento che da sempre si contrappone alle tenebre. Simboleggia la vita e la magia per questo non possiede poteri dannosi ma solo di salvaguardia e illusione. Il potere di questo elemento deriva prevalentemente dalla capacità dell'Esper di deviare i raggi luminosi creando miraggi ed effetti ottici.

La **Terra** è un elemento che permetterà all'Esper una elevata resistenza e difesa dagli attacchi esterni. Oltre a dominare questo elemento creando ponti o varchi nella roccia l'Esper potrà creare forti campi magnetici disturbando apparecchi elettrici o armi tecnologiche.

L'**Ombra** è la privazione della luce per questo non è un vero e proprio elemento. L'Esper non deve i suoi poteri ad alcuna forza esterna ma solamente alla propria linfa vitale. I suoi poteri non sono ne eclatanti ne tantomeno spettacolari ma possono essere spaventosamente letali. Un Esper dell'ombra è in grado di rubare le energie vitali ai suoi nemici generando debolezza e stati d'animo confusi ed influenzabili.

### **ESP: Extra Sensorial Power**

Ogni elemento fornisce differenti poteri che saranno accessibili all'Esper da subito. Ogni potere viene denominato ESP e rappresenta un modo particolare di sfruttare il proprio elemento (come creare una fiamma per un Esper del fuoco o generare un'illusione per quello della luce). Per usufruire di questi esp è necessaria una concentrazione profonda che prova duramente l'Esper. Ecco perché al giocatore vengono assegnati dei punti (denominati "punti concentrazione" o anche "punti esp") che indicano la capacità di focalizzarsi per richiamare i propri poteri. Ogni giorno tali punti verranno rinnovati ma non saranno cumulabili e potranno essere ristabiliti solo se il personaggio riposerà o dormirà tra un giorno e l'altro.

Ogni esp impegna l'Esper in modo differente, alcuni richiedono che egli rimanga concentrato per molto tempo altri necessitano di una concentrazione più profonda anche se breve. Per questo motivo ogni esp è caratterizzato da differenti valori di punti concentrazione e di turni necessari per la sua realizzazione. Tali valori sono espressi tra parentesi accanto al nome del potere. Il primo valore indica i punti concentrazione richiesti mentre il secondo il tempo necessario perché l'Esper si concentri. Un turno significa che l'esp ha effetto nello stesso turno in cui l'Esper si concentra per lanciarlo ma impegna completamente la sua azione per quel turno. Se l'esp richiede più turni, ad esempio tre, l'Esper dovrà utilizzare i primi turni (2) per concentrarsi mentre l'ultimo turno l'esp verrà lanciato. Se è indicato "istantaneo" al posto del tempo in turni significa che l'esp non richiede turni, il potere è da considerarsi come un riflesso incondizionato dell'Esper e può essere svolto contemporaneamente ad un'altra azione (ma non ad un altro esp istantaneo) e in qualsiasi momento del turno. Il Master potrà decidere al più di far effettuare una prova di Riflessi all'Esper per verificare la sua prontezza.

### **Il Potenziamento**

Un Esper potrà utilizzare più punti concentrazione di quelli necessari per amplificare gli effetti dei suoi esp. Il potenziamento consente di aumentare la percentuale di riuscita dell'esp di 10% o di incrementarne gli effetti in base a quanto riportato nella descrizione dell'esp stesso.

L'esp può essere potenziato in modi diversi e quante volte si vuole. Nella descrizione dell'esp, prima di ogni potenziamento, è espresso tra parentesi il numero di punti esp necessari per effettuarlo. Nel caso sia espresso come (X di N) significa che possono essere spesi al più N punti per potenziare l'esp in questo modo e ogni potenziamento richiede X punti potenziamento

### **Punti potenziamento**

Finora abbiamo parlato di punti concentrazione e di come, attraverso di essi, sia possibile lanciare e potenziare gli esp. Esiste però un'ulteriore categoria di punti denominata "punti potenziamento". Questi permettono unicamente di potenziare i propri esp. Generalmente sono forniti da particolari oggetti, come le sinapsi o le rune, che aiutano ad incrementare il potenziale di un Esper. In ultima istanza un Esper può ottenere punti potenziamento attingendo dalla propria Energia o Carisma. Per ogni 5 punti di Energia/Carisma spesi è possibile ottenere 1 punto potenziamento.

*Es. Fox è un'esper dell'Acqua di 2° Grado. Dispone di 5 punti concentrazione e di una pietra che lo aiuta nella concentrazione che gli permette di usufruire di 3 punti potenziamento.*

*In seguito all'utilizzo dei suoi poteri Fox è stato arrestato e condotto in una prigione sotterranea. Grazie all'aiuto di due altri condannati è riuscito ad evadere dalla cella. Insieme a loro ha raggiunto un pozzo nel chiostro centrale delle prigioni. Di certo i canali conducono all'esterno delle mura ma questi sono completamente sommersi. Fox decide quindi di utilizzare l'esp:*

*"Respirazione sott'acqua (2 punti 1 turno)*

L'esper o un qualsiasi bersaglio guadagnano l'abilità di respirare sott'acqua per un periodo di mezz'ora.

*Il potenziamento consente di:*

*(1 di 1) aumentare la durata di mezz'ora.*

*(1)estendere la respirazione sott'acqua ad altri."*

*In questa circostanza Fox dovrà potenziare l'esp per far fuggire anche i suoi nuovi alleati. L'ultimo dei potenziamenti permette infatti di estendere respirazione sott'acqua anche ad altre persone utilizzando un solo punto potenziamento. Con 2 punti concentrazione (Costo per lanciare l'esp) e 2 punti potenziamento (estendere l'esp ad altre due persone) Fox potrebbe lanciare l'esp su di se e sugli altri due amici. In più data la situazione Fox vuole potenziare ulteriormente l'esp aumentando la percentuale di riuscita di 5% con un ulteriore punto potenziamento. In tutto sono richiesti 2 punti concentrazione e 3 punti potenziamento. L'Esper decide di utilizzare quindi 4 punti concentrazione (due dei quali verranno commutati in punti potenziamento) e un punto potenziamento fornito dalla pietra. In un solo turno Fox lancia l'esp. Con un tiro di 48 sulla percentuale di lanciare esp del 60% (55% +5% di Potenziamento) riesce nel suo intento.*

*A Fox ora rimane un solo punto concentrazione e due punti potenziamento nella pietra.*

*Dopo circa mez'ora i tre si trovano ancora nei canali. Una grossa grata in ferro blocca quella che sembra l'unica uscita. La grata sta per cedere ma l'esp non durerà abbastanza a lungo. Fox ha un'unica alternativa potenziare ulteriormente l'esp. Il primo potenziamento permette di utilizzare uno ed un solo punto potenziamento per estendere la durata ad un'ora. Purtroppo l'esp è già stato lanciato dunque Fox dovrà utilizzare il doppio dei punti richiesti. Utilizzando gli ultimi due punti potenziamento della pietra Fox ottiene quanto desiderato (senza effettuare la prova di lanciare esp poiché questa ha già avuto esito positivo) e dopo un po' di agonia i tre trovano finalmente la via di fuga.*

*Come visto nell'esempio il potenziamento può essere effettuato anche in seguito alla riuscita dell'esp ma in tal caso richiederà un numero di punti potenziamento doppi.*

## **Luce**

L'Esper che ha scelto come suo elemento la Luce otterrà tutti i poteri esp descritti di seguito.

### **Bagliore** (1 punto 1 turno)

Permette di creare un'esplosione luminosa che acceca i nemici per un tempo di 3 secondi. Saranno colpiti dall'esp tutti coloro che si trovano entro 10 metri (20 in condizioni di buio). Le vittime di questo esp possono effettuare una prova di Riflessi per evitare di essere accecate. La prova può essere tentata solo da chi ha ragione di essere diffidente. Pertanto falliranno senza dubbio coloro che con uno stratagemma sono stati attirati dall'Esper o, al contrario, vi riusciranno coloro che sono stati vittima dello stesso esp causato dello stesso Esper.

*Il potenziamento consente di:*

*(1 di 1) Direzionare il raggio luminoso per influenzare solo i bersagli scelti dall'esper.*

### **Benessere** (2 punti 5 minuti)

Permette all'esp o ad un'altro bersaglio di non avvertire fame e sete per 2 giorni oppure di risanare 5 punti di Carisma.

*Il potenziamento consente di:*

*(2) risanare ulteriori 5 punti di Carisma*

### **Comprensione del linguaggio animale** (1 punto 1 turno)

Permette all'Esper della luce di comprendere il linguaggio di qualsiasi creatura vivente e di comunicarlo. L'esp ha la durata del dialogo.

### **Duplicazione dell'immagine** (2 punti 1 turno)

Duplicando le onde luminose l'esp crea un'immagine uguale a quella dell'Esper che gli si muove continuamente intorno. I nemici che attaccheranno l'Esper avranno una percentuale del 50% di colpire l'immagine errata. Ha la durata di un combattimento.

*Il potenziamento consente di:*

(2) *Estendere la duplicazione ad un altro bersaglio (che dovrà rimanere nel campo visivo dell'Esper). (2 di 2) la duplicazione ha la durata di mezz'ora.*

### **Guarigione** (2 punti 10 minuti)

Permette di risanare le ferite di un qualsiasi bersaglio ad eccezione di se stessi. I danni vengono istantaneamente riguadagnati e le ferite si rimarginano senza lasciare traccia. Quantitativamente l'esp risana 10 punti di Energia.

*Il potenziamento consente di:*

(1) *aumentare di 8 i punti risanati.*

### **Invisibilità** (5 punti 3 turni)

Le onde luminose intorno all'Esper vengono deviate rendendolo quasi invisibile. La sua trasparenza non è infatti totale ma simile a quella dell'acqua. Tuttavia in condizioni di penombra o nella boscaglia può essere considerato totalmente invisibile (Se l'esper dovesse attaccare e quindi rivelarsi ai nemici costoro riceveranno comunque un -30% alla mira e alla combattività per via dell'invisibilità).

L'esp ha una durata di 1/2 ora.

*Il potenziamento consente di:*

(3 di 9) *aumentare la durata di mezz'ora.*

### **Lettura del pensiero** (3 punti 8 turni)

L'Esper può leggere nella mente di una qualsiasi creatura intelligente (classe Intelletto 2 o superiore). L'esp non ha però effetto se il bersaglio riesce in una prova di Forza di Volontà (In ogni caso il bersaglio percepirà che qualcuno ha tentato di insinuarsi nella propria mente). Una volta che l'esp è riuscito il giocatore potrà fare tre domande alle quali il master dovrà rispondere in maniera sufficientemente esauriente.

*Il potenziamento consente di:*

(1 di 5) *Generare un Malus di 10% alla prova di FdV.*

(2 di 2) *Far in modo che il bersaglio non percepisca di essere esaminato.*

### **Luce elementare** (0 punti 1 turno)

Permette di manifestare la forma elementare della luce. Sul palmo della mano dell'Esper comparirà una piccola sfera che illumina fino a 20 metri. Non è possibile spegnerla o affievolirla se non è l'esp a volerlo, può essere posata o lanciata come una normale palla.

L'esp non richiede punti ma si deve disporre di almeno un punto concentrazione per ogni sfera prodotta.

### **Luce rivela demoni** (2 punti 2 turni)

Genera un bagliore che ha la capacità di rivelare la presenza di demoni, non morti, evocatori ed Esper dell'ombra nel raggio di 20 metri.

*Il potenziamento consente di:*

(2 di 2) *Scacciare i demoni di 4° rango, anche se evocati.*

(4 di 4) *Scacciare i demoni di 3° e 4° rango, anche se evocati.*

(6 di 6) *Scacciare i demoni di 3° 4° rango, anche se evocati, scacciare tutti i demoni di 4° rango posseduti da un evocatore, distruggere esseri come scheletri e zombi.*

(10 di 10) *Scacciare tutti i demoni di rango inferiore al primo ad eccezione di quelli di 2° rango evocati.*

*Scacciare tutti i demoni di 3° e 4° posseduti da un evocatore. Distrugge tutti gli scheletri e gli zombi e*

*mette in fuga o far svanire qualsiasi non morto.  
(2 di 4) aumentare il raggio dell'esp di 10 metri.*

### **Miraggio** (3 punti 6 turni)

Modulando la luce l'Esper è in grado di generare una immagine illusoria, anche in movimento. Questa non può tuttavia superare i 3 m in una qualsiasi delle tre dimensioni e non può allontanarsi oltre lo sguardo dell'Esper. Ha una durata di 1 ora.

*Il potenziamento consente di:*

*(1) Aumentare le dimensioni dell'immagine di 1 metro.*

*(1) Aumentare di 1 ora la durata.*

*(2 di 2) Il miraggio può mostrare (come uno schermo) ciò che avviene nel punto in cui è stato lanciato l'esp.*

### **Respingi Esp** (4 punti istantaneo)

L'Esper della luce può respingere un esp verso colui che l'ha lanciato. L'avversario può evitare che ciò accada utilizzando 5 punti potenziamento. In tal caso l'esp verrà lanciato senza problemi.

*Il potenziamento consente di*

*(4 di 4) far svanire l'esp senza produrre alcun effetto.*

### **Riflesso** (3 punti 5 turni)

Permette di respingere come uno specchio le onde luminose. Con questo esp si potranno deflettere tutti i laser diretti verso l'Esper con una percentuale dell'80%. Se nella prova per deflettere i laser si generano valori minori del 20% questi verranno respinti verso il nemico. L'esp ha una durata di mezz'ora. (armi da corpo a corpo laser non possono essere respinte contro l'avversario)

*Il potenziamento consente di:*

*(1 di 2) aumentare la deflessione del 10%*

*(1 di 2) aumentare la percentuale di respingere i laser contro il nemico del 10%*

*(2) aumentare la durata di mezz'ora*

### **Sacrificio** (0 punti istantaneo)

Con questo potere l'esp sacrifica la sua vita (o utilizza la sua morte) per generare un danno o una guarigione di 500 punti distribuiti per un numero qualsiasi di bersagli scelti dall'Esper entro 1 Km (solo i PG possono usufruire di questo esp).

### **Vedere attraverso i muri** (2 punti 2 turni)

L'Esper può rafforzare le onde luminose ad un punto tale da permettergli di attraversare muri e porte. Egli potrà dunque vedere attraverso qualsiasi ostacolo non più spesso di 1/2 metro.

*Il potenziamento consente di:*

*(2) Aumentare lo spessore di un ulteriore 1/2 metro.*

*(1) Attivare anche la "visione a rifrazione di luce" se la sala nella quale si sta cercando di veder fosse buia.*

### **Visione a rifrazione di luce** (1 punto 1 turno)

Il legame tra l'esp ed il suo elemento permette una percezione a rifrazione di luce. L'esp può in tal modo vedere al buio senza venire però abbagliato dalle forti luci. Potrà avvalersi di questa capacità per 3 ore.

*Il potenziamento permette di:*

*(1) Estendere la visione ad altri*

*(1 di 6) Raddoppiare il tempo*

### **Terra**

Gli esp elencati di seguito sono tutti quelli posseduti dall'Esper che ha scelto come elemento la Terra.

### **Campo magnetico** (4 punti 2 turni)

Creando un campo magnetico intorno al proprio corpo, o a quello di un qualunque bersaglio, l'Esper devia il 60% dei laser e il 30% dei colpi di armi a bossolo diretti contro di lui (il Malus va sottratto alla mira di coloro che fanno fuoco contro l'Esper). Ha la durata di 10 turni suddivisi in un'ora.

*Il potenziamento consente di:*

*(2 di 12) Aumentare le percentuali di deflessione di 5%.*

*(2) Aumentare la durata dell'esp di 5 turni.*

### **Gargoyle** (8 punti 5 turni)

Questo esp può essere utilizzato solo all'aperto e in presenza di terra, roccia o sabbia. L'Esper creerà un gargoyle di pietra che avrà il compito di difenderlo nel corso del combattimento. L'essere non può allontanarsi a più di 8 metri dell'Esper e non può volare ma usa le sue ali per difendere il suo creatore dagli attacchi nemici. Tutti i colpi contro l'esper verranno bloccati dall'essere di pietra con il 60% (il danno andrà sottratto al gargoyle).

Il gargoyle si polverizzerà dopo il primo combattimento in cui riceverà almeno un danno (o comunque dopo mezz'ora dalla creazione). Le caratteristiche dell'essere sono:

Potenza 20% cl 5, Destrezza 20%, Combattività 70%, Danno 32 (artigli), Energia 400 Corazza 10.

*Il potenziamento consente di:*

*(1 di 2) aumentare la percentuale dei colpi parati del 10%*

*(2 di 10) Far proteggere al gargoyle anche un altro bersaglio. Questo dovrà essere scelto al momento della creazione e non potrà essere cambiato. La percentuale di parata per proteggerlo e tuttavia la metà di quella per difendere l'Esper.*

*(1 di 3) aumentare la potenza del gargoyle di 30% (ed il danno dei suoi artigli di 3)*

*(4 di 4) Lanciare l'esp "Pelle di Pietra" sul gargoyle.*

### **Inceppare** (2 punti, 1/2 turno)

Sfruttando le onde magnetiche l'Esper può bloccare o scombinare gli ingranaggi interni delle armi da fuoco (solo di tipo F e P). Se l'avversario fa fuoco dovrà verificare l'inceppamento con un malus di +1 al tiro del d6. L'arma verso cui si lancia l'esp deve trovarsi a meno di 10 metri.

*Il potenziamento consente di:*

*(1) Aumentare la distanza dell'esp di 10 metri.*

*(1 di 1) incrementare di un'ulteriore +1 il risultato del d6 per l'inceppamento.*

### **Incremento della Potenza** (3 punti 1 turno)

Aumenta la Potenza dell'Esper (o di un qualsiasi bersaglio vivente entro 10 metri) di una classe per la durata di 8 secondi.

*Il potenziamento consente di:*

*(1) Aumentare di 2 secondi la durata dell'esp*

*(4 di 4) Aumentare di un'altra classe la Potenza.*

N.B. L'esp non può far raggiungere in nessun caso una classe superiore alla 6°.

### **Magnetismo** (1 punto 1 turno)

L'Esper può spostare piccoli oggetti metallici entro un raggio di 15 metri. Non possono essere oggetti più pesanti di mezzo chilo né connessi ad altri oggetti (leve, ingranaggi ecc.). L'esp dura un'ora.

*Il potenziamento consente di:*

*(1) aumentare di 5 metri il raggio*

*(1 di 1) Aumentare il peso di mezzo chilo.*

### **Onda elettromagnetica** (4 punti 2 turni)

Provoca gravi disturbi ad apparecchi elettrici, robot e cyborg entro 20 metri per un'ora. Il master quantificherà gli eventuali malus alle strutture, per quanto riguarda Robot e Cyborg tutte le percentuali saranno diminuite di 20%.

*Il potenziamento consente di:*

*(2 di 4) Aumentare il malus di 10%.*

*(1 di 8) Aumentare il raggio di 10 metri.*

### **Passare attraverso i solidi** (4 punti 2 turni)

L'Esper (o un qualsiasi bersaglio) può passare attraverso le porte e le pareti solide. L'esp ha una durata di 1/2 ora e consente un massimo di 4 attraversamenti. Sono necessari 2 turni per penetrare nella parete poiché essa si comporterà come una superficie liquida ma con un'alta densità e viscosità (pertanto gli oggetti solidi quali spade, proiettili ecc.. continueranno a ferire l'Esper). Nel periodo in cui l'Esper attraversa la parete non riuscirà a respirare per questo non potrà rimanere nel muro per un periodo troppo lungo né potrà attraversare ostacoli più profondi di 10 metri.

*Il potenziamento consente di:*

*(2) Estendere l'esp ad un altro bersaglio entro 10 metri (il numero di attraversamenti rimane lo stesso)*

*(1) Consente un altro attraversamento nella mezz'ora di durata dell'esp.*

### **Pelle di pietra** (4 punti 3 turni)

La pelle dell'Esper si indurisce offrendo una resistenza ai colpi di 10. Tale corazza può essere utilizzata per una durata di 10 secondi distribuiti a piacimento in 1 ora.

La corazza generata può essere considerata di vestibilità 0 pertanto se venisse utilizzato l'esp mentre il personaggio indossa già una corazza di livello 0 quest'ultima andrebbe distrutta. Data la natura sovranaturale della corazza non vi è modo di colpire punti meno corazzati o scoperti.

*Il potenziamento consente di:*

*(2) Aumentare la resistenza di 2.*

*(2) Aumentare la durata di 2 secondi*

### **Pietrificazione** (4 punti 1 turno)

Permette di pietrificare un essere vivente. In realtà la creatura viene ricoperta da uno strato roccioso che la imprigiona. Ci si può liberare dalla teca di pietra con una prova di Potenza di classe 2. Se la prova non riesce la si può tentare un'altra volta il turno seguente. Se fallisce anche il secondo tentativo il bersaglio viene completamente imprigionato. Morirà per soffocamento dopo pochi turni (si possono effettuare delle prove di FdV con un malus di -10% ogni turno). Per rompere la teca completamente formata è necessario operare dall'esterno con prove di Potenza di classe 4. L'esp ha effetto solo a contatto con la vittima.

*Il potenziamento consente di:*

*(2 di 24) Aumentare la resistenza della roccia generando un malus di 10% alle prove di Potenza.*

### **Pioggia di pietre** (4 punti 2 turni)

È uno dei pochi esp di danno della Terra. Consiste nel sollevare un macigno tramite il magnetismo. Una volta in aria la pietra esplose e i frammenti ricadono sui nemici. Questo esp può avere come bersaglio fino a tre creature contemporaneamente se nel raggio di 30 metri. Il danno è di 30 per ogni bersaglio.

Il potenziamento consente di:

*(1 di 3) Ferire un altro bersaglio.*

*(2) Ferire un altro bersaglio.*

*(1 di 3) Aumentare il raggio d'azione di 10 m*

### **Ponti di roccia** (3 punti 5 turni)

L'esper può creare ponti di roccia della lunghezza di 4 metri molto saldi e resistenti. I ponti di roccia possono essere creati a partire da 10 m dall'Esper

Il potenziamento consente di:

*(1) Aumentare di 2 metri la lunghezza del ponte*

### **Prigione** (3 punti 3 turni)

Intorno al bersaglio dell'esp si sollevano alte e resistenti colonne che lo imprigionano. Il bersaglio deve essere fisso (al più in movimento lento) e deve trovarsi in un luogo aperto a meno di 6 metri dall'Esper. Le colonne sono alte 4 metri, hanno corazza 10-20 (botta-calore) e 80 punti di Energia. Con una prova di Destrezza di classe 3 il bersaglio può evadere dalla prigione prima che venga formata.

Il potenziamento consente di:

*(1) Aumentare la distanza dell'esp di 5 metri*

*(2 di 8) Aumentare l'altezza delle colonne di 1 metro*

*(2) Aumentare la resistenza delle colonne di 2-1.*

### **Scale di roccia** (2 punti 1 turno)

Con l'utilizzo di questo esp si possono far spuntare da una qualsiasi parete (roccia, mattoni ecc..) rudimentali gradini o pioli. Questi permettono il movimento verso l'alto o il basso per 5 metri.

Il potenziamento consente di:

*(1) Aumentare la lunghezza della scala di 5 metri.*

### **Solidificazione** (2 punti 2 turni)

La solidificazione può essere usata per indurire il terreno sotto i piedi dell'Esper per due ore. In tal modo non potrà essere vittima di sabbie mobili e simili (il terreno riacquista la sua consistenza non appena l'Esper passa oltre)

Il potenziamento consente di:

*(2 di 2) Permette di rendere un terreno fangoso o paludoso equivalente ad uno di terra battuta anche per il passaggio di veicoli (si considerano i terreni 5, 11 e 12 come se fossero 2) o di un gruppo numeroso.*

*(1) Aumenta la durata di un'ora*

### **Terremoto** (3 punti 5 turni)

Ponendo le mani sul terreno l'esp è in grado di generare una tremenda onda d'urto che si propaga attraverso il suolo in ogni direzione. I pontili, le creature sotterranee, le strade saranno distrutti nel raggio di 20 metri (fino a 600 danni).

Il potenziamento consente di:

*(1 di 1) Direzionare l'onda d'urto.*

*(2 di 10) Aumentare di 5 metri il raggio.*



*(6 di 6) Effettuare la liquefazione del suolo. Tutte le creature più grandi o pesanti di un uomo vengono inghiottite fino alla vita nel terreno rimanendone imprigionate (sono necessari circa 20 secondi per liberarsi o 10 se le creature hanno una Potenza sproporzionatamente alta rispetto al loro peso).*

### 3.4.9 Ombra

L'Esper dell'ombra ottiene tutti i poteri esp elencati di seguito.

#### **Brama di sangue** (4 punti 2 turni)

Questo particolare esp riesce a far nascere nella creatura bersaglio (che dovrà essere accondiscendente) un desiderio folle e smisurato di combattere e di vedere il sangue. Tale esp lanciato su un qualsiasi essere vivente gli permette di:

- 1) Aumentare la Combattività di 30%
- 2) Aumentare tutti i danni di 5
- 3) Sferrare 1 attacco in più a turno
- 4) Dimezzare tutti i danni subiti.

Tuttavia l'insaziabile sete di sangue fa sì che la creatura perda 5 di energia per ogni turno in cui non riuscirà ad infliggere almeno un danno ad un avversario. L'unico modo per placare la brama è tentare, dopo aver ucciso almeno un avversario, una prova di Forza di Volontà con un malus di -50%. Ogni volta che si uccide un'altra creatura si potrà tentare la stessa prova (con un malus diminuito di 10 ogni volta).

*Il potenziamento consente di:*

*(1 di 5) Avere un bonus di 10% alla prova di FdV per ristabilire il controllo.*

#### **Buio** (2 punti 2 turni)

Genera un coltre nera di buio totale nella quale solo l'Esper potrà vedere. Questo zona d'ombra ha un raggio irregolare di circa 5 metri e una durata di 10 secondi.

N.B. la coltre blocca la vista comune e quella a rifrazione di luce ma non gli infrarossi o gli altri sistemi visivi che non sono influenzati dalla luminosità.

*Il potenziamento consente di*

- (1) Aumentare il raggio di 3 metri.*
- (1) Aumentare la durata di 2 turni.*
- (1) Consentire ad un altro di vedere all'interno della coltre.*

#### **Debolezza** (2 punti 2 turni)

Indebolisce una creatura bersaglio apportando gli stessi malus dovuti al Livello Critico (In nessun caso la creatura subisce due volte lo stesso malus). Ha effetto solo su creature viventi che si trovino entro 10 metri (nel momento in cui viene lanciato). Gli effetti dell'esp svaniscono dopo mezz'ora

*Il potenziamento consente di:*

- (1) Estendere l'esp ad un'altra creatura*
- (2 di 10) Diminuire la Combattività e la Destrezza di 5%*
- (4 di 4) Annullare i malus del proprio Livello Critico e apportarli alla creatura bersaglio. In tal caso la creatura non subisce i suoi malus ma quelli dell'Esper. Questo potenziamento ha effetto e continua ad avere effetto solo se:*
  - 1) L'Esper subiva i malus del livello critico e le condizioni che li hanno generati persistono*
  - 2) La creatura rimane in vita.*

#### **Fattura di danno** (2 punti mezz'ora)

Attraverso questo rituale si può lanciare un qualsiasi esp (effettuato subito dopo la fattura di danno) contro una vittima indipendentemente dalla distanza e dal fatto che essa sia visibile o meno. È necessario possedere un oggetto della vittima (una ciocca di capelli, un abito a cui era particolarmente legata o un suo gioiello ma non è sufficiente la moneta con cui ci ha pagati o il bicchiere in cui ha bevuto poiché non sono fortemente legati alla vittima).

*Il potenziamento consente di:*

*(2 di 2) conoscere lo stato di salute della vittima.*

### **Metamorfosi** (5 punti 8 turni)

Permette all'Esper di assumere le sembianze e le dimensioni di una tarantola per un tempo di 2 ore (non minore né maggiore). La tarantola è priva di veleno e ha un Energia pari a 20. Può arrampicarsi su qualsiasi superficie e utilizzare la tela per calarsi da alti soffitti.

*Il potenziamento consente di:*

*(3 di 3) Tornare allo stato normale non appena l'Esper lo riterrà opportuno.*

*(1 di 1) Assumere le sembianze di un animale, insetto o aracnide con facoltà di movimento simili (serpenti, scorpioni ecc..).*

*(5 di 5) Assumere le sembianze di un pipistrello o di un insetto volante (scarabeo, mantide ecc..).*

### **Nebbia** (3 punti mezz'ora)

Nel tempo di 1 ora si addenserà nella zona una nebbia molto fitta.

### **Odio** (1 punto 2 turni)

Permette di creare discordia tra due o più creature (con intelletto di classe 1). Può essere lanciato ad una distanza massima di 10 metri dalla creatura e ha effetto per 10 turni.

*Il potenziamento consente di:*

*(2 di 8) Far accanire in combattimento una creatura (intelletto di classe 1) contro un suo compagno (N.B. Sebbene la creatura non riconosca più il suo compagno non significa che consideri l'Esper un alleato).*

*(1) aumentare di 5 turni l'effetto dell'odio.*

### **Paralisi** (2 punti 2 turni)

Genera una paralisi agli arti che può causare uno fra i due malus seguenti (scelto dall'Esper):

Paralisi agli arti superiori che comporta un -20% alla Combattività e alle Mire e alle altre azioni svolte con le braccia.

Paralisi agli arti inferiori. Impedisce la fuga e comporta comunque un malus di -5% al combattimento e inibisce tutti i possibili attacchi sferrati con le gambe).

La paralisi non blocca saldamente le attricolazioni ma semplicemente le rallenta per circa 20 secondi.

*Il potenziamento consente di:*

*(2 di 2) Apportare entrambi i Malus (arti superiori e inferiori)*

*(1 di 2) Procurare un ulteriore -5% alle percentuali influenzate.*

### **Paura** (2 punti 4 turni)

Manipolando la mente di una creatura l'Esper dell'ombra è in grado di destare paura o terrore nella vittima. L'esp ha effetto sulle creature con Intelletto di classe 1. Il bersaglio deve effettuare una prova di FdV come se si trovasse di fronte alla propria peggiore paura. Se il tentativo fallisce sarà costretta a fuggire e ad allontanarsi ad almeno 20 metri di distanza senza preoccuparsi delle conseguenze del suo gesto. La creatura non si avvicinerà né tenterà di interagire in alcun modo con l'Esper per i prossimi 5 minuti.

L'esp deve essere lanciato ad una distanza massima di 10 metri e la creatura deve vedere la figura dell'Esper.

*Il potenziamento consente di:*

*(1 di 8) Apportare un malus di 5 al Carisma e un -5% alla prova di FdV.*

*(3 di 3) Effettuare l'esp contro creature con Intelletto di classe 2. In tal caso i compagni della creatura possono infondergli di nuovo coraggio con prove di Carisma con gli stessi malus della prova di FdV.*

### **Risucchia vita** (1 punti 2 turni)

Permette di rubare il fluido vitale di una creatura qualsiasi. La creatura deve trovarsi a meno di 10 metri e deve trattarsi di un essere vivente.

*Il potenziamento è necessario e consente di:*

*(1) Infliggere 2 danni e assorbirne 1 (che guarisce l'Esper). Poiché il danno è da considerarsi dovuto ad un indebolimento fisico esso non lascia segni e non è influenzato da corazze.*

*(1) Aumentare la distanza di efficacia dell'esp di 10 metri.*

### **Soggezione** (4 punti 5 secondi)

Permette di assoggettare una creatura per 2 ore. L'esp ha efficacia fin quando la creatura si trova entro 10 metri di distanza.

Perché soggezione abbia effetto la creatura dovrà fallire una prova di FdV (classe 2). La creatura effettua un'ulteriore prova di FdV ogni qual volta gli vengano impartiti dall'esper comandi contrari alla sua natura.

*Il potenziamento consente di:*

*(1 di 2) Aumentare la difficoltà delle prove di FdV di 10%.*

*(1) Aumentare la distanza di effetto dell'esp di 5 metri.*

### **Sonno** (1 punto 4 turni)

L'Esper è in grado di far aumentare momentaneamente la stanchezza in un qualsiasi individuo. Entro 5 secondi il bersaglio dell'esp sarà così stanco e assonnato da sdraiarsi a terra e dormire. Il sonno indotto però è molto leggero e sarà sufficiente un piccolo urto o del rumore per interromperlo (Una volta che la persona colpita dall'esp si è risvegliata non avvertirà più sonno né stanchezza anche se non avrà motivo di credere che il sonno sia stato indotto).

*Il potenziamento consente di:*

*(1) Aumentare la distanza di efficacia dell'esp di 10 metri.*

*(1 di 2) Estendere il sonno ad un altro bersaglio.*

### **Visione del Sangue** (2 punti 1 turno)

1° Grado
Al primo grado l'Esper dispone di 3 punti concentrazione al giorno. La percentuale di riuscita degli esp è del 40%. Con la stessa percentuale utilizzano rune e talismani.
2° Grado
L'esper ha 5 punti concentrazione a disposizione ogni giorno. 55% di lanciare esp e di utilizzare rune e talismani Dotazione di un cavallo purosangue.
3° Grado
I punti a disposizione dell'esp sono 8 ogni giorno. 70% di lanciare esp e di utilizzare rune e talismani
4° Grado
I punti disponibili sono 12 ogni giorno. Gli esp riescono con il 90%. Ottiene il 30% di immunità dagli esp affini al proprio elemento. Dotazione di una sinapsi che contiene 10 punti potenziamento.
5° Grado
I punti disponibili al giorno sono 18. Gli esp, le rune ed i talismani agiscono con una percentuale del 100%. 30% di imparare gli esp degli elementi affini osservandoli (Richiedono il doppio dei punti esp). 50% di immunità dagli esp affini 10% dagli altri ad eccezione di quello contrario. Gli esp richiedono la metà dei secondi per essere effettuati (approssimati per eccesso).
6° Grado
24 punti disponibili al giorno. 50% di imparare esp affini semplicemente osservandoli. Anche questi esp vengono lanciati con il loro normale costo di punti esp. Dotazione di un amuleto che potenzia tutti gli esp lanciati di 2.

Tabella 3.4.10 Gradi dell'Esper

Questo particolare senso sviluppato dall'Esper dell'ombra gli permette di percepire il sangue. Egli non vede solo il sangue versato sugli oggetti ma anche il sangue all'interno del corpo umano. Sfruttando questa visione nessun camuffamento potrà impedire all'Esper di rivelare una creatura ad una distanza inferiore a 50 metri. La visione tuttavia non permette di vedere al di là di spesse pareti (50 cm). Tale capacità può essere utilizzata per 2 ore.

*Il potenziamento consente di:*

*(1) Aumentare di un'ora il tempo di visione.*

*(1) Aumentare il raggio di visione di 10 metri*

### **Visioni** (4 punti 5 turni)

L'Esper è in grado di manipolare la mente di un qualsiasi bersaglio (vivente) facendogli vedere qualsiasi cosa desideri. L'immagine proiettata non può tuttavia essere più grande di un cubo di lato 5 metri. Poiché l'immagine viene proiettata nella mente ha effetto solo sul bersaglio dell'esp ma influenza ogni suo sistema visivo (non ha effetto su creature che percepiscono l'ambiente mediante sensazioni tattili o sonore, ma inganna quelle che vedono al buio o ad infrarossi). La creatura deve trovarsi (nel momento in cui viene lanciato l'esp) a meno di 20 metri dall'Esper mentre l'immagine percepita può trovarsi in qualsiasi punto dello spazio (poiché in realtà è nella mente del bersaglio). La visione permane per mezz'ora.

*Il potenziamento consente di:*

*(1) Aumentare la distanza di lancio dell'esp di 10 metri.*

*(2) Estendere la stessa visione ad un'altra creatura.*

*(4 di 4) Rendere la visione percepibile da ogni senso (udito, tatto ecc..). In questo modo si potrebbero ad esempio generare delle creature virtuali che attaccano e danneggiano (le ferite sono solo illusioni pertanto i bersagli credono di essere feriti ma in realtà non lo sono). Questo tipo di potenziamento permane per soli 8 turni.*

*(1 di 3) Estendere la durata dell'esp di 10 minuti.*

### **Zombi** (0 punti mezz'ora)

L'Esper esegue un rituale per rianimare un cadavere di una creatura morta da meno di 7 giorni. Lo zombi eseguirà con facilità e precisione tutte quelle mansioni fisiche che svolgeva comunemente in vita mantenendo pertanto tutte le sue statistiche e capacità (diminuite del 20%). Per via del suo stato e della sua incapacità di pensare l'Intelletto è da considerare 0% (classe 1) e tutte le sue percentuali dovute a poteri e facoltà mentali sono annullate (evocare, lanciare esp, leggere, parlare ecc..). Sebbene il corpo dello zombi possa muoversi ed eseguire semplici comandi e azioni esso deve essere considerato come un morto, i segni propri del trapasso (decomposizione, ferite aperte, sguardo spento ecc..) rimarranno evidenti. Lo zombi si disintegra dopo un giorno dalla sua creazione.

*Il potenziamento è necessario e consente di:*

*(1) fornire 10 di Energia allo zombi (questo potenziamento è pertanto necessario per rianimare lo zombi. La creatura risvegliata viene definitivamente distrutta quando raggiunge nuovamente 0 di energia e nel momento in cui viene creata non può ottenere più punti di quanti ne possedeva in vita).*

*Ulteriori potenziamenti consentono di:*

*(2 di 2) Vedere attraverso gli occhi dello zombi e comandarlo telepaticamente fino ad una distanza di 30 metri (In questo stato l'Esper può anche far parlare lo zombi). Quando l'Esper controlla lo zombi deve rimanere concentrato senza compiere alcun'altra azione.*

*(1) aumenta la distanza del controllo telepatico di 10 metri.*

*(3 di 3) Cancellare i "segni della morte" dallo zombi. Lo zombi appare simile ad una creatura viva (esp, facoltà soprannaturali o esami medici smascherano la sua reale essenza).*

*(3 di 3) un cadavere può essere risvegliato indipendentemente dal periodo di decesso.*

*(2 di 4) mantenere lo zombi per un giorno in più.*

*(1) Lo zombi può rispondere ai comandi di un'altra persona stabilita dall'Esper.*

### 3.3.10 il mondo degli Esper

**Elementi affini e contrari.** Tutti gli elementi si dividono in due categorie avverse. Quella degli elementi nobili e quella degli elementi caotici. Fanno parte degli elementi nobili il Fuoco, l'Aria e la Luce che sono tra loro affini. Gli elementi caotici sono invece L'Acqua, la Terra e l'Ombra. Questi due gruppi si contrappongono perché ogni elemento ha un suo avverso che fa parte della categoria opposta. Gli elementi che si combattono sono: Il Fuoco e l'Acqua, l'Aria e la Terra, la Luce e l'Ombra. Per questo motivo gli elementi affini si prestano ad essere controllati dallo stesso Esper (del 5° grado in poi) mentre l'elemento avverso lo danneggia più facilmente degli altri.

**Immunità.** L'immunità è una percentuale che indica la capacità di resistere ad un esp. Rappresenta la difficoltà con cui l'elemento si presta ad attaccare un esper molto potente. Se l'esp lanciato è diretto contro l'Esper colui che lo lancia riceve un malus alla prova pari alla percentuale di immunità. Se l'esp non ha come bersaglio diretto l'Esper (ad esempio un'illusione) egli effettua un test sull'immunità per verificare se viene o no influenzato dall'esp.

**Sinapsi, rune e talismani.** Un Esper racchiude in se tutte le sue capacità. Sebbene egli attinga dal proprio elemento l'energia per effettuare un esp la sua capacità di concentrarsi è limitata e per tanto lo saranno anche i suoi esp. Per questo motivo sono stati creati degli oggetti che hanno il compito di aiutarlo a focalizzarsi o che racchiudono poteri più semplici da liberare senza affaticarlo eccessivamente. Questi oggetti devono essere ritenuti indispensabili per un Esper come lo sono le armi da fuoco per un qualsiasi soldato.

Con il termine di Sinapsi sono indicate delle pietre che aiutano l'esp a concentrarsi o ad amplificare gli esp lanciati. Generalmente questi oggetti offrono una riserva di punti potenziamento che possono essere liberamente utilizzati dall'Esper.

Le Rune sono delle sinapsi molto evolute ed elaborate. Si presentano come pietre incastonate in un artefatto o solo come sinapsi finemente intagliate. In esse sono racchiusi degli esp molto potenti. È sufficiente utilizzare pochi punti concentrazione per liberare l'esp. Per usufruire di una runa è necessario effettuare una prova nell'utilizzo delle rune.

I Talismani sono invece degli artefatti come, ciondoli, bracciali ecc.. Generalmente forniscono un bonus alle percentuali o alle capacità dell'Esper (bonus alla percentuale di lancio degli esp, incremento dell'immunità ecc). Non sempre il loro utilizzo è legato alla percentuale di riuscita nell'uso di rune e talismani.

Altri oggetti speciali possono essere armi che incanalano l'energia dell'Esper, corazze che sfruttano i poteri esp o qualsiasi altro oggetto che richiede i poteri mentali di un Esper per funzionare.

**Razzismo.** La gente comune è molto legata alle tradizioni popolari, alle leggende e alla religione. Figure come santoni, guaritori ma anche cartomanti o fattucchieri sono accettate o addirittura osannate. Eventi prodigiosi richiamano folle immense e in breve in ogni angolo del dominio si parla di miracoli ed eventi meravigliosi. Bisogna tuttavia chiarire che questi eventi sono di natura benigna o quanto meno fanno breccia fra le speranze e i desideri della gente. Un personaggio che abbia deciso di impersonare un Esper potrebbe tentare di sfruttare i suoi poteri per assurgere al grado di profeta o di eletto. Questa strada è estremamente rischiosa e necessita di molta scaltrezza e soprattutto di una buona dose di coraggio. Nella maggior parte dei casi i poteri eclatanti e spesso nocivi di un Esper sono visti con timore e sdegno dalla gente comune. Il confine che separa un sacerdote da un dannato è, in questo caso, quanto mai labile. Coloro che si avvalgono di facoltà innaturali sono ritenuti esseri abietti che hanno asservito la loro anima al male. Ciò porta la maggior parte degli esper a celare la loro natura per evitare di essere imprigionati, torturati o condannati a morte. È bene pertanto che un Esper sia estremamente riservato e accorto nell'utilizzo delle sue facoltà.

**Come Lanciare Esp.** Come più volte abbiamo chiarito un esper deve i suoi poteri alla capacità di concentrarsi e di manipolare, attraverso la sua forza di volontà, i fenomeni naturali. Non richiama entità mistiche né formule ancestrali e magiche. In definitiva dunque quando un Esper si concentra per lanciare un esp potrebbe passare completamente inosservato, semplicemente si raccoglie in concentrazione, socchiudendo gli occhi o stringendo i pugni per evitare di essere distratto. Questa condizione permette agli Esper di avvalersi di talune facoltà anche fra la folla senza essere additato e riconosciuto (chiaramente se si effettua un esp come mano fiammeggiante poco importa se nessuno ha notato l'esper lanciarlo poiché comunque egli sarà visibilmente l'utilizzatore del potere). Inoltre tutti gli esp che hanno un bersaglio differente dall'Esper stesso possono essere lanciati esclusivamente se egli può vedere il bersaglio.

## **EVOCATORE**

Il nuovo mondo non è più il frutto dell'equilibrio naturale ma di una nuova e potente forza che ha generato il caos. Il genio umano ha spezzato la catena della vita generando belve sanguinarie, nessuna logica e nessuna regola domina questi dispensatori di morte, la distruzione è il loro mezzo, il sangue la loro linfa. La gente comune ha imparato e riconoscerli e temerli e li distingue con il nome di Demoni. Gli eroi li combattono ma tra essi solo i più temerari li dominano. Costoro fanno parte dell'antica stirpe degli Evocatori. Conoscevano i Demoni da prima che si diffondessero, sanno prevedere i loro pensieri, conoscono i loro istinti ma soprattutto le loro paure. È solo questa esperienza che gli permette di non temerli, di avvicinarli e combatterli. Solo dopo aver dimostrato la propria superiorità un Evocatore può assoggettare un demone con un patto di sangue che li legherà per il resto della loro esistenza.

Le Caratteristica base più importante per un Evocatore è la Forza di Volontà per la quale lancia 6d20 scegliendo i 3 risultati migliori.

Il Carisma ha la stessa percentuale dalla Forza di Volontà.

La sua Energia Massima è di 60.

Non sa utilizzare armi Pesanti e ad Alta tecnologia pertanto dispone della sola Mira F

Non può indossare corazze di vestibilità 2.

**Il legame con i demoni.** La forza di un Evocatore risiede nel numero di demoni che fanno parte della sua schiera. Quando un Evocatore incontra un demone ha la possibilità di dominarlo e di sigillarlo nella sua dimensione d'origine (Il regno degli Inferi). Il patto di sangue che egli stipula con ciascuno di essi permette però di mantenere un forte legame tra le loro menti. Attraverso il rituale di evocazione egli può richiamare i demoni che spontaneamente attraversano la dimensione delle ombre per giungere in suo soccorso.

**Il rituale di evocazione.** Il rituale di evocazione sfrutta il legame generato dal patto di sangue per far giungere una richiesta d'aiuto ai demoni. Fra tutti quelli appartenenti alla schiera dell'evocatore solamente uno risponderà all'appello manifestandosi e offrendo i propri servizi.

Perché il rituale abbia effetto l'evocatore dovrà eseguire gesti, pronunciare parole e tracciare a terra un simbolo che lo rappresenti. Queste tre componenti possono essere liberamente scelte dal giocatore ma indifferentemente dalla scelta (puramente estetica e figurativa) richiedono un totale di 3 turni (due turni per tracciare il simbolo e uno per evocare).

Perché il rito abbia un esito positivo è necessario effettuare una prova sulla percentuale di evocare (Al

primo grado un Evocatore ha il 40% di evocare, al secondo grado 55%, al terzo 70%, al quarto e quinto 80% ed infine al sesto 90%). A questo punto si dovrà preparare una tabella d'evocazione composta di 6 spazi. L'evocatore riempirà questa tabella con i demoni di cui dispone. A ciascun demone potranno essere riservati un numero di spazi pari al proprio rango. Il demone effettivamente evocato verrà selezionato con il lancio di 1d6 (se viene selezionato uno spazio vuoto l'evocazione non avrà avuto effetto). Questa selezione pseudo-casuale del demone evidenzia il fatto che in realtà un Evocatore non ha la facoltà di richiamare un demone in particolare ma semplicemente può inviare una richiesta d'aiuto a ciascuno di essi. Sarà il demone a scegliere se giungere in aiuto del proprio Evocatore. In più si può notare che i demoni di rango più alto (1 e 2) si manifesteranno più raramente (possono occupare uno o due spazi nella tabella) questo perché essi sono più orgogliosi e meno legati al loro padrone. Il numero di evocazioni che il PG può tentare ogni giorno dipendono dal grado dell'Evocatore (una al primo, 2 al secondo e così via). Il loro numero si ristabilisce ogni giorno solo dopo che il personaggio ha dormito o riposato e non possono assolutamente essere cumulate di giorno in giorno.

È possibile tentare l'evocazione di un demone in combattimento utilizzando la normale azione. Se l'Evocatore ha già tracciato il proprio simbolo a terra un'evocazione richiede solo un turno.

**Il simbolo dell'evocazione.** È un simbolo arcano proprio dell'Evocatore che deve essere tracciato sul suolo (o comunque orizzontalmente). Questo marchio permette di catalizzare le energie e ai demoni di raggiungere la dimensione reale attraverso quella delle ombre. Il simbolo può essere inciso sul pavimento, tracciato con del sangue o con un gessetto, riprodotto su un panno e steso a terra ma comunque richiede 2 turni per essere preparato. Un Evocatore può utilizzare uno stesso stemma per effettuare più evocazioni ma deve trovarsi a meno di 2 metri da esso perché il richiamo riesca.

*Es Shon Wolf è un evocatore di 3° grado. La sua percentuale di evocare è del 70%. Nella sua schiera di demoni sono presenti: Orb (4° rango), Lupo Ombra (4° rango), Tar-Gus (3° rango), Arlisco (2° rango), Furo (2° rango) e Fut (1° rango).*

*Egli si trova nel villaggio di Pietrarossa per indagare sugli esperimenti di un certo Luther Beckett. Vorrebbe poter spiare all'interno della sua abitazione ma la sorveglianza è troppo vigile così si avvale delle sue facoltà arcane. Trova un riparo lontano da sguardi indiscreti. Con il dito traccia sulla sabbia una luna iscritta in un triangolo, poi tende le mani verso il cielo e mormora "Nelle lontane legioni dell'inferno vi giunga il mio richiamo, è tempo di tener fede alla vostra promessa, Wolf ve lo ordina". A questo punto effettua una prova per evocare. Ottenendo un 65 su 70% l'evocazione riesce. Il giocatore prepara dunque la tabella d'evocazione. I primi 4 spazi sono per Orb che sarebbe utilissimo in questa circostanza. Gli altri demoni non sono molto utili comunque Kalgar non vuole spreca-re la sua evocazione e decide di inserire in tabella anche Fut (5° spazio) i cui consigli potrebbero tornare utili. Infine (6° spazio) l'arlisco che consentirebbe di volare fin sul tetto dell'abitazione. Completata la tabella Wolf lancia il d6. Il risultato di 6 indica che al richiamo risponderà l'arlisco. Non è esattamente quello che l'Evocatore sperava ma vedrà di inventarsi qualcosa una volta raggiunto il tetto.*

**Dominare un demone.** I demoni che un Evocatore può richiamare sono solo quelli facenti parte della sua schiera. Ecco perché ogni Evocatore è strenuamente impegnato ad accrescerla affrontando e dominando quanti più demoni possibile.

L'Evocatore può tentare di dominare un demone compiendo un rito denominato "il patto di sangue". Il rito si compone di due parti. Nella prima parte l'Evocatore dimostra al demone la sua forza e lo domina pronunciando delle formule arcane. Nella seconda parte viene stretto il patto di sangue che legherà il demone all'Evocatore.

Per svolgere la prima parte del rito è sufficiente che l'Evocatore si trovi entro 6 metri dal demone e che pronunci una formula arcaica (scelta liberamente dal giocatore). Terminata la frase, che richiede due turni, si effettua una prova sulla percentuale di dominare in base al rango del demone (ad ogni grado l'Evocatore dispone di percentuali diverse per dominare i demoni). Se il demone si trova in con-

dizioni critiche, perché ferito gravemente (livello critico), privo di sensi o immobilizzato, la percentuale di riuscita raddoppia. È bene che l'Evocatore tenga presenti questi fattori poiché potrà tentare di dominare uno stesso demone una sola volta.

Se la prova riesce il demone si inginocchierà di fronte all'Evocatore pronto per stipulare il patto di sangue.

**Il patto di sangue.** Una volta che il demone è stato sottomesso e posto in ginocchio l'Evocatore potrà compiere il rito del patto di sangue (richiede 6 turni). Durante il rito l'Evocatore pronuncerà varie formule (scelte dal giocatore) e imporrà il proprio stemma sulla fronte del demone con il suo sangue (causa la perdita di 5 punti di Energia). Questo sigillo rimarrà fin tanto che il demone continuerà a far parte della schiera dei demoni dell'Evocatore, la forma e i connotati del demone assoggettato muteranno leggermente assumendo un aspetto più minaccioso (colore scuro, occhi incavati o privi di pupilla, aculei sul corpo ecc.) o più arrotondato (corpo liscio e chiaro, occhi limpidi ecc..) a seconda della personalità del loro nuovo padrone.

Quando il rituale si conclude il demone riottiene tutte le sue Energie e da subito fornisce il suo aiuto all'Evocatore come se fosse stato appena evocato.

**Interrompere un rito.** Come già visto ogni rito si compone di diverse componenti (gesti, formule ecc..) ciò significa che se una di queste componenti venisse a mancare esso non avrebbe l'esito voluto. Spesso l'Evocatore si troverà a evocare o dominare demoni in circostanze caotiche, è bene dunque valutare come sia possibile bloccare i suoi riti e come egli possa impedire che ciò accada. Se durante un rito subisse un danno (o anche il demone su cui sta imponendo il proprio simbolo) potrebbe scomporsi tanto da pronunciare formule o eseguire gesti in maniera inesatta. In questi casi è sufficiente una prova di FdV per mantenere salda la concentrazione e continuare "indisturbati" il rito. Nel caso qualcosa lo bloccasse (qualcuno cancella il simbolo o l'evocatore dopo aver dominato un demone si impegna a combattere contro altri nemici prima di compiere il patto di sangue) sarà costretto ad effettuare ogni turno una prova di FdV per mantenere lo stato del rituale inalterato. Per ogni turno successivo al primo la prova subisce un malus di -10% cumulativo. Se una delle prove fallisce il rito non ha effetto pertanto l'evocazione è perduta o il demone riottiene la sua libertà.

**Ricacciare i demoni.** Un demone evocato rimane con il suo Evocatore per un determinato periodo di tempo o fino a che non svolga un particolare compito. Fatto ciò ritorna nella dimensione degli Inferi in attesa di una nuova evocazione. Può accadere però che l'Evocatore voglia ricacciare il demone prima del tempo, in questo caso può eseguire un rituale apposito, composto anch'esso di gesti e formule (scelte dal giocatore) che impegna 2 turni. Questo rito è particolarmente importante per i demoni di 1° rango. Tali demoni devono assolutamente essere ricacciati prima dello scadere di un determinato periodo di tempo. Se ciò non avvenisse essi otterrebbero di nuovo la loro libertà fuggendo o attaccando l'evocatore che li ha dominati. I demoni ricacciati devono trovarsi entro 3 metri dall'Evocatore.

**Ferire i demoni.** I demoni dell'Evocatore possono essere attaccati e uccisi. Quelli feriti rigenerano la loro Energia trascorsa la mezzanotte. Questo permette all'Evocatore di avere ogni giorno demoni in perfette condizioni. Questa loro capacità deriva proprio dal patto che hanno stipulato con il loro padrone. Tuttavia nel caso l'Evocatore richiami più volte nello stesso giorno un demone questi si manifesterà con le stesse ferite fin quando non sarà passata la mezzanotte. Ovviamente conferirà nuovamente le sue capacità, che al contrario non sono giornaliere ma vengono rinnovate ad ogni evocazione.

**I patti.** Nel Paragrafo seguente vengono elencati i vari demoni presenti nel bestiario (Paragrafo 17.2: Demoni) più qualcun'altro (Lami, Nat ecc.), tutti divisi per rango. Vengono analizzati i servizi che essi prestano all'Evocatore che li ha richiamati. Tuttavia è bene specificare che il Master può ideare (ed è bene che lo faccia) altri demoni o addirittura creare patti che leghino in maniera differente i demoni al loro evocatore.

*Es Lilith la seduttrice permetterà di far assumere all'Evocatore l'aspetto di un'avvenente fanciullo/a.*



*Lilith si manifesterà non appena il suo evocatore lo richiederà (senza dover compiere il rito d'evocazione) ma dopo due evocazioni scioglierà il suo patto per sempre. Lycan invece renderà l'evocatore un licanthropo. Pur essendo di 3° Rango può essere inserito in tabella solo nelle notti di luna piena potendo occupare fino a 5 spazi in tabella.*

### 3.5.2 I Demoni

**Demoni di 4° rango.** I demoni di 4° rango sono i demoni più deboli e meno legati alla dimensione degli inferi. Anche quando dominati non hanno l'opportunità di raggiungere questa dimensione e rimangono pertanto imprigionati nella dimensione delle ombre. In questo stato sono costretti a seguire l'Evocatore nascosti nella sua stessa ombra. Questo li rende individuabili da altri Evocatori o da particolari capacità (come avvertire presenze degli Haja) ed esp anche se non sono stati evocati.

Quando evocati si manifestano sempre con il loro aspetto e sono per questo soggetti a qualsiasi attacco da parte dei nemici. Questo rende i demoni di 4° rango i più semplici da dominare ma anche i più facili da perdere.

**Scontro tra evocatori.** Un evocatore può dominare i demoni di 4° rango anche se questi appartengono ad un altro Evocatore. In tal caso il legame con il loro vecchio padrone verrà sciolto per sempre.

### Guerrieri del mantra

I guerrieri del mantra sono dei combattenti ineguagliabili ed estremamente onesti e leali.

Quando viene evocato un guerriero del mantra apparirà di fronte al suo evocatore per offrirgli la sua arma più potente. Questa è intrisa di tutta la sua conoscenza e permette all'evocatore di brandirla con estrema naturalezza. Solo ed esclusivamente fra le mani dell'evocatore essa si comporta come uno Spadone +8 ai danni (o Ascia a seconda dell'arma che brandiva il guerriero del mantra). Lo spadone potrà essere utilizzato anche ad una sola mano se egli possiede una potenza superiore a 75%. Ciò è dovuto al fatto che il guerriero del mantra sostiene spiritualmente l'Evocatore e la sua arma. Se lo spadone si dovesse macchiare di un'infamia (ad esempio ferendo un'innocente, un amico, una donna, un avversario alle spalle o che si arrende ecc..) esso si infrangerà sciogliendo il guerriero del mantra dal suo patto. Lo spadone si dilegua dopo 2 combattimenti o dopo due giorni dal momento in cui è stata effettuata l'evocazione. Fin tanto che l'Evocatore possiede un guerriero del mantra nella sua schiera di demoni ottiene un +5% alla sua combattività.

### Lupo ombra

Questo demone ha le sembianze di un lupo dal pelo scuro. Quando viene evocato appare all'improvviso dall'ombra dell'evocatore attaccando i suoi nemici (il primo attacco genera 1d10+10 di danno). Il lupo ombra è una delle poche creature estremamente abili nel muoversi nella dimensione delle ombre, può rendersi pertanto completamente invisibile ed intangibile aggirando i suoi avversari. Gli può essere ordinato pertanto di seguire un bersaglio nascondendosi nella sua ombra e attaccarlo quando gli verrà comandato. Rimane al servizio dell'Evocatore per 2 ore.

Fin tanto che l'evocatore possiede un lupo ombra nella sua schiera di demoni ottiene un +2% alla sua combattività.

### Nat

Nat ha le sembianze di una volpe azzurra. E' il demone meno feroce tra tutti ma uno dei più intelligenti. Vive nei boschi e lontano dalle città. Se viene evocato saprà guidare l'evocatore attraverso le foreste più selvagge e le grotte più oscure. Nat ha infatti un forte senso dell'orientamento, non cade in trappole semplici o in illusioni ottiche, sa trovare l'uscita di labirinti e grotte seguendo il vento e la luce, può condurre l'Evocatore a sorgenti d'acqua o alla caccia di selvaggina nelle foraste. Rimarrà con l'Evocatore fino al tramonto. Eseguito il proprio compito tornerà a fondersi tra le ombre dell'evo-

catore.

### **Orb**

Orb è il nome che generalmente viene usato per indicare una particolare razza mutata di pipistrelli. Questi animali si nascondono nelle ombre delle caverne. Sono molto voraci e si avventano contro qualsiasi animale a sangue caldo entri nella loro tana. Un Orb evocato consente al proprio padrone di vedere attraverso il suo occhio (può vedere anche al buio). Un orb è in contatto mentale con il suo Evocatore che potrà quindi comandarlo anche a grande distanza. In tal modo si potranno spiare persone o esplorare luoghi sconosciuti. Dopo 3 ore Orb sparirà ritornando a far parte dell'ombra dell'Evocatore.

### **Saba**

Saba è il nome dato ad una particolare razza di uccelli che vive nelle paludi. Quando viene evocato si aggrappa alle spalle dell'Evocatore permettendogli di planare o di attutire le cadute. Rimane con il suo padrone per un ora prima di scomparire nel nulla.

### **Saurotami**

I saurotami assoggettati subiscono un notevole incremento alle loro capacità. Questi possono infatti considerarsi totalmente immuni alle alte (ma anche basse) temperature. Quando evocati compariranno al servizio dell'Evocatore e obbediranno ai suoi ordini per ben 2 ore. Essi potranno quindi raccogliere per l'evocatore oggetti sul fondo di un lago di lava o traghettarlo al di là di acque gelide ma potranno anche stendersi su di lui per proteggerlo da forti emanazioni di calore.

### **Velota**

Il velota è un insetto molto grande (lungo circa 1 metro e mezzo) simile ad una piattola. È molto veloce e tanto resistente da poter sorreggere il peso di due persone sul proprio dorso. Se l'Evocatore sale sul guscio dell'animale potrà spostarsi con una velocità maggiore (+35 al movimento) anche sull'acqua o su terreni impervi. Il velota rimane con l'evocatore per 2 ore.

**Demoni di 3° rango.** I demoni di 3° rango aiutano l'Evocatore utilizzando la loro capacità più distruttiva ma non combattono mai in prima persona per non esporsi agli attacchi nemici. Quando sono evocati rimangono nella dimensione delle ombre apparendo all'improvviso a comando dell'evocatore o si nascondono nel sottosuolo. Per questo possono essere uccisi o rubati all'Evocatore con più difficoltà.

**Scontro tra evocatori.** Sebbene un Evocatore possa avvertire la presenza dei demoni di 3° rango evocati da un altro evocatore non può liberamente dominarli come quelli di 4° rango. Può tentare però di scacciarli con un -1 al lancio del d10 (vedi scacciare i demoni di seguito).

### **Artiglio della terra.**

Questo demone vive nel sottosuolo, ha l'aspetto di un grosso ragno grigio ed è un demone combattente. Se un personaggio evoca l'artiglio della terra riceverà la sua capacità d'attacco. Toccando con il palmo la terra l'artiglio della terra apparirà nel sottosuolo muovendosi in direzione della vittima e sprigionando una potente onda d'urto in superficie. Questa abilità può essere considerata come un arma Bianca con una precisione di +20% (per il fatto che l'artiglio della terra percepisce il bersaglio e si muove verso di esso) gittata 20 m e danno 22. Al termine della sua corsa l'artiglio della terra si dilegua nelle ombre attendendo che l'evocatore lo utilizzi di nuovo. La particolarità di questo tipo di attacco risiede nel fatto che il bersaglio è attaccato nel punto in cui tocca il suolo (gambe, ruote ecc..) inoltre il colpo non può essere bloccato da ostacoli privi di fondamenta

robuste. L'artiglio della terra rimane con il suo Evocatore per un'ora trascorsa la quale si dilegua tornando nell'ombra fino alla prossima evocazione.

### **Falciatore**

Quando evocato comparirà alle spalle dell'Evocatore e utilizzerà per lui la sua tela. Questa può colpire un bersaglio fino a 25 metri con una percentuale dell'80% (mira del falciatore). Chi viene colpito riceve ogni volta un -10% alle percentuali che richiedano movimento e coordinazione (combattività, mira ecc..) e non potrà allontanarsi a più di 25 metri dal falciatore. A comando dell'Evocatore il falciatore potrà tirare verso di se (e quindi dell'Evocatore) il nemico che potrà resistere con una prova di Potenza di classe 3. Se la prova viene fallita si cadrà a terra e si perderà un turno d'attacco. L'avversario potrà essere gettato di nuovo a terra solo se tenterà di allontanarsi. Per liberarsi dalle tele è necessario attaccarle con armi da taglio o incendiarie. Se i nemici dovessero decidere di attaccare il falciatore egli si limiterà a parare (50%) i colpi. Raggiunto il livello critico scomparirà senza più ripresentarsi all'Evocatore.

Il falciatore rimane con il suo padrone per 3 combattimenti o per un tempo massimo di 3 ore.

### **Gula**

Gula è un demone esperto negli agguati. Egli potrà essere messo a difesa di aree oppure usato per sbarrare la via ai nemici. L'area sotto il suo controllo non può superare una circonferenza di 5 metri. Tutti coloro che etreranno in questa zona saranno attaccati da aculei e dardi che usciranno dal pavimento o dalle pareti. Gli attacchi generano ogni turno, con una percentuale del 70% (combattività), un danno da botta di 26 con perforabilità 5. Gula potrà attaccare ogni turno fino a 6 avversari diversi contemporaneamente purchè essi si trovino nella sua area d'azione. Perchè gula prepari le trappole e si nasconda nel terreno saranno necessari 5 minuti. L'area sarà difesa per un massimo di 6 ore durante le quali Gula attaccherà chiunque indiscriminatamente ad eccezione dell'Evocatore. I compagni dell'Evocatore potrenno passare indisturbati in questo perimetro solo in sua presenza.

### **Incubo**

L'incubo è un maestro dell'illusione se evocato consentirà all'Evocatore di assumere qualsiasi aspetto desiderato sia esso di una persona o di un qualsiasi umanoide non importa sesso, altezza o robustezza poichè l'incubo produrrà un ologramma che avvolgerà l'Evocatore per 2 ore. L'illusione inganna anche i sistemi ad infrarossi e comprende anche il camuffamento della voce. Tuttavia perchè ciò sia possibile l'incubo dovrà seguire il suo padrone ad un distanza inferiore a 20 metri sotto le sembianze di un comune essere umano o di un qualunque altro umanoide che l'Evocatore riterrà opportuno.

### **Lami**

Ha le sembianze di un lupo bianco. È in grado di curare le ferite leccandole (richiede circa un minuto). Sparirà solo quando avrà risanato un totale di 50 punti di Energia o quando l'Evocatore lo vorrà.

### **Protacnide**

La protacnide è una specie mutata di ragno che ha un corpo ricoperto di squame lisce e riflettenti. Se evocata si poserà sul braccio del PG offrendo uno scudo contro esp o attacchi laser. La protacnide offre un'immunità del 40% dagli esp nobili (Fuoco, Aria e Luce) e del 20% da quelli caotici.

Gli attacchi laser o luminosi vengono completamente deflessi dalla protacnide. Ciò non solo permette di ignorare il danno ma l'evocatore potrà effettuare anche una prova di Mira F per colpire con il raggio deflesso un qualsiasi bersaglio (può effettuare questo tentativo solo se non ha già compiuto altre azioni in questo turno).

Se si subisce un colpo critico dovuto ad una qualsiasi arma laser la protacnide svanisce e con il 50% non si presenterà più al suo Evocatore.

La protacnide rimane con l'Evocatore per 2 ore.

### **Tar-Gus**

Tar-gus è l'antico nome che veniva dato a questi animali prima della mutazione. Il loro aspetto è simile a quello di una tartaruga gigante (fino a 3 metri). Quando viene evocato non si manifesta ma rimane nascosto nelle ombre dell'Evocatore.

Quando l'evocatore lo vorrà potrà far apparire Tar-Gus al di sotto di un demone entro 5 metri.

Il demone in questione verrà bloccato da una barriera invisibile che gli impedirà di fuggire. Sebbene esso non possa attraversare la barriera potrà continuare ad attaccare con esp o armi a distanza chiunque si trovi al di là di essa.

Il demone può tentare di liberarsi dalla barriera solo ferendo Tar-Gus, cioè sferrando potenti colpi ai suoi piedi sperando di perforare il suo robusto guscio (Tar-Gus è un bersaglio inerme). La percentuale che la barriera blocchi il demone è del 150% meno i danni subiti da Tar-Gus (La prova deve essere effettuata ogni turno in cui la barriera è attiva). L'Evocatore guadagna un +10% di dominare il demone per ogni secondo che questo rimane imprigionato nella barriera. Ad ogni evocazione Tar-Gus può generare una sola volta la barriera e si dilegua una volta che questa è stata utilizzata o dopo un'ora dall'evocazione.

### **Shura**

Shura ha l'aspetto di una grossa lucertola striata di colore verde e giallo. Il suo morso provoca lo svenimento, la morte sopraggiunge dopo 1/2 ora. Se evocata si muove attraverso la dimensione delle ombre per comparire di sorpresa alle spalle delle sue vittime (non più distanti di 15 metri dall'Evocatore). Chiunque abbia la possibilità di percepire Shura (altri evocatori o chi ha la possibilità di avvertire la presenza di demoni di 3° rango) può evitare l'attacco. La percentuale con cui Shura riesce ad avvelenare le sue vittime è del 150% meno l'Energia massima della vittima meno il valore della sua corazza da botta in testa raddoppiata. Colpite due persone o trascorse 3 ore sparisce.

**Demoni di 2° rango.** I demoni di 2° rango una volta assoggettati non si riveleranno mai più all'evocatore. Non possono dunque essere uccisi o identificati in nessun modo ma solo rubati attraverso potenti esp o talismani. Questa loro condizione di immortalità li rende riconoscenti e disposti, se evocati, a conferire temporaneamente un potere eccezionale al loro padrone.

**Bonus per appartenenza alla schiera:** Per ogni demone di 2°rango posseduto dall'evocatore questi riceverà un bonus di 3% alla Combattività e una immunità agli esp di 5%.

### **Arlischi**

Gli arlischi sono dei demoni volanti che hanno al posto delle braccia delle lame affilate e taglienti che muovono con estrema velocità e precisione. Quando evocato il demone donerà due robuste e possenti ali all'Evocatore che sarà dunque libero di volare per mezz'ora alla velocità di 50 Km/h (14 m/s). (Le ali sono intangibili pertanto non è possibile bloccarle o ferirle e soprattutto possono essere utilizzate con qualsiasi indumento o corazza).

### **Flotibi**

Evocando questo demone l'Evocatore guadagnerà una percezione sonar. Egli sarà capace di vedere al buio nonché di rivelare nemici invisibili alla comune vista. La percezione è da considerare come un udito molto sviluppato pertanto può essere ingannata solo da forti rumori o boati (colpi di fucile o di

pistola non sono sufficienti). In questa condizione l'Evocatore può evitare di essere colpito di sorpresa come se avesse una classe di intelletto superiore (prova di riflessi classe 3)

### **Furo**

Questa razza di quadrupedi è dotata di una straordinaria forza. L'Evocatore che evoca il potere di un Furo guadagnerà due classi di potenza in più (4). Questa capacità ha la durata di un'ora e se ne andrà progressivamente nella 1/2 ora seguente (classe 3). Il controllo di Furo genera comunque un aumento costante della Potenza di 8%.

### **Gameleon**

Il Gameleon è una particolare creatura che ha la capacità di mimetizzarsi in maniera perfetta. Questa sua capacità potrà essere acquisita anche dall'Evocatore. Egli potrà rendersi completamente invisibile nelle paludi, nelle foreste o negli altri spazi aperti. Questa sua capacità non può ingannare sistemi a infrarossi e ha una durata di 2 ore.

### **Gorgone**

Il Gorgone prende il nome da una creatura mitologica capace di pietrificare l'avversario. L'Evocatore guadagnerà la stessa capacità che potrà usare tre volte nel corso dell'intero giorno. Vedi esp della terra Pietrificazione potenziato in modo da fornire un malus di 20% alle prove di Potenza. L'esp ha una percentuale di riuscita del 100%.

### **Neferi**

Quando le Neferi vengono evocate conferiscono all'Evocatore parte della loro abilità nell'arte del combattimento. Per i prossimi 4 combattimenti il giocatore guadagnerà un attacco nel corpo a corpo. Per tutto il tempo in cui una figlia di Nefer (come sono anche chiamate) appartiene alla schiera dell'Evocatore egli ottiene oltre agli altri bonus un +5% alla Combattività.

### **Proll**

I Proll assomigliano per forma e comportamento ad enormi condor. Il proll donerà le sue ali all'evocatore che potrà volare ad una velocità di 100 km/h per 2 ore. Seppure le ali sorreggano l'Evocatore esse non sono legate al suo corpo ma si trovano a circa 10 cm di distanza dalle sue spalle. Questo permette all'evocatore di indossare una qualunque corazza o indumento. Le ali hanno una corazza di 5-5 (botta-calore) e se dovessero essere colpite sarà l'Evocatore a soffrire i danni invece del demone.

### **Rak**

Il Rak permette all'Evocatore di insirire nella tabella di combattimento l'esp "immagine residua". Questo esp rende momentaneamente (un turno) l'Evocatore invisibile e genera allo stesso tempo un clone virtuale che attacca il nemico. In questo modo il prossimo attacco rivolto verso l'Evocatore andrà a vuoto mentre l'Evocatore potrà liberamente attaccare l'avversario con un +20% alla Combattività e senza valutare alcuna parata. L'esp può essere inserito liberamente nella tabella d'azione senza diminuire la combattività e potrà essere lanciato con il 100% per 6 volte.

### **Signore del Tuono**

Il Signore del Tuono permetterà all'Evocatore di respirare sott'acqua per 1 ora. In questo periodo di tempo l'Evocatore riceverà inoltre un bonus di 20% nel dominare altri demoni.

**Demoni di 1° rango.** Questi sono i demoni più potenti. Sono creature intelligenti, non hanno paura di

manifestarsi completamente. La loro superiorità rispetto agli altri demoni li rende però più ribelli. Sebbene rispondano a tutti i comandi che l'Evocatore gli impartisce assolvono i loro compiti sempre svogliatamente, non fanno nulla per l'Evocatore a meno che non gli venga chiesto esplicitamente. Il patto stretto con questi demoni è in oltre molto più labile. Se non vengono ricacciati con un apposito rito fuggono e non si presenteranno mai più all'Evocatore.

**Bonus per appartenenza alla schiera:** Il controllo di un demone di primo rango genera un aumento della combattività dell'Evocatore del 4%, aumenta la percentuale di immunità agli esp del 10% e le percentuali di Potenza, Destrezza e Intelletto di 2%

### Fut

Fut è un demone burlone che legge il futuro dell'Evocatore. Le sue previsioni purtroppo non sono sempre attendibili (ciò è dovuto anche al fatto che il master non può sapere con esattezza come si svolgeranno i fatti). Deve essere ricacciato dopo aver eseguito la previsione o comunque dopo 3 ore.

### Golem

Il Golem è uno dei pochi demoni di primo rango che combattono per l'Evocatore. Questa è la sua unica capacità. Deve essere ricacciato dopo 1 ora durante la quale non si allontanerà mai a più di 10 metri dall'Evocatore ne sarà disposto a combattere per lui più di una volta. Conferisce all'Evocatore un aumento dell'Energia di 5. A causa della sua mole non può essere evocato in luoghi chiusi o angusti.

### Mente nera

La mente nera ha l'aspetto di un ragno di colore blu scuro. Può entrare in una vittima da un qualsiasi orifizio e ucciderla (in 10 turni). La mente nera entrerà nel cervello della vittima controllandone il corpo. Può utilizzare questa sua capacità solo se la vittima è completamente inerme (svenuta, in un sonno profondo, completamente immobilizzato ecc..).

Il corpo controllato dalla mente nera riceve un bonus a tutte le percentuali di +20%. Mente nera sarà al servizio dell'Evocatore per 4 ore dopo le quali dovrà essere ricacciata.

### Surp

Questo demone è un umanoide alto 1 metro con la testa simile a quella di un formichiere. Non è un buon combattente, la sua capacità è quella di leggere i pensieri e le conoscenze dei morti leccandone il

1° Grado	
	Al 1° grado un Evocatore ha un percentuale del 20% di assoggettare demoni di 4° rango, 10% per quelli di 3° e 5% di 2°. L'evocazione può essere tentata una sola volta al giorno e riesce con il 40%. La stessa percentuale gli permette di utilizzare talismani e avvertire la presenza di demoni. Un evocatore di 1° Grado possiede già un demone a scelta tra : Orb, Nat o il Lupo ombra.
2° Grado	
	Le percentuali di assoggettare salgono a: 40% per il 4° rango, 20% per il 3°, 10% per il 2° e 5% per il 1° Ha il 55% di evocare, utilizzare talismani, avvertire la presenza di demoni. Può tentare l'evocazione 2 volte al giorno.
3° Grado	
	60% di dominare demoni di 4° rango, 30% 3°, 20% 2°, 10% 1°. Ha il 70% di evocare, utilizzare talismani, avvertire la presenza di demoni. Può tentare l'evocazione 3 volte al giorno. Ottiene il "simbolo del dominio". Riceve in dotazione 2 demoni di 3° rango o 1 di 2°.
4° Grado	
	Dominare: 70% 4° rango, 40% 3°, 30% 2°, 20% 1° Ha l'80% di evocare, utilizzare talismani, avvertire la presenza di demoni. Riceve in dotazione un demone di 3° rango a scelta. Può tentare due volte di assoggettare uno stesso demone. Ogni giorno può tentare l'evocazione per ben 5 volte.
5° Grado	
	All'inizio di ogni missione può scegliere 2 tra i suoi demoni che considererà congiunti (esclusi demoni di primo rango). Può tentare 6 evocazioni più un'evocazioni di un demone congiunto. Riceve 1 demone di ogni rango escluso il 1°.
6° Grado	
	Dominare: 90% 4°, 60% 3°, 45% 2°, 30% 1° 90% di evocare, utilizzare talismani, avvertire la presenza di demoni e riconoscerli. Ogni giorno può tentare 6 evocazioni normali e 3 congiunte. Tutti i demoni di 4° rango, 3 demoni a scelta tra il 3° ed il 2° rango e un demone di 1° si considereranno congiunti.

Tabella 3.5.6 Gradi dell'Evocatore

cervello. Ha l'80% di riuscire a leggere i pensieri del morto ma è necessario che questo non abbia subito ferite gravi alla testa (al cervello) ne che sia deceduto da più di 24 ore. Ad ogni evocazione Surp è disposto a leggere in una sola mente.

Deve essere ricacciato entro 2 ore.

### Warm

Dominando il Warm si potrà sferrare un attacco nel corpo a corpo e a distanza, che permette di far uscire 4 lunghi aculei dal terreno che colpiscono la vittima e la aggrediscono con una violenta scarica elettrica. L'attacco genera 90 danni con perforabilità 10 ad un bersaglio e una violenta scarica elettrica da 30 danni a chiunque (evocatore escluso) si trovi nel raggio di 6 metri. L'attacco può essere utilizzato 2 volte per ogni evocazione. Inserirlo nella tabella di combattimento comporta un -20% mentre utilizzandolo a distanza può essere considerato un arma da fuoco con gittata 50m e precisione -5%

Il Warm può essere evocato solo in spazi aperti con un terreno sabbioso o roccioso.

### Il Mondo dell'Evocatore

**Simbolo del dominio.** Un evocazione può riuscire solo se il personaggio si trova a meno di 2 metri da dove è stato inciso il simbolo dell'evocazione. Tuttavia quando il giocatore raggiungerà il 3° grado potrà utilizzare una nuova capacità che gli consentirà di evocare più rapidamente un demone senza considerare la distanza da un determinato punto. L'evocatore riceverà infatti nel passaggio di grado

dal 2° al 3° un marchio sulla fronte (anche sul petto o sulla mano se così preferisce) che raffigura il simbolo del dominio. Tale simbolo appare a comando dell'Evocatore (in un turno) e sarà luminoso e visibile anche se l'Evocatore indossa vestiti o corazze. Il simbolo è tanto più luminoso tanto più è alto il livello di Energia del personaggio. Rimane impresso per 1 ora e può essere utilizzato una volta al giorno. Per tutto il tempo che un Evocatore ha impresso il simbolo del dominio potrà evocare, dominare o scacciare demoni in un solo turno.

**Avvertire la presenza di demoni.** Ogni demone lascia dietro di sé una scia impalpabile e inconfondibile. Questa è dovuta al fatto che ognuno di essi, soprattutto se evocato, ha attraversato il regno delle ombre. Un Evocatore concentrandosi per qualche secondo può avvertire (con una prova nella percentuale di avvertire demoni) le perturbazioni del regno delle ombre e seguire la scia di un demone.

La riuscita della percentuale di avvertire la presenza di demoni permette dunque di:

1. Avvertire la presenza di demoni entro 20 metri (40 all'aperto). È sufficiente un secondo di concentrazione.
2. Riconoscere il demone percepito ed entrare a conoscenza della sua locazione e di tutte le sue caratteristiche e capacità. È necessario mantenere la concentrazione per 5 secondi.

<b>1° Grado</b>
Dotazione di un fucile a baionetta (eggbroke)
<b>2° Grado</b>
+5 alla Mira F +5 alla Mira P + 5 alla Combattività se combatte con armi da fuoco. Dotazione di una corazza "N°7"
<b>3° Grado</b>
+10 alla Mira P Ottiene l'abilità "doppia arma"
<b>4° Grado</b>
+5 alla Mira A +10 all'Energia. + 5 alla Combattività se combatte con armi da fuoco. Dotazione di un Fucile al plasma con 4 caricatori.
<b>5° Grado</b>
Ha un bonus di +20% nel "Fuoco di copertura". Non riceve alcun malus se fa fuoco con "doppia arma" a due bersagli distinti.
<b>6° Grado</b>
+10 alla combattività se combatte con armi da fuoco +10 alla mira con le armi Pesanti. + 3 ai danni del corpo a corpo. Dimezza il tempo impiegato per sparare: 1/2 turno modalità di fuoco normale 1 turno modalità di fuoco accurata

Tabella 3.7.1 Gradi del Fante Spaziale

3. Avvertire se è stato evocato un demone nella zona da meno di 2 ore. Concentrarsi per 5 secondi.
4. Avvertire se è stato ucciso o dominato un demone da meno di 2 ore. Concentrandosi per 5 secondi.
5. Riconoscere un altro Evocatore. È sufficiente un solo secondo di concentrazione.
6. Avvertire e riconoscere i demoni che si trovano nella dimensione delle ombre (4° rango posseduti da un evocatore, 3° e 1° rango evocati). 5 secondi di concentrazione.

**Utilizzare rune e talismani.** Con questa percentuale l'Evocatore è in grado di utilizzare qualsiasi tipo di runa o talismano che fornisca poteri agli Evocatori.

**Demoni congiunti.** Al 5° grado l'evocatore avrà la facoltà di "congiungersi" ad uno o più demoni. Questo stato gli permette di richiamare direttamente il demone con cui ha stipulato questo particolare legame. Per farlo dovrà effettuare il normale rito d'evocazione ma invece di inviare una comune richiesta d'aiuto a tutti i demoni (utilizzando la tabella d'evocazione) può scegliere di evocare un demone congiunto con il 100% di riuscita (senza l'ausilio di alcuna tabella).

Per rendere un demone congiunto si eseguono dei riti appositi che richiedono molti giorni di concentrazione. Per questo motivo tali riti possono essere eseguiti solo nel tempo che intercorre fra una missione e la seguente. In questo modo ogni volta che l'Evocatore comincia una nuova avventura dovrà scegliere quali demoni (fra quelli posseduti) sono da considerarsi congiunti.

Al 5° Grado l'Evocatore può effettuare 5 normali evocazioni più un'evocazione di un demone congiunto. Mentre al 6° Grado disporrà di 6 evocazioni normali più 3 evocazioni di demoni congiunti. È chiaro che il demone congiunto potrà essere richiamato anche attraverso un'evocazione normale utilizzando la tabella.

Per effettuare più evocazioni congiunte gli evocatori di 5° e 6° grado potranno rinunciare a due evocazioni normali. In questo modo già al 5° grado potrebbero effettuare quattro evocazioni congiunte e al 6° sei.

**Dannati:** Molti personaggi si trovano nella spiacevole situazione di dover celare la loro natura come i Mutanti o gli Esper ma fra tutti un Evocatore è colui che deve porre maggior attenzione a ciò. Purtroppo la brutalità dei patti stipulati e soprattutto la natura delle entità con cui si congiungono li rendono oggetto dell'odio e delle paure di ogni individuo. Solo alcune città ai confini del mondo conosciuto accettano o addirittura addestrano questi combattenti ma nella maggior parte dei casi un evocatore non ha vita facile.

## FANTE

Il Fante è un esperto nella guerriglia. Questo lo rende un efficace tiratore e un ottimo combattente. Ama gli scontri a fuoco e non perde tempo a cercare strategie di combattimento. La sua tecnica si basa solo sulla potenza di fuoco. Non ha capacità speciali perché tutto ciò che lo ostacola viene distrutto.

Le Caratteristiche Base del Fante Spaziale sono la Potenza e le Mire nelle armi Pesanti e da Fuoco, per le quali sceglie i migliori 3 lanci su 4.

La sua Energia pari a 75.

Ha un bonus di +10 alla Combattività.

Il Carisma ha lo stesso livello della Combattività.

Non ha alcuna inibizione, può dunque portare qualsiasi tipo di arma o corazza.

Doppia arma

Il Fante viene addestrato già dal 3° grado ad utilizzare due armi da fuoco contemporaneamente.



Armato con armi da fuoco ad una mano (Pistole, piccoli mitragliatori ecc..) potrà sparare con entrambe allo stesso bersaglio effettuando una prova di Mira distinta per ciascuna di esse. Può far fuoco con modalità differenti (mirare con un'arma e far fuoco normalmente con la seconda) o a differenti bersagli, in quest'ultimo caso riceve un malus del 20% alla Mira.

L'abilità doppia arma rende il fante automaticamente ambidestro. Questo gli permette di utilizzare la mano sinistra o destra indifferentemente.

*Es il fante può utilizzare una spada e un hammer ma non può utilizzarli contemporaneamente nello stesso attacco (e nella stessa tabella d'azione).*

Attenzione questa facoltà non gli permette di utilizzare simultaneamente la mano sinistra e destra ad eccezione di quando fa fuoco con "doppia arma"

## **MUTANTE**

In generale per mutanti si intendono tutte quelle creature alterate geneticamente che hanno subito un radicale cambiamento fisico. Qui trattiamo invece una particolare razza di umanoidi in grado di evolvere spontaneamente il proprio DNA. Costoro hanno la capacità di modificare i propri apparati in modo da adeguarsi all'ambiente circostante in un tempo brevissimo. Una volta subito un danno il corpo di un mutante si rigenera alterando la propria struttura corporea e modificando il proprio metabolismo, in modo da rendersi immune ad un successivo attacco.

Per le loro facoltà "innaturali", tali individui sono considerati il seme del diavolo e quindi odiati e cacciati da ogni villaggio. Sono stati studiati numerosi virus biologici con lo scopo di bloccare i processi mutageni (in caso di arresto o prigionia) ma anche capaci di accelerarli o potenziarli.

Il Mutante ha una Energia massima di 70, il suo Livello Critico causa la perdita delle sue capacità mutanti oltre al consueto malus di -20%.

La sua caratteristica base è la Potenza per la quale sceglie i 3 risultati migliori su 5 lanci.

Data la sua aberrante natura il Carisma del mutante è pari alla Potenza meno 20%.

Non è addestrato nell'utilizzo di armi ad alta tecnologia pertanto non possiede Mira A.

### **Capacità Mutanti**

Il giocatore che avrà deciso di interpretare un Mutante riceverà con il crescere dell'esperienza delle capacità sempre diverse. Tali abilità sono suddivise in 3 gruppi: capacità di difesa, di attacco e di sviluppo.

**Capacità di difesa:** consentono al corpo del mutante di elaborare un sistema immunitario o difensivo che minimizzi il danno generato da una specifica fonte. Queste capacità sono:

#### **(3) Cicatrizzazione**

Le ferite si cicatrizzano istantaneamente permettendo al mutante di guadagnare 5 punti di Energia già mezz'ora dopo aver subito un qualsiasi danno (purchè abbia perduto almeno 5 danni in quella mezz'ora). I danni dovuti a ferite sanguinanti (danni che vengono reinferti ogni turno dovuti per esempio ad amputazioni o ferite in profondità) vengono annullati.

(2) Se il mutante sceglie di ottenere una seconda volta "cicatrizzazione" potrà rigenerare qualunque ferita o amputazione in 1d6 giorni.

(3) Ogni ora ha il 50% di rigenerare 10 di Energia.

### ***Resistenza ai gas***

Con il 75% di probabilità il mutante non verrà aggredito dai gas ne entrandone in contatto ne tantomeno respirandoli.

### ***Resistenza ai veleni***

Il mutante ha un sistema di anticorpi in grado di inibire, con una probabilità del 75%, i danni provocati da qualsiasi veleno. Nel caso voglia assumere coscientemente una sostanza venefica o un composto chimico di qualsiasi altra natura può decidere di non avvalersi di questa facoltà.

### ***Resistenza al dolore***

Gli impulsi del dolore vengono bloccati. Pur essendo cosciente dei danni e delle ferite che subisce, il mutante non viene sopraffatto dalla morsa del dolore (nessuna prova di Forza di Volontà in tal senso). Con una prova di FdV può annullare il malus di -20% del Livello Critico.

### ***Resistenza all'elettricità***

Il mutante è immune all'alta tensione poiché la sua pelle non permette il passaggio di corrente. Non subisce alcun danno se tocca cavi ad alto potenziale elettrico ne può essere vittima di storditori. Attenzione però, le armi elettriche potrebbero avere ugualmente effetto su di lui. Se la sua carne viene trafitta e la ferita viene colpita da scariche il suo corpo subirà i relativi danni (avvalendosi ad esempio di armi perforanti o appositamente create a questo scopo).

**Capacità di attacco:** sono quelle facoltà che permettono al mutante di generare dal proprio corpo delle armi biologiche. A differenza delle capacità di difesa quelle di attacco creano visibili mutazioni del corpo e sono temporanee (durano un'ora se non è indicato diversamente). Le trasformazioni richiedono uno sforzo psicofisico notevole che genera una diminuzione dell'Energia e/o Carisma del mutante, egli può decidere di spendere Energia o Carisma in qualsiasi proporzione *es per generare gli "artigli" potrà spendere: 2 punti di Energia, 2 punti di Carisma o 1 punto di Energia e 1 di Carisma.*

### ***Aculei***

Il mutante può sputare degli aculei dalla bocca. Questi causano un danno pari a 15 e se l'avversario non ha alcuna corazza un ulteriore 10 per via dell'acido di cui sono intrisi. Hanno una gittata di 10 m e una precisione di -15% (Destrezza). Costano 3 punti Energia/Carisma ad ogni utilizzo. Possono essere sfruttati in corpo a corpo con una normale azione.

### ***Artigli***

Dall'avambraccio fuoriescono due lunghi e resistenti artigli (in un secondo) che aumentano il danno dei pugni di +4 e la combattività totale di +5%. Ogni volta che vengono prodotti causano una perdita di 2 punti Energia/Carisma.

### ***(2) Bio-Laser***

All'interno del proprio braccio il mutante è capace di generare, in 6 secondi, un'apparato che sprigiona un potente raggio luminoso (simile al laser). L'arto può essere considerato un arma da Fuoco con: precisione +25%, danno 22 e una gittata di 220 m. Quando il Bio-Laser fa fuoco è necessario un secondo prima di poter sparare nuovamente (si possono compiere altre azioni nel frattempo come mirare). Per generare il bio-laser sono necessari 10 punti di Energia/Carisma.

(2) Se viene potenziato il bio-laser i secondi per il suo sviluppo diminuiscono a 4. Tuttavia utilizzando i 6 originari esso otterrà un danno di 35.

### ***Frusta***

La mano del mutante si trasforma in una lunga frusta (un tentacolo) che ha le stesse caratteristiche di una frusta normale ma in più:

- Può essere usata anche se il Mutante ha un Intelletto minore del 70%.
- Può essere usata come un vero e proprio tentacolo per afferrare oggetti
- Fornisce un bonus di +20% alla Combattività invece del +5% tipico della frusta.
- Aumenta il danno dell'attacco "frustata" e "strangolare" di + 10 poiché il mutante genera potenti scariche elettriche all'estremità del tentacolo (il danno è interamente da calore).

Quando viene generata, in 4 secondi, il mutante perde 4 punti di Energia/Carisma.

Il danno della frusta è aumentato di +8 per ogni classe di Potenza in più ottenuta tramite la capacità di sviluppo "Forza".

### ***Lama ossea***

Con 8 punti di Energia/Carisma il mutante può produrre in 4 secondi, modificando la struttura ossea della mano e del braccio, una lama robusta e maneggevole paragonabile a quella di una spada. La tabella degli attacchi è in tutto simile a quella di una spada convenzionale ma il bonus alla combattività è di 40%. La lama ossea può essere utilizzata insieme ad un'altra arma ad una mano. In tal caso l'arma generata dal mutante conferirà un bonus alla combattività di +30 e aggiungerà solo gli ultimi 2 attacchi alla tabella d'azione del personaggio. Il danno della lama ossea è aumentato di +10 per ogni classe di Potenza in più ottenuta tramite la capacità di sviluppo "Forza".

### ***Laser ottico***

Il mutante può modificare i propri bulbi oculari in modo da poter accumulare e sprigionare luce come un vero e proprio laser. Questo bio-laser è meno potente di quello generato nel braccio ma può far fuoco ogni secondo e soprattutto ha una precisione ineguagliabile, +70%. Il danno laser causato è 12 fino ad una distanza di 100 metri. Per produrre il laser ottico sono necessari 4 secondi e 10 punti di Energia/Carisma.

### ***Scudo***

In due secondi sul braccio sinistro si formano delle escrescenze ossee simili ad un guscio di tartaruga. Questo scudo diminuisce i danni subiti di 2 aumenta la parata di 15% e può essere usato con armi a 2 mani. Ogni volta che genera lo scudo il mutante perde 4 punti Energia/Carisma.

### ***(2) Speroni***

Dalla schiena del mutante fuoriescono velocemente degli speroni. Questi possono essere usati per uscire istantaneamente da prese (prova di Intelletto da parte del Mutante) causando un danno di 20 all'aggressore. Necessita di 2 punti di Energia/Carisma ad ogni utilizzo (questa mutazione è istantanea e non permane per un'ora).

(2) Potenziano gli speroni il mutante potrà creare una corazza di spine al prezzo di 8 punti di Energia/Carisma. La pelle del mutante guadagna una corazza di 2 (se la sua pelle ha già un valore di corazza esso aumenterà di +2). Per via delle spine si otterrà una parata generale del 20%, i danni delle prese effettuate aumentano di +5 e se si dovesse essere attaccati da un avversario disarmato esso subirà ad ogni suo attacco 10 danni da botta. La corazza viene generata in un tempo di 4 secondi.

**Capacità di sviluppo:** permettono di ottenere facoltà sensoriali o strutturali eccezionali. Come le capacità di attacco hanno un costo in punti Energia/Carisma e sono pertanto temporanee. Se non è espressamente indicato queste capacità durano un'ora e generano mutazioni visibili.

### **Agilità**

Le articolazioni e i muscoli delle gambe vengono leggermente cambiati permettendo al mutante di spiccare salti alti fino a 6 metri o lunghi 10. Allo stesso tempo il mutante può cadere da un'altezza inferiore ai 15 metri senza riportare alcun danno. Ogni utilizzo di questa abilità richiede 2 punti Energia/Carisma (la mutazione è istantanea e dura solo fino alla fine del salto o della caduta).

### **Branchie**

Dietro le orecchie e sul torace del Mutante si svilupperanno (in 30 secondi) delle vere e proprie branchie che permetteranno al mutante di respirare sott'acqua per 3 ore consecutive. La mutazione richiede 6 punti di Energia/Carisma.

### **(3) Corazza**

La pelle del mutante può irrobustirsi a tal punto da essere considerata una corazza di resistenza 0 estesa a tutto il corpo. Tale mutazione richiede 2 punti di Energia/Carisma e 4 secondi e persiste per un'ora.

(2) La pelle del mutante si comporta perennemente come un corazza di resistenza 0 (non si distingue dalla pelle umana). Utilizzando 4 punti di Energia/Carisma questa si irrobustisce ulteriormente in 4 secondi. Divenendo a tutti gli effetti una corazza di livello 0 con una resistenza di 3 estesa a tutto il corpo. Questa mutazione persiste per due ore.

(3) La pelle del mutante si comporta sempre come una corazza di resistenza 2 (non distinguibile dalla pelle umana). Utilizzando 4 punti di Energia/Carisma diviene (in 4 secondi) di livello 0 con una resistenza di 4 estesa a tutto il corpo per tre ore. Con ulteriori 4 punti si può renderla ancora più spessa: livello 1 con una resistenza totale di 7 estesa a tutto il corpo.

### **(3) Forza**

L'apparato muscolare del mutante si irrobustisce fino a permettergli di ottenere una classe di Potenza superiore. Tale abilità può essere utilizzata solo per 10 secondi nell'arco di un'ora (anche non consecutivi) e richiede 6 punti di Energia/Carisma.

(2)(3) Se il mutante decide, passando di grado, di scegliere ancora questa capacità la sua Potenza potrà raggiungere la 4 e infine la 5 (2+1+1+1) classe.

Per le classi successive alla 3 i secondi di potenziamento sono minori: 5 secondi per la 4 e solamente 2 per la 5. Per attivare le successive classi di potenza sono sufficienti 4 punti di Energia/Carisma ciascuna.

L'aumento della classe di Potenza influisce sul danno delle mutazioni "lama ossea" e "frusta".

### **Infravisione**

Ogni volta che sarà necessario il mutante potrà cambiare sistema visivo. Normale o ad infrarossi.

<b>1° Grado</b>
Il mutante possiede 1 capacità di difesa e una di attacco. Riceve in dotazione una pistola a ripetizione
<b>2° Grado</b>
Può scegliere 1 capacità di difesa, 1 d'attacco ed 1 di sviluppo
<b>3° Grado</b>
Ottiene 2 capacità di ogni tipo. Dotazione di una dose di un virus mutageno. Se iniettato, consente di aumentare la Potenza di 2 classi per 1 minuto.
<b>4° Grado</b>
Ottiene 2 capacità difensive, 3 d'attacco e 4 di potenziamento. Dimezza i turni di mutazione Dotazione di un Battle-Hammer che può essere utilizzato solo a due mani e con una Potenza di classe 3. Le caratteristiche sono le stesse dell'Hammer ma i danni sono aumentati di +10 (i danni minimi che infligge sono 12 anziché 7).
<b>5° Grado</b>
Ottiene una capacità speciale tra: Acceleratore di particelle, Bomba sonora e Missili guidati. Ottiene 3 capacità di potenziamento.
<b>6° Grado</b>
Ottiene 2 capacità d'attacco e 2 di potenziamento. Dotazione di una Battle-Axe che può essere utilizzata solo con una classe di Potenza pari a 4. Gli attacchi sono gli stessi dell'Ascia ma i danni sono aumentati di 20. I danni minimi che la Battle-axe infligge sono 18.

Tabella 3.11.3 Gradi del Mutante

### **Olfatto**

Il mutante acquisisce un olfatto molto sviluppato simile a quello dei cani. Può in questo modo seguire tracce o riconoscere odori con il 75% di probabilità. È sufficiente un punto Energia/Carisma per attivare questo potere. L'olfatto non comporta una trasformazione visibile del corpo del mutante.

### **(2) Udito**

Tale mutazione non è visibile e permette di ascoltare rumori lontani o bassi con una percentuale del 75%.

(2) Potenziando l'udito il mutante potrà sviluppare una visione sonar per un tempo di 2 ore al prezzo di 2 punti di Energia/Carisma. La distanza a cui il sonar consente di percepire ostacoli è di 40 metri. In questa condizione il mutante ottiene un bonus ai riflessi di 50% (se raggiunge classe tre può evitare agguati o attacchi alle spalle).

### **(2) Velocità**

Nella corsa ha un bonus fisso di +30. La mutazione è perenne ma è visibile solo quando si avvale di questo bonus.

(2) Potenziando velocità si ottiene un aumento della classe di Destrezza di uno spendendo 5 punti di Energia/Carisma. L'aumento della Destrezza ha una durata di mezz'ora.

### **Vista acuta**

Il mutante assume un sistema visivo simile a quello dei grandi rapaci. I suoi occhi gli consentono di effettuare uno "zoom" che conferisce, tra gli altri privilegi, un bonus alla distanza di 30%. Questa abilità dura per soli due secondi e genera un danno pari a 1 punto d'Energia/Carisma (Non può essere utilizzata congiuntamente ad un mirino ottico).

**Potenziamento.** Alcune abilità sono precedute da un numero tra parentesi ad esempio (3) *Forza*. Questo numero indica che tali capacità possono essere scelte e ottenute dal Mutante più volte (tante quanto indicato tra parentesi). La prima volta forniscono alcuni bonus, quando vengono ottenute di nuovo, nei vari passaggi di grado, genereranno bonus maggiori (come per il "bio laser" o per "forza") o addirittura nuove facoltà (come "speroni"). Tutti i differenti stadi della capacità sono trattati nella descrizione, in particolare i bonus dovuti alla seconda o terza volta che le abilità sono scelte sono chiariti dopo il "(2)" o il "(3)".

*Es il Mutante David è di 2° Grado e possiede una sola capacità di sviluppo, "Forza". Egli può dunque, utilizzare 6 punti di Energia per raggiungere una Potenza di classe 3. Nel passaggio al 3° Grado David può scegliere due capacità di ogni tipo. Tra quelle di sviluppo sceglierà Olfatto e, di nuovo, Forza. Ora David potrà ottenere una Potenza di Classe 3 come già faceva al grado precedente ma, utilizzando 4 punti di Energia in più, potrà avvalersi addirittura di una Potenza di Classe 4.*

### 3.11.3 Capacità Superiori

Al 5° Grado il Mutante potrà scegliere una fra le capacità superiori descritte di seguito.

**Acceleratore di particelle:** Sul corpo del mutante si formeranno numerosi bulbi in grado di assorbire la luce, l'energia luminosa verrà accumulata e sparata da un bulbo più grande che egli ha sul petto. Questo flusso di energia, simile ad un potente laser, ha un alto potenziale distruttivo. Se viene utilizzata in pieno giorno genera un danno pari a 200 al bersaglio colpito mentre procura 100 danni a tutti i bersagli sulla sua stessa linea di fuoco (o molto vicini ad essa). Il danno viene dimezzato in condizioni di scarsa luminosità.

L'arma può essere considerata un'arma da fuoco con precisione +5% e gittata 200 m.

La mutazione e l'accumulo dell'energia richiedono 5 secondi. Il raggio può essere lanciato una sola volta allo scadere del 5 secondo. Se il mutante decide di non sparare subito può farlo nei secondi successivi ma ogni istante che passa fa diminuire l'intensità del danno di 10.

I profondi cambiamenti fisici a cui il mutante deve far fronte per produrre l'acceleratore di particelle fanno sì che questo possa essere prodotto solo una volta ogni 4 giorni. In più non appena egli farà fuoco la sua energia calerà immediatamente al Livello Critico (o meno se aveva già un livello più basso).

**Bomba sonica:** in 6 secondi il mutante può produrre sulle proprie spalle delle membrane che possono (all'occorrenza) emanare una potente onda sonora. Similmente ad un cannone sonico, genera un impatto devastante che procura un danno di 150. Quest'onda colpisce indiscriminatamente tutti coloro che si trovano entro 15 metri dal mutante siano essi amici o nemici. L'unico modo per proteggersi da questo attacco è coprirsi dietro un ostacolo solido che, se sufficientemente robusto, permettere di dimezzare il danno (anche meno se l'ostacolo è molto più grande di colui che vi si copre dietro). La bomba sonica fa scendere l'Energia del mutante al Livello Critico (o meno se aveva già un valore più basso) e può essere utilizzata una sola volta nell'arco di 4 giorni.

**Missili guidati:** Le spalle del mutante si gonfiano a dismisura e sulla loro superficie appaiono delle protuberanze simili a delle valvole cardiache. All'interno di ognuna di queste vengono prodotti in un tempo di 5 secondi dei missili simili per aspetto a dei lunghi aculei. I 10 missili prodotti possono essere lanciati singolarmente o in maniera simultanea ed ognuno di essi può colpire un bersaglio diverso. Ogni missile è pilotato direttamente dalla mente del mutante che può farne variare la traiettoria a piacimento (per quanto possibile ad un missile che viaggia ad elevata velocità). La percentuale utilizzata per colpire il bersaglio sarà l'Intelletto invece della mira e i missili hanno (per via del controllo mentale) una precisione di +30%. Poiché i missili vengono spartati verso l'alto sarà necessario utilizzare questa abilità in luoghi aperti o in stanze con un soffitto molto alto (almeno 8 metri). Sarà possibile colpire nemici che si nascondono dietro muri o ostacoli che non li coprono anche dall'alto. Se il mutante dovesse mancare il bersaglio potrà ridirezionare il colpo ad un altro bersaglio che si trovi dietro il primo tentato. Poiché i missili compiono una traiettoria curva impiegano un secondo a colpire il bersaglio. In questo tempo i nemici potranno cercare riparo o tentare di colpire i missili prima che sia troppo tardi. I missili al momento dell'impatto rilasciano una grande quantità di acido che procura un danno di 40 e se colpiscono il viso generano anche un -20% a tutte le capacità legate alla vista (non cumulabile con gli altri missili) per 8 secondi. I razzi possono essere prodotti una volta ogni 5 giorni (il tempo necessario per sintetizzare l'acido) e per essere creati necessitano di 20 punti di Energia/Carisma.

#### 3.11.4 il mondo del Mutante

**Corazza:** Molte mutazioni alterano la struttura del mutante visibilmente, artigli, biolaser, placche ossee o speroni ne sono un esempio. È chiaro che queste mutazioni logorano le vesti del mutante ma soprattutto distruggerebbero un'eventuale corazza indossata. Fortunatamente esistono alcune armature formate da placche mobili che permettono ai Mutanti (e anche ai Cyborg) di sfruttare le loro abilità senza doverle togliere, sebbene dunque un mutante possa indossare qualsiasi tipo di corazza è bene che si munisca di questo specifico tipo.

**Razzismo:** I mutanti che non utilizzano i loro poteri sono in tutto e per tutto simili agli esseri umani. Questo però non è sufficiente a placare l'odio della gente comune. Non appena un mutante dovesse subire una qualsiasi mutazione fisica verrebbe subito additato come un orribile e aberrante mostro. Non c'è alcuna tolleranza nei loro confronti e nessuna parola o atto farebbe desistere il popolo dal pre-tenderne la testa. Il rogo, le arene o i lavori forzati attendono tutti quei mutanti che follemente sperano

di essere compresi o accettati. Nella migliore delle ipotesi un mutante può essere considerato alla stregua di un animale o di uno schiavo ma anche in tal caso egli e il suo padrone verrebbero ritenuti portatori di sventura o della collera divina.

**Virus:** L'eccezionale metabolismo rende il mutante l'essere più indicato per la stimolazione virale. Virus, anticorpi o composti chimici che ucciderebbero un comune essere vivente sono invece estremamente produttivi sul corpo di un mutante. La Cosmos e numerosi laboratori terrestri hanno prodotto una grande quantità di sostanze capaci di aumentare enormemente le potenzialità di questi cadetti (enzimi rigeneranti, stimolatori adrenalinici, catalizzatori di processi metabolici e numerosissime sostanze capaci di sviluppare modifiche mirate del DNA). Non di rado i domini terrestri effettuano test ed esperimenti su cavie umane o modificano segretamente il DNA delle loro truppe per renderle più potenti e idonee ai composti mutageni sviluppati. Per contro sono stati generati anche numerosi inibitori da somministrare a reclusi e prigionieri che manifestino capacità mutanti.

## **SPIA**

La Spia è un elemento estremamente versatile e adatto a qualsiasi tipo di missione. Non amando gli scontri diretti sfrutta le sue numerose abilità per aggirare qualsiasi ostacolo. Può sabotare armi e veicoli, nascondersi e mimetizzarsi in qualsiasi ambiente, sa camuffarsi efficacemente o arrampicarsi su pareti ripide e prive di appigli, può percepire lo stato d'animo dei suoi interlocutori o influenzare il loro modo di pensare e agire. Progredendo nell'addestramento la Spia otterrà sempre nuove abilità che aumenteranno esponenzialmente il suo campo d'azione.

La Caratteristica Base della Spia è la Forza di Volontà per la quale può lanciare 5d20 e scegliere i 3 risultati migliori.

La sua Energia è di 50.

Il Carisma ha lo stesso livello della caratteristica più elevata tra Intelletto, Potenza, Destrezza e Forza di Volontà.

Non può utilizzare armi Pesanti (non possiede Mira P)

Può indossare solo corazze di vestibilità 0 o 1 con un valore di resistenza ai colpi minore o uguale a 8.

## **Capacità di Spionaggio**

Ad ogni grado la spia ottiene dei punti che può spendere per ottenere le capacità di spionaggio riportate di seguito. Il numero espresso tra parentesi prima del nome dell'abilità indica il costo in punti necessario per acquisirla.

*Es: al Primo grado la Spia dispone di 5 punti per ottenere le sue abilità. Con questi punti decide di ottenere Muoversi silenziosamente, spendendo un punto, e Nascondersi nell'ombra, spendendone due. La Spia ha ancora 2 punti ( $5 - 1 - 2 = 2$ ) che decide di mantenere per usufruirne al secondo grado con gli altri 9 acquisiti. In questo modo con 11 punti potrà ottenere Assassinare e Capacità oratoria ( $11 - 5 - 6 = 0$ ).*

Come visto nell'esempio i punti ottenuti al passaggio di grado possono essere cumulati dalla Spia tra un grado e l'altro. Tutte le capacità ottenute dalla Spia riescono con la stessa percentuale detta Spionaggio, questa è pari al 40% al primo grado, 55% al secondo, 70% al 3° ecc..

**(1) Arrampicamento:** Permette di arrampicarsi su pareti ripide e apparentemente prive di appigli, come dirupi o mura (ogni 10 metri ripete la prova). Ovviamente la spia essendo un'esperta

nell'arrampicamento non dovrà effettuare alcuna prova per salire corde o arrampicarsi su alberi.

**(5) Assassinare:** Permette alla Spia, munita di un coltello (o una qualsiasi arma da taglio) di avvicinarsi ad una vittima senza essere visto ne sentito. La creatura verrà raggiunta e uccisa tempestivamente. Questa capacità può essere utilizzata solo se la vittima è completamente inconsapevole dell'attacco. Se l'avversario ha un'intelletto di classe 3 può comunque evitare l'attacco con una prova di Riflessi.

“Assassinare” può essere scelta solo dopo aver ottenuto “muoversi in silenzio” e un'altra capacità tra “mimetizzarsi” e “nascondersi nell'ombra”.

**(3) Avvertire rumori sospetti:** con tale percentuale la Spia avverte e riconosce rumori bassi e lontani (passi, voci lontane, bisbigli ecc..), in tal modo verrà allertata della presenza di nemici o di meccanismi nascosti.

**(3) Borseggiare:** con tale capacità la Spia può sfilare portafogli, documenti o qualsiasi altro oggetto con un gesto rapido e silenzioso. Nel caso la percentuale non riesca il “derubato” potrà effettuare una prova di Riflessi per accorgersi del tentativo.

**(6) Capacità oratoria:** La Spia ha acquisito, con gli anni di pratica, una spiccata loquacità ma soprattutto tecniche oratorie che gli permettono di ottenere informazioni, anche riservate, semplicemente conversando. Alla fine della discussione l'interlocutore neanche ricorderà esattamente il tema della discussione, ne darà peso alle informazioni fornite. Tale percentuale può essere utilizzata anche per sviare discorsi, per creare confusione, per far credere con convinzione cose non vere ecc.. La percentuale di “capacità oratoria” subisce un malus pari alla percentuale in più del 50% che l'interlocutore ha di Intelletto. Tale capacità non può essere utilizzata ovviamente per interrogare i nemici ne ha effetto con persone dichiaratamente avverse.

*Es. Zero, una spia del 3° Grado, si è intrufolato nel covo di una setta satanica per salvare una delle vittime sacrificali. Dopo aver preso il posto di uno dei satanisti e aver indossato il suo lungo saio si avvicina ad uno di essi per carpire qualche informazione. In condizioni normali la sua curiosità e la sua ignoranza delle nozioni tipiche di un satanista (quando si effettuano i riti? Chi è il celebrante? ecc..) gli sarebbero costate la copertura e la vita stessa. Attraverso la sua capacità oratoria riesce invece a raggirare il suo interlocutore dando risposte vaghe o facendo intendere di sapere cose che in realtà ignora. In questo modo con una prova al 65% (il suo interlocutore ha un intelletto del 55%. Ciò significa che la sua percentuale di 70% di capacità oratoria viene ridotta di 5% ) riesce a farsi dire dove sono tenuti i prigionieri e quando avverrà il sacrificio.*

**(6) Contraffare:** con questa percentuale la spia potrà produrre in 2 ore (se libero di agire in modo da potersi procurare gli oggetti e i materiali utili) documenti falsi, pass, tessere magnetiche ecc.. Egli dovrà però disporre del documento che vuole contraffare o di foto e immagini che lo riproducano. Con la stessa percentuale può produrre in un'ora 10 crediti falsi (I crediti possono essere riconosciuti con una semplice prova di Intelletto)

**(3) Contorsionismo:** La Spia può slogarsi alcune articolazioni e rannicchiarsi occupando uno spazio molto ristretto (in 5 turni), in questo modo può nascondersi dentro zaini o valigie anche piuttosto piccole. Allo stesso tempo il battito cardiaco e la respirazione scendono in tal modo anche se i contenitori sono chiusi potrà rimanere nascosto per più di due ore (non potrà tuttavia indossare corazze di alcun tipo).



**(4) Disattivare sistemi d'allarme:** Con tale capacità la Spia riesce a superare sistemi di sicurezza come: metal detector, allarmi laser o sonori ecc.. manomettendo il sistema o alterando la soglia di allarme. Questa capacità non ha effetto su sistemi di sicurezza provvisti di una qualsiasi barriera software.

*Es: Zero si è avvicinato ad un padiglione militare. Arrampicandosi sulle pareti dello stesso ha raggiunto delle finestre in cima alla struttura. Purtroppo un sistema di allarme con sensori ottici lo controlla. Con una prova di Spionaggio al 70% (è di 3° Grado) Zero riesce ad ingannare i sensori del sistema in modo da poter aprire una finestra senza che l'allarme scatti.*

**(2) Evasione:** Con questa capacità la Spia è in grado di liberarsi dalla maggior parte degli oggetti che ne limitano i movimenti quali ad esempio manette camice di forza o catene.

In alcuni casi il master potrà dare un malus tra 0 e -20 per la difficoltà di evasione (manette che bloccano completamente la mano, camice di forza utilizzate insieme a catene ecc..)

**(2) Identificare:** consente alla spia di riconoscere alla sola vista, cyborg, mutanti e persino di riconoscere se una persona sia mascherata o meno.

**(3) Imitazione:** tale capacità permette di riprodurre la voce, le movenze e le inflessioni lessicali di una persona. Ovviamente la Spia dovrà aver studiato prima tale persona ascoltandone la voce e osservandone i modi di fare. Con la stessa percentuale in 1 ora (se libero di agire e spostarsi per reperire sostanze e componenti) è in grado di produrre una maschera che gli permetterà di assumere l'aspetto della persona imitata. Il camuffamento vocale non è in grado di ingannare strumenti elettronici per il riconoscimento vocale.

Questa abilità deve essere ottenuta dalla Spia prima del 5° Grado.

**(3) Interrogare:** La Spia può interrogare (simile ad un terzo grado o ad una tortura) ed estorcere informazioni riservate a chiunque. La riuscita della percentuale obbliga l'interrogato a rispondere alle domande della Spia o permette di capire se egli stia mentendo o meno.

**(1) Legare:** la Spia può legare e imbavagliare i suoi ostaggi in modo da impedirgli la fuga, con tale metodo altre Spie, Gran Maestri o tutti quei personaggi che hanno la capacità di evadere subiranno un malus di -30% (non ha alcun effetto contro coloro che sono in grado di liberarsi attraverso capacità sovranaturali).

**(1) Leggere labbra:** La spia riesce a leggere le labbra delle persone e quindi a seguire il discorso senza dover ascoltare il suono delle parole. È necessario poter vedere le labbra per tanto non si possono leggere le labbra di una persona di spalle ma è possibile farlo osservandolo con un binocolo a centinaia di metri di distanza.

**(6) Linguaggio del corpo:** Il linguaggio del corpo è un insieme di gesti consuetudinari, di piccoli movimenti e corrugamenti del viso. Questi movimenti sono

1° Grado
Dispone di 5 punti per scegliere le capacità di spionaggio. 40% di Spionaggio.
2° Grado
Ulteriori 7 punti per la scelta delle capacità di spionaggio. 55% di Spionaggio Dotazione di un UZI Type II carico.
3° Grado
9 punti per ottenere nuove capacità di spionaggio. 70% di Spionaggio. Dotazione di una pistola laser completamente smontabile (può essere "nascosta" con la pelle sintetica sul suo corpo).
4° Grado
10 punti per ottenere capacità di spionaggio (deve ottenere imitazione se già non fa parte delle sue capacità). 80% di Spionaggio
5° Grado
La Spia diventa un esperto nel Travestimento.
6° Grado
10 punti per le capacità di spionaggio. 95% di Spionaggio

Tabella 3.12.1 Gradi della Spia

involontari è possono tradire anche il più esperto mentitore. La Spia può quindi capire, osservando il suo interlocutore, se egli stia mentendo o anche solo mascherando la verità. Per la natura di questa percentuale persone con un Carisma elevato possono essere più difficili da capire e interpretare. Per ogni punto percentuale in più al 50% di Carisma la Spia riveverà un malus di 1% alla sua percentuale di riuscita.

**(3) Mimetizzarsi:** questa capacità permette di nascondersi in luoghi aperti rendendosi “invisibile” ad occhio umano, alla rifrazione di luce e agli infrarossi. Per prepararsi alla mimetizzazione (preparare una “divisa mimetica” di arbusti ecc..) occorrono 20 secondi più 2 per nascondersi. Non è tuttavia possibile avvicinarsi a mano di tre metri da una creatura senza essere notati, al contrario si può essere avvicinati senza essere scoperti..

**(1) Muoversi silenziosamente:** La Spia può muoversi silenziosamente senza insospettire o essere udito da guardie o sistemi a ricezione sonora. Questa abilità unita a “nascondersi nell’ombra” o “mimetizzazione” conferisce alla Spia piena libertà di movimento.

**(5) Nascondere:** La Spia può nascondere oggetti alla perquisizione. In tal modo potrà entrare armato in luoghi riservati e protetti.

Potrà nascondere pistole di piccolo calibro, CB, strumenti elettronici, documenti ecc. sotto i propri vestiti, o oggetti ben più grandi (fucili di precisione, armi di grosso calibro, lingotti d’oro, stupefacenti ecc..) dentro veicoli o, ancora, con l’ausilio di pelle sintetica (reperibile nei Medi-Kit dei cyborg) può nascondere sul suo corpo oggetti molto piccoli o smontati (lime, piccolo coltelli o oggetti da scasso ecc..). In questo modo anche se imprigionato o denudato potrà far conto su utili strumenti.

**(2) Nascondersi nell’ombra :** La Spia si nasconde nelle ombre rendendosi invisibile ad occhio nudo e a rifrazione di luce. Non potrà tuttavia avvicinarsi ad una creatura a meno di 3 metri senza farsi scoprire. Il Master può aumentare o diminuire la percentuale di un punteggio tra +10 e -10 a seconda della luminosità del posto e degli indumenti della Spia. Una zona altamente illuminata non permette di nascondersi nelle ombre.

**(1) Pedinare:** con questa capacità la Spia è in grado di pedinare o di seguire con un veicolo una persona o un gruppo di persone senza essere notata. Questa capacità può essere però utilizzata solo nei centri abitati o negli edifici piuttosto frequentati.

**(2) Piazzare microfoni:** Con l’ausilio di questa capacità la Spia riuscirà in modo disinvolto a piazzare microfoni senza essere notato e con una discreta sicurezza, questi non verranno scovati pur trovandosi in luoghi controllati o molto frequentati. La stessa percentuale gli permette con l’ausilio di una macchina fotografica molto piccola o di una video camera, di scattare foto e ottenere immagini senza essere scoperto.

**(4) Pilotare:** La Spia può pilotare veicoli di qualsiasi natura. Tuttavia con questi mezzi non è in grado di effettuare manovre particolari o d’attacco, può semplicemente utilizzarli per spostarsi o fuggire. La percentuale di spionaggio sarà da considerare la capacità di atterrare e di decollare.

**(1) Resistere a torture:** Permette alla Spia di resistere e persino di mentire sotto tortura o siero della verità.

**(3) Rilevare trappole:** La Spia sviluppa una particolare predisposizione per rilevare trappole di ogni

genere (Esplosive, connesse a dispositivi come maniglie ecc..). Ne percepirà la presenza semplicemente guardando la zona senza interagire in alcun modo con il territorio o la trappola stessa. Questa capacità tuttavia non gli permette di capirne l'esatto funzionamento ne tantomeno di disinnescarle.

**(3) Sabotaggio :** La spia può manomettere qualsiasi tipo di veicolo in pochi minuti (1d6). Quando il veicolo raggiungerà una certa velocità (o un'altra particolare condizione) stabilita dalla spia, il pilota dovrà effettuare una prova di Ribaltamento con un malus alla manovrabilità di 20% e con un +3 al tiro del d6. Con la stessa percentuale può sabotare in 5 turni un arma da fuoco. Quando l'arma sabotata viene utilizzata (apre il fuoco o si verifica una qualsiasi condizione stabilita dalla Spia) si dovrà immediatamente lanciare il dado per l'inceppamento e sommare 4 al risultato.

**(2) Scassinare:** con l'aiuto di uno spadino o di un ago, la Spia è in grado di aprire serrature e lucchetti.

**(4) Sonno leggero:** anche nel caso in cui la Spia venga attaccata (o avvicinata) nel sonno, questa non verrà presa di sorpresa. Al minimo rumore sospetto il master dovrà verificare se la Spia si accorgerà del pericolo. In tal caso potrà agire immediatamente.

**(4) Spie e conoscenze:** è la percentuale con cui una Spia possa, all'inizio dell'avventura, sperare di avere conoscenze e contatti nella regione. Le persone e il tipo di aiuto su cui potrà contare sono innumerevoli dall'ottenere informazioni o favori al reperire armi ed oggetti illegali, il tutto è però a discrezione del master che valuterà, in base all'ambiente cittadino in cui si trovano i personaggi, il tipo di aiuto che potrà essere ottenuto dalla Spia.

**(1) Stimare:** La Spia può riconoscere crediti, pietre e materiali preziosi da contraffazioni e imitazioni. Con la stessa percentuale può stimare il valore di oggetti e preziosi.

**(1) Vedere al buio:** La spia ha una vista molto acuta ed esercitata a scrutare nell'oscurità. Tale abilità può essere paragonata ad una visione a rifrazione di luce.

Alcune capacità, come: Sabotaggio, Piazzare microfoni o Pedinare ma anche Capacità oratoria possono essere tentate della Spia, come da qualsiasi altro personaggio, pur non avendole tra le proprie percentuali e capacità. In tal caso il personaggio non avrà più la sicurezza di riuscire con un semplice tiro del dado ne riuscirà a raggiungere sempre i risultati sperati senza commettere qualche errore. Il master dovrà infatti valutare l'esito di ciascuna azione in base alla sua esperienza.

### **Travestimento**

Al 5° grado la Spia diviene un maestro nel travestimento. Poiché "Travestimento" può essere considerata una versione avanzata di "Imitazione" la spia dovrà, prima del 5° grado, aver imparato tale tecnica.

La Spia sarà dotata della Cosmos di un particolare Kit e di impianti bio-tecnologici che le consentiranno di ottenere qualsiasi aspetto in modo da poter prendere le sembianze di persone e umanoidi. Il kit permette di creare nel tempo di 2 ore tutto il necessario per la trasformazione:

1) Maschera facciale: comprende viso e capelli, aderisce perfettamente al viso. per essere tolta è necessario un solvente previsto nel Kit (si deve possedere almeno una foto).

2) Lenti a contatto: consentono di cambiare il colore degli occhi e la forma della pupilla. sul retro della lente può essere impressa l'immagine della retina per ingannare sistemi di sicurezza con

controllo della retina (si deve possedere l'immagine della retina).

3) Pelle sintetica e tessuti: permette di cambiare colore e forma della pelle (si possono imitare anche umanoidi con pelle squamosa o pelliccia) nonché di modificare la larghezza degli arti e del corpo. I tessuti permettono anche di riprodurre le impronte digitali (è necessario possederne una immagine che le riproduca).

4) Pasticche: consentono se ingerite di apportare lievi modifiche all'apparato vocale in modo da ingannare anche sistemi di riconoscimento vocale.

5) Fiale: permettono se inoculate di ingannare le analisi del sangue.

6) Gli impianti Bio-tecnologici permettono di cambiare la conformazione dello scheletro modificando altezza e lunghezza degli arti.