

DREAMWAKE

...
..
.

Indice

Primo Interludio

pag.002 – Benvenuto in Dreamwake
pag.003 – *fiction: Il Mulino*
pag.004 – Introduzione a Telluria
pag.006 – Gergo Comune

Libro Primo - Sistema

pag.008 – Ingranaggi
pag.013 – L'Arte del Fare
pag.017 – Genesi
pag.017 > Concetto di Base
pag.018 > Personalità
pag.021 > Radici
pag.023 > Punti Tratto
pag.024 > Altri Dettagli
pag.026 – Sviluppo
pag.028 – Psicologia
pag.032 – Azione e Conflitto
pag.032 > Turno & Iniziativa
pag.033 > Agire in Pratica
pag.037 > Conflitto Avanzato
pag.041 – Materia
pag.041 > Causare Danni
pag.042 > Categorie
pag.043 > Effetti Fisici
pag.047 – Ferite, Guarigione e Morte

Secondo Interludio

pag.052 – *fiction: Chiodi*
pag.053 – Jemnost
pag.054 > Casato Keno
pag.058 > Stirpe Razum
pag.064 > Ordo
pag.069 > Haus der Spiralen

Libro Secondo - Ambientazione

pag.076 – Il Mondo Dentro
pag.079 – Sistema Sociale: Status e Privilegi
pag.082 – Il Mondo Fuori

Terzo Interludio

pag.086 – *fiction: Die Faster*
pag.087 – Viaggiare nel Caos

Libro Terzo - Segreti del Meister

pag.090 – Potenzialità di Gioco
pag.091 – Gestire un Gruppo
pag.092 – Un Sistema Economico e Politico
pag.093 – La Fisica di Deliria
pag.094 > Usabilità del Non Esistente
pag.094 > Alchimia
pag.094 > Alter Ego
pag.094 > Ascensione
pag.095 > Civili e Volontà
pag.096 > Ingresso & Uscita
pag.096 > Frizione Paradigmatica
pag.096 – La Vera Storia
pag.097 > Psi-Volution
pag.097 > Il Seme della Rovina
pag.099 > Keno Soma
pag.100 > Disperazione
pag.101 > Dreamwake
pag.102 – Antagonisti

Appendice - Equipaggiamento

pag.106 – Costi Generici
pag.106 – Armi da Mischia
pag.107 – Armi da Tiro e Lancio
pag.107 – Armi da Fuoco
pag.108 – Armi Esplosive
pag.108 – Armature
pag.109 – Equipaggiamento dei Bastioni
pag.110 – Materiali e Tecnologie
pag.111 – Tecnologia Ordo
pag.119 – Equipaggiamento e Servizi Civili

Primo Interludio

Benvenuto in Dreamwake

Cos'è Dreamwake?

Dreamwake è un gioco di ruolo.

Cos'è un gioco di ruolo?

Un gioco di ruolo è un gioco di società nel quale tu ed i tuoi amici interpretate il ruolo di personaggi immaginari appartenenti al mondo di Telluria.

Lo scopo di tale attività è fondamentalmente uno: divertirsi tutti assieme.

Le modalità per raggiungere questo scopo sono però molteplici e dipendono dai gusti di ognuno.

In Dreamwake è possibile giocare molti ruoli diversi, dal nobile jemner al cittadino eretico, dallo scienziato-legionario Ordo al guerriero Keno, e molti altri ancora; è possibile esplorare il caos e la follia di Deliria, affondare le mani nella fitta trama politica dei bastioni, combattere la corruzione eretica nei Borghi, indagare su crimini e delitti, o persino rincorrere le verità che si celano dietro al mistero del Dreamwake stesso.

di Giocatori e di Meister

Un giocatore ricoprirà il ruolo di Meister, gestendo non un solo personaggio ma l'intero mondo di gioco.

Suo è il compito di organizzare il gioco per tutti, arbitrandolo e sostenendolo; sarà lui a decidere come il mondo reagisce alle azioni dei Personaggi, sarà lui a muovere le fila di trame e storie.

Di contro i personaggi dei Giocatori sono i "protagonisti" su cui i riflettori sono sempre puntati; sono loro a decidere cosa fare e cosa no, e ad influenzare il corso degli eventi attraverso le proprie azioni.

I personaggi potrebbero quindi seguire, contrastare o persino ignorare gli elementi e le trame ideate dal Meister; potrebbero aiutarsi l'un l'altro o entrare violentemente in conflitto fra loro; potrebbero fare cose che generano trame nuove, o potrebbero dedicarsi ad attività personali senza particolari conseguenze per gli altri.

Va tutto bene, l'importante è divertirsi.

Il compito del Meister non è quello di raccontare storie ai Giocatori, ma di gestire il gioco affinché sia divertente per tutti; deve offrire un inizio, deve far agire e reagire il mondo di gioco, deve fornire eventuali spunti ed idee; per i Giocatori il Meister deve essere avversario e complice, consigliere ed aiutante.

Ciò che ti attende

Questo manuale ti fornirà tutte le informazioni per poter giocare nel mondo di Dreamwake.

La sua storia passata, presente ed alcune possibilità per il futuro.

Il sistema di gioco con cui creare personaggi e fargli vivere avventure.

Ed altre informazioni utili sia per Meister che per Giocatori.

Enjoy.

Il ragazzo vestito di stracci irruppe dalla boscaglia nebbiosa, spinto dalla disperazione verso il vicino fiume e l'illusoria sicurezza del vecchio mulino abbandonato. Entrato nel rudere si appoggiò contro il portonaccio di legno e si lasciò scivolare a terra, abbandonandosi al pianto. Non capiva ciò che era successo nelle ultime ore, da quando si era svegliato senza riuscire a ricordare chi fosse o dove si trovasse...

Uno schianto assordante, come di un albero sradicato e spezzato, lo distolse dai suoi pensieri < No! Andate via! VIA! > urlò.

Un'enorme e grottesco lupo deforme era fuoriuscito dal bosco facendosi strada con zampate che spezzavano tronchi e facevano tremare la terra. Dietro al mostro seguivano, in ordinata processione, una cinquantina di persone abbigliate con toghe, drappi porpora e calzari allacciati fino alle ginocchia; incedevano mormorando una strana litania e fendendo la bruma con fiaccole intrecciate di alloro, che rendevano riempivano la scena di un sommesso scoppiettio, un alone rossastro ed un aroma pungente; tutte portavano in mano un qualche oggetto affilato.

La bestia era ormai a ridosso del mulino quando si udì una voce di donna urlare < Eratos, tu pensa alla bestia, io rompo il culo agli uomini con le sottane! >. Il ragazzo stupito sbirciò fra le assi del mulino e vide un uomo vestito con strani abiti aderenti che si lanciò addosso al mostro, attaccando con rapidità incredibile mentre compiva evoluzioni acrobatiche per evitare letali artigliate di rimando. Più in là l'esile figura di una ragazza si trovava al centro di una calca di persone che tentavano, inutilmente, di colpirla con falcetti e coltelli; aveva la il volto ricoperto di tatuaggi blu luminescenti e si muoveva in maniera innaturale, come se invece di reagire agli attacchi sapesse in anticipo come e dove sarebbero arrivati. Poco dopo però Eratos urlò qualcosa alla sua compagna < Katrina c'è qualcosa di sbaglia... > ma non finì la frase perché la bestia assestò una zampata lanciando un ruggito selvaggio, facendolo volare contro il muro del mulino che si incassò per l'urto. < Qualcosa non quadra! Katrina dove diavolo stà l'Anima Sperduta? > disse il guerriero rialzandosi. La ragazza chiuse gli occhi senza peraltro smettere di combattere: < L'Anima è qui vicino...esattamente...nel mulino! >

Come in risposta a questa dichiarazione l'aria vibrò, la nebbia sembrò infittirsi e la creatura cominciò a mutare, crescere ed estroflettere acuminata dal corpo; senza attendere oltre Eratos scattò verso la porta del mulino abbattendola con un calcio e, trovando il ragazzo rannicchiato a terra, lo caricò in spalla e si mise a correre lontano dall'abominio che prendeva forma alle sue spalle.

< E' una fottuta Aberrazione! Katrina, chiama San Marco e fagli muovere quel suo culo cromato! >

I tatuaggi della ragazza si illuminarono ancora di più e, da qualche parte in lontananza, si udirono rumori metallici.

La bestia caricava, guadagnando terreno rispetto al guerriero in fuga, ma poco prima che gli fosse sopra e potesse azzannarlo una specie di arpione apparso da qualche parte nella nebbia la trapassò da parte a parte. Fece così la sua comparsa un grosso scafandro metallico; al centro del suo petto sbucava, da un oblò aperto, la sagoma di un ometto esile ed occhialuto < Il vostro Santo preferito è giunto...problemi coi cani randagi? > < Idiota, quel coso è un'Aberrazione! Libera immediatamente l'Insonne, dobbiamo andarcene da qui! > < Liberare Zusanna? Ma sei sicuro? L'ultima volta... > < Zitto e fallo! >

L'ometto occhialuto si mise ad armeggiare per aprire un secondo oblò situato nel bassoventre dello scafandro. Ne uscì una persona legata con una camicia di forza piena di lucchetti e munita di un cappuccio con bavaglio e benda; stava in piedi, immobile, di fronte al veicolo metallico.

Superato lo shock per la ferita inattesa, l'Aberrazione emise un ululato agghiacciante lanciandosi in una carica furiosa, le fauci schiumanti. L'Insonne non si muoveva, nè si muovevano gli altri che sembravano aspettare una sua reazione. La bestia si avvicinava rapidamente, divorando la distanza che la separava dal suo obiettivo quando d'improvviso la figura imprigionata si riscosse: i lucchetti saltarono via, i lacci si sciolsero ed il cappuccio venne strappato via da una forza invisibile, rivelando un bel volto di donna con lunghi capelli color del rame ed occhi segnati da profondissime occhiaie.

Katrina esplose in un urlo < Riportaci verso il Bastione, ADESSO! >

Mentre già il mostro compiva il balzo finale verso il guerriero col ragazzino in spallala, Zusanna l'Insonne volse lo sguardo verso la telepate tatuata e, con un ghigno sadico sul volto le sussurrò < No...prima voglio giocare. > Ed improvvisamente calò un'oscurità assoluta.

L'Aberrazione guaiva...

Introduzione a Telluria

Un Tempo Andato Perduto

Il mondo era il nostro mondo, ma nel futuro.

Il mondo futuro era spendente, rigoglioso ed all'apice del suo splendore.

La società si era globalizzata; un unico governo, un'unica lingua, un unico popolo, un'unica ricca varietà di differenti culture e tradizioni, miscelate tutte assieme.

Il mondo futuro era, in molti sensi, evoluto.

Le tante culture del pianeta, unite in un unico calderone, si mescolavano e contaminavano e progredivano in forme sempre nuove.

La tecnologia era avanzata ben oltre quello che sarebbe stato lecito immaginare possibile e la stessa razza umana aveva superato limiti ritenuti invalicabili, sviluppando facoltà fisiche e mentali straordinarie.

Il mondo futuro, oggi, non c'è più.

Un misterioso fenomeno chiamato *Dreamwake* pose fine a quell'età dorata, oggi nota solo come l'Epoca della Ragione.

Qualcosa di inspiegabile accadde e, nel giro di una terribile notte, l'intera popolazione del pianeta uscì di senno. Allucinazioni aberranti, violenza insensata e follia isterica si diffusero su scala mondiale mentre all'improvviso tutto ciò che era elettrico o elettronico smetteva irrimediabilmente di funzionare.

In una singola notte, e per nessuna ragione apparente, l'intera somma della civiltà umana scomparve.

Ma il peggio venne sperimentato solo dai pochi superstiti che, con sommo sgomento, furono testimoni di ciò che non era possibile quando la materia stessa cominciò a distorcersi ed il mondo venne per sempre mutato.

Bastioni

Ben pochi conoscono l'esatta storia di come nacquero i primi Bastioni.

Sta di fatto che alcuni luoghi si salvarono dalla devastazione del *Dreamwake* e, a partire da quelle piccole isole di sanità mentale e tecnologia, vennero faticosamente erette delle difese e ricreate delle comunità e, come si suol dire, quel che restava dell'umanità ricominciò da capo.

Per anni ognuno di questi rifugi rimase completamente isolato, temendo di essere l'unico bastione esistente.

Entro le mura che delineavano la separazione fra sopravvivenza ed estinzione la popolazione viveva di stenti, mentre fazioni avverse cercavano di creare una nuova società dalle ceneri di quella passata; era una vita terribile, ma restava l'unica alternativa all'impossibile incubo che era diventato il mondo al di fuori di quei fragili confini.

Deliria

Mentre le comunità-rifugio si sviluppavano divenne presto chiaro che la mente delle persone non era l'unica cosa che il *'Wake* aveva distorto.

Chi si avventurava oltre i confini protetti non tornava più o, in rari casi, tornava riportando strani oggetti e raccontando storie incredibili riguardo a scenari da incubo dove prima c'erano città, di animali terribili e mostruosi, di strutture dalla forma assurda e di persone la cui pazzia sembrava manifestarsi fisicamente.

Senza veicoli o altra tecnologia funzionante neppure le spedizioni di stampo militare, organizzate anni dopo quando ormai i bastioni erano una realtà consolidata, riuscirono a concludere nulla.

Nessuno riuscì mai a raggiungere una qualsiasi destinazione prefissata per quanto essa fosse, secondo le mappe rimaste dall'Epoca della Ragione, vicina e facilmente raggiungibile.

Nessun gruppo fu mai in grado di tornare a casa senza aver subito ingenti perdite, lasciandosi alle spalle sia uomini morti che usciti di senno o semplicemente scomparsi.

Il vecchio mondo era finito, lasciando il posto ad un incubo senza fine; oggi la gente si riferisce a tutto ciò che esiste al di fuori dei bastioni col nome di "Deliria".

La Fine del Sonno

Ad alcuni anni di distanza dall'avvento del Dreamwake le cittadelle fortificate stentavano ancora a progredire dato che, nonostante la tecnologia disponibile, erano in perenne crisi per la scarsità di risorse necessarie alla sopravvivenza della popolazione ed allo sviluppo della comunità.

Non erano nulla più che oasi isolate da tutto e circondate da un ambiente divenuto alieno, ignoto e follemente ostile.

Tutto cambiò dopo la scoperta dei primi Insonni: rare persone sono affette da lievi disturbi mentali e soggette ad una grave forma di insonnia cronica.

Non è ancora chiaro il come o il perchè, ma in virtù di questa loro particolare condizione essi sono in grado di attingere ad alcuni aspetti di Deliria, rendendoli capaci di comprendere a livello istintivo la realtà che li circonda...possono esercitare una limitata manipolazione...e possono orientarsi.

Si narra che il primo Insonne fosse arrivato ad un bastione dopo essere stato scacciato dalla sua comunità natale, proprio a causa delle strane cose che poteva fare, e che semplicemente seguendo l'istinto ed il desiderio di trovare una nuova casa avesse attraversato Deliria, vagando a caso nella Nebbia per un tempo che non sapeva se descrivere come ore, giorni o anni...ed alla fine era giunto a destinazione.

Nuovo Inizio

Grazie alle capacità degli Insonni si accese una nuova speranza e divenne finalmente possibile viaggiare ed esplorare il terribile mondo di Deliria.

Si trattava sempre di spedizioni pericolosissime ma lentamente, nel corso degli anni, fu possibile scoprire nuovi bastioni, creando contatti con luoghi del mondo ritenuti ormai persi.

Lentamente la società cominciò a stabilizzarsi, a prendere una forma comune in tutti i bastioni; era finalmente possibile avventurarsi, anche se correndo grossi rischi, all'esterno: per cercare risorse e materie prime, per provare a riconquistare un pò di terreno su cui edificare bastioni più grandi, per salvare da Deliria qualche anima non del tutto corrotta, per cercare tracce della gloriosa Epoca della Ragione, per provare a scoprire qualcosa in più riguardo ad un mondo del tutto impazzito.

Ogni viaggio è ancora oggi una traversata infernale in un reame di incubi ed ogni contatto con gli altri bastioni è pagato a caro prezzo; ma è necessario e, finalmente, è possibile.

Jemnost

Il motore dietro al processo di ricostruzione, urbana e sociale, della civiltà umana è stato rappresentato da alcuni gruppi di elite, gli unici in possesso dei mezzi per fronteggiare gli effetti nefasti del 'Wake.

Purtroppo a causa di profonde faide e rivalità fra alcuni di essi, risalenti all'Epoca della Ragione, i primi bastioni attraversarono un periodo di continuo e violento tumulto.

Le cose cambiarono solo dopo l'arrivo degli Insonni; la scoperta che esistevano più bastioni ed il maggiore afflusso di risorse a disposizione riuscì a stabilire le condizioni per una tregua ed un accordo stabile.

La nuova società vide così la nascita della jemnost, una classe di "nobili" dalle capacità sovrumane che si spartisce lo scettro del governo, ma anche la responsabilità della difesa della comunità dalle aberrazioni di Deliria.

Nel tempo la jemnost si è evoluta ed adattata, diventando la vera forza vitale che permette ai sovraffollati agglomerati urbani che sono i bastioni moderni di esistere, garantendo alla popolazione una vita relativamente sicura e tranquilla.

Le fazioni di un tempo esistono ancora, ma in nome della sopravvivenza comune si prestano ad una scomoda convivenza.

Oggi i gruppi che compongono la jemnost sono fondamentalmente quattro:

- La **Stirpe Razum** raccoglie ed organizza tutte le persone in possesso di facoltà telepatiche.

Prima del 'Wake era probabilmente una semplice associazione responsabile di gestire i rapporti fra la normale

popolazione ed gli individui "psichicamente abili", ma dopo la catastrofe la sua influenza è cresciuta a dismisura, divenendo estremamente forte sia per capacità militari sia per il controllo che riesce, per ovvie ragioni, ad esercitare.

- Il **Casato Keno** è una sorta di casta guerriera le cui origini e scopo si perdono nell'Epoca della Ragione. Sta di fatto che i suoi membri vengono sottoposti a speciali regimi di addestramento psico-fisico in grado di renderli capaci di azioni che vanno ben oltre il comune limite umano. Il Casato rappresenta il rivale principale della Stirpe Razum ed in più occasioni si è arrivati al conflitto aperto.

- L'**Ordo** è un gruppo formatosi dall'unione degli scienziati responsabili per la nascita dei bastioni. Privo di un'effettiva potenza militare con la quale contrastare le altre forze in campo, l'Ordo ha fatto in modo di rendersi indispensabile alla sopravvivenza di tutti fungendo non solo da ricettacolo di tecnologia, ma anche da parte neutra e ponte diplomatico fra il Casato e la Stirpe.

- **Der Spirale** rappresenta la voce degli Insonni. E' la fazione più giovane, meno numerosa e meno influente di tutte, in parte anche perchè i suoi membri sono spesso poco interessati alla vita politica, presi come sono dai propri problemi personali. Ciò non di meno rappresentano una parte essenziali per la sopravvivenza dei bastioni; semplicemente non possono essere ignorati.

Gergo Comune

- **Aberrazione** : individuo intrappolato nel proprio incubo e reso una creatura di Deliria.

- **Bastione** : città-fortezza schermata dagli influssi di Deliria; sinonimo di "città".

- **Borgo** : frazione urbana di un bastione, gestita da autorità proprie ma sempre interconnessa agli altri Borghi che, assieme, formano il complesso del bastione. Le autorità locali restano sempre subordinate all'autorità superiore del Concilio Interno.

- **Candida Columen** : (plurale Candidae Columines)

Le *Candidate Colonne*, detti anche solo Colonne o Columines, sono snelle forme metalliche che ruotano ad elevata velocità in un campo di sospensione magnetica; esse sono gli unici strumenti capaci di emanare la speciale radiazione che blocca gli effetti distorcenti di Deliria.

Il nome indica non solo la forma dell'oggetto, ma anche il peculiare effetto che la radiazione causa, ovvero una diffusa luminescenza bianca che sembra emanare da ogni oggetto presente nell'area influenzata, sfocandone i dettagli.

- **Candida Radix** : (plurale Candidae Radices)

Innovativa versione "portatile" (è comunque un macchinario enorme) delle Columines che permette di tentare la colonizzazione di Deliria.

- **Centurione** : membro ufficiale dell'Ordo.

- **Concilio Interno** : corpo governativo dei bastioni, formato da una rappresentanza di tutte le fazioni jemnost, più una rappresentanza civile.

Ogni bastione è sotto il controllo di un proprio Concilio che è sovrano, appunto, all'interno di quel bastione.

- **Deliria** : termine generico che indica la porzione di Telluria soggetta agli influssi distorcenti del Dreamwake.

- **Dottrina Ctonia** : leggenda urbana secondo la quale esisterebbe una storia segreta, una collezione di frammenti riguardanti sia l'Epoca della Ragione che le cause del Dreamwake.

- **Dreamwake** : la catastrofe che ha sconvolto Telluria.
- **Efemera** : creatura più o meno senziente nata da un filamento d'immaginazione reso materiale da Deliria.
- **Epoca del Caos** : periodo storico successivo al Dreamwake; è l'Epoca attuale.
- **Epoca della Ragione** : periodo storico antecedente il Dreamwake.
- **Insonne** : membro ufficiale della Spiralen.
- **Isole alla Deriva** : piccole colonie stabilite in Deliria utilizzando la recente tecnologia *Candida Radix*.
- **Jemnost** : casta sociale dominante nei bastioni.
- **Jemner** : termine generico che indica un membro della jemnost.
- **Kenon** : membro ufficiale del Casato Keno.
- **Locus** : luogo non mutevole entro un mare di Deliria.
- **Mare di Nebbia / Tenebra / Polvere / Tempesta** : in gergo le aree geografiche di Deliria che presentano caratteristiche comuni sono dette "Mari" di un certo tipo.
- **Mondo Dentro** : termine gergale che indica tutto ciò che si trova all'interno del perimetro schermato dei bastioni; sinonimo di Bastione.
- **Mondo Fuori** : termine gergale che indica tutto ciò che si trova al di fuori del perimetro schermato dei bastioni; sinonimo di Deliria.
- **Razer** : membro ufficiale della Stirpe Razum.
- **Realtà Residuale** : porzione di Deliria soggetta ad un particolare paradigma, diverso dal generale paradigma del mare in questione, che ne altera aspetto e proprietà generando una "bolla" di realtà con proprie caratteristiche peculiari.
- **Telluria** : il nome del pianeta un tempo noto come Terra; termine comune equivalente a "il mondo".

Libro Primo - Sistema

Ingranaggi

Cominciamo con un breve glossario dei termini meccanici più importanti e di uso frequente.

> **Game-Meister :**

Il Meister è la figura incaricata di organizzare il gioco, preparare le avventure, condurre le fila della storia da dietro le quinte e vestire i panni di tutti i PNG; è l'arbitro neutrale che gestisce il mondo di gioco entro cui si muovono tutti i Personaggi.

> **Giocatore :**

Beh...questa si spiega anche da sola; i Giocatori sono i membri del gruppo che non vestono il ruolo di Meister, cioè tutti tranne uno.

> **PG / PNG :**

Giocatori e Meister partecipano al gioco muovendo dei personaggi immaginari all'interno del mondo di gioco; per definizione, interpretano un ruolo.

Ogni Giocatore crea ed interpreta un unico Personaggio, detto Personaggio Giocante (PG).

Invece tutti i Personaggi che il Meister usa per popolare il mondo sono Personaggi Non Giocanti (PNG).

> **I Dadi :**

Lo PsychoSys utilizza unicamente due dadi a dieci facce (2d10).

Il sistema di test è basato su valori percentuali, per cui un dado serve a rappresentare le decine, mentre l'altro indica le unità.

A volte i dadi sono usati anche in maniera differente, ma questo viene spiegato di volta in volta, quando serve.

> **Grado :**

Essendo un sistema basato sulle percentuali, moltissimi elementi sono misurati con una scala da 1 a 100.

A volte l'esatta percentuale non serve e per comodità si usa il "Grado" di un valore, cioè ci si riferisce solo al numero di decine del punteggio preso in esame.

I Gradi possono riferirsi sia a punteggi sulla scheda che al risultato di un tiro dei dadi.

Generalmente il termine "Grado" o "Grado di" viene riassunto in "G":

2 Gradi = 2G

Grado di Qualità = G/Qualità

> **Valore Naturale :**

E' un qualsiasi valore originale, riportato sulla scheda o ottenuto coi dadi, non modificato in alcun modo.

> **Successo Critico :**

Questo risultato avviene quando un test ha successo e il Grado naturale del tiro coincide col Grado naturale del punteggio usato; il successo è talmente buono che potrebbe generare effetti speciali positivi.

Es: per un valore di 53 si ha Successo Critico con un qualsiasi successo di Grado 5.

> **Successo Somma :**

Questo risultato avviene quando il Grado del tiro è 0; il Giocatore utilizza come Qualità del test non il valore naturale del tiro ma la somma dei dadi, dove 0 = 10.

In caso di punteggi inferiori a 10, il Successo Somma ha la precedenza su quello Critico.

> **Fallimento Critico :**

Questo risultato è sempre un fallimento ed avviene quando il tiro naturale è superiore a 90.

Non è possibile evitarlo Girando i dadi.

> **Girare i Dadi :**

Esistono alcune situazioni in cui il risultato del dado può essere “girato” scambiando il significato dei dadi.
(decine con unità e vice-versa)

Un risultato *girato* non è mai *naturale*.

> **Radici e Tratti :**

Sono i parametri che definiscono caratteristiche (Radici) e capacità (Tratti) di ogni Personaggio.

Sistema di Test

Tirare i Dadi

Tutti i test si eseguono tirando 2d10 per determinare un valore percentuale da 01 a 100 (00).

Se il risultato è uguale o inferiore al punteggio utilizzato o alla Radice da cui esso dipende, il test è un successo.

Se il risultato è superiore, il test è un fallimento.

A seconda della situazione in cui un Personaggio si trova, le cose che farà richiederanno più o meno concentrazione ed impegno.

Maggiore è la pressione psicologica, maggiore è la possibilità di fallire; più gravi sono le conseguenze di un fallimento e maggiore sarà la necessità di ottenere un risultato netto e preciso.

Al contrario, possono esserci situazioni più rilassate in cui la cosa difficile sarebbe fallire, o che comunque non richiedono di stabilire un risultato molto dettagliato.

Per simulare questo lo PsychoSys usa due livelli di test che si differenziano per il grado generale di difficoltà:

- Test Minore (tMi)

- Test Maggiore (tMa)

In un ***conflitto***, per la natura stessa della situazione, ogni test è ***sempre Maggiore***.

Test Minore:

- **Successo Pieno** se possiedi un certo Grado in un Tratto adeguato.

La situazione è abbastanza tranquilla da permettere di ottenere un successo senza tirare dadi, con un valore (la Qualità) direttamente pari al valore naturale del Tratto; è sufficiente essere minimamente competenti in un'area appropriata (in genere basta 1G) ma con valori più elevati il Meister potrebbe concedere effetti migliori, più approfonditi, speciali, etc.

I Tratti con meno di 1G, o Tratti non adatti allo scopo, non offrono l'esperienza e la sicurezza necessarie per avere successo automaticamente e quindi il test passerà a livello Maggiore.

Esempio:

"Devo scassinare una serratura"

Scassinare la serratura inceppata del proprio garage avendo a disposizione tutto il tempo del mondo e senza alcuna pressione richiede un test di livello MINORE.

Test Maggiore:

- **Successo Marginale** se il tiro è pari o inferiore alla Radice del Tratto usato.

- **Successo Pieno** se il tiro è pari o inferiore al Tratto usato.

Esempio:

"Devo scassinare una serratura"

Sono sotto pressione perché devo riuscire ad entrare nel garage entro un certo tempo, magari perché ho un appuntamento che mi aspetta o c'è urgenza di un oggetto chiuso al suo interno, o magari qualcuno mi insegue e la macchina in garage è la mia unica speranza.

Insomma ogni occasione in cui un fallimento avrebbe conseguenze importanti richiede un test di livello **MAGGIORE**.

Qualità

Come regola generale qualsiasi risultato numerico dei dadi è usato per misurare la Qualità (abbreviata spesso in "Q") dell'azione compiuta.

Più è alto il valore di Qualità e più "forte" è il risultato, sia esso un successo o un fallimento.

In tale ottica il **90** rappresenta il tiro più alto possibile, superarlo è sempre considerato "troppo"...un fallimento universale.

Quantificare un Successo

Dalla descrizione dei vari tipi di test si nota che esistono diversi gradi di successo:

Successo Critico (SC): Il successo critico fa ottenere in pieno il risultato voluto in maniera così eccellente da garantire, spesso, un qualche genere di effetto positivo addizionale. (**Q = tiro**)

Successo Somma (SS): E' un successo di "fortuna" assolutamente identico ad un successo normale, ma che a volte potrebbe generare degli effetti speciali; inoltre il sistema di somma evita che questo successo così fortunato abbia una Qualità eccessivamente bassa. (**Q = somma**)

Successo Pieno (SP): Standard base; sei riuscito a fare ciò che volevi nel tempo previsto. (**Q = tiro**)

Successo Marginale (SM): E' un successo non completamente soddisfacente; potresti aver impiegato più tempo del dovuto, o avere tra le mani un risultato scadente e non duraturo.

Un SM non genera mai gli effetti speciali derivanti dalle Manovre di Conflitto Avanzato (**Q = G/tiro**)

Progresso

La Qualità di un test si utilizza non solo per misurare la bontà di un risultato, ma anche per determinarne il progresso.

In termini di gioco esistono 2 tipi di azioni: Brevi e Lunghe.

Le azioni **Brevi** cominciano e finiscono immediatamente.

Il test esprime solo una valutazione in termini di Fallimento o Successo, descrivendo poi la qualità di tale risultato.

Le azioni **Lunghe** potrebbero invece avere una durata più o meno lunga a seconda di quanto bene agisce il Personaggio.

A seconda delle circostanze il Meister decide quanto sia "lunga" una certa azione stabilendo sia la scala temporale (secondi, turni, ore, giorni, anni) che un numero minimo di *Progressi* da compiere.

Un SP fa guadagnare un Progresso per ogni Grado di Qualità; un SC aggiunge il dado unità come Progressi extra; un SM conta sempre come 1 progresso.

Un fallimento semplice non fa guadagnare nulla, mentre uno Critico sottrae il dado unità dai Progressi totali che però non possono mai scendere sotto lo zero.

Azioni semplici e rapide possono richiedere solo una manciata (5 o 6) di Progressi, mentre altre azioni più lunghe e laboriose possono richiederne anche più di una decina.

Una vaga indicazione può essere quella di immaginare la relativa velocità dell'azione in termini di decine di Progressi: veloce 10, media 20, lenta 30, lunga e complessa 40+.

Uso e natura dei Modificatori (MOD)

In certi casi un test può essere modificato, in positivo o negativo, fino ad un totale di più o meno 30.

Tali modifiche si applicano sempre ai punteggi del Personaggio, mai al tiro di dado, e rappresentano degli elementi positivi o negativi che possono alterare il risultato dell'azione originale.

Questo genere di modificatore si chiama **MOD**.

Tutti i MOD, sempre e comunque, devono rispettare due regole fondamentali ed assolute:

1) i MOD esistono unicamente in incrementi di 10 unità.

Possono esistere MOD da +10, +20 o +30, e poi da -10, -20 o -30; ma non da 5 o 2 o 16.

2) la somma totale di qualsiasi numero di MOD provenienti da qualsiasi fonte non può mai essere maggiore di +/- 30; tale limite è valido sempre.

I valori superiori a +/- 30 semplicemente non si applicano al test; restano però presenti e contano per contrastare MOD di segno opposto.

Esempio...

Accumulare un MOD+40 garantirà un effettivo aumento di solo +30, ma nel caso sopraggiunga un MOD-10 il calcolo sarà $40-10=30$ e non $30-10=20$.

Importante!

Il sistema tiene già conto, nel suo insieme, della difficoltà di agire sotto stress ed in circostanze avverse.

I MOD non servono a rappresentare piccoli fastidi e singoli elementi di disturbo e difficoltà, così come non sono pensati per rappresentare ogni minimo vantaggio o aiuto disponibile.

I MOD si applicano per rappresentare un marcato squilibrio all'interno di una situazione.

Nel giudicare una circostanza il Meister non deve tenere conto dei tanti piccoli vantaggi e svantaggi che potrebbero essere presenti, ma deve valutare ad occhio la situazione complessiva.

Seguendo questo principio sarà facile capire come e quando sia appropriato assegnare un MOD:

- uno svantaggio (o vantaggio) che affligge tutti non crea squilibrio; quindi niente MOD

- la microgestione di elementi minori porta al rallentamento del gioco e ad una maggiore abusabilità del sistema; meglio valutare se la situazione complessiva è abbastanza (10), molto (20) o estremamente (30) sbilanciata in una qualche direzione.

- Per lo stesso principio i MOD si possono esprimere come un vantaggio per una parte **oppure** uno svantaggio per l'altra, una stessa situazione non può garantire un MOD positivo da un lato e anche uno negativo dall'altra. Tale MOD si applica sempre ai PG invece che ai PNG; è inoltre preferibile, quando possibile, applicare il MOD dalla parte del vantaggio.

- nella maggior parte dei casi il normale sistema di test è più che sufficiente per rappresentare le difficoltà inerenti ad una situazione; il Meister è incoraggiato a non applicare MOD in continuazione, ma solo se davvero utile a rappresentare un particolare frangente.

- possono esistere varie regole che applicano MOD a certe azioni.

Il Meister si deve preoccupare di valutare solo i MOD derivanti dalle circostanze generali; tutto il resto fa parte del regolamento e non richiede un suo giudizio specifico.

Difficoltà (Diff)

Certe volte aumentare il *Livello di Test* o applicare qualche *MOD* non rappresenta efficacemente il tipo di difficoltà di una certa azione.

La meccanica della *Difficoltà* rappresenta una soglia minima di Qualità da superare oltre a dover tirare entro il Tratto o Radice utilizzato.

Anche la *Difficoltà*, come i MOD, normalmente si esprime solo in blocchi di 10 e, allo stesso modo, anche la

Difficoltà dovrebbe essere utilizzata con buon senso.

Avere successo in un test **Maggiore** senza superare la Difficoltà significa ottenere un **Successo Marginale**.

In caso di SS o SC la Qualità del test deve comunque superare la soglia di Difficoltà per poter garantire gli effetti speciali tipici di quel genere di Successo, altrimenti conta come un normale SM.

Difficoltà Minore?

I Test Minori si utilizzano in situazioni estremamente facili, tanto da garantire il successo automatico in caso si possieda una certa competenza minima.

Per definizione se è presente una Difficoltà non si usa un tMi, ma un tMa.

Il Senso dell'Agire

In PsychoSys i test non determinano se un'azione accade o non accade; nella maggior parte dei casi le azioni descritte dai Giocatori accadranno e basta.

I test servono invece a determinare l'efficacia di suddette azioni.

Hai agito? ...si.

Sei riuscito a fare quello che intendevi? ...si.

Ma hai ottenuto un risultato utile? ...forse, vediamo che dice il test...

L'Arte del Fare

Ogni Personaggio è descritto e misurato in termini di Psicologia, Radici e Tratti.

Psicologia e Radici verranno approfondite più avanti, soffermiamoci invece sui Tratti.

I Tratti rappresentano tutte le infinite cose che il PG è capace di fare, da cui sa trarre vantaggio o, più in generale, che ne definiscono delle caratteristiche salienti, sia positive che negative: abilità, conoscenze, segni particolari, capacità speciali, status sociale, peculiarità uniche, addestramenti, accesso privilegiato a risorse, informazioni etc...

Tutti i Tratti sono composti da un NOME, che li descrive, ed un PUNTEGGIO, che li misura.

In genere il **nome** di un Tratto è sufficiente ad illustrarne la funzione in modo completo; altre volte invece potrebbe rendersi necessario aggiungere una breve descrizione per spiegare effetti e regole speciali.

Il **punteggio** deve sempre fare riferimento ad una delle tre Radici, il cui valore ne rappresenta il limite massimo.

Dipendenza

Ogni Tratto del Personaggio deve dipendere da una qualche Radice.

Non è raro che uno stesso Tratto possa dipendere plausibilmente da più di una sola Radice.

In questi casi viene lasciata al Giocatore la libertà di spiegare COME ha origine il suo Tratto, definendo così la Radice da cui esso dipenderà.

Ad esempio un Tratto che misura la condizione economica del PG potrebbe dipendere dalla Radice Gehirn, nel caso rappresentasse il frutto di un lavoro e di capacità finanziarie, oppure potrebbe dipendere dalla Radice Seele, se invece rappresentasse la fortuna di essere nato ricco o di aver ereditato dei beni.

Ad ogni modo la suddivisione delle dipendenze è rigida solo in fase di Creazione.

Durante il gioco è possibile, interpretando appropriati eventi ed azioni, far passare un Tratto da una Radice all'altra.

Questo non rappresenta un cambiamento repentino ed istantaneo, ma il frutto di molte azioni rilevanti che, alla lunga, possono modificare il modo in cui un Tratto dipende dalle Radici.

Seguendo l'esempio precedente, il ricco ereditiere potrebbe col tempo diventare un abile finanziere.

La procedura per farlo non è meccanica, ma narrativa, ovvero viene lasciata libertà a Meister e Giocatori di accordarsi sul modo più soddisfacente di interpretare in gioco gli eventi che permetteranno lo "spostamento".

Elenco dei Tratti

Non esiste alcun elenco dei Tratti.

In PsychoSys i Tratti possono rappresentare un qualsiasi elemento saliente che descriva il Personaggio, quindi sono " *cose* " inventate a piacere dai Giocatori.

A seconda dell'ambientazione, e delle regole stabilite durante la fase di adattamento, potrebbero esistere alcuni Tratti specifici già definiti, generalmente perché rappresentano elementi speciali che necessitano di regole particolari o apposite

Niente panico.

In genere questo significa semplicemente che ai Giocatori è lasciata libertà di inventare le capacità "*normali*" dei propri PG, mentre per quanto riguarda poteri speciali e cose simili esisterà una serie di opzioni predefinite, stabilite durante la fase di adattamento del sistema all'ambientazione.

Come accennato nel capitolo di introduzione, pianificare con calma un adattamento è spesso la scelta migliore, ma non è l'unica; lo PsychoSys si presta anche alla creazione al volo di tutti gli elementi di gioco rendendo possibile, ad esempio, improvvisare senza problemi un gioco di super-eroi in cui tutti i poteri sono inventati liberamente dai Giocatori, sempre con la mediazione del Meister.

Dipende tutto dai gusti del gruppo e dal tipo di gioco che si desidera: solido e ben definito, oppure molto libero e dai contorni sfumati, o anche una qualsiasi via di mezzo.

Un sistema che concede libertà creativa deve però mettere le mani avanti e chiarire alcuni punti se non vuole diventare facile preda di abusi e fraintendimenti di ogni genere.

Per questo esistono alcune linee guida alla creazione dei Trattati; sia per aiutare Giocatori e Meister ad inventare i Trattati che gli servono, sia per evitare futuri problemi in gioco.

Intento Criminale

I Trattati possono avere un nome qualsiasi che li descriva.

Questo è un elemento importante perché permette di dare uno stile unico ad ogni Personaggio, sfruttando le sue capacità non solo come elenco di cose che sa fare, ma come vero e proprio elemento descrittivo personale.

E' però fondamentale notare che il nome, in termini di regole, non ha alcun peso!

Si è detto che, salvo eccezioni, i Trattati indicano capacità e risorse "normali", quindi anche potendo inventare i nomi più fantasiosi e altisonanti un Tratto farà solo le normali cose che Meister e Giocatore hanno concordato, e nulla più.

"*Ricco*" è un buon nome per un Tratto che misura i fondi economici di un PG, ma non indica l'essere ricco a prescindere: Ricco 10 significa avere pochi soldi, Ricco 90 significa averne tanti.

"*Onnisciente*" è un bel nome per un Tratto che misura la cultura generale di un PG, ma non implica una divina conoscenza di tutto: Onnisciente 10 indica una conoscenza lacunosa e confusa di tantissimi argomenti, Onnisciente 90 indica una vasta conoscenza che spazia dalla storia antica ai gossip sui VIP.

"*Dominare la Mente*" può rappresentare la capacità del PG di persuadere la gente ma, a meno che l'ambientazione non lo consenta, non può rappresentare una vero potere mentale di dominio.

Tipi di Tratto

I Trattati rappresentano tutto quello che un Personaggio sa fare, da cui può trarre profitto e che in generale lo caratterizza.

Questa definizione è molto ampia ed abbraccia cose anche molto diverse fra loro.

Per aiutare a non perdersi è possibile dividere i Trattati in 3 tipi fondamentali:

- **Abilità** > tutto ciò che può essere imparato, esercitato, studiato ed insegnato.
- **Risorse** > tutto ciò da cui si può trarre vantaggio, denaro, contatti, alleati, accesso a tecnologia ... una particolare bellezza, forza, salute, o una spiccata ironia, charme, attitudine allo stile etc.
- **Complessi** > si tratta di quelle Abilità e Risorse che per varie ragioni richiedono regole su misura; ad esempio le facoltà uniche degli jemner sono tutti Trattati Complessi, ma ciò può dirsi anche di qualsiasi altra cosa che abbia "regole sue".

In realtà non c'è differenza fra Abilità/Risorse/Complessi, sono tutti Trattati e si gestiscono tutti alla stessa maniera, ma distinguerli dovrebbe aiutare a capire ed usare meglio il sistema di Trattati.

Esempio:

Alcune tipiche **Abilità** possono essere cose come Danza, Atletica, Arte, Combattimento, Guidare, Sparare, Boxe, Arrampicarsi, Notare Dettagli, Affascinare, Riparazioni Meccaniche, Conoscenze Occulte, Storia Contemporanea, Lingue Antiche, Economia, Russo...

Allo stesso modo le **Risorse** indicano cose semplici da immaginare come ricchezza, bellezza, rapporti con uno o più contatti etc.

Orbitale

I Trattati non sono specifiche capacità fini a se stesse.

Essi indicano un "tratto caratteristico" del Personaggio...lo descrivono!

Possedere un certo Tratto implica una serie di circostanze che possono risultare utili.

Quest'area di influenza è detta *Orbitale*, cioè una sfera di capacità, conoscenze e competenze plausibilmente derivabili dall'accesso ad un certo Tratto.

Esempio:

Se sai "Pescare" è plausibile che tu sappia una serie di cose sul mondo della pesca, o che tu conosca qualcuno

che ne sa, o sappia dove trovare le informazioni su siti internet o riviste specializzate o in negozi e circoli di appassionati che hai frequentato anche solo occasionalmente.

- saper montare la canna da pesca ed eseguire la manutenzione di base
- conoscere le leggi generali su caccia e pesca
- sapere da chi o dove comprare il materiale
- avere una qualche idea di come funzionano gli stili di pesca diversi dal tuo
- possedere delle nozioni su pesci, laghi, fiumi e tutte le cose tipiche del mondo della pesca

Generalmente sono tutte cognizioni facilmente disponibili alla maggioranza delle persone e richiedono solo un tMi o tMe se non addirittura un uso passivo.

Invece per le conoscenze meno diffuse (come nozioni illegali o capacità tecniche avanzate) servirà un tMa oppure, nel peggiore dei casi, il Meister potrebbe decidere che tali conoscenze/capacità non siano disponibili con l'uso di quello specifico Tratto o fino al raggiungimento di un certo Grado minimo.

L'uso dell'Orbitale è molto esteso...

Se sai "*Tirare di Scherma*" hai anche una competenza che ti permette di utilizzare qualsiasi strumento, compreso il corpo, per combattere in mischia.

Se sei un "*Cecchino*" sei capace di usare tutte le comuni armi da fuoco, e anche gli archi e le balestre, le fionde, le cerbottane, le freccette etc...

Il giudizio finale di cosa sia "plausibile" ottenere usando un Orbitale in una data situazione è rimesso al giudizio del Meister.

Questa libertà ***dovrebbe*** servire a spronare i Giocatori nella scelta di Trattati unici e caratterizzanti, dando la tranquillità di sapere che nessuno di essi, per quanto specializzato o esotico, sarà mai inutile.

Variazioni di Grado

Alcuni Trattati possono rappresentare vantaggi che non avrebbe senso aumentare di punteggio oltre una soglia minima, o che in termini di gioco non potrebbero/dovrebbero mai aumentare o diminuire.

In questi casi è del tutto lecito stabilire un Grado fisso da raggiungere che ne rappresenti in un certo senso il "costo"; fino a che il punteggio non raggiunge il Grado designato il Tratto risulta inutile, in fase di apprendimento e sviluppo.

Altre volte ci possono essere ragioni per cui un Tratto non può superare un certo limite massimo; anche in questo caso basta usare normalmente il Tratto ma stabilire un Grado massimo oltre il quale non è possibile sviluppare il punteggio.

Esempio:

"Ambidestro" è un Tratto che non ha senso sviluppare all'infinito; sei ambidestro, basta.

In questo caso si può dire che il Tratto è completo dopo aver raggiunto 1G.

"Vista Acuta" è un tratto che, ad esempio, potrebbe garantire un MOD ai test di percezione visiva.

In questo caso si potrebbe dire che il Tratto ha un limite massimo di 3G, visto che non è mai possibile ottenere MOD maggiori di +30.

Tratti Negativi

Qualsiasi Giocatore può assegnare al proprio personaggio delle caratteristiche negative liberamente interpretabili; queste non sono in alcun modo vincolanti, semplicemente sono degli aspetti aggiuntivi da interpretare a piacere.

Quando invece si parla di Trattati Negativi ci si riferisce a veri e propri svantaggi con cui il Giocatore ***deve*** fare i conti, ma che in cambio forniscono punti extra per lo sviluppo del suo Personaggio.

Ogni volta che un Tratto Negativo causa un reale e concreto svantaggio ad un Personaggio, esso guadagna immediatamente +1 Iksir Terreno; tale guadagno può avvenire solo una volta a sessione per ogni Tratto

Negativo.

Ciò significa che se un Tratto Negativo non causa un vero svantaggio (perché aggirato, compensato, ignorato o semplicemente non capita di usarlo) non verrà ricevuto alcun Iksir extra.

E' possibile avere un massimo di 3 Trattati Negativi.

I Trattati Negativi possono essere eliminati sia con azioni rilevanti durante il gioco, sia spendendo Iksir (come spiegato nel capitolo **05 – Sviluppo**).

Allo stesso modo si possono accumulare Trattati Negativi a causa di eventi di gioco

Saggezza nell'Essere Negativi

Ecco alcune cose da ricordare quando si inventano Trattati Negativi:

1) Per far guadagnare Iksir, un Tratto Negativo deve causare un concreto svantaggio.

Avere problemi di vista quando si fa qualcosa di poco importante è solo un elemento in più da interpretare e non conta per il guadagno di Iksir.

Avere problemi di vista quando ciò mette a rischio la riuscita di un'azione con importanti conseguenze, questo sì che fa guadagnare Iksir!

2) Un buon Tratto Negativo dovrebbe essere abbastanza svantaggioso da essere approvato dal Meister, ma non così incapacitante da rendere il Personaggio inutile ed ingiocabile.

Può essere qualcosa che genera problemi narrativi (*hai un nemico!*) oppure funzionali (*hai un braccio solo!*) o magari genera handicap meccanici (*ci vedi male, MOD-20!*).

3) Un buon Tratto Negativo dovrebbe entrare in gioco abbastanza spesso, almeno una volta a sessione.

Questo è tutto nell'interesse del Giocatore; una rarissima allergia è accettabile come Tratto Negativo, ma siccome non verrà mai incontrata, non frutterà nulla.

3) Meccanicamente ogni Tratto Negativo possiede unicamente 1G; non esistono gradazioni e sfumature, ogni Tratto Negativo è sempre "grave".

4) Se un Tratto Negativo determina l'applicazione di un MOD o una Difficoltà, il valore determinato dal Tratto è sempre 20.

"Asociale" potrebbe imporre ai test sociali un MOD-20 o Diff+20.

"Imbranato" potrebbe imporre ai test fisici un MOD-20 o Diff+20.

L'esatto effetto deve essere determinato permanentemente in fase di creazione del Tratto Negativo.

5) In ogni caso il Meister è l'autorità finale nell'approvare o meno un Tratto Negativo.

Esempio:

Qualsiasi cosa può essere un Tratto Negativo.

Meister e Giocatori possono sbizzarrirsi sia con elementi "semplici" che più "complessi".

Fra i *semplici* si potrebbero immaginare...

Problemi fisici come allergie, infermità, menomazioni o difetti di qualunque genere.

Problemi sociali come nemici, rivali, persone a carico, cattiva reputazione.

Problemi di comportamento come la dipendenza da sostanze, l'essere sempre distratto, l'incapacità di ricordare cosa fai durante una sbornia.

Problemi emotivi come odiare qualcosa, essere fanatici, essere troppo aggressivo.

Fra i *complessi* si potrebbe pensare a...

L'effetto di una maledizione/sfortuna/destino (o qualcosa di simile) che affligge il Personaggio.

Un voto/obbiettivo/destino che ossessiona il Personaggio tanto da distrarlo in qualsiasi altra situazione.

Possedere una caratteristica particolare che, in determinate circostanze, causa dei problemi (perdita di memoria, comportamento deviante, flatulenza, etc).

Genesi

Le regole qui presentate servono alla creazione di personaggi in Dreamwake.

Esse sono molto semplici, ma il processo di creazione in sé richiede un certo impegno per riuscire bene ad immaginare il proprio alter-ego, la sua personalità ed i suoi tratti distintivi.

Per questo è spesso utile dedicare un po' di tempo alla creazione dei personaggi, persino un'intera sessione di gioco, così da permettere ai neofiti di capire cosa fare ed a quelli esperti di farlo con la dovuta calma ed approfondimento.

In realtà basta avere le idee chiare per riuscire a sbrigare tutto rapidamente, ma andiamo per gradi.

Start Smart

L'intero processo di creazione è riassumibile in 5 fasi:

- 1) Concetto di Base = che genere di PG vuoi giocare?
- 2) Personalità = determina i tuoi cinque Stimoli Emotivi.
- 3) Radici = assegna 160 punti fra le tre Radici che definiscono le caratteristiche psico/fisiche del tuo PG.
- 4) Tratti = decidi quali abilità e risorse possiede il PG e ripartisci fra esse i punti disponibili.
- 5) Dettagli = ultimi ritocchi, calcolo dei punteggi derivati, stesura di un Background etc...

L'ordine dei passi da compiere in creazione non è ferreo.

C'è chi si trova più a suo agio compilando tutte le statistiche numeriche, prima, e costruendoci sopra una personalità, poi.

C'è chi prima di tutto si inventa una storia di background a cui riferirsi, ed in base a quella sviluppa tutto il resto.

Ma in teoria sarebbe meglio, soprattutto per un neofita, seguire l'ordine proposto: trova un'idea, sviluppalà, poi aggiungi i numeri, e concludi con gli ultimi ritocchi.

Esempio:

Andrea crea un Personaggio.

Conosce a grandi linee l'ambientazione Dreamwake e le possibilità che ha a disposizione.

Cominciamo...

--- 1) Concetto di Base (1 ---

La prima cosa da fare è avere anche solo una vaga idea di chi dovrebbe essere il Personaggio.

In Dreamwake i giocatori interpretano, di base, il ruolo di jemner.

Un tipico punto di partenza è rappresentato dalla fazione alla quale si desidera appartenere.

Essere un telepate è certo diverso che essere un super-soldato, un scienziato d'alto livello, o un'instabile insonne; ognuno ha capacità uniche ed ognuno rappresenta un'esperienza di gioco completamente diversa.

E non ci sono vincoli: il gruppo di giocatori potrebbe rappresentare le varie fazioni esistenti, o appartenere tutti alla stessa, potrebbero essere originari dello stesso bastione, o venire da luoghi diversi e persino da diversi Mari di Deliria.

Una seconda scelta importante è quella del proprio ruolo.

Uno jemner viene spesso chiamato ad assolvere ai compiti più diversi e disparati, ed ogni fazione conta al suo interno individui adatti ad ogni genere di mansione; inoltre ogni individuo, come è naturale che sia, non si limita ad un solo campo di specializzazione, ma spazia fra vari interessi, hobby e passioni.

E' però anche vero che spesso ci si identifica un po' con la cosa che si sa fare meglio: sarai un combattente? oppure un investigatore? o magari un tecnico scientifico? un esploratore? un artista? un politico?

Altre considerazioni che possono essere d'ispirazione sono quelle di tipo sociale.

Da dove vieni? e chi sei adesso?

Forse eri un comune cittadino di un bastione, e poi hai scoperto di possedere facoltà mentali latenti; forse eri

particolarmente povero ed hai deciso di cambiare la tua vita dedicandoti allo studio; forse da piccolo sei stato venduto al Casato Keno; forse la tua misera condizione ti ha esposto ad alcuni influssi di Deliria, rendendoti incapace di dormire, ma risvegliando poteri inaspettati.

Oppure è il contrario? Forse i tuoi genitori erano già membri della nobiltà? e se sì, tu fai parte della stessa fazione, o hai rinnegato i tuoi natali?

Sei un ribelle, o un'arrivista, o un gerarca in erba?

Mettendo assieme tutte le risposte a queste domande dovrebbe risultare un'idea di fondo di come vorresti che fosse il personaggio.

Questo è spesso un passo *fondamentale* per la creazione, soprattutto se si è giocatori non molto esperti o se non si ha ancora familiarità con la particolare ambientazione di **Dreamwake**.

Ad ogni modo, puoi sempre consultarti col Meister.

Parla con lui di ciò che hai in mente, prova a buttare giù una qualche idea che ti ispira; poi, un pezzo alla volta, andrai a sviluppare quest'idea, trasformandola in un Personaggio completo, a misura dei tuoi desideri.

Esempio:

Andrea riflette sulle possibilità offerte dall'ambientazione e decide che lo stuzzica l'idea di fare un telepate, quindi opta per un membro della Stirpe Razum.

Gli piace anche il sapore pseudo-russo che ha questa fazione e decide che il personaggio si chiamerà **Nikolai Talvar**.

Non ha particolari idee su cosa fargli fare di specifico, quindi al momento immagina un personaggio versato in vari campi, adatto a molte situazioni.

Ha però in mente un individuo altero ed autoritario, un leader o comunque qualcuno che ispiri autorità; decide quindi che la sua origine sia nobile: nato telepate, allevato da telepati; gli piace anche l'idea di aggiungerci un pizzico di arroganza...un telepate "puro", fiero, di nobili natali.

- - - 2) Personalità (2 - - -

Ogni personaggio possiede una propria complessa psicologia.

Gli **Stimoli** rappresentano quelle cose che toccano il personaggio nel profondo.

Ognuno porta con se qualcosa di cui ha *Paura*, qualcosa che gli suscita *Odio*, qualcosa che nonostante tutto rappresenta un imprescindibile barlume di *Benevolenza*, qualcosa che genera un'egoistica *Brama* personale, e qualcosa che ci si sente intimamente in *Dovere* di fare.

Basandoti sulla tua idea del personaggio devi immaginare che cosa possa definire questi suoi stimoli.

E' una scelta molto importante, ma non immutabile; è sempre possibile tornare sui propri passi e fare modifiche se come giocatore non sei soddisfatto, oppure se come Personaggio ritieni di aver vissuto eventi tali da giustificare un cambiamento profondo.

E' importante comprendere che gli Stimoli **non** incatenano il Personaggio.

Avere "*Paura dei ragni*" **non è** come soffrire di aracnofobia!

Non devi fuggire urlando davanti ad un ragnetto, **non devi** restare pietrificato davanti ad una ragnatela.

Semplicemente devi rendere questa tua emozione una parte integrate dell'interpretazione; puoi urlare o fuggire, ma è una tua libera scelta a cui nessuno ti obbliga; o puoi interpretare una più normale e generica repulsione per le creaturine ad otto zampe.

Non esiste un giusto o sbagliato; in ogni momento ***sei tu a decidere*** come, quando e quanto manifestare i tuoi Stimoli.

Il modo in cui decidi di agire ha comunque un grande peso.

Ad ogni Stimolo corrisponde un'azione di Sfogo ed un'azione di Contrasto, elencate di seguito per ogni Stimolo nel formato (**Sfogo/Contrasto**).

Tutte le azioni che portano direttamente a sfogare un'emozione consentono di *Girare i Dadi*, mentre quelle che

portano ad un contrasto subiscono *Q-10*; è da notare che la modifica è alla Qualità, non al tiro, quindi NON influisce sulle possibilità di successo.

Inoltre quando si applicano questi effetti delle emozioni (sia per Sfogo che per Contrasto) si ottengono anche degli Iksir, come spiegato più avanti nel capitolo **5 – Sviluppo**.

Non è sbagliato creare Stimoli in contrapposizione fra loro, anzi può essere un ottimo elemento di conflitto interiore ed interpretazione!

In caso di contrasti si applica l'effetto sostenuto da più Stimoli contemporaneamente; cioè se agisci contro uno Stimolo, ma a favore di altri due Stimoli, la maggioranza vince; e nell'eventuale caso di una parità non accadrebbe nulla.

Ma cosa si intende esattamente per Stimoli Emotivi?

La **Paura** (allontanarsi/avvicinarsi) è qualcosa che vuoi evitare, da cui vuoi allontanarti.

Potrebbe essere un oggetto, una sensazione o una situazione; potrebbe essere qualcosa di legato ad un trauma del tuo passato o qualcosa che, senza un preciso motivo, ti inquieta.

Non è una fobia, non è una patologia mentale...è semplicemente qualcosa che, potendo scegliere, eviteresti.

Questo Stimolo è sempre inteso come una intima e personale "paura DI" qualcosa, non come altruistica "paura PER"; il soggetto è sempre il tuo personaggio e nessun altro.

Esempio:

Il razer Nikolai sta prendendo forma come una sorta di nobile d'altri tempi, altero, orgoglioso, ambizioso. Nella mente di Andrea questo si concretizza nell'idea di qualcuno che calcola attentamente ogni sua azione prima di metterla in pratica.

Decide quindi che Nikolai ha paura di essere umiliato; il fallimento pubblico, la beffa, sono cose che il telepate non sopporta, e quindi fa sempre di tutto per agire essendo sicuro di poter se non altro cadere in piedi ... improvvisare lo rende nervoso.

L'**Odio** (aggreddire/sopportare) è non soltanto qualcosa che vuoi sfidare, di più, è qualcosa che vorresti distruggere ed eliminare.

Che sia in senso fisico, sociale o metaforico, lo Stimolo dell'Odio è qualcosa che trovi fundamentalmente insopportabile.

Se la Paura ti allontana, l'Odio ti attira; se con la Paura devi sforzarti per non fuggire, con l'Odio devi sforzarti per non farti avanti, per non buttarti a testa bassa contro l'oggetto del tuo disprezzo.

Esempio:

Con un personaggio simile Andrea non ha dubbi su cosa possa far infuriare Nikolai, ovvero chi non mostra rispetto verso il suo rango.

In realtà quest'idea potrebbe funzionare in modi diversi.

Nikolai potrebbe disapprovare chi non rispetta le gerarchie sociali in generale, perché lui stesso vi crede fermamente e quindi ritiene che il proprio rango lo elevi al di sopra sopra degli altri, ma altresì rispettando chi ha un grado superiore al suo.

Oppure Nikolai potrebbe essere un arrivista pieno di se, che detesta chi non lo tratta da persona importante, ma poi non si fa scrupoli quando è lui a dover trattare con chi gli è socialmente superiore.

Andrea opta per la prima ipotesi.

La **Benevolenza** (aiutare/danneggiare) è invece quel qualcosa a cui il personaggio tiene davvero ma che non riguarda lui stesso.

E' un sentimento altruistico e disinteressato, un istinto protettivo verso qualcosa o qualcuno.

E' quel piccolo raggio di luce che si trova in tutte le persone.

Indipendentemente da quanto siano egoiste, malvagie e corrotte, esiste sempre un qualcosa che desiderano promuovere, aiutare e salvaguardare.

Esempio:

Il tema della nobiltà potrebbe ispirare Andrea anche in questo caso, ma invece decide di uscire dal seminato e definire una diversa caratteristica che gli piacerebbe sviluppare col personaggio: Nikolai sarà un donnaiolo. Trattandosi della sua Benevolenza, decide che le dolci donzelle siano la cosa per cui il razer sente un istintivo senso protettivo.

La **Brama** (cedere/resistere) è ciò che egoisticamente desideri.

Potrebbe anche essere un obbiettivo a lungo termine, ma in realtà è più simile ad un desiderio intenso e costante, una voglia innata, una passione forte a cui vorresti non dover rinunciare mai.

Esempio:

In linea con il concetto alla base dell'Umanità, il punto debole di Nikolai saranno le belle donne.

Un personaggio con la stessa Brama ma una differente Umanità sarebbe probabilmente uno sciupa femmine che le prende, le usa e poi le abbandona con più o meno tatto.

Invece Nikolai, data la sua Umanità, sarà forse più sensibile e considerevole ... magari lottando contro la propria brama per non far soffrire qualcuno, o cedendo regolarmente al suo desiderio ma facendo i salti mortali per inventarsi scuse che "proteggano" le varie parti coinvolte.

L'**Imperativo** (rispettare/infrangere) rappresenta qualcosa che il personaggio si sente in dovere di fare.

E' una specie di regola di vita, un imperativo categorico che definisce il personaggio ed il suo modo di essere.

Potrebbe essere un codice, o un semplice principio, o una regola auto-imposta per qualche ragione.

Esempio:

Andrea ha tante idee per l'Imperativo di Nikolai.

Potrebbe dire che il fine giustifica i mezzi, sempre ... enfatizzando la sua ambizione.

Oppure potrebbe approfondire il suo senso di appartenenza ad un clan "nobile", decidendo di preservare l'onore del Clan.

O tante altre cose che magari non c'entrano nulla col tema della "nobiltà" ma ispirano Andrea in altro modo...

Problemi di Emotività

Solitamente gli unici problemi in questo ambito nascono dall'abuso o fraintendimento del sistema.

Certi Giocatori temono di essere intralciati dagli Stimoli e quindi provano a trovare emozioni che non gli capiterà mai di confrontare.

Altri Giocatori tentano di usarle come una sorta di "arma" o comunque come un "trucco" per ottenere vittorie facili, distorcendo il senso degli Stimoli Emotivi in modo da adattarli a situazioni non appropriate.

In entrambi i casi è evidentemente stato frainteso il senso di questo elemento di gioco, senza contare che una cattiva progettazione porterà solo problemi.

Uno Stimolo che non si incontra mai è semplicemente inutile, tutto a danno del Giocatore; gli Stimoli non costringono a fare nulla, quindi non intralciano in alcun modo, e l'unico risultato di avere uno Stimolo "fantasma" è quello di perdere molte occasioni per avere un vantaggio e per rendere più interessante e divertente il Personaggio.

D'altra parte cercare di abusare di uno Stimolo porterà solo ad un veto da parte del Meister o a conseguenze impreviste e frustranti in quanto la distorta interpretazione delle emozioni non corrisponde al loro effettivo impiego di gioco.

Gli Stimoli Emotivi devono essere pensati ad un unico scopo: aggiungere profondità ed elementi descrittivi al Personaggio.

A volte tornano utili anche in senso meccanico, a volte no; ma non è questo il loro scopo.

Esempio:

Un giocatore vuole abusare della Paura: vuole non essere mai intralciato, ed inoltre ottenere benefici in ogni

combattimento.

Così si inventa la Paura "di venire sconfitto", immaginando che in qualsiasi conflitto il Personaggio potrà Girare i Dadi (guadagnando Iksir) così da non affrontare la sconfitta...grave errore!

Tanto per cominciare, così come anche per i Tratti, il "nome" dello Stimolo ha poco peso; la Paura entra in gioco quando vuoi scappare, ed il suo aiuto è teso unicamente a scappare meglio. Pertanto non potrà mai essere utile a vincere un confronto con l'oggetto della Paura stessa, indipendentemente da come viene formulata la descrizione della propria Paura!

Secondariamente si potrebbe argomentare che chi teme il fallimento affronterà quasi esclusivamente sfide facili dove già in partenza è sicuro di non poter fallire, oppure eviterà direttamente di mettersi a rischio. In entrambi i casi il risultato è decisamente diverso dall'effetto desiderato (un invincibile campione).

Esempio:

Le parole d'ordine per trovare la propria Benevolenza sono *altruismo* e *protezione*.

Per quanto siano forti i propri ideali personali di bene e giustizia "accumulare potere" non è un buono Stimolo alla Benevolenza, nonostante il potere possa servire a salvare vite e a migliorare la società.

Lo scopo finale sarà anche altruistico (scopo che guarda caso non risulta affatto dallo Stimolo...) ma le effettive azioni da intraprendere lungo la via sono di natura puramente egoistica: TU devi ottenere potere, TU devi radunare consenso, TU devi sopravvivere, TU ... Tu ... tu ... sempre "tu".

Non c'è nulla di male nel voler trarre vantaggio dagli Stimoli Emotivi; essi esistono apposta per definire il Personaggio ed aiutarlo ad essere proprio quello che il Giocatore desidera che lui sia.

L'importante è non perdere di vista il buon senso ed una certa onestà intellettuale; in ogni caso è bene discutere apertamente col Meister cosa si pensa di poter ottenere dai propri Stimoli, così da evitare fraintendimenti..

- - - 3) **Radici** (3 - - -

Ora che sai *chi* è il tuo personaggio è giunto il momento di aggiungere alcuni punteggi.

Un individuo adulto possiede **160** punti da distribuire su 3 statistiche fondamentali, dette **Radici**:

Wert : è il *valore fisico*.

Indica forza, costituzione ed agilità; è la somma di velocità, stamina e potenza del corpo.

Questa Radice governa la vitalità del Personaggio e tutti i Tratti che si basano sulla buona forma fisica e la destrezza motoria.

Gehirn : è il *valore mentale*.

Indica la memoria e la logica, ma anche la percettività e la prontezza di spirito.

Questa Radice governa i riflessi del Personaggio e tutti i Tratti di natura cognitiva o tecnica, sia teorica che pratica, oltre a tutte le capacità di percezione, coordinazione, reazione e pensiero.

Seele : è il *valore psicologico/spirituale*.

Indica forza di carattere, volontà e determinazione, carisma, fascino, empatia e sensibilità.

Questa Radice governa la psicologia del Personaggio e tutti i Tratti di natura sociale, artistica ed emotiva, ma anche quelli che esprimono attitudine mistica, spirituale o anche la semplice fortuna.

Limiti Radicali

Ogni Radice è rappresentata da un punteggio che va da 01 a 100, con la media dei punteggi che si aggira solitamente fra 30 e 70.

Punteggi minori di 30 indicano gravi problemi e carenze, mentre punteggi superiori a 70 sfiorano i limiti delle

capacità umane.

In entrambi i casi si parla di punteggi estremi, vietati in fase di creazione del Personaggio.

Definizioni

Ad ogni Radice **DEVE** essere assegnata una "Definizione" oltre al semplice punteggio.

Non importa che sia un'esatta rappresentazione del tuo punteggio, basta che serva a definire le caratteristiche salienti che rendono TE diverso da ME e da chiunque altro.

Tali definizioni non hanno alcun peso sulle meccaniche di gioco, ma servono a rendere unico e subito riconoscibile un Personaggio.

Possono invece essere importantissime durante il gioco, nell'interazione col mondo e gli altri: un ciccione difficilmente passerà in uno stretto pertugio, uno spilungone dovrà abbassarsi o inginocchiarsi per attraversare un cunicolo etc...

E' importante notare che il valore delle Radici non indica l'esatta conformazione fisica (o mentale, o spirituale).

Un valore elevato di Wert non significa per forza "corpo atletico".

Il punteggio di ogni Radice indica solamente quanto il Personaggio sia capace di sfruttare le sue risorse personali.

Per questo non sono importanti le distinzioni fra "Forza" ed "Agilità".

Laddove una persona riesce ad eseguire una certa azione grazie a leggerezza e flessibilità, un'altra riesce nella stessa azione grazie a potenza muscolare e salda postura; è meccanicamente indifferente.

Entrambe le persone hanno sfruttato efficacemente il proprio corpo.

Quanto?

Quanto indicato dal valore di Wert.

Wert 30 indica un scarso valore fisico, ma COME questo si realizzi lo decide il Giocatore usando un'appropriata Definizione!

Wert 30 "Ciccione" è molto diverso da Wert 30 "Scricciolo".

Wert 60 "Acrobata" è diverso da Wert 60 "Brutale" o magari Wert 60 "Uomo d'Acciaio".

Al contrario:

Wert 30 "Grassone" indica un Personaggio impacciato dal proprio peso, mentre Wert 60 "Grassone" descrive un Personaggio capace di sfruttare la sua stazza per ottenere forza e resistenza senza esserne intralciato.

E' la differenza fra il *Fumettaro dei Simpson* ed un *Lottatore di Sumo* ... entrambi "Grassoni" ma con punteggi di Wert diversi.

Stesso discorso per le altre Radici.

Gehirn 70 "Sherlock Holmes" è diverso da Gehirn 70 "Genio Matematico" oppure Gehirn 70 "Occhio di Falco".

Seele 20 "Pesce Lesso" è diversa da Seele 20 "Odioso" oppure Seele 20 "Morto Dentro".

Esempio:

Andrea vuole che il suo Personaggio sia molto intelligente e percettivo, bravo con la gente.

Così distribuisce i 160 punti dando alle Radici la priorità che ritiene più opportuna: Wert 40, Gehirn 60, Seele 60.

Valutando i punteggi e l'idea che ha in mente del suo Personaggio si inventa le seguenti Definizioni:

Wert 40 "Impettito"

Gehirn 60 "Acuto Osservatore"

Seele 60 "Altèro e Carismatico"

- - - 4) Punti Tratto (4 - - -

Ogni Tratto dipende da una Radice.

I Trattati non possono mai superare il punteggio della Radice da cui dipendono; se il valore della Radice dovesse scendere tanto da causare la riduzione effettiva di un Tratto, i punti in eccesso sarebbero utilizzabili di nuovo SE e QUANDO la Radice fosse riportata ai suoi livelli originali.

Come regola generale, se un Tratto che conferisce dei "privilegi" (come l'accesso a poteri o altri benefici) fosse ridotto in questa maniera, i privilegi da esso derivanti sarebbero inutilizzabili fino al ripristino del Tratto al valore utile per attivare i singoli privilegi; ovviamente questo non accade in caso di Risorse che non dipendono dall'attuale stato psico-fisico del Personaggio.

Creando un Personaggio hai a disposizione un numero di **Punti Tratto** da distribuire fra i Trattati dipendenti da una specifica Radice pari al valore Naturale della Radice stessa.

In più hai 30 punti addizionali da distribuire liberamente fra tutti i Trattati di qualsiasi Radice.

Limite Massimo : In fase di creazione al massimo UN Tratto può raggiungere i 60 punti oppure DUE Trattati possono raggiungere i 50 punti; tutti gli altri non possono superare i 40 punti.

Esempio:

Nel caso di Andrea, il suo Nikolai ha a disposizione...

- Wert 40 = 40 punti da assegnare ai Trattati di Wert.
- Gehirn 60 = 60 punti da assegnare ai Trattati di Gehirn.
- Seele 60 = 60 punti da assegnare ai Trattati di Seele.
- In più ha ancora 30 punti da assegnare liberamente ai Trattati di qualsiasi Radice.

Trattati Base & Esempi

Qualsiasi Personaggio possiede alcuni Trattati generali gratuiti; sei libero di aumentarli spendendo i tuoi Punti Tratto e puoi anche riadattarli allo stile del tuo Personaggio, cambiandone il nome ma non la funzione.

Per fare un singolo esempio: "Atletica" può diventare schivare, nuotare o basket; non può invece diventare schermo o informatica.

Oltre ad essi ogni cittadino possiede un tratto che ne indica lo Status, mentre gli appartenenti alla jennost hanno anche accesso ad alcuni Trattati speciali; il tutto sarà descritto nei prossimi capitoli.

Di seguito sono elencati tutti i Trattati gratuiti, seguiti da una lista di esempi utili a chiarire il genere di Tratto tipico di ogni Radice.

Wert :

- > Atletica 10
- > Combattere 10

Esempi...

Picchiare Duro, Trattenere il Fiato, Reggere l'Alcool, Sollevare Pesi, Resistere al Dolore, Lavorare senza Riposo, Basket, Judo, Maneggiare una GrOOOssa Ascia...

Estrazione Rapida, Mano Lesta, Biliardo, Ping Pong, Lanciare Freccette, Furto, Scasso, Muoversi Silenziosamente, Corsa Veloce, Tennis, Cavalcare, Scherma...

Bello Bello ma Bello davvero, Viso d'Angelo, Contorsionista, Molto "Dotato", Tutta Curve, Pinguino (nel senso di abitudine al freddo), Pattumiera (nel senso che digerisci di tutto), Imponente...

Gehirn :

- > Istruzione 10
- > Rapidità (il punteggio gratis è Gehirn/3, per difetto)

Esempi...

Sparare, Ipnoterapia, Guidare, Memoria Fotografica, Biologia, Medicina, Strategia, Occulto, Riparare Cose con Rotelle Dentro, Matematica, Storia, Hacking, Notare Dettagli, Interrogare, Ingegneria Quantistica applicata alla Teoria dei Buchi Neri, Mago dei Videogiochi, Comporre Origami...
Occhio di Falco, Riflessi del Cobra, Razionale, Logica Stringente, Studente Indefesso, Bravo Insegnate, Segugio...
Guglielmo Tell (nel senso che hai ottima mira), Captain Crunck (nel senso che sei un esperto di elettronica), Meccanico, Uomo dalla Chiave Inglese d'Oro, Sarto...

Seele :

- > Mentire 10
- > Fortuna 10

Esempi...

Affascinare, Amico di Tutti, Sensitivo, Leader, Fare il Vago, Suonare Blues, Imitare le Voci, Volto Anonimo, Persuasione, Recitare, Dipingere, Intimidire, Cantare, Ingegneria Sociale IRC-Chat, Stiloso, Ironico, Introspettivo, Meditazione, Aura d'Importanza, Palle d'Acciaio, Idiot Savant...

- - - 5) Altri Dettagli (5 - - -

Ora il Personaggio possiede una personalità, delle motivazioni, delle Radici e dei Trattati.

Restano solo da controllare alcuni piccoli dettagli, il funzionamento dei quali verrà illustrato in seguito nella sezione appropriata; intanto sappi che:

I Punti Vita (PV) sono pari al punteggio naturale di Wert.

Il tuo Personaggio possiede un numero di Iksir iniziali pari a zero.

Puoi creare un Personaggio con una Psicologia Alterata distribuendo a piacere un totale di 10 Passi fra tutti i Sentieri psicologici che preferisci.

Fine...

Il Personaggio è completo.

A seconda dell'ambientazione potresti dedicarti allo shopping di equipaggiamento o altre opzioni, o il Meister potrebbe richiedere la stesura di un breve BackGround (cosa molto consigliata a prescindere), ma a parte questo il tuo PG è pronto per iniziare il gioco.

OPZIONE - Personaggi più Potenti

Le regole precedenti si riferiscono alla creazione di Personaggi "base" che devono ancora crescere ed affrontare molte esperienze.

Un Personaggio "base" ha tutti gli strumenti per affrontare ogni genere di avventura; è abbastanza inesperto da avere tante cose da imparare e da dover fare affidamento sugli altri per superare le situazioni più difficoltose, ma possiede anche tutti i numeri per essere utile, giocabile e conseguire successi soltanto con le proprie forze.

Usare punteggi maggiori significa creare Personaggi **concettualmente** diversi.

Non sei più un Personaggio Base, ma già "avanzato", qualcuno con molta esperienza alle spalle per il quale svariate avventure interessanti non avrebbero senso in quanto "già fatte"; è qualcuno già "oltre" tali esperienze intermedie.

Se però dovesse proprio essere necessario creare Personaggi più avanzati rispetto a quelli normali, spesso come PNG, ecco le regole:

- a Livello **BASE** si hanno 160 punti Radicali e 30 punti addizionali da distribuire fra i Tratti.
- a Livello **AVANZATO** si hanno 180 punti Radicali e 60 punti addizionali da distribuire fra i Tratti. Questo livello rappresenta individui consumati, con molte esperienze alle spalle
- a Livello **SUPERIORE** si hanno 200 punti Radicali e 90 punti addizionali da distribuire fra i Tratti. Questo livello rappresenta Personaggi ormai giunti alla fine della loro crescita, individui già realizzati o che stanno persino per ritirarsi dalla vita attiva.

Sviluppo

Al – Iksir

Il termine *Al-Iksir* indica, nella tradizione alchemica araba, una sostanza capace di perfezionare la materia, compreso l'essere umano in generale, donandogli salute, prosperità e saggezza.

Allo stesso modo i Personaggi migliorano con il passare del tempo e venendo sottoposti sempre a nuove prove.

In PsychoSys l'**Iksir (xr)** è un punteggio speciale diviso in due aspetti: *Iksir Etereo* ed *Iksir Terreno*

L'Iksir Etereo è un punteggio fisso che può solo incrementare; ad ogni Iksir Etereo guadagnato corrisponde anche un identico aumento dell'Iksir Terreno.

L'Iksir Etereo si guadagna in due modi:

1) quando un PG soffre di un concreto svantaggio a causa di un suo Tratto Negativo, guadagna istantaneamente +1xr

2) quando un PG agisce sfogando o contrastando un suo Stimolo Emotivo, guadagna istantaneamente +1xr

In entrambi i casi il guadagno avviene una volta per ***ogni evento***, non per ogni applicazione.

Se ad esempio un PG avesse diritto di guadagnare 1xr quando sceglie di combattere invece che risolvere pacificamente una situazione, il guadagno avverrebbe una sola volta per ogni scena di combattimento, non una volta per ogni test di attacco, o per ogni avversario sconfitto.

In ogni caso ogni fonte di Iksir non può funzionare per più di ***3 volte a sessione*** di gioco; tutti gli effetti e caratteristiche restano funzionali e presenti, ma non vengono guadagnati ulteriori Iksir.

Questo guadagno di Iksir è completamente in mano al Giocatore interessato; gli altri Giocatori, Meister compreso, se vogliono possono ricordargli di sfruttare tale prerogativa in caso lui se ne dimentichi, ma non sono tenuti a farlo.

E' lecito ricordarsi di accumulare gli Iksir poco dopo la scena che li ha generati; non è lecito e non dovrebbe essere permesso accumulare gli Iksir generati più di una scena addietro o a grande (1h) distanza di tempo.

In tali questioni il Meister è arbitro e giudice finale.

Permutazioni dell'Al-Iksir

L'***Iksir Etereo*** serve a rappresentare il generale sviluppo di un Personaggio.

Se un PG muore o viene abbandonato, il nuovo PG creato da quel Giocatore ne "*erediterà*" l'Iksir Etereo.

Una volta terminata la creazione del nuovo PG, tutto l'Iksir Etereo ereditato sarà consumato e convertito in Iksir Terreno, a libera disposizione del Giocatore.

L'***Iksir Terreno*** si può spendere per ottenere svariati risultati; in ogni caso i punti spesi sono permanentemente persi:

Radici

Aumentare il valore di una Radice di +1 punto richiede la spesa di 3xr.

Tratti

Aumentare il valore di un Tratto di +1 punto richiede la spesa di 1xr.

I Tratti nuovi diventano accessibili solo dopo il completamento del primo Grado.

Alcuni Tratti Complessi potrebbero seguire regole speciali dovute alle esigenze di una certa ambientazione e quindi avere un costo diverso dalla norma.

Tratti Negativi

E' possibile eliminare un Tratto Negativo solo compiendo adeguate azioni di gioco e spendendo 10 Iksir.

In alternativa è possibile *acquisire*, volontariamente o meno, nuovi Tratti Negativi come conseguenza di

particolari eventi di gioco; tale acquisto è sempre gratuito e non può mai superare il limite di 3 Tratti totali.

Forzare il Destino

Spendendo 1 Iksir è possibile forzare il "destino" del proprio Personaggio ottenendo vantaggi immediati. Non c'è limite al numero di Iksir spendibili in una sola volta a questo scopo, e gli effetti ottenibili sono:

- Puoi trasformare una grave ferita in un colpo di striscio, rendendo l'attacco nemico un SM.
- Puoi trasformare un tuo fallimento (anche Critico) in un SM.
- Puoi ottenere il pieno valore di Rapidità come Iniziativa, +10 per ogni Iksir extra speso.
- Puoi ignorare i MOD causati dalle ferite per una scena.
- Puoi aggiungere, senza limiti, +10 al tratto *Fortuna* quando tenti un test di Morte.

Dinamiche di Perfezionamento

Quando si usa Iksir per migliorare Radici e Tratti il Meister dovrebbe sempre pretendere che la spesa fosse in qualche modo giustificata con azioni di gioco.

Non è ovviamente necessario rendere conto di ogni singolo miglioramento psico-fisico; l'importante è evitare che un Personaggio si ritrovi "magicamente" in possesso di capacità che prima non conosceva affatto.

Per imparare "cose nuove" si dovrebbe sempre seguire un qualche tipo di allenamento, esperienza vissuta o altra forma di apprendimento *in-game*.

Se tali giustificazioni non vengono fornite in maniera soddisfacente, il Meister ha il potere di vietare quella specifica spesa di Iksir fino a quando il Personaggio non avrà fatto qualcosa di rilevante che la giustifichi.

Psicologia

La mente è un complicato labirinto fatto di infiniti corridoi e porte, e ognuno di noi muove tremanti passi nel suo labirinto personale, cercando di non addentrarsi troppo, per non perdere la retta via.

Gli eventi di gioco che possono far smarrire la mente di un Personaggio sono detti Shock e ne esistono di cinque tipi:

- Violenza
- Isolamento
- Impotenza
- Personale
- Irreale

La Mente in Dettaglio

Ecco alcune linee guida utili per assegnare Potenza agli shock e per interpretare il progresso lungo i Sentieri psicologici...

La **Follia** indica sempre un'ossessione per una certa cosa: ossessione passiva, vissuta come una persecuzione costante, una paura sempre presente; oppure ossessione attiva, vissuta come un chiodo fisso, una ricerca insaziabile e crescente di appagamento proprio attraverso quella tal cosa.

L'**Apatia** indica sempre un distacco che progressivamente diventa disinteresse per poi degenerare in insensibilità; la tal cosa verso cui si prova apatia diventa incomprensibile, senza significato né importanza, del tutto irrilevante e non meritevole di considerazione.

-

VIOLENZA

Questo shock riguarda l'improvvisa realizzazione che **dolore** e **perdita** sono *possibili*, anzi peggio, sono vicini, reali e palpabili e stanno succedendo *A TE!*

E' la consapevolezza *concreta* della possibilità di rovina senza possibilità di riparazione.

Esempi di Potenza:

- 1 – vedere, subire o compiere un atto fisicamente violento e sanguinoso; subire una ferita grave; uccidere qualcuno; compiere atti di "macelleria".
- 2 – essere coinvolto in un massacro; subire ferite debilitanti o molto gravi; essere torturato.
- 3 – torturare qualcuno; uccidere un soggetto impotente o inoffensivo; vedere uccidere/torturare qualcuno che ti è caro.

-

ISOLAMENTO

Questo shock riguarda l'**alienazione** che si prova quando non si riesce a trovare nessun punto di riferimento, nessun individuo con cui confrontarsi e verificare se stessi.

E' l'improvvisa presa di coscienza di essere incapaci di **raggiungere** gli altri, che può portare ad una disperata ed ossessiva ricerca di tale contatto, o dall'altra parte può spingere ad alienarsi e considerare irrilevanti i rapporti e le convenzioni sociali.

Esempi di Potenza:

- 1 – alcuni giorni senza parlare **davvero** con qualcuno; sei tradito da qualcuno di cui ti fidavi.
- 2 – molti giorni in isolamento; un amico si comporta in modo molto diverso dal solito.
- 3 – lungo periodo in un ambiente dove non puoi comunicare normalmente o sei mal voluto; persone che conosci ed ami ti trattano da estraneo o ti tradiscono.

IMPOTENZA

Questo shock riguarda la perdita di **controllo**, quando le cose sfuggono di mano; la terribile consapevolezza che qualsiasi cosa tu faccia non avrà peso perché sei ininfluente, indifeso.

Esempi di Potenza:

- 1 – umiliato in pubblico; perdere qualcosa a cui tenevi; essere costretto all'inattività per lungo tempo (un mese di prigionia); essere testimone impotente (vedere un video con tua moglie che ti tradisce).
- 2 – fallire in qualcosa di importante; essere evidentemente incapace di difenderti; sperimentare una Lose-Lose-Situation dalle serie conseguenze.
- 3 – perdere o essere responsabile per la perdita di qualcuno a te molto caro; essere costretto ad agire in modo per te immorale e perverso.

PERSONALE

Questo shock riguarda la perdita dell'**identità** personale; quando l'immagine che hai di te stesso viene messa in discussione, le tue certezze crollano e le tue motivazioni vengono meno.

E' il trauma di chi scopre di essere diverso da come credeva.

Esempi di Potenza:

- 1 – infrangere una promessa; avere prova che l'immagine che hai di te non è corretta; agire di nascosto per la vergogna; mentire o nascondere la tua vera personalità a chi si fida di te.
- 2 – ingannare chi ti è caro sapendo che, se scoperto, lo feriresti; ignorare la tua Benevolenza.
- 3 – cannibalismo, anche involontario; distruggere/abbandonare ciò che hai di più caro (cose, persone, altri); agire deliberatamente contro la tua Benevolenza.

IRREALE

Questo shock riguarda lo **smarrimento** totale che si prova quando vengono stravolte tutte quelle cose, piccole e grandi, che davi per scontate; quelle che costituivano le normali leggi di un normale mondo.

E' il trauma di chi perde la presa sulla realtà e si accorge che il mondo non ha più senso logico.

Esempi di Potenza:

- 1 – vedere o sperimentare qualcosa che sfida il tuo senso del logico e normale.
- 2 – sperimentare in prima persona un fenomeno soprannaturale o innaturale.
- 3 – sperimentare fenomeni innaturali con pesanti conseguenze per la tua vita o per il mondo che conosci.

Per ogni singolo tipo di shock esistono 2 Sentieri che la mente può seguire: quello verso l'**Apatia** e quello verso la **Follia**.

Ogni Sentiero è formato da 3 Porte chiuse raggiungibili compiendo una serie di Passi.

Sulla scheda i Sentieri si rappresentano con box vuoti (Porte Chiuse) ed uno spazio laterale in cui segnare il numero di "Passi" compiuti verso di esse; ad ogni 5 Passi una Porta viene raggiunta ed aperta (annerendo il suo box).

In totale esistono 5 Sentieri di Apatia e 5 Sentieri di Follia, ognuno costituito da 3 Porte, per un totale di 10 Sentieri con 30 Porte complessive.

Quando si parla di Porte ci si riferisce **sempre** al numero di Porte **aperte** su un certo Sentiero.

Il Test Psicologico

Quando un Personaggio affronta un singolo evento shockante, o una catena di eventi che lo disturbano, o magari quando accumula pian piano una grande quantità di stress, deve eseguire un Test Psicologico.

Spetta al giudizio del Meister ed alla drammaticità della situazione determinare quando eseguire il test; se a caldo, mentre lo shock è ancora in atto, o magari a freddo, dopo che il Personaggio ha avuto modo di riflettere. Questo test serve a determinare in che modo la mente viene influenzata dallo shock e, secondariamente, quali reazioni immediate *dovrebbe* avere il Personaggio.

Ogni shock ha una *Potenza* da 1 a 3 determinata dal Meister seguendo alcune linee guida spiegate in seguito; se la Potenza non è superiore al numero di Porte Apatia su quel Sentiero, lo shock non è abbastanza forte e non avviene alcun test.

Il test psicologico è sempre un tMa di Seele:

- Successo = il PG mantiene il controllo ed accumula Passi sul Sentiero dell'Apatia.
- Fallimento = il PG perde il controllo ed accumula Passi sul Sentiero della Follia.

Mantenere il Controllo significa che il Giocatore è libero di far agire il Personaggio come meglio crede, senza l'obbligo meccanico di interpretare un particolare stato emotivo; ha vinto l'Apatia.

Perdere il Controllo in realtà permette comunque al Giocatore di far agire il Personaggio come meglio crede, ma nel farlo è obbligato a manifestare in qualche modo il suo attuale stato di shock; ha vinto la Follia.

Lo shock può manifestarsi in tre modi; al Giocatore è lasciata la libertà di scegliere quale utilizzare e come realizzarlo nella realtà del gioco:

-) La *stasi* può significare che il PG rimane impalato con gli occhi sgranati, o che si accuccia a piangere, o che si piega a vomitare...ad ogni modo è impossibilitato ad agire in modo costruttivo.
-) La *fuga* può realizzarsi in una corsa alla cieca, o in tremanti passi all'indietro, o nel cadere e strisciare via...in ogni caso ci si allontana dalla fonte dello shock.
-) La *furia* può essere uno sfogo mirato a tutto ciò che è a portata di mano, o un raptus di autolesionismo, o magari uno scatto di furia cieca rivolta alla fonte stessa dello shock; in certi casi si potrebbe persino esprimersi con un'improvvisa e totale freddezza, una calma apparente che nasconde la determinazione all'omicidio...

Il numero di Passi accumulati è pari alla Potenza dello shock meno le Porte di Apatia di quel Sentiero.

Passi = Potenza – Porte di Apatia.

Per ogni 5 Passi compiuti su uno stesso Sentiero, una Porta si apre.

Esempio:

Inizialmente tutti i Sentieri sono vuoti.

Giunti al quinto Passo sullo stesso Sentiero, si apre una Porta.

Con altri cinque Passi il totale salirà a dieci e verrà varcata la seconda Porta...etc...

Il Personaggio di Andrea ha aperto 2 Porte di Apatia sul Sentiero della Violenza.

Quando durante un confronto violento contro dei cultisti vive un'esperienza shockante, il Meister determina la Potenza e la confronta con la psicologia del PG.

Una Potenza di 1 o 2 non sarebbe sufficiente a scalfire la corazza di cinismo e disincanto di Nikolai, mentre una Potenza a livello 3 riuscirebbe a scuoterne la psiche, causando un Test Psicologico.

Conseguenze

Ogni Porta aperta va ad alterare la psiche del Personaggio, aggiungendo nuovi elementi da interpretare e creando un complesso labirinto mentale in cui convivono contemporaneamente elementi di Follia e di Apatia. Ma non solo.

Quando tutte le Porte di un Sentiero vengono spalancate avviene un cambiamento profondo nella mente del Personaggio; qualcosa si spezza e la persona non sarà più quella di un tempo.

Varcando le Porte dell'**Apatia** un PG diviene progressivamente immune agli shock, ma anche sempre più distaccato e freddo, fino a raggiungere una vera e propria morte emotiva.

Giungere al termine di un Sentiero di Apatia causa la perdita di contatto con le proprie emozioni; ogni volta che

ciò accade il Giocatore deve scegliere uno Stimolo Emotivo da cui non potrà più trarre vantaggi e, una volta persi tutti, perderà anche i benefici del suo Tratto Essenziale.

Gli Stimoli Emotivi restano importanti per lui, ma gli manca quel contatto profondo in grado di renderli una fonte di energia personale.

Addentrarsi oltre le Porte della **Follia** rende un PG sempre più suscettibile ad un certo tipo di shock, fino a raggiungere comportamenti ossessivi ed in fine l'alienazione mentale.

Questa iper-sensibilità può manifestarsi sia in passivo, come una paura immotivata e sproporzionata, sia in modo attivo, sotto forma di un morboso interesse e desiderio; in ogni caso si avverte quello specifico tipo di shock come molto presente nella propria vita quotidiana.

Percorrere per intero un Sentiero di Follia causa la perdita del senno; ogni volta il Giocatore dovrà scegliere assieme al Meister una patologia mentale *grave* che, da quel momento in poi, affliggerà il Personaggio.

Cure Mentali

Chiunque possieda un valore naturale di 30 o più in un Tratto appropriato alla cura della mente (Psicologia, Meditazione o altro) può tentare di aiutare un Personaggio a compiere alcuni Passi indietro, richiudere delle Porte e perfino fargli ritrovare la retta via dopo essersi smarrito lungo un Sentiero.

La cura della mente è sempre un'Azione Breve eseguita attraverso un test Maggiore accoppiato, uno per il terapeuta (tMa Tratto) e uno per il paziente (tMa Seele).

-Se il PG riesce ma il terapeuta fallisce si elimina 1 Passo Follia.

-Se il PG fallisce ma il terapeuta riesce si elimina 1 Passo Apatia.

-Se entrambi hanno successo si elimina 1 Passo a scelta.

-Se entrambi falliscono la terapia non ha effetti positivi.

<u>Personaggio</u>	<u>Terapista</u>	<u>Risultato</u>
SP	//	-1 Passo Follia
//	SP	-1 Passo Apatia
SP	SP	-1 Passo a scelta
//	//	nessun effetto

Ogni SC sottrae un Passo extra del tipo appropriato.

Gli SM non generano effetti abbastanza positivi e quindi contano come fallimenti.

Non è ***mai*** possibile curarsi da soli.

Ognuna delle opzioni illustrate è facoltativa, cioè il PG può decidere di resistere alla terapia e non compiere alcun Passo indietro.

Curarsi prima di essersi del tutto persi in un Sentiero permette di eseguire il test terapeutico alla fine di ogni settimana in cui siano state svolte almeno 3 diverse sedute di un'ora.

Curarsi quando ormai ci si è persi funziona solo sottoponendosi a cure intensive in un centro preposto alla sanità mentale; per ogni mese di cura intensiva, o per ogni sei mesi se non si entra in un sanatorio mentale, si può tentare il test.

Azione e Conflitto

Conflitto

Con il termine “Conflitto” si intende un qualsiasi momento della storia in cui una serie di azioni potrebbe sortire effetti così importanti da rendere desiderabile sapere esattamente cosa accade ad ogni istante.

Per questa ragione il tempo di gioco viene gestito in piccole frazioni dette *Turni*.

Questo vale per qualsiasi situazione di conflitto, sia essa fisica, sociale, mentale, spirituale, magica o di altra natura, ma per comodità da qui in avanti prenderò come esempio base un conflitto di tipo fisico, con solo alcuni esempi paralleli riguardanti altri possibili tipi di conflitto.

Parte 1 : Turno & Iniziativa

Turno

I conflitti si svolgono durante dei Turni, frammenti astratti di tempo nei quali si deve agire in ordine di Iniziativa.

L'esatta durata di un Turno è lasciata alla discrezione del Meister ed al tipo di situazione.

In combattimento fisico un Turno può rappresentare pochi secondi, tempo sufficiente a compiere rapide azioni e fulminee contromosse.

In una sfida a scacchi un Turno può durare secondi, minuti, ore o persino giorni; tutto il tempo necessario a pensare una mossa, valutarla e metterla in pratica.

Insomma, il valore di un Turno dipende unicamente da che genere di conflitto si stia misurando.

Iniziativa

L'ordine di Iniziativa viene stabilito in base ad un tMa di Rapidità.

Una volta stabilita la scaletta di Iniziativa si comincia ad agire partendo dal valore più alto (veloce) fino al più basso (lento).

I test falliti seguono lo stesso principio ma sono più lenti di chiunque abbia avuto successo.

In caso di parità si confrontano una serie di valori fino a determinare uno spareggio: prima Rapidità, poi Gehirn, poi Wert, ed eventualmente tirando un dado, anche più volte.

Chi perde lo spareggio riduce di 1 punto il suo valore di Iniziativa.

Tale ordine permane per tutto il combattimento.

Esempio:

Key, Lamar ed Norton stanno battendo i vicoli bui di Milano in cerca di informazioni su una gang di criminali. Svoltato un angolo si trovano faccia a faccia con alcuni punk che si manifestano subito ostili.

Lo scontro ha inizio...

Lamar: Gehirn 60 e Rapidità 30
Key: Gehirn 50 e Rapidità 20
Norton: Gehirn 30 e Rapidità 10
Punk-1: Gehirn 40 e Rapidità 40
Punk-2: Gehirn 40 e Rapidità 20
Punk-3: Gehirn 60 e Rapidità 20

- > Lamar tira un 56...quindi ha Q5
- > Key tira un 60...fallendo.
- > Norton tira un 10...successo!
- > il Punk-1 tira un 27.
- > il Punk-2 tira un 15.
- > il Punk-3 fallisce il test con un tiro di 80.

Dunque l'ordine di Iniziativa è:

Punk-1	27
Punk-2	15
Norton	10
Lamar	5
Punk-3	F80 (F = Fallimento)
Key	F60 (F = Fallimento)

OPZIONE : Time Panic

In un conflitto concitato è importante mantenere un certo clima di pressione psicologica.

A tale scopo il Meister può mostrare al Giocatore di turno la mano aperta ed eseguire un conto alla rovescia di 5 secondi; se il Giocatore non agisce entro la fine del conteggio perde l'azione.

Evidentemente il suo Personaggio è indeciso sul da farsi e spreca il suo tempo.

L'unico scopo di questa *minaccia della mano* è quello di impedire ai Giocatori di perdere tempo cincischiando e di ponderare ogni azione con distaccata calma, aiutandoli invece a "sentire" un pò di più l'adrenalina del conflitto.

Se un Giocatore formula domande utili riguardo la situazione o le regole, o se sta descrivendo in bella maniera la sua azione, allora il count-down non è necessario; ed in ogni caso il conteggio non dovrebbe mai essere troppo fiscale.

OPZIONE : Ritardare

Un Personaggio può decidere di "Ritardare" la propria azione per valutare cosa fanno gli altri.

Semplicemente salterà un passaggio del Turno agendo subito dopo il Personaggio che lo segue nella scaletta dell'Iniziativa, o quello dopo ancora se vuole attendere di più, e avanti così fino alla fine del Turno.

Agendo in ritardo il valore di Iniziativa viene permanentemente ridotto per coincidere col momento in cui il PG ha deciso di agire; se il Personaggio ritarda tanto da non agire entro fine Turno, la sua azione andrà persa, ma il valore di Iniziativa non verrà alterato.

OPZIONE : Sorpresa

Riuscire a cogliere di sorpresa i propri avversari garantisce un una singola Azione da utilizzare prima che gli altri possano determinare la propria Iniziativa.

Dopo di che il conflitto prosegue normalmente e si determina l'Iniziativa come di norma, ma chi ha effettuato la sorpresa ottiene automaticamente il suo valore pieno di Rapidità.

Parte 2 : Agire in Pratica

Cosa sono le Azioni

In PsychoSys le azioni non rappresentano esatte frazioni di movimento fisico (un passo, un pugno, una frase, una mossa sulla scacchiera) ma unità narrative astratte entro le quali ottenere un risultato concreto.

In parole povere lo PsychoSys permette ai Giocatori di descrivere movimenti, acrobazie, mosse e contromosse con ampia libertà, il tutto in una singola azione.

Ad ogni Azione puoi ottenere un singolo risultato meccanicamente utile, ma sei libero di descrivere la scena come meglio preferisci.

Questo sistema funziona su due binari distinti:

Da una parte le meccaniche del regolamento misurano l'efficacia dell'azione in termini numerici, cercando di essere il meno intrusive possibile.

Dall'altra parte la descrizione delle azioni è lasciata molto libera, incoraggiando creatività e teatralità attraverso una serie di incentivi meccanici.

In altri sistemi un test fallito rappresenta "*non agire*" oppure "*sbagliare*"; in PsychoSys no. Non a caso il Test avviene *dopo* la descrizione.

Un attacco fallito durante un conflitto fisico potrebbe apparire come andato a segno ma respinto dall'armatura, o reso inefficace perché assestato male, o essere assorbito da massicci addominali, o venire ignorato dal bersaglio per qualsivoglia ragione (droga, magia, cibernetica, etc).

Fallire in un dibattito non equivale a stare zitto ma piuttosto le tue parole, o il modo di esporle, non generano l'effetto desiderato, o l'interlocutore trova il modo di controbattere, etc...

Un singolo "test di attacco" in una partita di scacchi può essere descritto come una serie di manovre, trappole e mosse volte ad indebolire l'avversario; non deve per forza equivalere al singolo movimento di un singolo pezzo!

Gran Finale

Una buona idea può essere quella di "completare" la descrizione di un'azione dopo il test; se è un successo la compirà il Giocatore, tenendo conto dell'effettiva qualità del test; se è un fallimento la completerà il bersaglio.

Ogni Personaggio ha a disposizione una singola Azione (1Az) per Turno da svolgere in ordine di Iniziativa. Ogni Turno si svolge seguendo tre fasi "rituali" in modo da far funzionare le meccaniche riducendone l'ingombro in gioco.

Fase 1 : Dichiarazione

Fase 2 : Descrizione

Fase 3 : Risoluzione

In ordine di iniziativa il Giocatore di turno percorre le tre fasi, e poi passa la palla al Giocatore successivo, e così via fino a concludere il Turno.

Innanzitutto il Giocatore *dichiara* le regole che intende utilizzare.

Esistono solo 3 tipi di azione all'interno di un conflitto, quindi basta una singola parola; esistono poi alcune opzioni avanzate che si possono applicare all'azione base, ma anche in questo caso si tratta di aggiungere una sola parola o poco più alla formula meccanica.

Fine.

In questo modo Meister e Giocatori sanno sempre quali regole e modifiche applicare al test, indipendentemente da quante e quali cose vengano descritte in seguito.

La *descrizione* è quasi completamente libera.

Ogni Giocatore può narrare le azioni del suo Personaggio, ma non solo; può dipingere un'intera scena dinamica, dettagliando a piacere l'ambiente circostante, uno scambio di colpi, i pensieri del Personaggio, e così via...

Questo punto verrà spiegato più in dettaglio fra breve, assieme alle regole per trarre vantaggio dalle proprie descrizioni.

Infine la *risoluzione* non è altro che il normale test.

Tutto ciò che è stato descritto è considerato realmente accaduto nel mondo di gioco, ma senza un'apposita *Dichiarazione* di meccaniche non si applicano regole speciali, come se si trattasse solo di effetti speciali senza conseguenze durature.

Azioni Extra

In certe ambientazioni potrebbero esistere metodi e circostanze che permettono di compiere più di una singola azione completa a Turno.

In questo caso le "*Azioni Extra*" avvengono *dopo* che tutti hanno agito e sempre seguendo l'Iniziativa.

Praticamente si svolge il normale Turno e poi, solo chi possiede azioni extra, svolge una sorta di 2° turno...e un 3°...e così via fino all'esaurimento delle Azioni Extra di tutti.

Tipi di Azione

All'interno di un conflitto si possono individuare 3 tipi fondamentali di azioni: Attacco, Difesa, Altro.

Un **Attacco** è sempre un'azione *Breve* che rappresenta qualsiasi atto volto ad indebolire direttamente la posizione l'avversario, causandogli danni sul piano fisico, verbale, sociale o di qualsiasi altro genere; l'esatta entità del danni causati è spiegata nel capitolo "**08 – Materia**".

Una **Difesa** è sempre un'azione *Breve* che rappresenta qualsiasi atto volto a prevenire o ridurre gli effetti di un attacco; nella pratica dei fatti una Difesa si concretizza con una Schivata o Parata, descritte nel prossimo paragrafo "*Conflitto Avanzato*".

Nota alla Difesa

La struttura di gioco suppone di base che il bersaglio di un attacco faccia tutto il possibile per evitare di essere danneggiato.

Per questo le azioni di conflitto richiedono un tMa e non un semplice tMi.

In pratica la "difesa" è già calcolata dal sistema.

Se un bersaglio fosse davvero fermo ed indifeso non sarebbe neppure necessario tirare i dadi!

Le Azioni di Difesa rappresentano una più attiva e totale dedizione alla sicurezza personale, a scapito di altre attività che vengono momentaneamente messe da parte.

Le azioni definibili come **Altro** rappresentano qualsiasi altra cosa si potrebbe voler fare, ma che non risulta in un diretto Attacco o Difesa.

Generalmente si tratta di azioni *Lunghe*, ma non sempre.

Ricaricare un'arma, fuggire, cercare qualcosa, scassinare una serratura, scalare un ostacolo...

Descrizione e StoryMOD

In qualsiasi situazione che richieda un tMa, salvo eccezioni specifiche, è possibile ed incoraggiato descrivere con ampia libertà le proprie azioni.

Lo scopo è unicamente quello di aggiungere "effetti scenografici" alla narrazione in modo da rendere più vivo e coinvolgente il gioco.

E' certo molto più divertente ed immersivo assistere ad una scena narrata con dettagli ed azioni degne di romanzi o film, piuttosto che limitarsi ad una piatta dichiarazione di intenti (...Attacco...Difendo...Sparo...) seguita da un meccanico tiro di dadi.

Per aiutare i Giocatori a formulare tali descrizioni senza perdersi e senza mettere mano dove non dovrebbero, lo PsychoSys individua 3 ambiti specifici: Stunt, Stage ed Insight.

Per ogni ambito descritto si ottiene un MOD+10.

In questo caso sono direttamente i Giocatori conteggiare i propri MOD; il Meister funge solo da arbitro di qualità per evitare abusi ed utilizzi impropri.

Stunt = descrizione scenografica delle proprie azioni.

Il modo in cui si estrae l'arma, il modo in cui si salta, il modo in cui si eseguono mosse sulla scacchiera, gli sguardi, le posizioni; è lecito perfino narrare la scena descrivendo una serie di mosse e contromosse sia proprie che degli altri individui coinvolti nell'azione (tanto, per loro, si tratta solo di effetti scenici non vincolanti).

Oggetti utilizzati come sostegno o supporto di una qualche azione acrobatica restano parte della Stunt.

Esempio:

> Getto via il boccale di birra, monto sul bancone e vi corro sopra per tutta la sua lunghezza ed appena sono abbastanza vicino BUM! Faccio un salto verso il lampadario, appendendomi ed usandolo come trapezio per passare sopra alle guardie e raggiungere la porta.

(tutto questo può rappresentare una singola Azione di fuga)

> La scala metallica fissata alla parete è solida; intreccio le gambe fra i pioli così da avere le mani libere, estraggo entrambe le mie pistole e mi piego sulle ginocchia così da avere a tiro, anche se sottosopra, il mostro

che ci insegue...e poi BLAM BLAM BLAM BLAM !

(a meno di Dichiarare regole speciali, Descrivere una simile acrobazia non causa alcun impaccio)

> Sono circondato da tre sgherri del Conte con le spade spianate; estraggo il mio stocco e, con una riverenza, mi preparo ad affrontarli. Paro un affondo, schivo un fendente, piroetto su me stesso e passo al contrattacco: affondo, parata, affondo, affondo, stoccata.

I tre indietreggiano un pò sotto la pressione dei miei attacchi fulminei...

(*manovrare altri personaggi, così come compiere più azioni, è perfettamente lecito nella misura in cui gli effetti sono puramente scenici; una simile descrizione potrebbe inoltre rappresentare sia un'Azione di Attacco, sia una di Difesa o persino una qualche manovra d'Altro*)

Stage = trucchi e pose da palcoscenico.

Descrivere brevi flashback, riflessioni o altri effetti speciali tipici di una voce narrante, come la caratteristica "nota mentale" adatta alla situazione.

descrivere dettagliatamente l'ambiente oppure sfruttarlo in maniera dinamica.

Oppure dettagliare l'atmosfera ed i tratti salienti dell'ambiente, contribuendo alla descrizione del "palcoscenico" stesso.

Esempio:

> Prima di entrare nella stanza sfondando la porta ripenso a tutte le volte che l'ho già fatto nel corso della mia carriera; sarà questa l'ultima? Sarà questa la volta in cui troverò ad aspettarmi la canna di un fucile? Chiudo gli occhi, immagino il sorriso di Karen ... e dò il segnale per l'assalto.

> (il PG vede un cecchino appostato ad una finestra, prende la mira e gli spara; come Stage decide di descrivere la situazione dal punto di vista del suo bersaglio)

*Sono giorni ormai che presidiamo questo distretto cittadino e non succede nulla.

Uffa! Speriamo che succeda qualcosa al più presto, questa calma piatta mi dà ai nervi...ma, cos'è quel *BLAM!**

> Era una notte di tempesta, la pioggia batteva sui vetri e riempiva i nostri silenzi di un tamburellare incessante. Il cielo nero sembrava riflettere i toni cupi della nostra conversazione...

Insight = narrare un'idea geniale, trama complessa, macchinazione, complotto o preparazione articolata.

Quando nel fare qualcosa si descrive un'accurata pianificazione o si sfrutta un elemento in maniera palesemente astuta ed intelligente; questo particolare StoryMOD, più di tutti, è soggetto all'approvazione del Meister.

In Dreamwake questo particolare StoryMOD è molto utile in quanto in gioco si potrebbe incontrare una grande varietà di strani poteri, effetti e situazioni; spesso i giocatori potrebbero avere buone idee per contrastare simili effetti, ma il Meister potrebbe essere incerto sul funzionamento pratico di simili applicazioni ... ricorrere all'Insight è un modo perfetto di premiare le idee dei giocatori in maniera sostanziale senza dover prendere chissà quali decisioni riguardo al funzionamento degli eventi e senza stravolgere la situazione in atto.

Esempio:

> essendo il mio bersaglio nascosto dietro ad un tavolo, aggiro l'ostacolo colpendo un lampadario che così gli cade addosso.

(*La stessa scena può svolgersi colpendo davvero il lampadario, con regole apposite. In questo caso invece si tratta solo di un effetto scenico che, aggirando l'ostacolo, garantisce un MOD*)

> dedicare tempo ed attenzione alla preparazione dell'azione: dalla pianificazione di una trappola descritta nel dettaglio, al tramare un inganno badando a tutti gli elementi che possono renderlo più convincente, allo sferrare un attacco in una particolare maniera così da sfruttare una vulnerabilità del bersaglio.

> ricorrere a trucchi ed espedienti intelligenti che potrebbero garantire un vantaggio: gettare sabbia negli occhi dell'avversario, badare a stare sottovento quando si caccia, utilizzare a proprio vantaggio informazioni salienti riguardo alla cosa/persona da affrontare, etc.

Dettagli Importanti

Le descrizioni non dovrebbero essere eccessivamente lunghe, ma neppure telegraficamente brevi. Dovrebbero sempre rispettare il realismo dell'ambientazione; strane acrobazie potrebbero essere fuori luogo in un setting moderno/realistico o noir o horror, mentre andrebbero bene in uno di super-eroi o di cappa-&-spada o wuxia.

Tutto ciò che viene descritto diventa realtà di gioco ed una successiva descrizione non può negarlo; si possono aggiungere nuove descrizioni, riempire aree grigie, anche ribaltare radicalmente la situazione, ma è vietato interrompere o cancellare quanto descritto dagli altri.

Per lo stesso principio bisognerebbe evitare descrizioni "senza via di uscita" che, in caso di fallimento del tuo test, o successo del test avversario, risultino in imbarazzanti paradossi.

E' però bene ripetere che quanto descritto è solo un effetto scenico; l'unico effetto utile è quello Dichiarato meccanicamente, le descrizioni non devono essere abusate per ottenere risultati extra.

B: Conflitto Avanzato

Ora che sono chiare le dinamiche fondamentali di un conflitto è tempo di illustrare le manovre avanzate che è possibile applicare ad una Azione base:

- Azioni Multiple
- Movimento
- Schivare e Parare
- Riorganizzarsi
- Mirare
- Afferrare
- Smorzare

Azioni Multiple (vario)

E' possibile fare contemporaneamente più cose con una singola Azione.

Si stabilisce quali Tratti siano coinvolti e si utilizza solo quello dal valore più basso, dividendone il punteggio fra le varie Azioni (massimo 3) che si desidera compere.

Le Azioni Multiple vanno dichiarate tutte assieme nell'ordine in cui saranno eseguite e **devono** avere tutte un valore assegnato di almeno 10 punti, anche se una o più Azioni non richiedono un effettivo test (come *Riorganizzarsi*).

Eventuali MOD influenzano il valore totale da dividere, non ogni singolo test; al contrario le Diff si applicano separatamente alle singole azioni compiute.

Esempio...

Un elfo ha il Tratto "Arciere Elfico 50" ed "Agilità Silvana 23"

Può compiere un solo attacco con un punteggio di 50, oppure fino a tre attacchi dividendo come preferisce il proprio punteggio: 40 e 10, oppure 25-10-15, o magari 12-18-20, ecc...

Oppure potrebbe compiere un attacco assieme ad un'azione che richieda l'uso del tratto atletico "Agilità Silvana", come schivare, o muoversi, etc.

In tal caso il valore usato sarebbe il minore (23) ed andrebbe poi ripartito fra le varie azioni da compiere.

Siccome ogni Azione deve avere un punteggio minimo di almeno 10, questo elfo potrebbe compiere al massimo due azioni usando un 10 ed un 13.

Movimento (Altro)

Lo spazio in PsychoSys viene trattato in modo astratto.

La distanza fra due oggetti viene misurata ad occhio in termini di vicinanza relativa, quantificata in *Progressi di Movimento* (Mov) da compiere.

Le distanze standard sono:

Mischia = fino a 0 Mov di distanza
Vicino = fino a 3 Mov di distanza
Medio = fino a 6 Mov di distanza
Lontano = fino a 9 Mov di distanza
In Fuga = fino a 12 Mov di distanza

Queste misure possono rappresentare metri (fra persone) o centinaia di metri (fra veicoli) o anche chilometri (fra MechaRobot) e persino anni-luce (fra astronavi); in genere non è importante avere un esatto riscontro tradotto con unità di misura reali, ma in caso può essere adattato di volta in volta alle necessità della situazione.

Compiendo una qualsiasi Azione non di Movimento è sempre possibile accumulare senza test +1 Mov.
Per coprire maggiore distanza è possibile compiere una specifica azione *Lunga* dove ogni Progresso equivale a +1Mov; in questo caso si effettua un test con un Tratto adeguato al movimento (Atletica/Guida/Pilotare/etc).
Chiunque rimanga indietro di oltre 12 Mov alla fine di un Turno è considerato "*seminato*" ed esce di scena.

Ostacoli e Collisioni

Per rappresentare una situazione difficoltosa il Meister può descrivere degli Ostacoli sul percorso dei Personaggi; tali ostacoli potrebbero rappresentare qualunque cosa, come traffico, passanti, strada dissestata, condizioni atmosferiche avverse o qualsiasi altro genere di imprevisto.

Gli Ostacoli non possono essere ignorati durante le descrizioni ed è necessario trovare un modo di superarli; ogni Ostacolo è giudicato dal Meister in termini di efficacia nell'intralciare il movimento, da Diff+10 a Diff+30, a seconda della situazione.

Fallire nel superare un Ostacolo interrompe il movimento e causa una Collisione.

In una Collisione i vari soggetti si colpiscono a vicenda usando il valore di Resistenza dell'altro come se fosse la Potenza di un'arma; entrambi determinano i danni adottando il test eseguito da chi è entrato in collisione.

A seconda delle circostanze il Meister decide se l'impatto è avvenuto a bassa velocità oppure ad alta velocità, infliggendo ai passeggeri rispettivamente danni Stun o Fisici.

(termini come Potenza, Resistenza e Stun sono spiegati nel capitolo "*08 – Materia*").

Azioni in Movimento

Spendendo 1Az per il movimento non si ottiene solo un aumento di Mov, ma si possono effettuare specifiche manovre in grado di sortire alcuni effetti speciali:

> **Bloccare** : dopo aver superato il bersaglio è possibile bloccare la strada usando il proprio corpo/veicolo per creare un Ostacolo (Diff+00); come effetto speciale un SM vale Q0.

> **Evitare** : invece di affrontare un Ostacolo si può decidere letteralmente di "cambiare strada" evitando automaticamente l'Ostacolo senza bisogno di alcun test, ma così facendo non si guadagnano Mov.

> **Speronare** : usata a distanza di Mischia contro un avversario, questa manovra causa una sorta di Collisione controllata (+1R al proprio veicolo)

E' utile anche per superare un Ostacolo; si causa una Collisione (con +1R) e se la Categoria e/o la Resistenza sono maggiori di quelle dell'Ostacolo, esso è superato.

> **Movimento Tattico** : Laddove le altre azioni di Movimento gestiscono gli spostamenti su larga scala, questa manovra permette di sfruttare tatticamente il posizionamento dei soggetti coinvolti in un conflitto.

Gli effetti possono essere due:

- puoi inserire 1Mov di distanza fra due elementi, interponendoti come una sorta di scudo o copertura; se una delle due parti vuole raggiungere l'altra dovrà prima trovare un modo per superare il tuo PG.

- puoi agire in modo da spingere un soggetto a compiere Mov obbligatori (pari a G/Test) posizionandolo in un luogo specifico dal quale non potrà andare via sino alla fine del prossimo Turno, a meno che lui stesso non spenda 1Az per il Movimento ottenendo una Qualità superiore alla tua.

Alcune scelte tipiche sono “spalle al muro” oppure “lontano dalla porta” o anche “sul bordo del precipizio”.

I Mille volti della Fuga

Le regole per il movimento si possono applicare anche a situazioni non fisiche.

Cambiare discorso per allontanarsi da un argomento sgradito, o al contrario inseguire una certa informazione durante un interrogatorio.

Non basandosi su distanze fisiche esatte ma su unità di spazio astratto è possibile utilizzare queste regole anche in caso di movimento in dimensioni dove il concetto normale di spazio non ha senso: i sogni, l'aldilà, la realtà virtuale etc.

Schivare e Parare (Difesa)

Quando un PG spende la sua Azione per effettuare una Difesa esegue un tMa il cui risultato verrà usato come Diff applicata ad ogni attacco diretto contro di lui a partire da quel momento e fino alla sua azione nel Turno successivo.

Esistono però alcune differenze fra *Schivare* e *Parare*.

Per *Schivare* si utilizza un Tratto che, nell'ambito del conflitto, rappresenti doti di agilità, flessibilità e mobilità. Per Schivare è inoltre **necessaria** una Descrizione adeguata, ricordando che per schivare servono un ampio spazio di manovra oppure degli elementi di copertura.

Se per qualche ragione il PG non è in grado di soddisfare tali richieste, non può Schivare.

Schivare in un dibattito può significare tentare di perdere tempo, non rispondere, vendere aria fritta sperando di evitare il nocciolo della questione.

Anche qui la situazione deve permettere "spazio di manovra" (difficile in un contesto formale come una corte giudiziaria) oppure sfruttare un qualche genere di "copertura" (scuse, bugie, amici che reggono il gioco).

Per *Parare* si utilizza il Tratto di attacco adeguato al tipo di conflitto in corso ed allo strumento a disposizione. E' necessario disporre di uno *strumento adeguato*: non puoi parare una spada con un coltello da tavola, così come non puoi parare un'accusa di omicidio parlando del tempo, o un attacco psichico con un'aspirina.

Il Meister ha il compito di giudicare se uno strumento sia più o meno adatto per Parare; in caso lo strumento sia misurabile in termini di *Potenza* o *Resistenza* (spiegati nel capitolo "**08 – Materia**") si assume che un valore identico sia sempre adeguato, una differenza di 1 o 2 incorra in un MOD-10 o MOD-20, ed una differenza di 3 o più sia sempre eccessiva e quindi non adeguata; tale differenza si applica sia in eccesso che in difetto, un enorme spadone è troppo ingombrante per parare efficacemente i rapidi affondi di un pugnale!

Esempio:

Un gladiatore sta affrontando 3 bestie feroci; una agisce prima di lui, mentre le altre agiscono dopo:

> Turno 1

La prima belva lo attacca, ferendolo.

Il gladiatore decide di Difendersi ed effettua il test.

> Turno 2

La prima belva attacca di nuovo ma la Difesa del Gladiatore è ancora attiva.

Ora il gladiatore decide di agire in modo diverso, quindi la difesa si interrompe.

Riorganizzarsi (Altro)

Grazie a questa manovra puoi migliorare il tuo valore di Iniziativa.

Spendendo un'intera azione (non-multipla) guardandoti attorno e valutando la situazione ottieni automaticamente l'intero valore di Rapidità come nuova Iniziativa.

Mirare (Attacco/Difesa)

Certi bersagli sono difficili da raggiungere ed impongono una Difficoltà al test.

In cambio si possono ottenere degli effetti particolari concordabili col Meister.

Nel caso di un conflitto fisico questo è forse più facile da visualizzare e quantificare...

Diff. +00 = Bersaglio grande (torso)

Diff. +20 = Bersaglio medio (braccia, gambe)

Diff. +30 = Bersaglio piccolo (mani, piedi, testa)

Diff. +40 = Bersaglio molto piccolo / molto protetto / difficile (cuore, occhi, trick-shot)

Lo PsychoSys è un sistema a "Locazioni Concettuali".

Non esiste uno specifico punteggio vitale per ogni singola locazione di un bersaglio, ma colpire mirando ad uno specifico obiettivo *avrà* un effetto speciale appropriato.

Esempio:

- **Bersaglio Medio** = MOD-10 all'utilizzo dell'arto per un numero di turni pari al G/Test.

- **Bersaglio Piccolo** = può causare vari effetti a seconda dell'area colpita che permarranno fino a quando non verrà specificamente spesa 1Az (Altro) per annullarli.

E' importante notare che questi sono effetti *meccanici* di cui è necessario tenere conto durante ogni Descrizione.

Alcuni esempi tipici sono...

...disarmare (mano), il bersaglio perde l'arma che teneva in mano.

...far cadere a terra (piede), MOD-30 alle azioni di Movimento.

...stordire (testa), +10 Stun oltre al normale danno.

- **Bersaglio Difficile** = l'effetto principale è in genere quello di consentire azioni molto difficili o improbabili, come tagliare una corda sparando un proiettile, colpire una piccola zona non protetta (ignorando l'armatura), accecare, colpire un punto vitale (infliggendo +10 danni), etc...

- **Finta / Colpo Accurato** = un altro modo di impiegare una manovra mirata è quello di decidere che *invece* di sortire i succitati effetti, l'azione sia così precisa da essere difficile da contrastare; per ogni Diff+20 sostenuta dal Personaggio, il suo bersaglio avrà un MOD-10 nel turno successivo per le azioni di Attacco/Difesa contro di lui.

In un conflitto non fisico *Mirare* è sempre possibile, ma non sempre altrettanto semplice da visualizzare.

Si può mirare ad un particolare argomento, o mirare ad uno specifico ricordo, etc...

Ed allo stesso modo si possono ottenere effetti speciali concettualmente molto simili a quelli fisici:

- danneggiare l'uso di un discorso mirando ad una falla concettuale

- disarmare un argomento cambiando soggetto del dibattito

- stordire l'opposizione con una rapida parlantina

- superare una corazza di contegno e compostezza facendo leva su una specifica emozione

- indebolire la concentrazione avversaria battendo su un particolare ricordo

- etc...

Afferrare (Attacco)

Questa manovra non causa danni ma blocca il bersaglio, costringendolo a divincolarsi prima di poter agire.

Per liberarsi dovrà spendere 1Az superare la Qualità di chi lo ha afferrato.

Questa manovra ha effetto solo fino alla successiva azione dell'attaccante.

Materia

Questo capitolo ha la sua più diretta applicazione nel conflitto fisico ma molti concetti possono essere applicati anche in astratto ad ambiti di altra natura.

Gli argomenti principali sono:

- Causare Danni
- Categorie
- Effetti Fisici

Causare Danni

Qualsiasi oggetto può causare sia danni trascurabili che letali, la vera differenza è nell'abilità di chi lo maneggia; il corpo umano è fragile e qualsiasi cosa che ne riesca a superare la resistenza causa ferite terribili... vita e morte dipendono unicamente dal dove e come queste ferite vengano inflitte.

Il valore offensivo di un oggetto in sé diventa invece molto importante quando non si deve superare solo la labile resistenza di carne ed ossa, ma è necessario oltrepassare un qualche genere di protezione; più è efficace l'oggetto e maggiore sarà la possibilità di infliggere danni nonostante la presenza di eventuali armature.

Ogni arma possiede un valore di **Potenza (P)** che ne descrive in modo astratto il valore offensivo.

Allo stesso modo ogni armatura possiede un valore di **Resistenza (R)** che ne rappresenta il grado di protezione offerto.

In PsychoSys il danno è determinato guardando il risultato del test di attacco, modificato dal rapporto fra Potenza e Resistenza degli strumenti utilizzati, così da tradursi in uno dei tre tipi di danno:

- il **Danno Pieno (DP)** equivale alla Qualità del test di attacco.
- il **Danno Somma (DS)** equivale alla somma dei numeri della Qualità come fossero tutti unità ($0 = 10$).
- il **Danno Minimo (DM)** equivale al Grado della Qualità del test di attacco.

Esempio:

Con un test di attacco a Qualità 35 si avrebbe:

DP = 35

DS = 08 (3+5=8)

DM = 03 (il Grado di 35 è 3)

Quindi per determinare l'esatta entità dei danni inflitti basta fare un rapido confronto fra Potenza e Resistenza:

se $P > R$ si causa Danno Pieno (DP)

se $P = R$ si causa Danno Somma (DS)

se $P < R$ si causa Danno Minimo (DM)

Inoltre un **Successo Critico** aumenta di un livello il danno (DM -> DS -> DP -> DP+1d10)

Valore PLUS

Alcuni elementi possono modificare armi ed armature senza però conferire un completo aumento di P o R.

In questi casi tale modifica è rappresentata dal simbolo "+" (*plus*) che permette di *vincere* in caso di pareggio; è possibile accumulare molteplici Plus.

Se il valore P o R subisce un effettivo aumento, tutti i Plus già presenti scompaiono.

Esempio:

In caso di Arma P2 contro Armatura R2 si ha normalmente $P2 = R2$ e si causa DS.

Se solo l'arma avesse un Plus (P2+) il pareggio sarebbe a suo favore, causando DP.

Se solo l'armatura avesse un Plus (R2+) il pareggio sarebbe a suo favore, riducendo il colpo a DM.

Se entrambi gli oggetti avessero un Plus ci sarebbe di nuovo parità.

Categorie

Lo PsychoSys definisce gli oggetti che bene o male possono essere messi a confronto su uno stesso livello come appartenenti alla stessa *Categoria*; oggetti totalmente fuori scala non hanno punteggi altissimi, semplicemente fanno parte di una diversa Categoria.

Per cui se una normale spada ha Potenza 2 anche la gigantesca spada meccanica di un Robot alto 35m avrà Potenza 2, ma apparterrà ad una diversa Categoria.

La Categoria è un elemento *concettuale*, non *incrementale*.

Quando un oggetto è descrivibile come "migliore o peggiore" ma resta sempre paragonabile ad altri oggetti simili si deve lavorare con i normali valori P/R/Plus.

Quando un oggetto è in grado di fare cose che altri oggetti simili non potrebbero mai eguagliare, allora si deve lavorare con le Categorie.

Meccanicamente, un oggetto di Categoria superiore ottiene sempre una *vittoria totale* contro un oggetto di Categoria inferiore, indipendentemente dai valori P ed R:

> un'arma non solo ignorerà il valore R, ma infliggerà danni moltiplicati per il numero di Categorie di differenza +1.

> un'armatura non solo ignorerà il valore P, ma annullerà del tutto sia i Danni che i DD (vedi più avanti "*Effetti Fisici*").

Oltre al concetto alla base di una Categoria, che ne definisce peculiarità e caratteristiche specifiche, essa viene gestita anche attraverso un numero di **Indice** che serve ad indicarne la posizione relativa in un'immaginaria scala di valori, dove C0 è la categoria base standard (solitamente quella umana).

Tali numeri, lo ricordo, non sono incrementali e matematici ma *concettuali* e servono solo come indice di riferimento che, a seconda delle esigenze, può essere modificato a piacimento per introdurre nuovi elementi. Nulla vieta l'esistenza di Categorie con Indice negativo, esse si posizionerebbe semplicemente al di sotto di C0.

Esempio:

In un gioco si potrebbe avere C0 (umani) e C1 (mega-robot); se per qualche ragione un oggetto C0 migliorasse tanto da richiedere un cambio di Categoria non è che deve per forza diventare equiparabile ad un oggetto per mega-robot!

Si potrebbe invece aggiungere una nuova Categoria ed aggiornare l'indice: C0 (umani), C1 (laser) e C2 (mega-robot).

Allo stesso modo l'indice di Categoria può esprimere concetti diversi ma di potenza paragonabile.

In un mondo tecno-fantasy potrebbero esistere sia Mega-Robot (C1) che Mostri Giganti (C1) che Avatar Divini (C1) che Artiglieria Militare (C1).

Soggetti diversi che per concetto e stile starebbero male tutti assieme sotto uno stesso "nome", ma che grazie all'indice di Categoria vengono tranquillamente gestiti dal regolamento.

Questa suddivisione potrebbe essere solo estetica, come appena detto, oppure ognuna di tali Categorie potrebbe presentare regole speciali uniche.

Esempio:

Un coltello è "un coltello"; il semplice concetto di "coltello" ne descrive i limiti e le potenzialità.

Il coltello migliore del mondo avrà P maggiore rispetto ad altri coltelli, magari permettendogli di rivaleggiare con altri oggetti simili ma solitamente superiori come daghe o spade; ma è e resta un "coltello".

Non può lacerare la corazza di un carro armato, non può abbattere le mura di un edificio, etc.

Un oggetto a forma di coltello, ma che di fatto è molto diverso (funzionando grazie ad una qualche tecnologia/magia/altro) potrebbe invece appartenere ad una diversa Categoria, e quindi essere in grado di fare cose ben diverse da quelle accessibili ad un semplice coltello.

Ad esempio un "coltello" a misura di robot gigante appartiene ad un'altra Categoria.

Nel confronto fra robot giganti sarà sempre un semplice "coltello", ma se confrontato con oggetti di categorie

inferiori sarà imbattibile ... del tutto su un altro piano.
Un simile oggetto può abbattere interi edifici così come un normale coltello può tagliare cespugli ed arbusti.

Micro & Macro

Le Categorie possono essere usate per qualsiasi cosa, sia in ambito microscopico che macroscopico o anche specialistico...che significa?

Significa che non è necessario aspettare un salto qualitativo enorme come quello fra un essere umano ed un gigante meccanico di 35m per fare ricorso alle Categorie.

Si può usare una Categoria per gestire oggetti convenzionali ed una diversa Categoria per oggetti che siano sempre a misura d'uomo, ma nettamente superiori rispetto a quelli convenzionali (per effetto magico o tecnologico), o ancora si può usare una Categoria con lo stesso Indice ma con diverse proprietà uniche.

Ad esempio ci possono essere i normali esseri umani (C0) e delle creature soprannaturali (C0, ma tutti i danni fisici sono ridotti di 1d10 tranne quelli da armi d'argento o consacrate).

Si può usare una Categoria diversa per sfumature anche piccole, ma nette; una per i veicoli personali (auto, moto...), una per i veicoli militari (corazzati, rinforzati, tank), una per i grandi veicoli industriali (transatlantico, aereo di linea, treno...), etc.

In questo modo è facile rapportare alla normale scala di valori P/R/Plus qualsiasi soggetto, sia esso una tuta da motociclista o un'astronave-pianeta o una speciale tecnologia o il potere di un Dio.

Categorie ... quali e perché

Quali e quante Categorie usare dipende dagli elementi che si vogliono curare con attenzione nel gioco.

Le Categorie servono ad esprimere *concetti*; se serve si aggiungono, se non serve non si usano.

Nella maggior parte dei casi si usa solo una Categoria base per descrivere tutto ciò che è standard, più al massimo una seconda Categoria nei casi esista qualcosa "di più" o se magari esiste un elemento di gioco particolarmente di rilievo (veicoli, magia, robot, etc).

EFFETTI FISICI

- Dimostrazioni di Forza
- Danneggiare gli Oggetti
- Affogamento
- Strangolamento
- Cadere
- Acido
- Fuoco
- Elettricità
- Veleno

Dimostrazioni di Forza

I valori riportati qui di seguito si riferiscono ad un normale essere umano; normalmente non è possibile raggiungere punteggi superiori al 100 ma per completezza sono riportati ugualmente come esempio, dato che possono tornare utili in caso di certi poteri, capacità e creature.

Saltare è una dimostrazione di forza e capacità fisica.

Normalmente non serve entrare tanto nel dettaglio da dover calcolare l'esatta distanza di salto, ma in caso servisse basta esegui un test di *Atletica*: Q*3cm (in alto) oppure Q*6cm (in lungo).

Wert	Azione	Peso	
10-20	schacciare una lattina	20 Kg	
30-40	rompere una sedia di legno	50 Kg	
50-60	sfondare una porta di legno	100 Kg	
70-80	spaccare una tavola di legno	200 Kg	
90-100	piegare una sbarra di metallo	300 Kg	
110	lanciare una motocicletta	400 Kg	+1d10 danni

120	ribaltare un'auto	500 Kg	
130	piegare una spranga da 8cm	600 Kg	
140	sfondare un muro di cemento	700 Kg	+1d10 danni
150	lanciare un'automobile	800 Kg	
160	sfondare metallo spessp 4mm	1000 Kg	
170	piegare un lampione stradale	1500 Kg	+1d10 danni
180	lanciare una station-wagon	2000 Kg	
190	lanciare un furgone	2500 Kg	
200	lanciare un camion	3000 Kg	+1d10 danni

Danneggiare gli Oggetti

Con l'usura gli oggetti possono rompersi e gli equipaggiamenti deteriorarsi.

In genere al Meister ed alla drammaticità della situazione viene lasciata la libertà di decidere se e quanto un oggetto comune si danneggi; ma a volte possono essere desiderabili regole un po' più precise.

Tali regole fanno riferimento, di base, ad armi e armature ma è facile seguire le stesse indicazioni per qualsiasi altro oggetto.

Ogni oggetto possiede una *salute* detta Durabilità (**Du**).

La Durabilità si calcola così: $Du = 10 * R \text{ o } P \text{ o } \text{Taglia}$

Un oggetto con valore P/R zero ha Durabilità 5.

Ogni Plus conta come +5Du.

I danni inflitti agli oggetti si indicano con la sigla "**DD**" (Danno Durabilità).

Quando un attacco risulta in un Successo Somma o Critico esso infligge 1DD, +1DD per ogni punto di P che supera la R del bersaglio colpito.

Quando un attacco risulta in un Fallimento Critico l'oggetto usato subisce 1DD, +1DD per ogni punto di R del bersaglio che si intendeva colpire che supera la P dell'oggetto usato.

Casi Speciali

> Eseguire con successo anche solo parziale una **Parata** devia i DD sull'oggetto usato per parare, invece che farli subire all'armatura.

> Nel caso gli oggetti messi a confronto appartengano a **Categorie** diverse, l'oggetto di Categoria superiore infligge il doppio dei normali DD.

> Un oggetto impiegato applicandovi **Forza Eccessiva** subisce +1DD ad ogni utilizzo, indipendentemente dal risultato del test.

Box:

L'impiego di **Forza Eccessiva** avviene quando si utilizza un oggetto ad una Categoria superiore a quella per cui è progettato.

Un esempio semplice può essere quello di un normale oggetto, come una mazza, utilizzato ad un livello di forza sovrumano.

In tutti i casi di **Forza Eccessiva** lo strumento conferisce normalmente i vantaggi funzionali che ci si aspettano dal suo utilizzo, ma il suo valore P o R risulta irrilevante.

Affogamento

Durante una *situazione di crisi* un PG può trattenere il respiro per un numero di secondi pari al valore di Wert, poi affoga.

Se in qualche modo riesce a respirare, il cumulo dei secondi si azzerà ed il conteggio riparte.

Un Personaggio affogato è *Fuori Gioco*; un eventuale soccorso è utile solo entro G/Wert minuti.

Strangolamento

Ci sono due modi per strangolare qualcuno: bloccando il flusso d'aria ai polmoni o bloccando il flusso di sangue al cervello.

Nel primo caso si usano le regole di Affogamento; strangolare a mani nude senza essere specificamente addestrato, soffocare con un cuscino o una busta di plastica.

Strangolare qualcuno in modo "professionale" o usando strumenti come una corda, una garrota o oggetti simili è molto più efficace e veloce.

Meccanicamente funziona come "Afferrare" ma il test per colpire è a Diff+30 (Bersaglio Piccolo), basta però mantenere la presa per 3 Turni consecutivi e la vittima sverrà per 1d10 Turni; dopo altri due Turni è

Fuori Gioco.

Cadere

Cadendo si subisce 1d10 danni per ogni 3m di caduta; se la caduta è un atto deliberato e controllato si sottrae 1 dado.

L'Armatura non si applica ed anzi subisce 1DD per ogni 3m.

Acido

L'acido non "penetra" le protezioni come le normali armi ma per comodità viene anch'esso misurato in termini di Potenza.

Ogni dose di acido conta come "1 colpo" che danneggia la prima cosa con cui entra a contatto:

- a contatto con oggetti causa 1DD, +1DD extra per ogni P
- a contatto con esseri viventi causa 1d10 danni per ogni punto di P

La classificazione standard è: Leggero (P1), Medo (P2) e Forte (P3).

In genere un acido Leggero è facilmente reperibile anche in casa, uno Medio richiede un qualche accesso medico o edile, mentre uno Forte è decisamente raro e si trova solo in ambiti industriali o scientifici molto specializzati.

Ovviamente queste sono solo linee guida; un Meister può tranquillamente progettare un acido "medico" che dissolva le materie inorganiche ma senza intaccare la carne, usato per pulire le ferite; oppure un acido specifico che attacchi solo i polimeri (plastiche), etc...

Fuoco

Il fuoco possiede una Potenza iniziale da 1 a 3 a seconda della sua intensità.

Se non viene fatto nulla per spegnere le fiamme esse prenderanno gradualmente forza, bruciando con maggiore intensità o comunque avvolgendo il bersaglio aumentando così la Potenza di +1P alla fine di ogni secondo Turno. (in pratica aumenta a Turni alterni)

Il danno agli oggetti è pari a 1DD per ogni 3P totali e si applica solo nei Turni di incremento.

Il danno agli esseri viventi è sempre pari ad 1D10 e si applica, se **supera** l'armatura, ogni Turno.

Dibattersi per spegnere le fiamme è un'Azione Lunga di tipo Altro che richiede un test di Wert ed un numero di progressi pari al doppio della Potenza totale delle fiamme; se la Potenza aumenta, anche i progressi necessari aumentano.

Elettricità

Quando una corrente elettrica attraversa il corpo di un Personaggio il Meister determina l'intensità della scarica e, a seconda di quella, gli effetti che causa.

Se un PG finisce *Fuori Gioco* a causa di una scarica continua, o di più scariche successive, i danni in eccesso diventano da Stun a Fisici.

Scarica Leggera : P1+ , 2d10 Stun , MOD-10 ad azioni ed Iniziativa per 1 Turno.

Scarica Media : P2+ , 4d10 Stun, MOD-20 ad azioni ed Iniziativa per 2 Turni; inoltre può mandare in corto circuito (temporaneo o permanente) una o più apparecchiature elettroniche trasportate dalla vittima, a discrezione del Meister.

Scarica Letale : P3+ , 6d10 Stun, MOD-30 ad azioni ed Iniziativa per 3 Turni; la maggior parte degli oggetti elettronici trasportati sarà danneggiata ed inutilizzabile.

Veleno

I veleni agiscono sul punteggio di Wert causando effetti più o meno gravi; se Wert scende a zero o meno, il Personaggio è *Fuori Gioco*.

E' possibile evitare tali danni con un test di Wert ripetuto ogni volta che il veleno agisce; è invece impossibile evitare gli *Effetti Collaterali*.

Spesso le vittime di avvelenamenti non sanno di essere avvelenate ed è quindi utile che sia il Meister, in segreto, a fare i test di resistenza fino a quando non sopraggiungono sintomi rivelatori, ed a quel punto

può essere il Giocatore ad eseguire i test per il suo Personaggio.

Ogni sostanza velenosa è descritta da diversi valori: *Descrizione* , *Tipo* , *Velocità* , *Potenza* , *Danno* ed *Effetti Collaterali*.

> **DESCRIZIONE:**

Il nome del veleno e le sue caratteristiche salienti:

E' liquido, solido o aereo?

E' solubile o spalmabile?

E' venereo, digitale o alimentare?

> **TIPO:**

Il tipo di veleno influenza i test di Wert della vittima:

- il tipo **DEGENERATIVO** solitamente non ha la forza di uccidere ma infligge danni *Debilitanti*.

- il tipo **MORTALE** serve, invece, ad uccidere la vittima; non causa effetti permanenti ma è molto potente e pericoloso.

- il tipo **TOSSINA** è raramente mortale in quanto pensato per causare effetti collaterali molto pesanti.

> **VELOCITA':**

E' il tempo impiegato per causare i danni e gli altri effetti.

Alcuni veleni agiscono in Turni, altri in minuti o in ore; certe sostanze agiscono addirittura dopo giorni.

> **POTENZA:**

E' il numero di volte che il veleno infligge i suoi danni.

Ogni volta che trascorre il tempo indicato nella Velocità, il veleno infliggerà nuovamente i suoi danni.

> **DANNO:**

E' il danno causato a Wert ogni volta che il veleno agisce.

Tale valore solitamente oscilla fra 01 e 30.

Questi punti vengono recuperati, con tempo e riposo, se l'avvelenamento viene curato o il soggetto sopravvive, al ritmo di 1 punto ogni ora.

La riduzione di Wert influenza ogni caratteristica dipendente o derivata, come Tratti e PV.

> **EFFETTI COLLATERALI:**

I veleni e soprattutto le Tossine possono causare effetti collaterali di ogni genere, dalla nausea alle allucinazioni al sonno; certe Tossine non causano neppure Danni, ma soltanto Effetti Collaterali.

Alcuni effetti possono essere così intensi da influire sulle meccaniche di gioco che regolano la salute del personaggio: un effetto anti-coagulante può rendere una semplice ferita un fiume di sangue, un effetto iper-sensibilizzante può rendere insopportabile il dolore, un effetto potrebbe far contrarre i muscoli della gola e strangolare la vittima, ecc...

Il modo in cui tali effetti si traducono in regole e numeri, sempre *SE* lo fanno, è lasciato alla fantasia di Meister e Giocatori.

Esempio:

D1G174L-K1LL3R

Polvere da contatto; gli effetti sono spesso confusi con quelli della stanchezza e la vittima, decidendo di riposare, muore nel sonno.

TIPO : Mortale

DANNO : 10

VELOCITA' : 2 minuti

EFFETTI COLLATERALI: Sonnolenza, fame, leggeri giramenti di testa.

POTENZA : 10

Morte Silente

Liquido da ingestione: inodore, incolore ed insapore. Resta quiescente a lungo ed agisce poco alla volta così da essere facilmente scambiato per un normale malanno virale.

TIPO : Mortale

DANNO : 1

VELOCITA' : 12 ore

EFFETTI COLLATERALI: nessuno

POTENZA : 20

Ferite, Guarigione e Morte

Fuori Gioco

La quantità di danni che un Personaggio può sopportare è pari al valore di Wert ed è detta Punti Vita (**PV**).

Quando i danni eguagliano o superano i PV il Personaggio si considera *Fuori Gioco*.

Non può compiere Azioni o ottenere alcun risultato concreto, ma volendo può compiere piccole Descrizioni, per dare un contributo narrativo alla scena.

La sua sopravvivenza è ora in mano alle circostanze ed alle azioni degli altri Personaggi.

E' *importante* notare che i PV non sono una misura precisa di quanta "carne" viene tagliuzzata o strappata o pestata, ma è un valore astratto che indica la capacità del Personaggio di *funzionare* nonostante dolore, danni, paura, etc.

Un singolo pugno allo stomaco non è capace di uccidere, ma se ben assestato può mandare *Fuori Gioco*.

Stringere i Denti

Quando i PV finiscono, un Personaggio dovrebbe collassare a terra, esanime.

Se vuoi però puoi decidere di *Stringere i Denti*.

In tal caso è *necessario* descrivere (fisicamente/emotivamente/etc) la maniera in cui *stringi i denti* e resti in piedi; se il Meister è soddisfatto puoi rimanere attivo, ottenendo un numero di PV extra pari a Seele.

Da quel momento in poi potrai decidere, nel tuo turno, di *lasciare la presa* scivolando finalmente *Fuori Gioco*; ma il prezzo da pagare per una simile ostinazione è molto alto...

1) nel momento in cui *stringe i denti* tutte le Ferite del Personaggio si aggraveranno; la soglia di danno oltre la quale le Ferite richiedono *Chirurgia* si abbassa da 30 a 20, mentre il limite di miglioramento che tali ferite possono raggiungere venendo trattate con solo *Pronto Soccorso* o *Medicina* rimane a 30 (vedi più avanti *Essere Curato*)

2) se il Personaggio finisce *Fuori Gioco* dopo aver *Stretto i Denti* a causa di ulteriori danni, e non per aver lasciato la presa, subirà 1d10 danni *Debilitanti*.

Gestire i Danni : le Ferite

Quando un Personaggio viene danneggiato deve segnare sulla scheda ogni singolo colpo ricevuto come un separato ammontare dei danni, creando così un elenco di *Ferite* più o meno gravi.

Ogni Ferita viene segnata nell'apposito spazio di fianco alla locazione colpita (Testa, Torso ed i vari Arti).

Esempio:

Se un Personaggio viene raggiunto da una coltellata al braccio che causa 43 danni dovrà scrivere sulla scheda, vicino alla locazione Braccio, qualcosa tipo "coltellata 43" o anche solo "43".

Una buona abitudine, ma non obbligatoria, è quella di scrivere anche il tipo di danno subito (taglio, botta, ustione, morso, etc) perché aiuta ad interpretare meglio la ferita, rendendola facilmente immaginabile; è anche importante se si vuole dare un certo realismo alle cure, determinando che genere di strumenti ed azioni saranno necessari.

Gestire i Danni : Gravità

I danni si riportano sia suddivisi in singole Ferite, come appena spiegato, sia come somma totale da confrontare con i PV generali.

Il valore di PV di ogni personaggio viene suddiviso in fasce incrementali, rispettivamente da un terzo, due terzi e tre terzi, assegnando eventuali scarti a quest'ultima; esiste poi una quarta fascia che rappresenta i PV extra ottenibili *Stringendo i Denti*.

Man mano che i danni si accumulano le condizioni generali del corpo si aggravano, rendendo sempre più

difficile sia agire che guarire; il tutto è espresso con un MOD alle Radici, che influenza i punteggi *dipendenti* (come i Trattati) ma non a quelli *derivati* (come i PV), ed una Diff ai test di Guarigione.

Fascia 1 - Ferite Lievi = nessun MOD o Diff

Fascia 2 - Ferite Serie = MOD-10 , guarigione a Diff+10

Fascia 3 - Ferite Gravi = MOD-20 , guarigione a Diff+20

Fascia 4 - Ferite Mortali = MOD-30 , guarigione a Diff+30

Esempio:

Un Personaggio possiede Wert 70 e Seele 45; la sua vitalità sarà quindi rappresentata così...

F1 (23) / F2 (46) / F3 (70) / F4 (115)

Subendo un totale di danni fino a 23 sarebbe tranquillamente entro le ferite Lievi.

Da 24 a 46 le sue condizioni diventano Serie.

Da 47 a 70 il Personaggio è Grave ma ancora in piedi.

Oltre 70 è *Fuori Gioco* a meno che non *Stringa i Denti* per andare avanti con la forza della disperazione, fino al suo limite estremo di 115 danni totali.

PV 60 = 3 fascie da 20 ... Ferite Leggere fino a 20, Serie fino a 40, Gravi fino a 60.

PV 55 = 3 fascie da 18+spicci ... Ferite Leggere fino a 18, Serie fino a 36, Gravi fino a 55.

PV 70 = 3 fascie da 23+spicci ... Ferite Leggere fino a 23, Serie fino a 46, Gravi fino a 70.

Non di Sola Carne

Se dovesse servire è possibile creare, con le stesse meccaniche, dei Punti Vita non fisici che rappresentino altri aspetti del Personaggio e del Gioco:

- Punti Mente basati su Gehirn, per misurare un conflitto intellettuale
- Punti Reputazione basati su Seele, per misurare un conflitto sociale
- etc...

Tipi di Danno: Stun

A volte si subiscono danni "non letali" che rappresentano in qualche modo cose come fatica, spossatezza, concussioni e stordimento.

I danni di questo tipo sono detti *Stun*.

Funzionano alla stessa maniera dei normali danni Fisici, ma con alcune eccezioni:

- lo Stun causa sempre e solo una Ferita sotto la quale si accumulano tutti i danni di questo genere
- lo Stun guarisce da solo al ritmo di 1d10 ogni ora
- lo Stun non causa mai danni *Debilitanti*
- lo Stun può essere ridotto, ad ogni colpi ricevuto, con la Qualità di un tMa di un Tratto specifico appropriato, come "*Resistente*" o "*Testa Dura*" o "*Duro a Morire*" etc.

Tipi di Danno: Debilitanti

Certi danni rovinano il corpo in maniera permanente.

Possono esistere molteplici effetti speciali in grado di causare danni Debilitanti, ma solitamente capita subendo una singola Ferita da 50 o più danni.

Tutto ciò si traduce in una qualche menomazione quantificabile con la perdita permanente di 1d10 punti Radice, determinabile a caso o concordabile col Meister a seconda della situazione; questi punti sono persi e l'unico modo per riparare al danno è spendere Iksir per comprarne di nuovi.

Tale perdita deve sempre avere una forma specifica, come un'amputazione, una cicatrice evidente, un danno ad organi o cose simili; ma in realtà i danni Debilitanti rappresentano qualcosa di più profondo, un generale indebolimento del Personaggio, sia esso di natura fisica, mentale o spirituale.

Un rimedio *funzionale* può certamente essere di aiuto per rendere il Personaggio nuovamente "completo", ma

non farà recuperare i punti persi.

Esempio:

Un Personaggio soffre 54 danni in un incidente e si decide che l'effetto permanente è la perdita di 1d10 punti Wert causati dall'amputazione della mano destra.

Siccome avere una mano sola riduce la funzionalità del Personaggio, il Meister imporrà dei MOD appropriati a seconda delle situazioni di gioco.

Se in un secondo momento la mano viene recuperata con qualche mezzo (chirurgia, magia, cybernetica o altro) il Personaggio sarà di nuovo "completo" e non subirà più alcun MOD dovuto alla sua menomazione, ora guarita ... ma la sua salute generale resta compromessa rispetto a com'era prima e solo con tempo (ed Iksir) si potrà riportare Wert al valore originale.

Essere Curato

I danni di ogni Ferita si trattano separatamente con un diverso test che, a seconda del tipo di cure mediche disponibili e del tempo che si ha a disposizione, sarà considerato come **Pronto Soccorso** oppure **Medicina** o **Chirurgia**.

Curare qualcuno è un'azione *Lunga* che richiede l'accumulo di 1 Progresso, +1 per ogni 10 danni (o frazione di essi) della Ferita da trattare.

Anche i test di cura consentono l'utilizzo di Story-MOD.

Se si tenta un intervento di Pronto Soccorso ogni test equivale ad 1 Turno e, a trattamento terminato, l'effetto sarà quello di curare 1d10 danni.

Se si tenta un intervento di Medicina ogni test equivale a 10 minuti, o 30 minuti in caso di Chirurgia; l'effetto è in ogni caso quello di curare 1d10 danni per ogni Grado del Tratto usato.

Le Ferite che contano meno di 30 danni sono curabili con procedure semplici o perfino improvvisate.

Le Ferite di entità pari o superiore ai 30 danni indicano invece un qualche genere di problema funzionale (emorragie interne, ossa rotte, etc) che può essere trattato solo con la Chirurgia; applicare normale Pronto Soccorso o Medicina fa considerare la ferita come "trattata", ma senza un adeguato intervento Chirurgico **non è possibile ridurre la Ferita**.

Ogni tipo di cura è applicabile **una sola volta per ogni Ferita** indipendentemente dal successo o fallimento dell'operazione.

E' inoltre impossibile applicare un grado di cura inferiore a quelli applicati in precedenza; in pratica si può adottare Pronto Soccorso e poi Medicina e poi Chirurgia, ma non il contrario (Chir -> Med -> P.Soccorso); ad ogni modo in caso di cure multiple si applica Diff+10 per ogni trattamento precedente.

Un intervento di cura fallito o interrotto **non conta** come applicazione di un trattamento.

Per segnalare lo stato di cura basta apporre la lettere "P" o "M/C" vicino ad ogni ferita trattata.

Qualsiasi metodo si usi, e qualsiasi risultato si ottenga, non è mai possibile curare tutti i danni; ogni Ferita conserva sempre almeno 1 danno che può guarire solo con tempo e *Convalescenza*.

Esempio:

Nikolai è coinvolto in una sparatoria e subisce diverse ferite in vari punti del corpo.

Ferita 1 = 18

Ferita 2 = 7

Ferita 3 = 33

Nascosto in un vicolo buio Nikolai approfitta della momentanea tregua per rimettersi un pò in senso; strappa pezzi della sua camicia per improvvisare delle fasciature e tenta un primo Pronto Soccorso.

Nel giro di alcuni Turni riesce ad accumulare i 2 Progressi necessari a trattare la Ferita 1 e, visto che nessuno lo ha ancora trovato, si dedica anche alla Ferita 2; entrambe vengono curate di 1d10 danni, che per Nikolai risultano in due tiri da, rispettivamente, 7 e 10.

Purtroppo la Ferita 3 è troppo grave, anche fasciandola non sembra migliorare.

Ora lo status di salute di Nikolai è:

Ferita 1 = 11 P

Ferita 2 = 1 P

Ferita 3 = 33

La Ferita 1 può migliorare solo con appropriate cure Mediche o con la Convalescenza.

La Ferita 2 non può comunque migliorare più di così e deve attendere il normale tempo di Convalescenza.

Per la Ferita 3 c'è poco o nulla da fare se non trovare un buon chirurgo.

Convalescenza

La cosiddetta *Convalescenza* comincia immediatamente dopo la fine del conflitto e continua ininterrottamente fino a quando il Personaggio non avrà guarito ogni Danno e Ferita.

Durante questo periodo le sue condizioni possono sia migliorare che peggiorare, a seconda di come si comporta e delle circostanze in cui si trova.

Si deve calcolare il *Fattore di Convalescenza (FC)*, cioè un numero che si applicherà al punteggio ***totale*** dei Danni.

Man mano che i danni totali aumentano o diminuiscono si devono modificare di conseguenza anche i danni presenti sulle singole Ferite, ma il Giocatore è libero di scegliere come farlo.

Il valore di FC si calcola non appena il conflitto che ha causato le Ferite ha termine, e viene ricalcolato ogni volta che uno dei parametri rilevanti cambia e dopo ogni applicazione dell'FC.

Un FC positivo si applica ogni ora.

Un FC negativo si applica ogni giorno.

Un FC neutro (zero) non modifica la situazione; lo stato del Personaggio è stazionario.

Quando l'entità di una Ferita arriva a zero danni essa è finalmente guarita in maniera stabile e scompare del tutto.

I parametri rilevanti per calcolare il Fattore di Convalescenza sono:

Gravità Generale delle Ferite:

- Lievi = +0

- Serie = +1

- Gravi = +2

Stato delle Ferite:

- per ogni Ferita non trattata o trattata senza successo = +1

- per ogni Ferita trattata con successo = +0

Stato del Paziente:

- a totale riposo, fermo a letto = -1

- riposo parziale o discontinuo = +0

- non a riposo = +1

Situazione:

- ambiente ospedaliero = -2

- ambiente igienico e comodo = -1

- ambiente inadeguato = +0

- ambiente sporco/ostile = +1

Fuori Gioco e Morte

Un Personaggio *Fuori Gioco* è totalmente inerme e ridotto malissimo, se subisse un'altra Ferita morirebbe

immediatamente.

Un Personaggio *Fuori Gioco* non è mai considerato in Convalescenza; se viene in qualche modo curato o accudito, o se viene lasciato in pace, o se per qualche ragione "esce di scena", allora ha ancora una fioca speranza, ma sostanzialmente il suo destino è nelle mani del Meister...dipende dalla situazione.

Se non avvengono fatti che portano indiscutibilmente alla morte del PG il Giocatore può discutere col Meister per convincerlo che, date le circostanze, il suo Personaggio *potrebbe* plausibilmente essere sopravvissuto; più la storia sarà convincente, interessante e degna di essere ascoltata, più saranno le possibilità di sopravvivere. Sostanzialmente il Meister decide se rifiutare del tutto la supplica, e quindi il PG è morto, o se concedere il beneficio del dubbio; in questo secondo caso il Personaggio affronta un tMa di *Fortuna* grazie al quale può salvarsi SOLO ottenendo un SP; ogni altro risultato equivale alla morte del Personaggio.

Scendere a Patti col Destino

Invece di affrontare il rischio dei dadi il Giocatore può tentare un *baratto*.

In pratica si offre al Meister la possibilità di modificare il Personaggio, in accordo con il Giocatore, in cambio della salvezza certa.

Il Giocatore può, e deve, proporre soluzioni interessanti per spiegare l'insperata sopravvivenza del Personaggio, ma questa volta il Meister può intervenire aggiungendo dettagli, dettando condizioni ed apportando modifiche al Personaggio così da riflettere gli eventi che lo hanno salvato.

Alla fine il Giocatore è libero di accettare, rifiutare o cercare di strappare condizioni migliori; alla peggio resta disponibile il test di Morte.

Questa trattativa richiederà tempo e discussioni ed è quindi sconsigliato farla mentre il gioco è ancora in atto; meglio lasciare il Personaggio fuori scena fino alla fine della sessione.

Tutto questo ha due scopi:

Dare uno strumento in più al Giocatore che non vuole perdere il proprio PG.

Aiutare il Meister a manipolare il gioco in modo poco invasivo, sfruttando gli eventi drammatici vissuti dai Personaggi come mezzi per arricchire e sviluppare la storia.

Secondo Interludio

Nathaniel stava avanzando con cautela lungo lo stretto corridoio.

Il silenzio era completo se non per il rumore dei suoi passi ed il leggero ronzio della sottile mappa a lamine che, animata da minuscoli meccanismi ad orologeria, gli mostrava la planigrafia dell'edificio.

Chiudendo gli occhi per un istante Nathaniel cercò di percepire la familiare sensazione che indicava la presenza di Egor nella sua testa.

< La laminografica indica che sono a meno di due blocchi dal luogo dell'ultimo avvistamento, lui dov'è? >

< Non lo so > fece eco nella sua mente la voce di un ragazzino < non riesco a tracciarlo, sento solo che è vicino e che qualcosa non è normale. >

< Ma siamo molto lontani dalle Columines, non dovresti avere problemi. >

< E invece è proprio quello il problema, ci sono troppi germi di pensiero, mi confondono, riesco a stento a tenermi allacciato a te e Demetra; e comunque ti ricordo che... >

Mentre ascoltava le giustificazioni del giovane razer, Nathaniel percepì un cambiamento nella qualità dell'aria ed una leggera vibrazione nel pavimento.

L'istinto di kenon lo fece reagire senza pensare; compiendo un'acrobatica capriola si trovò a puntare i piedi sul muro alla sua destra e, un istante dopo, a fare forza sulle gambe per lanciarsi più avanti nel corridoio, rotolare verso la porta più vicina ed abbatteverla con una vigorosa spallata, caracollando in un appartamento vuoto.

Il tutto avveniva mentre diverse sezioni di pavimento cambiavano improvvisamente forma trasformandosi in una moltitudine di punte acuminata di cemento e linoleum che, con uno scatto secco, avevano trapanato il corridoio dove lui si trovava solo pochi istanti prima.

< Egor mi serve la posizione del bersaglio! ORA! >

Mentre il razer cercava freneticamente di individuare con la mente il bersaglio altri spuntoni cominciarono a fuoriuscire anche dal pavimento dell'appartamento, demolendo ogni cosa.

Proprio quando Nathaniel stava finendo lo spazio a disposizione per evitare i letali aculei si sentì un agghiacciante urlo di dolore provenire da un qualche appartamento alla fine del corridoio; subito le terribili punte tornarono ad essere un semplice pavimento.

Alcuni minuti dopo Nathaniel, Egor e Demetra si radunarono davanti alla porta da cui era partito l'urlo e, con cautela, la aprirono.

Le pareti del monolocale vuoto erano ricoperte da una fitta serie di simboli che convergevano verso il centro della stanza dove qualcuno aveva preparato un circolo di candele; al suo interno si trovava il corpo nudo di un uomo tatuato con geroglifici simili a quelli delle pareti e che, per tutta la lunghezza delle braccia, mostrava strani piercing simili a chiodi...il cadavere era tutto contorto, come se ogni giuntura fosse stata forzata dalla parte sbagliata.

Egor rompe il silenzio generale < Non ti sapevo così violenta, lo hai letteralmente accartocciato. >

< ...cosa? Ma parli con me? > il volto di Demetra esprimeva manifesta perplessità nonostante gli innesti oculari ne sminuissero la naturale espressività.

< Beh, o è stato il tuo culo cromato, oppure il nostro bel kenon soffre di molta rabbia repressa. >

< Merda! >

< Dai Nat non te la prendere così, volevo solo dire che magari ti hanno molestato da piccolo e non è colpa tua se... >

< Idiota, intendevo quello! > tutti gli occhi seguirono la traiettoria indicata dal dito di Nathaniel fino a notare una parola che stonava evidentemente col resto dei simboli ed appariva scritta di fresco.

< Sapete che significa? Significa che questo bambolotto snodato, il nostro maledetto bersaglio, è stato ammazzato da un culto sul piede di guerra...c'è un intero culto quaggiù! Un fottuto CULTO! > e dopo una breve pausa < Siamo nella merda. >

Jemnost

La casta sociale di nobili nota come jemnost esiste per due ragioni fondamentali.

Innanzitutto rappresenta l'agglomerato di tutti quegli individui che, in un modo o nell'altro, possiedono i mezzi tecnologici e militari sufficienti a poter pretendere di governare; la jemnost non nasce come struttura sociale arbitraria, ma come un dato di fatto basato sulla capacità di applicare forza.

La seconda ragione è la sopravvivenza comune.

Ognuna delle fazioni conta numeri troppo esigui per esistere da sola senza un ampio substrato di popolazione da cui trarre nuove reclute e la forza lavoro necessaria a mandare avanti una comunità capace di auto-sostenersi. Anche il dominio esclusivo di un bastione è un desiderio reso impraticabile dal semplice fatto che le altre fazioni *esistono*; combattere una perpetua guerriglia sia sul fronte esterno, contro gli orrori di Deliria, che su quello interno, contro sabotatori e ribelli, sarebbe insostenibile.

A livello sociale questo ragionamento di mutua necessità è applicabile all'intera popolazione dei bastioni; senza la protezione offerta dalla jemnost la normale vita quotidiana sarebbe impossibile, rendendo la sudditanza ad una casta privilegiata un sacrificio necessario.

A causa di questa fitta rete di interdipendenze cui tutti devono sottostare, il clima sociale dei bastioni è paragonabile a quello di una "guerra fredda" permanente.

Nonostante la recente ripresa dei contatti fra bastioni abbia in qualche modo alleviato la pressione, una reale espansione verso l'esterno resta impraticabile, costringendo le diverse fazioni ad una coesistenza gomito a gomito, in un clima di affettata cordialità e correttezza.

Ma dietro le quinte arde il fuoco di un costante conflitto per il potere; ogni singolo borgo di ogni singolo bastione è un tassello su una scacchiera, ogni servizio è un nodo in più all'interno di una lunga e complessa rete di contatti ed influenze che, sommate assieme, delineano i confini dell'autorità di ogni fazione.

Per rendere gestibile una simile situazione è stato istituito un organo governativo il più neutrale possibile, detto Concilio Interno.

Il Concilio è formato dai tre membri più importanti di ogni fazione, più tre rappresentanti civili eletti direttamente dal popolo.

Essere e Potere

Di seguito verranno introdotte le singole fazioni con cenni alla loro struttura, organizzazione, scopi e le regole per la creazione di un personaggio appartenente alla casta nobile; le quattro grandi fazioni sono:

- ° il Casato Keno
- ° la Stirpe Razum
- ° l'Ordo
- ° der Spirale

- - - ° Casato Keno ° - - -

L'opera a cui il Casato si dedica con ferrea costanza è l'affinamento delle naturali capacità psico-fisiche dell'individuo attraverso una serie di speciali addestramenti rituali volti a spingere le facoltà umane sino al limite estremo.

I membri del Casato si considerano eterni studenti, alla perenne ricerca di nuovi limiti da superare per perseguire il perfezionamento personale.

Dall'esterno il Casato appare come una sorta di gruppo para-militare altamente addestrato, e questo è in parte vero, ma si tratta solo dello strato più superficiale di una realtà complessa ed articolata.

Come per tutto ciò che riguarda la Dottrina Ctonia anche le origini del Casato sono avvolte nel mistero e si dice che esse siano note solo ai membri più anziani che abbiano rappresentato il Casato nel Concilio Interno.

Ciò non di meno girano da sempre voci riguardanti la malcelata inimicizia nei confronti della Stirpe Razum, ed il fatto che tale faida risalga addirittura a molto prima del 'Wake; se questo fosse vero i rituali Keno rappresenterebbero una diretta eredità dell'Epoca della Ragione, un fatto che contribuisce all'alone di riverenza e mistero ispirato nella popolazione da questa fazione.

L'aspetto del Casato che più di tutti è noto alla gente comune è rappresentato dai Theristes Frenos (Mietitori d'Anime).

Nella tradizione Keno il concetto di *fren* (anima) equivale a quella serie di particolari elementi interiori che contraddistinguono una mente "forte" capace di opporsi, nel suo piccolo, al caos di Deiliria e, per le stesse virtù, in grado col dovuto addestramento di superare i propri limiti personali; in una moltitudine di esseri viventi più o meno dotati, non sono molti quelli che hanno il potenziale per sviluppare realmente la propria forza interiore, la propria Anima.

Il ruolo dei Theristes è quello di aggirarsi fra la popolazione allo scopo di cercare, valutare e selezionare nuove reclute per il Casato, mietendo così un ricco raccolto di nuove anime.

Per far parte del casato esistono solo due vie...

La prima è quella di impressionare in qualche modo un Theristes, facendosi mettere alla prova; questa è una via decisamente difficile che nei casi migliori spinge l'aspirante a ritirarsi a seguito di gravi ferite e, nei casi peggiori, si conclude con la sua morte.

Non è fatto mistero che la prova di ammissione è terribilmente dura e spietata e che solo un ristrettissimo numero di aspiranti riesce, come dicono i mietitori, a far brillare la sua anima; ciò non di meno l'opportunità di entrare a far parte della jemnost è una tentazione difficile da resistere che spinge innumerevoli giovani a tentare la fortuna.

La seconda strada è quella di essere un bambino venduto al Casato; i Theristes offrono un generoso compenso per la vendita di bambini sani ancora in fasce, anche se in rari casi sono stati accettati giovani un pò più grandi che dimostravano buon potenziale, ma sempre in età pre-adolescenziale.

Questi figli adottivi vengono allevati collettivamente dal Casato con l'unico scopo di coltivarne la fren e farli diventare esperti Kenon, l'elite del Casato.

Kenon

Il termine *Keno* deriva da una lingua dimenticata risalente all'Epoca della Ragione e letteralmente significa "vuoto".

I segretissimi rituali di addestramento sono appunto basati sulla filosofia del vuoto in senso fisico, mentale e spirituale.

Tali tecniche permettono ai membri esperti del Casato, detti Kenon, di compiere incredibili azioni che sarebbero impossibili ad una normale persona, spingendo le naturali facoltà umane all'estremo.

Tutti i membri ufficiali del Casato sono Kenon organizzati secondo una struttura gerarchica interna chiamata "**Bathos**" che si affianca a quella del comune *Status* civile.

La Bathos rappresenta idealmente il grado di *profondità* a cui un Kenon è giunto rispetto all'immersione nel

proprio vuoto personale e, almeno entro i confini del Casato, è proprio la Bathos a stabilire la reale importanza di ogni membro; il normale Status è visto come una mera formalità che però è necessaria per agire nella società del bastione.

Gli strati della Bathos sono cinque ed ognuno porta come nome il numero di Kenon che si avrebbe diritto a comandare nell'ipotetico caso di operazioni militari su ampia scala; ogni grado richiede un certo valore minimo in ogni disciplina Keno.

	<u>Grado</u>		<u>Valore Minimo</u>
1) Enas	(Uno)	Iniziato	10
2) Dekka	(Dieci)	Soldato	30
3) Hekato	(Cento)	Maestro	50
4) Xilia	(Mille)	Tiranno	70 + provate capacità come politico
5) Miria	(Diecimila)	Filosofo	70 + provate capacità come ricercatore nelle discipline Keno

Il ruolo di Theristes Frenos è esterno alle Bathos e può essere assunto da chiunque venga incaricato di svolgere una mietitura; tecnicamente ogni Kenon è per definizione, oltre che un guerriero ed un filosofo, anche un mietitore d'anime.

Creare un Kenon

Status Sociale: un individuo che fa parte del Casato in qualità di membro è detto Kenon e possiede uno Status pari a 30; al momento dell'investitura ad Enas il suo iniziale tirocinio si considera concluso e finalmente raggiunge il pieno titolo di jemner, con Status 40.

Taboo Culturale: ai membri del Casato non è concesso lo studio avanzato delle scienze. Hanno però accesso indipendente a nozioni avanzate di strategia e tattica, psicologia, economia ed anatomia, tutti elementi fondamentali sia per le Teknes che per la gestione del Casato.

Teknes: ogni vero Kenon è introdotto ai rudimenti di tutte le speciali "arti" del Casato, dette in generale Teknes. Un Kenon completa il suo ciclo di apprendistato solo dopo aver sviluppato almeno una capacità rudimentale con ogni singola Tekne; prima di allora non gli è concesso né addestrarsi ulteriormente su una singola disciplina, né partecipare attivamente alla vita ufficiale del Casato. Queste tre discipline sono: *Keno-Soma*, *Keno-Lepse* e *Keno-Theles*.

> Keno-Soma

L'addestramento fisico dei Kenon è studiato per garantire prestazioni ben al di sopra di quelle normalmente accessibili alle persone comuni privilegiando agilità, equilibrio e destrezza, ma senza per questo trascurare lo sviluppo di forza e potenza muscolare, così da rendere eseguibile la gamma di movimenti acrobatici e complessi che sono un elemento fondamentale di questa disciplina.

Lo scopo è quello di ottenere una sorta di "combattimento automatico" basato su azioni riflesse e reazioni istintive, consentendo al Kenon di combattere praticamente senza pensare.

Questo, unito al sopraccitato addestramento acrobatico, risulta in uno stile marziale estremamente spettacolare dove complesse manovre vengono eseguite con infallibile precisione e ad elevata velocità, adattandosi man mano all'evolversi della situazione.

Keno-Soma è un Tratto di Wert che può essere usato per combattere in mischia; in fase di creazione può sostituire il normale Tratto "*Combattimento*" ma in tal caso i punti gratuiti sono persi.

1G = tutte le azioni Altro di tipo atletico/acrobatico sono considerate tMi.

E' inoltre possibile eseguire azioni di Difesa anche senza incontrarne i requisiti (come *Schivare* quando non c'è spazio sufficiente o *Parare* senza uno strumento adeguato).

Per accedere a tali vantaggi è però necessario fornire una descrizione scenografica ed acrobatica che giustifichi tale effetto e generi StoryMOD.

2G = compiendo Azioni Multiple è possibile ripartire punti addizionali alle Azioni di Attacco e Difesa basate su *Soma*.

Il valore aggiuntivo totale è pari a +10 per ogni 2G posseduti in *Soma*; non è possibile, sfruttando questi punti extra, superare il valore dell'originale Tratto di *Soma*.

Esempio:

Un Kenon molto abile (Soma 60) può eseguire come normale delle Azioni Multiple, ma se fra esse sono presenti azioni di Attacco e/o Difesa basate su *Soma* può ripartire fra esse altri 30 punti.

In questa maniera non gli è comunque possibile eseguire Attacchi o Difese con valore superiore a 60, che è il suo naturale livello massimo di *Soma*.

3G = è ora possibile attuare una *Difesa Aggressiva*.

Eseguendo in mischia un'azione di Difesa a MOD-30 il Kenon è in grado di assestare una fulminea risposta se la Q della sua Difesa supera la Q dell'attacco che contrasta; la differenza di Qualità funziona come valore del contrattacco portato dal Kenon.

Inoltre per ogni 4G di *Soma* il MOD si riduce di 10 punti.

Esempio:

Un esperto maestro Kenon (Soma 60) sta affrontando alcuni abili avversari (Combattere 40).

Il Kenon impiega una Difesa Aggressiva con tratto 40 (a valore 60 il MOD è ridotto a solo -20).

Il Kenon esegue il test ed ottiene 31.

Un avversario attacca ottenendo 36 ... l'attacco è ridotto a Q5.

Un altro avversario attacca ottenendo 27 ... l'attacco è completamente annullato ed il Kenon mette a segno un contrattacco a Q4.

Un ennesimo avversario attacca ottenendo 61 ... il Kenon difende e contrattacca con Q25!

(*tiro 61 = SM = Q6 ... Difesa 31 - Q6 = contrattacco 25*)

> **Keno-Lepse**

Le Teknes non avrebbero senso senza un sostanziale aumento della reattività del soggetto.

Il combattimento automatico si basa tanto su azioni-riflesse quanto sulla capacità di percepire in un istante ogni mutamento nell'ambiente circostante, così da poter reagire senza pensare.

Il corpus di tecniche *Lepse* è però molto di più di un semplice addestramento basato su riflessi fulminei, elemento fondamentale per la corretta pratica del *Soma*, ma garantisce anche altri vantaggi secondari che rendono ogni Kenon un individuo estremamente versatile e pieno di risorse in ambiti ben diversi rispetto a quello militare.

Keno-Lepse è rappresentato da un Tratto di Gehirn che può essere usato come capacità di percezione.

1G = tutte le azioni Altro di tipo percettivo sono considerate tMi.

Questo si applica solo alle azioni volontarie e solo fornendo una descrizione che generi StoryMOD.

E' inoltre possibile percepire dettagli di natura anche infinitesimale, che normalmente sarebbero semplicemente non percettibili, ottenendo un SP con *Lepse*.

E' bene chiarire che questa abilità non conferisce nessun genere di potere extra-sensoriale, ma si limita a rappresentare una grande capacità percettiva ed un'estrema attenzione ai dettagli più piccoli ed impercettibili.

Esempi:

Un Kenon non avrà mai le straordinarie capacità olfattive di un cane che permettono di individuare e seguire tracce di odore anche in ambienti con molto "rumore" di fondo, ma sarà comunque in grado di *notare* e *riconoscere* un particolare odore.

Non sarà capace di udire conversazioni svolte a grande distanza, ma potrà *percepire* e *distinguere* suoni anche molto flebili o riuscire a carpire con maggiore chiarezza cose bisbigliate nelle immediate vicinanze.

Non potrà vedere al buio, ma avvalendosi di tutti i suoi sensi sarà in grado di *avvertire* vagamente cosa avviene attorno a lui, ottenendo informazioni utili e/o riducendo un pò le difficoltà per agire.

2G = in caso di pericolo imminente un Kenon può sempre tentare un tMa di *Lepse* per non venire colto alla sprovvista; se ottiene un SP può usarlo come Iniziativa per partecipare al Turno di sorpresa. Questa facoltà non è utile solo in caso di immediato pericolo fisico ma in tutte quelle situazioni dove un'attenta osservazione di dettagli e sfumature potrebbe rivelare un qualsiasi genere di pericolo. Questa capacità deriva da una risposta automatica a concreti stimoli percettivi, non permette in alcun modo di "prevedere" gli eventi.

3G = attraverso profonde ricerche in campo tattico/strategico studiate per trarre il massimo vantaggio dalle incredibili capacità psico-fisiche dei Kenon è nata una disciplina basata sulla teoria statistica applicata al campo della balistica che consente ad un Kenon di agire istintivamente sfruttando sempre la massima copertura possibile e muovendosi sempre in maniera da risultare un bersaglio difficile. Il valore più basso fra *Soma* e *Lepse* viene applicato come Diff a qualsiasi test per sparare al Kenon. Inoltre per ogni 3G di *Lepse* i test del Kenon per l'esecuzione di *Manovre Tattiche* ottengono un MOD+10.

4G = a questo livello la mente del Kenon risulta così strenuamente allenata ed organizzata da permettergli, ottenendo un SP in *Lepse*, di avere un accesso totale alla propria memoria. Ogni ricordo può essere recuperato e rivissuto con totale chiarezza di dettagli.

> *Keno-Theles*

Questa è la parte di addestramento che viene più gelosamente custodita dal Casato. Si tratta di una serie di esercizi mentali di concentrazione, meditazione ed auto-suggestione volti a proteggere la mente da influenze esterne di ogni genere.

Keno-Theles si misura con un Tratto di Seele che può essere utilizzato anche per rappresentare forza di volontà.

1G = il Kenon è in grado di schermare la sua mente in modo da renderla inintelligibile, nascondendo i propri pensieri superficiali dietro una sorta di "suono bianco" mentale costituito da pensieri falsi e del tutto innocui, che non destino sospetto in un osservatore occasionale. Solo una ricerca attiva e focalizzata sul soggetto può far notare che c'è qualcosa di strano.

In alternativa è possibile effettuare un tMa per entrare in un particolare stato meditativo che rende la mente del Kenon letteralmente "invisibile"; in questo stato un telepate capace di vedere fisicamente il Kenon deve ottenere una Qualità superiore a quella ottenuta dal Kenon per poter avere accesso alla sua mente. Mantenere questa trance richiede però un grosso sforzo che si traduce in 1 Stun al minuto, non resistibile.

2G = la volontà del Kenon a questo punto è così forte da sostenerlo anche nei frangenti più estremi; il valore di *Theles*2* viene aggiunto a Seele quando si calcolano i PV extra ottenuti "*Stringendo i Denti*". Inoltre il MOD causato dall'accumulo di ferite è ridotto di 10 punti.

3G = il Kenon possiede una consapevolezza interiore che lo rende estremamente equilibrato, in grado di giudicare oggettivamente se stesso e gli altri. Questo da un lato gli garantisce una grande resistenza psicologica; per ogni 3G ottiene un MOD+10 a tutti i test Psicologici, salvo specifiche eccezioni. D'altra parte la capacità di valutare gli altri, accoppiata alla straordinaria acutezza derivante da *Lepse*, consente ai Kenon più esperti per "leggere" i propri interlocutori come una specie di poligrafo vivente; questo non solo rendere facile cogliere incertezze, menzogne e mezza verità, ma può anche fornire preziose indicazioni sull'andamento del confronto e quindi suggerire il modo più efficace di comportarsi. Eseguendo un tMa per leggere una persona si ottiene un MOD+10 alle azioni sociali nei suoi confronti per ogni 20 punti di Qualità nel test.

- - - ° Stirpe Razum ° - - -

La cosiddetta Stirpe Razum appare, per molti versi, il contrario speculare del Casato Keno.

I membri della Stirpe si fanno chiamare Razer, un nome il cui significato si potrebbe tradurre grossolanamente con "figli della mente", una descrizione perfetta per questo peculiare gruppo di individui.

La Stirpe è infatti composta da chiunque possieda facoltà telepatiche, che si manifestano nella maggior parte dei casi fin dalla più tenera età; sono comunque note rare occasioni in cui anche individui di età più avanzata abbiano dimostrato a sorpresa di possedere capacità rimaste fino a quel momento latenti.

A quanto pare i telepati esistevano ben prima che l'umanità si riducesse a sopravvivere entro i confini schermati dei bastioni, ma nonostante questo erano e sono rimasti soltanto un'esigua minoranza.

Ciò non di meno il loro impatto sulla società è enorme e le loro capacità non possono in alcun modo essere ignorate.

Per questo è nata la Stirpe: per regolamentare i rapporti fra i telepati ed il resto della società, per proteggere la cittadinanza da individui con poteri mentali, ma anche per tutelare gli interessi della propria "razza" aiutandola a sviluppare e sfruttare in maniera adeguata le sue potenzialità, così da scavare una nicchia sicura entro la gerarchia sociale.

Ogni telepate ha l'obbligo di registrarsi presso gli archivi della Stirpe che da quel momento si occuperà della sua istruzione.

Non è richiesto l'abbandono dei legami con la propria famiglia originale ed anzi la scoperta di capacità telepatiche viene spesso accolta come una benedizione a causa dei sostanziali vantaggi materiali che derivano dall'averne un figlio appartenente alla jemnost.

Al momento della registrazione viene applicato al nuovo telepate un tatuaggio a forma di occhio stilizzato, ben visibile al centro della fronte, eseguito con uno speciale inchiostro arricchito di sostanze neuro-sensibili che ne alterano percettibilmente la colorazione quando viene attivata una capacità psi.

Nascondere in qualsiasi maniera questo segno è considerato non solo una grave mancanza di rispetto nei confronti della Stirpe, ma è un vero e proprio atto illegale punibile con pene che possono essere anche molto severe; un telepate privo di tatuaggio viene automaticamente considerato come un Estraneo, ovvero un individuo senza diritti e potenzialmente pericoloso.

E' interessante notare come il più severo sostenitore di questa politica di registrazione sia, a dispetto di quanto si pensa fra la popolazione comune, la Stirpe stessa.

Così come anche il Casato Keno ha sfruttato al massimo le proprie tecniche di addestramento per eccellere in vari campi, allo stesso modo i Razer hanno trovato il modo di rendersi indispensabili in più ambiti.

La struttura interna della Stirpe non è però organizzata secondo un modello militare, ma si conforma in una serie di "clan".

Quando possiedi la capacità di leggere la mente di chi ti circonda diventa piuttosto facile determinare con chi sei a tuo agio e con chi no.

Questo porta i Razer ad aggregarsi ricercando la maggiore compatibilità possibile fra i singoli individui, creando una sorta di famiglia estesa; la Stirpe riconosce ufficialmente le famiglie più ampie ed efficienti attribuendogli lo status di Clan.

Sebbene la Stirpe faccia generalmente riferimento al sistema comune di status sociale, i Clan possiedono gerarchie interne che se ne discostano.

Gli individui più giovani o comunque ancora in prova sono detti **Sveta** (Luci, singolare Svet) ed occupano il gradino più basso; secondo tradizione sono coloro che devono ancora mettere a fuoco la propria immagine personale, la propria vocazione.

I membri ufficiali sono chiamati **Zanosha** (Frammenti, singolare Zanosha), costituiscono la grande maggioranza del Clan e svolgono ogni genere di attività; per questo la tradizione li identifica come coloro che devono ancora trovare il proprio posto nel mondo.

Uno status più elevato è riservato agli **Zerkala** (Specchi, singolare Zerkal), un élite di specialisti in vari campi; la loro abilità è tale da far apparire ogni paragone come un pallido riflesso della loro capacità superiore.

In fine ogni Clan è affidato alla guida di tre **Glaza** (Occhi, singolare Glaz), ovvero i tre membri riconosciuti come più saggi e più capaci.

Inchiostro Sotto Pelle

E' tipico degli individui più intelligenti riuscire a trasformare una propria debolezza in un punto di forza, e così pare abbiano fatto i Razer con la legge che gli impone un'evidente "marchiatura".

A tutte le nuove menti viene insegnato che il tatuaggio obbligatorio deve essere portato con orgoglio, come simbolo di appartenenza ad una categoria di esseri umani più evoluta e dotata della norma, una stirpe di fortunati eletti.

A partire da questo atteggiamento si è, col tempo, sviluppata una sorta di sotto-cultura interna alla Stirpe che utilizza i tatuaggi come propria forma tradizionale di riconoscimento e comunicazione.

In pratica è diventato usuale ampliare ed arricchire il marchio originale con successivi tatuaggi, spesso utilizzando un particolare gergo visuale che esprime, attraverso segni ed immagini, diverse informazioni sul conto dell'individuo che li porta.

I tatuaggi di Clan sono particolarmente fedeli alla tradizione, eseguiti sul volto e con forme stilizzate universalmente riconoscibili che esprimono sia il nome del Clan, sia lo status occupato al suo interno, ma anche l'area di specializzazione scelta dal Razer, il suo ruolo entro un certo gruppo, etc. .

Creare un Razer

Status Sociale: tutti i membri ufficiali della Stirpe sono considerati automaticamente Razer ma tutte le Sveta hanno un accesso limitato, con solo Status 30; solo dopo aver scelto un clan di appartenenza, ed aver superato la prova d'ingresso, essi vengono riconosciuti come Zanosht ed ottengono un posto nella gerarchia della Stirpe, con Status 40.

Taboo Culturale: ai membri della Stirpe non è concesso lo studio avanzato delle scienze. Grazie al proprio accesso privilegiato alla mente umana hanno sviluppato un corpus di conoscenze altamente specializzato in ambito psicologico e sociologico.

Metod Glaza: la Stirpe occupa la posizione di rilievo in cui si trova oggi principalmente perchè ha saputo sfruttare a pieno il potenziale che le facoltà telepatiche dei suoi membri offrivano, creando tecniche specifiche che consentissero di ottenere risultati straordinari.

Talento Innato

Indipendentemente dai punteggi posseduti nei tratti del Metod Glaza (e teoricamente anche senza di essi) ogni telepatè è sempre in grado di leggere i pensieri superficiali di un singolo individuo che sia in linea di vista ed entro una distanza massima in metri pari a G/Seele.

Geometria Mentale

Alcune delle capacità descritte qui di seguito fanno riferimento ad un certo numero di bersagli che è possibile selezionare contemporaneamente; questo numero totale è detto *Focus* ed equivale ad uno, più un punto extra per ogni Grado di Glaz Razuma; assegnare i punti Focus può essere fatto solo durante il proprio Turno, ma non costa Azioni.

Allo stesso modo l'area entro la quale è possibile percepire delle menti e selezionarle come bersagli è quantificata sempre da un unico parametro, ovvero il valore di Glaz Mechtaja in metri.

Esempio:

Se un Razer possedesse *Razuma 20* e *Mechtaja 15* la sua massima capacità di Focus sarebbe di 3 bersagli contemporanei (1+2G) influenzabili in un raggio di 15m.

Consapevolezza e Resistenza

Tutti i tipi di intrusione mentale basati su *Glaz Voevat* e *Razuma* sono impercettibili a meno che il Razer non ottenga un Fallimento Critico, ed anche in quel caso i bersagli sentono solo una "strana sensazione" accompagnata da un vago mal di testa; ovviamente entro i bastioni tutti sanno cosa significhi quella *strana sensazione*, ma l'origine risulta comunque ignota.

Un soggetto che in qualche modo sia consapevole o comunque sospetti un'intrusione può cercare di opporre resistenza "nascondendo" i propri pensieri compiendo un'Azione per effettuare un test di Seele, ma questo è utile solamente contro una lettura superficiale.

L'intervento di *Glaz Mechtaja* è invece sempre palese, salvo specifiche eccezioni.

> Glaz Voevat

I Razer hanno addestrato il proprio corpo a reagire con rapidità ed efficienza agli stimoli percettivi che sono capaci di ottenere attraverso la telepatia.

Leggendo i pensieri superficiali del proprio avversario un Razer è in grado di anticiparne ogni mossa, con risultati eccezionali.

Tutte queste facoltà dipendono dalla capacità di leggere i pensieri superficiali del bersaglio; se ciò non fosse possibile il valore di *Voevat* risulterebbe utile solo come semplice arte marziale.

Glaz Voevat è un Tratto di Wert che può essere usato per combattere in mischia; in fase di creazione può sostituire il normale Tratto "*Combattimento*" ma in tal caso i punti gratuiti sono persi.

1G = leggendo i pensieri superficiali dei propri avversari il Razer è in grado di prevenirne le mosse; tutti gli attacchi provenienti dagli avversari a cui è stato dedicato 1 Focus saranno a Diff+10, più un'addizionale Diff+10 per ogni 2G successivi di *Voevat*.

Esempio:

Un esperto Razer viene assalito da un gruppo di cultisti inferociti.

Grazie alla sua eccellente capacità in combattimento (*Voevat* 50) il Razer è in grado di imporre Diff+30 a tutti gli avversari a cui assegna 1 Focus.

2G = acquisendo maggiore abilità un Razer impara ad impiegare la lettura del pensiero in modo più efficace, riuscendo non solo a prevedere gli attacchi nemici ma a sfruttare tali informazioni per giocare d'anticipo. Concentrando più di 1 Focus su un singolo bersaglio si ottengono sostanziali vantaggi, uno per ogni Focus oltre al primo:

- Diff-10 per Mirare al bersaglio (cumulativo)
- Qualità+10 ai test di Movimento Tattico contro il bersaglio (cumulativo)

> Glaz Razuma

Questa capacità incarna il pilastro fondamentale di tutte le facoltà mentali dei Razer.

Le altre capacità rappresentano specifiche applicazioni della telepatia, mentre *Razuma* è la versione più pura ed inalterata di tale facoltà.

Glaz Razuma è un Tratto di Gehirn.

1G = l'Occhio della Mente è aperto e consente di percepire la coscienza delle altre persone come se fosse una presenza fisica, stabilendone approssimativamente la posizione e seguendone il movimento nello spazio. Selezionando singole menti come bersaglio è poi possibile eseguire diverse azioni: Ascoltare, Cercare, Comunicare e Spiare.

Ascoltare significa assegnare 1 Focus per leggere i pensieri superficiali di un bersaglio.

In teoria si potrebbe fare la stessa cosa con un numero infinito di individui semplicemente "aprendo" la propria mente, ma in pratica sarebbe un atto inutile perchè il Razer verrebbe letteralmente travolto da una cacofonia di voci accavallate ed incomprensibili; il Focus quindi non serve a penetrare la mente, azione facilissima per un Razer, bensi a selezionare ed isolare un singolo "segnale" che altrimenti sarebbe perso nel caos generale.

Cercare significa entrare in profondità nella mente di un soggetto.

Per farlo è necessario assegnare almeno 3 Focus ad un singolo bersaglio e spendere un'Azione per effettuare un tMe di Razuma; ogni Grado di Qualità rappresenta una domanda che può essere rivolta al soggetto.

Al posto di una specifica domanda è possibile effettuare una ricerca più generica nel tentativo di notare qualcosa di particolare o interessante; in questo caso il Meister fornirà a sua discrezione dettagli ed impressioni generali riguardanti la mente del bersaglio, fra cui uno o più dei suoi Stimoli Emotivi.

Più domande si investono in questo tipo di ricerca generica e maggiori sono le possibilità di trovare qualcosa di utile o rilevante; in genere 1 domanda equivale ad una ricerca veloce, 2 ad un'osservazione più attenta, 3 ad una ricerca accurata e 4 rappresentano una minuziosa ispezione.

Comunicare significa inviare i propri pensieri come se fossero un messaggio che può essere composto da parole, immagini, suoni e sensazioni.

Per un Razer è possibile persino creare una sorta di network mentale assegnando 1 Focus ad ogni partecipante, escluso se stesso; in questa maniera chiunque sia parte del network potrà liberamente dialogare con tutti gli altri oppure, a discrezione di chi attiva il network ed investe Focus, comunicare solo con alcuni, o ancora potrà solo ricevere o solo trasmettere.

Mantenere un network è però stancante e causa 1d10 Stun ogni ora.

Spiare significa entrare in profondità nella mente di un bersaglio ed accedere direttamente ai suoi centri sensoriali, di fatto sperimentando in prima persona tutto ciò che esso percepisce.

Una così stretta sorveglianza richiede 4 Focus dedicati al bersaglio oltre ad un notevole sforzo, che causa 1Stun al minuto.

E' importante notare che nessun utilizzo di Glaz Razuma è in grado di esercitare alcun tipo di influenza sui soggetti presi di mira, sia essa anche solo una piccola distrazione o una lieve suggestione.

Il segnale mentale generato con quest'abilità è, per così dire, ad alta penetrazione ma a bassa potenza; in un certo senso si può "guardare ma non toccare".

> Glaz Mechtaja

Le tecniche di questa disciplina si dedicano all'esercitare influenza sulle menti altrui attraverso stimoli più o meno diretti, sia in termini di manipolazione che di vera e propria lotta mentale.

Glaz Mechtaja è un Tratto di Seele che può essere usato anche come capacità di persuasione.

1G = l'applicazione più basica e fondamentale di Mechtaja è chiamata "*Muro Sinaptico*" e permette la difesa da influenze esterne.

Passivamente un Razer è sempre capace di accorgersi di qualsiasi contatto telepatico eseguito con una Qualità inferiore al proprio valore di Mechtaja.

E' poi possibile innalzare attivamente il Muro; questa protezione può limitarsi a schermare solo specifiche porzioni della propria mente (*chiusura selettiva*), oppure l'area profonda in generale (*chiusura profonda*) o persino recintare tutto (*chiusura totale*).

Qualsiasi intrusione mentale che tenti di superare il Muro richiederà un tMa con Qualità superiore al valore di Mechtaja del bersaglio; di contro chi si difende subisce un MOD negativo alle proprie azioni telepatiche per ogni grado di chiusura attivata: selettiva -10, profonda -20, totale -30.

Il Muro rappresenta una strenua difesa della propria psiche; chi ne fa uso subisce 1Stun al minuto, più un

numero di Stun pari al G/Qualità di ogni test eseguito per forzare il Muro.

2G = il Razer è capace di concentrarsi su dei bersagli allo scopo di inviare stimoli nervosi molto semplici; ciò richiede 2 Focus ed un tMa di Mechtaja per ogni bersaglio.

L'effetto è quello di rendere difficile agire, imponendo ai bersagli dei MOD negativi sotto forma di intenso dolore o piacere o altre distrazioni; un successo genera un MOD-10, più un ulteriore -10 per ogni 2G/Qualità oltre al primo.

Questi stimoli possono anche essere, letteralmente, più mirati: utilizzando le normali regole per Mirare si possono "colpire" specifiche parti anatomiche proprio come se si fosse portato un attacco fisico, così da ottenere gli usuali effetti speciali; ovviamente anche in questo caso, come di norma, è necessario un SP per suscitare gli effetti speciali desiderati.

Questa capacità non ha limite di durata, ma il Razer subisce 1Stun per ogni bersaglio attivamente stimolato, alla fine di ogni Turno.

Esempio:

Un Razer si concentra su un bersaglio ed effettua un test di Mechtaja, ottenendo Q36, infliggendo un MOD-20. Se avesse "mirato" ad una locazione, ad esempio il braccio del bersaglio, avrebbe anche potuto ottenere effetti speciali come farlo tremare convulsamente (Diff+10) o perfino disarmarlo.

3G = impiegando 1 Turno in concentrazione il Razer è in grado di prendere temporaneamente il controllo del bersaglio manipolandone i segnali nervosi e comandandolo come una marionetta; questo controllo è prettamente fisico e non influenza in alcun modo la mente.

Per farlo è necessario un tMa di Mechtaja e l'investimento di una quantità di Focus pari a G/Seele del bersaglio; i punti mancanti possono essere sostituiti subendo 1d10 Stun per ciascuno, +1d10 in caso di SM, non resistibili.

Per il Giocatore del Razer manovrare il corpo del bersaglio conta come parte delle normali azioni del suo Personaggio; può quindi "usare" il corpo del bersaglio come singola azione normale/extra o come parte di un'azione multipla; i valori di Tratto sono quelli impiegati dal Razer, mentre le Radici sono quelle del bersaglio. Un bersaglio a cui non vengono inviati comandi resta fermo ed inerte, ma mantenere il controllo conta sempre come Azione attiva.

Un bersaglio Fuori Gioco non può essere controllato.

Il controllo del Razer può durare indefinitamente ma alla fine di ogni Turno in cui il bersaglio è controllato il Razer subisce 1Stun, più un ulteriore danno Stun per ogni G/Tratto posseduto dal Bersaglio che rappresenti esplicitamente "*forza di volontà*".

Il Bersaglio può inoltre contrastare il controllo ottenendo un SP in un test di volontà; se ha successo può opporsi subendo 10 Stun non resistibili annullando così il controllo ed agendo normalmente, o restare inerte se non si ha Azioni disponibili.

Il Razer può però rispondere immediatamente a questa opposizione trasformando una pari quantità di suoi danni Stun in Fisici e, in assenza di sufficienti danni Stun da convertire, subendo nuovi danni Fisici fino al raggiungimento della cifra necessaria; tutti questi danni Fisici risultano in una singola Ferita.

Il Bersaglio può replicare ancora, ed il Razer controbattere di nuovo, ed avanti ad oltranza fino alla resa o sconfitta di uno dei due; l'intero conflitto è di natura puramente mentale e dura solo pochi istanti.

Comandi autolesionisti o che vadano contro gli Stimoli Emotivi del Bersaglio permetteranno al Bersaglio di opporre resistenza senza il test di volontà ed senza subire i primi 10 danni, che dovranno invece essere normalmente sopportati dal Razer nel caso volesse controbattere.

Esempio:

Un Razer con 3 Focus prova a controllare un individuo con Seele 54 ed un tratto di volontà a 12.

Il Razer investe tutto il suo Focus e subisce 2d10 Stun, effettua il test ed ottiene un SM, subendo altri d10 Stun. Da questo momento il bersaglio è controllato ed il Razer potrà usarlo come parte delle sue azioni future, subendo alla fine di ogni Turno 2Stun (1 + 1G/Volontà).

4G = finalmente il Razer è abbastanza abile da inviare non solo segnali nervosi grezzi, ma vere e proprie suggestioni emotive.

Questa capacità funziona secondo le stesse regole del 2° Grado di Mechtaja (tMa Mechtaja, 2Focus*bersaglio, 1Stun*Turno*bersaglio), ma invece di stimoli sensoriali fisici si trasmettono stimoli emotivi, come un generico senso di odio, amore, paura, rabbia, fiducia, dubbio, lussuria, noia, entusiasmo, etc.

E' anche possibile raffinare la manipolazione specificando dei "dettagli" (subendo Diff+10) che incanalino l'emozione nel modo desiderato; ad esempio si può definire la *direzione* dell'emozione (la paura DI qualcosa è molto diversa dalla paura PER qualcosa) e poi si può selezionare l'*oggetto* di tale emozione, etc.

In questo caso però il test è influenzato dalle reali emozioni del bersaglio: Diff+10 se non interferisce con le emozioni presenti nell'individuo oppure Diff+20 se la suggestione va contro gli Stimoli Emotivi.

Il Razer può inoltre modulare l'effetto a due diversi livelli di intensità.

Di base i bersagli colpiti dalla suggestione devono interpretare sinceramente l'emozione instillata, anche se una volta terminato l'effetto sarà chiaro che è successo qualcosa di anormale; inoltre chi possiede un Tratto che esprima "*forza di volontà*" potranno tentare un tMa per resistere, ma devono superare la Qualità ottenuta dal telepate.

In alternativa il Razer può aumentare la potenza dell'impulso rendendolo travolgente (non è concesso test di volontà per resistere) e così intenso da causare, dopo un numero di Turni di influenza pari ai G/Seele del bersaglio, uno Shock Psicologico di tipo appropriato.

In questo caso, però, i danni causati dal mantenimento dell'influenza saranno Fisici e non Stun.

Esempio:

Un Razer vuole influenzare la mente di una persona, instillandole odio nei confronti di un altro individuo.

Il test di Mechtaja ha successo con Q21.

Se il bersaglio possedesse una forte volontà potrebbe tentare di resistere ma dovrebbe ottenere almeno Q22.

In qualsiasi momento il Razer potrebbe utilizzare maggiore potenza, nel qual caso la resistenza del bersaglio (che ha Seele 47) sarebbe travolta ed anzi dopo 4 Turni subirebbe uno Shock Psicologico.

- - - ° Ordo ° - - -

Sebbene i Cittadini dei bastioni non se ne rendano bene conto è possibile affermare con certezza che senza l'Ordo la civiltà umana non sarebbe sopravvissuta al 'Wake.

E' stata l'Ordo a sviluppare la tecnologia alla base delle Candida Colimines, ed è sempre l'Ordo che si occupa della manutenzione di tutto ciò che funziona nei bastioni, dell'istruzione generale della popolazione e della preservazione dei pochi brandelli di cultura risalente all'Epoca della Ragione.

Nei circoli più informati gira spesso anche la nozione secondo la quale l'attuale struttura sociale sia nata sempre ad opera dell'Ordo, come risultato di una mediazione per placare la faida fra Casato Keno e Stirpe Razum.

Di suo l'Ordo non conferma nè smentisce, preferendo ammantarsi di un alone di mistero.

Non a caso laddove le altre fazioni della jemnost reagiscono alla curiosità popolare con un rigido muro di segretezza e smentite ufficiali, l'Ordo risponde con un più elegante non-dire, dando adito ad ogni genere di speculazione senza di fatto confermare o negare nulla.

E' così che opera l'Ordo, attraverso una sottile ma costante manipolazione.

Il Cittadino medio non riesce a rendersi conto di come l'Ordo nasconda più di quanto non si creda.

Persino le altre fazioni jemnost, così prese dalla loro faida nei primi anni dei bastioni, vennero ingannate dalle azioni Ordo che, dal canto suo, si prodigava per risultare una presenza sempre discreta, sempre servizievole, sempre dedicata a tutte quelle attività quotidiane che gli altri davano per scontate o non consideravano degne di attenzione.

E poi, semplicemente, fu troppo tardi.

Oggi l'Ordo esercita un innegabile potere sul Concilio Interno, pari se non superiore a quello delle altre fazioni. Dove gli altri possono vantare una potenza militare ineguagliabile o irresistibili facoltà mentali, l'Ordo può fare affidamento su qualcosa che di per se gli garantisce una sorta di immunità a qualsiasi tentativo di eliminazione: l'Ordo è, semplicemente, indispensabile.

Ma il peso dell'Ordo è anche di natura ben più concreta; non volendo ridursi al ruolo di una specie di schiavo nobile, troppo debole per essere libero ma troppo necessario per essere eliminato, l'Ordo ha dedicato sostanziali energie per trovare anch'essa una sua "forza", un qualcosa che le permettesse di confrontarsi alla pari con il resto della jemnost anche al di fuori delle eleganti sale della politica.

Forse è proprio a causa di questa ricerca di un qualcosa di speciale ed unico che si sono accentuate, nel tempo, alcune differenze interne all'Ordo tanto da portare ad uno scisma.

Oggi l'Ordo è divisa in vari gruppi, detti Legiones, che rivaleggiano per il predominio di quella che un tempo era un'unica organizzazione.

La Base della Piramide

L'ingresso nell'Ordo è aperto a tutti i Cittadini di ogni bastione ma, similmente alle altre fazioni jemnost, lo standard richiesto per l'effettiva ammissione è decisamente elevato.

Ogni Legio dedica una discreta quantità di risorse nell'addestramento di Magister e Proctor che, a contatto diretto con la popolazione, cercano di plasmare e selezionare le giovani menti affinché possano diventare, eventualmente, validi candidati per la prova d'ammissione all'Ordo.

Chi supera l'esame iniziale viene insignito del rango di Cenobita ed entra a far parte dell'Ordo, ma non ancora in via definitiva.

L'ordine dei Cenobiti non è direttamente collegato a nessuna Legio e di fatto si tratta di un grande bacino comune dove i novizi vengono attentamente osservati e sottoposti ad infinite prove sotto forma di lavori e compiti; questo non solo consente alle Legiones di operare un'accurata selezione dei futuri Legionari, ma fornisce una notevole quantità di lavoratori con alto grado di capacità tecniche.

Ogni Legio ospita al suo interno un certo numero di Capitoli, gruppi specializzati in un qualche settore pratico che fra le altre cose si occupano dello sviluppo e manutenzione del bastione stesso; i Cenobiti rappresentano una forza lavoro insostituibile per tutti quei ruoli che un semplice Cittadino non sarebbe mai in grado di

ricoprire.

Inoltre i Cenobiti sono perfette pedine sacrificabili: abbastanza abili da svolgere a dovere i compiti assegnatigli, ma anche sufficientemente non importanti da essere sacrificabili in caso di necessità.

Per stimolare i Cenobiti a non accontentarsi della posizione attuale, diventando eterni novizi, l'Ordo li considera di fatto alla stregua di comuni Cittadini con qualche concessione speciale; in termini di gioco un Cenobita è a tutti gli effetti un Cittadino con Status 20 al quale l'Ordo concede l'accesso ad alcune aree e servizi esclusivi, e nulla più.

Solo diventando un autentico Legionario si otterranno finalmente il titolo ed privilegi di un membro della *jemnost*.

Ordo Legionis

L'Ordo originariamente era un'entità unica entro cui si raccoglievano senza particolari distinzioni tutti coloro che possedevano conoscenze tecniche di alto livello: meccanica, fisica, chimica, medicina, etc.

Col tempo divenne però apparente come certi campi del sapere avessero più peso di altri per lo sviluppo dei bastioni ed il consolidamento dell'Ordo nella sua nicchia di potere; questa consapevolezza diede inizio ai conflitti interni per l'accesso alle risorse, sia materiali che umane, fra i campi che ritenevano di essere più importanti degli altri.

Eventualmente le aree scientifiche con elementi simili si accorparono in nome dell'interesse comune, dando vita alle prime Legiones.

Questa particolare situazione contribuì notevolmente a dare all'Ordo l'assetto che ha oggi.

Per il popolo comune la scienza è vista come una specie di religione in cui l'Ordo appare bene o male come un gruppo di "sacerdoti del sapere" incaricati di custodire i misteri del mondo.

In effetti la struttura dell'Ordo funziona proprio come un *percorso di illuminazione* seguendo il quale è possibile accedere al sapere; per avanzare di rango è necessario superare costanti test ed esami che mettono alla prova tanto le capacità intellettuali e la competenza accademica, quanto la preparazione "spirituale" e la lealtà verso la propria Legio di appartenenza.

Questo ha di fatto trasformato quelle che originariamente erano semplici correnti di pensiero scientifico in veri e propri "culti misterici".

Col tempo le diverse Legiones hanno sviluppato proprie tradizioni ed usanze, una propria gerarchia interna, un proprio corpus di nozioni, ricerche e segreti; di fatto ogni Legio simboleggia una diversa visione di quale sia la migliore via da perseguire per il bene dell'Ordo.

La scelta della propria Legio è altresì una scelta per la vita, non si torna più indietro.

Questa rigidità ha due origini: la prima è che ogni Legio manipola in qualche modo i propri Legionari, cambiandoli per sempre e rendendoli in un certo senso *dipendenti* dalle cure che solo lei è in grado di dispensare; la seconda è che nessuno accetterebbe mai un traditore che, se da un lato può essere sfruttato contro i propri rivali, dall'altro non può essere ritenuto degno di fiducia e la cui mera presenza focalizzerebbe l'inimicizia di tutti, rendendolo un individuo oltremodo scomodo e pericoloso.

Ad oggi esistono quattro Legiones principali che muovono i fili dietro alla facciata comune dell'Ordo, ma solo tre di esse vantano un proprio membro al tavolo del Concilio Interno:

- Legio Novae Carnis
- Legio Divi Cruoris
- Legio Magnae Machinae
- Legio Aeterni Scribere

Tutte condividono una stessa struttura di organizzazione interna; tale gerarchia non rappresenta solo un rango sociale, ma anche un indicatore di sviluppo personale:

-) Cenobita = novizio
-) Legionarius Munifex = membro ufficiale assegnato ad un Capitolo
-) Legionarius Immunis = responsabile organizzativo di un Capitolo

-) Magister = membro extra-Capitolare impiegato nella ricerca, nella politica e nell'insegnamento pubblico
-) Proctor = membro extra-Capitolare impiegato in azioni sul campo, nelle indagini interne e nel reclutamento pubblico
-) Senator = membro extra-Capitolare con ruolo di governo dell'intera Legio
-) Rex = carica senatoriale di rappresentanza temporanea presso il Concilio Interno

Tutti i Capitoli sono affiliati ad una qualche Legio; i Legionari più validi e brillanti vengono prelevati dal proprio Capitolo ed impiegati in ruoli specifici alle dipendenze dirette della Legio.

Ogni Legio è governata da un proprio Senato; ogni anno un Senatore viene eletto come Rex, colui che rappresenterà la propria Legio presso il Concilio Interno del bastione.

Creare un Legionario

Ogni Legionario possiede "*Corpus*" un Tratto di Gehirn a cui si aggiunge il nome della propria Legio (*Corpus Novae Carnis*, ad esempio).

Esso rappresenta un riassunto generale di tutte le conoscenze tecnico/scientifiche apprese dalla propria Legio, ed ovviamente varia per ogni Legiones; in fase di creazione può sostituire il normale Tratto "*Istruzione*" ma in tal caso i punti gratuiti sono persi.

A nessun altro è concesso apprendere simili nozioni e chi viene colto in fallo è passibile di severe punizioni. Dal valore di *Corpus* dipende anche lo status interno alla propria Legio, che a sua volta determina a quali risorse e conoscenze sia possibile accedere:

- 10 - accesso minimo = Legionarius Munifex
- 20 - accesso basico = Legionarius Immunis
- 30 - accesso medio 1 = Magister Vulgi / Proctor
- 40 - accesso medio 2 = Magister Vir / Percontator
- 50 - accesso medio 3 = Magister Sapiens / Legatus
- 60 - accesso elevato 1 = Magister Doctus / Praetor
- 70 - accesso elevato 2 = Senator Iuvenis
- 90 - accesso massimo = Senator Vester

Come appare evidente, i Cenobiti non hanno alcun genere di accesso alle risorse dell'Ordo; esistono poi diversi gradi di Magister (vilgi, vir, sapiens e doctus) e di Proctor (proctor, percontator, legatus, praetor) che identificano l'avanzamento nella propria carica prima di giungere al livello di Senator.

E' possibile passare da una carriera all'altra scambiando i ruoli di Magister e Proctor, ma in tal caso lo status verrà considerato "Onorario" per un anno, effettivamente riducendo lo status di 05, frazione sufficiente a risultare sottoposti a chi normalmente sarebbe un pari-grado.

I livelli di accesso alle risorse indicano invece che genere di oggetti e privilegi siano ottenibili, ed in caso di stesso livello ma maggiore grado (come Medio1 rispetto a Medio2) indicano anche una crescente quantità ma sempre allo stesso livello.

Oltre al *Corpus*, ogni Legionario possiede uno speciale Tratto che rappresenta lo sviluppo delle capacità uniche ottenute servendo la sua Legio.

> Legio Novae Carnis

Quella della "Nuova Carne" è la più giovane fra le attuali Legiones.

Animata da un'ardente spirito pionieristico si è prefissa lo scopo di riadattare al nuovo mondo un tipo di tecnologia che sembrava destinato all'obsolescenza a causa dell'interferenza distruttiva di Deliria.

Specializzata nello sviluppo di interfacce uomo-macchina, la *Novae Carnis* è la Legio che più di tutte è stata costretta ad abbandonare le tecniche ortodosse, eredità dell'Epoca della Ragione, cercando invece nuove e creative soluzioni.

La *Novae Carnis* ospita Capitoli specializzati in neuro-chirurgia, elettronica, cibernetica, oltre a Capitoli

dedicati alla raffinazione e sviluppo delle materie prime, fra cui l'energia, necessarie ai suddetti settori.

Nexus Carnis è un Tratto di Seele che può essere utilizzato anche come abilità di informatica. Questa è la capacità di interfacciarsi con gli apparati meccanico-organici progettati dalla Legio. Un Legionario in possesso di tale capacità è detto *Incarna*.

1G = il Legionario ha ricevuto l'impianto base di controllo; a partire da ora è un effettivo Incarna capace di manovrare gli apparati della Nuova Carne.

Addestrandosi ulteriormente sarà in grado di interfacciarsi con un numero sempre maggiore di macchine, o con macchine sempre più complesse; potrà persino apprendere il modo di spingerle oltre i normali limiti di fabbricazione.

Ogni Grado equivale ad 1 punto di Sincronia. (vedi sezione *Equipaggiamento* per regole specifiche)

> ***Legio Divi Cruoris***

Il "Sangue Divino" è la Legio che più di tutte si è dedicata allo studio del corpo umano nel suo insieme ed alle sue possibilità di sviluppo.

I Capitoli affiliati contano i migliori medici dei bastioni, ma la loro vera specialità risiede nella ricerca e sviluppo di droghe ed impianti, chiamati genericamente *Cruor*, capaci di spingere il corpo umano oltre i normali limiti imposti dalla natura.

Per questo molti dei suoi Capitoli si dedicano alla botanica, alla zoologia ed alla biologia nel senso più ampio del termine, spaziando dallo studio dei virus a quello dell'inquinamento, dall'alimentazione alla gestione dei servizi sanitari.

Imperium Cruoris è un Tratto di Wert che può essere utilizzato anche per combattere in mischia; in fase di creazione può sostituire il normale Tratto "*Atletica*" ma in tal caso i punti gratuiti sono persi.

Un Legionario in possesso di tale capacità è detto *Stilla*.

L'Imperium è nato dall'esigenza di sviluppare ed addestrare il corpo umano in maniera tale da poter sostenere le alterazioni metaboliche operate su di esso dalla Legio.

1G = ricevendo del primo Cruor ha inizio il processo "evolutivo" della Stilla; a partire da qui ogni Stilla possiede la facoltà di assimilare un nuovo Cruor per ogni successivo Grado di Imperium.

> ***Legio Magnae Machinae***

Fedele alla visione classica della tecnologia come semplice strumento, e non come parte integrante ed invasiva dell'essere umano, la Legio della "Grande Macchina" è rimasta ancorata ai principi delineati dai saggi dell'Epoca della Ragione: semplicità uguale efficienza, solidità uguale affidabilità.

Il problema posto da Deliria è stato affrontato seguendo tali capisaldi ed i risultati non sono tardati ad arrivare; invece di battere strade dalla stravagante complessità, questa Legio ha scelto di fare più semplicemente un piccolo passo indietro, così da poterne fare due in avanti.

Abbandonata l'elettronica avanzata resa inutilizzabile da Deliria, la *Magna Machina* è tornata a forme primitive, ma più solide, di tecnologia, rielaborandole poi attraverso le più moderne conoscenze dell'era post-Wake.

I Capitoli di questa Legio si occupano di meccanica pura, tecnologia analogica ed a vapore, il tutto re-inventato attraverso l'applicazione di conoscenze di fisica di grado avanzato e soluzioni costruttive all'avanguardia.

La *Magna Machina* è a tutti gli effetti il "motore" di ogni bastione ed i suoi capitoli si occupano spesso dei lavori di natura più pesante.

Malleus Machinarum è un tratto di Gehirn che rappresenta il complesso bagaglio di conoscenze tecniche necessario a manovrare e riparare i particolari macchinari realizzati da questa Legio.

Un Legionario in possesso di tale capacità riceve un particolare impianto cibernetico che consta, sostanzialmente, di un ingresso per spinotti situato al centro del palmo di ogni mano ... a questo punto egli è di diritto un Legionario d'élite, una *Rota*.

(vedi sezione *Equipaggiamento* per una lista di *Machinae*)

> ***Legio Aeterni Scribere***

Questa Legio è all'apparenza la meno influente di tutte.

Raccoglie indiscriminatamente tutti coloro che nutrono interesse per le branche del sapere più teoretico o dalla scarsa applicabilità militare, come la pura matematica, la psicologia, l'architettura; ma anche tutto ciò che si potrebbe definire di ambito prettamente culturale, come storia, letteratura e filosofia.

La Legio del "Eterno Scrivere" è pubblicamente considerata alla stregua di una specie di discarica intellettuale in cui raccogliere gli scarti delle *Legiones davvero importanti*; fra tutte le *Legiones* è l'unica a non avere un rappresentante nel Concilio Interno, nè una reale forza militare.

I suoi Capitoli si occupano prevalentemente di preservare ed archiviare la conoscenza in ogni sua forma e di sbrigare gli oneri burocratici ed amministrativi dell'intera *Ordo*.

Apparentemente questa Legio non porta avanti alcun progetto di ricerca o sviluppo e si contenta vivere di rendita esercitando il monopolio dell'unica tecnologia "utile" che possiede: le *Candida Colimines*.

Molti si domandano con vivo disappunto come sia potuto accadere che una conoscenza così fondamentale sia finita esclusivamente in mano a questa disfunzionale Legio.

Per quanto sia la più debole e meno influente, questa Legio è anche quella che più gelosamente di tutte custodisce i propri segreti.

Di tutti i suoi Legionari, solo un ristretto numero viene definito con l'appellativo di *Scriba*, e di questi solo pochissimi sono noti al pubblico.

(futuri supplementi approfondiranno gli argomenti qui presentati, ma nell'ambito di questo manuale questa Legio è sconsigliata per l'uso da parte dei giocatori.)

- - - ° Haus der Spiralen ° - - -

> Identità e Cultura

A differenza delle altre componenti della jemnost, la Haus der Spiralen non ha un passato lungo e radicato nell'Era della Ragione, non ha una tradizione a cui fare riferimento, non ha un reale supporto popolare. Quello delle Spiralen è un fenomeno recentissimo che nasce per pura necessità.

Agli albori dei bastioni ogni forma di distorsione della realtà equivaleva ad un sicuro presagio di morte e follia. Nonostante la protezione offerta dalle Candida Columines, dalle mura e dalla jemnost, restavano sempre luoghi bui in cui Deliria riusciva a filtrare, corrompendo l'animo umano e distorcendolo sino a generare nuovi orrori in seno ai bastioni.

In un simile contesto i primi Insonni vennero accolti con violenta paura.

Emarginati, uccisi, braccati, gli Insonni erano spesso i primi a considerarsi dei "mostri", incapaci di capire la natura delle facoltà che avevano scoperto di possedere.

Per il mondo intero erano abominazioni partorite da Deliria, non differenti da tante altre manifestazioni della follia che ogni giorno mieteva nuove vittime.

Le cose cominciarono a cambiare dopo che un Insonne, esiliato, riuscì a sopravvivere in Deliria ed a trovare la strada per un diverso bastione.

Questo evento rappresentò una svolta in meglio per i sopravvissuti al 'Wake ed insinuò il dubbio che forse non tutti i frutti di Deliria erano necessariamente destinati a nuocere.

Ma ciò fece solamente in modo che gli Insonni non venissero eliminati a vista; la popolazione li percepiva ancora come qualcosa di innaturale, mentre per la jemnost erano solo degli strumenti utili e bizzarri, delle nuove risorse da studiare e sfruttare.

La situazione era però cambiata ben oltre quanto percepito dalla società in generale.

Gli Insonni adesso sapevano di non essere mostri e finalmente riuscivano ad immaginare per se stessi un futuro più "normale"; tormentati dai propri demoni interiori, condannati ad una veglia costante, disprezzati da chiunque gli stesse attorno ... ma sempre, nel loro intimo, umani.

Non ci volle molto, da questi presupposti, prima che nascesse una specie di unione di mutuo soccorso, una lega di Insonni creata per tutelarne i diritti; il peso esercitato dall'importanza cruciale delle loro facoltà, assolutamente uniche ed irrinunciabili, fece il resto.

Una volta unita, anche un'esigua minoranza come quella degli Insonni riuscì a scavarsi una propria nicchia nella struttura dei bastioni imponendo la propria gilda rappresentante, battezzata col nome di Haus der Spiralen (*Casa delle Spirali*), fra i poteri dominanti della jemnost.

Veglia Perpetua

Fra gli Insonni e le altre creature di Deliria esistono molte fondamentali differenze.

La prima e più importante è che tutti gli Insonni soffrono solamente di un lieve disturbo mentale e non sono effettivamente affetti da severe alienazioni psicologiche.

Se la mente fosse un muro, la differenza sarebbe la stessa che passa fra una piccola crepa, da cui filtrano frammenti del mondo esterno, ed una vera e propria breccia nella quale si riversa, senza alcun freno, tutto ciò che si trova dall'altra parte della parete.

I primi Insonni sono stati attentamente studiati dai più illustri Magister dell'Ordo e persino da alcuni Zerkal della Stirpe Razum, ma sempre senza risultati utili.

Per quanto osservato durante i pochi anni di studio dedicati al fenomeno, Insonni non si nasce ma si diventa. Resta ad oggi un mistero il principio per cui una normale persona sviluppi il grado di insonnia cronica terminale necessario a far scattare quel qualcosa nel suo cervello che, sebbene causando un effettivo danno, dona accesso a facoltà incredibili.

Lo stato psico-fisico degli Insonni è quantomeno erratico ed incostante.

La qualità saliente della loro vita è ben catturata dal nome della loro gilda rappresentate: Spiralen.

Infatti l'esistenza di un Insonne segue spesso una sorta di movimento a spirale discendente; più agiscono e più sono stanchi, più sono stanchi e meno riescono a riposare, meno riposano e più la mente vacilla, più la mente vacilla e maggiori diventano le loro capacità innaturali, maggiori sono le loro capacità e più vengono sfruttati, e avanti così fino al collasso.

Eventualmente la stanchezza accumulata in mesi e mesi di costante veglia li porta ad un crollo fisico e, quindi, ad un breve riposo.

Ma anche nel sonno sono agitati ed anzi è proprio in questi momenti che rappresentano un reale pericolo per se stessi e gli altri.

Il sonno della ragione genera mostri, e gli Insonni incarnano alla lettera quest'affermazione.

Quando dormono perdono il poco controllo che esercitavano sulle proprie facoltà, lasciandole libere di agire per conto proprio, materializzando incubi e fobie nel mondo fisico; in pratica diventano una specie di portale per Deliria, un passaggio che neppure le radiazioni emanate dalle Candida Columines sono in grado di sigillare.

> Organizzazione

La struttura delle Spiralen ricorda più una congrega di gruppi di sostegno che non una vera e propria organizzazione unitaria.

Ogni borgo raduna tutti gli Insonni locali in un'unica assemblea mensile, detta Spirale, durante la quale vengono assegnate cariche e compiti su base volontaria e per votazione; il tutto si svolge in maniera molto informale e l'unica autorità è data dalla presenza di un singolo membro ufficialmente eletto, detto Herz (*cuore*). L'Herz, assistito da sei aiutanti da lui selezionati fra i membri locali e detti Spulen (*spire*), seguirà le attività della Spirale locale facendo sia da tramite con le altre Spiralen sia ricoprendo il ruolo di rappresentante ufficiale della Haus.

Qualsiasi Insonne che si dimostri volenteroso e capace può aspirare al titolo di Herz.

Ogni Spirale può presentare un unico candidato e, nel caso ci siano più aspiranti, dovrà avvenire una votazione interna alla Spirale.

Ogni Herz è responsabile per il proprio operato e può essere degradato se la maggioranza della Haus, come assemblea di tutti gli Herz, lo ritiene incapace di svolgere in maniera soddisfacente le sue mansioni.

A differenza delle altre fazioni jemnost, l'organizzazione dell'Haus non ha un vero ruolo "governativo" ma solo organizzativo e di servizio.

Nessuno ha l'autorità di dare ordini diretti, né di decidere della gestione di risorse personali altrui; la Haus non ha una sua base economica, né un direttivo centrale.

L'intera struttura esiste unicamente come ponte di comunicazione fra i singoli Insonni di una Spirale con quelli di tutte le altre Spiralen.

La Haus der Spiralen garantisce al bastione di occuparsi dei suoi membri, assicurandosi che non causino problemi, guidando ed addestrando i nuovi Insonni, e regolamentando la fornitura di servizi per cui gli Insonni sono considerati indispensabili.

Di contro il bastione garantisce il rispetto dei diritti individuali degli Insonni e il riconoscimento di uno status ufficiale della Haus come parte della jemnost.

Questo si traduce, per tutti gli Insonni che rispettano le poche regole imposte dalle Spiralen, in una serie di particolari privilegi non dissimili rispetto a quelli di tutte le altre fazioni: laddove gli altri nobili hanno abitazioni grandi e lussuose, gli Insonni ottengono alloggi meno sfarzosi ma molto vicini ai Candida Columines, laddove gli altri nobili hanno un elevato accesso alle risorse in generale, gli Insonni si sono assicurati accesso preferenziale a cose come Spazi Bianchi e droghe psico-reattive, dove gli altri esercitano potere sulla popolazione, gli Insonni hanno ottenuto un trattamento da parigrado ed un continuativo supporto per la loro integrazione nella società comune.

Spazio Bianco

Stimolata dalle particolari necessità fisiologiche degli Insonni, negli anni è stata avviata una sorta di

collaborazione fra Spiralen ed Aeterni Scribere che nel tempo ha portato alla realizzazione di una versione modificata delle Columines; utilizzando un apposito strumento, purtroppo tutt'altro che portatile, è possibile saturare un'area piccolissima, come una singola stanza o poco più, con una versione estremamente intensa della radiazione delle Columines.

La radiazione è così forte da far sbiadire praticamente ogni dettaglio fisico, trasformando la stanza in un vero e proprio "spazio bianco" entro il quale le capacità Insonni sono del tutto bloccate, al punto tale da smorzare persino l'insonnia cronica.

In questi luoghi un Insonne può finalmente trovare pace e sollievo, dormendo senza bisogno di farmaci e senza temere di proiettare chissà quale demone interiore.

Ma questa pace può essere assaporata solo per breve tempo; la radiazione delle Columines, normalmente innocua, a questi livelli diventa intollerabile all'organismo umano che, dopo uno o due giorni di esposizione continuata, si ammala anche molto gravemente.

Il valore di tale invenzione è però inestimabile.

Da un lato la Spirale ha trovato un modo per rendersi meglio accetta dalla società, riducendo rischi e pericoli sia per i suoi membri che per il resto della popolazione.

Dall'altro l'Aeterni Scribere ha ribadito la sua posizione di quieto ma potente giocatore nello scacchiere dei bastioni; già dai primi prototipi gli Scribas cercarono applicazioni alternative di un simile congegno, trovandone diverse di grandissimo valore.

Oggi l'Aeterni Scribere non detiene solo il monopolio sulle Candida Colimines, ma anche su una serie di "servizi" altrettanto fondamentali e che solo loro possono fornire.

Lo Spazio Bianco viene usato per realizzare stanze sicure in cui neppure il più potente dei Razer può penetrare mentalmente.

Lo Spazio Bianco è risultato poi efficace nella riabilitazione di anime, per dirla alla maniera dei Kenon, recuperate durante le spedizioni in Deliria.

Per lo stesso principio lo Spazio Bianco è un funzionale metodo di contenimento per certe creature corrotte dalla follia del Mondo Fuori, permettendone finalmente uno studio efficace, seppur entro stringenti limiti temporali.

Creare un Insonne

Le facoltà degli Insonni, rappresentate dal tratto **Tier**, sono molto particolari e strettamente collegate allo status psicologico.

Non esiste una vera e propria tecnica per apprenderle ed impiegarle; piuttosto la Spirale cerca di aiutare ogni Insonne ad incanalare le proprie energie e pulsioni verso scopi utili e costruttivi, predicando ai propri membri disciplina e contegno solo quel tanto che basta ad evitare insensati abusi che, alla fine, porterebbero ad un violento riaccendersi delle ostilità nei confronti di tutti gli Insonni.

Esistono alcune caratteristiche particolari che regolano le facoltà di ogni Insonne, determinando poi che grado di accesso egli abbia alle proprie capacità speciali e persino in che maniera esse si manifestino.

Queste caratteristiche sono: Herkunft, Gestalt, Veglia e Distorsione.

Herkunft:

All'origine delle facoltà di ogni Insonne c'è una forma medio-leggera di alienazione mentale; questa può essere una fobia, un'ossessione, paranoia, schizofrenia, personalità multiple, o altro.

La connotazione di "medio-leggera" indica soltanto che il soggetto è capace di condurre una vita funzionale, ma non che la sua condizione mentale sia trascurabile, ignorabile e non preoccupante; anzi essa è da considerarsi sempre e comunque grave, un serio ostacolo ad una vita "normale".

Ogni Insonne deve obbligatoriamente assegnare tutti i 10 Passi che ha a disposizione in fase di creazione, ed almeno 1 Porta deve risultare aperta.

A partire da uno dei Sentieri con almeno una Porta aperta deve essere ideata l'alienazione mentale del personaggio; questa alienazione originaria unitamente al Sentiero prescelto sono detti, in gergo Spiralen, "*Die Herkunft*" ovvero L'Origine.

Gestalt:

In base ai propri Stimoli Emotivi, alla propria storia passata e soprattutto in base all'*Herkunft*, ogni Insonne deve stabilire una sua Gestalt.

La Gestalt rappresenta la forma in cui si manifestano i suoi poteri.

Laddove il valore del Tratto Tier indica *cosa* e *quanto* un Insonne è capace di fare, è la Gestalt a stabilire il *come*.

Come viene manifestato il potere dell'Insonne?

Materializzando una bestia inumana, o un'ombra, un angelo, un'entità vegetale, o esercitando controllo su un elemento, o su un tipo di oggetto, etc...

E' importante notare come gli effetti della Gestalt siano idee, non materia.

Una Gestalt infuocata magari "brucia" a contatto, ma non può appiccare fuoco a meno di possedere una specifica capacità speciale; di contro la stessa Gestalt infuocata potrebbe temere l'acqua, perché nella testa dell'Insonne esiste l'idea che l'acqua spegne il fuoco.

Altri dettagli si trovano nel box "*Categoria Innaturale*" più sotto.

Veglia:

Questa caratteristica è rappresentata da un punteggio numerico.

Per ogni giorno in cui l'Insonne non dorme si accumula +1 punto di Veglia.

La Veglia funziona come una specifica ferita Stun che non può essere trattata, curata o ridotta in alcun modo; essa rappresenta il complessivo accumulo di stanchezza di un corpo attivo ventiquattr'ore su ventiquattro e si riduce solamente dormendo, come spiegato più avanti.

Il tratto Tier è inutilizzabile a meno di non possedere un valore positivo di Veglia; ogni punto di Veglia ne "sblocca" un Grado.

Distorsione e Fetisch:

La Distorsione è un valore numerico calcolato sommando assieme tutte le Porte psicologiche aperte.

La Distorsione rende difficile per un Insonne recuperare lucidità; il tempo base di recupero dai normali danni Stun viene moltiplicato per il valore di Distorsione.

Questo effetto può essere in parte contrastato ricorrendo a dei *Fetisch* (feticci), ovvero oggetti che per l'insonne acquisiscono un valore simbolico e lo aiutano a dominare la propria mente.

Tutti i fetisch rappresentano una forma di costrizione fisica o di privazione sensoriale; maggiore è il reale impedimento che essi causano e maggiore sarà il loro effetto benefico.

Come linea guida l'effetto sulla rigenerazione di Stun è pari a -2 Distorsione per ogni MOD-10 imposto dal feticcio, fino ad un massimo di -8 in caso di totale incapacitamento.

L'uso dei fetisch è rapidamente divenuto una sorta di "moda" interna alla cultura degli Insonni, dove diversi stili di restrizione vanno a rappresentare il gusto personale e la natura della propria *herkunft*, tanto che molti individui sfoggiano accessori che non causano alcuna reale costrizione ma richiamano lo stile dei veri feticci come catene, cinghie, museruole, maschere sado-maso, indumenti che isolano la pelle, etc...

Il sonno della Ragione

Un Insonne non può, ovviamente, decidere da solo quando dormire.

Se non intervengono fattori esterni (ferite, droghe, etc) il personaggio si limiterà ad accumulare Veglia fino ad andare Fuori Gioco, di fatto collassando ed addormentandosi profondamente.

Dormire in questa maniera non è né naturale, né tranquillo e causa quasi sempre strane e pericolose manifestazioni durante il sonno.

Innanzitutto il sonno dura per 8 ore, +1h per ogni G/Veglia; questa specie di coma azzerà il punteggio di Veglia e non può essere interrotto in nessuna maniera, neppure con la violenza.

Secondariamente l'Insonne deve effettuare un test utilizzando come Tratto il valore di Distorsione*10; un eventuale successo genererà un effetto *Delirante* (materializzare creature, alterare la realtà, etc) di potenza ed estensione variabile a seconda della Qualità del test.

Entrare in uno Spazio Bianco non solo consente di dormire serenamente e naturalmente, ma previene qualsiasi genere di effetto collaterale indesiderato.

Tier - La Bestia Interiore

Le capacità di un Insonne si manifestano in molte forme strane e complesse, tutte strettamente legate all'intima natura della sua Gestalt personale.

La capacità che gli Insonni chiamano Tier (Bestia) rappresenta la capacità di materializzare nel mondo il loro io più profondo, sia esso un mostro o un angelo o la manifestazione fisica di una qualche ossessione.

Tier è un Tratto di Seele che può essere utilizzato anche per rappresentare forza di volontà.

Per ogni G/Tier l'Insonne acquisisce anche +5 Passi di Follia distribuibili a piacere.

Tier consta di una serie di possibili alterazioni e capacità che si ottengono quando la Gestalt viene manifestata. Ogni alterazione ha un costo espresso in Gradi di *Tier* che devono venire usati come moneta di scambio per "costruire" la propria forma bestiale.

Una volta selezionate le proprie alterazioni non è più possibile cambiarle a meno di non spendere molto tempo ed Iksir.

Tale procedimento richiede di "disimparare" un'alterazione così da poterne successivamente apprendere una nuova: si sommano assieme i valori delle alterazioni da dimenticare e di quelle da apprendere; il tempo impiegato in meditazione/addestramento/altro è pari al doppio di quel valore in giorni; l'investimento di Iksir ammonta invece al quadruplo di quel valore.

Normalmente le alterazioni funzionano solo quando l'Insonne è in forma bestiale, sempre tutte assieme; per risvegliarla si deve spendere 1Az ed effettuare un test di *Tier*.

Quando der Tier viene risvegliata l'Insonne accumula 1 Stun per ogni G/*Tier*, da quel momento la forma bestiale perdura fino alla fine della scena o fino a quando l'Insonne non spende 1Az per tornare alla sua forma umana.

In forma bestiale l'Insonne accumula normalmente ogni forma di Stun, ma la ignora completamente fino a quando il cumulo totale dei soli Stun, **compresa la Veglia**, non eguaglia il totale naturale di Wert (o Wert+Seele se si *Stringono i Denti*) e la forma bestiale collassa, disattivando tutte le alterazioni.

Le alterazioni devono tutte manifestarsi come effetti derivanti da **elementi fisici evidenti** della Gestalt che ispira la Bestia ed essere adeguatamente raffigurate durante la descrizione delle proprie azioni.

Ecco alcune alterazioni possibili:

> Forma Bestiale : costo gratuito

Quando un Insonne incarna la propria Gestalt, la sua forma fisica muta per assecondarlo.

Tale mutazione può manifestarsi in modo radicale, trasformando l'Insonne in una maniera spettacolare e scenografica, oppure in modo più sottile ma sempre evidente.

Ottenendo un SP in test con Diff+10 l'Insonne può compiere un'Azione sfruttando una sola delle sue alterazioni anche senza mutare completamente; alla fine del Turno verrà subito 1 Stun per ogni punto di valore dell'alterazione impiegata.

In qualsiasi momento in cui la Bestia è attiva, e per quante volte lo desidera, un Insonne trasformato può "**dare sfogo alla bestia**"; in pratica può rigenerare Stun (non Veglia) tirando un qualsiasi numero di d10, anche decidendo man mano se tirarne ancora o fermarsi.

L'effetto collaterale è che da quel momento la forma bestiale cadrà in una sorta di frenesia; ogni azione da quel punto in poi dovrà avere un unico scopo: attaccare per distruggere.

Tale furia dovrà obbligatoriamente essere diretta contro i bersagli viventi più vicini o fastidiosi e, in assenza di bersagli, la Bestia andrà a cercarne.

In questo stato la forma bestiale non può essere interrotta volontariamente e persisterà fino ad aver messo a segno un numero di attacchi pari al numero di dadi tirati per "**dare sfogo alla bestia**" o fino al naturale collasso dell'Insonne.

> **Intralcio : costo 1**

Nella sua forma bestiale l'Insonne è capace di imporre ad un bersaglio, sia come azione a sé stante che come effetto aggiuntivo di un attacco, un MOD-10 che dura fino a quando la Tier non viene sopita o l'effetto non viene in qualche modo annullato, a seconda delle modalità in cui la Gestalt lo manifesta fisicamente. Ogni acquisto aumenta il MOD.

Esempio:

Una Gestalt potrebbe...

...sprigionare elettricità, causando stordimento

...evocare tentacoli, avviluppando ed intralciando

...manipolare un qualche genere di elemento, soffocando, accecando, stordendo, intralciando, etc (fumo, tenebra, nebbia, calore intenso, freddo glaciale, etc)

...potrebbe infliggere un'emozione incapacitante (disperazione, paura, confusione), etc.

> **Vantaggio Funzionale : costo 1**

La forma bestiale possiede caratteristiche che la avvantaggiano nel compiere certe azioni di tipo *Altro*, garantendo facoltà speciali o persino dei MOD; ovviamente deve tutto essere aderente al concetto della Gestalt. Ogni acquisto conferisce una capacità speciale diversa, permettendo di fare qualcosa che normalmente non sarebbe possibile oppure un MOD+10 su un qualche genere di azione di tipo *Altro*.

Esempio:

- vedere al buio, distinguere le tracce di calore, percepire l'odore del sangue, percepire gli spostamenti d'aria attorno a sé, udire suoni a bassa/alta frequenza, etc.

- non necessitare di ossigeno, avere una forma malleabile con la quale passare in spazi ristretti, essere capace di una limitata forma di levitazione, diventare incorporeo per pochi istanti, etc.

- ottenere MOD per acrobazie, percezione, uno specifico tipo di movimento (arrampicarsi, correre, nuotare), azioni di persuasione/intimidazione, nascondersi, etc.

> **Portata : costo 1**

Normalmente tutte le capacità di una Bestia sono utilizzabili solo a "Mov 0", cioè a distanza di corpo a corpo. Con quest'alterazione la forma bestiale dell'Insonne possiede caratteristiche di qualche genere che le permettono di agire anche a distanza; in qualsiasi caso tale "strumento" è sempre ben visibile e considerato parte corporea del personaggio, quindi suscettibile ad attacchi ed effetti appropriati. Ogni acquisto aggiunge +1Mov di raggio.

Esempio:

Delle appendici fisiche potrebbero allungarsi a dismisura, o apparire dal nulla entro una certa distanza, oppure lo strumento potrebbe non essere un arto fisico ma una mistica forza sovranaturale o persino entità separare che sembrano agire sotto il controllo dell'Insonne.

> **Arsenale : costo 1**

La forma bestiale possiede caratteristiche in grado di fungere sia da "armi" (zanne, artigli, armi evocate o prodotte in altra maniera, etc) che da "armatura" o anche "scudo" (pelliccia, squame, struttura semi-incorporea, armatura evocata, placche ossee, etc).

Ogni acquisto garantisce +1P o +1R (max P3 ed R3) oppure un migliore valore di scudo (MOD+00/+10/+20); nessuna di queste alterazioni causa Ingombro ed in caso l'Insonne acquisisca capacità che gli consentono un cambio di Categoria, questo tipo di Arsenale viene alterato assieme a lui.

> **Vantaggio Maggiore : costo 2**

La forma bestiale ottiene un qualche vantaggio speciale con una grossa rilevanza in termini di regole.

Tali vantaggi si possono selezionare solo una volta ciascuno.

Gli effetti funzionali possibili sono:

- disporre di +1 Azione Extra
- ottenere una Potenza di Categoria Innaturale (C1)
- ottenere una Resistenza di Categoria Innaturale (C1)
- ottenere la facoltà di rigenerare 1d10 danni fisici (non-Stun) a Turno
- ottenere la facoltà di usare Tier come tratto di Atletica, e raddoppiare il numero di Mov ottenuti nei test
- rendere semi-senziente la propria Gestalt così da farla agire autonomamente (+10*Distorsione punti da distribuire in Azioni Multiple di tipo Altro)

Accordandosi col Meister è possibile inventare anche poteri diversi.

Ad esempio una reale capacità di volo; oppure la facoltà di "assorbire" le capacità altrui di fatto cambiando Gestalt (il che non influenza minimamente i reali effetti ottenibili, ma è estremamente scenografico ed a volte può portare vantaggi/svantaggi collaterali).

Esempi:

Ecco come alcuni effetti potrebbero venire rappresentati in gioco dalla Gestalt...

+1Az Extra o Tier/Atletica = Velocità sovrumana, una sorta di teletrasporto, distorsione spazio/tempo, etc.

+1Categoria = Dimensioni enormi, alterazioni muscolari, corpo fatto di sostanze pesanti/resistenti, etc.

+1d10 di rigenerazione = Corpo immateriale che richiude le ferite, rigenerazione cellulare, materia che riempie le ferite, etc.

Categoria Innaturale

Questa Categoria possiede un Indice di 1, laddove quello umano standard è 0.

Questa Categoria può essere contrastata sia normalmente, con effetti di Categoria pari o superiore, oppure con un qualche mezzo che riesca a sfruttare una debolezza della Gestalt che lo ha generato.

Una Resistenza Innaturale derivante dall'immaterialità di uno spettro potrebbe essere contrastata da effetti "sacri" o che si presuppone possano danneggiare gli spiriti.

Una Potenza Innaturale che si manifesta sotto forma di una tenebra malefica potrà poco contro un bersaglio protetto da una forte luce.

Etc...

Quando si acquisisce un qualche genere di capacità con Categoria Innaturale il Meister dovrebbe sempre sincerarsi di pensare, seppur brevemente, a quali potrebbero essere le possibili "debolezze" insite nell'idea alla base della Gestalt.

In generale, comunque, se un qualche stratagemma appare ben pensato, convincente ed appropriato allora esso funzionerà: gli effetti della Gestalt sono il frutto di incubi e deliri partoriti da una mente instabile che è contemporaneamente fruitrice e vittima del proprio potere; un'idea forte ed in linea con tale struttura mentale può funzionare semplicemente in virtù del fatto che tutti credono in essa.

Questo significa che ogni Personaggio Insonne avrà un punto debole sfruttabile in maniere che lui non si aspetta, ma allo stesso modo

Libro Secondo - Ambientazione

Il Mondo Dentro

I Bastioni a Colpo d'Occhio

Dall'esterno un bastione appare come un'immensa città collocata in uno scenario circostante surreale ed onirico. Contorni netti di edifici svettanti e solide mura contrastano con uno sfondo bizzarro, mutevole ed indefinito.

La prima cosa che colpisce l'occhio è la luce perpetua.

Tutti i bastioni irradiano, a causa delle Columines, una luminescenza bianca ed intensa; essa sembra emanare dalla materia stessa che compone la città: pietra, asfalto, metallo, plastica, tessuti...

Ogni composto inorganico reagisce alle particolari radiazioni delle Candida Columines irradiando questa sorta di luce bianca e costante.

L'effetto non è però accecante, ed anzi esso sembra donare a tutto una nitidezza e chiarezza di dettagli quasi iperreali.

In un bastione le ombre non esistono, la notte stessa è un ricordo di tempi ormai andati.

Tutto ciò crea un forte contrasto rispetto al mondo che si trova subito al di fuori delle mura urbane, un mondo di tenebre, nebbie e confusione, un mondo dai contorni sfocati e cangianti.

Architettura Urbana

Nei bastioni lo spazio è un bene di lusso.

L'intera popolazione mondiale è morta o impazzita o persa in un qualche delirio di gruppo; i pochi sopravvissuti si sono radunati in una manciata di aree rese sicure e salubri da strani macchinari.

Nonostante il numero sia esiguo rispetto alle cifre da cui era composta l'umanità pre-Wake si tratta comunque di un numero di persone abbastanza elevato da richiedere ampi spazi, molti servizi ed una discreta abbondanza di risorse di vario tipo.

Dopo l'iniziale espansione entro i preesistenti confini urbani nei bastioni lo spazio è semplicemente finito, i servizi sono ridotti al minimo necessario alla sopravvivenza e le risorse sono razionate col contagocce se e quando sono disponibili in primo luogo.

Tutto ciò ha ovviamente influenzato, negli anni, l'architettura.

A causa dei problemi inerenti ad un'espansione orizzontale i bastioni si sviluppano tutti in verticale.

Torri altissime, grattacieli e pinnacoli sono assiepati l'uno accanto all'altro mentre una fittissima ragnatela di passerelle e ponti sospesi li collega gli uni agli altri.

Non è altrettanto sviluppata l'espansione verso il basso, perlomeno non dopo gli eventi che portarono alla caduta di Jerico.

Nonostante il timore che la tragedia si ripeta, tutti i bastioni possiedono non pochi tunnel e livelli sotterranei, eredità degli anni precedenti all'episodio drammatico che insegnò ai sopravvissuti i rischi dello scavare troppo in profondità.

Questi ambienti ctoni sono ufficialmente chiusi e sigillati, ma di fatto vengono spesso riaperti ed occupati abusivamente da criminali, fuggitivi o peggio.

Come se non bastasse, la disattivazione delle Columines installate in queste aree ha esposto l'ambiente alla distorsione filtrata da Deliria che, sebbene non grave come all'esterno delle mura, è stata sufficiente a trasformare queste zone sotterranee in luoghi labirintici ed imprevedibili.

Stilisticamente ogni bastione è diverso dagli altri.

Tutti hanno in comune una semplicità e sobrietà di fondo dettata dalla necessità di conservare materiali e risorse; tutti appaiono, inoltre, come una sorta di patchwork di diverse culture retaggio della società multietnica risalente al Tempo della Ragione.

Ma ognuno possiede un qualche elemento che lo rende unico: da immense strutture di verto, a palazzi edificati in legno scolpito, a zone urbane volanti tenute assieme da ogni sorta di sartie e catene, ad altre stranezze imposte dal peculiare ambiente in cui risiede il bastione.

Vivere in un Bastione

La vita civile di un bastione scorre con relativa tranquillità.

La giornata-tipo si svolge seguendo l'avvicinarsi di cicli lavorativi e di tempo libero; la società è ordinata, gli ambienti puliti e ben mantenuti, la criminalità è solitamente poco aggressiva.

Il tenore di vita è spesso molto basso, ma la sopravvivenza è garantita ed ogni tanto ci scappa anche l'occasionale svago o evento fuori dall'ordinario.

A dispetto del caos e del pericolo che albergano appena fuori dalle mura cittadine, la vita civile si potrebbe riassumere in una parola: grigia.

La stretta sicurezza, il senso di relativa giustizia sociale, le ristrettezze condivise da tutti a causa di un concreto problema "esterno"; tutto concorre a generare il senso di una vita ovattata, monotona, omologata.

Questo grigiore ha portato a due conseguenze.

La prima è l'esponenziale diffusione di forme "estreme" di intrattenimento, da una moltitudine di sport violenti ed altamente spettacolari alla diffusione di attività che forniscono "servizi particolari" a chi se li può permettere, ed ovviamente la prospettiva di entrare nella jennost è sempre in cima ai desideri della maggior parte delle persone.

Più preoccupante è invece il rischio di "corruzione" della popolazione; le esotiche e misteriose opportunità offerte a chi si lascia contaminare dagli influssi di Deliria fanno a volte dimenticare il reale pericolo che essa rappresenta; non a caso il fenomeno dei Culti Eretici è diventato in pochissimi anni la più grave piaga sociale dei bastioni.

Culture Shock

C'era una volta il mondo com'era un tempo, poi venne il Dreamwake e nel giro di 24h quel mondo non esisteva più.

Oggi, a pochi anni di distanza dall'avvento del 'Wake, le persone sopravvissute alla catastrofe parlano di quel mondo scomparso in termini di passato remoto; la civiltà risalente a solo pochi anni addietro oggi è nota come "*Epoca della Ragione*".

E' difficile spiegare con quanta violenza il 'Wake abbia segnato l'umanità.

A livello geografico ed ecologico si può parlare di un vero e proprio cataclisma; la materia si è distorta in forme insensate che sembrano uscite da un incubo, flora e fauna provengono direttamente dal parto di una mente disturbata ed in generale quelle che consideravamo innegabili verità scientifiche sono state sovvertite in modi che non è possibile comprendere.

Ma non sono stati questi i danni più gravi.

La vera rovina è giunta a causa dell'effetto mentale del 'Wake: miliardi di persone contemporaneamente impazzite in tutto il globo; in una singola notte il mondo si è trasformato in un manicomio senza guardie; tutti i governi, le amministrazioni, le organizzazioni, ogni singola forma di società civile ha semplicemente cessato di esistere.

Per questo, a poco più di un decennio di distanza, la vita nei bastioni appare così diversa da com'era prima. Per questo le storie narrate da chi ancora ricorda quei tempi suonano alle orecchie dei giovani come strane leggende; il mondo esistente nell'Epoca della Ragione è a tutti gli effetti diventato un mito.

In un costante stato di assedio, piagata da una cronica penuria di risorse e schiacciata dal peso della necessità, l'umanità ha dovuto inventare un nuovo ordine sociale praticamente dal nulla, un ordine che potesse contrastare l'aberrante caos in cui era piombato il pianeta e costringesse tutti ad agire per la sopravvivenza comune.

Dato un simile stato di cose non stupisce che la gente si vada rapidamente dimenticando di com'era il mondo prima del Dreamwake.

Il passato si cancella con i gesti semplici della vita quotidiana, e nei bastioni ogni singolo elemento della quotidianità è completamente nuovo, diverso, alieno.

Lavoro e Privilegi

Lo Status sociale civile è suddiviso in tre grandi categorie a seconda del tipo di lavoro svolto; questo a sua volta determina il genere di privilegi di cui ogni individuo gode.

La quasi totalità del lavoro è gestita centralmente dal governo del bastione, che suddivide poi l'area urbana in "quadranti" che sono a loro volta composti da "borghi", creando così una struttura piramidale di elementi interdipendenti.

Forme autonome di lavoro esistono ancora, nella forma di forniture di servizi o di piccolo artigianato specialistico, ma si tratta di una minoranza estremamente esigua dato che ufficialmente non fornisce alcun privilegio; il guadagno di queste professioni deriva dal diretto baratto dei beni.

I cittadini che si imbarcano in simili imprese lo fanno spesso più per ragioni personali che non per una reale aspettativa di guadagno, sebbene alcuni rari individui siano riusciti a raggiungere livelli di ricchezza paragonabili a quelli della Jemnost, e per questo si sono guadagnare l'appellativo di "Mercanti".

Entro i bastioni quando si parla di Mercanti ci si riferisce specificamente a chi ha scelto questo stile di vita, più che alla generica attività del commerciare.

Nei bastioni, nonostante l'elevatissima densità della popolazione e la cronica penuria di risorse, la necessità di forza-lavoro è sufficiente a garantire un'occupazione a chiunque desideri guadagnarsi i privilegi dovuti ad un cittadino attivo nella comunità; ma per le stesse ragioni esiste anche una concorrenza spietata per le occupazioni che garantiscono maggiore Status.

Ciò significa che laddove la mobilità sociale sia garantita a tutti, di fatto migliorare la propria posizione risulta un'impresa quantomeno ardua che, oltre ad un elevato grado di eccellenza nella propria occupazione, spesso richiede anche qualche genere di "spinta" addizionale.

Questa situazione è ritenuta estremamente importante da tutti gli elementi della jemnost; un singolo jemner può offrire diversi tipi di sostegno ad un cittadino intraprendente che, in cambio, sarà riconoscente e risulterà "affiliato" a quella fazione, seppure informalmente...questo si traduce in una vera e propria guerriglia politica per il dominio fattuale del bastione, dove ogni singolo individuo con incarichi amministrativi o militari rappresenta un piccolo pezzo di territorio da sottrarre al controllo altrui.

Crepe nella Fortezza

Nonostante un'organizzazione sociale così efficiente ed ordinata, la vita in un bastione è tutt'altro che facile.

La criminalità ordinaria è ovviamente presente ma tutto sommato molto contenuta e docile, costituendo più un fastidio che non un reale problema: nella maggior parte dei casi si parla di attività mercantili illecite come il contrabbando di materiale ristretto o illegale (armi, droghe, tecnologia jemnost, oggetti provenienti dal Mondo Fuori, etc) o di sporadici servizi di natura criminale (ricatto, rapimento, taglieggio, furto, spionaggio e sabotaggio di rivali); la forte presenza della milizia cittadina, della jemnost e della concreta povertà generale sono stati fin'ora elementi sufficienti a prevenire la nascita di vere e proprie organizzazioni criminali.

Criminalità propriamente detta a parte, la principale causa di problemi per la popolazione è la costante scarsità di risorse; i privilegi sociali risultano spesso appena sufficienti alla sopravvivenza, i comfort sono pochi e difficili da ottenere, e persino al favoreggiato livello della jemnost i privilegi rappresentano più che altro un più facile accesso agli strumenti necessari per svolgere i propri compiti che non un reale lusso o ricchezza.

La sicurezza dei cittadini è poi un elemento più percepito che non realmente presente, forse a causa della grigia noia ed apatia che affligge la maggioranza della popolazione.

Difatti nonostante gli sforzi della milizia e della jemnost, non sono pochi gli "incidenti" mortali che avvengono durante (e prima, e dopo) lo svolgimento di certi eventi sportivi.

Corrono rischi anche i cittadini che abitano nelle aree periferiche dei bastioni, siano esse le zone più esterne e quindi vicine alle mura, oppure le zone più profonde e quindi vicine ai tunnel sotterranei sigillati; in entrambi i casi gli influssi corruttori di Deliria sono più forti ed insidiosi, e laddove non arrivano quelli a volte giungono le aberranti creature che, durante un assalto particolarmente violento, riescono a sfondare le linee difensive perimetrali ed a portare devastazione nell'area urbana subito adiacente.

Sistema Sociale: Status e Privilegi

Ogni cittadino possiede un certo Status a seconda del ruolo che svolge all'interno della comunità; tale Status determina sia la sua posizione sociale, che i suoi privilegi espressi in termini di accesso a risorse, informazioni e servizi.

Sebbene ogni fazione jemnost possieda una propria gerarchia interna, tutte fanno alla fine riferimento al generale Status del bastione, che è l'unico metro ufficiale riconosciuto per stabilire i reali rapporti d'autorità fra gli individui.

Status	Titolo
-10	Estraneo
00	Ignavo
10	Cittadino 1 (Pedone)
20	Cittadino 2 (Alfiere)
30	Cittadino 3 (Torre)
40	Jemnost 1 (Pilastro)
50	Jemnost 2 (Rocca)
60	Jemnost 3 (Cavallo)
70	Jemnost 4 (Cardinale)
80	Jemnost 5 (Regina)
90	Jemnost 6 (Re)
100	Jemnost 7 (Circolo Interno)

Chiunque non sia, per natalità o possesso di adeguata documentazione proveniente da un altro bastione, un cittadino riconosciuto è considerato **Estraneo**; non gli è riconosciuto alcun diritto, è considerato pericoloso e, in genere, viene espulso dal bastione il più in fretta possibile.

Ignavo è che, per qualsiasi ragione, non pratica alcuna attività lavorativa riconosciuta dal bastione; ciò comprende neonati, anziani, invalidi, scansafatiche ed anche i Mercanti. L'unico privilegio concesso è quello di poter abitare nel bastione, condividendo spazio abitativo ed altre risorse con chiunque si presti.

I **Cittadini** propriamente detti si distinguono per la generale rilevanza e responsabilità del lavoro che svolgono; la quasi totalità è un **Pedone**, ovvero un individuo che svolge un lavoro che, per quanto complesso o specializzato, sia di sostanziale manovalanza; **Alfiere** è chi ricopre ruoli dirigenziali e gestionali di alto livello; infine **Torre** è chi si arruola nella milizia.

Segue poi la scala gerarchica della **jemnost**; le varie posizioni non rappresentano alcun ruolo specifico ma solo una crescente autorità ed accesso ad informazioni e privilegi.

L'unica eccezione è rappresentata dal grado di Status più alto, al quale può accedere solo chi entra a far parte del Concilio Interno.

...in Pratica

Ogni individuo riceve ogni giorno 10 "crediti" (cr) per ogni G/Status; quindi un Pedone avrà 10cr, un Alfiere 20cr ed una Torre 30cr.

Tale valuta esiste solo in formato elettronico e serve per l'acquisto di cibo, energia ed altri beni; non è concesso né è fisicamente possibile, di norma, trasferire crediti da un individuo all'altro.

I crediti **non** si accumulano ed a fine giornata i residui vengono azzerati; esiste però un sistema che tiene conto di ogni credito non utilizzato e lo utilizza per calcolare una specie di "pensione"; in pratica più risparmi e meglio starai quando non sarai più in grado di lavorare.

Oltre a risorse spicciole come cibo ed energia, lo Status conferisce anche il diritto ad una quota di spazio abitabile, pari sempre ad 1 "cella" per ogni G/Status.

Per molti prodotti e servizi, comprese le celle di spazio, esistono opzioni che consentono di sacrificare la quantità in cambio di una migliore qualità; così per esempio una Torre ancora single potrebbe decidere di abitare in un monolocale (1 cella) ma che si trova in una zona più sicura e confortevole rispetto alla norma (3

celle), mentre una persona con famiglia potrebbe optare per un'abitazione meno lussuosa (eufemisticamente parlando) ma più ampia; lo stesso vale per la qualità di cibo, abiti e bene o male qualsiasi altra cosa.

Tale sistema si applica fino a Status 40; da qui in poi crediti e celle non aumenteranno più, mentre crescerà il livello di autorità e di accesso ad informazioni, risorse speciali non disponibili al pubblico, etc.

La Piramide

A capo di ogni bastione siede un Concilio Interno che si occupa della generale conduzione governativa; i piani urbanistici, l'assegnazione prima delle risorse, le azioni che investono l'intera comunità, tutto ciò ha origine dal Concilio o necessita della sua approvazione.

Il Concilio è composto da un "banco" di rappresentanza per ogni fazione jemnost, più un quinto banco di rappresentanza civile.

Ogni banco conta come un singolo voto ma è composto da tre rappresentanti; ogni anno il rappresentante più "anziano" di ogni banco (in termini di occupare la posizione, non di età anagrafica) cede il posto ad un nuovo elemento.

Ogni fazione ha un suo metodo peculiare di decidere chi dovrà sedere nel Concilio Interno:

- il **Casato Keno** seleziona il più anziani fra gli Xilia ed i Miria, facendo sempre attenzione ad alternare annualmente la maggioranza relativa, così da non creare eccessivi squilibri fra il "partito" dei Tiranni e quello dei Filosofi.
- la **Stirpe Razum** individua i suoi candidati selezionandoli per assenso comune fra tutti i Glaza del bastione, mantenendo che un singolo Clan può riuscire a far eleggere soltanto un Glaz.
- come già accennato l'**Ordo** segue la propria gerarchia interna proponendo al concilio i Rex delle legiones Novae Carnis, Divi Cruoris e Magnae Machinae.
- l'approccio della **Haus der Spiralen** prevede invece una semplice votazione a maggioranza operata all'interno dell'assemblea degli Herz; a causa della particolare indole degli Insonni non esiste una candidatura ufficiale, chi vuole può manifestare la sua volontà di essere eletto ma più spesso avvengono nomine "coatte" che però, per legge interna, vengono sempre rispettate ed espletate.
- le caste della popolazione civile utilizzano invece un sistema di elezione pubblica a maggioranza con il quale eleggere un singolo candidato per ogni casta, formando così un banco conciliare in cui siedono un Pedone, un Alfieri ed una Torre; siccome ogni anno c'è un singolo membro uscente, di fatto ogni casta vota con frequenza triennale.

Essendo ogni bastione una megalopoli sovraffollata la sua gestione è ripartita in diverse frazioni, rispettivamente quattro **Quadranti** ed un numero variabile di **Borghi**.

Direttamente sotto al Concilio Interno siedono i cosiddetti **Arconti**; per ogni Quadrante esiste un Arconte ed ogni fazione jemnost ha un suo membro di spicco (Cardinale, Regina o Re) a ricoprire la carica, affiancato da uno staff di Alfieri da lui selezionati.

Ogni Quadrante è composto, a seconda della conformazione urbana e della densità di popolazione, strutture produttive, etc, da diversi Borghi: una sorta di mega-quartieri più facilmente gestibili rispetto ai vasti quadranti o all'enormità del bastione nel suo insieme.

A capo di ogni borgo si trova un **Borgomastro**; diversamente dai membri del Concilio e dagli Arconti, quella del Borgomastro è una carica esclusivamente civile ed affidata pertanto ad un Alfieri.

A partire da questo punto in poi anche tutte le altre posizioni amministrative ed esecutive sono di esclusivo appannaggio civile.

Il Borgomastro è eletto ogni anno dalla giunta composta dai più importanti Alfieri locali; questa carica non ha il potere decisionale di un Arconte ma rappresenta comunque il coordinatore generale del Borgo, il relatore ufficiale presso l'Arconte locale e gli altri Borghi del Quadrante, ed è la persona incaricata di regolamentare l'amministrazione ordinaria, seppure seguendo le direttive generali poste dall'Arconte; insomma per la politica del borgo è un "primo fra eguali".

Il Giusto Ruolo

A dispetto delle apparenze la "vera" vita politica si svolge ai livelli più bassi della piramide gerarchica.

Il Concilio Interno è un luogo di assoluto ordine e legalità necessario al mantenimento del fragile equilibrio fra le varie componenti della jemnost.

Anche a livello degli Arconti tutti i confini sono chiari e ben delineati, tutto è equamente ripartito ed ogni infrazione delle regole appare subito lampante e viene severamente punita.

Ben altra cosa è, invece, la politica civile.

Il 99% di ogni bastione è composto da popolazione civile.

Il 99% della salute e funzionalità di ogni bastione riguarda i servizi, le strutture e le attività civili.

Pertanto laddove lo scontro aperto e diretto fra le fazioni jemnost sia impensabile, è invece ferventemente praticata una accanita guerriglia di posizione; conquistare funzionari chiave, esercitare influenza sui servizi, esercitare controllo sul territorio, sulle attività legali ed illegali ... ogni piccola cosa rappresenta un tassello nello scacchiere politico generale, ogni elemento contribuisce a mettere il bastione in mano ad una o all'altra fazione.

Per questo la politica dei Borghi assomiglia un pò a quella di una antica corte medievale.

Il Borgomastro è una sorta di sovrano protempore, investito di abbastanza autorità da essere "utile" ma non abbastanza potente da essere indipendente, e circondato da consiglieri, cortigiani, alleati, rivali...e tutti al soldo di questa o quella fazione jemnost.

In tale ambiente i singoli jemner rappresentano eminenze grigie, poteri occulti che garbatamente manovrano contro i loro avversari, stipulano alleanze, tramano sabotaggi; uno jemner intraprendente può conquistare notevole prestigio assicurando potere ed influenza sia per sé che per la propria fazione.

Istruzione e Tecnologia

La Legio Aeterni Scribere si è preoccupata, negli anni, di utilizzare i suoi Cenobiti e Munifex per stabilire una sorta di sistema scolastico che garantisse anche ai civili un certo grado di istruzione.

Grazie a questo la popolazione dei bastioni è largamente in possesso delle nozioni base necessarie a leggere, scrivere e far di conto; da qui in poi, però, la cultura media è quantomeno "settoriale".

Tutti sanno utilizzare la maggior parte degli strumenti tecnologici più diffusi, così come sanno eseguire le procedure richieste per lo svolgimento del proprio lavoro, ma il sapere tecnico-scientifico vero e proprio che sarebbe necessario ad eseguire riparazioni complesse o progettare nuove soluzioni è tenuto strettamente sotto controllo, fuori dalla portata non solo dell'individuo comune ma anche degli jemner esterni all'Ordo.

Se in genere l'Ordo è sempre sottile e paziente nel suo agire, in questioni che potrebbero minare la sua egemonia culturale adotta misure drastiche e draconiane; ogni fuga di informazioni è considerata alla stregua di un atto criminale gravissimo e, quindi, trattata di conseguenza.

Ma quale genere di tecnologia è disponibile a chi abita un bastione?

Esistono un'infinità di piccoli strumenti, apparecchi ed elettrodomestici disponibili a chiunque in virtù delle piccole dimensioni e l'utilizzo di materiali di bassa qualità.

Tutt'altro avviene nel caso delle grandi strutture: veicoli, edifici e le cose di simile "portata" sono inaccessibili ai singoli privati e vengono organizzate per uso comune, all'insegna dell'efficienza e del risparmio.

Solo i bastioni più grandi possono permettersi infrastrutture come strade ferrate o una rete capillare di mezzi pubblici; più spesso ci si sposta a piedi o su piccoli mezzi individuali.

Le comunicazioni infra-bastione sono ben sviluppate a livello di radiotrasmissioni, ma per colpa dell'instabilità di segnale causata dalla vicinanza a Deliria è stato praticamente impossibile realizzare una vera rete informatica estesa.

Per i civili, escluse Torri in servizio attivo, qualsiasi forma di arma è considerata illegale.

Esiste un mercato illegale sotterraneo ma tratta principalmente armi bianche, facilmente realizzabili in ogni sorta di foggia o variante; le armi a distanza sono molto più difficili da ottenere ed anche molto più costose da utilizzare (la scarsità di risorse rende pesantemente antieconomico l'uso di qualsivoglia forma di proiettili).

A livello Jemnost le cose cambiano radicalmente: ogni fazione ha accesso ad armi, strumenti e conoscenze specifiche non accessibili alla popolazione civile; il tutto ferocemente protetto dagli occhi indiscreti delle altre fazioni.

Non sorprendentemente è l'Ordo a dare il maggior spettacolo sfoggiando apparati complessi ed appariscenti: per le strade si possono spesso incontrare legionari con appendici pseudo-biologiche, armature servo-assistite, creaturine meccaniche, etc.

Il Mondo Fuori

Il trauma iniziale causato dal 'Wake fu tremendo.

Ogni gruppo di sopravvissuti temeva che Telluria fosse ormai persa e che i loro giorni fossero contati. Con molto tempo e sacrifici si riuscì a ricreare una parvenza di civiltà e sicurezza grazie ai bastioni ma ogni città fortezza era ancora completamente isolata, dispersa in un oceano di caos ed incubi.

Infine, grazie alla "scoperta" degli Insonni ed al loro utilizzo come guide, le comunità che erano riuscite a resistere fino a quel momento scoprirono di non essere più da sole e si cominciò a ricreare, seppure con immense difficoltà, una rete di contatti per lo scambio di informazioni e beni di prima necessità.

I bastioni di oggi condividono una forma di governo comune e stabile, intrattengono contatti e commerci semi-regolari con gli altri bastioni e, finalmente dopo tanti anni di paura e sconcerto, muovono i primi passi all'esterno delle loro mura schermate per cercare di capire cosa sia successo al mondo che conoscevano.

Telluria Oggi

Grazie agli Insonni è stato dato nuovo impulso all'esplorazione e studio del fenomeno ormai noto come Dreamwake, permettendo di apprendere molte informazioni di utilità vitale.

La popolazione civile dei bastioni, oggi, sa che oltre la protezione delle mura e delle Columines si estende "Deliria" ovvero un territorio selvaggio non governato dalle normali leggi della fisica e del buon senso da cui nemmeno gli incredibili jemner sono mai tornati incolumi.

E' noto che "la fuori da qualche parte" esistono altri bastioni, ed è noto che non tutta Deliria appare uguale, e che questo strano luogo ha il potere di far impazzire la gente e far succedere cose terribili ed impossibili e che questo può accadere persino all'interno dei bastioni quando l'animo delle persone si lascia corrompere.

I pochi civili che, per fornire il necessario supporto logistico e mano d'opera, hanno la sfortuna di accompagnare gli jemner durante i loro viaggi non possono che confermare quanto appena illustrato, aggiungendovi resoconti terrificanti delle esperienze da loro direttamente vissute.

Ovviamente la jemnost comprende la natura della situazione molto meglio, ma si guarda bene dal far trapelare i dettagli.

Il Dreamwake

Sebbene le attuali conoscenze riguardanti Deliria ed il Dreamwake in generale derivino da un encomiabile sforzo collettivo di tutta la jemnost, è pur vero che il merito per la stragrande maggioranza delle informazioni disponibili è da attribuire alla Legio Aeterni Scribere, fatto che rende estremamente inquieti e sospettosi tutti gli altri jemner, comprese le altre Legiones dell'Ordo.

Ma cosa si sa dunque?

A quanto pare il Dreamwake è descrivibile come una sorta di "reazione nucleare" avvenuta a livello mentale; una reazione a catena auto alimentante, come un fuoco che più brucia e più prende forza e più si espande, in un ciclo crescente che termina solo quando non esiste più materiale da bruciare.

In questo caso il "fuoco" è una specie di onda telepatica capace di distorcere tanto la mente quanto la materia mentre il "combustibile" è, sfortunatamente, la mente stessa.

Ovunque esista pensiero, anche solo a livello animale, là il Dreamwake brucia e si rafforza e si espande.

Alcuni studi puntano al fatto che il modo in cui la distorsione della realtà si manifesta sia in genere "guidata" da quello che si potrebbe definire come un "*pensiero dominante*", un'idea più forte delle altre in virtù di essere supportata da molti individui oppure imposta da una singola volontà più forte.

Siccome Deliria, ovvero la manifestazione più notevole del 'Wake, appare mantenere una forte coerenza generale nonostante il passare degli anni c'è chi ipotizza che la (o le) cause originali del 'Wake siano tutt'oggi esistenti ed attive e che, se individuate, si potrebbero eliminare facendo, forse, tornare Telluria allo stato originale.

Altri sono meno ottimisti e ritengono invece che Deliria sia solo il naturale frutto di un "paradigma", ovvero il

pensiero dominante citato prima, che col tempo sia divenuto così esteso e forte da auto-alimentarsi.

Geografia dell'Impossibile

Lasciando da parte le speculazioni metafisiche e le teorie sull'origine del fenomeno, Deliria è indubbiamente qualcosa di concreto la cui diretta osservazione ha permesso di apprendere molto.

La prima cosa da capire è che l'antica geografia non ha più alcun senso.

Grazie a mappe risalenti all'Epoca della Ragione si può stabilire in quale antica area geografica un bastione *dovrebbe* trovarsi, ma di fatto il viaggio da un punto A ad una destinazione B può richiedere un tempo del tutto indipendente dalla distanza da percorrere e persino dalla direzione in cui si procede!

Per quanto osservato fino ad ora ogni viaggio "funziona" in maniera del tutto casuale; le uniche costanti da rispettare sono due: compiere un effettivo spostamento fisico e munirsi di un Insonne che funga da guida.

Ma Deliria non rappresenta solo una distorsione spazio-temporale; Deliria ha infatti un aspetto diverso da quello dei territori che esistevano in precedenza.

Montagne, laghi, fiumi, foreste, città, strade, persino il clima ... è tutto diverso, sostituito da un paesaggio impossibile.

Deliria si distingue in quattro grandi varietà di paesaggio ed ambiente che, a giudicare dai bastioni che vi risiedono, a loro volta corrispondono più o meno alle grandi zone continentali pre-Wake.

Queste aree sono note come i quattro "*mari*" di Deliria ed ognuno possiede un aspetto e delle caratteristiche uniche; si è inoltre notato che è molto più facile viaggiare fra bastioni presenti nello stesso mare che non fra bastioni appartenenti a mari diversi.

I quattro mari sono:

Il ***Mare di Nebbia*** corrisponde bene o male alla vecchia Europa continentale ed a pezzi delle terre a nord e ad est, come la Russia.

Questo mare appare come una sterminata foresta fiabesca come potrebbe essere nell'incubo di un bambino, ed immersa in una coltre di nebbia perenne; a volte il paesaggio è spezzato da un torrente, da una radura, da un segmento di terreno collinare o montagnoso, da un lago; ovviamente il tutto è irrilevante, addentrarsi nei meandri di una grotta potrebbe condurre in cima da una montagna, così come ci si potrebbe rendere conto che le coste di un piccolo lago proseguono all'infinito.

A volte la boscaglia si dirada per rivelare i resti di una qualche struttura risalente all'Epoca della Ragione o magari persino un intero settore urbano; ovviamente si tratta sempre di rovine e macerie invase dalla vegetazione.

La stessa natura degli alberi varia radicalmente col progredire del viaggio; da torreggianti conifere sempreverdi a bassi e rachitici alberi di palude, da piacevoli boschi dall'aspetto normale ad irrazionali foreste composte da alberi il cui tronco supera per altezza e dimensioni gli edifici più imponenti dei bastioni.

Quella che originariamente era occupata dal continente Africano è oggi detta ***Mare di Polvere***.

Il terreno solido è del tutto scomparso, inghiottito da una distesa di finissima sabbia che procede all'infinito in tutte le direzioni e la cui rarefatta consistenza fa sprofondare gli oggetti solidi proprio come se fosse un mare liquido, dalla profondità ignota e dalle correnti vorticanti e feroci.

Qui e là affiorano imponenti formazioni rocciose, unico rifugio per chi attraversa questa distesa assoluta a bordo di imbarcazioni speciali progettate per fendere le sue onde abrasive; è qui che sorgono gli unici bastioni esistenti in quest'area di Deliria.

Quello che un tempo era definibile come oriente, ovvero Cina, India, Giappone ed i territori circostanti, è divenuto parte del ***Mare di Tenebra***.

Il territorio ha subito una trasformazione impossibile, diventando completamente composto da pezzi di metallo arrossato dalla ruggine; il terreno è formato da grate sospese su un tenebroso nulla, la vegetazione è del tutto assente e sostituita da forme metalliche di ogni genere e foggia, alcune familiari come ponteggi e tralicci e bulloni, altre inquietanti ed aliene come amorfe macchine viventi di carne e ferro la cui funzione è del tutto ignota.

Ed è notte, sempre, una notte senza stelle e senza luce interrotta solo di rado dalla incomprensibile presenza di

lanterne elettriche accese all'interno delle strane forme ferrose che compongono il paesaggio.

Infine il *Mare di Tempesta* è tutto ciò che rimane dell'America Latina.

La massa continentale è letteralmente esplosa proiettando in aria una serie di isolotti di terra e vegetazione, rimasti poi sospesi nel vuoto; al di sotto di essi si apre una voragine terrificante, senza un fondo visibile, all'interno della quale si riversano senza sosta le scroscianti acque degli oceani circostanti.

Il panorama risulta quindi composto da zolle di terreno sospese nel vuoto, inspiegabilmente collegate fra loro da lunghe e titaniche catene, attorno alle quali si muovono rapide nuvole di tempesta che lavano tutto con una pioggia battente e senza termine.

Nessuno dei bastioni esistenti risulta originario del Nord America o dell'Oceania, non si hanno quindi informazioni sulla sorte di quei continenti; potrebbero essere parte della follia di Deliria, o essere semplicemente scomparsi, sprofondati senza lasciare traccia alcuna, o peggio.

Incubi e Deliri

Le terre selvagge all'esterno dei bastioni, i mari di Deliria, non sono luoghi vuoti ed uniformi.

Il Dreamwake non ha ucciso la popolazione mondiale, peggio, l'ha fatta impazzire e, grazie a questo, ne ha distorto lo spirito ed il corpo.

Deliria è popolata da una moltitudine di strane creature, a volte semplicemente strane, più spesso terrificanti e pericolose; esse sono il parto di una qualche mente sconvolta e poi inglobata dal paradigma del mare in cui si trovava al momento del 'Wake, incubi resi materia, sogni selvaggi sfuggiti dalla mente delle persone.

La maggior parte di queste entità è poco più di un'ombra mentale, reale e pericolosa ma comunque dalle facoltà limitate a ciò che è stato immaginato per lei; queste sono dette *Efemere*.

In alcuni casi invece la creatura non è semplicemente il frutto di un'immaginazione malata ma è proprio una persona in carne ed ossa "intrappolata" nell'incubo imposto dal paradigma di Deliria, una vera e propria *Aberrazione* capace di compiere gesta terribili.

Come già accennato Deliria non è un luogo fisico nel senso stretto del termine; spazio e tempo hanno ben poco significato, la materia è distorta oltre ogni forma e ragione, ed ogni traversata è un caotico incubo ad occhi aperti in cui si procede senza una reale direzione.

Ciò non di meno Deliria mantiene una sua coerenza di base, dettata dal *paradigma* che modella ogni cosa secondo le indicazioni di una volontà invisibile.

Questo fa sì che efemere ed aberrazioni, per quanto strane possano essere, rispettino una specie di tema generale: una specie di mostruoso lupo demoniaco potrebbe essere incontrato nel sinistro sottobosco del Mare di Nebbia, ma non nelle giungle cristalline sospese nel Mare di Tempesta, né sulle scabre creste rocciose che emergono dal Mare di Polvere, e neppure fra le agonizzanti sculture viventi che popolano l'oscuro Mare di Tenebra.

Semplicemente certi incubi si trovano solo in specifici mari ed in nessun altro luogo.

Frammenti alla Deriva

Esistono altri due elementi fondamentali in ogni mare di Deliria: i *Loci* e le *Realtà Residuali*.

Nel totale caos di Deliria sono riconoscibili dei luoghi che rimangono costanti; essi possono essere trovati, ed una volta visitati ci si può tornare, ed essi saranno sempre coerenti e stabili.

Tali aree sono dette *Loci* (al singolare *Locus*) e rappresentano in qualche modo degli elementi "importanti" di un certo mare; essi rispettano sempre il paradigma generale del mare in cui si trovano, ma ognuno ha anche caratteristiche uniche e peculiari.

Il senso del termine "importanti" deriva dalla teoria secondo cui all'origine di Deliria si trova una o più entità e che ogni mare sarebbe la manifestazione di una particolare visione del mondo, o di un sogno (o di un incubo); si sospetta quindi che ogni Locus sia più di una semplice area stabile, e che anzi rappresenti qualcosa di specifico, qualcosa con un significato.

Le *Realtà Residuali*, spesso dette solo "residui", sono una specie di locus aberrante.

L'ipotesi più accreditata teorizza che una persona con allucinazioni particolarmente coerenti e complesse possa, grazie all'influsso di Deliria, non solo materializzare i suoi incubi e demoni personali ma addirittura proiettarli attorno a se in maniera virale.

Ciò significa che laddove un "normale" folle che si crede Dracula *diventa* Dracula, una persona con le giuste caratteristiche che si crede Dracula non solo diventerà Dracula ma avrà tanto di castello diroccato situato su una rupe al limitare di una foresta oscura oltre la quale si trova un villaggio di popolani che vivono nel terrore del *Conte Oscuro*; una vera e propria "bolla" all'interno della quale si trova una realtà alternativa a quella di Deliria, con un paradigma diverso da quello generale del mare in cui si trova.

Il fenomeno è inoltre di natura "virale" nel senso che il paradigma del Residuo si impone aggressivamente ad ogni coscienza che incontra, inglobandola ed usandola come veicolo di riproduzione; sebbene un Residuo sia inizialmente solo un piccolo ambiente basato sulla visione di un singolo folle, col tempo esso si espanderà diventando una grande allucinazione collettiva, un mondo che esiste perché qualcuno crede in esso.

Ogni Realtà Residuale ha le sue regole e caratteristiche; potrebbe essere circoscritta come una villa entro la quale abitano strani individui che vivono in uno stato di perpetua decadenza, costantemente alla ricerca di uno svago che li distraiga dalla noia dell'esistere; o potrebbe essere estesa quanto un intero mondo parallelo, con suoi continenti, popolazione, tecnologia e società; o ancora potrebbe semplicemente non avere senso, potrebbe essere "il mondo in un quadro" o magari una specie di luogo che incarna una metafora filosofica, o più semplicemente essere la singola stanza in cui l'involontario creatore del residuo perpetra all'infinito la sua ossessione.

Why Outside

Quale può essere la ragione per uscire dal relativo comfort dei bastioni ed avventurarsi nel caos di Deliria?

La sopravvivenza, ovviamente.

Quando gli Insonni non erano ancora utilizzati come guide ed ogni bastione era di fatto isolato le condizioni di vita erano al limite minimo della sopravvivenza.

Gli scienziati dell'Ordo disponevano di conoscenze scientifiche che non potevano applicare a causa della totale assenza di alcune materie prime, e la popolazione stessa non riusciva ad essere davvero autosufficiente; i primi anni dopo il 'Wake erano contraddistinti da fame, degrado e l'onnipresente ombra dell'estinzione.

Gli Insonni cambiarono tutto questo, rendendo possibile tornare a casa vivi e sani di mente dopo un viaggio all'esterno.

Ogni ambiente di Deliria rappresenta una risorsa di alcune materie naturali praticamente inesauribile, sebbene l'estremo pericolo e scomodità delle operazioni in mare aperto continui a generare un penoso collo di bottiglia per lo sviluppo dei bastioni.

Lo scambio di risorse ed informazioni con gli altri bastioni è un'altra componente fondamentale per il generale benessere delle comunità umane rimaste.

Loci e Residui infine rappresentano opportunità uniche per ottenere cose fuori dal comune, come individui la cui mente può ancora essere salvata se riportata ad un bastione, o brandelli di conoscenze antiche ed ormai andate perse, o bizzarri strumenti e tecnologie che, sebbene non funzionino in presenza di Columines, si rivelano spesso utili nell'affrontare gli orrori di Deliria.

Terzo Interludio

Il piccolo Nicolas penzolava dal parapetto esterno di una arrugginitissima passerella sospesa.

Ci si era arrampicato per avere una buona visuale del Cancellò 15; un convoglio stava tornando da una spedizione e lui sperava proprio di riuscire a vedere un gruppo di Cacciatori.

Si diceva che fossero individui bizzarri ed eccezionali, abituati a combattere con le cose del Mondo Fuori, e che avessero viaggiato da un Bastione all'altro e poi ancora in luoghi lontani dove persino le nebbie non c'erano più.

Improvvisamente un movimento maldestro gli fece mancare il terreno da sotto i piedi ma la sua caduta venne fermata da un braccio che sporgeva oltre il parapetto e lo tratteneva saldamente per la collottola.

Un uomo dalla corporatura asciutta lo sollevò senza alcuno sforzo, depositandolo poi di fronte a sè sulla superficie metallica del ponteggio.

Lo strano individuo indossava una specie di leggerissima corazza di materiale sintetico, aderentissima al corpo atletico, che appariva totalmente lacerata; non c'era un solo centimetro che non fosse strappato, rattoppato o consunto.

< Grazie signore > balbettò Nicolas, un pò imbarazzato.

< Devi stare attento, ragazzino. > la voce dell'uomo era atona, priva di ogni emozione.

< Lo so > si scusò, rimettendosi in piedi e guardando per terra in cerca di giustificazioni convincenti < ma volevo tanto vedere un Cacciatore d'Anime e così... >

Senza lasciarlo finire di parlare l'uomo gli poggiò la mano sinistra sulla testa e con un movimento deciso gliela fece ruotare, di modo che Nicolas guardasse verso di lui, dritto nei suoi occhi.

< Ora ne hai visto uno, adesso fila a casa. >

In principio Nicolas non capì, poi la sua mente cominciò a realizzare il senso di quelle parole e si sentì tutto eccitato, ma la stretta alla testa gli impediva praticamente qualsiasi movimento...era come se ogni parte del suo corpo fosse trattentuta fermamente, ma con una mano sola!

Dopo qualche secondo si arrese e decise di stare buono; esattamente in quel momento la mano del Cacciatore lo lasciò libero.

L'uomo cominciò a camminare lentamente, superando il ragazzino incredulo; fu allora che l'attenzione di Nicolas fu attratta da un dettaglio e riuscì finalmente a proferire parola < Signor Cacciatore, cos'è il disegno che hai sul collo? >

L'uomo si fermò, massaggiando leggermente il tatuaggio come sovrappensiero, poi rispose < Sono parole scritte in uno degli alfabeti perduti. >

< E cosa significano? >

Il Cacciatore volse la testa verso le massiccie mura che, emanando una vaga luminescenza bianca, separavano l'interno del bastione da ciò che la gente comune chiamava "Il Mondo Fuori"; lo sguardo era perso in lontananza, al di là del grande cancello, immerso nell'infinito oceano di nebbia che sembrava non finire mai.

< Cosa significa? Si legge Die Faster e, beh, è un augurio di buona fortuna. >

Viaggiare nel Caos

Sentieri Nascosti

E' semplicemente impossibile sopravvivere in Deliria senza una guida Insonne.

Non è ancora chiaro il perché di questo fenomeno, ma ogni Insonne ha la capacità innata di "sentire" la direzione giusta, o forse sarebbe più corretto dire che il mondo circostante reagisce al desiderio dell'Insonne di arrivare a destinazione e, facendo più o meno resistenza, tenta di assecondarlo.

Quando si entra in Deliria è possibile tornare indietro solo fino a quando il bastione è in linea di vista.

Non appena esso scompare dietro una collina o un gruppo di alberi o altro la strada è immediatamente perduta; tornare sui propri passi non servirà a nulla.

Inoltrandosi in Deliria è possibile avere tipi diversi di destinazione:

- uno specifico Locus o Realtà Residuale, ma solo se un qualsiasi membro della spedizione vi è già stato
- uno specifico Bastione, ma solo se un Insonne membro della spedizione vi è già stato
- una destinazione casuale, che sia un Locus, un Residuo o un Bastione; ma nel caso del bastione è *necessaria* la presenza di un Insonne nel gruppo

Ogni viaggio è rigorosamente intrapreso su terreno; alcuni mari presentano troppe asperità e costringono a procedere a piedi, altri invece richiedono forzatamente l'uso di un veicolo specificamente progettato, ma in nessun caso è mai possibile impiegare macchine volanti.

Nonostante si siano progettati con successo dei velivoli in grado di aggirare i problemi energetici causati da Deliria, nessuno di essi è mai tornato al proprio bastione né è giunto a destinazione; anche aggiungendo Insonni all'equipaggio nessuno ha mai fatto ritorno e dopo alcuni tentativi si è scelto di abbandonare tale strada.

Teoria del Caos

Alla luce delle recenti esplorazioni in "mare aperto" alcuni studiosi dell'Aeterni Scribere hanno ipotizzato che Deliria sia come una sorta di grande insieme all'interno del quale i bastioni sono come aree "scollegate" ed effettivamente esterne, probabilmente a causa delle Candida Columines.

Questo spiegherebbe l'impossibilità di viaggiare efficacemente da bastione a bastione, mentre risulta possibile vagare più o meno liberamente per Deliria.

In tale visione gli Insonni costituirebbero una sorta di ponte, un'ancora necessaria per evitare di andare alla deriva nei mari di Deliria.

Pedesis

Ma oltre alle difficoltà fisiche presentate dal terreno e dalle eventuali creature ostili, esiste un più grave rischio. Deliria è come un'entità vivente ed ostile il cui scopo apparente è quello di inglobare tutto ciò con cui viene a contatto.

Questo è ottenuto distorcendo la materia, nel caso di oggetti inanimati, e corrompendo la mente, nel caso di creature senzienti; ogni traversata di Deliria è piagata da allucinazioni, incubi, situazioni irrazionali...e la cosa più inquietante è che spesso tali eventi sembrano creati su misura del povero sventurato che li subisce.

Deliria utilizza i suoi ricordi, le sue passioni e le sue paure come armi per provocarlo e farlo uscire di senno.

Con un attento studio scientifico e molteplici sacrifici in termini di vite umane si è riusciti a perfezionare alcuni metodi di protezione, ma nulla che garantisca un viaggio veramente sicuro.

"**Pedesis**" è il nome della tecnica messa a punto dai legionari dell'Aeterni Scribere assieme ad alcuni esperti Herz della Spiralen e, per associazione, è anche il nome dato all'atto di affrontare un assalto psichico.

Sostanzialmente si tratta di una sorta di meditazione che, in parole povere, attira l'attenzione di Deliria sul soggetto che la pratica; in questa maniera sarà lui a subire l'esperienza psichica nociva, fungendo da effettivo parafulmine.

La pedesis è ovviamente praticata solo dagli jemner, sia perché è loro la responsabilità di proteggere i membri civili della carovana, sia perché alle persone comuni manca l'addestramento mentale necessario a raggiungere il giusto stato meditativo; inoltre gli jemner hanno ottime possibilità di sopravvivere ad un simile assalto psichico, mentre ogni civile "colpito" impazzirebbe senza via di scampo.

Sistema: Traversata Infernale

Esistono due metodi per simulare i viaggi attraverso i caotici mari di Deliria.

Il primo sistema è estremamente rapido e sintetico, adatto a chi non è interessato a giocare questa porzione del Dreamwake.

Innanzitutto si calcola il valore collettivo di "Attrito" della carovana di viaggiatori, cioè quanto la loro presenza sia notevole e fastidiosa da Deliria; per farlo basta contare +1 Attrito per ogni individuo e +1 per ogni Porta Follia.

A tale scopo si assume generalmente che i civili presenti non abbiano Porte Follia aperte in quanto vengono appositamente controllati e selezionati, ai fini del viaggio, in base alla loro stabilità mentale; ciò nonostante qualche sorpresa è sempre possibile.

Successivamente si determinano i volontari per la pedesis.

Fra tutti i candidati se ne estrae uno a caso per iniziare una serie di test su Seele:

- Fallimento Critico = il PG ha "perso" lo scontro con Deliria; gli altri giocatori possono consumare quanto Attrito vogliono (minimo 1) e trasformarlo in Passi che il PG sconfitto subisce, e tutti sul sentiero con più Passi; il turno va al giocatore alla sua destra.
- Fallimento Normale = il PG resiste a fatica; accumula 1 Passo su un sentiero a piacere; il turno va al giocatore alla sua destra.
- Successo Pieno = il PG vince a stento; il turno va al giocatore alla sua destra.
- Successo Critico = il PG prevale su Deliria; può scegliere se far arrivare immediatamente tutti a destinazione oppure recuperare/convertire 1d10 Passi a sua scelta da Follia ad Apatia oppure cancellare 1d10 Passi Apatia.

Ogni test eseguito consuma sempre 1 punto di Attrito; quando l'Attrito giunge a zero il viaggio termina e la carovana giunge a destinazione.

Il viaggio dura un numero di giorni pari a 1d10 + il numero totale di test eseguiti; in qualsiasi momento il Meister può sospendere temporaneamente la serie di test per giocare eventi importanti, come la necessità di procurarsi cibo o l'incontro di problematiche ed ostacoli di varia natura o magari il raggiungimento imprevisto di un Locus o una Realtà Residuale.

Attenzione: l'ingresso in Loci e Residui azzerà l'Attrito, che dovrà essere ricalcolato se e quando la carovana riuscirà ad uscirne, ricominciando da lì il ciclo di viaggio!

E' inoltre sempre necessaria la presenza di almeno un Insonne vivo; se questa dovesse venire a mancare non sarebbe più possibile raggiungere bastioni, ma il viaggio continuerebbe indefinitamente.

Unica alternativa è tentare, con la procedura usuale, di raggiungere un Locus o un Residuo **che sia già stato visitato** da almeno un componente della carovana; altrimenti il viaggio sarà completamente casuale.

Il secondo sistema di risoluzione prevede invece di giocare attivamente gli assalti mentali.

In questo caso si calcola normalmente l'Attrito, si individuano i volontari per la pedesis e si seleziona casualmente la prima "vittima".

Da questo momento tutti gli altri giocatori, escluso il Meister e la vittima, possono liberamente inventarsi e narrare ciò che accade, senza alcun limite di realismo o coerenza; nel farlo possono, ed anzi sono incoraggiati, ad ispirarsi alla vittima prendendo spunto dalla sua storia personale, dai suoi Stimoli Emotivi e dallo stato dei suoi Sentieri Psicologici.

Di suo la vittima può e deve reagire a ciò che le accade; per lei ogni cosa è assolutamente vera e plausibile, anche se a qualche livello si rende conto che è solo un'allucinazione dovrà comportarsi come se fosse tutto assolutamente reale; non dovrà mai effettuare test perché ogni sua azione avrà successo automaticamente e potrà descriverne gli effetti, ma dovrà limitarsi ad agire entro le sue normali facoltà.

Ciò nonostante gli altri giocatori possono consumare Attrito per ribaltare la situazione e far fallire l'azione della vittima, ma solo a patto di descriverne le conseguenze in maniera tragica e devastante.

Ogni volta che gli eventi, per quanto assurdi e surreali, porteranno la vittima ad un confronto diretto con un

elemento della sua psicologia verrà consumato 1 punto di Attrito; per essere valido il confronto deve sempre essere problematico, ponendo la vittima di fronte a difficili scelte o a difficoltà da superare. Ogni confronto di questo genere deve concludersi con un risultato netto stabilito dagli altri giocatori, votando.

Il Meister sarà spettatore esterno con l'incarico di far progredire tutto nella maniera migliore, dando la scena in mano ad una persona alla volta ed in generale vigilando che non ci siano abusi in alcun senso; avrà inoltre la facoltà di votare nel caso i giocatori non riuscissero a stabilire se un confronto è stato vinto o perso.

Ogni azione ha però le sue conseguenze:

- per ogni **fallimento imposto** alla vittima viene consumato 1 Attrito, ma la vittima accumula 1 Passo Follia; il giocatore che ha causato il fallimento riceve +1xr e deve decidere su quale Sentiero la vittima accumuli il Passo.

- per ogni **confronto "perso"** si consuma 1 Attrito e la vittima accumula 1 Passo Follia su un Sentiero a sua scelta; inoltre sia la vittima che il giocatore che ha causato il confronto guadagnano +1xr.

- per ogni **confronto "vinto"** si consuma 1 Attrito e la vittima può scegliere se convertire 1 Passo da Follia ad Apatia, oppure cancellare 1 Passo Apatia, oppure consumare 1 ulteriore Attrito; in ogni caso guadagna anche +1xr.

L'assalto mentale ha fine solo nei seguenti casi:

1) se la vittima accumula abbastanza Passi da aprire una Porta qualsiasi si "risveglierà" con violenza da qualche parte nei dintorni della carovana, possibilmente urlando o sfogando in altro modo la sua sofferenza psichica. Il viaggio continua; l'Attrito generale torna al valore che aveva prima dell'assalto -1 ed una nuova vittima verrà selezionata a caso fra i volontari per la pedesis.

2) se durante un singolo assalto tutto l'Attrito viene consumato la vittima si ritroverà nella realtà, da qualche parte vicino alla carovana, probabilmente ancora confusa dall'accaduto. Il viaggio avrà termine nelle ore successive, con l'arrivo a destinazione.

Note di Gestione:

Durante gli assalti il tradizionale guadagno e consumo di Iksir è sospeso.

E' importante notare che certi giocatori potrebbero sfruttare questa modalità di viaggio come metodo "rapido" per guadagnare Iksir; questo va benissimo fintanto che "in cambio" offrono interessanti narrazioni.

Al Meister spetta il compito di assicurarsi che tutti ricevano pari opportunità di agire come tormentatori della vittima, magari ripartendo equamente l'Attrito disponibile o stabilendo turni di narrazione o semplicemente rimanendo vigile.

Come nel metodo rapido, il viaggio dura un numero di giorni pari a $1d10 +$ il numero totale di assalti narrati ed in qualsiasi momento il Meister può sospendere temporaneamente la serie di assalti per giocare eventi importanti.

Conseguenze della Pedesis

Chiunque intraprenda la Pedesis dovrà effettuare un test non appena l'assalto psichico ha termine.

La percentuale da verificare è pari a +10% per ogni Porta Follia aperta sul sentiero dell'Irreale; un qualsiasi successo farà acquisire al personaggio +1 punto nel tratto **Alter Ego**.

Funzionamento e proprietà di tale tratto sono descritti a parte nel capitolo dedicato ai "**Meister Secrets**".

Libro Terzo - Segreti del Meister

Potenzialità di Gioco

Quello del Dreamwake è un setting molto vasto e flessibile, che offre innumerevoli possibilità di gioco sia in termini di diverse esperienze da esplorare, sia per i diversi stili che consente di impiegare.

Questo manuale dà per scontato che i giocatori vestano i panni di giovani jemner, dandogli accesso ad una vasta gamma di possibilità di avventura.

Politica, Azione, Intrigo.

Entro i bastioni i personaggi possono affondare le proprie mani nella fitta trama di intrighi politici a tutti i livelli; dalla conquista di ricchezza ed influenza personale, alla guerriglia per conquistare la supremazia in un borgo, ai complotti di alto livello tramati per incrementare il potere effettivo della propria fazione e chissà, perfino essere coinvolti nell'infinita partita a scacchi del Concilio Interno.

Nelle zone periferiche dei borghi, nelle aree adiacenti agli ormai sigillati tunnel sotterranei, lungo le mura perimetrali, una squadra di jemner può essere chiamata ad intervenire ovunque allo scopo di sedare le attività criminali di una gang, assaltare il covo di una setta eretica, aiutare la milizia a respingere un assalto esterno ai bastioni...persino arrestare, nelle rare occasioni in cui ciò accade, uno jemner macchiatosi di qualche crimine grave.

Indagini ed investigazioni sono poi una componente essenziale nella vita degli jemner essendo essi chiamati giornalmente ad individuare germi di pensiero deviante, indagare su omicidi e traffici illegali, fare luce sui segreti del passato per comprendere i misteri del presente.

E' poi fondamentale sapere quanto più possibile sugli altri bastioni esistenti; ognuno è allo stesso tempo un fondamentale alleato ed un pericoloso rivale, ognuno ha i suoi interessi ed i suoi progetti, ognuno custodisce gelosamente i suoi segreti.

Follia, Avventura, Sopravvivenza.

Ma la jemnost non deve fare i conti solo con ciò che si trova entro le familiari mura del Mondo Dentro. Al di là dei bastioni e lontano dalla protezione delle Candida Columines esiste un universo irrazionale in cui ogni individuo deve affrontare i propri demoni interiori, lottare per mantenere il senso della realtà ed aggrapparsi strenuamente alla propria identità in modo da non svegliarsi un giorno e scoprire di essere divenuto qualcosa di diverso.

Loci e Realtà Residuali offrono innumerevoli possibilità di vivere avventure strane ed incredibili, dalla spedizione archeologica per riesumare antiche tecnologie risalenti all'Epoca della Ragione, all'estrazione di qualche risorsa unica ed irreperibile altrove, fino all'esplorazione di allucinazioni che Deliria ha reso veri e propri mondi paralleli completamente sviluppati e coerenti...a modo loro.

Ed ovviamente, la costante lotta per la sopravvivenza che spinge intrepidi jemner e riluttanti civili ad intraprendere viaggi da un bastione all'altro, a cercare di capire e studiare i mostri generati dal sonno della ragione e, grazie alle nuovissime Candida Radix, tentare la fortuna stabilendo colonie di frontiera nel cuore pulsante di Deliria stessa.

Oltre la Jemnost

Ma un gruppo esperto di giocatori potrebbe esplorare anche vie diverse.

La vita di una Torre rappresenta un'eccitante esperienza militare, resa ancora più ardua dal non possedere le facoltà speciali delle normali squadre di jemner.

Vestire un ruolo da Alfiere può far vedere la sfida politica con occhi diversi, richiedendo non solo di migliorare la propria posizione ed accumulare potere personale, ma anche di sopravvivere all'inevitabile interesse della

Jemnost per la quale tu sei solo una pedina sacrificabile.

E perché non calarsi nei panni di un cittadino di rango più basso, ma dalla maggiore libertà?

La prospettiva di una vita eccitante che si scosti dal costante grigio del tram tram cittadino è ciò che spinge molti civili a lavorare per un Mercante, o addirittura a diventarlo; creare un piccolo impero commerciale a dispetto del proprio status, seguire le carovane che traversano i mari di Deliria per recuperare oggetti esotici, trafficare in armi ed altri materiali illegali.

Oppure essere quel genere di Mercante che fornisce un qualche genere di servizio, che tratta con individui pericolosi come criminali o eretici, che svolge il lavoro sporco che la jemnost non può permettersi di fare in via ufficiale o, perché no, essere quel genere di Mercante che giostra nel circuito di arene sportive, dove la merce in vendita è la propria vita e la ricompensa è la gloria.

Ed ovviamente esiste anche l'altra faccia della civiltà...gli Eretici!

Individui corrotti da Deliria e convinti a tal punto di un ideale, di una filosofia o di un'allucinazione da averla resa una realtà materiale.

Esseri aberranti dotati di capacità che vanno oltre ogni spiegazione razionale ed araldi inconsapevoli della fine della civiltà come noi la conosciamo, gli eretici possono rappresentare un'affascinante alternativa di gioco di stampo più "soprannaturale".

Tematiche

Oltre alle molteplici dimensioni di gioco ed alle varianti di personaggio, in Dreamwake è anche possibile dare diversi tagli tematici alle proprie sessioni di gioco.

L'ambientazione affronta diversi temi di maggiore importanza che potrebbero essere presenti semplicemente come decorazione e per creare una certa atmosfera, oppure come fulcro centrale di riflessioni ed avventure.

Alcuni esempi potrebbero essere:

- **stupore, meraviglia e mistero** ... dalle esotiche strade prese dalla civiltà, alle incomprensibili vie di Deliria, all'esplorazione di strani ed alieni mondi racchiusi in una qualche bolla di Realtà Residuale. Cos'è il Dreamwake? cosa lo ha causato? come funziona? esiste un modo per tornare indietro?

- **potere, necessità e morale** ... fino a quando il "bene comune" è più importante del bene del singolo? Dove si traccia la linea fra sicurezza pubblica e diritto personale? Che morale e legittimità può avere un governo basato su un sottile gioco di minacce contro i propri nemici, contro i propri alleati e contro i propri cittadini? In un mondo dove tutto è allucinazione, cosa resta per decidere ciò che è giusto e sbagliato?

- **esplorazione personale** ... cosa mi definisce come umano separandomi dai "mostri" che combatto? Cosa stabilisce che io vivo nella realtà e gli altri in mondi illusori? Chi mi garantisce che non sia io il folle? E cosa farei se scopriessi che i miei valori, le mie certezze e la mia volontà sono soltanto il "sogno" di qualcun altro?

Gestire un Gruppo

Lasciando da parte le possibilità di gioco alternativo può essere utile impiegare un momento per considerare come far funzionare, nella pratica, un gruppo di jemner.

Il primo suggerimento è quello di creare un legame; un bastione è una realtà enorme entro la quale i personaggi potrebbero finire per fare cose completamente diverse in luoghi diversi, laddove ciò non sia un male di per se può però rendere molto dispersivo il gioco.

Fornire un legame per il gruppo è quindi una cosa molto importante e la si può fare in diversi modi a seconda della situazione, ad esempio i personaggi potrebbero tutti formare una delle tante squadre ufficialmente messe assieme dai vari organi jemnost per garantire un lavoro più efficiente e collaborativo all'interno del bastione, o potrebbero far tutti parte della stessa fazione jemnost e costituire una task force specializzata.

Oppure l'area d'azione potrebbe essere limitata, di fatto facendoli "inciampare" gli uni negli altri anche se fra loro non esiste alcun vincolo o legame; ad esempio lo scenario ideale per un gioco politico è la corte amministrativa di un singolo Borgo o magari la più selvaggia lotta per il controllo di un'Isola alla Deriva.

In ogni caso sarebbe consigliabile discutere preventivamente tutti assieme sul tipo di gioco desiderato.

Non è bello per un aspirante politico trovarsi costretto a svolgere ogni giorno sanguinarie missioni ai confini

della razionalità, così come non è appagante per un fiero combattente dover sottostare alle leggi non scritte delle corti amministrative, etc.

Nulla vieta di alternare uno stile di gioco all'altro, svolgendo oggi un'indagine, domani una missione in Deliria, e nel frattempo accumulare le risorse illegali con le quali finanziare la propria rete di contatti ed influenze. L'importante è essere coscienti del fatto che non tutti hanno gli stessi gusti e che l'unico modo per evitare incomprensioni e malanimi è quello di parlare apertamente dei propri desideri ed aspettative.

Un sistema Economico e Politico

Invece di tenere conto di ogni singolo Credito, di ogni singolo favore, di ogni singola minaccia o lusinga impiegata dai personaggi nella loro vita di tutti i giorni è possibile utilizzare un sistema leggermente più astratto, ma anche molto più semplice e pratico.

In sostanza si utilizzano alcuni tratti standard per misurare il livello di capacità economica e/o politica di un personaggio, utilizzandone i Gradi come fossero una sorta di "monete".

I tratti sono:

- **Status** = è la misura ufficiale di quanto "valga" un cittadino sia come potere di acquisto economico in crediti, sia come autorità sociale necessaria per accedere ad informazioni, equipaggiamenti speciali, privilegi, etc.

- **Ricchezza** = è la misura di quanto il personaggio sia ricco in termini economici; si distingue dallo Status in quanto la Ricchezza si basa su beni di scambio, favori, traffici commerciali diretti, e quant'altro non sia ufficialmente riconosciuto.

- **Influenza** = è la misura di quanto il personaggio sia potente a livello politico; si distingue dallo Status in quanto l'Influenza si basa su favori, ricatti, corruzione, lealtà, conoscenze, e quant'altro non sia ufficialmente riconosciuto. Un elemento che dona Influenza all'interno di una fazione è il Rango sociale occupato, che si distingue dall'ufficiale Status pubblico in quanto molto più flessibile e soggetto a fluttuazioni, oltre che per l'essere del tutto non ufficiale.

A seconda dei mezzi impiegati sarà possibile ottenere cose diverse in situazioni diverse.

Finanziare una banda criminale utilizzando chip illegali che permettono di trasferire il credito dovuto al proprio Status è possibile, ma non consigliabile a causa delle tracce che simili transazioni lasciano; al contrario attingere alla propria Ricchezza è più sicuro, ma potrebbe richiedere baratti per un valore finale maggiore. Allo stesso modo si può cercare di ottenere accesso ad un palazzo semplicemente applicando il proprio Status legittimo, oppure esercitando pressione ed Influenza sui giusti funzionari pubblici, o magari corrompendo con Ricchezze una delle guardie d'ingresso.

Certe cose potrebbero non essere disponibili legalmente, per cui diventa necessario ricorrere a vie alternative non ufficiali.

In altre situazioni invece il modo migliore di ottenere qualcosa è sbandierare il proprio status sociale e far valere i propri diritti.

In ogni caso, il funzionamento è il seguente:

Ogni "cosa" (sia essa un oggetto, un servizio o un'informazione) avrà un prezzo espresso in Gradi.

Se il tratto del personaggio ha un numero di Gradi *superiore*, l'acquisto è possibile.

Se il tratto del personaggio ha un numero di Gradi *inferiore*, l'acquisto non è possibile.

Se il tratto del personaggio ha un numero di Gradi *identico*, l'acquisto è possibile ma il tratto verrà permanentemente ridotto di 1G.

Questo vale per ottenere **una** singola cosa; non è possibile ottenere un numero infinito di cose solo perché il Grado del tratto usato è superiore al valore del singolo oggetto/informazione/favore/etc.

La società dei bastioni vive in uno stato di ristrettezza perenne ed attingere ripetutamente da una risorsa ne rende estremamente difficile l'utilizzo.

Per questo l'acquisto ripetuto di una stessa cosa ne aumenta di costo di +1G per ogni articolo oltre il primo; ciò

deve essere applicato dal Meister come una generale misura anti-abuso, valida per tutte le "cose" ritenute sufficientemente simili e non solo nel caso di esatte copie dello stesso oggetto/servizio. Tale prezzo maggiorato dovrebbe persistere per circa un mese, dopo il quale il personaggio può compiere nuovi acquisti al costo originario. La ricompensa per servizi resi al bastione o ad una fazione Jemnost può tradursi in "buoni acquisto" di un certo valore, o nel ripristino del potere di acquisto, o nell'accesso limitato a specifici beni e servizi normalmente non disponibili.

Fluttuazioni

Attraverso azioni di gioco è possibile, a giudizio del Meister, migliorare temporaneamente il valore di un tratto di +1G.

Minacce, corruzione, baratto, seduzione, truffa, furto, promesse...a seconda della situazione si possono trovare molte maniere per aiutare un personaggio ad ottenere ciò che vuole.

Se il valore di un tratto non aumenta o diminuisce per alcuni mesi (generalmente sei) esso sarà ridotto permanentemente di 1G, ad indicare che le risorse perdono di valore se non sono utilizzate e messe a frutto. Questi tratti possono anche essere ridotti volontariamente per condividerli con altri; riducendo il proprio valore di 1G si genera un tratto con valore pari al nuovo punteggio (es: Risorse 5G può diventare due tratti a 4G). Possono poi accadere eventi in gioco che alterino negativamente un tratto, ad esempio furti ripetuti o su larga scala, morte o allontanamento di uno o più contatti ed alleati, umiliazioni pubbliche

Per migliorare i propri tratti bisogna invece ottenere qualcosa di valore pari o superiore. In caso di valore pari si ottiene solo +1G; in caso di valore maggiore si raggiunge semplicemente quel valore. Ad esempio sommare 3G e 3G risulta in un tratto a 4G, invece sommare 1G a 6G risulterà direttamente in un tratto a 6G.

Il tratto *Status* costituisce un'**eccezione** a queste regole; esso non si riduce col tempo, non può essere condiviso con altri e non se ne può accumulare di aggiuntivo.

Lo Status non viene mai perso a causa di un "acquisto" a parità di valore in quanto rappresenta privilegi permanentemente dovuti all'individuo, la riduzione del valore è solo virtuale e temporanea (circa 1 mese). Lo Status dipende unicamente dalla propria posizione sociale, determinata dal tipo di lavoro svolto entro il bastione in cui si vive.

Note di Utilizzo

E' importante notare che laddove chiunque possa semplicemente compiere una serie di azioni che gli permettono di ottenere qualcosa (es: rapire la figlia di un Mercante per ricattarlo, ottenendo l'oggetto necessario a corrompere un funzionario, la cui collaborazione serviva per avere certe informazioni) lo scopo dei tratti qui descritti è quello di rappresentare e gestire "sistemi" di risorse sociali.

La ricchezza di un mercante non si può calcolare in crediti, né è facilmente quantificabile stilando una (inutile) lista di ogni singolo ammennicolo in suo possesso.

Per misurare quanta influenza possa esercitare un amministratore civile (o di uno jemner intraprendente) è difficile andare a ripescare ogni individuo a cui abbia fatto favori, e che genere di favori, e se la situazione di quell'individuo lo rende utile per lo scopo attuale oppure no.

Il sistema socio/economico gestito con questi tratti quindi non va a sostituire le azioni in gioco o altri tratti specifici (essere famoso in un certo ambito, avere determinati alleati, possedere contatti in varie aree, etc), ma anzi va ad integrare tutto ciò, fornendo una misura su cui è poi possibile regolarsi per decidere che cosa sia fattibile automaticamente e che cosa invece richieda maggiori sforzi ed azioni individuali.

La Fisica di Deliria

Si è già visto come la realtà non funzioni in maniera convenzionale quando si viaggia nei mari di Deliria. Esistono però alcune regole speciali che governano certi fenomeni riscontrabili anche nelle aree più stabili, cioè i Loci, le Realtà Residuali e le zone contaminate dei bastioni.

) *Usabilità del Non Esistente*

Ciò che esiste nei bastioni è reale e segue le normali leggi della fisica, pertanto "funziona".

Ciò che esiste in Deliria è irreali e "funziona" solo nel folle mondo in cui è stato inventato; una "spada fiammeggiante" che in Deliria conferisce grande potere in un bastione sarà solo una normale spada, utile come semplice arma bianca o magari come soprammobile esotico o più probabilmente come fonte di materiale riciclabile.

Un simile oggetto funziona solo nello specifico Locus o Residuo da cui proviene; in ogni altro luogo di Deliria esso funziona solo a patto di saper impiegare le giuste conoscenze.

) *Alchimia*

Con l'anacronistico termine "alchimia" si indica la capacità di far funzionare le cose generate da Deliria anche in un contesto diverso dal loro luogo di concezione, ad esempio in un diverso Locus o Residuo o anche in mare aperto e persino nelle aree dei bastioni contaminate dagli influssi di Deliria.

Per praticare l'alchimia è sufficiente maneggiare l'oggetto e desiderare intensamente che esso funzioni; il granello di Deliria insito nella materia stessa dello strumento approfitterà di questa apertura per insinuarsi nell'animo dell'utente, corrompendolo.

Ogni utilizzo aumenta di +1d10 il tratto Alter Ego (*vedi dopo*)

L'utente potrebbe non comprendere questi meccanismi e le loro conseguenze, ma l'importante è chiarire che uno strumento alchemico funziona solo in caso di una chiara e libera volontà di utilizzarlo; non si attiverà mai per caso o per errore (anche se a seconda dei casi potrebbe attivarsi da solo, seguendo una *sua* volontà...)

) *Alter Ego*

Deliria corrompe l'animo delle persone, è inevitabile; il tratto Alter Ego rappresenta il grado di corruzione raggiunto da un individuo.

Esistono diversi modi per accumulare Alter Ego:

- utilizzare la Pedesis viaggiando nei mari aperti di Deliria (come spiegato nel capitolo apposito)
- utilizzare uno strumento alchemico al di fuori del suo Locus/Residuo di origine
- utilizzare l'Ascensione (*vedi dopo*)

Gli effetti dell'Alter Ego sono subdoli ed estremamente pericolosi:

- da 1G l'uso dell'Alchimia genera solo +1 Alter Ego, invece del normale +1d10
- da 1G è possibile Ascendere anche entro i bastioni; questo aumenta l'accumulo di Alter Ego di +1.
- per ogni G/Alter Ego il personaggio deve selezionare uno dei suoi Stimoli Emotive e idearne uno alternativo da affiancare a quello che già possiede, creando una sorta di psicologia parallela a quella normale.

Da ora in avanti ogni volta che il personaggio fallisce un test di Shock dovrà utilizzare gli Stimoli alternativi per un numero di giorni pari a G/Alter Ego.

Se tutti gli Stimoli verranno sostituiti (cioè ad Alter Ego 50) il prossimo Shock fallito causerà un cambiamento permanente, rendendo il personaggio un'Aberrazione.

Esempio...

Brama = belle donne - - - > **Brama** = belle donne / uccidere

) *Ascensione*

Così come per la Pedesis è stato studiato un modo di aprirsi a Deliria in maniera controllata per da fungere "esca" e proteggere gli altri viaggiatori, allo stesso modo si è scoperto che è possibile aprirsi "un pò di più" allo scopo di sfruttare il potere stesso di Deliria; questa pratica è detta Ascensione.

E' possibile ascendere solo dove la presenza di Deliria è più forte (mare aperto, Loci, Residui, aree corrotte dei bastioni) concentrandosi per 1 turno.

Ascendere permette di compiere grandi gesta che sfidano la ragione ed il senso comune:

- Potenza e Resistenza aumentano di +1C

- gli StoryMOD offrono il normale effetto, ma in più ogni StoryMOD dona un "*dado potere*" al personaggio.
- si può "spendere" un *dado potere* per applicare gli effetti di un'Azione non multipla ad un numero di bersagli pari ai Gradi del tratto usato, più il valore del *dado potere* tirato.
- si può "spendere" un *dado potere* per aumentare la propria Categoria di +1 fino all'inizio della propria prossima azione; questo conta sia per Potenza, che per Resistenza e per la generale capacità di compiere azioni che vanno oltre l'umana capacità (salto, movimento, percezione, abilità manuale, etc).
- chi è bersaglio di un attacco da parte di un personaggio ascenso può, se ne è in grado, ascendere istantaneamente, ma sempre al medesimo "costo", grazie al proprio istinto di sopravvivenza.

E' importante notare che ogni descrizione in Ascensione *deve* essere adeguatamente spettacolare ma, nel caso delle *Stunt*, deve anche essere sempre inerente alle normali facoltà del personaggio; un Razer potrebbe descrivere assalti mentali, telecinetici, creare illusioni e controllare gli avversari; un Kenon potrebbe sfoggiare una velocità strabiliante, colpire con forza tale da sbaragliare i nemici a grappoli, compiere acrobazie normalmente impossibili; un Insonne potrebbe ampliare il raggio di manifestazione della sua bestia, estendere tentacoli, far calare la notte, evocare piccole versioni di se stesso; per l'Ordo si potrebbe immaginare di far funzionare i propri equipaggiamenti ben oltre i limiti normali, o di fargli estroflettere apparati nuovi che prima non c'erano, braccia articolate extra, cannoni ad energia, cingoli chiodati. Ovviamente si tratta solo di descrizioni usate per giustificare gli incredibili effetti dell'Ascensione, ma sono *necessarie*; in casi di palese abuso del sistema (descrizioni assenti o troppo scadenti) il Meister può negare l'accumulo di *dadi potere*.

L'Ascensione non ha un limite di durata e può essere interrotta in qualsiasi momento.

L'Ascensione ha però delle conseguenze:

- appena attivata l'ascensione viene perso 1xr; è possibile accumulare un "debito" in caso il personaggio non disponga momentaneamente di iksir.
- durante l'intera ascensione il normale guadagno di iksir è sospeso.
- dopo un numero di Turni pari a G/Seele, o frazione di essi, il personaggio accumula +1 punto Alter Ego.

) *Civili e Volontà*

La normale mente umana è generalmente incapace di resistere alla corruzione di Deliria come fa quella degli jemner.

Un civile che sia soggetto ad un assalto di Deliria (normalmente i civili non sanno come praticare Pedesis o Ascensione) verrà istantaneamente corrotto, assimilato e riconfigurato come un'aberrazione o un'efemera.

L'utilizzo di alchimia è solo marginalmente meno pericoloso.

Il funzionamento è identico a quanto descritto poco sopra, ma in aggiunta i civili trovano *additivo* l'uso di simili strumenti; ogni volta che l'oggetto potrebbe essere usato loro sentono un irrefrenabile desiderio di utilizzarlo, magari anche quando non necessario, o a sproposito; chi cerca di trattenersi si sentirà come se fosse in grave astinenza da una droga, comportandosi in maniera agitata e nervosa, sudando freddo, incapace di dormire senza sognare di usare quell'oggetto meraviglioso che gli fa fare cose incredibili.

In caso i giocatori decidano di interpretare personaggi civili è possibile concedere l'acquisto di un tratto di Seele che esprima "forza di volontà" a rappresentare il fatto che, sebbene siano persone normali, sono comunque individui dalle capacità non comuni, quelle che i Theristes Frenos definirebbero "anime".

Grazie a questo seguono le stesse regole degli jemner, invece di quelle per i civili, ma per riuscire a fare le stesse cose (Pedesis, Ascensione ed Alchimia) devono prima ottenere un SP nel tratto di volontà.

Con lo stesso sistema possono anche resistere all'impulso di usare gli strumenti alchemici in maniera ossessiva.

Inutile sottolineare che se mai dovessero essere scoperte le capacità (e le attività) di questi rari individui sarebbero immediatamente presi di mira dalla Jemnost, come potenziali membri neofiti o come pericolose minacce alla sicurezza del bastione; in ogni caso la loro vita da civile avrebbe termine.

) *Ingresso & Uscita*

Per entrare in un Locus o in una Realtà Residuale è sufficiente viaggiare, sia con quel luogo come meta prefissata, sia semplicemente inciampandoci per errore.

Uscire non è però altrettanto facile; ognuna di queste "bolle di realtà" possiede uno specifico **Confine** che ne delimita l'ipotetico perimetro.

Il problema è che quando si entra non ci si trova vicino al Confine, ma in un punto qualsiasi all'interno della bolla.

Il Confine non è quasi mai chiaro ai viaggiatori; potrebbe essere qualsiasi cosa, l'esterno della casa in cui ci si trova, o il terreno oltre la collina che si vede all'orizzonte, o il perimetro della città che sovrasta i personaggi, o potrebbe essere necessario giungere oltre il confine di una regione, di un continente, o dover abbandonare il pianeta o persino viaggiare fino ai "limiti dell'universo conosciuto" ... o semplicemente entrare nella cantina giusta, al momento giusto, dicendo le parole giuste.

Il Confine non è mai noto, ma è sempre presente e lo si può sempre conoscere; esistono sempre diversi modi per scoprirlo e raggiungerlo, sebbene trovarli possa richiedere non pochi sforzi.

Generalmente non esistono ostacoli per varcare il Confine, ma il grado di Frizione Paradigmatica (*vedi dopo*) potrebbe complicare notevolmente le cose, sfociando spesso in una sorta di scontro "epico" nel caso i viaggiatori avessero impiegato troppo tempo nella ricerca dell'uscita.

Avere una guida che conosca i Confini di una bolla è sempre raccomandabile, sebbene non sempre possibile.

) *Frizione Paradigmatica*

Così come entrando in Deliria si genera un Attrito fra la realtà di "chi sei tu" e la realtà imposta dal paradigma del mare, allo stesso modo avviene un fenomeno simile anche quando si entra in un Locus o in un Residuo, chiamato Frizione Paradigmatica o semplicemente Frizione.

In pratica è una sorta di punteggio che parte da zero ed aumenta man mano che i personaggi rendono palese la loro presenza e la loro estraneità in relazione al paradigma della bolla di realtà in cui si trovano.

Ogni atteggiamento ed azione vista dagli abitanti della bolla che sia considerata "fuori tema" o "impossibile" secondo il paradigma dominante genera +1 punto di Frizione.

Ogni genere di "fama" acquisita all'interno della bolla genera una eguale quantità di Frizione (1G = 1pt).

La semplice permanenza nella bolla genera Frizione al ritmo di +1 punto per ogni 10 giorni.

L'effetto della Frizione è sempre lo stesso, ma può realizzarsi in molteplici forme; la Frizione genera conflitto. Il paradigma della bolla di realtà percepisce dei corpi estranei al suo interno e cerca di assimilarli o annientarli con forza maggiore man mano che il "fastidio" della frizione aumenta.

Per farlo manipola l'inconscio dei suoi abitanti, cioè Efemere ed Aberrazioni, in modo da porli in contrasto crescente con gli intrusi.

A 01 la Frizione può causare reazioni poco amichevoli in incontri già tesi, o facilitare le incomprensioni che poi porteranno ad un eventuale comportamento aggressivo e violento.

A 10 la Frizione giunge al suo limite massimo; gli intrusi sono ormai ben noti come una sorta di nemico pubblico numero uno; contro di loro verrà mobilitato ogni mezzo disponibile e nessuno (nessuno) sarà disposto a trattare con loro...sono minacce per la società e vanno eliminati senza pietà.

Una volta usciti dalla bolla la Frizione si azzera ed anche tornando nella bolla la Frizione riparte ad accumularsi da zero; ad ogni nuova visita i viaggiatori *non* saranno riconosciuti da nessuno, comprese le persone con cui avevano stretto rapporti in precedenza; resterà invece presente nella bolla ogni memoria e conseguenza delle loro passate azioni, ma sarà ricordata come opera di altri individui.

La Vera Storia

Quanto segue è la cronaca degli eventi che anticamente portarono alla nascita dei telepati, alla fondazione degli antenati del Casato Keno, ed infine al disastro globale noto come Dreamwake.

Tali informazioni sono in parte note solamente alle cariche più alte ed anziane della Stirpe Razum, del Casato Keno e dell'Ordo.

In termini di gioco questa storia può costituire la fonte di ispirazione per dare un ulteriore tono e spessore all'ambientazione, capendo le radici del conflitto fra Casato e Stirpe oltre all'origine del disastro che affligge Telluria; ai giocatori non è richiesto possedere queste conoscenze ed anzi potrebbero non incappare mai in simili tematiche, ma per completezza e per supporto al Meister la "vera storia" è stata qui inclusa.

PSI-revolution

In un passato ormai dimenticato gli uomini riuscirono a svelare parte dei segreti che governavano l'antico mondo dell'Epoca della Ragione grazie al successo del "Progetto Genoma", una mappatura completa del DNA che compone il corpo umano.

Grazie a questa nuova conoscenza molte ricerche ormai abbandonate vennero rivitalizzate e riuscirono ad ottenere risultati insperati; fra queste vi era il "Progetto PSI", uno studio volto ad individuare la possibilità che nell'essere umano risiedessero capacità "psioniche" latenti e sviluppabili.

A causa della necessità di sperimentazione su cavie umane e dei ripetuti (e cruenti) fallimenti a cui si andò incontro, tale ricerca venne mantenuta segreta.

Dopo molti tentativi infruttuosi una delle allora Potenze Mondiali riuscì ad ottenere dei risultati positivi. Nonostante la spessa coltre di segretezza che gravava sul Progetto la notizia trapelò in certi ambienti ed a breve giro tutte le Potenze che contavano qualcosa nello scacchiere internazionale si fecero avanti con fare minaccioso, desiderando mettere anche loro le mani sulla nuova scoperta.

Le pressioni furono tali che i capi del Progetto si videro costretti ad una soluzione di compromesso: il Progetto PSI sarebbe continuato col supporto collettivo di tutte le Potenze coinvolte, ed in cambio esse si sarebbero impegnate a dare supporto illimitato al progetto stesso.

Grazie a questo accordo le ricerche continuarono speditamente e nel più assoluto riserbo fino a quando, finalmente, non si riuscì a raggiungere l'obbiettivo...sintetizzare un agente mutagene capace di alterare le funzioni cerebrali umane per conferire capacità psioniche.

La prima generazione di Psionici era finalmente una realtà.

Anche se erano in grado di esercitare unicamente il potere della telepatia rappresentavano un risultato epocale; ma a questo punto lo sviluppo della ricerca richiedeva un campione di sperimentazione molto più ampio e diversificato rispetto alle poche cavie da laboratorio utilizzate fino a quel momento.

Si decise quindi di "impiantare" segretamente il gene-PSI in alcuni campioni casuali di popolazione ... quando poi nel mondo scoppiò il caso dei bambini che, nati in vari luoghi del globo, riuscivano a leggere la mente delle altre persone i governi poterono tranquillamente proclamare il loro stupore di fronte al "miracolo dell'evoluzione" e reclamare pubblicamente il diritto/dovere di studiare a fondo il fenomeno.

Per un certo periodo ogni nazione adottò una sua politica indipendente riguardo al "Fenomeno PSI", ma in pochi anni divenne evidente che la situazione rischiava di sfuggire di mano.

Il tratto genetico PSI era ereditario e, sebbene i telepati restassero una microscopica minoranza rispetto alla popolazione mondiale, col tempo si cominciò a perdere il conto di chi era telepate e chi no.

Inoltre si presentarono svariati problemi di tipo sociale, con atti di razzismo e ghettizzazione contro chi poteva "violare la mente della gente normale"; in alcuni casi ci furono persino episodi di violenza di massa..

Una nuova minoranza stava cercando di affermarsi nel mondo e le tipiche manifestazioni di incomprensione, paura ed odio non si fecero attendere; il problema era che i telepati, volenti o nolenti, costituivano una VERA minaccia per la privacy non soltanto del cittadino medio, ma anche dei Governi.

Il Seme della Rovina

Le Grandi Potenze dietro al Progetto PSI colsero l'occasione per catturare due piccioni con una fava.

Di comune accordo, e nel rispetto dell'opinione pubblica, venne istituito uno speciale organo sovranazionale per la gestione, neutrale ed indipendente, delle politiche relative al fenomeno PSI; venne così fondata l'Associazione Overlord.

Questa associazione non era altro che un bieco escamotage politico per giustificare la registrazione ed il controllo della popolazione telepate, nonché un modo astuto per legittimare e portare alla luce del sole il Progetto PSI originale mentre, ognuno di nascosto agli altri, si continuava la sperimentazione di quello che da

sempre era stato il vero obiettivo del Progetto ... creare un telecineta, cioè un umano capace di influenzare la materia col pensiero, la cui mente potesse servire da vera e propria "arma".

Nei decenni successivi la situazione venne in un certo senso a stabilizzarsi.

Il Progetto PSI-2 (o PSI-quadro) per lo sviluppo della telecinesi non riusciva ad andare avanti e quindi nessuna delle Grandi Potenze otteneva un reale vantaggio sulle concorrenti.

In compenso l'Overlord svolgeva un egregio lavoro: tutti i telepati venivano, in nome del bene sociale, registrati e sottoposti ad uno specifico addestramento volto ad insegnare il controllo delle loro capacità in modo socialmente accettabile; chi rifiutava di essere "accolto" dall'Overlord veniva trattato come un individuo pericoloso ed incarcerato in speciali strutture di quarantena in quanto minaccia per la società.

Qui i prigionieri venivano "riformati"; essenzialmente venivano costretti ad accettare le leggi dell'Overlord o, in alternativa, venivano segretamente utilizzati come cavie per le sperimentazioni PSI-2.

Vista dall'esterno la situazione era molto meno sinistra; i telepati erano finalmente integrati nella società grazie all'addestramento Overlord che era diventato sinonimo di correttezza nei comportamenti, rispetto della privacy e qualità nel fornire i preziosi servizi che solo un telepate poteva svolgere:

- mediare, come terza parte neutrale, un qualsiasi confronto verificando la sincerità delle parti in causa
- supportare le forze dell'ordine nella lotta al crimine, sia in campo investigativo che con "approfonditi" interrogatori
- comunicare con individui disabili ed incapaci di esprimersi normalmente
- svolgere una serie di attività governative più o meno legittime riassumibili col termine "spionaggio"
- etc...

Ma la catastrofe era in agguato poco sotto la superficie.

L'Overlord era presto diventata un'associazione "di telepati per i telepati"; questo slogan non si limitava a comunicare un banale messaggio di propaganda, ma nascondeva una pericolosa verità.

Le Grandi Potenze vedevano i telepati solo come il frutto di un esperimento ben riuscito, non come una minaccia; certo erano state prese alcune misure per evitare problemi, come la registrazione di tutti gli individui PSI e la negazione del diritto a far parte attiva della vita politica delle varie nazioni, ma l'apparente ubbidienza ed efficienza dell'Overlord avevano portato alla creazione di un falso senso di sicurezza.

In realtà l'Overlord era stata creata proprio a partire dai suggerimenti di un telepate, di cui è andato perso il nome, e che aveva visto nella brama di controllo delle Grandi Potenze una impagabile opportunità di emancipazione "della sua gente".

Questo astuto individuo restò alla guida dell'Overlord per più di cinquant'anni; sebbene egli venne a mancare prima di vedere il suo progetto realizzato, riuscì comunque a portare la sua organizzazione a diventare un'impressionante potenza...celata sotto le vesti di un servo innocuo e fedele.

Quando poi i tempi furono maturi i suoi successori e discepoli diedero inizio al conflitto che avrebbe cambiato per sempre il volto del mondo...

Senza alcun preavviso o segnale rivelatore l'Overlord sfoderò gli artigli e colpì con forza al cuore delle nazioni in seno a cui era cresciuta.

La popolazione PSI oramai contava numeri che, sebbene molto esigui, erano sufficienti a realizzare una sorta di insurrezione; inoltre l'Overlord disponeva, per la sua stessa natura, di mezzi spaventosi:

- un accesso praticamente illimitato ad ogni livello di informazione
- equipaggiamento di grado militare
- risorse governative accumulate nell'arco di decenni
- agenti infiltrati in molte posizioni chiave
- tattiche di combattimento basate sulla lettura telepatica delle intenzioni e mosse avversarie, nonché l'uso di suggestioni ipnotiche come strumento offensivo, diversivo e persino di vero e proprio controllo mentale.

Tutto questo senza contare che la funzione principale e pubblica esercitata dall'Overlord era stata, appunto, l'addestramento ed indottrinamento di OGNI individuo in possesso del gene PSI...in pratica era come se un'intera minoranza etnica fosse stata addestrata come un unico, grande esercito.

In un atto che non aveva precedenti storici l'Overlord eseguì una serie concertata di golpe strategici in tutti i principali paesi del mondo, agendo sia per destituire i Leader in carica, sia per prendere il controllo o mettere in

stallo le forze armate locali.

Molte risorse furono investite proprio nella prevenzione di un eventuale "atto estremo" con armi di massa da parte di un qualche governo messo alle corde.

La perfetta esecuzione di questa impensabile manovra a sorpresa mise in ginocchio l'intera organizzazione delle Potenze Internazionali nel giro di una giornata...l'Overlord aveva a portata di mano tutti i codici di accesso, tutte le informazioni strategiche, tutti i piani di emergenza; la vittoria fu immediata e schiacciante.

A questo punto i telepati ritenevano di poter passare tranquillamente alla seconda fase del loro piano, provvedendo a consolidare il potere ottenuto e gestendo le potenziali reazioni delle folle attraverso un'intensa propaganda che avrebbe garantito almeno un parziale supporto popolare; quanto bastava per arginare, se non addirittura evitare, eventuali focolai di sommossa.

Ci si aspettava inoltre una scomposta reazione dalle poche forze locali sfuggite, qui e là, al piano di controllo e stallo militare...riuscire a spezzarne l'opposizione sarebbe stato abbastanza facile ed avrebbe garantito un lungo periodo di tempo prima che le varie Nazioni riuscissero a riorganizzarsi ognuna per conto suo, permettendo alle forze Overlord di cementare ulteriormente la posizione e preparare un'efficace contromossa che avrebbe messo la parola fine al conflitto.

Ma le cose andarono diversamente...

Keno Soma

In tempi non sospetti alcuni esponenti militari di spicco che avevano fin dall'inizio partecipato alla realizzazione e sviluppo sia del Progetto PSI che dell'infruttuoso PSI-2 avevano espresso grande preoccupazione nei confronti dei telepati.

Nonostante il generale entusiasmo per i risultati ed i successi che l'Overlord aveva portato all'intero Progetto, alcuni individui non riuscivano ad accettare con serenità il fatto che delle persone potessero leggere nella mente altrui; l'idea di un soldato in grado di sondare i pensieri dei suoi superiori era quantomeno inquietante e, nonostante le molteplici misure di sicurezza adottate per mantenere il controllo sui telepati, si era andato creando un piccolo gruppo di pessimisti che temevano il peggio.

E se qualcosa fosse andato storto? Come si combatte un nemico che conosce tutte le tue mosse prima ancora che tu le faccia? Come ci si sarebbe potuti proteggere da chi aveva la chiave di tutti i nostri segreti? Come difendersi da armi invisibili che annebbiano la mente, confondono il pensiero e possono persino controllare le nostre azioni?

Così, sotto il segno di una provvidenziale paranoia, nacque un progetto segreto ed indipendente, quasi una sorta di congiura all'ombra delle Grandi Potenze, per creare una "soluzione" al problema PSI nel caso si fosse avverato il peggio...il Progetto Soma.

Col patrocinio di singoli individui facoltosi appartenenti ad ogni nazione e sotto la più stretta ed assoluta segretezza questo progetto prevedeva lo sviluppo e la realizzazione di una forza para-militare capace di fronteggiare un'ipotetica minaccia telepate.

Nonostante molteplici difficoltà il risultato si rivelò un insperato successo che, nessuno poteva immaginarlo, sarebbe effettivamente servito a contrastare la tanto temuta rivolta degli PSI...

Dopo il vaglio di più idee differenti il Progetto Soma si concretizzò in uno speciale sistema di condizionamento psico-fisico studiato per contrastare punto su punto le facoltà dei telepati.

Per varie ragioni pratiche si decise che la forma migliore di conflitto sarebbe stata una serrata guerriglia condotta individualmente e corpo a corpo.

In futuro i telepati avrebbero guarda caso contato su un simile approccio per la loro rivolta, proprio immaginando che per i Governi non sarebbe stato plausibile lanciare attacchi missilistici e di ampia portata militare sui loro stessi centri abitati solo perché *forse* alcuni telepati si annidavano in mezzo all'ampia popolazione civile.

Evidentemente entrambi gli schieramenti potevano contare ottimi generali...

Ma per realizzare efficacemente questa strategia era necessario studiare una forma di combattimento che aggirasse le facoltà mentali dei telepati, una tecnica capace di funzionare in base ad una serie di riflessi condizionati e reazioni istantanee, così da permettere ad un soldato di combattere "in automatico", praticamente

senza generare alcun reale pensiero.

Questo però poneva un problema: un combattente ravvicinato è inutile se prima di raggiungere il suo avversario in mischia viene falciato da delle armi da fuoco.

Come risposta venne ulteriormente sviluppata la tecnica di combattimento "automatica" integrando una serie di ricerche matematico-statistiche applicate alla scienza balistica...laddove sia fisicamente impossibile vedere e schivare un proiettile è però possibile analizzare una data situazione e, in base alle variabili contingenti (disposizione dei combattenti sul campo, delle possibili aree di copertura, dell'angolo di tiro e della possibile traiettoria dei proiettili), posizionarsi ad ogni momento nel luogo in cui è statisticamente meno probabile essere colpiti da un proiettile.

Insomma un risultato "naturale" simile a quello che i telepati ottenevano semplicemente leggendo nel pensiero dei tiratori; così nessuna delle due parti sarebbe stata in grado di ottenere nulla da un confronto a distanza e ci si sarebbe trovati nella necessità di avvicinarsi e combattere in mischia...a questo punto la tecnica di lotta automatica avrebbe annullato il vantaggio telepatico dell'avversario e concesso la possibilità di affrontarsi in uno scontro alla pari.

In fine l'ultimo ostacolo da superare era il pericolo di essere scoperti dai telepati, magari per caso, prima che il Progetto Soma giungesse a maturazione.

Le soluzioni tecnologiche proposte per schermare il cervello dai poteri telepatici si rivelarono tutte inefficaci o non pratiche; il risultato migliore era un macchinario capace di generare un'area di "suono bianco mentale" in grado di interferire con i processi telepatici, ma il prototipo era fisicamente ingombrante e comunque la zona di "silenzio psi" creava una sorta di vuoto che qualsiasi telepatite avrebbe notato immediatamente.

Ancora una volta la risposta giusta venne dallo sfruttamento delle naturali capacità umane, opportunamente indirizzate.

Sfruttando gli stessi principi fondamentali del condizionamento automatico fu infatti possibile sviluppare una sorta di "abitudine al sovrappensiero", uno stato di trance semi-permanente durante la quale un contatto telepatico casuale non era in grado di rilevare con chiarezza i reali pensieri del soggetto, senza però destare sospetti creando un vero e proprio "camuffamento mentale".

Di fatto questa pratica non offriva alcuna difesa contro un'analisi telepatica diretta ed approfondita, ma proteggeva in modo soddisfacente dal rischio di un contatto involontario ed occasionale.

L'insieme di queste pratiche di condizionamento venne battezzato come Keno Soma, ovvero "corpo vuoto".

Disperazione

Quando l'Overlord si impossessò con un colpo di mano delle redini del potere mondiale i Telepati contavano sul caos e la confusione che si sarebbero generati per riuscire a mantenere la posizione ed instaurare una sorta di dittatura militare temporanea; riorganizzarsi, sedare eventuali e scomposti tentativi di rivolta, mettere in piedi un governo più stabile ed accettabile dalla popolazione.

In gran parte questo scenario si realizzò senza particolari problemi; nessuna azione del genere avrebbe avuto alcuna possibilità di successo sotto normali circostanze, ma i mezzi a disposizione degli PSI, soprattutto le facoltà telepatiche ad altissimo grado di sviluppo e specializzazione, permisero ad un esercito relativamente piccolo di tenere in pugno un'area incredibilmente vasta.

Ma non tutto era semplice come appariva...

I membri del Progetto Soma erano stati colti, nonostante tutto, completamente alla sprovvista e ci avevano messo un certo tempo per organizzarsi e riuscire a trovare una strategia d'azione efficace.

I dettagli storici sono vaghi ed incompleti ma sta di fatto che i commando Keno Soma riuscirono a creare una efficace "resistenza" che si rivelò una vera catastrofe per l'Overlord.

I telepati potevano realizzare il loro grande progetto grazie all'insuperabile vantaggio datogli dalle loro uniche facoltà PSI, ma contro una forza capace di annullare tale vantaggio si trovarono spiazzati ed incapaci di reagire efficacemente, tornando a soffrire in pieno della loro problematica situazione strategica (ristrettezza numerica e controllo di un'area estremamente vasta).

Fortunatamente per loro questa sconosciuta forza di opposizione sembrava soffrire degli stessi problemi di scarsità di uomini e mezzi; questo portò ad una dolorosa situazione di stallo...l'Overlord deteneva di fatto

l'egemonia mondiale ma restava per molti versi appesa ad un filo, di contro i Keno Soma sopravvivevano portando avanti una sfibrante guerriglia a tutto campo ma erano troppo pochi per ribaltare la situazione.

Lo stallo si protrasse per lungo tempo, possibilmente uno o più anni, durante i quali nessuna delle due fazioni riuscì ad ottenere un reale vantaggio.

La popolazione era divisa, le forze in campo si bilanciavano, ognuno agiva realizzando importanti risultati solo per poi vederseli distruggere dalle manovre avversarie e nel frattempo la situazione andava esacerbandosi, con un numero sempre maggiore di crimini ed atti di vandalismo dovuti alla carenza di un governo stabile e di sicurezza nei centri urbani; la guerra totale stava facendo degenerare le cose molto rapidamente anche senza l'uso di armi "di massa".

Per superare l'impasse ognuna delle parti in causa tentò di trovare nuove soluzioni che fornissero un vantaggio decisivo.

Così, mentre i Keno Soma sviluppavano i loro metodi di condizionamento per ottenere risultati sempre migliori e di più ampia applicazione, l'Overlord tornava a dedicarsi al Progetto PSI-2.

Il fervore delle ricerche rasentava la disperazione ed in nome dei "risultati" furono sacrificati anche i più fondamentali principi dell'etica e della morale.

Dreamwake

E' in questa situazione che accadde l'evento destinato a cambiare per sempre il volto del mondo.

Inizialmente gli esperimenti del Progetto PSI-2 si incentravano sullo sviluppo di capacità telecinetiche partendo da un individuo già dotato di facoltà PSI, ma data la sconcertante serie di totali fallimenti si decise di tentare un approccio nuovo e ripartire da zero, manipolando la mente di individui comuni con avanzatissime (ed intrusive) tecniche telepatiche nella speranza di "risvegliare" una qualche facoltà latente che le precedenti tecnologie non erano state capaci di trovare...si arrivò persino alla sperimentazione su soggetti con evidenti turbe psichiche, nella speranza che potessero risultare più "predisposti" al trattamento.

Quest'intuizione si rivelò tragicamente efficace.

In uno dei centri di ricerca un soggetto rispose al trattamento dimostrando capacità fuori da ogni previsione. Innanzitutto le facoltà telecinetiche non erano di grado basso, come invece si era immaginato (cioè capaci solo di manipolare la materia a livello superficiale, spostandola o danneggiandola) ma avevano un controllo totale a livello atomico; il soggetto era capace di trasformare un qualsiasi oggetto inanimato in un altro oggetto completamente diverso.

Inoltre la semplice presenza del soggetto sembrava influenzare pesantemente il comportamento e la psicologia di altri soggetti con turbe psichiche, anche a grande distanza.

Tali facoltà erano però del tutto involontarie e fuori controllo, realizzandosi in forme grottesche e disturbanti che combaciavano, stando al profilo psicologico precedentemente stilato, con le caratteristiche subconscie del soggetto.

Quello che i telepati non riuscirono a realizzare fino a quando non fu troppo tardi era che l'influenza del soggetto si stava espandendo esponenzialmente.

Il cambiamento causato nel cervello del paziente si stava propagando a macchia d'olio da una mente all'altra, come una grande onda psichica che aumentava di forza ad ogni cervello toccato.

Le persone "normali" o con particolari facoltà neuro-mentali, come telepati e Kenon, non erano abbastanza sensibili per percepirlo o esserne direttamente affette, ma tutti i folli e malati di mente del globo ne furono cambiati nell'arco di pochi giorni...ed il caos ebbe inizio.

Ogni individuo "risvegliato" mostrava capacità di diversa portata; alcuni cadevano vittima delle proprie turbe psichiche e vedevano il loro corpo trasformarsi in modi impossibili, così da rappresentare nella carne i loro demoni interiori; altri avevano il potere di influenzare un intero ambiente, a volte delle dimensioni di una stanza, a volte dell'estensione di un intero palazzo, trasformandolo in una sorta di folle purgatorio personale, una prigione della mente portata al mondo della materia.

C'era chi, nel proprio delirio, distorceva la realtà di un'intera area urbana...e poi c'erano loro...gli eletti...i

dannati...coloro che divennero noti come soggetti PSI-3 (o PSI-cubo).

Questi individui erano dotati di facoltà latenti terrificanti; tale potere gli permetteva di inghiottire intere aree geografiche dentro il loro mondo di visioni aberranti, trasformandole secondo le misteriose direttive del subconscio ormai liberato da ogni freno e controllo.

Dapprima la comunità mondiale affrontò una serie di "fenomeni strani ed inspiegabili", attribuendoli alternamente ad una o l'altra fazione in guerra, immaginando l'impiego di chissà quale strana arma.

Poi gli "incidenti" si fecero più evidenti; nessuno aveva una spiegazione conveniente o ragionevole...ma ancora il conflitto fra Overlord e Kenon assorbiva il grosso dell'attenzione e tutti trovavano facile dare la colpa al proprio avversario.

Poi i primi soggetti PSI-3 si "attivarono"...

Nel giro di una terribile notte l'intero volto di Telluria cambiò per diventare l'incubo insensato in cui la civiltà odierna si trova a dover sopravvivere; praticamente il 99% della popolazione perse il senno e venne inglobata nel delirio generale.

La storia antica a questo punto è vaga.

Si sa che le fazioni in guerra cessarono le ostilità per fronteggiare un mondo folle ed alieno.

Si sa che a partire dai laboratori Keno che studiavano tecnologie anti-telepatia, poi evolutesi nelle Candida Columines, sorsero le prime comunità di sopravvissuti che gettarono le fondamenta degli attuali bastioni.

Ed il resto, come si suol dire, è storia.

Antagonisti

Gli antagonisti che i personaggi potranno incontrare sono raggruppabili in alcune diverse categorie: umani, degenerazioni, efemere, ed aberrazioni.

Gli **umani** sono ciò che ci si aspetta, ovvero normali persone (civili o jemner) che per qualche ragione si oppongono ai personaggi in maniera più o meno violenta e competente.

Per **degenerazione** si intende ogni sorta di elemento "ambientale" pericoloso, da animali che Deliria ha reso feroci e primordiali a piante dotate di una sorta di auto-coscienza o semplicemente di difese (in)naturali particolarmente aggressive.

Le **efemere** sono entità vuote, brandelli di immaginazione "a forma di" creature senzienti, generate da un qualche dogma allo scopo di rendere un'allucinazione più credibile; la popolazione di un Locus o Residuo è spesso composta in ampia parte da simili entità, sia in forma umana che animale.

Infine le **aberrazioni** sono ciò che più di tutto il resto costituisce un pericolo persino per un gruppo di esperti jemner, ed anzi per l'intera salute e sicurezza di un bastione.

Si tratta sostanzialmente di "mostri" nati dalla corruzione di individui particolarmente dotati o predisposti; persone dotate di *anima*, per dirla alla maniera Keno.

Essendo il Dreamwake un'ambientazione estremamente ampia e variegata non esiste un metodo specifico ed univoco per la creazioni di questi antagonisti, ma solo alcune linee guida generali.

Gli **umani** seguono le normali regole di creazione dei personaggi, con più o meno punti iniziali a seconda del grado di esperienza, addestramento e generale capacità; l'individuo medio possiede bene o male 40-50 in ogni radice, con tratti che raramente superano i 30 punti; persone con una lunga esperienza alle spalle o formalmente addestrate/istruite in un qualche campo possiedono valori più elevati, fino anche ad eguagliare (o superare) quelli dei PG nel caso di individui eccezionali o di jemner più esperti.

Criminali, mercanti, cittadini, gladiatori, burocrati e jemner sono tutti creati seguendo questi principi.

E' utile far notare che non tutti gli "umani" potrebbero essere strettamente "umani"; gli abitanti "umani" di un Locus o di un Residuo potrebbero apparire come alieni, o come ibridi semi-animali, o in qualsiasi altra foggia appropriata al dogma dominante, e possedere qualsivoglia capacità sia appropriata per la popolazione tipica di

quel luogo.

Le degenerazioni e le aberrazioni sono, fondamentalmente, la stessa cosa: mostri.

Le differenze sono più una questione di sfumature che di effettive meccaniche; in entrambi i casi si dovrà usare molta immaginazione ed utilizzare in maniera più o meno libera le regole generali (*Tratti Complessi, Potenza/Resistenza, Categoria, etc*) presentate precedentemente in questo manuale.

Una **Degenerazione** è "qualcosa" di pericoloso ed aggressivo, ma a livello animale; Deliria ha distorto l'essere originale tanto da renderlo irricognoscibile, e magari lo ha anche fornito di qualche capacità o caratteristica appropriata, ma la sua mente è troppo semplice per sfruttare gli effetti del Dreamwake a proprio vantaggio. Avremo quindi bestie orribili, fuori misura, munite di possenti armi naturali (zanne, artigli, aculei, veleno, etc) ed a volte anche di capacità prodigiose (rigenerazione, telecinesi, proiezione di fuoco o altre energie, etc) ed in rari casi anche di caratteristiche più complesse che le fanno *sembrare* senzienti ed umanoidi, ma alla fine si tratta solo di "animali strani" e come tali si comporteranno.

Inoltre le degenerazioni non possono Ascendere.

Il Meister è libero di sbizzarrirsi, dando vita a creature titaniche o minuscole, stupide o intelligenti, simili ad entità reali o del tutto fantasiose.

Un'**Aberrazione** è sostanzialmente identica ad una Degenerazione, ma a base umana, il che la rende inerentemente più pericolosa e potente per vari motivi.

Tanto per cominciare è più intelligente e perversa; un animale attacca per fame o paura o per altre ragioni elementari che lo rendono in qualche modo prevedibile e manipolabile; un'Aberrazione invece segue regole tutte sue, essendo sostanzialmente una persona intrappolata in una sorta di incubo personale, e potrebbe agire spinta da qualsiasi motivazione.

Inoltre i poteri devianti delle Aberrazioni tendono ad essere più complessi di quelli delle Degenerazioni: laddove una bestia corrotta potrebbe semplicemente avere ossa deformate che funzionano da temibili artigli, un individuo piegato al volere perverso di Deliria potrebbe avere *controllo* (seppur istintivo) sulle proprie ossa, rendendolo un mostro molto più versatile ed imprevedibile.

Inoltre le Aberrazioni possono Ascendere.

Tecnicamente una sotto-categoria di Aberrazioni è quella degli **Eretici**.

Le Aberrazioni nascono a causa dell'influenza brutale e diretta di Deliria su una mente umana predisposta; questo trauma fa impazzire il soggetto che diventa "vittima" della sua allucinazione personale.

Non vi è alcuna scelta o coscienza di se in un'Aberrazione; le bizzarre regole dogmatiche che definiscono quali siano e come funzionino i suoi poteri, le sue debolezze ed i suoi desideri sono del tutto fuori dal suo controllo e conoscenza.

Al contrario un Eretico viene corrotto lentamente, un po' alla volta, maneggiando il potere di Deliria già quando è ancora cosciente di se e della normale realtà.

Questo fa sì che la degenerazione segua sempre una sorta di modello che, almeno all'inizio, deve essere accettabile dalla normale mente cosciente; è per questo che gli Eretici esistono solo come espressione (distorta e deviata) di una qualche idea o filosofia o religione; le capacità innaturali degli Eretici potrebbero anche manifestarsi non come veri e propri "poteri" ma sotto forma di complessi ed arcaici rituali che però *funzionano davvero*; inoltre rispetto alle normali Aberrazioni essi tendono ad essere più intelligenti, capaci di organizzazione e razionalità (sebbene nella loro personale maniera distorta).

Infine le **Efemere** non sono altro che copie di umani e degenerazioni minori, ma "vuote".

Il loro scopo è unicamente quello di essere un riempitivo, materiale extra che sostiene la credibilità interna degli insensati mondi generati da Deliria.

Le Efemere possono essere pericolose in grandi numeri o in situazioni critiche, ma in genere esse sono a stento equivalenti ad un esemplare medio del tipo appropriato; inoltre mancano totalmente di iniziativa e creatività, le loro azioni sono dettate dal dogma dominante sotto il quale vivono.

Fanno ciò che ci si aspetterebbe facessero se il mondo illusorio in cui abitano fosse reale, ricoprono il ruolo della massa anonima, della folla di individui senza volto e senz'anima: sono gli avatar della mediocrità.

Un'analisi accurata e prolungata di un soggetto potrebbe rivelare piccoli interessi personali, sogni, aspirazioni;

ma in realtà si tratta di elementi aggiunti *a causa* dell'osservazione stessa!

L'osservatore si aspetta di trovare qualcosa e dopo un po' quel qualcosa appare, sempre per rafforzare il realismo del dogma.

Le Efemere non possiedono mai capacità innaturali complesse o creative, né particolarmente potenti, e non possono Ascendere.

Antagonisti Esempolari

Proverò qui a fornire alcuni esempi di antagonisti, dal più semplice al più complicato.

> **Nome:** Leviatano

> **Tipo:** Degenerazione

> **Radici e Tratti:**

Wert 90 - combattere 50 , atletica 50 , titanico da 10 a 30.

Gehirn 50 - percezione 30 , rapidità 20.

Seele 30 - //

> **Descrizione:** i leviatani sono la principale minaccia che alberga nelle profondità del Mare di Polvere; si tratta di una sorta di "pesci" giganteschi e serpentiformi che vengono attirati da qualsiasi cosa solchi la superficie del mare.

Sono provvisti di resistentissime placche ossee (R3) ed affilate zanne (P1), ma la loro vera forza sono le dimensioni; gli esemplari più piccoli misurano diversi metri in lunghezza e sarebbero capaci di divorare un umano con facilità (Titanico 10 = C1) mentre un esemplare adulto e sviluppato potrebbe inghiottire un'intera nave a vento senza sforzo (Titanico 20 = C2); si favoleggia poi dei leggendari leviatani antichi, le cui dimensioni sorpasserebbero quelle dei palazzi più grandi mai visti in un bastione (Titanico 30 = C3)

> **Nome:** non ha importanza

> **Tipo:** Eretico Nichilista

> **Radici e Tratti:**

Wert 30 - combattere 10 , atletica 10 , asceta 10

Gehirn 50 - filosofia 30 , rapidità 20 , tratti rilevanti per la precedente professione o stile di vita.

Seele 70 - destino segnato 30 , mentire 30 , nichilismo 30

> **Descrizione:** i Nichilisti sono una setta eretica fondata su idee negative per le quali l'umanità non merita di esistere, nulla ha senso o valore e tutto è destinato a finire prima o poi, per cui tanto vale farsi avanti.

Questi individui sono spesso gracili e smunti a causa dei lunghi periodi di digiuno ed astinenza a cui si sottopongono (Asceta = resistenza a fame, sete e privazioni).

Per assurdo la loro visione fatalista del mondo sembra assisterli in più occasioni (Destino Segnato = Fortuna) anche se loro dichiarano di non essere fortunati, ma solo consapevoli di quando sarà il momento della loro fine...e generalmente non è mai "adesso".

Oltre ad essere irritanti dispongono però di una facoltà pericolosissima che li rende una minaccia per la società: Nichilismo.

In qualsiasi momento possono spendere un'azione per "volere" che qualcosa scompaia, e tale oggetto scomparirà; il tratto Nichilismo si usa come un'abilità di combattimento che può colpire un qualsiasi bersaglio a vista, causando danni a cose e persone ignorandone le protezioni fisiche.

La Potenza dell'attacco è pari a G/Nichilismo ed i danni appaiono sotto forma di "cancellazioni" graduali (indebolimento prima, mancanza di appendici poi) fino a quando il bersaglio non cessa di esistere; un bersaglio così eliminato non sarà mai esistito, nessuno si ricorderà di lui e tutte le tracce della sua precedente esistenza porteranno solo a sbigottimento e dubbi, ma non a ricordi o memorie.

Contro oggetti questo potere causa 1DD*G/test.

L'unica Resistenza opponibile è data dai Gradi di un tratto che rappresenti "forza di volontà" o qualcosa di simile.

- > **Nome:** Bruma
- > **Tipo:** Aberrazione
- > **Radici e Tratti:**

Wert 00 - //

Gehirn 70 - telepatia 50

Seele 70 - nebbia nell'anima 50

> **Descrizione:** la Bruma è una creatura estremamente pericolosa, tipica del Mare di Nebbia. Essa non possiede un corpo materiale ed esiste solo come una sorta di agglomerato di nebbia più densa. Non possiede sensi fisici e si basa per tutto sulla sua telepatia, che le permette di individuare e contattare le sue vittime.

Quando trova una vittima inizia a seguirla, bisbigliandole nel cervello una serie di menzogne e falsità riguardo ai suoi ricordi ed esercitando una suggestione ipnotica che impedisce al malcapitato di rendersi conto che la sua confusione mentale è frutto di un'entità esterna e non di semplici dubbi e cattiva memoria.

Per ogni giorno che passa in questa maniera il personaggio deve selezionare un ricordo importante e segnarlo come dimenticato, inoltre "perde" uno Stimolo Emotivo; quando tutti gli Stimoli sono andati persi il personaggio semplicemente cessa di esistere come individuo, la sua personalità completamente divorata, ed il corpo crolla a terra esanime, destinato probabilmente a morire di stenti.

L'intrusione mentale attiva automaticamente eventuali capacità difensive della vittima (come Keno Theles o Glaz Razuma o volontà) ma ciò avviene a livello inconscio, all'insaputa del personaggio che si limiterà a subire le conseguenze senza capire il perché della sua stanchezza; la presenza di una Bruma è normalmente rilevabile con la telepatia ma solo superando il valore di "telepatia" della Bruma.

Una volta scovata è possibile farla fuggire semplicemente focalizzando un generico impulso telepatico aggressivo su di essa, ma in questo caso è necessario riuscire a superare il valore di "nebbia nell'anima".

I danni causati da una Bruma sono reversibili, ma solo in parte.

Per ogni settimana di terapia mirata tenuta in uno Spazio Bianco è possibile spendere 3xr per recuperare l'uso di uno Stimolo Emotivo, ma i ricordi persi non saranno più recuperabili in alcun modo.

Un corpo esanime così trattato può venire recuperato, ma in tal caso gli Stimoli Emotivi dovranno essere per forza diversi da quelli precedentemente posseduti; gli Stimoli dell'Alter Ego tornano come prima, inalterati.

Antagonisti in Gioco

Entri i bastioni la stragrande maggioranza degli antagonisti sarà umana, quindi senza alcuna speranza di competere in abilità e potenza con un manipolo di jemner.

Ciò non di meno possono costituire una seria minaccia grazie alla loro intelligenza, astuzia o i semplici numeri; un geniale serial killer sarà sempre sfuggente e difficile da arrestare, degli scaltri criminali cercheranno sempre di portare il confronto su un terreno familiare in modo da ottenere vantaggi tattici, ed una gang di strada punterà sulla pressione dei numeri; e poi trappole e trabocchetti ... non puoi percepire mentalmente una buca nel terreno, ed anche la più possente exo-armatura non resta illesa se schiacciata sotto il peso di un edificio che crolla ... e ci sono ben poche protezioni da pericoli come l'alta tensione, l'acido, il veleno, il fuoco, l'affogamento etc.

Le Degenerazioni sono considerabili come nemici d'elite; una sola può causare discreti danni ad un gruppo di jemner incauti, ed anche loro potrebbero sfruttare elementi come il territorio (DOVE scappi nel bel mezzo del Mare di Polvere?) o numeri soverchianti, etc.

Infine Aberrazioni ed Eretici rappresentano avversari temibili anche da soli, con facoltà simili o persino superiori a quelle degli jemner; non è comune incontrarne più d'uno alla volta ma potrebbe capitare, soprattutto nel caso degli Eretici.

E' importante ricordare che sebbene a livello inconscio i "figli di Deliria" abbiano un obiettivo comune (eliminare l'eccezione costituita dai bastioni) nulla li lega razionalmente; ognuno è convinto della sua follia personale e basta. Per questo potrebbero anche scontrarsi fra loro per affermare la propria ideologia, o difendere il proprio territorio, o conquistare uno stesso "pupillo", etc.

Appendice - Equipaggiamento

In questa sezione verranno descritti sia gli equipaggiamenti di natura militare, usati prevalentemente dalla Jemnost e dalla milizia cittadina, sia una serie di tecnologie e servizi di pubblico accesso ed utilità. Verrà inizialmente illustrato un sistema generico di facile utilizzo, di modo che personaggi e Meister possano realizzare liberamente l'equipaggiamento che gli serve a seconda dei propri gusti o necessità, e poi verrà fornita una lista essenziale di equipaggiamenti tipici dei Bastioni e delle varie fazioni Jemnost. Regole generiche risultano ovviamente utili anche a causa delle infinite possibilità presentate da Loci e Realtà Residuali, dove si potrebbe trovare veramente qualsiasi cosa.

Costi Generici

Ogni oggetto ha un valore fluttuante a seconda dell'attuale disponibilità di certi materiali, o della complessità alla base della sua tecnologia, o semplicemente a causa di una momentanea crescita nella domanda. L'esatto costo in Crediti o il valore relativo di baratto sono quindi soggetti a radicali fluttuazioni e non verranno riportati; sta al Meister decidere di volta in volta l'esatto prezzo di un qualche oggetto. Verranno invece forniti i costi in termini di Status, così da fungere sia come riferimento di massima in generale che come valore esatto per usare il sistema economico astratto.

Tecnologia

Per valutare un qualsiasi oggetto, sia in termini di statistiche che di prezzo, si utilizzano innanzitutto le regole generali spiegate qui di seguito. Solo in un secondo momento si terrà conto di eventuali peculiarità tecnologiche, come l'uso di materiali speciali o di tecniche costruttive avanzate etc.

Armi da Mischia

Praticamente qualsiasi cosa potrebbe essere usata come arma in una situazione di mischia; gli oggetti impiegati per fare male ad un avversario sono TUTTI considerati *armi* e la loro Potenza è misurata da alcuni Aggettivi che ne descrivono le caratteristiche salienti.

Ogni Aggettivo conferisce +1P all'arma; certi oggetti potrebbero anche non essere adeguati a nessun aggettivo e quindi avere una Potenza pari a zero che, sebbene in grado di danneggiare egregiamente un corpo umano, non gli permette di superare da sola la Resistenza di un'armatura.

- PENETRANTE = l'oggetto è in grado di tagliare o perforare.
- CONTUNDENTE = l'oggetto è in grado di causare danni da impatto grazie a peso, rigidità e forma.
- GRANDE = l'oggetto è così grande o pesante da dover essere maneggiato a due mani.

Esempi:

- P0 – Nessun Aggettivo : calci, pugni, ginocchiate, testate, morsi, fruste ...
- P1 – Penetrante : coltello, bottiglia spaccata, spada corta, stocco leggero ...
- P1 – Pesante : mazza da baseball, mazza da golf, nocche di ferro, nunchaku...
- P2 – Penetrante + Pesante : spada, machete, accetta da legna, katana, mazza da baseball piena di chiodi sporgenti...
- P2 – Pesante + Grande : grossa spranga di metallo, una grossa sedia, bastone rinforzato da combattimento...
- P2 – Penetrante + Grande : lancia da fante, alabarda, tridente da guerra...
- P3 – Penetrante + Pesante + Grande : spadone a due mani, ascia da pompieri, sega elettrica...

Armi da Tiro e Lancio

Anche le armi da tiro sono caratterizzate da tre Aggettivi e seguono le stesse regole delle armi da mischia. Gli aggettivi descrivono l'arma in se, ma spesso il tipo di munizioni può apportare modifiche al valore originale. Gli oggetti da mischia che vengono *lanciati* hanno una riduzione di Potenza pari a -1P.

- PENETRANTE = l'arma spara oggetti in grado di tagliare o perforare il bersaglio.
- MECCANICA = l'arma è in grado di imprimere forza al colpo grazie ad un qualche meccanismo.
- GRANDE = l'oggetto è più grande della media (per quel tipo di arma) e ciò gli permette di imprimere maggior forza al colpo.

Esempi...

P0 - Nessun Aggettivo : fionda, cerbottana ...

P1 - Penetrante : archi piccoli e medi, qualsiasi cosa che lanci frecce, dardi o lamelle ...

P1 - Meccanica : fionde professionali da caccia, balestre caricate a sassi o piombini ...

P2 - Penetrante + Meccanica : balestre leggere e medie cariche a quadrelli, archi "compositi" ...

P2 - Penetrante + Grande : archi lunghi

P3 - Penetrante + Grande + Meccanica : Balestre pesanti, archi lunghi compositi ...

Armi da Fuoco

Le armi da fuoco (o ad energia/laser/etc) non sono descrivibili attraverso le loro caratteristiche fisiche esterne e quindi non sono regolate da aggettivi ma da una valutazione arbitraria della loro potenza generale: Leggere (P1), Medie (P2) e Pesanti (P3); i fucili aggiungono un Plus.

Per gestire le Armi da Fuoco sono poi utili anche altre caratteristiche:

> **Tipo**: distingue l'arma fra Pistole (Pi) e Fucili (Fu); i cosiddetti mitragliatori sono Pistole o Fucili con un'elevata *Cadenza*.

> **Cadenza**: descrive la cadenza di fuoco dell'arma in *Colpo Singolo* (CS), *Semi Automatica* (SA), *Automatica* (AU), *Assalto* (AS), *Full-Auto* (FA).

> **Calibro**: è la *misura* di proiettile che l'arma è capace di usare; in genere si tratta di una misura derivata dall'unione di Tipo e potenza: PiL (Pistola Leggera), PiM (Pistola Media), etc...

> **Clip**: rappresenta quante munizioni può contenere un singolo caricatore.

Box:

Effetti della Cadenza di Fuoco

Oltre ad esaurire molto rapidamente le munizioni, sparare tanti colpi tutti in una volta può sortire alcuni effetti utili:

CS (1 proiettile) = nessun effetto speciale, punti e spari.

SA (2 proiettili) = +3 danni

AU (3 proiettili) = Fuoco Concentrato 1 *oppure* Fuoco di Copertura 1

AS (5 proiettili) = Fuoco Concentrato 2 *oppure* Fuoco di Copertura 2

FA (10 proiettili) = Fuoco Concentrato 3 *oppure* Fuoco di Copertura 3

Eeguire **Fuoco Concentrato** significa subire un MOD negativo a causa del rinculo, ma permette di causare danni extra al bersaglio: MOD-10 e +1d10 danni per ogni livello di Fuoco Concentrato.

Eeguire **Fuoco di Copertura** significa sparare a casaccio in un'ampia area.

In caso di successo la Qualità del test deve essere distribuita a caso fra tutti i bersagli in linea di tiro, con un massimo di 10 punti a testa; inoltre chiunque si trovi nell'area bersagliata subirà per la sua prossima azione, un MOD-10 per ogni grado di Fuoco di Copertura utilizzato.

Esempi:

Colt Viper : Tipo Pi / Cadenza CS / Calibro .38 Special / Clip 6

Smith & Wesson M586 : Tipo Pi / Cadenza CS / Calibro .357 Magnum / Clip 6

Glock LL 1700 : Tipo Pi / Cadenza SA / Calibro Laser / Clip 18 celle di energia

Armi Esplosive

Le armi Esplosive funzionano come quelle da Fuoco, con alcune differenze:

- > colpiscono ad area
- > possono essere "piazzate" con calma al di fuori di un conflitto (con un tMi invece che un tMa)
- > se lanciate non perdono Potenza; la loro forza non viene dall'impatto, ma dall'esplosione
- > un'esplosione incanalata in uno spazio ristretto ottiene +1P

E' importante tenere conto che simili armi causano ***esplosioni***; i bersagli colpiti non sono soltanto danneggiati, ma saltano letteralmente in aria.

Per le meccaniche di gioco sono sbattuti a terra, sommersi da una nuvola di polvere e detriti, assordati e disorientati, ragioni sufficienti per infliggere un MOD-10*P con durata in Turni pari a 1+(2*P).

Come per le armi da Fuoco le esatte caratteristiche (Potenza, area dell'esplosione, etc) dipendono sia dal singolo oggetto, che dal suo grado tecnologico, che da mille altri fattori; per cui anche qui si fa riferimento alle informazioni fornite dall'ambientazione piuttosto che a generiche formule matematiche.

Esempi:

La Granata standard ha un raggio d'esplosione di 5m...

...a Concussione : causa danni Stun invece che fisici (P2)

...a Frammentazione : causa danni fisici (P1+)

...al Fosforo : causa danni fisici (P1) e in aggiunta i bersagli colpiti prendono fuoco.

Armature

Come armature si intende qualsiasi oggetto che offra una qualche protezione contro i danni.

Questa protezione è quantificata in un unico valore astratto (la Resistenza) che, come per le armi da Fuoco ed Esplosive, si determina dando un giudizio globale sull'efficacia dell'oggetto.

> *Nessuna Protezione*

Un corpo nudo o vestito con semplici abiti, per quanto resistenti possano essere, non gode di alcuna protezione.
Resistenza 0

> *Protezione Leggera*

Indumenti ed oggetti appositamente pensati per fornire una minima, seppur sostanziale, protezione al corpo. Corazze di cuoio semplici o borchiate, tute da motociclista, strati di pelliccia e cose simili.
Resistenza 1

> *Protezione Media*

Questi sono oggetti capaci di fornire una notevole protezione.

Cotte di maglia, giubbotti in Kevlar, corazze per addestrare i cani; tutto ciò che potrebbe ridurre l'efficacia di un proiettile rientra in questa categoria.

Resistenza 2

> *Protezione Pesante*

Si tratta di oggetti fatti per fornire la massima protezione possibile, come ad esempio le armature da cavaliere

medievali o le più moderne corazze complete anti-sommossa.
Resistenza 3

Box:

Zone Scoperte

Il valore di una protezione non si misura "a pezzo" ma come valutazione totale.

Di base si presume che una protezione copra almeno in parte ogni zona rilevante del corpo; se così non fosse e si sentisse il bisogno di rivalutare il grado di protezione realmente offerto, o se la protezione provenisse da un miscuglio di "pezzi" di valore diverso, basterebbe fare una media delle 6 locazioni fondamentali (2 braccia, 2 gambe, 1 torso e 1 testa), arrotondando all'intero più vicino.

Le effettive "zone scoperte" sono irrilevanti; per colpirle serve Mirare, ma d'altra parte Mirando è sempre possibile individuare zone vulnerabili anche se graficamente non sono presenti.

Protezioni Sovrapposte

Si applica solo la Resistenza più elevata, aggiungendo un Plus per ogni strato extra; di contro, l'Ingombro si calcola normalmente facendo la somma totale di ogni singolo pezzo.

Scudi

Gli scudi non servono a bloccare i danni, come le armature, ma aiutano a difendersi donando un MOD positivo alle Azioni di Difesa; inoltre uno Scudo è sempre considerato un oggetto sufficiente per eseguire una Parata.

Il bonus varia a seconda delle dimensioni dello scudo; ma anche gli scudi pesano ed aggiungono il valore del loro MOD al totale di Ingombro:

- Taglia Piccola : //
- Taglia Media : MOD+10
- Taglia Grande: MOD+20

Ingombro

Per ogni punto di Resistenza (i Plus si ignorano) un Personaggio subisce un MOD-10 su **tutti** i test.

Peso ed ingombro impacciano notevolmente i movimenti, mettendo a disagio e distraendo chi non sia abituato a convivervi; il risultato finale è un individuo non solo fisicamente costretto e mentalmente distratto, ma anche apparentemente impacciato e ridicolo ... causa sufficiente a generare un MOD globale.

Per contrastare l'Ingombro esistono due modi:

- l'Ingombro è ridotto di 10 per ogni Grado di Wert oltre il 7
- l'Ingombro è ridotto di 10 per ogni Grado posseduto in un Tratto di Wert che rappresenti l'abitudine ad indossare un'armatura, qualcosa come *Portamento da Cavaliere* o *Usare Armature* o magari *Combattimento Corazzato*.

Tali abilità sono utili anche per l'Ingombro degli scudi.

Equipaggiamento dei Bastioni

Il costo in termini di G/Status di tutte le armi è solitamente pari al valore di Potenza, ricordando che il possesso di qualsiasi arma è illegale per la popolazione civile, Torri escluse.

In assoluto le armi più diffuse sono quelle da mischia, dato che una volta fabbricate non consumano alcun tipo di materiale o energia per funzionare e sono facili da riparare e mantenere efficienti.

Armi da lancio sono poco comuni, ma non difficili da trovare.

Le armi da tiro sono decisamente non comuni perché consumano munizioni, ma la loro cadenza di fuoco estremamente bassa e la semplicità di costruzione le rende comunque un'opzione plausibile ed usata; il costo per 30 proiettili equivale al costo base dell'arma.

Le armi da fuoco a proiettile solido semplicemente non esistono; l'oggetto in sé richiede una notevole quantità

di materiale e procedure produttive dedicate, rendendolo di non facile realizzazione, senza contare che lo stesso vale per la fabbricazione delle munizioni che, oltretutto, vengono consumate ad una velocità impressionante. I modelli a basso potenziale o cadenza di fuoco risultano dunque inefficienti rispetto alle più economiche armi da tiro, mentre i modelli più potenti presentano costi semplicemente non accettabili per la fragile economia di risorse dei bastioni.

Stesso discorso per armi ad energia poco raffinate, come laser e plasma, che a fronte di un risultato potente richiedono però un consumo spropositato di energia che, sebbene sia più facilmente ottenibile rispetto a materiali solidi, resta comunque un bene da non sprecare.

Sono invece diffuse, seppure solo ai ranghi più elevati della Jemnost, tipologie di armi da fuoco alternative basate sullo sfruttamento di principi fisici a basso consumo di energia.

Le armature sono una tipologia di oggetto poco diffusa in generale; non è un prodotto ristretto al pubblico, ma il costo particolarmente elevato a causa della quantità di materiali richiesti e la scomodità della maggior parte dei modelli più abordabili contribuisce a renderlo un tipo di equipaggiamento decisamente poco sfruttato, salvo eccezioni.

Il costo tipico in G/Status è pari al valore di Resistenza*2.

Materiali e Tecnologie

Diversi materiali e tecnologie costruttive possono influenzare sia il costo finale che le caratteristiche tecniche dell'oggetto.

Quelle che seguono sono le varianti più diffuse nei bastioni di tutta Telluria.

Scarti

Produrre artigianalmente armi ed armature con materiali di scarto è una pratica illegale impiegata da certi Mercanti senza scrupoli per poter fornire merce di contrabbando senza crearsi troppi problemi nell'ottenerla. La maggior parte degli armamenti in mano a civili e criminali di bassa lega è realizzata in questo modo. Il costo medio è ridotto di 1G ma la Durabilità è dimezzata per difetto.

Essenze

Sebbene Deliria appaia come un ambiente ricco di alcune materie prime, poche di esse sono in realtà utilizzabili in un bastione, forse a causa delle Candida Columines che a lungo andare ne corrodono la materialità; è stato però scoperto che certi materiali "più puri" estraibili da alcuni Loci resistono alle radiazioni protettive che pervadono i bastioni ed anzi possiedono caratteristiche eccezionali.

Ogni mare ha la sua particolare Essenza, un materiale difficile da estrarre e lavorare; un oggetto realizzato con un simile materiale semplicemente non ha prezzo e può essere ottenuto solo come dono, refurtiva o producendolo autonomamente.

La Legio Aeterni Scribbere porta da sempre avanti una campagna contro l'utilizzo di simili materiali in quanto ritiene che essi possano essere un veicolo di Deliria per corrompere lo spirito di chi li possiede, ma fino ad oggi non sono state presentate prove sostanziali.

Le quattro sostanze ad oggi note sono:

- l'essenza del Mare di Polvere è il Vetro Cremisi ottenuto lavorando particolari sabbie reperibili nelle zone abitate dai leviatani più antichi.
- l'essenza del Mare di Tempesta sono i Cristalli Viventi che possono essere "coltivati" e fatti crescere in una specifica forma a partire da un seme originale reperibile nelle profondità dell'abisso centrale.
- l'essenza del Mare di Tenebra è il Fiore della Notte, un'escrescenza nera che può essere lavorata come metallo e che cresce sulle strutture ferrose più distorte e difficili da raggiungere.
- l'essenza del Mare di Nebbia è la Radica Primordiale, un legno ottenibile estraendo gli strati più interni di alcuni alberi giganteschi.

Tutte permettono di creare armi ed armature impossibilmente resistenti (Durabilità base *10 ed immunità alla Forza Eccessiva), leggere (-10 Ingombro) e dalle ottime prestazioni (aggiunge un "+" al valore dell'oggetto).

Più ricercatori inseguono l'idea che questi materiali racchiudano ben altre facoltà, ma fin'ora non si è giunti a risultati di alcun tipo.

Esistono invece effetti collaterali derivanti dal contatto ed anche solo la prossimità ad uno di questi materiali, ma essi ***non sono attualmente noti*** agli abitanti dei bastioni:

- l'oggetto aumenta il totale di Attrito e Frizione di un numero di punti pari al suo valore P/R.
- l'oggetto causa un MOD-10 a Seele quando si effettua un test psicologico.

Archeo-Tecnica

Alcuni bastioni possiedono tecnologie risalenti all'Epoca della Ragione sia sotto forma di oggetti che di schemi tecnici e nozioni teoriche.

Questi equipaggiamenti, generalmente di natura militare, sono rarissimi per tre ragioni: la prima è che non sempre un bastione possiede le conoscenze ed i mezzi per produrre, riprodurre o anche solo riparare simili strumenti, la seconda è che tali tecnologie sebbene siano molto potenti sono anche tremendamente dispendiose in termini energetici, la terza è che ovviamente non funzionano in Deliria.

Tutte le armi ed armature A-Tec funzionano a Categoria 1 ed ogni volta che vengono usate (cioè alla fine di una scena) hanno una possibilità di consumare 1 cella di energia pari a +10% per ogni punto di P/R; si consuma istantaneamente una cella anche ad ogni Fallimento Critico nell'utilizzo dell'oggetto (test di attacco/difesa per le armi, test di atletica/simili per le armature).

Una cella costa esattamente 10c

Laddove le regole non cambiano, a livello scenico questi oggetti cambiano di molto a seconda della tecnologia alla base del loro funzionamento.

Per le armi da mischia abbiamo:

- Vibro-Tec = una superficie tagliente o contundente fatta oscillare ad alta frequenza
- Chain-Tec = la superficie tagliente è sostituita da una sega elettrica a catena
- Energy-Tec = l'oggetto genera un campo energetico che amplifica la potenza dei colpi inferti

Le armature sono invece più omogenee; sostanzialmente si tratta di esoscheletri potenziati che permettono all'utente di muovere senza impaccio una pesante corazza realizzata in vari materiali tecnologicamente molto avanzati: da composti ceramici a polimeri plastici, da leghe metalliche a composti semi-organici.

Come nel caso delle Essenze, anche gli oggetti di Archeo-Tecnica non hanno prezzo ed è molto raro vederli in utilizzo.

Essi vengono studiati e mantenuti in stato funzionale nel caso dovesse insorgere un'emergenza nel bastione, venendo temporaneamente assegnati dal Concilio Interno a seconda della necessità.

Alcuni bastioni invece mantengono attiva una sorta di guardia civile d'élite, composta da Torri equipaggiate con questi particolari armamenti ed impiegate in missioni di supporto alla Jemnost oppure, in rari casi, come principale forza difensiva delle recentissime *Isole alla Deriva*.

Tecnologia Ordo

Le varie Legiones dell'Ordo meritano un paragrafo a parte.

Nessun'altra fazione ha sviluppato una simile quantità e qualità di equipaggiamento specifico, preferendo concentrarsi sugli speciali regimi di addestramento su cui si fonda la loro naturale forza.

Al contrario la naturale forza dell'Ordo è proprio la sua tecnologia.

L'equipaggiamento che segue è prodotto ed utilizzato esclusivamente dai membri di una specifica Legione, non esiste commercio né scambio di informazioni ed anzi ogni dato tecnico è aggressivamente custodito ad ogni costo.

Generalmente i legionari ottengono gratuitamente "1 unità" di equipaggiamento per ogni Grado del loro tratto speciale; successivamente l'unico modo per ottenere un maggior numero equipaggiamenti è quello di richiederli come ricompensa per i servizi resi alla propria Legio oppure all'Ordo in generale ***invece di*** ottenere un aumento di Status; in tal caso il tasso di scambio è di 1G/Status per ogni "unità" di equipaggiamento.

Tale sistema di scambio vale soprattutto per *Novae Carnis* e *Magnae Machinae* i quali equipaggiamenti richiedono ingenti risorse, molto meno per la *Divi Cruoris*.

Novae Carnis

L'equipaggiamento di questa Legio si divide principalmente in 2 categorie: Implementi e Supplementi. Entrambi i tipi di equipaggiamento funzionano perfettamente sia nei bastioni che in *Deliria* grazie alla neuro-tecnologia adattiva alla base dell'impianto *Nexus Carnis*; nessuno strumento di questa Legio è completamente tecnologico, ogni oggetto è in parte percorso da tessuti organici, alimentato da vene e controllato da fibre nervose, il tutto saldato ad un essere vivente senziente (solitamente un *Incarna*) ... è questa fusione fra uomo e macchina che permette a simili tecnologie di funzionare anche in *Deliria*.

Gli Implementi sono innesti meccanici inseriti direttamente nel corpo dell'*Incarna* che vanno a modificare i suoi normali arti ed organi.

Tali innesti sono ben visibili sul corpo dell'*Incarna*, alterandone palesemente l'aspetto seguendo il personale stile del personaggio; in generale però si tratta di elementi altamente anatomici e non ingombranti, la modifica è visibile ma è eseguita con pulizia ed essenzialità chirurgica.

In termini di regole le speciali capacità a cui l'*Incarna* può accedere si gestiscono esattamente come le alterazioni del potere Tier degli *Insonni*; in pratica è possibile progettare innesti mecano-biologici che forniscono *Vantaggi Funzionali*, capacità d'*Intralcio*, un temibile *Arsenale* e persino dei *Vantaggi Maggiori*, ma **non** una maggiore *Portata*.

Ovviamente tutto deve essere espresso in termini di implementi tecnologici, non di strane manifestazioni soprannaturali; un'altra differenza è rappresentata dal fatto che ogni singola capacità deve essere fisicamente rappresentata da un diverso implemento, che a sua volta deve essere fisicamente visibile sul corpo dell'*Incarna*; ogni volta che una capacità viene sfruttata attivamente il corrispondente implemento si attiva visibilmente. Ciò significa che gli implementi possono essere presi specificamente di mira, consentendo di sfruttare tatticamente gli effetti speciali della manovra "Mirare".

I Supplementi invece sono congegni semi-biologici realizzati applicando pesanti modifiche cibernetiche da un normale animale; fra queste modifiche è compreso l'innesto di una coltura cerebrale dell'*Incarna* che ne permette il controllo remoto.

Anche i supplementi possono essere innestati con appositi implementi, donandogli facoltà extra rispetto a quelle standard già possedute dall'animale.

Affinché tutto ciò funzioni è necessario che ogni implemento sia attivamente controllato assegnandogli 1 punto di *Sincronia*, 2 punti in caso di *Vantaggio Maggiore*.

Controllare un Supplemento richiede di per sé 1 punto di *Sincronia* (o più punti in caso di supplementi particolarmente grandi o inusuali), più il costo di tutti gli implementi montati sull'animale.

Un *Incarna* può gestire a piacimento i punti *Sincronia* a sua disposizione spostando un massimo di 1 punto a turno.

Un *Incarna* esperto è capace anche di assegnare *Sincronia* per ottenere alcuni effetti speciali generali garantiti dal suo impianto base originale, il *Nexus Carnis*:

- semplicemente toccandolo ed assegnandovi 1Sinc può interfacciarsi con un qualsiasi strumento elettronico o informatico, usandolo col suo tratto *Nexus*.
- assegnando 1Sinc può controllare i suoi centri del dolore annullando i MOD per la gravità delle ferite.
- al costo di 1Sinc aggiuntivo l'*Incarna* può "cavalcare" uno qualsiasi dei suoi Supplementi, sperimentando direttamente ogni impulso sensoriale dalla prospettiva dell'animale.

Ogni *Incarna* progetta e realizza personalmente i propri implementi e supplementi, ricevendo gratuitamente i materiali necessari alla costruzione ogni volta che raggiunge un nuovo Grado di *Nexus Carnis*, ed allo stesso modo vengono coperte dalla Legio le spese di riparazione ed aggiornamento dei medesimi impianti.

Divi Cruoris

Questa Legio ha puntato tutto sulla scienza medica e, nel caso dei suoi Legionari, nell'alterazione biochimica dell'organismo allo scopo di raggiungere una sorta di "evoluzione" dell'essere umano.

Questo ha portato allo sviluppo di due distinti tipi di equipaggiamento, se così si possono chiamare: i Sera e le Substantias.

I sera servono specificamente a sviluppare le capacità dell'Imperium Cruoris.

Attraverso un delicatissimo intervento viene radicalmente alterato il funzionamento di alcune ghiandole, supportandone le nuove funzionalità con l'impianto di un organulo cerebrale coltivato a partire dalle stesse cellule del paziente.

Grazie a questo nuovo equilibrio biochimico è possibile somministrare alla Stilla diversi tipi di serum a base di dna virale che in altre circostanze ucciderebbero un normale essere umano, ma che in questo caso riescono a portare ad uno straordinario sviluppo delle capacità naturali del soggetto.

Man mano che la Stilla porta avanti l'allenamento psico-fisico mirato il suo corpo riesce ad assimilare stabilmente le alterazioni ed a riceverne di nuove; ad ogni nuovo Grado di Imperium Cruoris il personaggio può selezionare 1 grado di serum a piacimento, con un massimo di 3 Gradi per ogni serum:

Il serum **Fortitudo** dona una straordinaria forza ed energia, sviluppando muscoli e tendini ed elasticizzando ossa e cartilagini: ogni Grado investito in Vis aumenta di +1d10 la Qualità di ogni test per *Prove di Forza*, così come anche la quantità di Danni inflitti da un attacco in mischia.

Il serum **Robur** garantisce una straordinaria resistenza al corpo, arricchendo le ossa di minerali, accelerando le facoltà rigenerative dell'organismo ed inspessendo i tessuti morbidi del corpo: ogni Grado investito in Fortitudo aumenta di +30 il totale dei PV e dona +1R al corpo della Stilla.

Il serum **Fulgor** accelera i riflessi ed affina la coordinazione della Stilla donandogli velocità e precisione impareggiabili: ogni Grado di Robur aumenta di +1d10 la Qualità dei test di Reazione ed Atletica (comprese le manovre difensive).

Il serum **Vis** dona il controllo su alcune ghiandole specializzate nella produzione di varie sostanze biochimiche; ogni Grado permette di selezionare un diverso effetto:

1) capacità di analizzare una sostanza chimica "assaggiandola" anche in minime quantità; usata con persone ed animali (leccandole) permette di sintetizzare ed emanare ferormoni specifici in grado di influenzare quell'individuo (+2d10 Qualità su test sociali) o altri individui della stessa specie (solo +1d10); le ghiandole però non hanno "memoria" ed a distanza di circa un giorno è necessario assumere un nuovo assaggio.

2) capacità di arricchire le proprie secrezioni (saliva, sudore, etc) con una secrezione urticante e dall'odore molto pungente e, per i sensi della Stilla, unico e facilmente riconoscibile; questa facoltà è attivabile a piacimento e senza costo in azioni, ma dal momento dell'attivazione il suo effetto sarà disponibile solo a partire dalla fine del turno corrente.

Le armi naturali della Stilla infliggeranno, ad un bersaglio organico, un bruciore terribile causando un MOD-10 (non cumulativo); il suo sputo può facilmente accecare; etc...

Auto-infliggendosi 10 danni la Stilla può, per una scena, concentrare ulteriormente l'acidità delle proprie secrezioni rendendole capaci di causare +1DD (o +3 danni) a ciò con cui vengono in contatto.

3) capacità di alterare leggermente lo sviluppo dei tessuto ossei e chitinosi del corpo, di fatto sviluppando piccole ma resistenti armi naturali come artigli, zanne e sporgenze ossee; tutte possiedono P1.

Ma oltre a tutti gli specifici tipi di sera disponibili alle Stille, questa Legio produce anche una varietà di Substantias, ovvero delle droghe estremamente potenti ma dagli effetti limitati.

Ogni substantia si assume per iniezione ed i suoi effetti sono disponibili a partire dal prossimo turno del personaggio che ne fa uso, esattamente dall'istante prima che tocchi a lui agire.

Le substantias non causano dipendenza fisica dato che vengono completamente assimilate e "bruciate"

dall'organismo, ma capita spesso che una persona si abitui a contare su certi effetti e che quindi in assenza di essi si trovi in difficoltà, di fatto subendo gli effetti negativi di una "dipendenza psicologica e funzionale". Le substantias sono generalmente disponibili al pubblico ma il loro costo è manipolato in modo da creare una effettiva selezione.

Ogni acquisto è accuratamente registrato così da potere, in teoria, monitorare l'utilizzo di substantia di ogni individuo; purtroppo in realtà le maglie della burocrazia sono abbastanza larghe da permettere non poche manipolazioni, dando così vita ad un notevole giro di contrabbando sia di substantias che di informazioni relative al suo uso.

Le substantias possono essere suddivise in 4 categorie principali:

1) Emotive (costo 1G) – sono droghe molto leggere il cui effetto è sostanzialmente quello di stimolare o inibire un certo stato d'animo o tipo di emozione.

Sono in un certo senso un "assaggio", e sono studiate per offrire un piccolo contentino ai civili senza però ritrovarsi a governare una popolazione di drogati scollegati dalla realtà.

Ne esistono infinite varietà per tutti i gusti, in genere identificate con sigle standard tipo "Emo-blue" o "Emo-aurora" o "Emo-grinta" etc.

2) Ricreative (costo 2G) – progettate per essere uno dei privilegi tipici delle classi più abbienti, il loro costo ne garantisce comunque una diffusione molto limitata fra gli Alfieri, ed un po' più diffusa fra le Torri.

Queste sostanze comprendono versioni più potenti delle normali droghe Emo, ed in più offrono una vasta gamma di effetti alternativi: dall'alterazione della vista in modo da percepire il mondo "colorato", alla pigmentazione della pelle in varie tonalità, all'aumento delle prestazioni sessuali, alla crescita accelerata dei capelli con tanto di modifica del follicolo in modo da ottenere chiome lisce o ricce.

Tutti gli effetti sono comunque temporanei, da poche ore per le alterazioni emotive più accentuate, a pochi giorni per quelle estetiche di maggior durata.

La Legio identifica ogni sostanza con un codice di produzione, ma fra il pubblico è più usato un sistema di nomi comuni, generalmente molto appariscenti ed altisonanti.

3) Mediche (costo 3G) – queste droghe vanno somministrate con una certa nozione di cosa si sta facendo, e solo in dosi modiche e non frequenti a causa del loro potente effetto sull'organismo; per questo il loro costo è tale da renderle disponibili solo a chi ne ha realmente bisogno ed a chi ne sa fare un uso adeguato, ovvero Torri e Cenobiti.

Gli effetti pratici sono molteplici, dalle sostanze analgesiche ai medicinali contro le infezioni, dai cardiotonici a qualsiasi altra droga di tipo medico che si possa immaginare.

L'effetto meccanico generale è però sempre il medesimo: +10 alla Qualità dei test per la cura di ferite, malattie ed altri disturbi fisici.

4) Operative (costo 4G) – queste substantias sono pensate per essere disponibili solo a livello di Jemnost, e solo per i legionari del Divi Cruoris; può succedere che uno jemner esterno metta le mani su simili droghe, sia attraverso il mercato nero sia come ricompensa per particolari servizi o magari come equipaggiamento speciale per assolvere una missione, ma ciò è visto con estremo sospetto per il timore che le altre fazioni (in special modo Ordo) possano scoprire il modo di replicare le formule.

Gli effetti disponibili sono molteplici e tutti causano pesanti effetti collaterali sotto forma di diffusi strappi muscolari, microfratture ed emorragie interne; tutto ciò si gestisce con un'unica ferita speciale chiamata "Danni Collaterali" che viene causata alla fine dell'effetto; i danni causati da questa ferita sono sempre considerati gravi e necessitano di cure chirurgiche (o tanta tanta convalescenza) per poter guarire.

E' possibile assumere diverse droghe per ottenere diversi effetti contemporanei, ma l'assunzione di più dosi della stessa droga **non** moltiplica l'effetto, semplicemente estende la durata dell'effetto come se fosse appena cominciato; al contrario i Danni Collaterali si applicano in pieno per **ogni** dose assunta.

Le substantias operative più diffuse sono:

Celeriter : +1Az Extra per 1h , causa 3d10 Danni Collaterali.

Ferox : +1P alle armi naturali per 24h , causa 2d10 Danni Collaterali.

Ingenium : MOD+10 a Gehirn per 12h , causa 1d10 Danni Collaterali.

Dolor : previene qualsiasi MOD causato dal dolore per 1h , causa 1d10 Danni Collaterali.

Nox : altera la visione in modo da vedere al buio come i gatti per 12h , causa 1d10 Danni Collaterali.

Lacerta : modifica di -30 il Fattore di Convalescenza per 24h , causa 6d10 Stun.

Magnae Machinae

Questa Legio realizza la quasi totalità dei macchinari pesanti utilizzati nei bastioni, oltre ad un'infinita serie di attrezzi, utensili ed equipaggiamenti più o meno comuni.

Oltre a ciò però la Magnae Machinae è famosa per le sue tecnologia avanzatissime nel campo della fisica pura e per le stravaganti soluzioni alternative per far fronte sia alla scarsità di risorse sia all'interferenza energetica di Deliria.

In particolare sono degni di nota due strumenti esclusivi di questa Legio: la gamma di armi Aestus e le armature Gigas.

In entrambi i casi ad ogni Rota vengono forniti i materiali per costruire il proprio equipaggiamento man mano che la sua abilità e rango aumentano; ogni materiale extra dovrà essere ottenuto attraverso ricompense o altre vie alternative.

Per semplicità si assume che ad ogni Grado di Malleus Machinarum venga fornita 1 unità di materiale assortito a scelta della Rota; ognuno degli oggetti descritti di seguito "costa" una certa quantità di materiali che andranno spesi per forgiare le parti necessarie alla costruzione dell'oggetto, che di suo richiede 1 settimana per ogni unità di materiali richiesta dall'oggetto.

E' possibile "vendere" un oggetto così creato alla Legio in modo da ottenere in cambio le equivalenti unità di materiale grezzo.

Le armi **Aestus** sono sostanzialmente dei proiettori di microonde estremamente avanzati.

Esistono sia in formato pistola che fucile, ma la differenza non sta nella potenza quanto nell'usabilità; le pistole hanno una gittata limitata (distanza Media = 6 MOV) mentre i fucili hanno un raggio d'azione eccezionalmente più esteso (distanza di Fuga = 12 MOV) e con i dovuti accessori supplementari possono funzionare anche come arma di precisione per cecchini (gittata di 1Km).

Il meccanismo interno è del tutto meccanico, con sistemi di puntamento e focalizzazione del raggio basati su un apparato di lenti liquide regolabili dall'utente.

L'energia necessaria al funzionamento non è dispersa da Deliria perché nell'oggetto non vi sono batterie di alcun tipo, le armi Aestus attingono cariche di energia direttamente dal sistema nervoso della Rota attraverso l'apparato impiantato nelle sue mani.

L'effetto è a dir poco devastante: le materie solide vengono praticamente ignorate dal fascio concentrato di microonde che invece causa una ebollizione istantanea dei tessuti organici del bersaglio, causando una sorta di esplosione dei medesimi; l'arma è però di per se completamente silenziosa, fatta eccezione per il lieve sfrigolio prodotto quando il fascio di microonde effettivamente "cuoce" l'aria sulla linea di tiro.

Meccanicamente le armi Aestus funzionano così:

- per realizzare una pistola serve 1 unità di materiali, per un fucile (compreso kit da cecchino) ne servono 2.
- ignorano ogni genere di armatura fisica di C0 e C1; protezioni di natura non fisica (barriere d'energia, protezione spirituale, etc) si comportano come a parità di Potenza/Resistenza e di Categoria.
- la cadenza di fuoco è sempre "Colpo Singolo".
- i danni causati al bersaglio non si applicano immediatamente ma solo dopo la fine del turno, con una cruenta esplosione di tessuti; ciò li rende sempre gravi e richiedenti Chirurgia per guarire.
- i danni causati non applicano alcuna forza cinetica al bersaglio.
- ogni colpo sparato infligge una certa quantità di Stun alla Rota che utilizza l'arma, a rappresentare lo stress neurologico a cui il suo corpo viene sottoposto per fornire energia all'arma: 10 per le pistole e 20 per i fucili.
- il tratto da usare per utilizzare le Aestus è "*Malleus Machinarum*"; una normale capacità di sparare non è sufficiente a manovrare il sistema di lenti e comunque senza l'impianto palmare non si avrebbe energia.

Le armature **Gigas** sono possenti esoscheletri meccanici che rendono ogni Rota una sorta di carro armato vivente; ogni "pezzo" delle armature Gigas richiede enormi risorse ed ha un valore inestimabile, rendendo di fatto inutile distinguere fra il costo delle diverse parti; tutte costano sempre 1 unità di materiale.

A differenza delle tecnologie semi-viventi della Novae Carnis, gli strumenti puramente elettronici di cui dispone la Magnae Machine non riescono ancora a funzionare in Deliria, limitando le funzionalità delle suite Gigas a quelle più elementari, come l'esercizio di forza bruta; entro i bastioni tali funzionalità mancanti sono reintegrate semplicemente usando strumenti standard comuni, prodotti da terze parti.

Ogni Gigas è realizzata assemblando diversi elementi:

1) Chassis

E' lo scheletro base del Gigas, la prima e fondamentale parte sulla quale viene montato tutto il resto.

Di per se è realizzata in maniera puramente meccanica, con molle e pistoni che le permettono di muoversi assecondando le azioni della Rota che la indossa; di fatto è una grossa armatura.

Ogni chassis possiede un valore di "Struttura" che determina quanto sia grosso e pesante, quindi anche quante cose ci si possano montare sopra e quanto sia resistente; ogni punto di Struttura permette di montare 1 punto di Tonnellaggio.

L'Ingombro delle armature Gigas non può essere ridotto con i normali Trattati né con elevati valori di Wert a causa della complessità meccanica e dell'eccessivo peso.

- Leggero = Struttura 3 (R1 , C0 , Ingombro +10)
- Medio = Struttura 6 (R2 , C0 , Ingombro +20)
- Pesante = Struttura 9 (R3 , C0 , Ingombro +30)

2) Motore

Inserendo nello chassis un motore è possibile aumentare incredibilmente le prestazioni di una Gigas; il principio è lo stesso alla base delle armi Aestus, ovvero sfruttare la bio-energia della Rota assorbendola attraverso gli impianti palmari ed amplificandola attraverso appositi sistemi, così da far funzionare l'intero apparato.

I motori sono definiti da valori di Tonnellaggio, cioè lo spazio che occupano in uno chassis, valori di Output, cioè quanta energia riescono ad erogare, e valori di Consumo, cioè quanti danni Stun infliggono per generare energia.

Un Giga utilizzato in stand-by (cioè "spento") impiega tempo per accendersi, esattamente 1 minuto per ogni punto di Output; l'accensione non è graduale punto a punto, ma in blocco alla fine del periodo di warm-up; il consumo si applica immediatamente ed all'inizio di ogni ora.

- Leggero = Tonnellaggio 1 (Output +3 , Consumo 1*h)
- Medio = Tonnellaggio 2 (Output +6 , Consumo 2*h)
- Pesante = Tonnellaggio 3 (Output +9 , Consumo 3*h)

L'energia di Output può essere indirizzata a vari scopi assegnandola ai diversi sistemi che compongono la Gigas; riconfigurare l'assegnazione energetica è un'azione Lunga che richiede l'intero turno alla fine del quale è possibile effettuare un test di Malleus, il numero di Progressi necessari è pari al numero di punti Output da spostare.

Con ogni punto Output è possibile:

- migliorare le prestazioni dello Chassis riducendo l'Ingombro di -10 e, se non c'è più Ingombro, aumentare il valore di Reazione e di Atletica di +10.
- dare energia ad un sistema accessorio; ogni sistema attivato riduce l'Output disponibile secondo i valori indicati nella sua descrizione.

3) Corazza e Servomotori

E' possibile applicare sia una corazzatura aggiuntiva che dei servomotori ausiliari, incrementando drammaticamente la resistenza e la potenza del Gigas.

La Corazzatura porta la Resistenza a Categoria 1 ma aumenta l'Ingombro e, se questo è già a valore 30, riduce direttamente il valore di Reazione della Rota.

I Servomotori portano la Potenza a Categoria 1 e donano Forza Meccanica: ogni Grado riduce l'Ingombro di una pari quantità e, se non c'è Ingombro da ammortizzare, aumentano di +1d10 la Qualità dei test di forza, compresa la quantità di danni in mischia.

Corazza.....

- Leggera = Tonnellaggio 1 (R1 , C1 , Ingombro +10 o Reazione -10)
- Media = Tonnellaggio 2 (R2 , C1 , Ingombro +20 o Reazione -20)
- Pesante = Tonnellaggio 3 (R3 , C1 , Ingombro +30 o Reazione -30)

Servomotori.....

- Leggeri = Tonnellaggio 1 (P0 , C1 , Forza Meccanica +10 , Output -1)
- Medi = Tonnellaggio 2 (P0 , C1 , Forza Meccanica +10 , Output -2)
- Pesanti = Tonnellaggio 3 (P0 , C1 , Forza Meccanica +10 , Output -3)

4) *Hard Point per Arsenale Avanzato*

Usare normali armamenti con le rozze manone di un Gigas è quantomeno scomodo, causando un MOD-10 al loro utilizzo per ogni 3 punti di Struttura dello Chassis.

Ma grazie a questi particolari hard-point (o agganci) lo Chassis può montare armamenti di vario genere eliminando questo MOD negativo, in alcuni casi utilizzando anche il sistema energetico del Gigas (solo se è presente un Motore).

Le normali armi da mischia richiedono ciascuna un singolo hard-point di taglia Piccola ma saranno soggette ad eventuali conseguenze per l'uso di *Forza Eccessiva*; sono facilmente sganciabili e sostituibili.

Sono disponibili armi da mischia avanzate, basate sulle tecnologie di Archeo-Tecnica; queste richiedono hard-point specializzati con taglia adeguata alla loro potenza (+1 Tonnellaggio * Potenza) e consumano energia sotto forma di Output; tali armi sono parte integrante del Gigas e non possono essere rimosse; le loro statistiche di calcolo come di norma per una qualsiasi arma da mischia, ma funzionano a Categoria 1.

Non si tratta ovviamente di semplici "lame" o "mazze" ma di oggetti meccanici di dimensioni considerevoli, oscillanti ad alta frequenza o comunque utilizzando tecnologie complesse che ne rendono l'utilizzo fondamentalmente scomodo per un umano (MOD-10*P nell'utilizzarle, ogni G/Forza Meccanica annulla parte del MOD).

Gli hard-point possono fornire energia anche ad armi Aestus (taglia Piccola per le pistole, Media per i fucili) ottimizzandone considerevolmente il funzionamento; non viene consumato Output e quando l'arma spara infligge solo 1d10 o 2d10 Stun alla Rota, invece dei normali 10 o 20 Stun; questo però rende l'Aestus parte integrante del Gigas, rendendone impossibile l'utilizzo indipendente.

- Piccolo = Tonnellaggio 1 (consente Arc-Tec fino a P1 con Output -1)
- Medio = Tonnellaggio 2 (consente Arc-Tec fino a P2 con Output -2)
- Grande = Tonnellaggio 3 (consente Arc-Tec fino a P3 con Output -3)

Aeterni Scribere

Le creazioni di questa Legio non hanno applicazioni militari come le altre, né spingono i limiti umani oltre chissà quali strabilianti frontiere; ciò non di meno sono forse fra le innovazioni tecnologiche più importanti la sopravvivenza dell'umanità.

Delle *Candida Columines* si è già parlato; sono enormi colonne roteanti sul proprio asse che generano una radiazione capace di annullare la distorsione di Deliria.

Consumano praticamente il 90% dell'energia prodotta da un bastione e richiedono costante manutenzione, rendendole praticamente impossibili da realizzare in un ambiente selvaggio privo delle necessarie infrastrutture di base.

Anche lo *Spazio Bianco* è già stato descritto; piccole stanze bagnate da un'altissima concentrazione di radiazioni delle Columines.

L'Aeterni Scribere le usa per tenere in cattività Aberrazioni, Eretici e Degenerazioni così da studiarle prima che

muoiano per avvelenamento da radiazioni; le affitta agli insonni in modo da garantirgli periodi di riposo liberi da incubi e spiacevoli effetti collaterali, il tutto in cambio di servizi preferenziali da parte dell'Haus e dell'opportunità di condurre studi ed analisi (non invasivi) sulla popolazione insonne. E' usato inoltre per brevi sessioni di psicoterapia, allo scopo di recuperare le Anime Perdute estratte da Deliria, e come ambiente "sicuro" in cui tenere veloci riunioni perchè non è possibile alcuna infiltrazione telepatica.

Fra le più recenti ed incisive c'è la tecnologia della **Candida Radix**, che potrebbe cambiare non solo gli equilibri di potere entro i bastioni ma anche dare nuovo impulso all'espansione dei bastioni.

Tale tecnologia però suscita enormi controversie in quanto la materia prima necessaria per la sua realizzazione sono gli esseri umani.

Sostanzialmente si tratta di manipolare il cervello umano attraverso chirurgia e droghe in modo da fargli produrre un particolare tipo di onde cerebrali capaci di entrare in risonanza con la radiazione delle Columines, moltiplicandone il potere entro una piccola area.

Sfortunatamente questi interventi rendono il soggetto dell'intervento una sorta di vegetale lobotomizzato, rendendola una procedura applicabile solo ai criminali condannati a morte, che data la struttura sociale dei bastioni non sono molti; e comunque l'idea di usare esseri umani come "strumenti" continua a generare fortissime polemiche.

Di recente si è però cominciato a vederne alcuni esemplari in giro per i bastioni: individui barcollanti, inguainati in una tuta aderente isolante e condotti al guinzaglio da Scriba appositamente addestrati. L'effetto delle Radix non è paragonabile a quello dello Spazio Bianco, ma è comunque sufficiente ad impedire ogni attività telepatica nel raggio di circa 10 metri.

L'Aeterni Scribere li affitta, sempre facendoli manovrare da uno Scriba addetto, alle altre fazioni Ordo in cambio di tecnologia e risorse ed ogni tanto persino ad alcuni esponenti di spicco della House der Spiralen, in cambio di servizi e favori.

Ovviamente il Casato e la Stirpe non ne hanno bisogno, e la popolazione non potrebbe mai permetterseli.

Uno sviluppo recentissimo, e più interessante, di questa tecnologia sono le cosiddette **Isole alla Deriva**. Il principale freno all'espansione dei bastioni era la costante corruzione mentale e materiale operata da Deliria. Una Candida Columen è intrasportabile sia per le grosse dimensioni, sia per il terribile consumo di energia; prototipi di Columen più piccole sono stati realizzati negli anni, ma nessuno riusciva a generare una radiazione sufficientemente forte da opporsi a Deliria.

Ma grazie allo sviluppo delle Radix tutto è cambiato; si è sperimentato che un numero sufficiente di Radix (circa 10) può amplificare la radiazione generata da un proto-Columen abbastanza da eguagliare l'intensità di un singolo Columen normale!

Questa soluzione è però ancora in fase del tutto sperimentale.

Piccoli moduli costruttivi sono stati inviati in varie zone di Deliria sia per effettuare un primo e cauto tentativo di "colonizzazione", sia per studiare l'effettivo effetto di queste radiazioni amplificati, la loro reale efficacia contro Deliria e per stabilire se e come sarebbe possibile creare i presupposti per l'installazione di vere Columines.

Così sono nate le prime Isole: rudimentali avamposti di frontiera sperduti nel mare di Deliria.

In termini di gioco l'Isola protegge dagli assalti psichici di Deliria e preserva la materia dal deformarsi, proprio come un vero Columen.

L'Isola non è però "separata" da Deliria come un bastione, e ciò causa alcune conseguenze:

- è possibile viaggiare da Isola ad Isola come fra Loci o Residui
- diversamente da un bastione, l'Isola è avvertita come un intruso da Deliria che, fallendo nel corromperla, le invia contro una quantità inusualmente elevata di creature; laddove un bastione è soggetto a "qualche" casuale assalto da parte di degenerazioni ed aberrazioni, un'Isola è attaccata di frequente.

Il Futuro dell'Ordo

Ogni Legio dell'Ordo coltiva in segreto una vasta gamma di progetti ed esperimenti, in costante competizione

per ottenere la supremazia tecnologica e, di riflesso, anche quella militare e politica.

Certe idee però sono particolarmente radicali, a volte persino agli antipodi della filosofia generale delle varie Legiones; ciò negli anni ha portato alla nascita di sottogruppi non ufficiali che si contraddistinguono per l'uso di rami tecnologici quantomeno inconsueti.

E' questo il caso del "Gentiluomini", un ristrettissimo gruppo d'elite all'interno della Magnae Machinae che si è votato allo sfruttamento della meccanica più pura, l'orologeria, e di forme energetiche non nocive per la Rota e non disperse da Deliria, come l'energia del vapore.

O potremmo citare la setta dei "Disincarnati", una frangia estremista della Novae Carnis che mira spingere la meccanizzazione del corpo umano ai limiti estremi.

Girano persino voci di una cospirazione segreta di cui farebbero parte membri di tutte le Legiones, dotata di tecnologie potentissime frutto dell'unione di tutte le conoscenze più segrete di ogni fazione Ordo...

Equipaggiamento e Servizi Civili

Questo breve elenco vuole essere più una traccia da seguire che non una lista esatta e comprensiva.

Come già spiegato altrove gli equipaggiamenti di questo genere sono facilmente reperibili in ogni bastione, sebbene la disponibilità al pubblico sia limitata e le quantità siano cautamente monitorate.

Status 00

- tre razioni di cibo (colazione + pranzo + cena) liofilizzato a base di proteine coltivate, carboidrati artificiali ed arricchito di vitamine e sali.

Status 10

- un abito completo standard, di materiale riciclato e fattura dozzinale ma resistente.
- tre razioni di cibo (colazione + pranzo + cena) solido a base di alimenti provenienti da colture idroponiche.
- uno strumento tecnologico standard per uso casalingo.
- accesso legittimo alle sostanze Emo.

Status 20

- un abito completo standard, di materiale riciclato e buona fattura.
- tre razioni di cibo (colazione + pranzo + cena) solido a base di alimenti provenienti da colture idroponiche ed arricchito con aromi sintetici per migliorare sapore e varietà.
- uno strumento tecnologico standard per uso casalingo o ricreativo
- accesso legittimo alle sostanze Ricreative.

Status 30

- un capo d'abbigliamento artigianale su commissione, di materiale riciclato e buona fattura
- uno strumento tecnologico militare (rilevatore di movimento, scanner ambientale, visore IR/UV/Telescopico, radio-auricolare, etc).
- accesso legittimo alle sostanze Mediche.
- accesso ad armi ed armature, ma solo su assegnazione da parte delle autorità del bastione.

Baratto

Attraverso lo scambio di beni materiali è possibile accedere a merci normalmente non legali; i prezzi di tali oggetti non sono riportati perché cambiano enormemente da caso a caso e spesso si pagano in termini di favori o altri servizi.

Più legittimi invece sono i servizi che si possono ottenere; tutte le "libere professioni" sono più o meno disponibili, dalla prostituzione alle indagini private, dall'assunzione di guardie del corpo a quella di gorilla, teppisti o persino sicari più o meno professionali.

Una vaga unità di misura può essere rappresentata dal numero di giorni che un cittadino con Status 10 dovrà "risparmiare" (consumando tutti i Crediti giornalieri per acquistare beni e poi tenerne alcuni da parte) per poter avere abbastanza da barattare; per questo nel gergo mercantile si usano molto l'espressione sul genere di "costerà molti giorni di paga" piuttosto che fare riferimento a Crediti o altre unità di misura...ma anche in questo caso si tratta di stime estremamente approssimative e vaghe.