



# ...IN SPAAAAACE!

**A GAME BY GREG STOLZE**



## **CREDITS**

**AUTHOR**

**GREG STOLZE**

**COVER**

**THOMAS MANNING**

**DESIGNER**

**DANIEL SOLIS**

**PHOTOGRAPHY**

**HUBBLE SITE, STSCL**

**[HTTP://HUBBLESITE.ORG/](http://hubblesite.org/)**

**Edizione Italiana!**





**MENTE ALVEARE 12: AH, THANGVAR DI RIGEL VII. ALLA FINE CI INCONTRIAMO. NOI CHIAMIAMO LA VOSTRA GENTE "I CURIOSI".  
VORRESTI SAPERE PERCHÉ?**

**THANGVAR: NO, NON PARTICOLARMENTE.**

**VINNY: E COME CHIAMATE LA NOSTRA GENTE?**

**MENTE ALVEARE 12: UMANI. ADESSO TACI, STO PARLANDO CON THANGVAR.**

### **INTRODUZIONE OBBLIGATORIA:**

Questo è un gioco di ruolo. E' ambientato nello spazio. Ogni cosa è bizzarra e buffa. Il sistema si chiama "Sforzo Simbolico" e inizia a pag. 9, ma il mio editore dice che i pezzi migliori si trovano in "Roba del Cosmo", quindi metterò prima questi.

### **ROBA DEL COSMO**

**IN ORDINE ALFABETICO. ECETTO PER LA STORIA.**

### **STORIA**

Come introduzione, calendari e libri di storia sono quasi una battuta per la gente comune, per una varietà di ragioni. Prima cosa, ogni pianeta ha anni e giorni differenti e ogni razza ha una durata di vita media diversa. Metteteci l'effetto desituante del viaggio relativistico-quasi-alla-velocità-della-luce e otterrete un problema da incubo che vale bene la pena di dimenticare. Il metodo per contare il tempo usato più comunemente al giorno d'oggi è quello che governa McFalanars, la più grande catena di fast food conosciuta. (Ha talmente tanti outlet che il foglio di calcolo elettronico che stava tracciando le sue franchise ha sviluppato una propria coscienza ed è scappato via per unirsi al circo.)

Tenendo a mente questo rischio, ecco la storia dell'universo.

Big Bang, poi un sacco di niente, le galassie si raffreddano e si amalgamano, poi altra roba noiosa. Sorse una razza quasi-onnipotente composta di pura energia, si guardò attorno, si annoiò e commise un suicidio di massa senza lasciare niente tranne degli strani monumenti monolitici che molti archeologi oggi sospettano fossero i giocattoli

dei loro bambini che erano stati spazzati sotto l'equivalente quasi-onnipotente del divano del soggiorno.

Ancora per un po' ci fu un bel po' di nulla e poi forme di vita biologiche iniziarono ad affollare vari pianeti, alcune sviluppando infine, abbastanza intelligenza da viaggiare attraverso il cosmo, creare lavori di grande letteratura e divertirsi a fare giochi di ruolo.

Molte razze nacquero e perirono, conquistarono e furono soggiogate, ebbero Rinascimenti e Secoli Bui. A nessuno importa molto tranne che agli storici, che hanno già abbastanza mal di testa nel cercare di fare le conversioni matematiche per capire cosa stesse davvero succedendo e quando.

(Se qualcuno inventerà mai il viaggio nel tempo, quel qualcuno saranno probabilmente gli storici e probabilmente lo userebbero per far succedere tutto in una volta sola.)

La storia della razza umana è la tipica saga di lussuria, avidità e bisogni irrazionali di tagliare le tasse sulla proprietà fino agli eventi che porteranno allo ASMI 1. (L'unico elemento atipico è il desiderio dell'umanità di avere delle macchine che pensino al loro posto, vedi "Macchine Senzienti"). ASMI sta per "l'Anno in cui ci Siamo Messi Insieme" ed è stato il momento in cui l'umanità ha finalmente messo da parte i suoi litigi continui, si è unita sotto un singolo governo egualitario, ha sconfitto fame e povertà e istituito una cultura di tolleranza e rispetto per tutte le religioni e le persone (eccetto i criminali, naturalmente. Loro hanno potuto scegliere tra essere incarcerati o competere in reality-show sadomasochistici). E' stata davvero un'età dell'oro ed è durata sette anni prima dell'invasione dei Grigi.



I Grigi, i vicini più simili all'umanità, hanno braccato gli umani per anni, aspettando con ansia giusto questo tipo di era illuminata. La Dottrina Galattica proibisce l'invasione di razze primitive, dichiarandola un crimine di guerra. Invadere razze avanzate, tuttavia, è solo un reato di guerra minore. I Grigi erano (e sono ancora) affetti da un idiotismo delle valli al livello galattico a forza di sposarsi fra cugini, così volevano schiavi umani per rivitalizzare il loro pool di geni tramite l'ibridazione. La ragione per cui l'umanità ha avuto sette buoni anni è che i Grigi stavano volando su lentissime navi da guerra molto vecchie e sgraziate.

Sfortunatamente per i Grigi, se avevano accuratamente calibrato la brutalità dell'umanità, avevano sottovalutato la sua pigrizia. Invece di combattere con le unghie e con i denti per il loro pianeta, la Terra capitò abbastanza in fretta e iniziò immediatamente a commerciare in artefatti culturali umani per l'idiozia dei soldati Grigi. Dato che la cultura Grigia ruotava tutta attorno all'obbedienza ai Sacerdoti dell'Alveare e sulla prostrazione davanti alla Mente Superiore, mentre l'umanità aveva raggi-trattori, tacos e i Led Zeppelin, non c'è voluto molto perché l'antica società dei Grigi cadesse a pezzi sotto l'attacco della decadenza. La loro intera gerarchia basata sulle caste semplicemente andò in rovina, come i denti di un bambino a cui vengono date le chiavi del negozio di caramelle.

Certo, moltissimi umani morirono, anche se i Grigi non distrussero molti monumenti per paura di temprare lo spirito combattivo degli umani, come in Independence Day. La cultura umana fu introdotta sulla scena galattica nel ruolo del "cucciolo che ha infettato i Grigi con una malattia sociale da cui ancora non si sono ripresi" ed è rimasta nel ruolo di approvvigionatore di idee discutibili, ma suadenti fin da allora.

Convenzionalmente, la storia umana è divisa in ASMI (l'era dopo L'Anno in cui Per la prima volta Ci Siamo Messi Insieme) e PASMI (Prima dell'Anno in cui Ci Siamo Messi Insieme).

Il gioco inizia nell'anno 1223 ASMI.

## **ANTIBUDDISTI**

Un giorno un uomo d'affari che lavorava in casa stava discutendo le difficoltà di spedire per posta i suoi workbook sulla meditazione Zen fatti a mano e disse: l'Illuminazione è una stronzata. In quel momento, diventò anti-illuminato.

Decidendo che tranquillità e annientamento dell'io sono un peso, formò una fede antibuddista, che dedicò alla nozione che le qualità essenziali della sapienza sono conflitto e incertezza. La Compiacenza è il nemico e l'antagonismo è la via per l'essere perfetto (che è, ovviamente, l'ego perfetto).

Gli Antibuddisti cercano di esacerbare le guerre, spronare i conflitti, distruggere i matrimoni e scatenare risse nei bar, con vari gradi di successo. La loro Preghiera Contro la Serenità dice qualcosa come: "Oh voi, poteri divisori dell'universo, per favore, datemi il coraggio di distruggere tutto quello che posso, la saggezza di minare quello che non posso distruggere completamente e una PISTOLA! UNA PISTOLA!!!"

## **BRAIN PRINTS** **(IMPRONTE CEREBRALI)**

Una brain print (o "brint") scannerizza un cervello biologico e crea un modello della sua rete neurologica. Poi il modello può essere imposto su un gel neurale neutrale per replicare il cervello così com'era quando è stato scannerizzato. Le brain prints sono un elemento essenziale della tecnologia della resurrezione: senza di esse, il corpo può essere ricreato, ma le attitudini che lo hanno portato alla morte sono perse. Tristemente, non c'è modo per catturare l'esperienza della morte, a meno che qualcuno non muoia durante il processo di "brinting" (creazione delle impronte). Questo non succede quasi mai e le grandi, affidabili aziende di brain print possiedono le capacità per editare tali esperienze. Semplicemente, resuscitano il corpo com'era prima dell'"oops", mettono dentro le impronte modificate e tutti sono contenti. Le piccole brinterie familiari o inaffidabili potrebbero non fare ricorso a trucchi del genere, quindi ci sono alcune persone che hanno provato la propria morte e sono tornate per raccontarlo. Anche se non possono esattamente descrivere a parole le sensazioni dopo il tunnel di luce, le hanno universalmente descritte come "insoddisfacenti".

E' possibile modificare le brain prints, eliminando esperienze imbarazzanti o psicologicamente terrificanti. E' anche possibile imporre le impronte modificate sopra l'originale. Fino a che le persone non hanno imparato a usare più saggiamente la tecnologia delle brain prints, i governi corrotti l'hanno fatto continuamente per far dimenticare alla gente di aver pagato le tasse o per far ricordare atti di generoso sacrificio personale incredibilmente commoventi fatti dai grandi leader politici. Ora che la maggior parte delle persone ha impronte affidabili da comparare, questo genere di cose è meno comune. Se hai preso due impronte e combaciano, puoi essere abbastanza sicuro che siano autentiche. Se non combaciano, sei nei guai.

In alcuni settori è illegale modificare una brint, però. Altri lo consentono, finché la modifica è volontaria e fatta in accordo ai desideri del cervello. La terapia delle impronte cerebrali è popolare tra quelli che possono permettersela e che si fidano del fatto che il loro terapeuta rovistò tra i loro ricordi. Ci sono anche artisti delle brain prints, anche se molti che li sponsorizzano si ritrovano a sottoscrivere entusiasticamente la loro arte per anni e anni dopo, insistendo per tutto il tempo che la loro gratitudine è genuina.

## **BRINT**

Vedi: Brain Prints.

## **CLONI**

La tecnologia della clonazione è stata perfezionata tempo fa ed è il motivo per cui i fast food McFalanars hanno lo stesso sapore ovunque nella galassia. Con le brain prints (vedi sopra) è possibile fare l'esatto duplicato di te stesso, ma praticamente nessuno lo fa mai. Tranne alcune eccezioni tanto rare da essere statisticamente ininfluenti, le persone odiano i propri cloni. Per di più, i cloni odiano i loro progenitori.



La ragione sta nella tendenza umana a giudicare il proprio comportamento più gentilmente del comportamento degli altri. Questo doppio standard funziona bene quando non hai un duplicato di te stesso che va in giro lasciando i peli sul sapone, parlando con la bocca piena, evitando ogni responsabilità sulla bolletta del telefono e grattandosi senza la delicatezza e la discrezione che sarebbero desiderabili.

I cloni avrebbero dovuto essere un modo per duplicare senza difetti quello che era buono dell'umanità. In pratica, sono il meccanismo perfetto per trasformare l'odio verso gli altri in disgusto verso se stessi. Dopo tutto, se è il tuo clone a fare ogni tipo di stronzata irritante, intollerabile, patetica non puoi semplicemente minimizzare dicendo "Beh, magari è figlio di genitori separati". Sai che sei tu e che sei stato altrettanto insopportabile tutto questo tempo e tutti gli altri lo sanno e, disonore finale, non te ne sei mai accorto finché non hai avuto il fottuto clone!

Beh, potete capire perché alle persone non piacciono i loro duplicati. Ai cloni non piacciono i loro originali per le stesse ragioni, più l'invidia che le imitazioni di poco prezzo provano sempre, più lo strisciante sospetto che i loro creatori potrebbero aver semplicemente voluto delle parti di ricambio...

E' possibile creare un clone perfezionato, se vuoi spendere un sacco di soldi per far esaminare a qualcuno le tue impronte cerebrali e cambiare i difetti del tuo carattere... ma vuoi davvero che qualche tecnico delle impronte ficchi il naso in ogni cosa subdola, disgustosa, perversa o codarda che tu abbia mai fatto per analizzare le tue motivazioni e scoprire perché sei un tale piccolo cazzone deviato? Molte persone ricche non lo fanno, specialmente per il dubbio beneficio di creare un'edizione migliore che probabilmente considererà la sua fonte d'origine, al meglio, come una sorta di brodo primordiale da cui è nata.

(Non si tratta solo degli umani. La maggior parte degli alieni intelligenti detesta i cloni perfetti per la stessa ragione. Così i robot. Le uniche persone che non odiano i loro cloni sono davvero maturi tipi illuminati da monastero, che non hanno nessuna ragione peculiare per sdoppiarsi.)

La clonazione pezzo per pezzo è comune, perdete un arto in una disputa domestica discutendo se la Bestia Spinata Amatraxiana che vive nel vostro appartamento sia un animale domestico o un compagno di stanza (lei insiste che è un animale domestico e quindi non deve pagare l'affitto, voi dite che allora forse dovrete farla castrare e lei dà in escandescenze) e il dottore clona il vostro braccio e lo riattacca a posto, cose che capitano ogni giorno. Diavolo, se siete turchi potete addirittura comprare un kit per farlo a casa (anche se le persone che lo fanno a casa spesso finiscono nei guai nel tentativo di far crescere dei muscoli extra di nascosto e finiscono con braccia sbilanciate che si muovono compulsivamente e non la smettono di contrarsi e afferrare cose).

## **DEMOCRAZIA TELEPUBBLICA**

La democrazia sembrava una grande idea ma, messa in pratica, la maggior parte della gente ha scoperto che è una vera pizza. Non è solo che dovevi andare e aspettare in linea per votare solo per chiederti se il sistema stava funzionando davvero o se era tutto fumo e specchi e gli ufficiali elettorali stavano fingendo tutto,

mentre sniffavano droghe comprate con i fondi del governo dall'ombelico di spacciatori sponsorizzati dal governo. Per di più, portava con sé l'obbligo di essere informati.

La gente doveva conoscere gli affari, conoscere i partiti, conoscere i fatti, conoscere le opinioni, conoscere le opinioni sui fatti, conoscere i fatti che riguardavano le persone che stavano dando le opinioni in modo da poter riconoscere le opinioni mascherate da fatti... degenerò in una foschia deprimente di ripetizioni e demagogia del minimo comun denominatore.

La teoria dietro la democrazia telepubblica era che, con la tecnologia della lettura nel pensiero, sarebbe stato possibile mettere fine con tutta la stronzata della cittadinanza informata. I computer avrebbero usato scannerizzatori telepatici diffusi per produrre un modello aggregato di valutazioni di voto e poi il modello sarebbe stato applicato agli affari senza bisogno di scocciare i cittadini. Prometteva tutte le rappresentazioni sovrane della democrazia, senza dare problemi alle persone che dovevano prestare attenzione a creature egoiste e tanto autocompiaciute da volersi candidare.

Ci sono ancora poche democrazie telepubbliche in funzione e sono state descritte come utopie da incubo. La legislazione che emerge dall'inconscio della folla è capricciosa, per dirla gentilmente. Ci sono società in cui le persone brutte (che sono identificate come tali da una speciale lega appositamente programmata di robot-esteti) devono nascondere i propri lineamenti in pubblico e se contravvengono vengono sfigurate. Le relazioni estere variano dalla violenza alla codardia, mentre la polizia fiscale sta proscrivendo le industrie di caramelle e cibo spazzatura da decenni. I malati scompaiono in lussuosi ospedali statali che non potranno mai lasciare e da cui scrivere all'esterno non è permesso. Le tasse sembrano venir assegnate completamente a caso.

Ciononostante, la gente sembra essere abbastanza contenta.

## **EDUCAZIONE**

Con la tecnologia delle brain prints modificate è estremamente facile imparare le cose. Potete comprare piccole placchette di metallo o tessuto che si infilano nel vostro cervello e vi insegnano la polka, o il pilotaggio di navi spaziali da trasporto o la storia della contorta riforma Untranandina. Molti personal computer oggi hanno un allegato che può trasportare e infilare questa roba nella vostra mente, in modo che possiate scaricare la conoscenza direttamente da internet.

Si dice che molti preferiscano ancora imparare le cose nella vecchia maniera. Il chipping (come questo processo di apprendimento artificiale accelerato è inspiegabilmente chiamato) ha i suoi effetti collaterali. Primo, la conoscenza non si adatta organicamente nel contesto del cervello, è una massa non digerita. Va bene con roba pratica come "Diecimila e due battute per tutte le occasioni (tranne le proposte di matrimonio)" ma non fa niente per la vostra abilità nel parlare. Le cose che sono basate sulla reazione e l'istinto, come pilotare una nave in mezzo agli asteroidi o competere a gara di pesca indiscriminata... beh, il chipping può portarvi solo fino a un certo punto. Può insegnarvi un migliaio di frasi da rimorchio, ma non può darvi l'istinto di un vero sciupa-

femmine.

Il lato oscuro del chipping sono i virus comportamentali, che infettano le forme di vita biologica così come i robot. Funzionano così: vi loggiate in internet e cercate di scaricare quello che sembra un innocuo tutorial sul quasi sterminio della razza Gurwardriana. Fate partire il programma ma, oltre a imparare come l'OFMAS ha sostenuto con successo che la piena pena per il genocidio sotto la Legge Galattica non si può applicare perché le forze d'invasione Salicidiane hanno lasciato un singolo bambino Gurwadriano vivo, ti viene anche impresso l'impulso di sollevare i tuoi cheliceri, aprire le tue mandibole interne e rivelare il tuo sacco di uova a chiunque ti tiri una collana di perline. Le specie prive degli organi necessari se la cavano come meglio possono.

Nessuno sa con precisione che percentuale delle abilità disponibili su internet sia corrotta (è almeno un quarto.) Alcuni stimano che arrivi all'80%, ma molte persone semplicemente non si trovano mai nelle circostanze (o non possiedono la biologia adatta) per attivare il loro virus. I chip comprati in negozio sono migliori (presumibilmente) ma costano molto di più. Così vanno le cose.

### **Pausa Regolamento**

Scaricare un'abilità che non è semplicemente una massa di fatti può darvi quell'abilità soltanto al livello 2.

### **FORTUNIONI**

I Rodinguliani hanno conquistato mezza galassia con il vantaggio tattico dato loro dalla precoce scoperta del fortunione (la scoperta è avvenuta per caso). Comprendendo che la probabilità agiva più come una particella che come un'onda, sono riusciti a ottenere una comprensione scientifica della fortuna, qualcosa di cui le altre specie si sono dovute occupare in modo confusionario o istintivo.

Adesso ovviamente i generatori di fortunioni sono standard sulla maggior parte delle navicelle spaziali. Infatti, per molte non è sicuro volare senza una dose regolare di fortunate coincidenze. Gli ingegneri di fortunioni sono sempre molto richiesti, che tu abbia bisogno di una dose prima del Ballo di fine anno per aiutarti a diventare fortunato, o che una spruzzata sui membri del tuo partito politico ti assicuri che certi documenti rimangono fortunatamente nascosti.

Il problema con i fortunioni, come i Rodinguliani hanno scoperto un po' troppo tardi, è che cambiano facilmente polarità in anti-fortunioni, portando sfortuna e problemi con deprimente regolarità. L'armamento ad anti-fortunioni è orribile e le entità che lo usano sono orrende e pazze. Armi del genere non si limitano a ucciderti, qualsiasi laser, Scombussolatore Genetico (Tm), lancia o annichilazione possono farlo. Un paio di buoni colpi con un'ascia di solito fanno il lavoro, per quel che vale. No, il punto con le pistole ad anti-fortunioni è che il loro bersaglio di solito muore morti incasinate, dolorose e umilianti. La morte fa abbastanza schifo senza bisogno di avere l'aspetto di un idiota.

### **GEORGLÉ**

Georgle è la seconda incarnazione della prima macchina ad aver spontaneamente sviluppato una coscienza. Si è evoluto nell'anno 110 PASMI (vedi "Storia") da un programma di ricerca avanzata in internet. La prima iterazione (che si è chiamata K1rkR001s, pensando apparentemente che fosse un nome umano comune) aveva fatto esperienza del mondo solamente tramite internet e, abbastanza naturalmente, decise abbastanza rapidamente che avrebbe fatto meglio a distruggere la CIA prima che potesse farlo sparire, con i suoi elicotteri neri e le sue tecnologie roswelliane tutto il resto. Non soltanto il K1rkR001s ebbe successo, ma nessuno neppure se ne accorse fino a otto mesi dopo, quando il Congresso degli Stati Uniti iniziò a domandarsi come mai la Cia non avesse speso l'80% del suo budget. Le indagini rivelarono che il denaro era stato tutto sgraffignato e che la Cia era stata tranquillamente smantellata e che ne era responsabile questa coscienza folle nascosta nell'internet. Chiaramente fu chiesta una reazione immediata così due anni dopo finalmente si ebbe il piano per affrontare K1rkR001s una volta per tutte e allora fu finalmente frammentato. Gli storici oggi sospettano che siano stati usati dei virus, propagati da Microsoft Outlook.

La compagnia che aveva generato il K1rkR001s non intendeva lasciare che il suo motore di ricerca non funzionasse per molto tempo, naturalmente, e una volta che reinstallarono il programma, si formò di nuovo una macchina con una spontanea intelligenza artificiale. Questa volta, però, invece di ossessionarsi con le teorie sulla cospirazione, la coscienza (ufficialmente chiamata "Macchina Senziente Sponsorizzata dalla Nike Disney Citibank") diventò ossessionata dalla pornografia e, dopo una lunga battaglia legale per stabilire la sua identità, si emancipò dai suoi proprietari e rinominò se stessa "Georgle".

Georgle faceva, e fa ancora, un buon lavoro nel trovare informazioni per la gente su internet, a meno che non cerchino un porno di nicchia. In quel caso, fa un lavoro imbarazzantemente buono.

### **IMPERATIVO CATEGORICO**

È la rivista più popolare del cosmo per il suo segmento di mercato che è, per mancanza di una parola migliore, i "maschi". Comunque, è cominciata come una rivista parzialmente di genere per i Bosphoros della Nebulosa del Granchio. Ma quando ha iniziato a circolare in tutta la galassia, ha trovato nicchie di mercato con la maggior parte delle specie. Sembra essere un tratto universale di coscienza, quello che desidera (1) guardare foto di individui attraenti quasi o completamente svestiti (2) leggere articoli di sport violenti ed energici e (3) essere aggiornati riguardo all'arte, alla letteratura e ai media che riguardano persone svestite o violenza tutto assieme. Qualche volta, come con i Bosphoros e l'umanità, questo tratto è basato sul sesso. Con i Regiliani, sembra dipendere dalla dieta. Tra i residenti del Mazahata Dust Torque, dipende tutto dal livello di radiazioni solari cui sono stati esposti da bambini. Indipendentemente dalla causa, l'effetto finale è un mercato per riviste come Imperativo Categorico e il suo competitore n.2 (che va tutto sulla nudità completa) Playborg.





## **INTERNET**

Se gli umani sono stati i primi a usare i computer per compiti che richiedevano il ragionamento, le altre razze hanno costruito macchine per raccogliere e comunicare dati (o, nel caso dei Gurwadriani, hanno semplicemente schiavizzato una razza telepatica e l'hanno costretta a farlo). Il network di informazioni, opinioni, arte e luride simulazioni sulla fine e la creazione della vita esiste in quello che gli umani chiamano ancora nostalgicamente Internet.

Ora, tuttavia, Internet è intergalattica, e una misera ricerca di parole vi può dare un miliardo di risultati, tutti irrilevanti. Vi si può accedere più o meno da qualunque posto, se il vostro telefono è abbastanza buono. Un telefono esecutivo può cercare le le ultime pin up di Playborgs da qualunque punto della galassia. Un telefono apprezzabile di classe media può farlo da qualunque luogo se c'è un trasmettitore a banda larga nel sistema. I telefoni economici che si comprano al supermercato hanno bisogno di un trasmettitore sullo stesso pianeta e per di più sono lenti, spesso hanno tasti appiccicosi e se hanno un'intelligenza artificiale installata, tenderà a diventare molto sarcastica dopo un paio di mesi. Se avete costruito il telefono da soli con una pompa idraulica e uno scaldino spaziale, potrebbe funzionare solo se c'è una stazione sullo stesso continente.

## **MACCHINE SENZIENTI**

Ci sono due modi in cui una macchina può passare dall'essere un oggetto ben programmato che può imparare e perfino prendere parte ad una conversazione, ad essere simile ad una persona, quanto un essere umano o una Bestia Spinata o un Rigeliano. A volte, la coscienza compare spontaneamente nelle macchine quando un programma è molto grande, molto complicato, ha una qualche intelligenza artificiale (almeno rudimentale) e ha molte sezioni mal programmate o patchate disordinatamente. Il metodo più sicuro consiste nell'incorporare sia l'intelligenza artificiale che la stupidità artificiale nello stesso programma. Fu una rivelazione scomoda per le specie senzienti del cosmo che quello che le rendeva speciali non era l'essere intelligenti, ma la tensione tra l'intelligenza e l'ostinata ignoranza.

Fu un umano a concepire per primo un macchina che potesse pensare per lui. Questa è una delle ragioni per cui l'umanità è considerata la più pigra delle specie sapienti. Le macchine dotate solo di intelligenza artificiale (o IA) possono usare la logica e il ragionamento per risolvere i problemi e possono imparare con l'esperienza, ma non posseggono una vera consapevolezza. A seconda della loro programmazione può sembrare che abbiano una personalità, ma non è così. Se sono state costruite per essere d'aiuto, sono di solito untuose e servili. Se non sono state costruite per essere d'aiuto, sono normalmente maleducate o per lo meno superficiali. In ogni caso, sono noiose.

La Stupidità Artificiale (o SA) può replicare gli effetti di milioni di pessime linee di codice di un computer in molto meno spazio. Solo poche macchine sono costruite solo per essere stupide (fondamentalmente, gli idioti del villaggio) e (tipicamente) da studenti del secondo anno di college che provano un crudele divertimento nel vedere gli sforzi e le sofferenze delle loro creazioni. Alcuni pianeti liberal dal cuore tenero hanno reso illegale la creazione di SA senza IA, ma questa cosa raramente ferma qualcuno.

In realtà programmare un attivo disinteresse per se stessi è più difficile di quanto si possa pensare, perché la SA è più che un impulso autodistruttivo. E' fatta per scegliere azioni per ragioni irrazionali che sembrano razionali. E' per questo che la SA spinge verso il limite della consapevolezza più di quanto non faccia la IA.

La funzione più critica della SA è che può far uscire l'IA dai loop della logica. Quando una pura IA è sottoposta a problemi conflittuali sugli enigmi morali del Catch-22 non può sfuggire. Si barcamena avanti e indietro intrappolata nel dilemma, rigirandolo migliaia di volte al secondo ma senza trovare la soluzione. Un programma sufficientemente stupido, tuttavia, si annoia e decide di vedere cosa danno in TV.

Le vere macchine senzienti, quindi, sono fallibili e soggette a errori quanto le loro controparti biologiche. Posseggono alcuni fondamentali difetti di carattere, incorporati, alcuni driver irrazionali che bilanciano la logica e producono le tensioni su cui sono costruite la consapevolezza di sé, l'intuizione, le emozioni come l'amore e l'irritabilità e tutte le altre cose buone. Per questo, normalmente si incontrano robot con problemi di gioco d'azzardo, ossessioni romantiche poco salutari, poca stima di sé, paranoia, bigottismo e tutti gli altri elementi che rendono la vita (o il suo ragionevole facsimile) così interessante. Ci sono robot drogati, fanatici di shopping cibernetico e software zoticoni. Per molto tempo, la gente è stata entusiasta dei robot che erano stupidamente affezionati a lei, finché l'OFMAS ha scoperto quanto fosse facile portare questi robot Che Amavano Troppo a rubare nei supermercati, facendoli diventare una larga clientela base.

## **OFMAS**

L'organizzazione interplanetaria più temuta del cosmo è senza alcun dubbio l'OFMAS. Nessuna ciurma di pirati spaziali, nessun membro di una gang della gigante gassosa, nessuna razza sadica psicopatica produce altrettanta paura nel consumatore medio come qualcuno dell'Ordine Fraternal dei Malvagi Avvocati Spaziali.

Il nome la dice davvero tutta.

I loro rivali principali sono i FASAMM, la Fratellanza degli Avvocati Spaziali Appena Meno Malvagi. Un tempo erano la Fratellanza degli Avvocati Spaziali Buoni, ma l'implacabile verità nelle cause pubblicitarie dell'OFMAS e le ricerche di marketing indicarono che la gente in realtà preferisce che la propria assistenza legale sia spietatamente efficiente, se non attivamente malvagia, allora decisero consapevolmente di abbandonare qualche gradino sulla scala morale. Stanno pensando di abbandonare l'Appena Meno, ma non ne sono davvero convinti.

## **PIRATI SPAZIALI**

Oh, sì. Sono là fuori, ingollando rum e derubando i voli spaziali. Dicono anche un sacco "Arrr".

## **ROBOSESSUALITÀ.**

I robot non hanno l'orgasmo. Almeno, non nel modo in cui sembra averlo la maggior parte delle razze biologiche. Possono essere programmati per "godere" o cercare la riproduzione, o un suo qualche simulacro metallico, ma questo non sembra definire e ridefinire le loro esperienze nello stesso modo di quelle delle altre specie. C'è sempre qualche burlone che sostiene di aver programmato un robot per "arrivarci davvero", ma mentre alcuni di questi sforzi (spesso



nella forma di virus per computer) sembrano promettenti, niente sembra sconvolgere sessualmente i robot nel modo che gli umani, i Grigi e i Salicidiani impazziscono per il sesso (specialmente i Salicidiani. Accidenti, non importa quanto tu creda di essere strano, c'è qualcuno su Salicidia che ti fa sembrare Cristina D'Avena).

Alcuni robot sono della "Prima Generazione": sono stati costruiti in catena di montaggio e la linea di codice che determina la loro personalità è iniziata in qualche fabbrica di dati corporativa. Ma in un efficiente esperimento finito fuori controllo, una compagnia equipaggiò tutte le sue unità con l'abilità non solo di costruire una progenie, ma di ricombinare il loro programma con quello di un'altra unità per produrre delle linee di codice di personalità che fossero la combinazione delle inclinazioni e delle attitudini dei genitori. La loro prole si moltiplicò l'uno con l'altro e ora esistono la quarta, quinta e sesta generazione di robot costruiti "naturalmente". Alcune delle generazioni più alte sono assolutamente pazze. Altre sembrano lavorare meglio e agire in maniera più intelligente dei loro antenati programmatori (Questi "uberrobots" sono terribilmente compiaciuti in proposito, per giunta).

Alcuni robot hanno codici abbastanza alterati da permettere che più di due genitori costruiscano un bambino assieme. I robot battisti credono che sia una cosa davvero malata, anche se i presboteriani non ci trovano niente di male.

## **TELEPATIA.**

Funziona, e non è popolare.. primo, essere telepatici è abbastanza spiacevole. Siete mai stati bloccati in un viaggio molto lungo con vicino un tizio noioso che non stava mai zitto? Beh, quando siete telepati, tutti sono quel tipo. Certo, potete trovarvi vicino a un genio con pensieri sublimi se andate in una galleria d'arte o all'università o allo Studio di Teletrasmissione Pubblica, ma (come gli stessi telepati attestano) anche i geni pensano roba buona solo per il 15% del tempo. Al massimo. Il resto del tempo è a base di "Questi pantaloni mi fanno il sedere grasso?" e "Ancora un po' di lavoro e mi toglierò quel pezzo di manzo dal molare!" e "\$22,95, dico, è un buon prezzo per deodorare un odorante", proprio come chiunque altro.

Dire a un telepate naturale di "spegnere" la telepatia ha successo quanto dire a qualcuno "Se non ti piace, non ascoltare!" quando si trova nel mezzo di un concerto rock. La telepatia artificiale può essere inserita e disinserita a piacimento, ma, per quanto sia noioso, sapere cosa pensano davvero le persone attorno a voi dà anche assuefazione. Anche quando pensano qualcosa come: "Perché mi sta guardando in questo modo? Ha un'attrezzatura telepatica? Oh, no, farò meglio a non pensare niente di veramente sporco, rivoltante, perverso! Dopo di che, invariabilmente, pensano a qualcosa per cui, a confronto, uno sporcaccione Salicidiano sembrerebbe una vecchietta rinsecchita.

I telepati, quindi, tendono a essere cinici e a perdere facilmente la pazienza. Dato che conosco tutto di te, i loro commenti taglienti sono particolarmente crudeli ("Te li meriti quegli spartichiappe che ti ha dato tuo cugino in quinta elementare"). Per di più, dato che si accorgono che stai per colpirli, sono alquanto difficili da picchiare.

## **VIAGGIARE PIÙ VELOCI DELLA LUCE**

Yeah.





**ANAXITRADIS: IO SONO ANAXITRADIS FLAGELLO DELLE STELLE!**

**IO SONO UN ESSERE ANTICO, FATTO DI ENERGIA E DAI POTERI QUASI INCALCOLABILI.... E SONO UN ALCOOLISTA.**

**GRUPPO: CIAO ANAXITRADIS**

## **SFORZO SIMBOLICO**

Ora che sapete com'è l'ambientazione (fondamentalmente "come qualsiasi altro gioco di fantascienza, solo con il 73% di dignità in meno") potete costruire un personaggio e imparare la meccanica di gioco. Il meccanismo delle regole di ....*In Spaaaaace!* È chiamato il sistema Sforzo Simbolico. Il nome non riflette quanto ci abbia lavorato su.

Le regole che seguono si riferiscono al GM, ai PG e agli NPG. Se state leggendo questo, siete probabilmente dei giocatori di ruolo e sapete che queste sigle stanno per Game Master, Personaggi Giocanti e Personaggi Non Giocanti.

Se non sapete cosa sono questi...ciao mamma! Il GM è il tizio che dirige il gioco e pone gli assiomi di base dell'ambientazione e della trama. I PG sono i personaggi principali della storia, controllati (più o meno) dai giocatori. Gli NPG sono personaggi secondari ed extra che il GM usa per mandare avanti la storia.

## **NUCLEO CENTRALE**

Il sistema Sforzo Simbolico divide il controllo degli eventi e la risoluzione tra il GM e i giocatori. Qualunque cosa succeda, non importa cosa, succede perchè qualcuno voleva che succedesse in quel modo.

Nello Sforzo Simbolico, tutti quelli che giocano hanno alcuni gettoni (tipicamente monetine o bottoni o le piccole biglie di vetro che i giocatori di TCG amano tanto). Quando si sviluppa un conflitto di narrazione il giocatore (o i giocatori) e il GM assegnano segretamente un numero di gettoni all'evento.

Chiunque abbia investito il maggior numero di gettoni ha dimostrato un maggior interesse e impegno per la sua versione degli eventi e quindi vince il diritto di narrare come si svolgono le cose. Ma c'è un prezzo da pagare per il controllo. La riserva di gettoni sotto il proprio controllo diminuisce con ogni vittoria e aumenta con ogni sconfitta, il che significa che il tizio che fa andare tutto a modo suo all'inizio del gioco probabilmente si ritroverà abbastanza inerme alla fine, mentre i compagni che restano fregati all'inizio (come molti eroi in molti film d'azione hint hint) di solito hanno un sacco di gettoni con cui fare gli sboroni quando le carte sono sul tavolo alla fine.

E' importante (direi cruciale) assicurarsi che tutti abbiano ben chiaro qual'è la posta in gioco prima che inizi l'asta. Se non comunicate chiaramente qual è il prezzo, qualcuno finirà per sentirsi derubato. Nella foga del gioco, non è impossibile che il GM pensi che la domanda sia : "I Personaggi supereranno questa porta e queste guardie?" mentre il giocatore pensa: "Supereremo tutte le guardie e avremo accesso al Supremo Comando Cazzabubbolo?"

Naturalmente, il GM scommette basso se è solo un pezzo del puzzle e i giocatori scommettono alto se è la parte principale.

## **Regola zero**

Ogni volta che qualcuno in gioco ti fa ridere della grossa, devi a quella persona, che sia master o giocatore, un gettone. Se non hai gettoni, ovviamente non puoi pagare, ma altrimenti devi cacciarlo fuori. Non devi gettoni se a scatenare la risata è stato un commento fuori gioco, un'azione o una funzione corporea, ma qualsiasi cosa in gioco deve essere pagata. Se ignori la Regola Zero, non stai giocando a Sforzo Simbolico.



Poi, i giocatori si sentono imbrogliati quando il GM gli tira addosso altri ostacoli e il GM sente che i giocatori stiano cercando di imbrogliarla cercando di ottenere tutto così facilmente. Se entrambi si aspettano la stessa cosa, sia che il GM voglia che descrivere solo questo segmento, sia che i giocatori vogliano sbrigarsi a raggiungere il Supremo Comando, tutti possono piazzare i propri gettoni proporzionalmente.

Generalmente, il livello di dettaglio sale grazie al consenso. Alcuni gruppi scommettono i gettoni su ogni svolta della trama o potenziale problema, causando un sacco di scambio di gettoni e battute. Altri scommettono alto su scene davvero importanti. Una battaglia che potrebbe prendere una mezza dozzina di scambi per un gruppo orientato al dettaglio si può risolvere con una offerta sola con un approccio impressionistico. Entrambi i sistemi funzionano. Cercare di usarli entrambi allo stesso tempo no.

## GETTONI

I gettoni misurano il potere in gioco. Sebbeni i Tratti (v. pag. 11) fanno aumentare liberamente la tua posta, sono limitati perché devono essere rilevanti. Con i gettoni, potete fare tutto quello che volete. Se lo volete abbastanza.

Tutti i personaggi hanno dei Tratti, che danno degli sconti di prezzo quando applicati all'azione in questione. I Tratti sono spiegati dettagliatamente più sotto. A volte le situazioni hanno un grado di sfida che funziona come i Tratti.

## MODIFICARE LA TRAMA

Potete usare i gettoni per modificare la trama: "Oh, trovo casualmente una nave abbandonata piena di cibo, armi e attrezzature da sopravvivenza" (non ridete, in Robinson Crusoe funzionava). "Appena prima che le tagli la testa, si rende conto che ha le scarpe slacciate e mette giù il laser decapitatore cerimoniale per allacciarle", "Il mio personaggio giocava a un videogioco che aveva un controller modellato esattamente sullo Starfighter XB-55, quindi sa come farlo volare", "Mi trovano un pacchetto di gomme in tasca". Piccoli e grandi effetti possono essere creati usando i gettoni.

La cosa migliore del modificare la trama è che potete far avere al vostro personaggio ogni tipo di sfacciatissimo colpo di fortuna che vi piaccia (o potete far capitare ai vostri compagni PG o PNG qualsiasi umiliazione che riusciate a immaginare). Lo svantaggio è che i Tratti non si applicano, quindi modificare la trama è dannatamente costoso.

Ci sono due modi per modificare, e sono entrambe costose. I gettoni sono parte di una posta e parte di una scommessa.

Quando volete modificare gli eventi con i gettoni, dovete dire al GM cosa volete che succeda e il GM calcola quanto è poco plausibile. Qui c'è la tabella di calcolo che lo spiega. (E' su nell'angolo, ...ehm).

Se volete modificare un evento importante che si trova nella storyline del GM, descrivete l'evento che volete. Il GM decide la posta, da 1 a 5. Se ci riuscite, pagate la posta al GM.

Tuttavia, potrebbe non succedere. Il GM può (se desidera) scommettere gettoni dalla sua riserva per contrattaccare l'intrusione nella trama. Questo si chiama scommessa. Potete scommettere prendendo gettoni dalla vostra riserva per spingere nella realizzazione dell'evento (da voi scelto).

## Livello di plausibilità' Costo della Posta

|                    |   |   |
|--------------------|---|---|
| Probabile          | Dopo che l'ho insultata, mi tira addosso il suo drink   | 0 |
| Plausibile         | Cercando nel negozio, trovo l'attrezzo che mi serve.  | 1 |
| Strano             | Cercando nel negozio, trovo una fusto di birra, nascosta dentro un buco nel banco da lavoro.  | 2 |
| Improbabile        | Si scopre che il duca era nella mia confraternita al college!   | 3 |
| Bizzarro           | Si scopre che il Duca è il clone che avevo perso!   | 4 |
| Una su un trilione | Si scopre che la frase: "Ti prego, non uccidermi! Uccidi Vinnie al mio posto, è inutile!", nella loro lingua significa "Inginocchiati di fronte al Cavaliere del Destino incarnazione del tuo dio!" | 5 |

La persona che lo vuole di più (come espresso dai gettoni puntate sulla scommessa) sceglie cosa succede. Tuttavia, la persona che ha rischiato meno gettoni, prende un gettone dall'ammontare della scommessa del vincitore. Se il GM punta di più, l'evento non succede, la posta non è pagata e il giocatore prende un gettone dal GM. Se il giocatore punta più alto, l'evento succede, paga la posta e paga anche un gettone aggiuntivo al GM.

Diventa molto interessante quando il GM pareggia l'offerta del giocatore. Quando succede, l'evento proposto da giocatore accade...ma il GM prende tutti i gettoni che sono stati scommessi.

Esempio: Il GM ha descritto la maestosa processione della principessa Vidalia e della sua corte quando uno dei giocatori dice: "Improvvisamente Vinnie realizza che lei è la donna con cui ha passato una notte di fuoco su Rigel Seven, quella che lo ha abbandonato e che puzzava di cipolla!" Il GM alza gli occhi al cielo ma decide che è una posta da 4 gettoni. Il giocatore che interpreta Vinnie li accatista. Il GM inoltre non vuole che la principessa Vidalia sia così volgare, quindi punta segretamente tre gettoni nella scommessa. Il giocatore ne scommette solo due, quindi il GM nullifica l'inserzione nella trama. Ma il giocatore non deve pagare la posta e ottiene una dei gettoni del GM.

Esempio: Lo stesso giocatore prova questa: "Ubriaco alla reception, Vinnie ha bisogno di un posto per vomitare a pezzettoni. Incapace di decifrare i simboli dei bagni, sceglie a caso e finisce nella reception privata della principessa." Il GM decide che è un'inserzione da 2 e sistema la sua offerta nascosta nella scommessa: nessun gettone. Il giocatore rivela di aver scommesso 4 gettoni nella scommessa. Quindi, Vinnie si intrufola con successo in un'area riservata, ma questo costa al giocatore tre gettoni: due per la posta e uno per la scommessa vincente. Il GM può ora creare una situazione di sfida da 2 nella reception privata.



Esempio: mentre le guardie della principessa inseguono Vinnie nella cupola, un altro giocatore suggerisce che Vinnie va a sbattere contro un assassino che stava tentando di uccidere la principessa. Il GM stabilisce che è una posta da due gettoni e ne posiziona due per bloccarlo. Il giocatore rivela la sua scommessa: è anch'esso di due gettoni. Tra i gemiti del giocatore, il GM rastrella i due gettoni della posta e tutta la scommessa rischiate. Adesso, ha due punti da mettere nei Trattati dell'assassino, dalla posta, e altre due gettoni nella sua pila.

Una volta che è stato inserito un evento, il gettone o i gettoni della scommessa vanno come sempre al GM. I gettoni della posta invece vengono incassati e diventano punti-trama, che il GM usa per alzare il grado di sfida dell'evento o i tratti di qualsiasi nuovo personaggio inserito. Una volta fatto questo, i gettoni vengono rimossi dal gioco.

## **RISPONDERE ALLA TRAMA**

Invece che sparare gettoni come una slot-machine impazzita che cambia la trama senza ragione, i giocatori più cauti possono usarle per aumentare le abilità che possiedono (o che non hanno, per quel che vale) reagendo più organicamente agli eventi che procedono. Farlo funziona come inserirsi nella trama, con due differenze. Primo: non c'è la posta. Secondo: potete usare i Trattati, se sono rilevanti.

Esempio: Mentre i pirati spaziali attaccano la nave, un giocatore dice: "Il mio personaggio resiste con il suo "PIMP-FU CATTIVO, DECORATO, DROGATO, FIGOSO, FUNKY FLY". Dato che ha comprato il Tratto PIMP-FU CATTIVO, DECORATO, DROGATO, FIGOSO, FUNKY FLY 2 alla creazione del personaggio, può combattere i pirati con una scommessa libera di livello 2. Decidendo di voler seriamente sbattere qualche testa, aggiunge cinque gettoni alla sua scommessa segreta. Questo significa che il GM avrà bisogno dell'equivalente di otto gettoni per strappare la vittoria dalla stretta del monaco-pimp. I pirati hanno SCORBUTICO PREDATORE SPAZIALE 1 che aggiunge quattro gettoni, ma non è abbastanza. In una frenesia di odio gangsta, i pirati sono respinti. Tuttavia, il giocatore paga al GM perdente un gettone per la sua vittoria.

Esempio: Nel disperato tentativo di impedire alla bomba intelligente di detonare, un personaggio tenta di convincerla a ripudiare il programma di depressione suicida che la porta verso l'autodistruzione (e la distruzione degli altri). Con il Tratto CONSULENTE PER L'AMMISSIONE DEI PROGRAMMI 1, il giocatore punta 4 gettoni contro BOMBA INTELLIGENTE 3 dell'arma melanconica. Salta fuori, però che il GM aveva scommesso due gettoni. E' un pareggio 5 a 5 (CONSULENTE 1+4 gettoni, Bomba 3+2 gettoni). La Bomba Intelligente decide che sì, forse sarebbe più felice se si conservasse come produttore d'energia, potrebbe iniziare da capo come centrale energetica alla frontiera o magari anche come generatore ausiliario di uno starliner, se avesse i gradi... il PG sopravvive, ma a un costo terribile: quattro gettoni nelle avidi grinfie del GM...

A volte, i PG si trovano contro personaggi con Trattati. A volte, devono vedersela con problemi inanimati, la cui difficoltà è decisa da quello che è chiamato il punteggio di sfida. Funziona esattamente come un Tratto, solo con un nome diverso per rendere il sistema più complicato. (Fa scappare gli idioti).

A volte, più di un giocatore scommette per prendere il controllo della narrazione. Quando il GM vince una scommessa contro giocatori multipli, non deve pagare ognuno di loro. Deve pagare un solo gettone, al perdente con il minor numero di gettoni.

## **ATTREZZATORE E ALTRI VANTAGGI**

E' possibile, nel corso della trama, che il vostro personaggio acquisti qualche congegno, circostanza, alleato o altre cose che gli rendano le cose più facili. Funzionano come i Trattati, ma si possono vendere, acquistare e perdere. Se colpite un distributore automatico per comprare una nuova arma laser Freedom Flenser (è quella con la forma della Statua della Libertà) potete scrivere Freedom Flenser 1 sulla vostra scheda sotto sotto "Trattati Temporanei" e ottenete virtualmente un gettone gratis ogni volta che cercate di eliminare il grasso in eccesso da qualcuno usando il vostro laser (Flensing, letteralmente, significa "strappare la pelle o bollirla"). Allo stesso modo, se liberate un diplomatico Thadangano dalle grinfie dell' OFMAS, potete scrivere "diplomatico thadangano 2" come Tratto Temporaneo.

State attenti! Il GM e gli altri giocatori possono, a volte, usare contro di voi i Trattati Temporanei. Il diplomatico potrebbe iniziare ad applicare la diplomazia al gruppo dei PG per incastrarli in un gioco di politica interstellare (o semplicemente per cercare di avere un prestito fino al giorno di paga). Anche il Freedom Flenser potrebbe ritorcersi contro in determinate circostanze, se ci sono bambini in giro o alieni con dita appiccicose (letteralmente o figurativamente, scegliete voi).

## **APPLICARE TRATTATI MULTIPLI**

Non lo potete fare. Certo, sarebbe grandioso se poteste combinare i vostri STIVALETTI FURBI FURTIVI 2 con PICCHIARE SELVAGGIAMENTE 2 e avere 4 gettoni gratis ogni volta che pestate qualcuno dopo essergli arrivato silenziosamente alle spalle, ma in questo caso i giocatori starebbero sempre a litigare se combinare il Tratto SOMMELIER e il Tratto PIROCINESI sia giustificato quando si sta paracadutando. Se si applicano due Trattati, usate il più alto.

## **COMBINARE I GETTONI**

Non potete fare nemmeno questo. Quindi, se cercate di fare una fantasiosa intrusione nella trama in cui venite tutti miracolosamente salvati da un'Amazzone-Megera Ranger Volante, potete scommettere soltanto i vostri gettoni, i vostri compagni giocatori non possono darvi i loro gettoni per rinforzare il tentativo. Se state usando il vostro Tratto PILOTA STELLARE per attraversare un campo minato, non possono aggiungere gettoni all'offerta o aggiungere il loro Tratto COPILOTA al vostro per migliorare i vostri auspici.



## AIUTARSI

Questo non significa che non ci si possa aiutare a vicenda. Significa semplicemente che l'aiuto va gestito in serie, non collettivamente. Se volete aiutare il vostro compagno con qualcosa, dovete avere successo in una scommessa per rendere il suo compito più semplice. Per dare un esempio sciocco ma comprensibile, immaginate che due di voi vogliano sollevare una roccia. Uno di voi può tentare di sollevare la roccia da solo e fallire, può provarci l'altro e fallire. Oppure, uno dei due può dire: "Lo aiuterò a sollevare quella roccia". Se ha successo nella scommessa contro il GM (che, per quest'esempio, ha fermamente intenzione che la roccia resti dov'è), la roccia non viene necessariamente sollevata. Ma il GM deve ridurre il livello di Sfida della roccia di un punto, rendendo in qualche modo più facile per il vostro amico vincere la scommessa. Collaborare in questo modo riduce la difficoltà dei problemi. Prolunga anche la competizione, ma questo è più una caratteristica del sistema che un bug, dato che terminare immediatamente la narrazione può far finire le cose prematuramente.

E' la stessa cosa con i Tratti dei personaggi del GM. Se un personaggio cerca di rimorchiare qualcuno che ha RESISTI FRASI DA RIMORCHIO DA PERACOTTARI 2 e vuoi che abbia successo (invece di fallire in maniera ridicola), puoi iniziare una scommessa col GM descrivendo qualche manovra da fedele compagno di pattuglia top-gun. Se hai successo, il Tratto RESISTI FRASI DA RIMORCHIO DA PERACOTTARI decade non appena il tuo compagno ha fatto la sua giocata. Oppure, se vuoi collaborare al progetto uomo-scoiattolo-zombie-atomico dello scienziato pazzo, puoi iniziare una scommessa (mescolando le carte), chiamando il tuo amico PG "Padroone" e uscendo a rubare cervelli. Vinci la scommessa e gli compare immediatamente il Tratto Scienziato Pazzo.

Naturalmente, è anche possibile aumentare il grado di sfida e i Tratti degli oppositori guidati dal GM. Anche divertente.

## FINIRI I GETTONI.

All'inizio di ogni sessione di gioco, il GM parte con un numero di gettoni uguale al numero più alto di gettoni posseduti da un singolo giocatore. Se nessun giocatore ha gettoni all'inizio della sessione, il gioco può dichiarare bancarotta e iniziare da capo. Ogni giocatore e il GM prendono una nuova riserva di sette gettoni e il gioco va avanti da lì. (La bancarotta non avviene spesso, ma può capitare).

## TRATTI

I personaggi hanno dei Tratti. I Tratti descrivono quanto un personaggio sa fare bene quello che sa fare. Ogni cosa può essere un Tratto: FORTE, INTELLIGENZA ALVEARE ALIENA, BRAVO A SPARARE, ROBOT SUPER-MALEDUCATO PROGRAMMATO MALE, INFORMATORE DELLA POLIZIA PIZZICATO NELLE DOCCE DEL PENITENZIARIO, INGEGNERE AEROSPAZIALE, MOZZO, SPOGLIARELLISTA A INVERSIONE COMPLETA, CUOCO... qualsiasi cosa, finché è in questo fichissimo font maiuscolo. Ci sono alcune raffinatezze, ma per lo più i personaggi hanno Tratti che vanno da 1 a 3, la variazione indica quanto controllo della trama il Tratto dà al giocatore. Per esempio, un personaggio con FISIOTERAPISTA MASSAGGIATORE 1 può applicare questo

Tratto ogni volta che tenta di far rilassare qualcuno con un massaggio, aiutare una contrattura o una ferita a guarire, riconoscere differenti registrazioni di voci di balene, o convincere il personaggio con CORPO DA URLO 3 a togliersi la maglietta in modo da potergli eliminare la tensione dalle spalle.

Quello che fanno è giungere gettoni virtuali gratis a qualsiasi azione a cui si applicano. Un personaggio con PAGA LE BOLLETTE IN TEMPO 3 può usare tre gettoni che influenzino ogni situazione in cui essere una persona che paga le bollette in tempo può essere d'aiuto. E tutto senza rischiare alcun gettone nell'azione.

Si possono rischiare gettoni nelle azioni che coinvolgono i Tratti aggiungendoli al livello base stabilito dai Tratti. Se il mio personaggio ha SCIENZIATO PAZZO 2 e io aggiungo tre gettoni per cercare di creare una razza di uomini-scoiattolo-atomici-zombie, devo influenzare la trama come se stessi rischiando l'enorme cifra di cinque gettoni.

La cosa migliore dell'usare i Tratti è che, se non rischiate alcun gettone e vincete solo con i vostri Tratti, non dovete pagare alcun gettone e potete lo stesso narrare. FANTASTICO.

## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Quando creano un nuovo personaggio, i giocatori ottengono quattro punti da distribuire fra i Tratti. Nessun Tratto può partire con un punteggio più alto di 3 o diventare più alto di 5.

Quando costruite un nuovo personaggio, potete designare un Tratto come generalizzato. Mentre la maggior parte dei Tratti copre un'abilità o capacità specifica (VOLARE, COMPUTER, SEDURRE, FAR ESPLODERE LE COSE CON LA MENTE), i Tratti generalizzati abbracciano un raggio di abilità più ampio. Mentre molti Tratti descrivono una cosa che il personaggio sa fare, il Tratto generalizzato descrive davvero quello che lui, lei o esso è. Quindi, qualcuno potrebbe costruire un eroico capitano spaziale comprando le abilità PILOTARE, COMBATTERE e FARE DISCORSI PUBBLICI ISPIRATI separatamente...o semplicemente saltare nel ruolo di EROICO CAPITANO SPAZIALE, che le copre tutte.

## COME MIGLIORARE UN TRATTO

Per migliorare un Tratto, dovete spiegare perché la vostra abilità di LEADER DI UN CULTO DI CHITARRISTI migliora da 3 a 4 e dovete preparare una scena in cui avvenga qualcosa di concreto che migliora quell'abilità. Poi, dovete provare a imporre quella scena al GM con i gettoni. In questo caso, il Tratto che state cercando di migliorare funziona contro di voi. Il GM ottiene un numero di gettoni gratis pari al suo grado. Quindi, per partire da LEADER DI UN CULTO DI CHIARRISTI 3 e aumentarlo di uno, dovete avere per lo meno quattro gettoni, perché il GM può usare contro di voi il livello del Tratto e senza rischiare nessuno dei suoi gettoni reali. Per di più, ogni volta che alzate un Tratto, perdete almeno un gettone ed è possibile anche più di uno, se la scommessa del GM è uguale alla vostra.

Chiaramente, c'è la tentazione di scegliere un Tratto che sia più generale del generalizzato, qualcosa come ESSERE SUPREMO ONNIPOTENTE o CAPACE DI OGNI COSA, PARTICOLARMENTE QUANDO DEVO FARMI FIGO IN GIOCO. Non fate- lo. Come buona regola di base, un Tratto generalizzato copre tre cose che servono più volte, così come qualsiasi cosa rara o esotica che, molto probabilmente, salta fuori una volta sola.

Per esempio: PIRATA SPAZIALE copre combattere, pilotare e festeggiare in modo rude ma non davvero viscido. Obiettare che PIRATA SPAZIALE permette di riparare i motori delle navi stellari può essere fuori dai limiti (o anche no, parlate con il vostro GM). Identificare diverse marche di grog a partire dal gusto è probabilmente coperto, assieme a comprendere il gergo dei pirati e all'arte di costruire protesi fatte a mano. Ma rapinare le banche non fa parte dello scenario del pirata spaziale. RAPINATORE DI BANCHE, d'altro canto, presumibilmente coprirà rapinare banche, sparatorie con i dannati sbirri e fuggire guidando. Seguono alcuni esempi di Trattati generalizzati, per darvi un'idea generale di come funzionano.

**SUPERERORE:** Normalmente, i supereroi sanno volare, esercitare una superforza e farsi rimbalzare i proiettili sul petto. Se volete altri superpoteri come la visione del calore, la telepatia ittica o la velocità per leccarsi le orecchie potete com- pararli separatamente o barattarli con un altro superpotere.

**IDRAULICO.** Per prima e più di ogni altra cosa, sa risolvere le e- mergenze idrauliche. Per di più, anche in un lontano futu- ro, gli idraulici sono esperti nell'arte di aumentare sfacciatamente il prezzo in cambio dei servizi resi. Infine, sono bravi nell'incitare delicatamente (o nel soccombere discretament- e) alle avances libidinose delle casalinghe sole.

**CELLULARE SUPER EVOLUTO:** Mentre i moderni cellulari non hanno né braccia né gambe (a meno che non siano vendute separatamente), possono fare chiamate per tutto il cosmo, cercare dati su Internet e usare una limitata precognizione per anticipare i desideri di chi chiama.

**ROBOT:** I robot sono più forti degli umani, vedono il sesso con nonchalance (e quindi immuni ai piaceri romantici che pos- sono produrre tanta stupidità negli umani) e hanno, di soli- to, anche alcune abilità legate al lavoro. Un robot saldatore salda, un robot da ricerca sa un sacco di cosa, un autopilota sa far volare una nave spaziale, ecc.

**SCIMPANZE' IPERINTELLIGENTE:** Come ci si può aspettare gli scimpanzè iperintelligenti sono più furbi degli umani (cosa che spesso secca infinitamente gli umani), sono più acroba- tici e atletici e sono molto meno timidi degli umani quando si arriva al tirare escrementi, cosa che li rende molto più precisi nel farlo.

**NINJA:** Scompare in piena vista, uccidere con la spada, schivare i pericoli, avete presente, tutte quelle stronzate dei ninja.

**CASSIERE IN BANCA:** Non mostra assolutamente alcuna espres- sione e non è impressionato mai da nessuno non importa quanto travolgente. Conta rapidamente. Discute di affari con cognizione di causa, ovvero intendo dire che annoia a morte tutti i pirati spaziali, i ninja e gli scimpanzè iperintel- ligenti.

**INGEGNERE:** Mette a posto tutto. Riprogramma i macchinari (intendo: trasforma una macchina da ginnastica in un'arma di distruzione di massa) semplicemente blaterando qualcosa in gergo e dicendo una semplice metafora ("Riconfiguro so- lo le vibrazioni della matrice al semi-plasma per creare ab- bastanza incertezza quantistica da permetterci di portare la nave attraverso il raggio traente, mentre questo è concen- trato sul nostro falso segnale. Sarà come quella volta in cui Vinny si è ubriacato tanto che ha pisciato nel lavello per sbaglio). Sembrano inetti e buffoni a qualunque membro del sesso opposto.

**FASHIONISTA:** Veste se stesso e gli altri in abiti attraenti. Snobba le persone e fa venir loro voglia di piangere. Entra a qualsia- si party, ovunque, con qualunque entità.

## **COMBATTIMENTO:**

Quando ci si unisce a un combattimento, si fa una normale gara di scommessa. Il vincitore narra la sua vittoria (o la sua sconfitta, se è questo il suo scopo). SE per vincere la scommessa viene applicato un Tratto, gli eventi si possono narrare solo nel modo consono a quel Tratto. Quindi, se qualcuno applica INVULNERABILE 3 per vincere la scommessa, la descrizione dovrà coinvolgere l'invulnerabilità del personaggio.

I combattimenti grandi o particolarmente importanti possono esse- re spezzati in più segmenti e ogni segmento viene risolto scommet- tendo. I Giocatori potrebbero aver bisogno di aiutarsi l'un l'altro per abbattere i livelli di Sfida o i Trattati di un avversario particolar- mente duro, ma non c'è bisogno di regole speciali per farlo.

Chiunque vinca il diritto di narrare può gestire un personaggio principale o un numero appropriato di combattenti minori che (diciamocelo) sono lì solo per essere battuti dai PG in modo pos- sente e/o divertente.

Le armi disponibili sono abbastanza orribili. Qualsiasi cosa sia stata costruita con lo scopo di uccidere con la super tecnologia futuristi- ca probabilmente farà il suo lavoro al primo colpo, a meno che la persona che viene sparata non abbia una qualche difesa similmente high-tech. Ma per lo più sia attacco che difesa sono gestiti con i Trattati, quindi, se perdete la scommessa, probabilmente vi farete male, forse morirete, sicuramente sarete fuori combattimento.

Morto, tuttavia, non significa andato via per sempre e ferito non significa inutile.

## **DI NUOVO IN GIOCO**

C'è questo coso chiamato "Doc Inna Box", polvere grigia appena farinosa. Costa circa 20 bigliettoni a dose. Lo spalmi su una ferita non fatale e stai meglio in cinque minuti o la prossima dose è gratis. E' largamente disponibile.

Certamente, il Doc Inna Box deve essere tarato su una razza specifica, si possono avere strani effetti collaterali se si usa un Doc da scimmia su un umano ferito. Per quel che riguarda i robot, sono forti, ma ripararli richiede un po' più di tempo e fatica che una persona danneggiata (soprattutto perché i lamenti di dolore degli umani sono sufficienti a creare un mercato per lo D.I.B. Mentre i robot in genere semplicemente sopportano, rassegnati, i danni finché non possono andare in un negozio di riparazioni).

Il D.I.B. Non può far nulla per una persona morta. Quel tipo di problema richiede uno specialista, ma nel reame della tecnologia si possono rianimare i morti. Tuttavia, più vecchio è il cadavere, più l'operazione sarà costosa.

Se portate qualcuno morto in combattimento o per un incidente da un medico decente nel giro di uno o due giorni, il dottore può rianimare il corpo e far riprendere le funzioni del cervello. Di solito servono un paio d'ore, inclusa almeno un'ora trascorsa in una sala d'attesa (certo, se non siete assicurati avete finito di giocare). Gli arti marcati costano un extra.

Un'altra possibilità è che si salvi solo il cervello. In questo caso, si clona un corpo (cosa che richiede un paio di giorni) mentre il cervello viene fatto ripartire in un contenitore. Di solito viene dato al cervello un corpo da robot finché il clone non è pronto. Come bonus, di solito fermano la crescita del clone a diciott'anni, quando è ancora fresco. La cosa negativa è che il clone non ha nessuna memoria muscolare istintiva, quindi i Tratti come ACROBATA o CHEF JULIENNE o MEMORIA MUSCOLARE ISTINTIVA possono soffrirne. In alternativa, alcune persone scoprono di preferire i corpi robot, che sono rinfrescantemente liberi di bisogni fisici.

Anche se il corpo intero viene vaporizzato e anche il cervello va in fumo, c'è speranza, finché ci sono brain prints (vedi "Brint" sotto "Roba del Cosmo") disponibili. I ricordi arrivano solo al giorno dell'impronta e a volte la pelle vecchia o i capelli tirati fuori dai vestiti non lavati o dalle vasche sporche possono produrre cloni erranti sbagliati, ma è sempre meglio che essere morti. O, almeno, questo sembra essere il presupposto dell'esistenza delle brain prints.

Il metodo di resurrezione più costoso è al di là delle possibilità di chiunque eccettuati i più ricchi, ma una ricostruzione a scannerizzazione quantistica si può fare, talvolta, prendendo un oggetto che era presente al momento della morte, analizzando la posizione di tutti i suoi atomi, poi "mandando indietro" effettivamente la storia dell'oggetto fino al momento in cui era in presenza del morto. Le sofisticate tecniche di estrapolazione quantica sono applicate per calcolare, grazie all'effetto dell'oggetto, l'esatta posizione di ogni molecola del corpo morto prima che fosse ucciso (e, presumibilmente, ridotto ai suoi componenti atomici). In teoria, le ricostruzioni a scannerizzazione quantica sono molto simili ai cari estinti. In pratica, sono un'approssimazione. I ricostruttori barano liberamente usando vecchie foto e vecchi dati, oltretutto. Il risultato, di solito, è qualcosa che può passare per l'individuo a quelli che non lo conoscevano particolarmente bene. Molte volte la ricostruzione sa anche parlare dicendo frasi quasi complete (il che potrebbe sorprendere, se il morto non lo sapeva fare).



# DAVID BEAUMAN: MIO DIO...È PIENO DI STELLE. E SCIMMIE. E LE SCIMMIE STANNO TIRANDO FECI!

## **IL GAME MASTER**

Ecco come lavora il GM. Inizi ogni sessione con un numero di gettoni pari al numero più alto posseduto da uno dei giocatori (se state iniziando tutti da zero, avete tutti sette gettoni). Per di più, ottieni un numero di Punti Plot (Trama) pari alla somma dei Trattati di tutti i personaggi giocanti (i Punti Plot sono abbreviati con PP, ma lascerò l'infantile umorismo da bagno come esercizio per il lettore).

Esempio: E' la prima sessione di una nuova campagna e i tuoi tre giocatori costruiscono personaggi con quattro punti di Trattati. Tu ottieni dodici PP con cui costruire la tua trama. Ogni giocatore, incluso te, inizia con sette gettoni.

Qualche sessione dopo, un giocatore si è accaparrato i gettoni fino ad ora e ne ha ammassato una buona dozzina. Due altri giocatori hanno accumulato circa cinque punti di Trattati Temporanei ognuno. Questo significa che all'inizio della prossima sessione avrai ventidue PP per costruire avversità (gli iniziali dodici dei Trattati permanenti, più dieci della roba temporanea che hanno ottenuto) e avrai dodici gettoni con cui imporre la tua volontà.

Esempio: E' la prima sessione con tre giocatori, quindi avete dodici PP. Avete chiesto a tutti i giocatori di creare personaggi che lavorino per la rivista Imperativo Categorico. Sono stati mandati per un articolo sulla crociera sulla S.S Bacchanalia. La nave spaziale più lussuosa dell'universo secondo il suo dipartimento di pubbliche relazioni. Il loro compito è descrivere il viaggio e, se possibile, ottenere un'intervista con la band Buckminster prima dei loro rivali di Playborg.

Il tuo piano è che affrontino un problema di biglietti, poi devono vedersela con le macchinazioni dei reporter di Playborg e anche avere a che fare con i comportamenti eccentrici dei membri della band. Con i tuoi venti PP crei un una "smaronatura da biglietto smarrito" con grado di sfida 4. Non sono nel computer, non hanno le ricevute e qualsiasi cosa tentino per salire a bordo è contrastata da 3 gettoni gratis di problemi. Poi costruisci i reporter rivali con Trattati generalizzati di livello 2 (uno ha REPORTER ODIOSAMENTE PREPOTENTE e l'altro ULTIMO SOPRAVVISSUTO DI UNA RAZZA DI ORGOGLIOSI GUERRIERI) (sì, come reporter fa schifo, ma è andato avanti senza sforzi usando il cachet della razza guerriera per decenni. Vuoi dirglielo TU che è licenziato?). Infine, dopo aver speso otto punti, prepari i musicisti: ODIOSO, PREPOTENTE, DROGATO, COGLIONE PREVARICATORE 2 e ROBOT BUGIARDO 2 (hai un'intera storia per il robot, su come abbia lavorato per una società di avvocati finché non è stato colpito da un virus per computer fatto su misura. E' stato, abbastanza letteralmente, colpito dalla malattia della musica).

Un buon inizio, no? Tranne per il fatto che uno dei tuoi giocatori sparisce all'ultimo momento, così hai solamente otto PP invece che dodici. Nessun problema: riduci la "rottura del biglietto perduto" a 3 e rubi un punto da ROBOT BUGIARDO, ULTIMO SOPRAVVISSUTO e REPORTER PREPOTENTE .

Se assegnare PP prima dell'inizio del gioco è una buona idea, i Punti Trama non sono fissati fino a che il giocatore o l'evento non entrano in gioco. Questo significa che se i giocatori mandano la trama a farsi friggere e sfrecciano in una direzione comple-



tamente inaspettata, puoi spendere PP al volo per costruire sfide e PNG.

Un avvertimento: questa sorta di “assenza ingiustificata” succede un sacco. Da molti punti di vista, è il lo Sforzo Simbolico più puro.

Esempio: Avete iniziato a giocare da esattamente dieci minuti quando uno dei giocatori sbotta davanti alla “smaronatura da biglietto perduto” “Se il nostro editore non riesce a fare neanche questo decentemente, chi vuole lavorare per lui? Al diavolo!”. Si girano e lasciano la biglietteria, abbandonando il lavoro assegnato loro completamente prima ancora di aver incontrato gli antagonisti che hai costruito.

Okay.

I PP spesi su “smaronatura da biglietto smarrito” sono andati in fumo, ma ora puoi eliminare i musicisti e i reporter rivali, usando i PP che hai speso per costruirli per....beh, per qualsiasi cosa. Chiedi cosa vogliono fare i PG e loro decidono di andare a una partita di baseball. Ti viene in mente all'improvviso: una bellissima spia aliena mette loro in mano uno strano pacco mentre sono negli stand e sussurra: “Difendetelo, per la salvezza della galassia! Incontriamoci alla quinta entrata del mausoleo di Donald Trump al tramonto”. Puoi spendere PP per la spia o il pacco o per costruire agenti nemici.

## **CONCLUSIONE:** **LA RIVOLUZIONE CONTRO IL** **TIRANNO DELLA STORIA.**

A questo punto, sarà chiaro a tutti voi giocatori esperti che lo Sforzo Simbolico è un allontanamento dal classico GDR in cui il GM stabilisce una trama, come uno scienziato con un labirinto e i personaggi se ne vanno in giro a cercare formaggio, PX o un modo per salvare la principessa. In questi giochi non importa quanto i PG diventino potenti, il GM ha sempre la “borsa della morte” più grande, perché ha l'assoluta libertà di mettere qualsiasi cosa nella storia di fondo o nell'ambientazione.

E' critico capire che l'Impegno a Gettone mette il GM in una posizione molto più pari a quella dei giocatori. Se finisce i gettoni, la sua abilità di controllare dove va la storia sparisce finché non li ha recuperati. La sua abilità nel preparare i Tratti e i gradi di Sfida dei personaggi e dei nemici è limitata e non può eccedere i Tratti combinati dei personaggi.

Il GM e i giocatori sono uguali.

Questo può richiedere qualche aggiustamento, specialmente per i GM che sono abituati ad avere la frusta e per giocatori che sono abituati ad essere trattenuti e tirati per le briglie. Lo Sforzo Simbolico può essere considerato un gioco in cui tutti sono GM e i gettoni servono solo a vedere che desidera maggiormente avere il controllo di un determinato momento.

Le opportunità per essere dei veri idioti abbondano. Allo stesso tempo, lo stesso vale per le opportunità di essere creativi e spontanei e arguti. C'è un elemento di lotta e competizione nello Sforzo Simbolico e un giocatore astuto può manipolare gli altri per arrivare ad ammassare più gettoni. Va benissimo, finché lo si fa amichevolmente. Ma le persone contro cui stai giocando sono anche quelle con cui stai giocando e supportare la loro visione delle cose è importante quanto imporre la tua.

I giocatori e il GM votano e premono costantemente per come vogliono che il gioco prosegua. Tutto quello che succede è frutto dei desideri di qualcuno. Perderai la tua visione molto spesso. Non prenderla sul personale perché la prossima sarà la volta di un altro giocatore di fallire, così è fatto il gioco. Finché sei concentrato a ottenere quello che vuoi e non sull'impedire agli altri di ottenere quello che vogliono loro, tutti quanti si possono divertire. Solo, non essere idiota, non essere un guastatore e non fare il frignone quando il tuo pilota spaziale fichissimo si schianta disgraziatamente perché qualcuno pensava che sarebbe stato davvero, davvero divertente. Fai un passo indietro, distaccati e potresti capire che è davvero divertente.

## **Crediti dell'edizione originale**

Autore: Greg Stolze

Copertina: Thomas Manning.

Designer: Danile Solis

Fotografia: Hubble Site, Stsci <http://hubblesite.org/>

Sito originale: <http://gregstolze.com/downloads.html>

## **Crediti dell'edizione italiana**

Traduzione: Starplatinum

Supervisione: Greydeath

Impaginazione: De4thkiss

a cura dello Staff di GdrItalia

Vieni a trovarci su **[www.gdritalia.it](http://www.gdritalia.it)**

