

# **ZONE ANOMALE**

Aggiunta amatoriale per il gioco di ruolo

Sine Requie Anno XIII

di

Matteo Cortini e Leonardo Moretti

edito da Asterion Press

## **Introduzione**

Nel 1957 un nuovo terribile avvenimento sconvolse il mondo già quasi annientato dalla piaga dei Morti, la comparsa delle Zone Anomale, luoghi dove anche la fisica impazzisce, così come, con il Giorno del Giudizio, l'uomo era già impazzito. Oggi è il 1960.

## **Le Zone Anomale**

Le cosiddette Zone Anomale, abbreviate anche a Zone, sono luoghi dove le leggi della fisica, da quella classica alla quantistica, sembrano impazzite, diverse e spesso instabili. Queste Zone sono in realtà aggregati di Anomalie più piccole, generalmente accomunate dallo stesso comportamento. Una Zona Anomala può essere composta da una manciata di Anomalie ad addirittura qualche migliaio, facendo arrivare le più grandi Zone scoperte ad estendersi per svariati quartieri di una cittadina se non addirittura un'intera città.

Le Zone hanno un certo ciclo di vita, di cui ancora molto è da scoprire. Hanno periodi di maggiore "attività"(in cui si formano un maggior numero di anomalie), che le rendono molto pericolose da esplorare e periodi più tranquilli. La durata di questi "Cicli di attività" sono molto variabili e sono state viste Zone avere nuovi cicli ogni giorno, altre addirittura annuali. Alcune Zone non hanno mai cambiato ciclo dalla loro nascita, finora. Alcune volte le Zone scompaiono( o "muoiono") lasciando la fisica in condizioni normali. Nella maggior parte delle volte però nello stesso luogo si forma una nuova Zona dopo un certo periodo di tempo, di grandezza simile alla precedente ma formate da nuovi tipi di Anomalie.

Durante i cicli più attivi, le Zone sono più pericolose, in quanto molte anomalie muoiono e altre si ricreano in nuovi luoghi, rendendo la

navigazione estremamente difficoltosa. In alcuni casi si può rischiare di rimanere bloccati dalle anomalie in un determinato luogo per giorni, sperando che non finisca il cibo nel frattempo.

Generalmente l'ambiente viene pesantemente influenzato da queste anomalie. Ad esempio è facile individuare Zone formate da anomalie termiche dalle crepe del terreno, dalle distorsioni visive o altro. Le Zone gravitazionali invece tendono a sconvolgere il terreno, abbassandolo, alzandolo, comprimendolo, creando assurde strutture come cupole, ramificazioni verso l'alto ecc. Le Zone viste fin'ora suggeriscono che è tutto profondamente imprevedibile però, infatti due Zone dello stesso tipo possono mutare l'ambiente in modo anche molto diverso.

Nel Sanctum Imperium e nel Reich si sta notando come i casi di neonati con difetti genetici abbiano avuto una impennata in insediamenti prossimi a delle Zone Anomale.

## **Le Anomalie**

Le Anomalie sono spazi fisici più o meno sferici che variano di diametro da poche decine di centimetri a qualche metro.

Nell'area occupata da un Anomalia, uno o alcuni fenomeni fisici strettamente legati tra loro sono diversi dal normale, spesso pericolosi e imprevedibili, sempre mirabolanti. Molti oggi hanno riconosciuto nelle anomalie differenti "specie", ovvero tipi di anomalie con tempi di vita, comportamenti ed effetti sul mondo circostante ben precisi e incontrabili in diverse Zone nel mondo. Le anomalie più comuni ad esempio possono avere un forte campo gravitazionale, produrre composti chimici corrosivi o creare un getto di fiamme appena vengono disturbate. Le anomalie tendono ad essere più numerose e violente verso il centro di una Zona ed a diradarsi allontanandosene. Si possono comunque trovare delle anomalie totalmente isolate e lontane da qualsiasi Zona, ma la vita media di qualche giorno le rende abbastanza rare.

Fortunatamente si è notato che un'anomalia non compare mai nella posizione di un essere vivente, ma guidare o cavalcare a forte velocità può essere pericoloso, nel malaugurato, benchè raro, caso in cui una anomalia si formi poco avanti nel proprio tragitto.

È stato visto che tutti i Morti riescono a percepire con il Fiuto la presenza di anomalie, con i Simplex e Ferox che semplicemente evitano le Zone, mentre i morti superiori come i Maior, Ferus e Atrox possono aggirarsi tra le anomalie senza danni ed in alcuni casi sfruttare le Zone e gli artefatti per tendere agguati.

I Morti intelligenti riescono con chiarezza a percepire posizione ed effetto delle anomalie in maniera istintiva, anche senza averle mai viste prima. Per indovinare l'effetto di un'anomalia mai vista è necessario un tiro su Intuito su azione Banale.

## ESEMPI DI ANOMALIE

Di seguito le più comuni anomalie incontrate, anche se continuamente se ne creano di nuove, siano esse varianti di anomalie esistenti o fenomeni totalmente nuovi.

- **Campo gravitazionale(springboard, trampolino):** Un delle anomalie più comuni, trovate al livello del terreno. Del diametro di circa un metro e della durata di circa una settimana, questa anomalia si attiva quando attraversata da un qualsiasi oggetto fisico, rilasciando un contraccolpo gravitazionale nel suo spazio occupato. La forza di questo contraccolpo varia nel tempo, andando da piccole ferite a morte istantanea. Se attivata, può essere attraversata per un momento, prima che torni nello stato di quiete mezzo secondo dopo. È facilmente riconoscibile dall'effetto di distorsione che dà alla vista, simile a quello causato dal calore.
- **Campo gravitazionale aspirante(Whirlgig, trottola):** Versione più potente del comune campo gravitazionale, quando attivata, viene creata una potente forza attrattiva verso il centro dell'anomalia, che risucchia qualsiasi cosa troppo vicino e rilasciando un contraccolpo subito dopo, generalmente più forte di quello di una springboard. Se si è al limite del suo campo di attrazione, è possibile fuggire mentre la sua forza aumenta. Se si viene risucchiati al centro dell'anomalia, difficilmente si sopravvive, ritrovandosi il corpo distrutto come fosse stato investito da un camion a forte velocità, mentre le possibilità di sopravvivenza aumentano con la lontananza dall'epicentro al momento del contraccolpo. È facilmente visibile per le distorsioni visive che causa, simili ad una distorsione da calore che si sposta verso il centro ciclicamente, oltre

a possibili cadaveri ed oggetti schiacciati nelle vicinanze.

- **Campo gravitazionale ascensionale(Vortex, vortice):** Anomalia gravitazionale più pericolosa, si trova qualche metro sopra il terreno e qualsiasi cosa la attivi passando sotto o attraverso di essa causa un risucchio e poi un contraccolpo simile alla trottola, con una semplice differenza: grandezza e forza. Essere presi e portati in alto verso il centro dell'anomalia significa morte certa per smembramento. Il vortice infatti aspira tutto ciò che trova in un raggio di 5 – 10 metri e fa ruotare a velocità immani gli oggetti nel suo centro. Dopo alcuni secondi termina con un fortissimo contraccolpo, che spedisce ovunque i resti delle povere vittime. Facilmente riconoscibile per il caratteristico suono simile ad un qualche distorsione udibile solo in qualche vecchio film sci-fi e per il terreno misto a foglie schiacciate sotto di lei.
- **Anomalia chimico-corrosiva(Pozzanghera, Fruit Punch):** Questa anomalia si presenta come una pozzanghera di un liquido luminoso di colore blu che corrode qualsiasi oggetto organico e non organico che la tocca. Dura di solito pochi giorni, ma nelle vicinanze tende spesso a crearsene un'altra. Come effetti è simile all'acido solforico, ma con una forza corrosiva molto variabile da pozzanghera a pozzanghera, andando da qualche ora a qualche secondo per corrodere un oggetto come ad esempio una vite metallica. Se toccate, la reazione chimica genera il caratteristico suono "Hisss". Si trova spesso in zone coperte, quindi dentro edifici, in sotterranei.
- **Anomalia chimico-corrosiva(Gas):** Questa anomalia è simile alla pozzanghera, ma è un'area dove viene creato un gas corrosivo invece che un liquido. Questa anomalia se attivata produce per qualche secondo molto gas, che può essere pericolosissimo in luoghi chiusi, uccidendo chiunque per asfissia e corrosione, lasciando le vittime orrendamente sfigurate. All'aperto l'anomalia genera una piccola nuvoletta blu, divenendo meno pericolosa, ma ugualmente letale se colpiti in pieno dal getto di gas.
- **Anomalia elettrica(Elettro):** Questa anomalia è abbastanza comune e può essere trovata ovunque. Dura di solito da un giorno a un mese. Può essere vista a causa dei continui piccoli archi elettrici che vengono generati al suo interno e al caratteristico suono che essi producono. Queste anomalie sono molto pericolose quando attivate, perchè rilasciano tutta la carica accumulata intorno a loro, colpendo qualsiasi oggetto con degli archi elettrici. Dopo essersi scaricate,

tornano pronte di nuovo in un tempo variabile compreso tra un secondo a un minuto, indipendentemente dal voltaggio a cui scaricano la loro energia. Possono andare da un minimo di 5000 volt fino a qualche centinaio di migliaia di volt. Essere colpiti da una anomalia del genere è quasi sempre fatale, essendo spesso equivalente ad essere colpiti da un fulmine. Se presente in un campo di elettro, attivare una anomalia può causare una catena di scariche. È possibile catturare la corrente elettrica generata da una elettro, anche se molto difficile e pericoloso. Se non adeguatamente protetti, una elettro può bruciare qualsiasi dispositivo collegato.

- **Anomalia calorifica (Forno/Congelatore):** Questa anomalia è visibile dall'effetto di distorsione del calore, dura in media 3 giorni e consiste in una zona ad alta/bassa temperatura. Un Forno varia dai 90 ai 1000 °C, riscaldando ogni oggetto che entri nell'area in 1-2 secondi, senza contare la differenza di temperatura iniziale, mentre un Congelatore raffredda ogni cosa in un range che va da 5 a -180°C. Questa anomalia è relativamente innocua, in quanto la temperatura ci avverte della prossimità di un Forno/Cong e in quanto entrarci da spesso abbastanza tempo per uscirne prima di ricevere grossi danni. I PG non devono comunque sottovalutare questa anomalia, in quanto anche una breve esposizione può essere dannosa per gli occhi, capelli ed oggetti con un punto di fusione inferiore alla temperatura del Forno o un congelamento. Arrivare a completa temperatura di solito significa morire tra atroci sofferenze o mandare in cancrena parti del corpo. Con le giuste attrezzature comunque è possibile attraversare queste anomalie in maniera relativamente sicura.
- **Anomalia calorifica a getto(Geyser di fuoco/gelo):** Queste anomalie sono molto simili. Durano 2-3 giorni di solito, compaiono al livello del terreno. Generalmente alzano/abbassano la temperatura dell'ambiente in cui si trovano di alcuni gradi, oltre che ad emettere piccoli sbuffi di vapore o un getto di aria invernale in una direzione a caso. Se disturbate viene sprigionato un getto di calore a 600 °C/di gelo a -150 °C nella direzione perpendicolare alla superficie solida più vicina, causando quindi getti verso l'alto in caso di geyser sul pavimento o getti orizzontali nel caso sia vicinissimo ad una parete o un albero.

## Gli Artefatti

Gli artefatti sono oggetti dalle proprietà uniche, spesso correlate con l'anomalia da cui si originano. Sono oggetti comuni o naturali o ancora ammassi di ossa, carne e terra, che sotto l'influenza di una anomalia hanno acquisito un certo "potere", ovvero un effetto su oggetti o portatori. Non si è ancora ben compreso il processo di formazione di un artefatto, ma generalmente succede quando un certo materiale(o gruppo di materiali) rimane dentro un'anomalia per un determinato periodo ed in certe condizioni.

Questi artefatti possono avere quindi qualsiasi forma e dimensione(anche se mai grandi più o come l'anomalia che li ha generati e sono di solito ammassi contorti di più materiali(spesso terra, rocce, carne, ossa, vegetali, cemento, liquidi...) e della grandezza di circa 20-30 cm, in varie forme e colori. Di solito emettono anche una certa luminescenza, di vari colori e intensità(generalmente debole), in grado di illuminare di notte le immediate vicinanze e rendendo gli artefatti facilmente individuabili. Quando sono sul terreno, tendono a levitare a qualche cm da terra.

Spezzare un artefatto ne annulla o depotenzia il potere, quindi intagli di artefatti con il potere ancora funzionante(anche se sempre più o meno inibito) hanno un grosso valore e ci sono molti artigiani che si sono dedicati all'intaglio di artefatti, scoprendo modi per tagliare i più diffusi artefatti minimizzandone la perdita di potere, queste figure sono chiamate **Intagliatori** e per non farsi scoprire hanno attività artigiane di copertura e non hanno contatti direttamente con i clienti, preferendo l'intermezzo di un Cercatore o di un semplice corriere. Gli Intagliatori sono molto richiesti nella Freedom invece, dove possono esercitare senza problemi.

Nel mercato nero girano spesso libri di "ricette per la creazione di artefatti". La maggior parte sono complete truffe, buone per i Cercatori per arrotondare con l'incredulità popolare, anche se ogni tanto si riescono a trovare delle ricette autentiche, in grado di creare con una buona probabilità gli artefatti più comuni.

Questi artefatti sono studiati soprattutto nel Reich, dove si cerca di utilizzarli per lo sviluppo di nuove tecnologie belliche.

Gli artefatti possono avere effetti molto vari, sia benefici, sia malevoli alla salute o a oggetti. La maggior parte hanno entrambi, in misura variabile. Spesso infatti questi artefatti emettono dosi variabili di radiazioni, proporzionali alla potenza degli altri effetti.

## ESEMPI DI ARTEFATTI

Preciso che tutti gli artefatti ritrovati hanno un grande range di valori in tutte le loro caratteristiche, le misure scritte negli esempi di seguito si riferiscono solo ai valori medi trovati in questi artefatti. La maggiorparte di loro emette radiazioni più o meno forti, secernono sostanze liquide di vario tipo o hanno altri effetti.

Di seguito alcuni artefatti comuni e qualcuno più raro, di solito tutti gli artefatti hanno pesi variabili da 0.3 a 1 kg:

- **Gravi:** Comune. Questo artefatto si forma nelle anomalie gravitazionali. È formato da terra, rocce e ossa, compresse assieme dalla forza dell'anomalia in forme strane e astratte. Genera un debole campo gravitazionale contrario alla gravità intorno a sé. Il portatore sentirà quindi tutti gli oggetti che solleva più leggeri, permettendo quindi una maggiore capacità di trasporto a spalla, o semplicemente meno fatica nel viaggiare. Il peso del portatore però non sarà affetto. È un artefatto abbastanza comune e permette di solito di portare da 2 a 10 kg in più. Molto rari i Gravi che permettono di aggiungere pesi fino a 50 kg e per questo molto ricercati, soprattutto dai viaggiatori in genere.
- **Spugna:** Si trova facilmente se lento, raramente in versioni velocissime. Questo artefatto si forma nelle anomalie Pozzanghera e Gas. Ha un diametro di circa 10 cm, è semitrasparente di colore ambrato e può avere anche protuberanze. Sembra una spugna cristallizzata da qualche strano processo chimico e non si sa da cosa si formi. Messo a contatto con il corpo, ne aumenta la rigenerazione cellulare in maniera molto variabile, permettendo di guarire in pochi minuti da semplici tagli e delle ferite di arma da fuoco in qualche giorno, senza lasciare cicatrici. È molto richiesto e ha un grande valore commerciale, ma forse ancora di più nelle terre perdute. Raramente il primo esemplare ritrovato da un Cercatore viene venduto, vista

l'estrema utilità.

- **DNA:** Abbastanza raro. Questo artefatto si forma nelle anomalie Geyser di fuoco e gelo. Ha la forma di una doppia elica, analoga al DNA ed una colorazione che varia in base all'anomalia di origine, colori freddi per il gelo, caldi per il fuoco . Al tatto sembra una roccia, ma riflette la luce come fosse metallico.

Nonostante questa differenza, il DNA a contatto con il corpo crea un campo di forza espulsiva di varia intensità. Può proteggere da proiettili negli artefatti più potenti, ma generalmente li rallenta e devia. Questo artefatto, anche nei casi migliori, non protegge da raffiche di colpi, infatti dopo aver avuto effetto su un proiettile, ha un momento molto breve di "ricarica", divenendo quindi buono in caso di colpi singoli o provenienti da armi semi automatiche.

Più è forte il campo generato, più si fa fatica a maneggiare oggetti(vengono respinti). Nel caso ci si tuffasse in acqua si tenderebbe a galleggiare molto più del dovuto(se allungati, provando a "camminare sull'acqua" si innesca uno spostamento d'acqua orizzontale che fa sprofondare velocemente la persona verso il fondo, utile per camminare sul fondale, meno per respirare, anche se si viene protetti dalla pressione fino a determinate profondità).

- **Batteria:** Non comune. Questo artefatto si forma nell'anomalia Elettro.

Appare come due dischi di circa 20 cm in diametro color rame tenuti assieme da un campo di forza che li mantiene a circa 10 cm di distanza. Non è possibile separarli, ma il campo è attraversabile. Nel campo ci sono dei morbidi filamenti bluastri semitrasparenti che si muovono leggermente con gli spostamenti, partono dai dischi e si protendono per 3-4 cm, lasciando uno spazio di circa 1 cm di vuoto al centro dell'artefatto.

Toccare l'artefatto equivale a toccare un cavo in tensione, infatti l'artefatto fornisce energia elettrica di tipo continuo ad una tensione variabile, da 5000 a qualche centinaio di migliaia di volt, come Elettro. Anche avvicinarsi può risultare pericoloso, in caso di formazione di archi elettrici mortali. Questo artefatto è molto utilizzato dalla Freedom per generare energia elettrica nelle basi.

- **Cristallo:** Non comune. Si forma nelle anomalie legate alla temperatura, ma non si sa come riprodurlo.

Appare come una formazione cristallina semitrasparente di colore rossastro. Ha un nucleo da cui partono diverse protuberanze



cristalline con forme geometriche regolari(di solito sono cilindri con base esagonale, pentagonale o rettangolare, terminanti con punte o perfettamente piatti).

È molto richiesto, in quanto assorbe le radiazioni emesse dagli altri artefatti. L'unico modo per sapere se il cristallo in possesso sta assorbendo tutte le radiazioni però è tramite un contatore Geiger. Quando sta assorbendo radiazione inizia a emettere una leggera luminescenza, visibile anche di giorno se l'artefatto sta "lavorando" al massimo. Di contro però tende a far stancare il portatore abbastanza velocemente, aumentando la produzione di acido lattico nel corpo.

È tra gli artefatti più manipolati dagli intagliatori, in quanto un frammento è facilmente confondibile per una gemma se lavorato.

—

## SANCTUM IMPERIUM

La comparsa delle anomalie ha destato sgomento pari quasi quanto quello suscitato dal Giorno del Giudizio stesso, forse il popolo, abituato ai Morti, non era più sorpreso di un nuovo "evento impossibile".

La comparsa delle anomalie ha causato comunque panico e un buon numero di vittime, chi tra i coraggiosi(o forse curiosi) che hanno provato ad interagire con alcune di loro, chi a causa dei danni causati da crolli di edifici o incendi. Alcuni paesi furono abbandonati a causa di una escalation di Morti o di una grossa Zona comparsa proprio in quel luogo.

Il Papa ha interpretato l'evento come un nuovo segno dell'Apocalisse.

Al fine di regolamentare gli artefatti, Templari e Inquisizione hanno l'ordine di sequestrare l'artefatto e punire chiunque sia in possesso senza permesso di un artefatto. Anche i cacciatori di Morti sono soggetti a questa regola, ma la necessità e l'astuzia hanno spesso la meglio su questi controlli. Raramente infatti un Templare o Inquisitore controllerà un gruppo di Cacciatori, che saranno quindi abbastanza liberi di portare con loro artefatti o loro frammenti che ritengono utili, opportunamente nascosti nei vestiti.

Si è venuto a creare quindi un mercato nero di artefatti, spesso in contatto anche tra S.I. E Reich, avendo Cacciatori di Morti come principali corrieri. Non è raro trovare dei gruppi di Cacciatori senza grosse esperienze contro i Morti, essendo un gruppo di facciata a coprire le loro esplorazioni delle Zone alla ricerca di artefatti. Questi Cacciatori sono chiamati "**Cercatori**" ed alcune volte si accompagnano ad un mercante per dare credibilità ai loro viaggi e fornire un luogo dove vendere artefatti nei paesi.

### **Artefatti nel S.I.**

Nel SI lo studio è qualche passo indietro rispetto al Reich, ma in molti monasteri Benedetini, i Forgiatori assieme ai Liberatori sperimentano gli artefatti in molti campi, cercando usi principalmente in ambiti logistici, di trasporto ed in generale legati al lavoro agricolo e industriale civile. La ricerca bellica si fonda su dei test applicati ai nuovi velivoli creati, oltre che allo sviluppo di nuovi tipi di bombe a base di artefatti.

L'Inquisizione cerca di eradicare alcune sette religiose che hanno al centro del loro credo gli artefatti ed i loro poteri, con interi paesi che venerano artefatti con poteri particolari.

I Templari controllano tutti gli artefatti in cui vengono in possesso nelle Rocche, inviando a Renato da Chianciano eventuali artefatti interessanti, affinché possano essere utilizzati per migliorare il Rituale della Buona Morte.

Molti templari, contravvenendo agli ordini papali, portano con sé frammenti di artefatto che ritengono particolarmente utili nei loro viaggi e pericoli contro i Morti, spesso anche Adepti e Maestri. I frammenti sono difficilmente trovabili, anche con una perquisizione, perché vengono spesso nascosti all'interno degli Expiator o in speciali simboli religiosi cavi, oltre che alla bassa probabilità con cui un templare viene sottoposto a perquisizione.

La Mafia, la Camorra e la 'Ndrangheta hanno un ruolo importante in tutto il centro-sud Italia nel contrabbando di artefatti, spesso con la compiacenza di preti ed excubitores.

## **Terre Perdute**

### **Terre Perdute Occidentali**

Nelle Terre Perdute Occidentali solo il caso l'ha fatta da padrone. Esistono alcuni gruppi di Cercatori e di semplici sopravvissuti che vivono viaggiando da una Zona a l'altra e cercando artefatti da rivendere al Reich o nella Piccola Italia ed altre zone di confine del SI. Anche alcuni gruppi di banditi e predoni hanno cambiato la loro occupazione principale, vendendo gli artefatti e derubando gli altri Cercatori. Oltre a ciò, la fazione Freedom cerca di creare un nuovo stato utopico nel nord della Francia, contrastata dalla divisione nazista Aufgabe, che cerca di conquistare lentamente la regione.

### **DIVISIONE AUFGABE**

Si sono create però dei nuovi equilibri di forze, infatti nel 1958 il IV Reich, interessato a studiare gli artefatti e trovare un modo di poterli ricreare in luoghi controllati, ha creato una nuova divisione della Wehrmacht dispiegata nelle terre perdute e con il solo scopo di studiare le Zone e inviare in patria gli artefatti. Questa divisione, chiamata "**Aufgabe**", è principalmente nelle terre perdute occidentali, ma con qualche avamposto minore in quelle orientali e debitamente lontane dalle città-alveare sovietiche. Questa divisione è anche un modo di espandersi in maniera poco visibile alla popolazione tedesca al resto della Francia, con la scusa della ricerca di anomalie per destabilizzare la regione.

Gli Aufgabe hanno equipaggiamento standard, anche se con qualche importante aggiunta oltre che alcuni mezzi corazzati, principalmente trasporti ma anche qualche carro. Questi mezzi vengono utilizzati soprattutto per mantenere le linee di provvigione dei vari avamposti sparsi nelle terre perdute, troppo rischioso avvicinare dei mezzi così grandi alle Zone, preferendo portare equipaggiamenti con muli e cavalli.

### **Il progetto "Stärke"**

Dalla nascita delle Zone, il consiglio dei 13 ha pensato che gli artefatti potessero essere un'ottima risorsa da utilizzare contro le biomacchine bolsceviche, dal 1958 quindi è stata istituito un nuovo ramo di progetti, da affiancare alla Tanatologia e all'ingegneria genetica, quello dell'ingegneria zonale(nome decisamente da ripensare). Da pochi mesi il primo prodotto

di queste ricerche, abbastanza affidabile da arrivare alle fasi di test iniziali, è stato dato in dotazione agli Aufgäbe, per l'utilizzo in zone a stretto accesso ai mezzi. Il progetto chiamato "Stärke" sta cercando di creare degli esoscheletri in grado di potenziare la forza degli utilizzatori, con uso nella logistica ma soprattutto nel bellico, permettendo a comuni soldati di sollevare pesantissimi mitragliatori o piccoli cannoni. I primi prototipi sono arrivati sul campo da pochi mesi, ma già si è reso di grande utilità nell'esplorazione delle Zone ed in parte minore nel combattere la Freedom. Questi esoscheletri sono estremamente ingombranti e rendono i movimenti del portatore lenti, oltre a impedirgli di correre, dall'altro lato però permettono ai soldati di portare a braccio armamenti pesanti, mortai e mitragliatrici cal.50, oltre che di abbattere muri di edifici. Un esoscheletro segue il corpo del portatore, con dei grossi tubi di maglia metallica che partono dallo zaino blindato e arrivano ai polsi e caviglie. Ad ogni articolazione, un grosso anello metallico assicura il tubo al corpo e permette di trasferire la forza. Nello zaino e giunzioni sono presenti dei frammenti di artefatti gravitazionali, che generano un piccolo campo gravitazionale sulla giuntura e con una intensità controllata dai movimenti del corpo, fornendo quindi maggiore spinta quando necessario. Ci sono stati alcuni incidenti però, legati soprattutto al controllo non perfetto degli artefatti. Ad alcuni soldati, durante dei combattimenti, causarono gravissime ferite articolari, a causa di rotazioni in versi sbagliati dei giunti, dovuti a difetti progettuali, ma soprattutto a danni all'esoscheletro durante le lotte. Questi incidenti sono stati comunque rari ed il controllo dei nazisti con gli artefatti aumenta sempre più.

Il numero di prototipi è limitato, ma ogni avamposto ne ha alcuni, usati soprattutto in lavori di forza nelle basi più che in combattimento, a causa delle vulnerabilità sopra descritte.

La divisione ha alcune basi in Francia e recentemente ha creato un avamposto in Gran Bretagna, nel vecchio paese di Norwich, nell'est dell'Inghilterra e a ridosso del mare, con continui rifornimenti marittimi da Rotterdam. Nonostante il maggiore supporto rispetto agli altri avamposti però, la grande presenza di Ferox ha richiesto un uso in forze di esoscheletri e soldati.

Nella divisione è presente ovviamente anche un certo numero di scienziati, che eseguono dei test preliminari sugli artefatti trovati ed inviano tutto in patria.

## **Aufgabe e gli artefatti**

I soldati utilizzano tranquillamente artefatti non interessanti per la patria, che li possono aiutare a sopravvivere, oltre che di artefatti richiesti, ma che gli scienziati dell'avamposto hanno provveduto a non riportare, in cambio di favori dai soldati.

Non è raro quindi vedere soldati con borse, zaini o sacche da cintura con qualche artefatto dentro, che migliorano in qualche modo le prestazioni del soldato.

## **Rapporti con le altre forze delle terre perdute**

Nonostante l'ostilità che dovrebbero avere con tutti i non ariani del luogo, l'Aufgabe evita di scontrarsi quando non necessario, a causa dell'estrema ostilità dell'ambiente e dei Morti. Anzi spesso i nazisti barattano in cambio di rifornimenti alimentari o bellici degli artefatti raccolti dai sopravvissuti, in modo da mantenere un buon flusso in patria e non rischiare inutilmente soldati.

Con i banditi invece c'è ostilità aperta, in quanto spesso tendono agguati nelle zone anomale (evitando il fuoco dei carri o dei trasporti) ai soldati, derubandoli e facendo vittime. Alcuni gruppi di banditi sono riusciti anche a rubare qualche esoscheletro.

Anche con i Freedom è guerra aperta, in quanto papalini, in quanto concorrenti nella ricerca, in quanto non ariani. Recenti scontri persi hanno fornito anche a loro alcuni esoscheletri.

## **FREEDOM**

Il gruppo della Freedom ha origine papaline, nonostante oggi sia apertamente anti-clericale e totalmente aperto a qualsiasi religione ed atnia.

Nel 1958 una nuova divisione di Crociati venne fondata dal Papa, con il preciso scopo di capire di più di queste Zone e cercare qualche spiegazione teologica alla loro presenza. Venne inviata in Francia e costruì avamposti e basi nel Nord e Ovest della Francia. Dopo circa un anno però il malcontento e la sfiducia verso il clero crebbero a dismisura, infatti

vedendo come i preti si affannassero a cercare spiegazioni ad un fenomeno di cui non avevano la minima idea e come gli utili artefatti che tanto aiutavano i nazisti nella loro sopravvivenza venivano sequestrati e distrutti o inviati in patria, resero la convivenza con gli ecclesiastici difficile. A questo si aggiunse il gran numero di persone laiche già ostili alla Chiesa che la Sacra Militia già raggruppava ed ecco che il morale era a zero. La goccia che fece traboccare il vaso si ebbe quando un soldato utilizzò un artefatto tenuto illegalmente per salvare la vita ad un compagno ferito, ma venne in risposta pesantemente punito dal prete lì vicino. Scoppiò quindi una rivolta in cui tutti gli ecclesiastici vennero cacciati o eliminati, mantenendo soltanto i preti che dichiararono il loro supporto. La notizia si sparse via radio agli altri avamposti, portando alla completa diserzione della divisione, compresi i più alti ufficiali, finalmente liberi dalle ingerenze ecclesiastiche nella gestione dell'esercito.

Oggi il gruppo ribattezzato Freedom dalla parola inglese libertà per il gran numero di ufficiali e sottoufficiali inglesi e americani presenti, sta cercando di creare un nuovo stato che attualmente si estende alla Bretagna e seguendo la costa nord fino a Parigi. Non siamo davanti ad un vero e proprio stato, quanto ad un gran numero di avamposti e basi militari strettamente collegate tra loro, in cui si cerca di improvvisare una vita ibrida tra il militare ed il normale civile. Una grande risorsa è costituita dal mercato nero di artefatti e con i sopravvissuti, che sempre più spesso si uniscono alla fazione e li aiutano nel creare viveri e la produzione di un vero stato.

Al momento la Freedom ha una forte dipendenza dagli artefatti, ma il comandante Freedom spera di far partire al più presto una normale produzione di beni primari, al fine di limitare questa dipendenza dai così poco conosciuti e imprevedibili artefatti.

Un grande aiuto lo dà una grossa Zona vicino Lamballe, in prossimità di Rennes, sulla Manica, dove le anomalie creano flussi di una sostanza semiliquida altamente nutritiva e tenuta pesantemente sotto controllo dalla Freedom. Ha un gusto simile al rancio, ma previene i soldati dal morire di fame, anzi permette ai soldati di mangiare molto di più di quelli Aufgabe. Altro cibo viene comunque coltivato, allevato e pescato con le poche barche rimesse in funzione. La quantità di cibo prodotto comunque non è sufficiente a sfamare tutte le basi, funzionando al momento come

variazione della pietanza principale, il Rancio, il nome con cui è chiamato dai soldati il prodotto della Zona di Lamballe.

Il resto dei rifornimenti viene preso assaltando i nazisti e aiutando i partigiani nella loro lotta.

La Freedom si vede come portatrice di libertà alle popolazioni oppresse dai regimi totalitari papali e nazisti, anche se ancora non sospetta nulla di cosa sia successo in Russia. Come obiettivo a lungo termine vuole quindi creare un nuovo stato di utopica libertà in Francia e distuggere il Sanctum Imperium ed il IV Reich.

### **Il particolare caso di Hugo Belkins(nome provvisorio)**

*Storia:* Hugo Belkins è un ufficiale della Freedom, al tempo pre Risveglio ex ufficiale dell'esercito danese e Cacciatore di Morti fino al 58, anno in cui è entrato nell'esercito Crociato in occasione della fondazione di questa nuova divisione, sperando di abbandonare l'Italia e passare del tempo in un luogo con una presenza minima di preti.

Con la diserzione, Hugo ha vissuto in una società quanto più simile a quella pre Risveglio, lontano dalle odiose dittature odierne, fino alla fine del 1959, quando la sua vita cambiò. Era da poco arrivato con la sua squadra in Bretagna, nei pressi di Rennes, ricercando una nuova piccola Zona appena formata, formata da solo qualche decina di anomalie. Arrivati alle nuove anomalie vennero attaccati da un grosso gruppo di lupi.

Vedendo i suoi compagni morire a causa dell'attacco improvviso e sapendo di non volersi risvegliare, si buttò nella più vicina anomalia, sperando di essere distrutto, assieme ad un lupo avvinghiato al suo braccio. Invece che ucciderlo, l'anomalia lo salvò. Infatti creò una grande fiammata tutta intorno a se, che annullò le altre anomalie e ridusse in cenere tutto ciò che c'era intorno, compresi i lupi ed i compagni appena uccisi. Il lupo a lui attaccato era invece scomparso. Convinto di essere salvo, raccontò dell'accaduto appena tornato alla base.

Nei giorni seguenti però noto piccoli cambiamenti nel suo corpo e nella sua psiche. Maggiore peluria e tono muscolare, maggiore aggressività, grande velocità di rigenerazione delle ferite. Negli scontri a fuoco, Hugo rischiò spesso la vita lanciandosi in combattimenti corpo a corpo, preso spesso da una terribile furia omicida e arrivando ad uccidere svariati banditi e nazisti a mani nude o con accette. Questo comportamento gli fece



guadagnare il rispetto ed anche in parte il timore dei suoi compagni, guadagnandosi il soprannome di "Belva".

Con il tempo questi suoi comportamenti peggiorarono, portandolo a uscire spesso di notte fuori dalla base per stare da solo e rimanere calmo.

Una notte mentre era fuori venne colto di sorpresa da un branco di lupi, Hugo, stupendo se stesso, cercò di affrontarli a mani nude e in pochi istanti uccise alcune bestie e mise in fuga il branco. Quando la sua furia ritornò ritrovò il suo corpo coperto di peli, molto più grande del normale, muscoloso e con zampe simili a quelle dei lupi appena incontrati. Riusciva a rimanere in piedi e a pensare in maniera meno chiara. I suoi sensi erano potenziati. Capì quindi di essersi trasformato in un ibrido uomo-lupo e che il lupo caduto assieme a lui nell'anomalia si fosse fuso al suo corpo. Con i giorni si allenò segretamente a controllare questa nuova forma, che riusciva a controllare a stento quando stressato ma che poteva evocare a piacimento. Mentre era in forma ibrida la sua furia prendeva in parte il controllo, impedendogli di ragionare diversamente da un lupo durante un combattimento. La sua intelligenza era quindi inversamente proporzionale alla sua furia, anche se riusciva sempre a riconoscere amici dai nemici. Con l'aumento del controllo iniziò a girare di notte a caccia di prede, nazisti e informazioni utili alla Freedom. Mentre passavano i mesi scoprì di poter trasmettere con il morso questo potere, e selezionò alcuni compagni fidati con cui confidarsi e che voleva possedessero come lui la licanthropia. Alcuni non vollero sapere di questa cosa, vista come una maledizione(e vennero uccisi), mentre altri accettarono.

Oggi il cosiddetto "Branco", è una organizzazione segreta all'interno della Freedom, di circa 35 licanthropi e con a capo Hugo. Supportano segretamente la Freedom, usando le loro capacità in tutta la Francia. I licanthropi sono oggi sparsi in molte basi e sono convinti che la loro condizione sia un dono di qualche divinità celtica da usare per combattere gli oppressori.

Hugo è di stanza a Parigi assieme ad alcuni suoi "fratelli", come si chiamano tra loro.

Generalmente attaccano postazioni o pattuglie naziste, portando i prigionieri di più alto rango in nascondigli sparsi in tutta la Francia per interrogarli(in forma ibrida riescono a parlare, anche se con qualche difficoltà) e poi divorarli. Vengono usate tattiche di guerra da commando miste a tattiche da branco, attaccando in piccoli gruppi o raramente da soli.

## **Rapporti con le altre forze delle terre perdute**

Con i sopravvissuti generalmente ha ottimi rapporti, avendo portato molti ad unirsi alla causa e a migliorare la produzione di risorse di tutti i tipi, rimettendo in funzione numerose fabbriche o fondandone di nuove dove possibile, iniziando una produzione di vestiari, medicinali comuni, allevamenti e coltivazioni, aiutati spesso dagli artefatti dove possibile, per fornire energia elettrica principalmente.

Anche la Freedom è in guera aperta con i banditi, in maniera analoga ai nazisti.

La guerra con la Aufgabe va avanti da prima che la divisione disertasse ed è vista dalla Freedom come il primo nemico da sconfiggere al fine di mettere se stessi ed i propri ideali alla prova in vista delle ben più impegnative battaglie contro i SI e il Reich.

Alcune vittorie sono state ottenute, con la cattura di alcuni avamposti minori e di un certo numero di esoscheletri tedeschi, che stanno venendo studiati dagli scienziati Freedom e già le prime versioni sembrano promettenti. Gli scienziati sono riusciti a clonare il progetto dell'esoscheletro costruendone alcuni da zero, studiando la struttura e gli artefatti in quelli tedeschi. Questi esoscheletri sono ora equivalenti come funzionalità agli originali, ma appunto ne condividono i difetti e sono molto più artigianali nelle fattezze. Da qui gli scienziati stanno cercando di applicare le loro conoscenze con gli artefatti per migliorarli.

Recentemente numerosi studiosi laici tedeschi e papalini cercano di avere contatti con alcune spie infiltrate nei due stati per abbandonare l'inferno dittatoriale in cui vivono e dedicarsi alla causa Freedom, vista da molti (soprattutto a causa della propaganda di alcuni giornali stampati nelle basi Freedom e distribuiti di nascosto ovunque) come nuova "nazione" che si erge contro le terribili dittature europee.

## **Freedom e gli artefatti**

La Freedom vive grazie agli artefatti. Le enormi necessità della divisione ed il contatto con numerose Zone Anomale ha favorito un tipo di ricerca sugli artefatti di tipo molto "empirico". Nonostante i pochi mezzi, gli scienziati Freedom sono riusciti a scoprire usi molto originali per gli

artefatti, creando centrali elettriche, potenti batterie, prototipi d'arma ed una grande quantità di sostanze generate da artefatti o anomalie, che sostituiscono i comuni medicinali e molti cibi.

Questa grande dipendenza dagli artefatti sta però causando numerosi problemi di salute a molti soldati, perchè spesso(anche se non sempre) gli artefatti emettono radiazioni non sempre rilevate o causano inspiegabilmente altri malesseri, da leggeri problemi intestinali a vere e proprie malattie degenerative(estremamente rare, ma registrate), in base al tempo di esposizione, alla forza dell'artefatto e alle sue proprietà. I medici cercano di trovare una causa, ma spesso l'avvelenamento da radiazioni è l'unica causa studiabile, mentre altre volte le malattie si sprigionano senza rilevare nessun influsso dagli artefatti. Va detto però che i limitati ospedali da campo non hanno molti strumenti di rilevamento. In alcuni casi gli effetti collaterali degli artefatti non creano danni, come una maggiore abbronzatura della pelle, cambio del colore o forma dei capelli e altri particolari estetici. In qualche caso si è assistito addirittura a deformazioni genetiche in persone sane, crescendo nuove parti o altro.

Queste cose sono comunque abbastanza rare, specie con gli artefatti più comuni e conosciuti, generalmente con pochi o nulli effetti collaterali. Spesso alcuni artefatti annullano a vicenda i loro effetti collaterali, campo che gli scienziati di tutte le fazioni stanno esplorando con attenzione.

## **Parigi**

A Parigi la situazione è profondamente mutata. La città ha alcuni quartieri sia ad Est che a Ovest colpiti dalle anomalie. Una base Aufgabe e una Freedom si contendono la città, rispettivamente supportando nella lotta le divisioni Wehrmacht stanziata a Parigi Est ed i Partigiani a Parigi Ovest.

La Freedom cerca di non lasciare la città ai nazisti(che con la recente aggiunta della Aufgabe metterebbero a dura prova i Partigiani) e permettere così al Reich di concentrarsi solamente sull'espansione nel resto della Francia, eventualità impossibile da fronteggiare al momento. I Partigiani ricevono dalla Freedom, oltre al supporto militare, equipaggiamento e viveri. Oltre a ciò, la Freedom ha recuperato alcune fabbriche nel loro territorio, aumentando la produzione delle armi speciali costruite in alcune fabbriche intorno Parigi.

La Aufgabe invece cerca di limitare il più possibile il conflitto con i Partigiani, mantenendo un profilo più difensivo e volto al controllo delle Zone nella città, attaccando qualsiasi nemico che provi ad infiltrarsi a Parigi Est attraversando le pericolose Zone, siccome le fogne sotto la città sono diventate estremamente pericolose a causa dell'alto numero di anomalie, che bloccano interamente alcuni passaggi e impediscono agli infiltratori di raggiungere la parte tedesca.