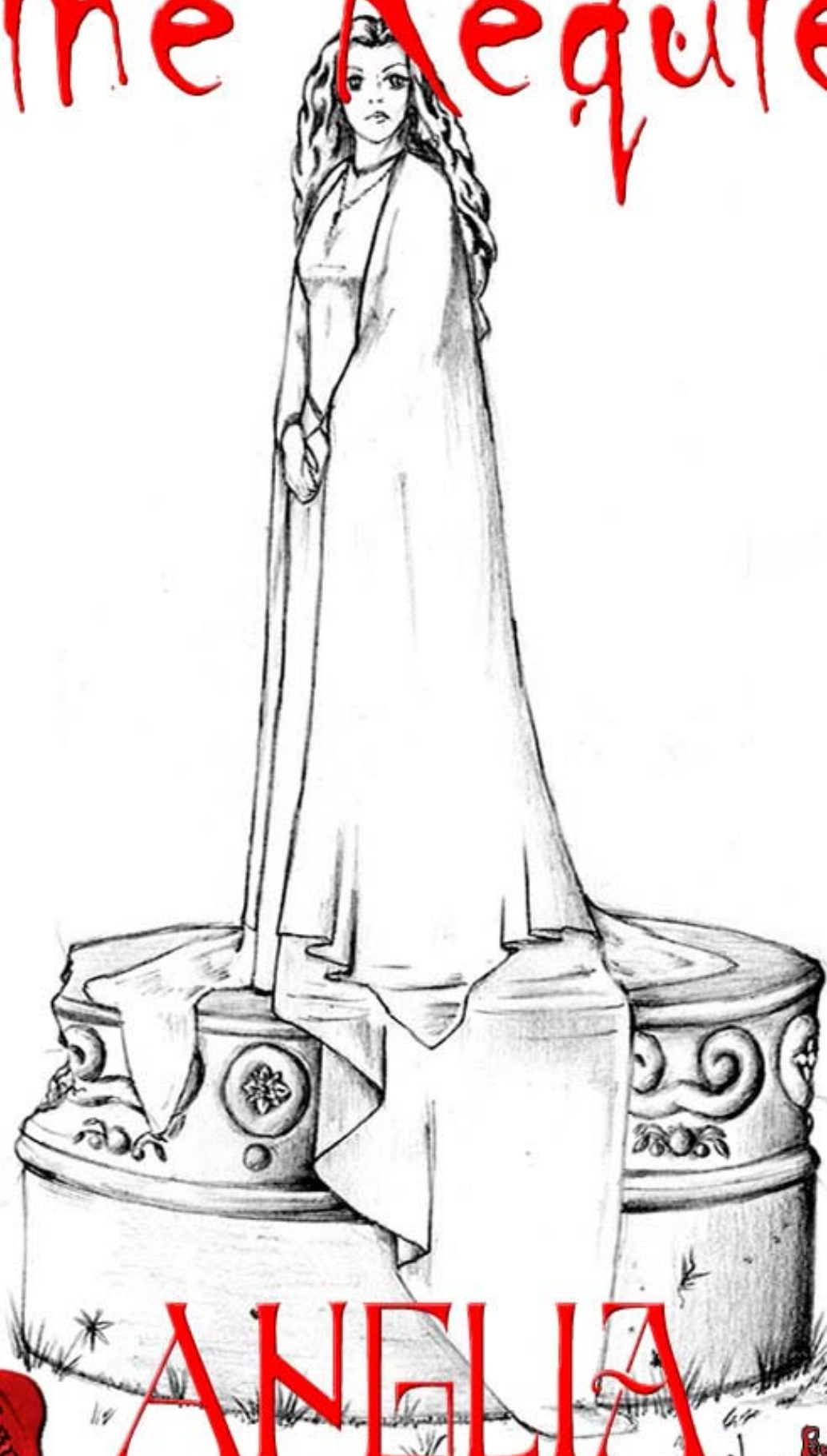


Sine Requie



ANGLIA



Rosiel 2004

Bullet Rosiel



Sine Requie

Anglia

Scritto e sviluppato da:
Stefano Padelli

Da un'idea di:
Leonardo Moretti Matteo Cortini Francesco Casto

ATTENZIONE

In "Sine Requie" si possono trovare riferimenti ad ideologie politiche estremiste e a visioni intolleranti della religione. Ricordiamo ancora che noi, come autori del gioco, non supportiamo nessun tipo di ideologia né politica né religiosa e rispettiamo qualsiasi tipo di culto e visione politica, purché le idee da essi proposte non siano in alcun modo contrarie alle leggi dello Stato e ai principi fondamentali di rispetto e tolleranza reciproca. La violenza contenuta in questo volume è solo immaginaria. Ripetiamo ancora che chiunque si senta offeso in qualsiasi modo dal contenuto di questo gioco è pregato di NON LEGGERLO. "Sine Requie" è un Gioco di Orrore e tratta quindi di argomenti macabri e violenti, ci scusiamo quindi con chiunque possa sentirsi leso, ma non è nostra intenzione recare offesa a nessuno o essere autori di qualsiasi tipo di propaganda. QUESTO E' SOLO UN GIOCO!



Cronologia del Regno Unito

1944

- 6 Giugno “Il giorno del giudizio”. I Morti camminano sulla terra. Attacco delle truppe Alleate in Normandia. Lo sbarco alleato fallisce, anche se gli Inglesi riescono a ritirare la divisione Gold e la divisione Canadese Juno.
- 12 Giugno Le micidiali V1 e V2 bombardano Londra, causando danni gravissimi. Winston Churchill viene ferito mortalmente e il potere viene completamente accentrato nelle mani della Regina Elisabetta.
- 26 Giugno La flotta inglese blocca completamente il passaggio nella manica distruggendo qualunque convoglio tenti di passare. La flotta Tedesca viene respinta sulla costa francese in una grande battaglia navale.
- Giugno Le divisioni Gold e Juno rimpatriate aiutano la popolazione a difendersi dai morti.
- 6 Luglio Arriva in Inghilterra la notizia dello scoppio di bombe atomiche negli Stati Uniti.
- 8 Luglio L’Inghilterra assiste impotente alla dichiarazione del trionfo Nazista, mentre all’interno i superstiti tentano di ricostruire la loro capitale.
- 19 Luglio Il governo viene spostato a Buckingham Palace.
- 18 Agosto Il parlamento è ufficialmente sciolto per la totale mancanza di membri, morti tutti durante lo scoppio delle V2 sul cielo di Londra.
- 30 Agosto La Gran Bretagna torna ufficialmente ad essere una Monarchia Feudale.
- 5 Novembre Inizia il progetto “Fortress” “Per la difesa delle terre di Sua Maestà.”

1945

- Febbraio Il Progetto “Fortress” produce la sua prima arma: il nuovo modello di “Spitfire MkII”, primo aereo a reazione, comincia a solcare i cieli d’Europa.
- 5 Maggio I membri delle divisioni Gold e Juno, ultimo baluardo dell’esercito Britannico, vengono ufficialmente nominati Cavalieri della Corona, con il compito di difendere il Regno dai Morti e dai nemici esterni.
- 10 Settembre La Flotta Inglese sgombera i mari del nord e mette in funzione i pozzi petroliferi del nord, mentre la maggior parte delle industrie si convertono all’uso del carbone.
- 9 Dicembre La ricostruzione di Londra è completa.

1946

- 2 Febbraio Il Progetto “Fortress” produce la sua seconda arma, il primo test distrugge totalmente una postazione tedesca dall’altra parte della Manica. Quest’arma verrà chiamata “Spear”
- 15 Maggio Viene riconquistata la Scozia. Gli abitanti dei castelli, autonominatisi Highlander, si uniranno ai Cavalieri della Corona.
- 19 Ottobre Una nave, la HMS Valiant, viene mandata negli Stati Uniti per trovare tracce di superstiti, non farà mai più ritorno.

1948

- 23 Ottobre I Cavalieri della Corona invadono l’Irlanda, trasformandola nel granaio del Regno.
- 1 Novembre La Regina Elisabetta istituisce il Club Prometeo o Società dei Praticanti di Arti Arcane



1950

- 12 Luglio Viene ufficializzata la divisione delle contee e dei ducati del Regno.
- 23 Luglio Giorno della “Vendetta della Sword”. I morti della vecchia divisione Sword ritornano dalle profondità dell’oceano per portare guerra alle coste Britanniche.
- 25 Settembre La divisione Sword viene nuovamente gettata a mare dagli sforzi congiunti degli Highlanders e dei Cavalieri.

1952

- 15 Aprile La Regina Elisabetta muore di un male incurabile, ma nomina prima come sua erede Caterina II.
- 14 Luglio Caterina II rende pubblica l’esistenza della Società dei Praticanti di Arti Arcane.
- 30 Novembre Caterina II ristabilisce la camera dei Lords.
- 22 Dicembre La regina Caterina ristabilisce la Compagnia delle Indie Orientali per la riconquista dell’Impero coloniale.

1953

- 10 Gennaio Viene scoperto nelle profondità della Manica un’intera colonia di morti in attesa di scatenarsi sulle coste britanniche.
- 15 Aprile Il progetto “Fortress” produce la sua ultima soluzione al problema dei morti nelle acque: “Raystorm”.
- 25 Luglio Primo sgancio di una bomba Raystorm. Le acque della manica nella prossimità della costa arrivano al punto di evaporare. I tedeschi cominciano a sospettare che l’Inghilterra non sia semplicemente una Terra Perduta. I Morti sono debellati.

1954

Oggi...

Una terra dimenticata e devastata dalla guerra e dai morti, l’Inghilterra si è ritirata sempre di più nel suo isolazionismo. La distruzione delle strutture democratiche nel paese ha fatto sì che tutto il potere venisse accentrato nelle mani di un sovrano assoluto e che il governo tornasse ad essere una monarchia feudale. Nonostante tutto, il ritorno in patria delle due divisioni Gold e Juno ha salvato la nazione da un disastro totale e ora l’Inghilterra si avvia nuovamente a diventare padrona del suo destino, anche se il pericolo si nasconde ancora sotto i mari e tra le brume...



La Nuova Corona d'Albione

L'Inghilterra è uscita sconfitta dal secondo conflitto mondiale, anche se parlare di sconfitta alla luce degli avvenimenti del Giorno del Giudizio è certamente vero per tutte le nazioni.

Il Regno Unito di Gran Bretagna si salvò per il rotto della cuffia, diede qualche ultimo colpo di coda alle forze navali tedesche e poi di lui non si seppe più nulla.

L'attuale territorio statale comprende tutte e due le maggiori isole britanniche, più tutte le isole del Mare del nord non sotto il controllo Nazista compresa, si dice, l'Islanda. A differenza dello stato papale e del IV Reich molte zone sono libere dall'influenza dei morti, mentre la situazione in Scozia è ancora critica, con la popolazione asserragliata attorno ai vecchi castelli dei clan.

Nessuno può lasciare il territorio britannico senza ordine scritto di un ufficiale della corona, chiunque violi questa legge viene passato per le armi. Il motivo di questa scelta è semplice, meno gente è a conoscenza dell'esistenza di una nazione ancora capace di colpire duramente, meglio è per tutti gli Inglesi.

Il territorio nazionale è diviso in contee e ducati, a seconda dell'importanza del nobile che governa quella zona, esattamente come nell'Europa feudale. Solitamente questi feudi si estendono attorno al castello del nobile o a una capitale centrale.

Le città inglesi sono state quasi tutte ricostruite, anche se mantengono un profilo basso, un attento piano di costruzione ha fatto sì che dall'alto le città sembrassero ancora in rovina, quando in realtà si tratta di centri vivi e vitali.

La maggior forma di difesa di una piccola città britannica è un profondo fossato al cui interno si trova un liquido infiammabile capace di bruciare per giorni, lo stesso usato per la bomba Raystorm, unico metodo sicuro per fermare i morti. Le città più grandi hanno sistemi di difesa avanzati e sorveglianze attivissime giorno e notte.

La religione di stato nel Regno di Gran Bretagna è, manco a farlo apposta, la chiesa Anglicana, che ha resistito tenacemente anche dopo il Giorno del Giudizio, mentre una decisa maggioranza cattolica sopravvive in Irlanda. Stranamente c'è tolleranza tra le due

religioni, ma solo perché ci sono altri problemi a cui pensare in questo momento invece che mettersi a discutere di questioni religiose.

Le comunicazioni avvengono normalmente via telefono, la radio viene utilizzata raramente e solo per brevi tratti, qualcuno potrebbe intercettare le comunicazioni; le poche stazioni radiofoniche presenti sono tutte cablate e funzionano solo nell'area cittadina, i lavori per ampliare la rete sarebbero troppo costosi e pericolosi.

Tutta la vita di un cittadino britannico si può svolgere in tre luoghi principali: in una città, in una fattoria o al servizio in un castello.

Le tre strutture gestiscono rispettivamente la produzione industriale, la produzione agricola e l'amministrazione pubblica.

Il pub è la maggior fonte di divertimento del tipico cittadino britannico, una tradizione dura a morire nonostante tutto quello che gli inglesi hanno passato.

Esistono i cinematografi, ma sono pochi i lavori che circolano, a causa dei problemi di produzione. Principalmente un britannico in cerca di uno spettacolo sceglierà uno dei teatri della città.

Anche nel Regno Unito la donna ha un ruolo certamente più emancipato rispetto a quello che aveva nel 1944. Tanto per cominciare la più alta figura istituzionale del regno è una donna; la regina Caterina I; in secondo luogo, le donne compongono un netto 53% della popolazione inglese. Questo ha fatto in modo che le donne entrassero prepotentemente nella vita civile attiva del disastroso regno e, addirittura molte di loro hanno un ruolo di combattimento attivo di gruppi di donne nella Guardia Cittadina come nei Cavalieri della Corona.



La Regina e i Feudatari

Quando Churchill morì sotto le bombe V1 e V2, e i membri del parlamento vennero completamente sterminati a seguito dello stesso bombardamento, per molti inglesi sembrò arrivato il momento della fine.

La giovane regina Elisabetta si mostrò invece una donna forte e tenace e seppe tenere le redini di uno stato allo sfacelo più completo.

Il suo primo ordine fu quello di far ritirare le truppe dalla Francia poco prima che venissero ributtate a mare.

Caterina II di Windsor

Storia: La storia della regina Caterina è ancora in larga parte avvolta nelle tenebre. Si sa poco di questa nobildonna che Elisabetta II ha voluto a tutti i costi come sua erede.

Si sa che è una Windsor, ma qualcuno ha più volte insinuato che sia una figlia bastarda di qualche figlio cadetto della famiglia.

La regina è una donna di grande dialettica, abile politica che è riuscita a tenere unito un regno disasttrato e frammentato. Effettivamente la donna che siede sul trono non è la vera erede al trono, ma ritrovatasi l'unica Windsor al mondo è stata incoronata regina.

Caterina è anche una medium affermata, quando abbia acquisito queste capacità è però un ricordo che le è sfuggito da tempo dalla mente. Durante le sue trance riesce ad entrare in contatto con le anime di coloro che sono caduti nella guerra e forse è questa l'origine del suo odio per i Nazisti.

Carattere: è una donna ombrosa, ossessionata dall'idea di vendicarsi della Germania. E' sotto la sua guida che tutti i progetti hanno subito una spinta, d'altra parte il suo obbiettivo è quello di riconsegnare all'Inghilterra l'antico impero coloniale. Caterina fa di tutto per non apparire manovrabile, ma alle volte si rende conto che le sue azioni non sono esattamente quelle che vorrebbe fare lei.

Aspetto: Caterina ha un aspetto austero, non veste mai con abiti sontuosi e indossa sempre la sua corona, come per ricordare a tutti chi comanda. Ha non più di 40 anni e porta i capelli neri ben raccolti dietro la testa. Non mostra mai emozioni, ma in situazioni di vera crisi si guarda intorno nervosamente.

Tarocco dominante: La Temperanza

Alla sua morte prese il suo posto **Caterina II**. Una regina giovane, ma testarda che seppe continuare la strada di Elisabetta e che spera un giorno di poter rendere il favore ai Nazisti scacciandoli dall'Europa che non gli appartiene. Il progetto però è legato molto ai capricci dei **Duchi** e dei **Conti** al servizio di Sua Maestà; molti sono fedeli, altri indifferenti, alcuni

poi si rumoreggia servano oscuri padroni e lavorino per rovesciare la regina stessa.

Tutta la vita politica del regno si svolge nella **Camera dei Lords**, qui i rappresentanti della nobiltà si ritrovano ogni giorno di fronte alla regina o al primo ministro, per discutere le sorti del Regno.

Politica Feudale

Tutte le città e i feudi del regno vengono amministrati da un Duca o da un Conte, a seconda della sua vicinanza alla famiglia reale.

La potenza di un feudo viene determinata dalla sua capacità di produrre armi e derrate alimentari, anche se alcuni feudi che producono beni di lusso hanno acquisito ricchezze pari a feudi più potenti.

Il Feudatario ha potere assoluto su tutti gli aspetti del suo territorio e solo la **Regina**, il **Primo Ministro** e il **Duca di Londra**, James Cosbourne, possono mettere bocca nelle questioni di un altro feudo.

Di solito le questioni mondane, come processi, amministrazione della legge, riscossione delle tasse vengono gestiti dai **Siniscalchi** del feudatario, che possono essere da uno a un centinaio (con vari titoli) a seconda della dimensione del territorio e del numero della popolazione.

Un feudo deve essere il più autosufficiente possibile, capace di sopperire a tutte le necessità dei suoi abitanti. Deve inoltre pensare alla sua difesa, fornendo uomini alla Guardia Cittadina e ogni tanto deve inviare un numero dei migliori soldati ai Cavalieri della Corona.

L'economia Inglese

Le fabbriche inglesi sono diventate tutte sotterranee e ben nascoste agli occhi del nemico. Mentre la produzione agricola è tornata a buoni livelli, specialmente nella zona dell'Irlanda, dove intensivi lavori di fertilizzazione hanno reso il terreno più adatto alla coltivazione che non al pascolo vero e proprio.



Le industrie producono tutto ciò che il regno abbisogna, e sono sempre sorvegliate da un attivo corpo di guardia feudale.

La concorrenza è ancora attiva in Inghilterra ed esistono molte aziende private, in questa maniera si spera di favorire il più possibile lo sviluppo che ponga la Gran Bretagna in una superiorità tecnologica decisiva contro la Germania, superiorità tecnologica che, in alcuni aspetti, gli inglesi ignorano di avere.

Il petrolio è relativamente comune nel Regno Unito, numerosi sono infatti i pozzi galleggianti di modernissima concezione nel Mare del Nord, e costantemente pattugliati da veloci corvette. Si ipotizza che la Regina stia tentando di riconquistare le proprie colonie, specie in Egitto e in Asia, un giorno non molto lontano.

La moneta corrente nel regno è ancora la Sterlina, che viene stampata nel vecchio conio. 1 Scellino, 1 Penni, 1 Sterlina in moneta e poi i pezzi da 5, 10, 20, 50 e 100 in carta. Altre monete, specie quelle germaniche, non sono accettate, forse i Doblone e gli Scudi papali, fatti in oro e argento potrebbero valere il loro peso nel materiale grezzo. Nelle zone della Scozia gli scambi avvengono ancora con il baratto.

James Cosbourne: Duca di Londra

Storia: Di nobili origini Cosbourne è stato un giovane ufficiale di cavalleria durante la Prima Guerra Mondiale, oltre che a guidare personalmente lo sbarco inglese in Normandia. Cosbourne ha vissuto in prima persona il risorgere dei Morti e ne è rimasto profondamente sconvolto.

Tornato in Inghilterra, richiamato assieme ai suoi uomini dalla regina, Cosbourne venne rapidamente nominato Duca di Londra grazie al suo coraggio e alla sua dedizione.

Da allora governa con pugno di ferro la città convinto che la sua sia una missione voluta da Dio stesso, che gli ha permesso di sopravvivere fino a quel momento per guidare gli Inglesi a una nuova vittoria. Si ritiene un uomo più adatto della regina a governare, ma sa anche di essere troppo vecchio per poter sperare in un colpo di stato, per cui sta facendo di tutto per far scalare le vette del potere a suo figlio Reginald.

Carattere: uomo autoritario e deciso, non rispetta alcuna forma di potere che non sia la sua e quella della defunta regina Elisabetta. Si ritiene un inviato del Signore, destinato a grandi cose, un aspetto della sua personalità abbastanza evidente dopo i primi minuti di conversazione.

Aspetto: un uomo di circa 80 anni, la lunga barba nasconde il viso pieno di rughe, è completamente calvo. Cosbourne cammina sempre ricurvo appoggiandosi al suo bastone o a suo figlio Reginald.

Tarocco dominante: Le Stelle

La Chiesa Anglicana

La tradizione della chiesa d'Inghilterra è antichissima e risale ai tempi di Enrico VIII. L'arcivescovo di Canterbury, William McAllister, rimane ancora la massima autorità religiosa dopo Sua Maestà.

Nonostante tutto il popolo Inglese rimane relativamente distante dalla vita religiosa, ritenendosi in qualche maniera abbandonato da Dio, anche se difende strenuamente le proprie tradizioni.

La chiesa anglicana è comunque presente in tutte le città del regno e svolge tutte le sue funzioni come prima della guerra.

Le sepolture non vengono più effettuate come prima, ma i corpi vengono cremati prima di essere sepolti, com'è ormai usanza ovunque.

Esistono anche molte chiese cattoliche in Irlanda, data la netta maggioranza cattolica in quest'isola. La maggiore autorità



spirituale della Chiesa Cattolica Romana d'Irlanda è il Vescovo di Dublino, tale Jack O'Rhiordann.

Si vocifera esista attualmente un ordine di combattenti al soldo della chiesa anglicana che si occupano di dare la caccia ai Morti e, in misura minore, a tutti coloro che in qualche maniera si oppongano al volere della Regina e dell'Arcivescovo.

Vita quotidiana nel Regno

La popolazione civile nel Regno segue ritmi non molto differenti da quelli che seguiva prima della Guerra. I giorni lavorativi sono 6, dal lunedì al sabato con la Domenica come giorno di riposo. Gli orari sono di 9 ore lavorative e quindi i popolani hanno un discreto numero di ore di tempo libero, che molti sfruttano almeno una volta alla settimana per addestrarsi nella Guardia Cittadina, chi può, o in lavori utili per la comunità.

Le feste sono quelle tradizionali del calendario pre-guerra: con una nuova data festiva, ovvero quella del 2 Settembre, in cui gli Inglesi ricordano la fine dell'invasione della Divisione Sword e la conseguente vittoria dei Cavalieri della Corona.

I Crimini sono di vario tipo e si distinguono in Crimini contro la Corona, contro la Nobiltà, contro il Popolo, con i tipi di punizione che variano, i primi crimini comportano violazioni a regole civili, mentre i crimini contro il Popolo riguardano quelli contro la persona.

La pena di morte è ancora osservata, anche se raramente, e le esecuzioni vengono compiute con un colpo di pistola alla nuca e un immediato smembramento del cadavere, per poi cremarlo in apposite strutture.

La notte nelle città ancora non assicurate vige il coprifuoco e nessuno oltre la mezzanotte può girare per le strade. Nelle città più grandi come Londra, Dublino e Manchester il coprifuoco non viene più osservato, anche se pochi si avventurano di notte nelle strade.

La prostituzione come molti costumi di "dubbia moralità" non sono tollerati dalla società Inglese, ma molte case chiuse prestano servizio all'interno delle città del Regno. Questo per evitare che la prostituzione in strada porti alla

diffusione di pericolose malattie che darebbero origine a infestazioni di Morti.

Esistono scuole pubbliche e tutti i bambini sono obbligati a seguirle fino all'età di 18 anni, quando poi sceglieranno di continuare in una delle università sopravvissute.

L'unica università di un certo prestigio rimasta è quella di Cambridge, mentre le altre sono state distrutte o ricostruite da zero. Cambridge ha subito gravi danni a causa di un'invasione di Morti in tempi recenti, ma è stata riconquistata dai Cavalieri della Corona.

La rete ferroviaria Inglese, un tempo la migliore d'Europa, è ancora fortemente danneggiata dai bombardamenti, ma tutte le città maggiori sono collegate dal servizio che porta vettovaglie e generi di prima necessità in tutti i Feudi più importanti.

I treni sono ancora a carbone, ma alcuni scienziati stanno cercando di creare un'efficiente rete elettrica ferroviaria per poter convertire più tratti possibili a questa nuova forma di alimentazione, disponibile solo nei tratti meno danneggiati delle ferrovie.

L'energia elettrica è disponibile solo nelle grandi città, mentre in borghi ancora danneggiati dal conflitto questo non è sempre vero, le linee sono interrotte in più punti e i lavori di ricostruzione non sono sempre possibili.

La vita però non è così semplice come si crede, i feudatari detengono diritto di vita e di morte sui loro sottoposti e la legge non è mai uguale per tutti, un nobile uscirà quasi sempre vincitore dallo scontro con un popolano.

Inoltre in tempi di crisi, molto numerosi in questo periodo buio, le popolazioni non ricevono mai gli aiuti che la regina invia periodicamente; aiuti che vengono sempre in buona parte intascati o nascosti dai nobili del luogo.



Informazione

Ancora oggi in Inghilterra si stampano giornali, il più importante dei quali è sicuramente il Times stampato a Londra. Il Times viene distribuito quasi giornalmente in tutto il regno, ma più ci si allontana dalla capitale più il ritardo di consegna aumenta. A questo scopo in tutte le città viene stampato un giornale locale comunemente chiamato tabloid, che si occupa di divulgare le notizie a carattere nazionale, ma soprattutto quelle locali.

I Tabloid sono quindi il maggior mezzo di informazione per il comune cittadino del Regno, mentre il Times ha maggior presa tra i nobili, gli industriali e i militari che hanno bisogno di una fonte di informazione più affidabile.

Le notizie che vengono stampate ovviamente vengono sottoposte a forte controllo, e si tratta spesso di celebrazioni della potenza Inglese, o di resoconti inviati dalle navi della Compagnia delle Indie Orientali.

La Radio esiste solo nelle grandi città e trasmette via cavo dalla locale stazione della BBC. La televisione è ormai scomparsa, le trasmissioni non vengono più inviate da anni e nessuno si occupa più di produrre programmi per questo mezzo.

Magia

Nel Regno Unito è riconosciuto l'uso della magia ed esistono innumerevoli medium accreditati, stregoni e ritualisti di vario genere, si dice che la regina Caterina in persona sia una valida veggente.

La legge prevede che chiunque sia dotato di uno di questi poteri o comunque di conoscenze occulte particolari, debba registrarsi immediatamente alle autorità e tenersi sempre a disposizione nel caso siano richieste le loro conoscenze.

Spesso i Cavalieri fanno affidamento a uno o più veggenti per un responso ricognitivo sugli spostamenti dei Morti.

Chiunque venga scoperto a praticare magia nera o una qualunque forma di stregoneria negativa viene immediatamente arrestato e processato per Alto Tradimento. Stessa sorte viene subita da chi, praticante di arti non pericolose, non si registra in tempi utili, sebbene la pena in

questo caso consista in qualche giorno di guardina.

Le motivazioni dietro questa scelta sono innumerevoli. La regina per qualche motivo è diventata sempre più paranoica sulle eventuali origini esoteriche e magiche dell'invasione dei Morti e sta cercando in ogni maniera di combatterli in tutti i modi che le vengono in mente.

Scozia

Il Regno di Scozia è diventata un'entità semi-indipendente dal regno di Sua Maestà britannica. Isolato per lungo tempo dal resto dell'isola, la terra degli highlander ha combattuto contro i morti con i metodi tradizionali da sempre usati dagli antichi clan.

La popolazione decimata dallo scontro vive oggi totalmente asserragliata attorno agli antichi castelli delle famiglie nobili organizzate per clan.

Ci sono un centinaio di Clan attualmente esistenti in tutta la Scozia e più si va a nord, più la presa degli highlander sul territorio si fa flebile.

Capitale del Regno è Edimburgo, presieduto dal numeroso clan McDonald nella parte Nord e dal ricco clan McDuff, entrambi strenui difensori delle vecchie tradizioni e alleati della corona inglese (almeno fino a che i morti non saranno debellati).

Gli Highlander compongono un esercito numeroso e tutti gli uomini e donne da 13 anni in su sanno imbracciare un'arma o impugnare la pesante Claymore, la pesante spada tradizionale con la quale abbattano i Morti.

Irlanda

L'antica popolazione irlandese vive ormai in poche zone attorno a Dublino, mentre il resto dell'isola è nelle mani della corona Britannica.

L'indipendenza guadagnata con il sudore e la relativa tranquillità in cui viveva l'isola dopo la resistenza contro i morti, venne spazzata via come le vecchie tradizioni.



Oggi l'Irlanda è una terra sfruttata principalmente come granaio del Regno. Attraverso un attento programma del progetto Fortress, si sono fertilizzate le terre brulle e verdeggianti del paese per renderle adatte alla coltivazione.

Ciononostante l'Irlanda è un posto tranquillo, con scarsa presenza di morti e un'aria serena che in molti altri posti non è più percepita.

L'oppressione britannica però si fa ogni giorno più stringente e l'Irish Republican Army sta cominciando a inviare i primi segnali di una rivolta imminente.

William McDonald: Highlander e Duca di Edimburgo

Storia: William nacque nel 1904 da una ricca famiglia di possidenti del Lothlan, un antico clan Scozzese. Fu volontario nell'aviazione inglese durante la guerra e si distinse per numerosi atti di coraggio durante la Battaglia d'Inghilterra.

All'inizio del '44 fu ferito mentre aiutava un meccanico a riparare il suo aereo e venne mandato nella sua terra natia per guarire.

Ripresosi poco dopo il Giorno del Giudizio, William trasformò il castello di famiglia in un rifugio sicuro per tutti coloro che cercavano protezione. Si dice che fu il primo a restaurare le antiche tradizioni degli Highlander alle quali era molto legato. William è anche un famoso spadaccino e l'unico in tutta l'isola ad aver affrontato uno Sidhe ed esserne uscito vivo.

Oggi governa sulle terre del Lothlan e su Edimburgo come primo Highlander del clan McDonald.

Carattere: Uomo burbero e di poche parole, rispecchia lo stereotipo dello scozzese in kilt. E' un uomo generoso e coraggioso, pronto ad aiutare chi è in difficoltà. E' diffidente nei confronti degli Inglesi, ma non nasconde il suo profondo rispetto per Caterina.

Aspetto: nonostante i suoi 50 anni, William è un uomo vitale e molto giovanile, di corporatura massiccia e dal fisico tutt'altro che decadente. Ha un incisivo d'oro e una profonda cicatrice sul collo, lasciata da un colpo del Sidhe. Porta i capelli corti, ma disordinati e sul suo viso è sempre presente un ampio sorriso.

Tarocco dominante: La Forza

L'esercito e i Cavalieri

Dopo la fine della guerra, un grosso corpo d'armata si trovava a stazionare per il territorio britannico a seguito della sconfitta contro l'esercito tedesco.

Questa forte presenza fu il motivo per cui la nazione sconfitta sopravvisse allo scontro con i morti.

Le divisioni Gold e Juno, composte quasi totalmente da veterani, vennero a formare quindi i Cavalieri della Corona, un corpo scelto di soldati adibito alla lotta contro i Morti.

Si tratta di un corpo scelto, ma relativamente numeroso, armato con le migliori armi che le fabbriche di Sua Maestà possano sfornare.

Lo scopo primario dei cavalieri però, in realtà, è quello di formare la testa di ponte che porterà la giusta punizione ai Nazisti nel conflitto che l'Inghilterra sta preparando ormai da anni.

La seconda linea di difesa inglese è composta dalla cosiddetta Guardia Cittadina. Si tratta di unità con addestramento sufficiente e armate con il minimo indispensabile per poter compiere le sue azioni di routine. Si tratta solitamente di popolani volontari e, in tempi di crisi, di gente comune che prende le armi per difendersi.

La Guardia Cittadina Regolare svolge principalmente compiti di polizia all'interno di un Feudo ed è la prima linea di difesa contro un attacco di Morti.

Anche la marina di Sua Maestà britannica è ancora attiva, smantellate le grosse e inutili corazzate, molte delle navi sono incrociatori e portaerei. Questo è un fatto che è sconosciuto alla Germania che continua a non rinnovare la sua marina.

I mezzi principali dell'esercito inglese sono i carri armati Sherman, prodotti in passato su licenza e ancora oggi prodotti con altro nome (non si sa mai, tornassero gli americani!) e esemplari dei carri armati pesanti Churchill, Comet e Hellcat.

L'aviazione è composta ormai da vecchi bombardieri americani e inglesi, come i



Vickers e i B-17 e ci sono anche vecchi caccia modello Spitfire.

Ma il fiore all'occhiello dell'esercito di Sua Maestà è composto dai frutti del progetto "**Fortress**" per la difesa delle terre del Regno Unito che ha portato ad alcuni interessanti progetti.

Tra questi ci sono il caccia a reazione **Spitfire MkII** prodotto ancora in pochi esemplari, ma capace di portare distruzione ovunque e in poco tempo.

Alexander Coulomb: Cavaliere della Corona

Storia: di origini Canadesi, Coulomb era ufficiale di Fanteria nell'esercito canadese. Uomo con un sordido passato, entrò nell'esercito per scrollarsi di dosso una vita passata non proprio esemplare.

Coulomb trascorse la maggior parte della guerra a Londra e venne mobilitato assieme alla sua unità solo per lo sbarco.

Coulomb sopravvisse per miracolo al massacro che ne seguì, unico tra gli ufficiali canadesi della divisione Juno. Tornato in Inghilterra, visse per molto tempo tentando di usare la sua divisione per ripulire la terra dai morti, ma non fu mai molto contento del nuovo ordinamento sociale imposto dalla corona.

Affrontò in prima persona quel massacro noto come "La Vendetta della Sword" e per chi conosce Coulomb da vicino, questo è ritenuto il punto di svolta della sua vita. Da allora infatti Coulomb non fu più lo stesso, si rifugiò nell'alcool, un uomo stanco e affranto che aveva perso ogni scopo nella vita.

Anche se è un ufficiale di alto rango dei cavalieri della corona, Alexander ha perso molto del potere che deteneva in precedenza a favore del comandante della divisione Gold, Kenneth Carpenter, e del suo vecchio braccio destro Jonathan Mason divenuto comandante al posto suo. Da allora il suo declino, sociale, mentale e fisico è stato inarrestabile.

Carattere: Alexander è un uomo distrutto, tende a vedere tutto nero e la notte è assalito dagli incubi della terribile battaglia contro la Sword. Il dover uccidere uomini che una volta conosceva personalmente lo distrusse completamente. Cinico, disilluso e chiuso, nei rari momenti in cui non è ubriaco si può vedere in lui il vecchio soldato di una volta.

Aspetto: Un uomo di circa trentacinque anni completamente calvo e dallo sguardo vacuo, indossa la sua consueta divisa da cavaliere.

Tarocco dominante: La Torre

Le torrette difensive modello **Spear**, capaci di colpire un bersaglio al di là della Manica con il suo proiettile autopropulso. Infine l'arma che la Corona ha definito **fondamentale** per una vittoria sul continente: il liquido

incendiario **Raystorm**: un intruglio capace di bruciare per giorni interi dopo che è stato sganciato sul bersaglio, anche sott'acqua.

I cavalieri del Regno

I Cavalieri del regno sono i rimasugli delle Divisioni Juno e Gold dell'esercito Canadese e Inglese durante lo sbarco in Normandia.

Oggi hanno l'ingrato compito di difendere il territorio britannico da innumerevoli minacce, ma hanno dalla loro i migliori equipaggiamenti che il Regno possa offrire.

Divisi in due ordini distinti, gli uomini e le donne della divisione Gold sono riconoscibili dal loro berretto dorato e sono specializzati nella caccia ai Morti. Si tratta di individui freddi e professionali, ligi al dovere e pronti a tutto pur di annientare la minaccia dei Morti.

Gli uomini della divisione Juno sono commando specializzati nel combattere non tanto i morti, quanto i vivi, in previsione di un attacco al continente. Riconoscibili per il loro berretto cremisi, sono sicuramente più amati e meno temuti degli uomini della Gold. Entrambe le divisioni sono organizzate in Cellule da 5 a 10 Cavalieri, ogni cellula è dotata di un armamento standard costituito da Pistola Enfield Mk1, Fucile No1 Lee-Enfield, Mitragliatrice Sten. Due soldati nella cellula portano due mitragliatrici Owen e uno nella squadra ha un lanciafiamme o un fucile anticarro.

La Guardia Cittadina

I Soldati della Guardia Cittadina si dividono in due tronconi principali: i Regolari e gli Irregolari.

Nel primo caso si tratta di soldati professionisti, con un buon addestramento e un equipaggiamento decente.

Non sono in gran numero e svolgono principalmente compiti di pattuglia e difesa dei confini del Feudo.

Il loro armamento standard consiste in un fucile No1 Lee-Enfield, i sotto ufficiali sono invece armati con una mitragliatrice Sten. Un soldato ogni quindici è armato con un lanciafiamme.



Gli Irregolari invece sono normali cittadini che accorrono in difesa del feudo in tempi di crisi. Solitamente male armati e poco addestrati, i migliori combattenti tra gli Irregolari sono coloro che partecipano alle sessioni di addestramento organizzate dalla Guardia Cittadina Regolare almeno una volta a settimana.

Un Irregolare non ha un armamento standard, spesso e volentieri ognuno scende in battaglia con l'equipaggiamento che ha in casa, i più fortunati vengono armati con i rifornimenti rimasti della Guardia Cittadina. In città più grandi esiste un fondo per gli Irregolari.

I Corpi SAS

Le unità della SAS (acronimo per Special Air Service) sono le truppe speciali al servizio della corona, specializzate in azioni di commando dietro le linee nemiche, sono state protagoniste delle più rocambolesche azioni in territorio tedesco.

Oggi non ce ne sono più così tanti in servizio, vuoi perché la maggior parte sono stati abbandonati in territorio nemico, vuoi perché la base principale di addestramento si trovava in Scozia e, a quanto pare non si sono trovati sopravvissuti.

I commando SAS ancora attivi sono inseriti come sotto ufficiali all'interno delle squadre di Cavalieri del Regno. Ogni commando si occupa di addestrare personalmente i cavalieri che ritengono degni di nominare SAS, un po' come farebbe un cavaliere con il suo scudiero; oltre che a comandare la sua squadra o unità in battaglia.

Robert Morrison: SAS

Storia: Robert Morrison è un giovane membro delle SAS, un soldato coraggioso e avventuroso, spinto solamente dal desiderio di servire la sua patria. Non ha vissuto personalmente la guerra, ma ha combattuto più e più volte contro dei morti in patria, mostrando a tutti il proprio valore. Venne promosso da Logan Wolf, suo maestro, come SAS sperando di poter calmare i suoi bollenti spiriti con un po' di responsabilità.

Carattere: Robert è un giovane ambizioso, ha in poco tempo scalato tutti i gradi possibili fino ad arrivare ad essere una SAS. E' spavaldo, pieno di se, sicuro di essere il meglio... e non perderà mai occasione per dimostrarlo.

Ha viaggiato per l'Inghilterra in lungo e in largo e si dice ne conosca gli aspetti più nascosti.

Aspetto: un giovane di circa trent'anni, con corti capelli castani e l'aria di chi sa il fatto suo. Indossa la divisa delle SAS anche quando non è in servizio, come se volesse dimostrare a tutti la sua affiliazione.

Tarocco dominante: il Mondo

I SAS sono fedeli fino alla morte alla regina e sono la sua forza personale, che compone anche la sua guardia del corpo e le forze che lei stessa manda in giro per il regno come segno della sua presenza.

Far parte delle SAS è considerato un grande onore, la consacrazione della carriera di un Cavaliere del Regno.

Scienza Medicina e Ricerca

Il livello medico in Gran Bretagna non è certo tra i migliori al mondo.

In teoria la preparazione scientifica dei medici Inglesi non ha nulla da invidiare a quella della loro controparte tedesca. In pratica, solo chi ha i soldi può permettersi di venire curato in veri ospedali, con vere strutture mediche, gli altri devono accontentarsi di rappezza budella di quarta categoria.

Per il resto la ricerca medica è rimasta inalterata rispetto a quella del 1944. Non esistono quindi cure avanzate come trapianti o ricerche genetiche come quelle che vengono compiute in Germania.

La ricerca scientifica, specialmente quella bellica, invece è molto avanzata in Inghilterra e Caterina ha spesso finanziato personalmente progetti interessanti, il più



importante dei quali “Fortress” ha di certo determinato la vittoria dell’esercito di Sua Maestà contro la minaccia della Divisione Sword e viene visto da molti come la soluzione al problema Nazista d’oltremania.

Progetto “Fortress”

Come accennato precedentemente il progetto Fortress prevede tutta una serie di invenzioni, di vario genere, atte a potenziare il più possibile le forze armate britanniche in previsione di una nuova guerra contro il nemico Nazista.

Più di mille scienziati inglesi, tra cui il genio Viktor Forberg, sono impegnati al progetto nascosti in un castello immerso nella brughiera inglese, la cui ubicazione è ancora un mistero per la già ignara opinione pubblica britannica.

Il Progetto ha già prodotto tre armi come descritto prima e una serie di schemi di carattere civile.

Analizziamo in dettaglio tutti i progetti sviluppati da Fortress.

Lo **Spitfire MKII** è un’aereo di nuovissima concezione, se non nella carlinga, almeno nella motorizzazione, composta da due nuovissimi motori a turbina e armato con mitragliere, bombe e razzi non guidati. Ne sono stati prodotti pochi esemplari, ma data la sua manovrabilità e velocità, il governo di Sua Maestà conta di farlo divenire l’aereo di punta dell’esercito britannico.

Dottor Richard Freeman

Storia: Nato da una semplice famiglia contadina della campagna gallese, Freeman riuscì sin da giovane a distinguersi per acume e intuito, tanto che riuscì addirittura a conquistare una borsa di studio e un invito a partecipare alle lezioni a Cambridge. Uomo brillante, si laureò in chimica nel 1930 e ottenne un secondo dottorato nel 1935 in ingegneria aero-spaziale.

Richard Freeman è attualmente a capo del progetto “Fortress” ed è l’uomo dietro al progetto dello Spitfire MkII, sviluppato quasi interamente sotto sua supervisione.

Carattere: Freeman non ricorda in alcuna maniera uno scienziato. Da gallese purosangue è un uomo sanguigno e forte, pronto alla risata così come a momenti di cupa depressione.

Il suo lato geniale è accentuato dalla parlantina sciolta e dalla sua capacità di organizzare il lavoro. I suoi uomini lo rispettano moltissimo, ma Freeman è anche un uomo che mal accetta lo stato in cui la sua terra è ridotta.

Osteggia costantemente le decisioni della regina, e desidera che il Regno Unito torni ad essere la terra in cui lui è nato, con una sua democrazia non il feudalesimo, anche se non arriverà mai a danneggiare la sua stessa terra.

Aspetto: un uomo di circa 50 anni con corti capelli brizzolati, e una folta barba. Il suo fisico è massiccio e la sua voce è potente, che infonde una grande autorità ai suoi discorsi. Freeman sembra sapere il fatto suo sul piano fisico...

Tarocco dominante: Il Bagatto

Le torrette **Spear** sono state costruite tutte sulla costa sud dell’isola britannica. Si tratta di costruzioni capaci di nascondersi sotto il suolo e spuntare fuori solo in caso di utilizzo. L’ispirazione per le Spear sono state le V2 tedesche, ma gli ingegnosi sudditi di Sua Maestà, appresa la lezione dei bombardamenti hanno modificato radicalmente il progetto miniaturizzando la costruzione dei missili, rendendoli più precisi e, in qualche misura più distruttivi. Ora un missile Spear è in grado di colpire bersagli a centinaia di chilometri di distanza e gli ingegneri inglesi sognano il momento in cui un missile Spear abbia la capacità di raggiungere Berlino.

Raystorm è sicuramente l’avanzamento più terribile e sconvolgente sviluppato dal progetto Fortress. E’ un liquido altamente viscoso e infiammabile, capace di bruciare persino sott’acqua con effetti terribili. Per il poco che se ne sa è un derivato del

petrolio con pesanti aggiunte di additivi chimici per lo più ignoti.

E' stata l'arma che ha salvato l'Inghilterra dall'invasione della divisione Sword. Scaricata dai bombardieri e dagli Spitfire MKII sulle coste mentre i Morti sciamavano fuori dall'acqua fermò l'avanzata della divisione, mentre i Cavalieri della Corona e le Guardie Cittadine terminarono l'opera dei pochi Morti riusciti a raggiungere la terraferma.

Ci sono anche altre piccole invenzioni che hanno pian piano preso piede, molte di queste hanno impatto principalmente sulla vita comune o sono miglioramenti di armi esistenti, come il fucile **Enfield EM-2**, il primo fucile d'assalto inglese; oppure come la **Lama da Epurazione Felblade** nei modelli Mk1 e Mk2, un'arma pesante e stravagante. Si tratta di una spada con due lame parallele nel cui spazio centrale scorre un canale capace di spruzzare liquido Raystorm incandescente. Si tratta di un'arma pericolosa tanto per chi la subisce tanto per chi la usa dato che anche se corazzato il serbatoio portato come zaino è vulnerabile ai colpi di armi da fuoco.

Le leggi del Regno

Nel regno esiste ancora il sistema di precedenti penali che contraddistingue il sistema giuridico del paese, ma la regina Caterina ha deciso di promulgare, dopo pochi giorni dalla sua incoronazione, un decalogo di leggi che ogni cittadino deve rispettare o subire punizioni gravissime.

La regina è la fonte della legge di Dio per la chiesa Protestante Anglicana. Ogni sua decisione è legge.

Il Tradimento contro la Regina o un qualunque Feudatario, Nobile e Emissario non sarà tollerato e punito severamente.

Chiunque parli con i membri della nazione Nazista è imputabile di alto tradimento e punibile con la morte.

Ogni Feudo può dotarsi di una sua legge scritta, ma che non interferisca con la legge del Regno.

Divieto assoluto di intrattenere rapporti con i Morti e di proteggere uno della loro specie.

Tutti gli usufruttori di Magia non Nera devono registrarsi immediatamente nell'ufficio Reale o Feudale più vicino e rimanere a disposizione delle autorità.

Gli usufruttori di magia Nera verranno immediatamente processati per alto tradimento.

Ogni cittadino uomo e ogni cittadina donna che hanno compiuto 16 anni di età sono obbligati a intraprendere l'addestramento militare al più vicino centro della Guardia Cittadina per un periodo di mesi 3.

E' obbligo di ogni buon cittadino di comunicare la morte di congiunti e parenti alle autorità.

Sono ancora in vigore tutte le leggi sulla morale e la persona del precedente regime.

Il mondo soprannaturale

Le isole britanniche sono da sempre state avvolte da un velo di leggenda, miriadi di storie si raccontano dall'alba dei tempi. Che sia il ciclo bretone, le antiche leggende della mitologia celtica sugli Sidhe (pron. Shii), o le storie sui castelli e sugli spettri; la Gran Bretagna è da sempre dimora di strane presenze e di antiche conoscenze.

La realtà anche qui è meno romantica di quanto si possa pensare.

Energie mistiche viaggiano da sempre assieme alle nebbie che separano le isole britanniche dal resto del continente creando una cortina che quasi nasconde i suoi misteri...

Il Regno Unito per strane convergenze è da sempre il luogo prediletto per i famosi fenomeni di infestazione, anime perdute vengono avvistate in ogni dove sul territorio e innumerevoli altri avvenimenti sono diventati cosa di ogni giorno.

Anche i fenomeni Poltergeist sembrano essere aumentati enormemente dopo il Giorno del Giudizio, al punto che alcuni villaggi sono stati abbandonati nei giorni susseguenti, non tanto per i morti, tanto proprio per questi fenomeni paranormali che resero impossibile la vita dei cittadini.

Ultimo ma non meno importante è sicuramente l'apparizione di strane creature nel nord della Scozia. Gli Highlander le chiamano Sidhe (pron. Shii) e dicono che si tratti di fate maligne tornate assieme ai morti per vendicarsi degli uomini che le hanno private della loro terra. Pochi a parte gli Highlander parlano di queste creature, e ancora meno ne sono realmente a conoscenza, anche se asseriscono che si tratti "solo" di una varietà di morti particolarmente robusta e potente.

La Magia

Come detto sopra, le isole della Gran Bretagna sono terre da sempre attraversate da strane energie. Normalmente tutto ciò passerebbe inosservato alle autorità, o come minimo riconosciuto come un qualcosa da ignorare tenendo sempre un occhio vigile.

Il fatto che però la regina stessa sia una veggente e una medium riconosciuta rende le cose leggermente diverse.

Esiste infatti addirittura un ministero che si occupa di registrare e testare tutti coloro che in qualche maniera sappiano praticare arti occulte. Non c'è da dire che molti siano i ciarlatani che provano a inserirsi per ottenere le agevolazioni e i vantaggi dati dal titolo di Iniziato della Corona.

Quest'ultimo termine è stato coniato per identificare tutti coloro che, prestando giuramento alla regina, mettono a disposizione del regno le loro capacità.

Ovviamente la corona ripudia ogni forma di affiliazione con culti satanici.

Nonostante l'affiliazione inglese alla chiesa anglicana esiste una strana contraddizione per cui chi pratica le antiche religioni druidiche o altre religioni, come l'induismo, e quindi le arti occulte legate a questi culti, sia tollerato e anzi incoraggiato a unirsi agli iniziati.

Un iniziato normalmente viene visto con rispetto e timore dal cittadino comune inglese, ma questo titolo non ne rende certo amati i portatori.



Mary-Ann Cooper: Cacciatrice di Morti

Storia: adolescente in preda a strane allucinazioni, Mary-Ann subì la sorte di molti malati di mente negli anni '40: fu mandata in uno dei manicomi di stato per essere "guarita". Nell'ospedale Mary-Ann subì di tutto, maltrattamenti, elettroshock e attenzioni indesiderate da parte di un infermiere.

Quando nel 1944 Londra venne rasa al suolo, Mary-Ann si ritrovò praticamente sola nell'ospedale, ridotta fino ad allora in uno stato vegetale, l'orrore che le giungeva dalla finestra della sua camera di ospedale le fece scattare qualcosa. Corse in cucina, afferrò due coltellacci da macellaio e si aprì una via di fuga nella città in fiamme, tra morti e bombe.

Sopravvissuta in un modo che anche a lei pare impossibile, Mary-Ann era solo sedicenne quando Albert Cooper, uno psicologo e cacciatore di morti di una certa fama la prese con sé per aiutarla a guarire e a costruirsi un futuro. Fu per lei un padre amorevole come non ne aveva mai avuti.

Mary-Ann guarì da molte delle sue affezioni mentali, ma non intraprese mai la strada di psicologa che Albert le aveva spianato. Preferì divenire invece una cacciatrice, lasciando la casa "paterna" e andandosi a ritagliare un posto per sé.

Carattere: Mary-Ann è una ragazza chiusa e lunatica, anche se quasi totalmente guarita dalle sue malattie. Passa da momenti di profonda riflessione in cui mostra un lato di un'intelligenza spaventosa a momenti in cui si lascia andare alla rabbia più cieca. Odia gli uomini, a parte suo "padre" Albert che ama più di se stessa e i suoi compagni di viaggio, un gruppo di 4 avventurieri che guida con una certa abilità.

Aspetto: una bella ragazza di 26 anni, dal fisico atletico e i capelli lunghi. Quando non è in abiti civili indossa una corazza in cuoio bollito e maglia di ferro che usa per proteggersi dai morti. Ha un piccolo arsenale con sé, ma quando si lancia in mischia preferisce usare quegli stessi coltellacci che prese con sé dal manicomio. Se necessario è perfettamente in grado di utilizzare una delle due Felblade Mk2 che il gruppo possiede.

Tarocco dominante: Il Matto

Mrs Elizabeth Everett

Storia: la signora Everett potrebbe apparire come una classica signora inglese di mezza età, dall'abbigliamento sobrio e dalle maniere impeccabili.

Dietro a questa facciata di una distinta vedova borghese di altri tempi, si nasconde sicuramente una delle medium, ritualiste e cacciatrici di spettri più abili dell'intero Regno Unito.

E' ritenuta la massima esperta nel campo delle infestazioni e di recente ha iniziato a studiare i Morti, spendendo molti dei suoi soldi (e cercando altri finanziatori) per pagare scorte armate e accertare alcune delle sue scoperte.

La signora Everett ha più volte asserito che le presenze spettrali siano aumentate di gran lunga dopo il giorno del giudizio e che queste si manifestano maggiormente dove è stato ucciso un gran numero di morti... come se questi non possano lasciare il luogo in cui sono definitivamente defunti.

Elizabeth si è interessata al Ghost Hunting dopo la morte del marito avvenuta il 6 Giugno 1944 sulle coste della Normandia. Ella racconta di come suo marito sia apparso sull'uscio della porta per salutarla un'ultima volta e sparire poi nel nulla.

Entrò a far parte della Società dei Praticanti di Arti Arcane poco dopo, richiamata da una missiva firmata dal presidente di turno che le giunse due giorni dopo l'apparizione.

Carattere: gentile e premurosa fin quasi alla nausea, non lascia mai trasparire altra emozione che non sia un gentile e cortese interessamento. Nel lavoro è metodica, ma non maniacale, conducendo le sue indagini con intelligenza e coraggio. Non è priva di paura, ma è scesa a patti con questo suo basso istinto che controlla in maniera impeccabile... come tutto il resto d'altronde, è anche un'abile tiratrice.

Aspetto: una sobria signora di 45 anni, dall'aspetto gradevole e dai modi gentili. I suoi corti capelli castani sono sempre ben pettinati e non ha mai nulla fuori posto, quando non è a caccia di fantasmi adora parlare di qualunque argomento, ma una volta entrati nell'argomento "spettri", si può vedere la scorza di una vera professionista.

Tarocco dominante: La Temperanza

Nuove Professioni

I mestieri del manuale “La Creazione” che possono essere scelti anche per personaggi Britannici sono i seguenti:

- **Artigiano**, nel Regno Unito gli artigiani sono un mestiere relativamente comune, per il resto non differiscono molto dagli artigiani presenti nel resto del mondo;
- **Artista**, una delle arti più amate in Anglia è sicuramente quella del teatro, è molto comune infatti trovare attori e compagnie teatrali in giro per il regno;
- **Avvocato**, quello dell'avvocato è uno dei mestieri più ingrati, spesso si ritrovano a difendere cause perse contro poteri troppo forti o a venire costretti a svolgere semplici lavori d'ufficio, è anche vero che un buon avvocato può cominciare a guadagnare somme non indifferenti;
- **Cacciatore di Morti**, anche in Gran Bretagna questa è una professione molto richiesta.

- **Contadino**, non c'è molto da dire a parte che anche qui, la vita del contadino, specie se lontano dalle grandi città, non è per nulla semplice;
- **Ladro**, i ladri nella società britannica possono essere di ogni tipo, dallo straccione che vive borseggiando i passanti, fino al dilettante che si diverte a rubare per il solo gusto di farlo;
- **Mercante bottegaio**; non c'è molto da aggiungere;
- **Mercante itinerante**, anche qui non c'è molto di più da dire;
- **Operaio**, gli operai del Regno Unito non differiscono molto dai loro compagni di lavoro in Italia o in Germania.
- **Professore**, dalle scuole primarie fino alle maggiori università inglesi, sono coloro che si occupano dell'educazione dei giovani;

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Guardia Cittadina	4	-	Riflessi + Intuito + Forza Fisica
Abilità Secondarie: Uso Pistola, Uso Fucile, Legge, Perquisire +1 a scelta			
Nazionalità: Regno Unito			

La guardia cittadina è composta sì da liberi cittadini che prestano servizio nelle milizie di Sua Maestà, ma anche da volontari Regolari che prestano servizio in cambio di un pasto caldo e qualche scellino al giorno.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Sottufficiali della Guardia	7	Almeno Povera	Comando + Intuito + Riflessi
Abilità Secondarie: Interrogare, Impartire Ordini, Tattica, Artiglieria + tutte quelle della Guardia Cittadina			
Nazionalità: Regno Unito			

I Sottufficiali della Guardia sono sempre al comando di un plotone di guardie. In questa classe sono compresi: Caporali e Sergenti. Sono il tramite tra i soldati semplici e i Comandanti Reali.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Comandante Reale	10	Nobile	Comando + Intuito + Riflessi + Volontà
Abilità Secondarie: tutte quelle del Sottufficiale + Strategia			
Nazionalità: Regno Unito			

Sono i comandanti delle forze reali, solitamente di origine nobile e diplomati alle migliori scuole militari del regno. La maggior parte di loro sono reduci della guerra, e conoscono



bene i rischi di una guerra, mentre i più giovani dimostrano la tipica sconsideratezza e orgoglio dei militari britannici.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Cavaliere del Regno	18	Almeno Povera	Forza Fisica + Riflessi + Coordinazione
Abilità Secondarie: Uso Mitra, Uso Fucile, Uso Pistola, Uso Spada, Guidare veicolo a scelta, Orientamento, Tattica.			
Nazionalità: Regno Unito			

Sono gli estremi difensori del regno, i migliori combattenti che la Gran Bretagna possa fornire per la sua difesa. Estremamente addestrati e preparati, sono la punta di diamante dell'esercito di Sua Maestà. Molto spesso vengono inviati in giro per le isole o per le Terre Perdute a svolgere compiti pericolosi.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
SAS	20	Almeno Ricca	Forza Fisica + Riflessi + Coordinazione
Abilità Secondarie: Tutte quelle del Cavaliere del Regno + Intrufolarsi, Impartire Ordini.			
Nazionalità: Regno Unito			

Se i Cavalieri del Regno sono l'élite delle forze armate Inglesi, i SAS sono l'élite dell'élite. Abili commando, sono stati nominati anche comandanti dei cavalieri stessi, come antichi gran maestri. Sono temuti e rispettati come pochi altri nel regno e all'apparizione di una SAS, fedele fino alla morte alla regina, più di un nobile comincia a tremare.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Scienziato Reale	12	Almeno Borghese	Conoscenza + Intuito + Memoria
Abilità Secondarie: Matematica, Osservare + 2 a scelta tra le abilità Culturali			
Nazionalità: Regno Unito			

Gli Scienziati Reali sono coinvolti nella maggior parte delle scoperte e delle innovazioni scientifiche compiute dal progetto Fortress e dalle decine di altri progetti finanziati dalla corona. Essere uno scienziato è un privilegio che viene concesso a pochi.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Stregone Registrato	15	Almeno Borghese	Karma + Aff. Occulta + Volontà
Abilità Secondarie: Arte Occulta, Occultismo, Erboristeria, Raggiare + un'abilità secondaria culturale a scelta.			
Nazionalità: Regno Unito			

La Gran Bretagna è una terra di misteri e spettri, da sempre strettamente legata alle arti occulte. Gli Stregoni registrati alla Società dei Praticanti delle Arti Arcane sono tutti coloro che, dotati di conoscenze occulte vere o presunte, hanno messo le loro conoscenze a disposizione della corona. Alle volte si tratta di semplici ciarlatani, ma alle volte sono qualcosa di più...

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
IRA	Variabili	-	Variabili
Abilità Secondarie: variabili			
Nazionalità: Regno Unito			

Le terre di Irlanda sono passate di recente sotto il pugno ferreo del regno unito, dopo pochi decenni di indipendenza. I membri dell'IRA si considerano soldati impegnati in una guerra terribile, ma necessaria all'indipendenza della propria terra. Spesso contadini o allevatori schiacciati come servi della gleba alle loro terre, questi uomini combattono sempre fino alla morte... e



anche oltre. Per creare un personaggio dell'IRA sarà necessario stabilire cosa faceva prima il personaggio prima di divenire un guerrigliero/terrorista per selezionare alcune abilità e il numero di punti da distribuire, ma sarà possibile scegliere qualsiasi tipo di abilità secondaria, anche esterna alla professione d'origine, senza spendere per questo il doppio di punti Abilità.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Highlander	10	Almeno Normale	Forza Fisica + Volontà + Riflessi
Abilità Secondarie: Usare Claymore, Usare Fucile, Lotta, Erboristeria + 1 qualunque abilità di artigianato.			
Nazionalità: Regno Unito			

Gli uomini e le donne della Scozia sono regrediti a uno stato civile che ricorda molto da vicino quello di una qualunque società medioevale. Arroccati dentro i loro castelli ancestrali e assediati dai morti, gli Highlander sono l'epitome di questa civiltà guerriera.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Medico	6	Almeno Borghese	Intuito + Memoria + Conoscenze
Abilità Secondarie: Medicina Generale, Farmacia, Pronto Soccorso, Chirurgia			
Nazionalità: Regno Unito			

Sono i medici preposti alla cura dei malati britannici. Specializzati quanto basta per poter curare tutte le malattie possibili. Se le loro abilità si dovessero rivelare non sufficienti, vengono affiancati da uno Scienziato reale.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Reverendo Anglicano	5	Almeno Normale	Intuito + Socievolezza + Conoscenza
Abilità Secondarie: Teologia, Oratoria + 1 a scelta			
Nazionalità: Regno Unito			

Sono i sacerdoti della religione Protestante Anglicana, si occupano di curare le anime dei propri fedeli, sempre al servizio della corona e dell'Arcivescovo di Canterbury.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Investigatore Privato	8	Almeno Normale	Intuito + Volontà + Riflessi
Abilità Secondarie: Uso Pistola, Perquisire, Legge, Guidare veicolo, Osservare			
Nazionalità: Regno Unito			

Ricchi dilettanti annoiati o ex-poliziotti induriti da anni di servizio nelle strade, gli investigatori privati spesso si occupano di casi che la Guardia Cittadina liquida con poche indagini, riuscendo nell'intento di portare alla luce la verità.

Professione	PO Richiesti	Famiglia	Caratteristiche per Abilità Secondarie
Giornalista	6	Almeno Normale	Intuito + Conoscenza + Socievolezza
Abilità Secondarie: Arte (Scrivere), Fare Foto, Osservare, Telegrafia			
Nazionalità: Regno Unito			

Quello del giornalista è un lavoro d'ufficio prima che di campo. Spesso i giornalisti lavorano nei loro studi o alle redazioni ricevendo le notizie tramite un telegrafo. E' anche vero che esistono giornalisti d'assalto, sempre in giro per il regno alla ricerca di notizie fresche per i propri giornali.

Sette Segrete di Anglia

IRA

L'Irish Republican Army è un gruppo di ribelli e terroristi particolarmente attivi in Irlanda così come nel resto del regno unito. Da quando la Gran Bretagna ha invaso l'isola di smeraldo per farne il suo granaio, sono stati moltissimi gli atti di ribellione da parte degli Irlandesi. Anche se molti tra gli abitanti dell'isola ritengono l'occupazione Inglese un male necessario per sopravvivere alla minaccia dei morti, molti altri non sopportano che la corona britannica abbia nuovamente messo piede sulla loro terra.

Tra questi alcuni si sono organizzati in cellule terroristiche unite sotto la sigla di IRA. Le cellule attualmente attive sono poche e comunque sparse sul territorio irlandese, ma più di una cellula si è spostata in Inghilterra per colpire obiettivi sensibili.

Il numero ridotto di membri è in un certo senso una benedizione e una maledizione per l'IRA: da una parte sono difficilmente rintracciabili, e anche si dovessero scoprire una cellula, questo non permetterebbe alle autorità di scovare le altre, permettendo all'IRA di rigenerarsi. C'è però da dire che questi limiti in numero e in mezzi non permettono all'organizzazione di essere efficace come vorrebbe.

Sperare in una sollevazione popolare è ritenuto utopia anche dall'IRA, specie perché la popolazione civile è orribilmente oppressa e indebolita dai duchi inglesi e le loro truppe, ma sperano che colpendo continuamente le forze inglesi in territorio irlandese, queste saranno indebolite quanto basta per permettere alla gente comune di ribellarsi.

Highlanders

Gli Highlanders hanno accettato a malincuore di cedere la sovranità appena conquistata agli inglesi. Riconoscono però che l'aiuto dei Cavalieri del Regno è stato di vitale importanza per rendere le loro terre un po' più sicure.

Con la caduta delle istituzioni democratiche, le famiglie di Highlanders hanno riportato alla luce antiche inimicizie tra clan che oggi rischiano di sfociare in guerra aperta. Insomma, lo stereotipo che gli inglesi si sono fatti dei loro cugini di Scozia sembra essere ancora attuale.

Quello che molti inglesi non sanno è che gli Highlanders hanno difeso le loro terre non solo dai morti, ma anche da altre creature che sembra escano fuori dalle brume che calano alla sera e divorano gli uomini lasciandone solo le ossa.

E' una notizia che solo i Cavalieri del regno e gli Highlanders stessi conoscono e che sono restii a divulgare. Gli Highlanders asseriscono che si tratti dei leggendari Sidhe (pron. Shii) e hanno forgiato armi utilizzando ferro battuto a freddo per combatterli, arte nella quale gli Highlander sono maestri. Sembra inoltre che queste armi siano particolarmente efficaci per combattere gli Sidhe, avvalorando la teoria degli Highlanders.

Gli Highlanders hanno dedicato la loro vita a combattere queste creature e liberare le terre più settentrionali della Scozia di cui ancora si ignora il destino.

Compagnia delle Indie Orientali

Si trattava di grandi compagnie di navigazione privilegiate (spesso in forma di società di capitali) detentrici, nei confronti dei propri connazionali, dell'esclusivo diritto di navigazione e commercio al di là del Capo, sulla base di *patenti* concesse dalle autorità nazionali.

Nella seconda metà dell'ottocento, quasi tutte queste società furono costrette a chiudere solo per essere riaperte dalla regina Caterina nel 1952. Lo scopo era molto semplice, scoprire cosa fosse successo delle colonie andate perdute dell'impero.

La Compagnia venne dotata di una decina di navi da trasporto e i suoi membri furono inviati per tutto il mondo seguendo le vecchie rotte per cercare di scoprire il destino delle colonie e, magari, riconsegnarle alla corona britannica... almeno questo è quello che sa

l'opinione pubblica nei riguardi della Compagnia.

Sembra infatti che la nave inviata in India e quella inviata in Egitto abbiano scoperto qualcosa che potrebbe essere una minaccia, le navi sono attualmente sulla via del ritorno, ma i pochi messaggi radio sembrano tutt'altro che rassicuranti: un Egitto nelle mani dei Faraoni, l'India saldamente controllata da misteriosi culti della morte.

Le navi che tornano portano solo notizie frammentarie dai punti esplorati, dati i pochi coraggiosi che tentano di penetrare oltre la costa. La Compagnia sta inoltre cercando di armare una nuova nave per andare ad accertarsi della situazione negli Stati Uniti.

William Dawson: Nostromo della Compagnia delle Indie Orientali

Storia: giovane figlio cadetto di una famiglia mercantile impoverita, Dawson è un marinaio sulla nave della Compagnia delle Indie Orientali "Queen Maab". È stato imbarcato quasi forzatamente dai suoi genitori, un po' per le entrate che questo avrebbe portato, un po' perché Dawson si era messo nei guai innamorandosi della donna sbagliata.

Per evitare una faida familiare, lo stesso William accettò di buon grado l'imposizione, vuoi per quieto vivere, vuoi perché aveva sempre desiderato vedere il mondo e si imbarcò poco tempo dopo.

Sulla nave si è rivelato un buon marinaio e dopo il primo breve viaggio della nave sulle coste Islandesi, venne nominato nostromo della Queen Maab.

Dawson spera solo di poter tornare a casa dopo il suo ultimo tour per poter raccogliere i frutti del suo lavoro e poter chiedere ufficialmente la mano della sua amata Linda.

Carattere: William è silenzioso, ma deciso quando si trova sulla sua nave, dimostra competenza in ogni situazione e non si mostra mai insicuro se deve ispirare le azioni degli altri.

Aspetto: William è un uomo di bell'aspetto, di circa trent'anni con corti capelli ricci e rossi. Il suo naso e i suoi zigomi sporgenti sono pieni di lentiggini, la sua carnagione è chiara, ma arrossata dai lunghi giorni per mare. Porta sempre semplici abiti da marinaio.

Tarocco dominante: il Mondo

Società' dei Praticanti di Arti Arcane

La società ha riunito in se alcune logge esoteriche in una società molto simile ai club aristocratici di fine diciannovesimo secolo. La società è anche nota con il nome di Club Prometeo ed è il braccio arcano della corona.

Scopo ultimo della società è quello di trovare una soluzione al problema dei morti e di porre al servizio del regno ogni singola conoscenza occulta che possa essere d'aiuto in questa lotta per la sopravvivenza.

La società ha così diviso in varie categorie i propri membri di appartenenza a seconda delle capacità che questi dimostrano.

I **Divinatori**, sono tutti coloro che asseriscono di possedere la capacità di prevedere il futuro o i possibili futuri, che sia tramite pendolo, cartomanzia o attraverso la lettura dei fondi del the.

I **Medium** sono i praticanti che sono in grado di mettersi in contatto con l'aldilà o comunque di poter comunicare con gli spettri.

Gli **Occultisti**, i più numerosi tra i membri, probabilmente non hanno alcuna capacità arcana di per se, ma la loro conoscenza nella materia occulta li rende membri indispensabili della società.

I **Ritualisti** sono i membri più temuti di tutta la Società, ma anche i meno numerosi. Le loro capacità sono strettamente legate al tipo di riti che essi praticano, alcuni si appoggiano a pratiche induiste, altri a riti celtici, altri ancora a rituali vaticini etruschi e così via. Generalizzare le capacità di un ritualista è impresa ardua.

L'accesso al Club è difficile anche per chi ha dimostrato di avere doti o conoscenze, ancor più difficile è ottenere l'invito a far parte del cerchio interno. Cosa sia effettivamente questo cerchio interno non lo sa nessuno a parte i suoi membri, sebbene nei corridoi della società a Londra si vocifera da anni della sua esistenza, alcuni sostengono si tratti semplicemente di una sorta di "cupola" che si occupa di governare sulla Società, altri sostengono che il Cerchio non sia altro che il vero motivo per cui il Club Prometeo è in esistenza... d'altronde con una così alta percentuale di ciarlatani che ne fanno parte e la già scarsa credibilità di cui godono i

soci, non si spiegherebbe perché la regina insiste nel tenere in piedi il Club.

Cosa ne Pensano (o sanno) nel Regno Unito di:

Se Stessi

Cittadino: “La vita è difficile e i nobili non ci aiutano in questo. D'altra parte... non oserei immaginare quanto possa essere orribile la vita sul continente.”

Guerrigliero IRA: “Dannati inglesi... opprimono la nostra terra e pretendono che li chiamiamo benefattori. Presto conosceranno cos'è l'orgoglio irlandese.”

Regina Caterina II: “Il nostro destino è ormai scritto: schiacciare il cane nazista e porre fine all'orrore dei morti. La Fortezza è pronta a resistere a qualunque assalto... e a lanciare mortali sortite.”

Gen. Parker: “Il nostro paese è solo una pallida ombra della sua gloria passata... sogno il giorno in cui sulle nostre terre torni a non tramontare mai il sole.”

Germania

Cittadino Inglese: “ci vendicheremo un giorno di quello che ci hanno fatto, non abbiamo dimenticato gli stermini e i bombardamenti a tappeto.”

Dott.Freeman: “da quello che dice William la loro tecnologia è avanzata al punto di poter manipolare la vita stessa. Vorrei saperne di più.”

Regina Caterina II: “...Cry 'havoc!' and let slip the dogs of war”

Russia

Cittadino Inglese: “Russi? Esistono ancora?”

Dott.Freeman: “Hmm, abbiamo captato strani segnali radio dalla Russia, anche se erano totalmente impossibili da decifrare. Forse qualcuno è sopravvissuto.”

Guerrigliero IRA: “...Che cosa me ne dovrebbe importare di una terra dimenticata da Dio!?”

Mary-Ann Cooper: “Metallo! Metallo! Metallo!!! BASTA!!!”

Italia

Cittadino Inglese: “Italia, mio Zio ci ha combattuto, ma non è mai tornato. Dicono ci sia il Papa al governo, ma è vero?”

Robert MacArthur: “hanno la fede, ma non basta quella per opporsi allo strapotere tedesco.”

William Dawson: “Dalla nave della Compagnia ho potuto vedere che c'è ancora uno stato forte, ma sembra quasi un paese tornato al medioevo.”

Mary-Ann Cooper: “La parola di Dio e gli atti degli uomini non sempre seguono la stessa strada...”

Terre Perdute

Cittadino Inglese: “Come se non avessimo abbastanza morti qui. Deve esserne pieno da quelle parti.”

William Dawson: “La Compagnia preme per riconquistare le vecchie colonie, eppure... perché ho l'impressione che sia più facile a dirsi che a farsi?”

Regina Caterina II: “Una volta sull'impero non tramontava mai il sole. Oggi è difficile scorgere l'alba sulle nostre piccole isole.”

Nuove Creature

Sidhe

Che non ci sia nulla di fatato dietro gli Sidhe è ormai noto anche agli Highlanders più superstiziosi. Questi Morti appaiono molto simili agli Atrox, con la differenza che si muovono in gruppi e sembrano avere una certa organizzazione di tipo sociale, un'ipotesi confermata dal fatto che attaccano utilizzando delle tattiche più o meno sofisticate.

Altra differenza fisica è nei denti più affilati del normale, come se fossero quelli di una bestia feroce.

William McDonald afferma che queste creature sono in grado di parlare in maniera rudimentale, e di comunicare tra di loro.

Aspetto 0	Cultura 1-4
Comando 4	Intuito 6
Creatività 1-4	Memoria 4
Socievolezza 0	Volontà 9
Coord. 5-8	Affinità Occ. 0



Dest. Man. 4-6
 Forza fisica 6-9
 Riflessi 5-9
 Attacchi

Dist. Morte 0
 Eq. Mentale 0
 Karma 1
 Morso+2
 Graffio (Taglio 0)

Bean-Sidhe

Sono creature ancora più potenti e mortali dei normali Sidhe. Enormemente più intelligenti, hanno maggiori affinità con i diabolicus che non con gli Atrox.

Appaiono come morti in avanzato stato di decomposizione, e non importa quanta carne umana mangino, un morto che si sveglia come Bean-Sidhe subisce un processo di putrefazione rapidissimo, che nel giro di pochi giorni lo porta a perdere qualsiasi traccia di umanità.

Peculiarità che da a loro il nome è il loro caratteristico grido che lanciano quando sono a fauci spalancate nell'atto di divorare qualcuno. I Bean-Sidhe emettono questo grido solo se stanno per mangiare carne umana (quindi devono avere una vittima tra le braccia), chiunque oda quest'urlo deve effettuare un test di "Terrore".

Aspetto 0
 Comando +3
 Creatività +1
 Socievolezza -2
 Coord. +3
 Dest. Man. +3
 Forza fisica +4
 Riflessi +3
 Attacchi

Cultura +2
 Intuito +2
 Memoria +2
 Volontà +2
 Affinità Occ. 0
 Dist. Morte 0
 Eq. Mentale -6
 Karma -3
 Morso+2
 Graffio (Taglio 0)

Nuove Armi

Nome Arma	Abilità	Naz.	Calibro	N.Colpi/Raff	Req	Classe Danno
SMLE Lee-Enfield	Fucile	Ing.	7.65mm	10	-	Perforazione +2
Enfield No.2 (R)	Pistola	Ing.	0.38	6	-	Perforazione +1
Sten	Mitra	Ing.	9mm	12 raffiche	-	Vedi tabella
Enfield EM-2	Fucile	Ing.	7.65mm	20/5 raffiche	F.f.2	Perforazione +2 – vedi tabella
Bren L4A4	Mitragliatrice	Ing.	7.62mm	6 raffiche	F.f.4	Vedi tabella
M1 Garand	Fucile	USA	7.62mm	8	-	Perforazione +1
M1 Carabina	Fucile	USA	7.62mm	15	-	Perforazione +0
M3 Grease Gun	Mitra	USA	9mm	5 raffiche	-	Vedi tabella
Browning BAR	Mitragliatrice	USA	7.62mm	4 raffiche	F.f.4	Vedi tabella
Sturmgewehr 44 (Stg.44)	Fucile	Ger	7.92mm	30/7 raffiche	F.f.2	Perforazione +1 – vedi tabella
Fg-42	Fucile	Ger.	7.92mm	20/3 raffiche	F.f.3	Perforazione +1 – vedi tabella
Gewehr 43	Fucile	Ger.	7.92mm	10	-	Perforazione +2
Simonov AVS-36	Fucile	Russ.	7.62mm	15	-	Perforazione +1
Tokarev SVT-40	Fucile	Russ.	7.62mm	10	-	Perforazione +2

Nota che la mitragliatrice Bren L4A4 e il BAR possono essere imbracciati a differenza di altre mitragliatrici, anche se nel caso non siano posate a terra con un treppiedi il tiratore subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire.

Il fucile Garand può sparare fino a 2 colpi ogni round, ma non si può cambiare il caricatore fino a quando questi non ha sparato l'ultimo colpo (in realtà è possibile farlo, ma durante un combattimento era un'operazione fin troppo complicata).

Anche la Carabina M1 può sparare fino a 2 colpi ogni round, ed è possibile cambiare il caricatore anche se non è vuoto.

Nome Arma	Abilità	Requisiti	Classe Danno
Felblade Mk1	Felblade	Forza Fisica 6	Taglio +2, Botta +1
Felblade Mk2	Felblade	Forza Fisica 8	Taglio +3, Botta +2

Le Felblade possono essere usate come lanciafiamme (vedi il profilo della M2-2 americana sul manuale "Il Giudizio" pag. 17), nel caso esca un jack chi porta l'arma subisce il danno a causa di un ritorno di fiamma.



Avventure in Anglia

La Gran Bretagna è una terra immersa nell'arcano e nel mistero. Millenni di leggende sembrano essersi materializzati in un sol colpo e le terre delle nebbie sono tornate ad essere un luogo mortale e affascinante al tempo stesso.

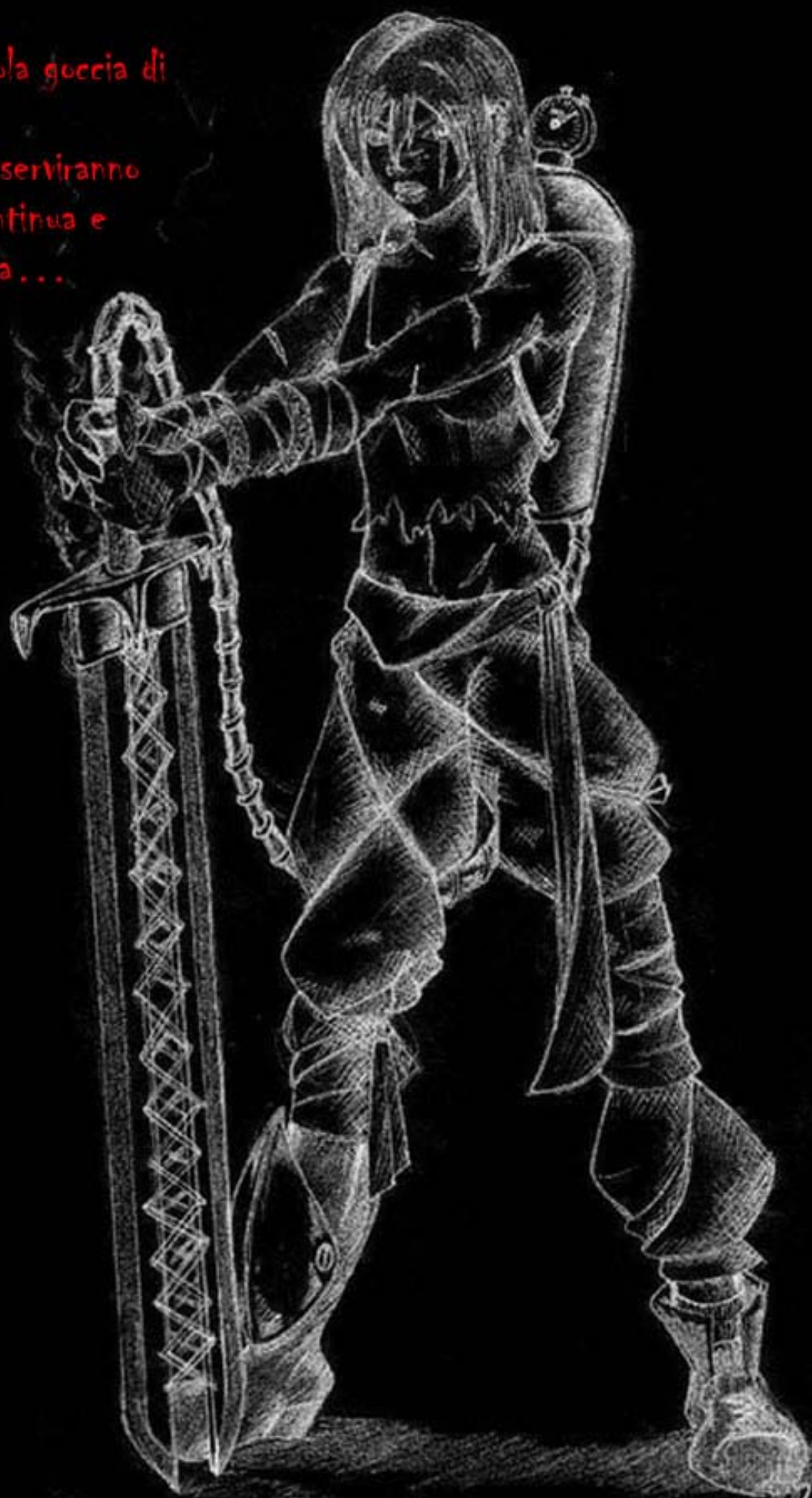
Il sistema feudale è oppressivo, ma certamente meno che in Germania o, ancora peggio, in Russia. Fatto sta che il potere, che una volta era di stampo costituzionale, ora è nelle mani di pochi e il divario tra i ricchi e i poveri si sta accentuando di anno in anno.

Le ricerche scientifiche in Inghilterra vanno a stridere enormemente con l'aria di misticismo della Società dei Praticanti di Arti Arcane.

Le opportunità per i personaggi sono molteplici, che siano Highlander, Cacciatori di Morti, Cavalieri, Guardie Cittadine, membri dell'IRA o Esploratori della Compagnia delle Indie Orientali, ci sarà sempre modo che l'avventura giunga a loro senza che si impegnino troppo per cercarla.

Certamente il tema dell'ambientazione Anglia è meno horror e più incentrato sull'avventura pulp.

Ho pianto per le guerre
Piango per i Morti
Piangerò per ogni singola goccia di
sangue versata,
ma le mie lacrime non serviranno
a nulla, il massacro continua e
l'odio cieco non si placa...
(Alice...)



Sine Requite Sine Requite - Anglia

Adatto ad un pubblico adulto
anche se Rosiel (l'autore) lo è solo anagraficamente...

Rosiel
2011/20