

# SINE REQUIE OMNIA SAECULA

Ambientazione Omni Temporale  
Sine Requite Anno XIII



ad opera del  
Forum Asterion Press Sine Requite Anno XIII

da un'idea di  
Davide B. (Azathoth)

Versione  
18.20180413

# INDICE

PAG	CAP	TITOLO
6	0.0	<b>Versioni Omnia</b>
8	0.1	<b>Prefazione</b>
9	0.2	<b>Intro</b>
11	0.3	<b>Fonti e Ringraziamenti</b>
13	1	<b>FONDAMENTALI</b>
14	1.1	<b>SINE REQUIE OMNIA SAECULA</b>
15	1.2	<b>Ambientazione Omnia</b> <b>Livello Tecnologico (LT)</b> Tabella Omnia 1.1: LT Livello Tecnologico Tabella Omnia 1.1a: LT Generale Tabella Omnia 1.1b: LT Trasporti Tabella Omnia 1.1c: LT Armi e Armature Tabella Omnia 1.1d: LT Energia Tabella Omnia 1.1e: LT Biotecnologia/Medicina
21		<b>Livelli Tecnologici Antichi (LT0-4)</b> Tabella Omnia 1.1f: LT Antichi (LT0-4)
22		<b>Livelli Tecnologici Moderni (LT5-8)</b> Tabella Omnia 1.1g: LT Moderni (LT5-8)
23	1.3	<b>Società Omnia</b>
24		<b>Livello Professione (LP)</b> Tabella Omnia 1.2: LP Livello Professione
25		<b>Livello Ricchezza (LR)</b> Tabella Omnia 1.3: LR Livello Ricchezza
27		<b>Livello Sociale (LS)</b> Tabella Omnia 1.4: LS Livello Sociale
28		<b>Reputazione</b> Tabella Omnia 1.5: Reputazione
30	1.4	<b>Legge Omnia</b>
32		<b>Valore Controllo (VC)</b> <b>Classe Legalità (CL)</b>
36	1.5	<b>Mondo Omnia</b>
37		<b>Società e Governi</b>
43	2	<b>BASE</b>
44	2.1	<b>Abilità Omnia</b>
45		<b>Abilità Doppie</b> <b>Abilità LT7+</b> <b>Abilità Nuove</b> Tabella Omnia 2.1: Abilità
47	2.2	<b>Professioni Omnia</b> Tabella Omnia 2.2: Professioni
49	2.3	<b>Armi Omnia</b>
51		<b>Armi Bianche</b> Tabella Omnia 2.3a: Armi Bianche (Naturali, Improvvise) Tabella Omnia 2.3b: Armi Bianche (Rissa, Asce, Fruste, Mazze) Tabella Omnia 2.3c: Armi Bianche (Pugnali, Spade) Tabella Omnia 2.3d: Armi Bianche (Scudi, Motore)
55		<b>Armi da Lancio, Tiro e Fuoco</b> Tabella Omnia 2.4a: Armi da Lancio e da Tiro Tabella Omnia 2.4b: Armi da Fuoco
57	2.4	<b>Armature Omnia</b> Tabella Omnia 2.5a: Armature Tabella Omnia 2.5b: Oggetti di copertura
59	2.5	<b>Equipaggiamento Omnia</b> Tabella Omnia 2.6a: Equipaggiamento LT0-8 Tabella Omnia 2.6b: Equipaggiamento LT3 Tabella Omnia 2.6c: Equipaggiamento LT6 Tabella Omnia 2.6d: Equipaggiamento LT8
71	2.6	<b>Trasporti e Veicoli Omnia</b> Tabella Omnia 2.7: Velocità Tabella Omnia 2.8: Trasporti
73		<b>Descrizione Veicoli</b> Tabella Omnia 2.9a: Veicoli Terrestri Tabella Omnia 2.9b: Veicoli Navali Tabella Omnia 2.9c: Veicoli Aerei Tabella Omnia 2.9d: Veicoli Spaziali
80		<b>Locazioni Veicoli</b> Tabella Omnia 2.10a: Equivalenze locazioni Tabella Omnia 2.10b: Locazioni veicoli
81		<b>Guasti, danni e rotture veicoli</b> Tabella Omnia 2.11: Guasti veicoli Tabella Omnia 2.12: Riparazione veicoli

PAG	CAP	TITOLO
82	2.6	<b>Regole Veicoli</b>
84		<b>Scheda Omnia Veicolo</b>
85		<b>Scheda Omnia Veicolo Generico</b>
86	2.7	<b>Oggetti e Sistema Congegni Omnia</b>
86		<b>Acquisizione di Oggetti</b>
		Tabella Omnia 2.13: Taglia degli oggetti
87		<b>Creazione di Oggetti</b>
88		Tabella Omnia 2.14: Creare (Chimica) Acidi e Basi
89		Tabella Omnia 2.15: Creare (Chimica) Esplosivi
		Tabella Omnia 2.16: Creare (Chimica) Sostanze Velenose
91		Tabella Omnia 2.17: Creare (Elettronica)
92		Tabella Omnia 2.18: Creare (Meccanica)
93		Tabella Omnia 2.19: Creare (Farmaceutica)
94		Tabella Omnia 2.20: Creare (Strutturale)
95		<b>Riparazione di Oggetti</b>
		Tabella Omnia 2.21: Riparare
96		<b>Modifica di Oggetti: Sistema Congegni</b>
97		Tabella Omnia 2.22a: Elenco Congegni (Armi)
98		Tabella Omnia 2.22b: Elenco Congegni (Armature)
		Tabella Omnia 2.22c: Elenco Congegni (Equipaggiamento)
99	2.8	<b>Armi Atomiche Omnia</b>
		Tabella Omnia 2.23: Potenza Armi Nucleari
102		Tabella Omnia 2.24: Irradiazione della Zona Esplosione Armi Nucleari
104	2.9	<b>Ferite, Malattie e Pericoli Omnia</b>
104		<b>Ferite</b>
		Tabella Omnia 2.25: Ferite e Guarigione
105		<b>Vitalità</b>
		Tabella Omnia 2.26: Ferite Sommate
106		<b>Ferite Olocaustiche</b>
		Disegno Omnia 2.1: Muscoli Superficiali e Tendini
107		Tabella Omnia 2.27: Muscoli Superficiali
		Tabella Omnia 2.28: Tendini
108		Disegno Omnia 2.2: Ossa
		Tabella Omnia 2.29: Ossa e Legamenti
109		Disegno Omnia 2.3: Organi Interni
		Tabella Omnia 2.30: Organi Interni
110		<b>Sangue</b>
		Tabella Omnia 2.31: Gruppo Sanguigni
111		Tabella Omnia 2.32: Compatibilità Gruppi Sanguigni
112		<b>Malattie</b>
113		Tabella Omnia 2.33: Immunità alle Malattie
		Tabella Omnia 2.34: Vaccini delle Malattie
		Tabella Omnia 2.35: Elenco delle Malattie
121		<b>Pericoli</b>
		Tabella Omnia 2.36: Fonti di Luce
122		<b>Radiazioni</b>
		Tabella Omnia 2.37: Esposizione alle Radiazioni
124		Tabella Omnia 2.38: Fallout / Ricaduta Radioattiva
131		<b>Super virus</b>
135		<b>Gravità</b>
138		<b>Condizioni Atmosferiche</b>
141		<b>Sistemi Solari</b>
145	2.10	<b>Mutazioni Omnia</b>
146		<b>Provenienza dei Mutanti</b>
148		<b>Prevalenza dei Mutanti</b>
149		<b>Punti Mutazione (PM)</b>
150		<b>Mutazioni Realistiche</b>
		<b>Descrizione Mutazioni</b>
151		Tabella Omnia 2.39: Mutazioni Svantaggi
152		Tabella Omnia 2.40a: Mutazioni Cosmetiche
153		Tabella Omnia 2.40b: Mutazioni Minori
154		Tabella Omnia 2.40c: Mutazioni Maggiori
155		<b>Poteri Psicici</b>
156		Tabella Omnia 2.41a: Poteri Psicici Minori (Livello 0)
157		Tabella Omnia 2.41b: Poteri Psicici Medi (Livello 1)
158		Tabella Omnia 2.41c: Poteri Psicici Maggiori (Livello 2)
159	2.11	<b>Economia di Baratto Omnia</b>
		<b>Unità Vendita (UV)</b>
160		<b>Regole per il baratto</b>
161		Tabella Omnia 2.42a: Valore UV Equipaggiamento (Armi ed Armature)
163		Tabella Omnia 2.42a: Valore UV Equipaggiamento (Equipaggiamento)

PAG	CAP	TITOLO
165	3	<b>AVANZATI</b>
166	3.1	<b>Veleni Omnia</b>
167		Tabella Omnia 3.1: Danno ed effetti del veleno
168		<b>Elenco Veleni</b>
170		Tabella Omnia 3.2: Veleni
171		<b>Veleni di origine vegetale (piante)</b>
172		<b>Veleni di origine vegetale (funghi)</b>
173		<b>Veleni di origine chimico-biologica</b>
174		<b>Veleni gassosi batteriologici e chimici</b>
176	3.2	<b>Droghe ed Alcolici Omnia</b>
177		<b>Elenco Droghe ed Alcolici</b>
		Tabella Omnia 3.3: Droghe
		Tabella Omnia 3.4: Alcolici
		<b>Produzione di droghe ed alcolici</b>
		Tabella Omnia 3.5: Piante delle Droghe e degli Alcolici
181	3.3	<b>Fiori e Specie Vegetali Omnia</b>
182		Tabella Omnia 3.6a: Fiori (Arbusti) Caratteristiche
183		Tabella Omnia 3.6b: Fiori (Bulbose, Rizomatose e Tuberose) Caratteristiche
184		Tabella Omnia 3.6c: Fiori (Erbacee annuali, Paludose e Acquatiche)
185		Tabella Omnia 3.6d: Fiori (Orchidee) Caratteristiche
186		Tabella Omnia 3.6e: Specie Botaniche Caratteristiche
192		Tabella Omnia 3.7a: Fiori (Arbusti) Descrizione
193		Tabella Omnia 3.7b: Fiori (Bulbose, Rizomatose e Tuberose) Descrizione
194		Tabella Omnia 3.7c: Fiori (Erbacee annuali, Paludose e Acquatiche) Descrizione
195		Tabella Omnia 3.7d: Fiori (Orchidee) Descrizione
196		Tabella Omnia 3.7e: Specie Botaniche Descrizione
200	3.4	<b>Insedimenti Omnia</b>
201		Tabella Omnia 3.8a: Insediamenti (andamento popolazione per LT)
202		<b>Limite Acquisti e Limite Contanti</b>
		Tabella Omnia 3.8b: Insediamenti (limite acquisti per LT)
		<b>Clima, Terreno e Movimento</b>
		Tabella Omnia 3.8c: Insediamenti (movimento su terreno)
203	3.5	<b>Costruzione di Edifici Omnia</b>
205		Tabella Omnia 3.9: Indice Costo per LT4
206		<b>Sito</b>
207		Tabella Omnia 3.10: Clima e Terreno (modificatori costo di edifici)
209		Tabella Omnia 3.11: Insediamento Primario
		Tabella Omnia 3.12: Vicinanze (modificatori costo di edifici)
		<b>Dimensione</b>
		Tabella Omnia 3.13: Dimensione edifici
210		<b>Componenti e Mura</b>
211		Tabella Omnia 3.14: Componenti di edifici
213		Tabella Omnia 3.15: Complessi di edifici
215		Tabella Omnia 3.16: Modifiche al costo per Altezza e Profondità di edifici
216		Tabella Omnia 3.17: Percentuale Mura Interne ed Esterne di edifici
217		Tabella Omnia 3.18: Mura di edifici
218		Tabella Omnia 3.19: Porte di edifici
219		Tabella Omnia 3.20: Finestre di edifici
220		Tabella Omnia 3.21: Serrature di edifici
221		<b>Extra</b>
222		Tabella Omnia 3.22: Personale di edifici
223		Tabella Omnia 3.23: Mura indipendenti di edifici
224		Tabella Omnia 3.24: Extra di edifici
		<b>Costo Finale</b>
		<b>Tempo Costruzione</b>
225		Tabella Omnia 3.25: Tempi di costruzione di edifici
226		<b>Mappa</b>
227		<b>Tecniche di Mappatura</b>
228		<b>Consigli Organizzativi</b>
229		<b>Approvazione</b>
		<b>Impianti di edifici</b>
		Tabella Omnia 3.26: Impianti di edifici
230		<b>Esempi di componenti</b>
232		<b>Esempi di edifici</b>
233		<b>Scheda Omnia Edificio</b>

PAG	CAP	TITOLO
234	3.6	<b>Gestione di Compagnie Omnia</b>
		<b>Quali e quante carte usare</b>
		<b>Leggere il Risultato</b>
235		<b>Tipi di Pescate</b>
237		<b>Modificatori delle Pescate</b>
		<b>Termini di Gioco</b>
239		<b>Sistema Narrativo</b>
		<b>Sistema Veloce</b>
240		<b>Cosa è una Compagnia?</b>
		<b>Qualità di una Compagnia</b>
241		Tabella Omnia 3.27: Potenza della Compagnia
243		Tabella Omnia 3.28: Tesoro della Compagnia
245		Tabella Omnia 3.29: Influenza della Compagnia
246		Tabella Omnia 3.30: Territorio della Compagnia
247		Tabella Omnia 3.31: Sovranità della Compagnia
248		<b>Regole Generali sulla Compagnia</b>
254		<b>Gestione delle Qualità</b>
255		Tabella Omnia 3.32: Azione/Effetto
260		<b>Generare una Compagnia</b>
271		<b>Azioni della Compagnia</b>
		Tabella Omnia 3.33: Azioni della Compagnia
273		Tabella Omnia 3.34: Combinazioni delle Qualità
275		<b>Esempi di Compagnie</b>
280	3.6	<b>PG e Compagnie: una nota finale</b>
281		<b>Scheda Omnia Compagnia</b>
282		<b>Scheda Omnia Storico</b>
283	3.7	<b>Fondazione di Città Omnia</b>
284		<b>Città Casuale Omnia</b>
		Tabella Omnia 3.35a: Insediamenti Casuali (Popolazione)
		Tabella Omnia 3.35b: Insediamenti Casuali (Limite Acquisti)
286		Tabella Omnia 3.36: Relazioni tra fazioni
		Tabella Omnia 3.37: Stato del governo
		Tabella Omnia 3.38: Tratti importanti
287		Tabella Omnia 3.39: Tratti caratteristici
		Tabella Omnia 3.40: Calamità corrente
288		Tabella Omnia 3.41: Tipo edificio
		Tabella Omnia 3.42a: Tipo edificio (Residenza)
		Tabella Omnia 3.42b: Tipo edificio (Religioso)
289		Tabella Omnia 3.42c: Tipo edificio (Taverna)
		Tabella Omnia 3.42d: Tipo edificio (Magazzino)
		Tabella Omnia 3.42e: Tipo edificio (Negozio)
291		Tabella Omnia 3.43: Incontri urbani casuali
293		Disegno Omnia 3.1: Insediamento medievale
294		<b>Città Abbandonata Omnia</b>
295		Tabella Omnia 3.44: Condizioni delle Strutture Abbandonate
297		Tabella Omnia 3.45: Prova di Osservare nelle Strutture Danneggiate
		Tabella Omnia 3.46: Contrattempi nelle Strutture Danneggiate
299		Tabella Omnia 3.47: Risultato della prova Perquisire su un Edificio
300		Tabella Omnia 3.48: Perquisire su un Edificio (Farmaco)
301		Tabella Omnia 3.49: Perquisire su un Edificio (Proiettili)
302		Tabella Omnia 3.50: Perquisire su un Edificio (Vario)
303	3.8	<b>Descrizione di Galassie Omnia</b>
		<b>Albe di Cieli Lontani</b>
		<b>Descrizione Galassie - Introduzione</b>
304		<b>Descrizione Galassie - Parte I: Sistemi Galattici</b>
307		<b>Descrizione Galassie - Parte II: Sistemi Stellari</b>
314		<b>Descrizione Galassie - Parte III: Pianeti</b>
318		<b>Descrizione Galassie - Parte IV: Pianeti Abitabili</b>
327	3.Z	<b>Apocalisse Omnia</b>
		<b>LT (Livello Tecnologico) E PL (Progress Level)</b>
		Tabella Omnia 3.Z: Equivalenza tra LT e PL
329		<b>Scegliere l'Apocalisse</b>
334		<b>Società Post-Apocalittiche</b>
338		<b>Ere Post-Apocalittiche</b>
340	A	<b>APPENDICI</b>
341	A.1	<b>Giorno del Giudizio</b>
		<b>GdG e Livello Tecnologico</b>
342		<b>GdG: Cause</b>
343		<b>GdG: Effetti</b>
344		<b>GdG: Conseguenze</b>
346	A.2	<b>Viaggi nel Tempo</b>
351		<b>Linea Temporale Fissa</b>
353		<b>Linea Temporale Dinamica</b>
354		<b>Multiverso</b>

<b>PAG</b>	<b>CAP</b>	<b>TITOLO</b>
<b>355</b>	<b>A.3</b>	<b>Cronologia Geologica</b>
356		Tabella Omnia A.1: Eoni, Ere, Periodi, Epoche Geologiche
357		Tabella Omnia A.2: Descrizioni Cronologia Geologica
<b>358</b>	<b>A.4</b>	<b>Cronologia Storica</b>
		Tabella Omnia A.3: Cronologia Storica
<b>359</b>	<b>A.5</b>	<b>Cronologia Tecnologica</b>
360		Tabella Omnia A.4: Cronologia Invenzioni
364		Tabella Omnia A.5: Cronologia Scoperte
368		Tabella Omnia A.6: Cronologia Elementi Chimici
<b>371</b>	<b>A.6</b>	<b>Indice Popolazione</b>
373		Tabella Omnia A.7: Indice Popolazione (IPOP)
<b>373</b>	<b>A.7</b>	<b>Indice Costo</b>
		Tabella Omnia A.8: Indice Costo (ICOS)
<b>375</b>	<b>A.A</b>	<b>Creazione Casuale dei PG</b>
376		Tabella A.1: Caratteristiche Casuali
377		Tabella A.2: Tarocco (Dominante/Passato) Casuali
378		Tabella A.3: Pregi Casuali
379		Tabella A.4: Difetti Casuali
		Tabella A.5: Doni Casuali
<b>380</b>	<b>A.B</b>	<b>Gioco ad Arcani Maggiori con Pescate Multiple</b>
		Tabella A.6: Tarocchi (Gradi Successi/Fallimenti)
382		Tabella A.7: Differenze Accessorie (per Grado Abilità)
<b>385</b>	<b>A.C</b>	<b>Conclusione</b>

## 0.0) VERSIONI OMNIA

VERSIONE	OPERAZIONE	CAPITOLI
v1.20130225	Nuovo	0.0 Indice
	Nuovo	0.1 Prefazione
	Nuovo	0.2 Intro
	Nuovo	0.3 Declinazioni
	Nuovo	0.4 Fonti
	Nuovo	1.1 SINE REQUIE OMNIA SAECULA
	Nuovo	1.2 Ambientazione Omnia
	Nuovo	2.1 Abilità Omnia
	Nuovo	2.2 Professioni Omnia
	Nuovo	2.3 Armi Omnia
	Nuovo	2.4 Armature Omnia
v2.20130301	Nuovo	2.5 Equipaggiamento Omnia
	Nuovo	A.1 Giorno del Giudizio
v3.20130403	Nuovo	2.6 Trasporti e veicoli Omnia
v4.20130406	Aggiornamento	(Revisione generale )
	Aggiornamento	2.6 Trasporti e veicoli Omnia
v5.20130511	Nuovo	3.1 Veleni Omnia
	Nuovo	3.2 Droghe ed Alcolici Omnia
v6.20130626	Nuovo	A.2 Viaggi nel Tempo
	Nuovo	A.3 Cronologia Geologica
	Nuovo	A.5 Cronologia Tecnologica
v7.20130731	Nuovo	3.3 Fiori e Specie Vegetali Omnia
v8.20130904	Aggiornamento	2.3 Armi Omnia
v9.20130929	Aggiornamento	(Revisione generale: riorganizzazione LT)
	Aggiornamento	1.2 Ambientazione Omnia
	Aggiornamento	2.3 Armi Omnia
	Aggiornamento	2.6 Trasporti e veicoli Omnia
	Nuovo	A.4 Cronologia Storica
	Nuovo	A.A Creazione Casuale dei PG
v10.20131029	Aggiornamento	2.6 Trasporti e veicoli Omnia (nuove statistiche veicoli)
v11.20130118	Nuovo	1.4 Legge Omnia
	Nuovo	1.5 Mondo Omnia
	Nuovo	Scheda veicolo generica
v12.20140330	Aggiornamento	2.6 Trasporti e veicoli Omnia (aggiornamento statistiche veicoli)
	Nuovo	A.B Gioco ad Arcani Maggiori con Pescate Multiple
v13.20140630	Aggiornamento	(Revisione generale: indice e numero pagina)
	Nuovo	A.6 Indice Popolazione
	Nuovo	A.7 Indice Costo
	Nuovo	3.4 Insediamenti Omnia
	Nuovo	3.5 Costruzione di Edifici Omnia
v14.20150720	Aggiornamento	(Revisione generale: refusi)
	Nuovo	3.6 Gestione di Compagnie Omnia

<b>VERSIONE</b>	<b>OPERAZIONE</b>	<b>CAPITOLI</b>
v15.20160720	Aggiornamento	(Pagine iniziali propedeutiche ad aggiornamenti futuri + controllo ortografia oo e apostrofi)
	Nuovo	2.8 Armi Atomiche Omnia
	Nuovo	2.9 Ferite, Malattie e Pericoli Omnia
	Nuovo	2.10 Mutazioni Omnia
	Nuovo	3.Z Apocalisse Omnia
v16.20161217	Aggiornamento	2.1 Abilità Omnia
	Nuovo	2.7 Oggetti e Sistema Congegni Omnia
	Nuovo	2.11 Economia di Baratto Omnia
	Nuovo	3.7 Fondazione di Città Omnia
	Nuovo	3.8 Descrizione di Galassie Omnia
v17.20170126	Aggiornamento	3.7 Fondazione di Città Omnia
v18.20170714	Aggiornamento	2.5 Equipaggiamento Omnia (riorganizzazione)
	Aggiornamento	2.7 Oggetti e Sistema Congegni Omnia (costi)
	Aggiornamento	2.9 Ferite, Malattie e Pericoli Omnia
	Aggiornamento	3.5 Costruzione di Edifici Omnia (costi)
	Aggiornamento	A.7 Indice Costo (costi)
v18.20180413	Aggiornamento	(Revisione generale: refusi)



## 0.1) PREFAZIONE

Nell'estate 2012, durante la pausa di D&D, ho convinto il mio gruppo a provare SR; ho iniziato con la prima edizione Rose & Poison, per capirsi: "La creazione" ed "Il giudizio" senza nessun manuale di "ambientazione" quindi pensavo di fare qualche sessione ambientata nel mondo odierno, e nella nostra città, stile apocalisse zombie (tipo la serie "the walking dead" o i vari film del genere, per intenderci).

Guardando il regolamento del Sine è palese che potrebbe essere usato per qualsiasi ambientazione di qualsiasi epoca:

al limite mancano qualche professione/abilità secondaria moderna

(informatica, elettricista, ecc.)

ma per il resto c'è tutto

(armi da fuoco, elettricità, acido, ecc.)

a parte i veicoli normali

(sapete se esistono da qualche parte?)

Magari sarebbe una bella idea creare vari "universi paralleli"

dove il giorno del giudizio è caduto in date diverse:

Sine Classic (1944)

Sine Middle (nel medioevo)

Sine Modern (la mia ambientazione, nel 2012... il 20/12/2012, data evocativa)

Sine Future (nel futuro)

Ho deciso di giocarlo nei giorni nostri, ed in Italia, dal giorno del giudizio in poi

(proprio durante il caos, un classico del survival horror)

questo rende necessario alcune varianti su parti specifiche:

Abilità (per gestire le cose moderne)

Professioni (alcune sono troppo specifiche del Sine, quindi ho fatto una cernita)

Armi (un semplice aggiornamento ai nomi delle armi attuali, niente modifiche di regole)

Veicoli (utilizzo e locazioni, perché sono comuni al mondo d'oggi)

Giusto per la cronaca: abbiamo giocato e stiamo ancora giocando!!!

Sine è stato molto apprezzato, ed anche l'ambientazione "casalinga"

Risultato: devo masterizzare sia D&D che SR...

è uno sporco lavoro, ma qualcuno deve pur farlo!!!

Essendo passato alla versione Asterion (Sine Requie Anno XIII)

ho aggiornando l'ambientazione:

tutta la documentazione si basa sulla versione Asterion Sine Requie Anno XIII,

ma adattabile facilmente alla versione Rose & Poison (ho lasciato i riferimenti)!!!

## 0.2) INTRO

L'intero gruppo è stato sterminato nelle Terre Perdute a causa della fame (diretta e/o indiretta)?

Le SS vi hanno catturato ed ora siete cavie per esperimenti (ancora per molto poco tempo)?

Z.A.R. vi ha buttato all'interno di una arena, promettendovi la libertà (senza specificare la vita)?

Gli Inquisitori hanno appena bruciato tutto il gruppo per eresia (maledetti doni!)?

Stanco di morire in modo atroce nel meraviglioso mondo di SR?

Niente problema, ora potrete morire in qualsiasi epoca vi salti in mente, grazie a SINE REQUIE OMNIA SAECULA

potrete ambientare le vostre avventure in qualsiasi epoca passata, presente e futura...

Potete sbizzarrirvi con delle one shot in varie epoche,  
o con una campagna con salti temporali  
o come volete voi, insomma: fate come e cosa vi pare!!!

Scherzi a parte, questo documento serve soprattutto a me per riorganizzare le idee della campagna che sto portando avanti col mio gruppo; inizialmente era mia intenzione giocare ai giorni nostri, ed in Italia (precisamente nella nostra città);

col tempo mi è venuta la malsana idea di poter ambientare un'avventura in una qualsiasi epoca e molto probabilmente e molto presto farò fare al gruppo un bel salto nel tempo... magari prima nelle classiche ambientazioni del Sine (Terre Perdute, IV Reich, Soviet e Sanctum Imperium) e poi in qualche bella epoca evocativa: sarà facile uccidere un T-Rex morto con bastoni, sassi e lance???

Per comodità, in base all'epoca giocata, chiameremo l'ambientazione:

### **SINE REQUIE OMNIA SAECULA**

Età della Pietra (Preistoria)  
Età del Bronzo (Antico Egitto)  
Età del Ferro (Era Classica)  
Medioevo  
Rinascimento/Coloniale  
Rivoluzione Industriale  
Era Meccanizzata  
Era Nucleare  
Era Digitale  
Era Microtecnologica  
Era Robotica  
Era della Materia Esotica  
Lontano Futuro

### **Inglese**

Sine Stone  
Sine Bronz  
Sine Iron  
Sine Middle  
Sine Renaissance  
Sine Gaslight  
Sine Classic  
Sine Atom  
Sine Modern  
Sine Future  
Sine Robot  
Sine Light  
Sine Time

### **Latina**

Sine Petra  
Sine Aes  
Sine Ferrum  
Sine Medius  
Sine Initium  
Sine Industria  
Sine Classicus  
Sine Atomus  
Sine Recens  
Sine Futurus  
Sine Robot  
Sine Lux  
Sine Tempus

Questo documento tratterà in maniera generica l'Omnia Saecula, permettendovi (approfondendo un po' da voi) di giocare nell'epoca che preferite! Inoltre, approfondirò il Sine Modern (che con pochi adattamenti, va bene anche per il Sine Atom).

Mantengo sempre aggiornata la sezione delle armi dell'Omnia Saecula base (con le armi che trovo in giro per la rete e sui forum); e anche la sezione delle armi da fuoco del Sine Modern (nelle mie intenzioni è di arricchirlo con tutte le armi da fuoco, dalle armi più antiche, a polvere nera come moschetti, pistole ad avancarica, ecc.)

in questo modo:

con il SROS Base si potranno gestire le campagne fino al LT3 (medioevo)

con il Sine Modern le campagne dal LT4 al LT8 (dall'introduzione delle armi da fuoco ai giorni nostri)

Mi piacerebbe fare anche dei file per ogni LT, ma richiederebbe troppo tempo... magari in un futuro remoto!!!

### 0.3) FONTI E RINGRAZIAMENTI

Io (Davide B. nickname Azathoth) ho solo avuto un'idea per una campagna con salti nelle diverse epoche temporali:

tutto l'Omnia Saecula è fortemente ispirato al GdR GURPS della Steve Jackson Games.

Fonti primarie:

GURPS Lite 3za ed. di Steve Jackson (3za edizione gratuita e scaricabile di GURPS)

GURPS Lite 4ta ed. di Steve Jackson (4za edizione gratuita e scaricabile di GURPS)

Twilight 2000 di GDW ('tw2000.pdf' GdR/videogioco anni '90 Twiligh 2000)

d20 Modern/Future/Apocalypse di Wizards (d20 system di D&D nelle varie epoche)

Altre fonti:

[www.wikipedia.it](http://www.wikipedia.it) per le definizioni

"Il libro dei fatti 2012" per le cronologie

"Droghe ed Alcolici" è l'adattamento di un supplemento "casalingo" D&D3 (mio)

"Costruzione di Edifici" è l'adattamento di un supplemento D&D3 (Stronghold di Wizards)

"Compagnie" è l'adattamento di un GdR/gestionale/strategico (Reign di Greg Stolze)

"Ferite Malattie" è ispirato da un GdR italiano ("Figli dell'olocausto" di Andrea Coltellazzi)

il supplemento Sine Future è ispirato da GdR specifico ("Cyberpunk 2020" di Talsorian)

+ tutti quelli che hanno messo a disposizione del materiale (vedi dopo).

Un GRAZIE a tutto il

**Forum Asterion Press Sine Requie Anno XIII** (<http://forum.asterionpress.com>)

prima di tutto a:

**Curte e Leonard Zombi**, per averci regalato il miglior gdr di sempre

poi per tutto l'aiuto:

**E.A. Coockhob**, ed il suo sito "MakeMake" (<http://makemake.forumfree.it>)

per i consigli:

**Mr. Spazzaneve, Dede e Fantuz88**

per il supporto:

**Metal Slug Panzer, RossoFiorentino, Elric di Melniboné e Jack the ripper**

per il materiale:

**Fantuz88**, per le armi contemporanee

**Dannest**, per le regole sui veicoli e la scheda

**Alexbynight**, per i veleni e per l'equipaggiamento

**Undain**, per le tabelle dei fiori e delle specie vegetali

**Giuseppe Vitali**, per il suo Blog "ImNb" (<http://imanoscrittinonbruciano.blogspot.it>)

**Killiam**, per le sue armi pubblicate sul Forum

**Rico**, per la creazione casuale dei pg

**Smiley Magnus**, per le armi anglo americane

**Xavier**, per le armi francesi

una menzione particolare a chi usa l'Omnia Saecula per i suoi progetti:  
**Silence/SilentWolf**, per il suo supplemento veicoli per DnD5 (forum DL o GA)  
**edoseling**, per il suo supplemento 'Sine Fantasy' (fantasy per Sine Requie sul Forum)

ed infine naturalmente:  
un grazie a chiunque perda tempo a leggersi tutto questo!  
(Aggiornato ai post del 01 08 2017)

# **SINE REQUIE OMNIA SAECULA**

Ambientazione Omni Temporale  
Sine Requite Anno XIII

## **CAPITOLI**

### **1 FONDAMENTALI**

#### **1.1 Sine Requite Omnia Saecula**

#### **1.2 Ambientazione**

#### **1.3 Società**

#### **1.4 Legge**

#### **1.5 Mondo**

#### **2 Base**

##### **2.1 Abilità**

##### **2.2 Professioni**

##### **2.3 Armi**

##### **2.4 Armature**

##### **2.5 Equipaggiamento**

##### **2.6 Trasporti e Veicoli**

##### **2.7 Oggetti e Sistema Congegni**

##### **2.8 Armi Atomiche**

##### **2.9 Ferite, Malattie e Pericoli**

##### **2.10 Mutazioni**

##### **2.11 Economia di Baratto**

#### **3 Avanzati**

##### **3.1 Veleni**

##### **3.2 Droghe ed Alcolici**

##### **3.3 Fiori e Specie Vegetali**

##### **3.4 Insediamenti**

##### **3.5 Costruzione di Edifici**

##### **3.6 Gestione di Compagnie**

##### **3.7 Fondazione di Città**

##### **3.8 Descrizione di Galassie**

## 1.1) SINE REQUIE OMNIA SAECULA

### Ambientazione Omni Temporale per Sine Requie Anno XIII

Con queste semplici regole, sarete in grado di gestire campagne omni temporali. Niente di preoccupantemente difficile, solo alcune tabelle per gestire coerentemente l'epoca giocata...

Naturalmente tutte le regole di Sine Requie Anno XIII sono ancora tutte valide, tutto questo si aggiunge al manuale per poter gestire le diverse epoche.

Introduciamo alcuni valori con sigle tecniche quali:

LT Livello Tecnologico, la conoscenza di tecnologie e scienze;

LP Livello Professione, la categoria della professione;

LR Livello Ricchezza, la potenza economica;

LS Livello Sociale, la potenza sociale;

Reputazione, la fama;

Ogni cartomante può gestire il tutto come meglio crede, serve solo a dare una indicazione per gestire coerentemente i "salti" in diverse epoche.

Di tutte queste pagine è soprattutto importante capire il capitolo:

1.2 Livello Tecnologico

per poter capire bene le tecnologie delle diverse epoche;

il capitolo seguente è fondamentalmente opzionale:

1.3 Società Omnia

serve a gestire il lato economico (e sociale) della società;

infine i capitoli successivi sono totalmente opzionali:

1.4 Legge Omnia

1.5 Mondo Omnia

servono a gestire il lato legislativo e governativo della società.

In conclusione, ecco l'elenco di tutti i valori

**applicabili ad un oggetto, persona, società e governo:**

**Livello Tecnologico (LT)**

**Livello Professione (LP) / Classe Legalità (CL) gli per oggetti**

**applicabili ad una persona, società e governo:**

**Livello Ricchezza (LR)**

**Livello Sociale (LS)**

**Reputazione**

**applicabili ad una società e governo:**

**Valore Controllo (VC).**

## 1.2) AMBIENTAZIONE OMNIA

### 1.2) LIVELLO TECNOLOGICO (LT)

Andiamo ora a vedere le differenze tra le varie epoche, differenziandole per quanto riguarda le scoperte tecnologiche e scientifiche che le hanno caratterizzate: introduciamo il concetto di LIVELLO TECNOLOGICO (LT) che indica grossomodo le conquiste tecnico scientifiche delle diverse epoche: più il LT è alto, e più la tecnologia è avanzata.

Naturalmente è possibile che all'interno di una stessa epoca, vi siano luoghi con diversi LT: ad esempio, la nostra epoca attuale (2013 dopo Cristo) è LT8 (Era Digitale), ma solo per le società più avanzate; è possibile che in mezzo alla giungla vi siano popolazioni che vivono in un LT0; oppure paesi sottosviluppati LT6 che hanno ancora tecnologie vecchie.

Definizione: il Livello Tecnologico (LT) è una valutazione generale della più alta realizzazione tecnologica (o un certo tipo di tecnologia), di una società, in una scala di valori che va da 0 in su.

Ogni LT descrive un insieme di tecnologie che diventano disponibili dopo un certo periodo nel tempo.

**Tabella Omnia 1.1: LT Livello Tecnologico**

LIVELLO TECNOLOGICO	SINE REQUIE OMNIA SAECULA	EPOCA	\$ BASE	LT
Età della Pietra (Preistoria)	Sine Stone	Sine Petra	- 3500 a.C.	250 \$ 0
Età del Bronzo (Antico Egitto)	Sine Bronz	Sine Aes	3500 - 1200 a.C.	500 \$ 1
Età del Ferro (Era Classica)	Sine Iron	Sine Ferrum	1200 a.C. - 500 d.C.	750 \$ 2
Medioevo	Sine Middle	Sine Medius	500 - 1450 d.C.	1.000 \$ 3
Rinascimento/Coloniale	Sine Renaissance	Sine Initium	1450 - 1730 d.C.	2.000 \$ 4
Rivoluzione Industriale	Sine Gaslight	Sine Industria	1730 - 1880 d.C.	5.000 \$ 5
Era Meccanizzata	Sine Classic	Sine Classicus	1880 - 1940 d.C.	10.000 \$ 6
Era Nucleare	Sine Atom	Sine Atomus	1940 - 1980 d.C.	15.000 \$ 7
Era Digitale	Sine Modern	Sine Recens	1980 - 2025? d.C.	20.000 \$ 8
Era Microtecnica	Sine Future	Sine Futurus	2025? - 2070? d.C.	30.000 \$ 9
Era Robotica	Sine Robot	Sine Robot	+ 2070? d.C.	50.000 \$ 10
Era della Materia Esotica	Sine Light	Sine Lux	(?)	75.000 \$ 11
Lontano Futuro	Sine Time	Sine Tempus	(?)	100.000 \$ 12

**Note**

\* \$

La valuta \$ è indicativa, potete tranquillamente usare l'€, £, monete d'oro, dobloni, ecc.

\* \$ **BASE**

Rappresenta il guadagno di circa 1 anno di un lavoratore medio

Ne consegue che lo stipendio mensile di un lavoratore medio è indicativamente \$ Base / 12

\* **COSTO OGGETTI**

Il costo indicato degli oggetti è riferito al LT di introduzione e va cambiato in funzione del LT che si gioca:

(costo LT intro : base LT intro = costo LT gioco : base LT gioco) =

= (costo LT gioco = costo LT intro \* base LT gioco / base LT intro)

es: un'arma che costa 100 \$ LT7, se comprata in LT9 costa:

$(100 : 15000 = x : 30000) = (100 * 30000 / 15000) = 200 \$$



La tabella indica:

**LIVELLO TECNOLOGICO** il nome indicativo dell'epoca

**SINE REQUIE** nome dell'ambientazione inglese

**OMNIA SAECULA** nome dell'ambientazione latina

**EPOCA** relativi anni storici di riferimento

**\$ BASE** il livello indicativo medio di ricchezza (vedi dopo)

**LT** valore numerico del livello tecnologico

### Tabella Omnia 1.1a: LT Generale

LT GENERALE
0 Conteggio, tradizione orale.
1 Aritmetica, scrittura.
2 Geometria, pergamene.
3 Algebra, libri.
4 Calcolo, stampa a caratteri mobili.
5 Calcolatori meccanici, telegrafo.
6 Calcolatori elettronici, telefono e radio.
7 Mainframe computer, televisione.
8 Personal computer, reti globali.
9 Intelligenza artificiale, virtualità in tempo reale.
10 Nanotecnologia o altri progressi cominciano a sfocare le distinzioni tecnologiche...

### Società Arretrate

Una società potrebbe avere un LT basso su tutta la linea.

Potrebbe derivare dal fatto che è povero, isolato (geograficamente o economicamente), resistente al cambiamento, o regredito (forse sulla scia di guerre o calamità naturali).

### Società Avanzate

Analogamente, il LT di una società particolare potrebbe essere superiore a quello del resto del mondo.

### Divisione dei Livelli Tecnologici

Società realistiche raramente hanno lo stesso LT in ogni campo di attività; tendono ad essere più avanzate in alcuni campi, e più indietro in altri.

Se il cartomante desidera maggior dettaglio, si può differenziare il LT di ogni società in alcuni settori chiave. Elencare solo i LT che differiscono dalla linea di fondo, ad esempio "LT8 (Comunicazioni LT7, Medico LT9)".

Le persone (PG e PNG) hanno un LT personale pari a quello generale della loro società, ma il LT delle competenze tecnologiche corrisponde a quello del settore della loro società.

## Tecnologie Prestate

Una società può avere familiarità con una tecnologia anche se non la possiede. Questo è spesso il caso di società a bassa tecnologia con vicini ad alta tecnologia, ed anche per le colonie.

Esprimere questo come  $LT_x / y$  es. "LT2 / 3".

Le persone (PG e PNG) di queste società hanno un LT personale pari al minore LT, ma possono apprendere le competenze necessarie per utilizzare (ma non riparare o progettare) tecnologie del maggiore LT.

## Dettagli Livelli Tecnologici per Campo

Per aiutare il cartomante indichiamo una carrellata delle varie tecnologie e scoperte scientifiche dei principali campi per ogni LT:

TRASPORTI,  
ARMI E ARMATURE,  
ENERGIA,  
BIOTECNOLOGIA/MEDICINA;

## Tabella Omnia 1.1b: LT Trasporti

LT TRASPORTI
0 Sci, slitte trainate da cani, canoe.
1 Cavallo senza sella, ruota (carro trainato da cavallo), costruzione navale, vele.
2 Sella, strade, triremi.
3 Staffe, navi a vela d'alto mare (navi vichinghe, navi tonde, ecc.).
4 Diligenza, navi a vela a tre alberi, navigazione precisa.
5 Locomotiva a vapore, navi a vapore (piroscafi), primi sommergibili, mongolfiere e primi dirigibili.
6 Automobili, ferrovie continentali (locomotive elettriche), navi transoceaniche, sottomarini, aerei.
7 Sottomarini nucleari, aerei a reazione, elicotteri, volo spaziale con equipaggio.
8 Navigazione satellitare, veicoli spaziali riutilizzabili (SSTO).
9 Automobili robot, ascensori spaziali, volo spaziale interplanetario con equipaggio.
10 Volo spaziale interplanetario veloce.
11 Volo spaziale interstellare con equipaggio.
12 Volo spaziale interstellare veloce.
^ Superscienza
Spinta senza reazione, controgravità, viaggi più veloce della luce (FTL), trasmissione della materia, tecnologia paracronica, macchina del tempo.

## Tabella Omnia 1.1c: LT Armi e Armature

LT ARMI E ARMATURE
0 Armi di legno e pietra, scudi primitivi, pellame come armatura.
1 Armi e armature di bronzo.
2 Armi di ferro, armature di ferro (inclusa maglia), macchine d'assedio.
3 Armi d'acciaio, prime armi da fuoco, armatura di piastre, castelli.
4 Moschetti e picche, artiglieria a cavallo, bordate navali.
5 Prime armi di piccolo calibro a ripetizione, cannone rigato, navi corazzate.
6 Polvere senza fumo, armi automatiche, carri armati, aerei da combattimento.
7 Armature balistiche, munizioni guidate, jet da combattimento, armi nucleari.
8 Pistole intelligenti, laser accecanti, veicoli da combattimento senza pilota.
9 Elettrolaser, armi laser pesanti armature da battaglia, robot da combattimento, progettazione virus.
Laser compatti e armi a raggi di particelle pesanti, cannoni magnetici (Gauss),
10 armatura nanotecnologica, nanovirus, bombe antimateria.
11 Armi a raggi di particelle compatte, disassemblatori ("grey goo"), naniti difensivi.
12 Laser a raggi gamma, armature di "metallo vivente", bombe buco nero.
^ Superscienza
Lame mono molecolari, tecnologia del campo di forza, armi gravitazionali, ammortizzatori nucleari, disintegratori.

## Tabella Omnia 1.1d: LT Energia

LT ENERGIA
0 Forza muscolare umana, cani.
1 Asini, buoi, pony.
2 Cavalli, ruote idrauliche.
3 Cavalli pesanti e giogo (collari), mulini a vento.
4 Miglioramento dei mulini a vento, trasmissioni a cinghia, orologio.
5 Motori a vapore, corrente continua, batterie.
6 Turbine a vapore, combustione interna, corrente alternata, centrali idroelettriche.
7 Turbine a gas, fissione nucleare, energia solare.
8 Celle a combustibile, batterie avanzate.
9 Micro celle a combustibile, fusione deuterio-idrogeno, superconduttori ad alta temperatura.
10 Fusione Elio-3, antimateria.
11 Energia a fusione portatile.
12 Energia antimateria portatile.
^ Superscienza
Trasmissione energetica, fusione fredda, energia punto zero, conversione totale, potere cosmico.

## Tabella Omnia 1.1e: LT Biotecnologia/Medicina

LT BIOTECNOLOGIA/MEDICINA
0 Primo soccorso, rimedi erboristici, agricoltura primitiva.
1 Chirurgia, zootecnia, fermentazione.
2 Salasso dei malati, rimedi chimici.
3 Protesi grezze, scienza anatomica.
4 Microscopio ottico rende le celle visibili.
5 Teoria dei germi delle malattie infettive, anestetici sicuri, vaccini.
6 Antibiotici, tipizzazione del sangue e trasfusioni sicure; ereditarietà; biochimica.
7 Scoperta del DNA, trapianti di organi, pacemaker.
8 Organismi geneticamente modificati, terapia genica, clonazione.
9 Ingegneria genetica umana, ingegneria dei tessuti, uteri artificiali, impianti cibernetici.
10 Trapianti di cervello, caricamento, biodroidi, sviluppo degli animali.
11 Macchine viventi, ringiovanimento cellulare.
12 Metamorfosi completa, rigenerazione.
^ Superscienza
Capsule di clonazione a crescita rapida, droghe psichiche, raggio di rigenerazione.

### Incrementare la Tecnologia Locale

Ci possono essere momenti in cui è necessario migliorare il LT locale.

Un gruppo di naufraghi potrebbe avere conoscenze high-tech, ma poco o nessun materiale con cui lavorare. In tal caso, hanno bisogno di "costruire gli strumenti per costruire gli strumenti" per utilizzare le loro conoscenze tecnologiche.

Un viaggiatore potrebbe desiderare di impartire la sua conoscenza di alta tecnologia alla gente che sta visitando.

Tale situazione è in gran parte a discrezione del cartomante, ma si può fare.

Linea guida: una "scienza" è una delle categorie di conoscenza elencate nelle tabelle.

Ci vogliono circa due anni di lavoro per spostare ogni scienza da un LT all'altro, supponendo che:

- (a) si dispone di un'ampia offerta di lavoro;
- (b) si dispone di un'ampia disponibilità di materie prime;
- (c) si conosce perfettamente il LT più basso
- (d) si sa dove si sta andando, e si conosce perfettamente il LT più alto

Naturalmente questo NON COPRE LE NUOVE INVENZIONI, che è lasciata alla totale discrezione del cartomante (e che è molto più difficile, lungo e dispendioso)!!!

### Percorsi Tecnologici

Alcune categorie di invenzioni potrebbero apparire in un ordine diverso da quello suggerito dal LT predefinito; in particolare, non vi è alcuna garanzia che le tecnologie LT9 + appariranno nell'ordine predetto.

Il cartomante può applicare la divisione dei Livelli Tecnologici come desidera per simulare qualunque tipo di società.

Per esempio, in una società "cyberpunk", informatica, bionica, e biotecnologie potrebbero essere di 2-4 LT più avanzati.

Al contrario, una società "retro-tech" potrebbe avere computer congelati a LT6 ma molte altre tecnologie da LT9 a LT12.

### **Livelli Tecnologici Divergenti**

Una società ha un unico, consistente LT - ma vi è arrivato lungo un percorso inusuale.

Esprimere questo "LT divergente" con l'annotazione "LT (x + y)"

dove x è il LT in cui la tecnologia ha diverso,

y è il numero di LT della divergenza,

e la somma  $x + y$  è il LT effettivo per la maggior parte degli scopi.

I LT divergenti non sono univoci: ci potrebbero essere un qualsiasi numero di versioni di (ad esempio) LT(5 +1), ognuna diversa a modo suo.

Il cartomante dovrebbe specificare che cosa ha causato la divergenza, che si tratti di diverso pensiero, fisica prevalente, o qualcos'altro.

Esempio: LT(5 +1) è effettivamente un LT6 - ma ha avuto una divergenza a TL5.

Dispositivi di LT(5 +1) producono risultati simili a quelli TL6, ma non assomigliano a quei dispositivi e si basano su principi di funzionamento diversi.

Un mondo LT(5 +1) "steampunk" può basarsi su una visione vittoriana del futuro con vetture a vapore, dirigibili a vapore, linee telegrafiche ad alta velocità, invece di automobili, aerei, e telefoni di LT6.

### **Superscienza**

Le tecnologie "superscienza" violano le leggi fisiche così come noi oggi le intendiamo - Relatività, conservazione dell'energia, ecc..

Per definizione, è impossibile impostare un LT per le superscienze - potremmo scoprire il viaggio più veloce della luce domani, fra un migliaio di anni da adesso, o mai.

Tutti i LT sono sempre discutibili, ma i LT delle superscienze sono arbitrari.

Il cartomante è libero di assegnare tali innovazioni a qualsiasi LT.

Esprimere la superscienza in uno specifico LT con un "^" dopo il TL;

ad esempio, "TL3 ^" per una superscienza a LT3.

Ricorda: la "superscienza" non cambia il LT globale di una società, non crea un nuovo percorso tecnologico, non causa un LT divergente.

Si aggiungono solo nuovi sviluppi a tutte le tecnologie per un dato LT in quella società.

### **Livello Tecnologico e Genere**

Spada & Sandalo: gladiatori, carri e amazzoni. LT1-2

Fantasy Medievale: cavalieri, maghi e castelli. LT3

Guerre delle Province del Giappone: samurai e ninja. LT3-4

Pirati: pirati e moschettieri. LT4

Selvaggio West: cowboy e indiani. TL5

Steampunk: fiction di Jules Verne e H.G. Wells. LT6, divergenti a LT(5 +1)

Pulp: archeologi ed investigatori fra le due guerre mondiali. LT6

WWII: asse e alleati. LT6

Guerra Fredda: capitalismo contro comunismo. LT7

Giorni Moderni: stai vivendo in esso! LT8

Cyberpunk: netrunners e cyborg. LT9

Space Opera: avventure interstellari. TL10 + (più superscienza)

## 1.2) LIVELLI TECNOLOGICI ANTICHI (LT0-4)

Vediamo più in dettaglio i LT definiti ANTICHI (LT0-4).

**Tabella Omnia 1.1f: LT ANTICHI (LT0-4)**

<b>LT0: ETÀ DELLA PIETRA (2.400.000 – 3500 a.C.)</b>	
<b>PALEOLITICO (2.400.000 – 8500 a.C.)</b>	
Tecnologia Chiave	Pietra scheggiata.
Tecnologie	Legno, ossa e pelle; cani addomesticati; zattere, canoe e slitte; corda; fuoco; erbe e chirurgia grezza.
Organizzazione Sociale	Bande e tribù nomadi, leggi per matrimonio, eredità e parentela; tradizioni orali; sciamanesimo.
Guerra	Guerre tribali di bande con armi da caccia; scudi.
<b>MESOLITICO (8500 – 8000 a.C.)</b>	
Tecnologia Chiave	Molteplici piccole pietre scheggiate montate strutture o manici.
Tecnologie	Pesca; conservazione degli alimenti; ceste; case.
Organizzazione Sociale	Capitanato e sistemi di scambi di doni; comunità stabili.
Guerra	Fionde; archi e frecce.
<b>NEOLITICO (8000 – 4500 a.C.)</b>	
Tecnologia Chiave	Pietra (di terra).
Tecnologie	Giardinaggio; addomesticamento animali da cibo; ceramica, tessitura; reti.
Organizzazione Sociale	Baratto; santuari locali, sacerdoti e culti.
Guerra	Fossati e altre difese improvvisate.
<b>CALCOLITICO (4500 – 3500 a.C.)</b>	
Tecnologia Chiave	Strumenti di rame naturale.
Tecnologie	Giardinaggio; addomesticamento animali da cibo; ceramica, tessitura; reti.
Organizzazione Sociale	Baratto; santuari locali, sacerdoti e culti.
Guerra	Fossati e altre difese improvvisate.
<b>LT1: ETÀ DEL BRONZO (3500 – 1200 a.C.)</b>	
Tecnologia Chiave	Bronzo.
Tecnologie	Agricoltura su larga scala, spesso con irrigazione e aratura; pastorizia, animali da tiro; veicoli a ruota; architettura su larga scala; costruzione navale; testimonianze scritte; matematica pratica; calendari.
Organizzazione Sociale	Città-stato e imperi mono etnici; legge scritta; eserciti; commercio a lunga distanza e diplomazia; moneta d'oro e d'argento in peso; mercati.
Guerra	Carri trainati da cavalli; elmi e armature; città murate e guerre d'assedio.
<b>LT2: ETÀ DEL FERRO (1200 a.C. – 500 d.C.)</b>	
Tecnologia Chiave	Ferro.
Tecnologie	Cavalli da sella e pastori a cavallo; calcestruzzo; grandi oggetti di vetro; archi, volte e cupole; primi mulini ad acqua; matematica teorica; medicina umorale.
Organizzazione Sociale	Imperi multietnici; fondazione di religioni universali; filosofia; cultura storica; conio.
Guerra	Cavalleria; elefanti da guerra; falange da guerra; artiglieria meccanica; galee da guerra specializzate.
<b>LT3: MEDIOEVO (500 – 1450 d.C.)</b>	
Tecnologia Chiave	Acciaio.
Tecnologie	Rotazione a tre campi; aratro; cavalli pesanti; arco rampante (contrafforte volante), mulini a vento e mulini ad acqua ampiamente utilizzati; distillazione; bussola; numeri con lo zero.
Organizzazione Sociale	Religion universali; monachesimo.
Guerra	Cavalleria pesante; castelli; artiglieria meccanica a contrappeso; prime armi a polvere nera.
<b>LT4: RINASCIMENTO/COLONIALE (1450 – 1730 d.C.)</b>	
Tecnologia Chiave	Navi a vela a tre alberi.
Tecnologie	Ghisa; pressa da stampa; telescopi; navigazione astronomica; primi farmaci sintetici.
Organizzazione Sociale	Stati-nazione e monarchia assoluta; imperi d'oltremare; alfabetizzazione diffusa.
Guerra	Cannoni, moschetti e picche; prime baionette; addestramento militare formale; navi a vela da guerra armati con cannoni; forti a stella sostituiscono i castelli.

## 1.2) LIVELLI TECNOLOGICI MODERNI (LT5-8)

Vediamo più in dettaglio i LT definiti MODERNI (LT5-8).

### Tabella Omnia 1.1g: LT MODERNI (LT5-8)

LT5: RIVOLUZIONE INDUSTRIALE (1730 – 1880 d.C.)	
Agricoltura	Rotazione delle colture a quattro campi, seminatrice.
Armi e Armature	Filo spinato, artiglieria a retrocarica, fucile con caricamento a culatta, corazzata da guerra, mitragliatrice meccanica, nitroglicerina, revolver, razzi.
Tecnologia dell'Informazione	Pubblicità sui quotidiani, fotografia, biblioteca pubblica, riviste scientifiche, telegrafo.
Macchinari	Cotton gin, parti intercambiabili, telaio a motore, macchina da raccolta.
Scienze dei Materiali	Crogiolo di acciaio, fiammifero a frizione, gomma.
Medicina e Salute	Anestetico, antisettico, cibi in scatola, latte evaporato, siringa ipodermica, pastorizzazione, vaccinazione.
Energia	Batteria, carbone, motore a vapore.
Trasporti	Bicicletta, mongolfiera, pavimentazione stradale (macadam), ferrovia, eliche propulsive, nave a vapore, sommergibile.
LT6: ERA MECCANIZZATA (1880 – 1940 d.C.)	
Agricoltura	Erbicidi, mietitura meccanizzata, pesticidi.
Armi e Armature	Portaerei, armi automatiche, corazzate, esplosivi ad alto potenziale, aerei militari, gas asfissianti, carro armato.
Tecnologia dell'Informazione	Fotografia a colori, impronte digitali, cinema, radio, registrazione del suono, telefono.
Macchinari	Luce elettrica, radar, sonar, tubo a vuoto.
Scienze dei Materiali	Alluminio, Bachelite, acciaio Bessemer, fibre sintetiche.
Medicina e Salute	Trasfusione di sangue, elettrocardiografo, inoculazione, insulina, penicillina, refrigerazione, sterilizzazione, sulfamidici.
Energia	Motore elettrico, energia idroelettrica, motore a combustione interna, batteria secondaria, turbina a vapore.
Trasporti	Aeroplano, automobile, sistema stradale ad alta velocità, elicottero primitivo, zeppelin.
LT7: ERA NUCLEARE (1940 – 1980 d.C.)	
Agricoltura	Concimi chimici, colture ibride.
Armi e Armature	Fucile d'assalto, giubbotto antiproiettile balistico, missili guidati, elicotteri militari, jet militari, armi nucleari.
Tecnologia dell'Informazione	Computer, stampa ad alta velocità, televisione.
Macchinari	Circuiti integrati, laser, transistor.
Scienze dei Materiali	Materiali compositi, plastica, superconduttori, titanio.
Medicina e Salute	Cuore artificiale, trapianto di organi.
Energia	Turbina a gas, energia nucleare, cella fotovoltaica.
Trasporti	Treno ad alta velocità, aerei a reazione, veicoli spaziali.
LT8: ERA DIGITALE (1980 d.C. +)	
Agricoltura	Colture geneticamente modificate e pesticidi.
Armi e Armature	Malattie bioingegnerizzate, armi di difesa personale, pistola storditrice, drone senza pilota.
Tecnologia dell'Informazione	Desktop publishing, personal computer, Internet.
Macchinari	Prototipazione rapida.
Scienze dei Materiali	Fibra di carbonio, fullereni, microfibre.
Medicina e Salute	Fecondazione artificiale, controllo genetico, chirurgia laser.
Energia	Batteria avanzata, centrali elettriche computer-integrate, parco eolico.
Trasporti	Auto ibrida, veicoli spaziali riutilizzabili.

## 1.3) SOCIETÀ OMNIA

Dopo aver introdotto il Livello Tecnologico LT che indica il progresso tecnologico e scientifico dell'epoca/mondo/zona (ricordiamo che anche all'interno di una stessa epoca i LT possono variare in base all'avanzamento/arretratezza della zona) andremo a vedere come gestire (naturalmente a grosse linee) l'economia e la società.

Naturalmente ogni cartomante può modificare tutto in base alle sue esigenze, questo corpus di regole serve solo a dare una coerenza economica e sociale all'ambientazione.

Tutta questa parte introduce vari valori con sigle tecniche e tabelle piene di numeri pallosissimi che potete anche saltare... brevemente:

**LP Livello Professione**, indica la categoria della professione;

**LR Livello Ricchezza**, indica la potenza economica: patrimoni e beni;

**LS Livello Sociale**, indica l'influenza sulla società;

**Reputazione**, indica la fama.

Questi valori sono applicabili a qualunque persona: sia giocante che non giocante.

Possono anche essere utilizzati per indicare la potenza di una organizzazione, con tanto di disponibilità finanziarie e guadagni...

in modo da dare al cartomante uno strumento per gestire le risorse e l'influenza di pg, png e organizzazioni.

Possono servire anche per adattare le ricchezze all'epoca relativa: un ricco del medioevo guadagna molto di meno di un ricco dell'era digitale, anche se in relazione alla sua epoca avrà in proporzione la stessa "potenza".

Forniamo un paio di esempi, che saranno comprensibili appieno alla fine della lettura del capitolo:

Robin Hood e i suoi allegri compari sono una banda di fuorilegge (di circa 30 persone) che vivono nascosti nella foresta di Sherwood perché rubano ai ricchi per dare ai poveri: vivono in epoca medievale LT3, ed hanno equipaggiamento dello stesso livello: LT3; sono della MALA, in quanto fuorilegge, quindi hanno LP: -2; non sono ricchi, poiché quello che rubano lo danno ai poveri: LR:-1; risultano fuorilegge nella loro società, LS: -2; la loro Reputazione è -7 per la legge, ma +7 per la popolazione povera che aiuta.

Anthony Edward "Tony" Stark è un genio, miliardario, playboy, filantropo: vive in epoca contemporanea LT8, ma ha accesso a tecnologie futuristiche: LT9; è spesso chiamato dallo stato per aiutarli, è un ELITE LP: +2; è multimiliardario, LR: +6; ed è un pezzo grosso della società, LS: +5; è benvoluto da tutti per quello che fa, Reputazione +8.



### 1.3) LIVELLO PROFESSIONE (LP)

Intanto bisogna differenziare le varie professioni dei pg: è chiaro che un dottore guadagna più di un operaio, quindi abbiamo creato delle categorie, che indicano il prestigio della professione, e che andrà anche ad incidere sulla ricchezza del pg (vedi dopo).

Classifichiamo ogni professione nelle categorie:

**MALA** per quelle professioni che sono illegali e andrebbero tenute segrete

**LAVORO** per le normali professioni

**STUDIO** per le professioni dedicate alla conoscenza tecnico/scientifico

**POLIZIA** per le professioni che implicano gerarchie paramilitari

**ESERCITO** per le professioni che implicano gerarchie militari

**ELITE** per le professioni prestigiose che implicano gerarchie para/militari superiori

La seguente tabella indica semplicemente il modificatore dato dalla categoria della professione da applicare alla ricchezza (**Livello Professione LP** per abbreviare)

Il cartomante stabilirà in base alla sua ambientazione, il LT, la società e la stessa professione questo valore di LP, noi forniamo uno spunto:

**Tabella Omnia 1.2: LP Livello Professione**

LIVELLO PROFESSIONE	LP
MALA	0, -1, -2
LAVORO	0, -1
STUDIO	0, +1, +2
POLIZIA	0, +1
ESERCITO	0, +1
ELITE	0, +1, +2
Avanzato	+1, +2
Eccellenza	+2, +3

**Note:**

**\*LP variabile in base a professione, società e LT a discrezione del cartomante**

### 1.3) LIVELLO RICCHEZZA (LR)

Introduciamo ora il Livello di Ricchezza che indica la potenza economica di un singolo soggetto (generalmente si riferisce ad una persona, ma può essere applicato anche a nazioni o società o fazioni).

Il valore dipende da \$ BASE fornito dal LT di riferimento, e genera una scala di valori che può andare da Povero a Multimiliardario.

La ricchezza indica semplicemente:

quanto ha messo da parte il personaggio (tra beni mobili, immobili e soldi),

nonché quanto guadagna il personaggio

e quanto deve lavorare (a meno di altre fonti di guadagno lecite o illecite)

Il **Livello Ricchezza LR** varia da -3 a +8 (o anche più), ed incide su

**PATRIMONIO \$** la ricchezza iniziale

(generalmente l'80% rappresentano beni mobili ed immobili e liquidità,

ed un 20% per l'equipaggiamento vero e proprio)

**LAVORO h** indica quanto deve lavorare ogni settimana per guadagnare la paga

**MENSILE \$** indica la paga mensile del personaggio (sempre che riesca a lavorare le ore settimanali necessarie).

**Tabella Omnia 1.3: LR Livello Ricchezza**

LIVELLO RICCHEZZA	PATRIMONIO \$	LAVORO h	MENSILE \$	LR
Miserabile	\$ Base: 0	0 h / settimana	\$ Base / 250	-3
Povero	\$ Base / 5	50 h / settimana	\$ Base / 50	-2
Indigente	\$ Base / 2	40 h / settimana	\$ Base / 20	-1
Medio	\$ Base / 2	40 h / settimana	\$ Base / 10	0
Benestante	\$ Base * 2	40 h / settimana	\$ Base / 5	+1
Ricco	\$ Base * 5	20 h / settimana	\$ Base / 2	+2
Molto Ricco	\$ Base * 20	10 h / settimana	\$ Base	+3
Sfacciatamente Ricco	\$ Base * 100	10 h / settimana	\$ Base * 2	+4
Multimiliardario	\$ Base * 1.000	10 h / settimana	\$ Base * 5	+5
Multimiliardario 2	\$ Base * 10.000	10 h / settimana	\$ Base * 10	+6
Multimiliardario 3	\$ Base * 100.000	10 h / settimana	\$ Base * 50	+7
Multimiliardario 4	\$ Base * 200.000	10 h / settimana	\$ Base * 100	+8

**Note:**

**\*Ricchezza incide sullo Status:  $LS = 0 + LR$**

**\*PATRIMONIO \$:**

ricchezza iniziale del personaggio

(variabile in base all'età, società, LT a discrezione del cartomante)

\*Beni iniziali: 80% Patrimonio \$ (mobili, immobili, liquidità \$)

\*Equipaggiamento iniziale: 20% Patrimonio

**\*LAVORO h:**

ore alla settimana da dedicare al lavoro per avere la paga

(variabile in base a professione, società e LT a discrezione del cartomante)

**\*MENSILE \$:**

guadagno mensile (naturalmente se si lavora)

È palese ricordare che una società tende ad avere molte persone con pochi soldi (LR basso) alcune persone con ricchezze normali (LR medio) e molte poche persone ricche (LR alto): la distribuzione della percentuale può variare parecchio in base alla società, ma tendenzialmente i bassi LR sono in percentuali elevate e gli alti LR sono in percentuale molto esigue.

Il cartomante può naturalmente variare questi valori come meglio ritiene opportuno: una società in forte crisi potrebbe avere tutti i valori dimezzati (o solo per certi ceti) una società molto povera potrebbe avere i valori decimati.

Una società come la nostra avrà più o meno il 80% di gente povera e normale, il 15% di gente con buone ricchezze e solo il 5% di gente molto ricca, ed essendo in una grossa crisi economica avrà tutti i valori di \$ diviso per 10.

Il cartomante può gestire come meglio crede la ricchezza, ma sconsigliamo di far giocare dei personaggi troppo ricchi (diventano difficili da gestire... immaginatevi Tony Stark che con la sua armatura massacra orde di morti).

Al cartomante il compito di stabilire le varie proporzioni in base alle sue esigenze.

### 1.3) LIVELLO SOCIALE (LS)

Dopo la ricchezza, introduciamo il Livello Sociale (LS), che indica il prestigio e l'influenza del soggetto (che come per la ricchezza, generalmente è una persona, ma può essere applicato anche a nazioni o società o fazioni) sulla società di cui è parte.

Anche in questo caso, diverse società nella stessa ambientazione possono coesistere diverse società con diversi LS.

Come sempre cartomante può adattare alle sue esigenze il livello sociale, noi indichiamo lo standard per una società gerarchica (come la nostra), ma certi tipi di società potrebbero avere meno status (ad esempio una società anarchica avrebbe solo pochi status, se non uno solo)

Il **Livello Sociale LS** varia da -4 a +8, ed indica anche

**SPESE \$** ovvero la percentuale indicativa, rispetto allo stipendio mensile MENSILE \$ (a LR paragonabile al suo LS, se non ha introiti deve indebitarsi, le fonti di guadagno extra sono escluse), delle spese necessarie a mantenere il tenore di vita e lo status... naturalmente può variare parecchio in base alla professione, la società, il LT e sempre a discrezione del cartomante!

**Tabella Omnia 1.4: LS Livello Sociale**

Livello Sociale LT3	Livello Sociale LT8	SPESE \$	LS	MENSILE \$	LR
Schiavo	Schiavo	~100%	-4		
Mendicante	Mendicante	~100%	-3	\$ Base / 250	-3
Fuorilegge	Fuorilegge	~100%	-2	\$ Base / 50	-2
Servo	Povero	~90%	-1	\$ Base / 20	-1
Uomo Libero	Cittadino medio	~90%	0	\$ Base / 10	0
Scudiero, Capitano	Medico, Consigliere	~90%	+1	\$ Base / 5	+1
Cavaliere, Sindaco, Mercante	Sindaco	~80%	+2	\$ Base / 2	+2
Signore minore	Sindaco metropoli	~80%	+3	\$ Base	+3
Signore terriero	Persona famosa	~80%	+4	\$ Base * 2	+4
Barone, Conte, Vescovo	Capo corporazione	~70%	+5	\$ Base * 5	+5
Principe, Duca, Arcivescovo	Senatore, Governatore	~70%	+6	\$ Base * 10	+6
Re, Papa	Presidente	~70%	+7	\$ Base * 50	+7
Regnante Divino	Dittatore	~60%	+8	\$ Base * 100	+8

**Note:**

\*Ricchezza incide sullo Status:  $LS = 0 + LR$

\*SPESE MENSILE \$: percentuale rispetto al MENSILE \$

(variabile in base a professione, società e LT a discrezione del cartomante)

## 1.3) REPUTAZIONE

Infine inseriamo un indicatore della popolarità del personaggio, indipendente dalle sue ricchezze e dal suo status (ad esempio, un gladiatore dell'antica Roma era uno schiavo, con LR bassissimo e LS ancora più basso, ma poteva essere molto famoso per le sue vittorie) che chiameremo Reputazione.

La Reputazione misura quanto un soggetto sia conosciuto ed apprezzato o temuto, e può andare da -10 (conosciuto e temuto come la peste) a +10 (eroe nazionale, Babbo Natale), ma se il cartomante lo desidera, può anche ampliare questo range:

un valore positivo indica che è ben voluto,  
mentre un valore negativo indica che non è ben visto o che addirittura è temuto  
il valore assoluto indica la popolarità (più è alto, più è famoso, nel bene o nel male).

Valori bassi indicano che la popolarità è ristretta ad un determinato luogo, mentre più è alto più la fama è generale (nazionale o mondiale), in ogni caso consigliamo di legarla al luogo dove il personaggio opera:  
è possibilissimo che in un luogo la reputazione sia bassa ed in un'altra alta (ad esempio, un comandante di esercito potrebbe essere popolare e ben visto dalle sue truppe, mentre odiato e disprezzato dai suoi nemici).

Generalmente la reputazione iniziale di un personaggio è 0, ma il cartomante può anche sommarci il LS.

Andiamo ora ad elencare i vari livelli di Reputazione (direttamente dal vecchio manuale Sine Requie R&P)

**Tabella Omnia 1.5: Reputazione**

REPUTAZIONE	
-10	Temuto da tutti, un vero flagello. La gente fugge solo a sentirti nominare.
-9 / -6	Sei considerato una persona estremamente pericolosa o vile (criminale, assassino o traditore).
-5 / -2	Non sei ben visto. Forse a causa di errori o maldicenze il tuo nome è diventato sinonimo di cattive qualità.
-1	Conosciuto da parenti, amici e colleghi... e non hanno una buona opinione di te.
0	Normale. Conosciuto solo da una ristretta cerchia di parenti e amici.
+1	Conosciuto da parenti, amici e colleghi... che ti considerano simpatica ed affidabile.
+5 / +2	Sei considerato un buon esempio per tutti. Forse per le tue virtù o per qualche tua azione.
+9 / +6	Molti ti considerano un eroe o un luminare. Sei portato ad esempio e molti ti riconoscono per strada.
+10	Ammirato da tutti: un eroe, un mito. Chi non vorrebbe farsi fare un autografo da te?

La reputazione può variare solo in gioco ed in base alle azioni del personaggio. Sarà il cartomante a decidere se e quando la reputazione di un personaggio varia. Più il punteggio sarà alto o basso, più sarà necessario fregiarsi di azioni di un certo valore per aumentare/diminuire la propria reputazione.

Naturalmente, perché il valore aumenti (o diminuisca), le azioni dovranno essere sempre più coraggiose (o crudeli e vili): se la vostra reputazione è aumentata per avere sconfitto

10 morti usando solo calci volanti, la prossima volta ripetere la stessa prodezza NON farà aumentare la reputazione... il pubblico è sempre più esigente!!!

Talvolta il cartomante può richiedere un tiro Reputazione, nel caso sia necessario assicurarsi che qualcuno riconosca o abbia sentito parlare del personaggio. Il cartomante può anche stabilire dei bonus o malus al tiro Reputazione, se il personaggio si trovi in un ambiente diverso da quello cui è solito operare.

Il tiro Reputazione si effettua come una normale prova con gli arcani minori, considerando comunque il valore assoluto della Reputazione (quindi -4 è considerato 4 ai fini del tiro Reputazione). Se il risultato sarà minore o uguale alla Reputazione allora il personaggio è stato riconosciuto (ed entra in azione il valore positivo o negativo: se è un assassino efferato scapperanno come conigli, mentre se è un eroe del popolo canteranno canzoni in suo onore).

## 1.4) LEGGE OMNIA

Nel capitolo 1.2 abbiamo introdotto il Livello Tecnologico LT: che indica il progresso tecnologico e scientifico dell'epoca/mondo/zona (ricordiamo che anche all'interno di una stessa epoca i LT possono variare in base all'avanzamento/arretratezza della zona);

nel capitolo 1.3 abbiamo anche parlato di:

LP Livello Professione, che indica la categoria della professione;

LR Livello Ricchezza, che la potenza economica: patrimoni e beni;

LS Livello Sociale, che indica l'influenza sulla società;

Reputazione, che indica la fama;

che servono a gestire (naturalmente a grosse linee) l'economia e la società;

in questo capitolo 1.4 introduciamo i valori per gestire a fondo tutta la struttura sociale e legislativa delle varie società:

il Valore Controllo VC, che misura il controllo esercitato da un governo

e la Classe Legalità CL, che indica la possibilità di possedere un oggetto;

infine, nel capitolo 1.5 elenchiamo le informazioni necessarie per creare mondi e società credibili e realistiche, insieme a tutte le informazioni per creare situazioni politiche anche complesse.

## 1.4) VALORE CONTROLLO (VC)

Ogni mondo ha le sue leggi e i suoi costumi. Inoltre le leggi e i costumi variano da luogo a luogo (e da tempo a tempo) all'INTERNO di ogni mondo.

Come regola generale, l'uso della forza o la minaccia di uso della forza è illegale o improprio ovunque. Più forte è il governo locale (vedi Valore Controllo, sotto), e più questo è vero; un governo considera solitamente che l'uso della forza sia un proprio diritto e monopolio. L'autodifesa è a volte un'eccezione - ma non sempre!

Si noti che l'esposizione al pubblico di armi non abituali è una "minaccia di uso della forza", e porta a reazioni avverse, anche se tecnicamente legale.

Se si cammina lungo una strada del villaggio medievale in armatura pesante, asce e alabarde alla mano, gli abitanti del villaggio saranno molto sospettosi delle motivazioni.

In generale:

### **Violazione della legge**

di solito porta ad una sorta di processo (vedi dopo: Processi)

ed una eventuale punizione (vedi dopo: Sanzioni Penali).

### **Violazione dei diritti di qualcuno**

potrebbe portare ad un processo "civile" e una multa - o a bastonate informali.

### **Violazione della consuetudine**

Da un malus - anche grande - alla reazione ogni volta che si ha a che fare con un locale.

La gente del posto offesa potrebbe anche non dirvi che cosa si sta facendo di sbagliato!

Il **Valore Controllo (VC)** è una misura generale del controllo esercitato da un governo. Più basso è il VC, meno restrittivo è il governo e più libero è il popolo. La forma di governo (vedi dopo: Società e governi, 1.5) non determina assolutamente il VC - è possibile avere una monarchia molto libera, o una democrazia dove gli elettori sono gravati con migliaia di regole severe. Assegnare il VC secondo le seguenti linee guida:

#### **VC0 - Anarchia**

Non ci sono leggi, tasse, o controlli.

#### **VC1 - Molto Libero**

Niente è illegale, salvo l'uso della forza o l'intimidazione contro altri cittadini.

Le tasse sono leggere o volontarie.

Solo l'accesso agli oggetti CL0 è controllata (vedi Classe Legalità CL).

#### **VC2 - Libero**

Esistono alcune leggi, più beneficio del singolo. Le tasse sono leggere.

L'accesso agli oggetti di CL0 e CL1 è controllato.

#### **VC3 - Moderato**

Ci sono molte leggi, ma maggior beneficio dell'individuo.

Le tasse sono moderate ed eque.

Accesso controllato agli oggetti da CL0 a CL2.

#### **VC4 - Controllato**

Esistono molte leggi, la maggior parte sono per la tutela dello stato.

Tutte le fonti di comunicazioni sono regolate;

trasmissioni private (come CB) e la stampa possono essere limitate.

La tassazione è spesso pesante e talvolta iniqua.

L'accesso è controllato per gli oggetti da CL0 a CL3.

#### **VC5 - Repressivo**

Ci sono molti leggi e regolamenti, rigorosamente forzate.

La tassazione è pesante e spesso iniqua.

C'è una regolamentazione severa delle tecnologie dell'informazione:

computer, fotocopiatrici, presse di stampa, trasmettitori, ecc

Tutte le merci sono effettivamente controllate; non è possibile acquistare nulla senza le appropriate tessere annonarie o scartoffie.

#### **VC6 - Controllo Totale**

Le leggi sono numerose e complesse. L'individuo esiste per servire lo stato.

Molti reati sono puniti con la pena di morte, e i processi - se ce ne sono per tutti - sono una presa in giro.

La tassazione è schiacciante, prendendo più del reddito di un comune cittadino.

La censura è comune, e la proprietà privata di qualsiasi tecnologia dell'informazione è vietata.

Tutte le merci sono controllate, e il governo potrebbe anche trattenere necessità di base.

### **Divisione del Valore Controllo**

Una società non deve avere necessariamente un singolo VC uniforme.

Se il cartomante vuole - e non disdegna il lavoro supplementare - si possono specificare diversi VC per una società: uno dei diritti umani fondamentali, un altro per la tassazione, un terzo per le armi, e così via.



## 1.4) CLASSE LEGALITÀ (CL)

Alcuni oggetti possiedono una **Classe Legalità (CL)**. La CL classifica un oggetto in base alla facilità di essere legalmente o socialmente posseduto e trasportato. La disponibilità di un oggetto in una società dipende dal rapporto tra la CL dell'oggetto e il VC della società. Un oggetto ha una CL solo se è probabile che sia controllato.

Abbigliamento o strumenti ordinari normalmente non richiedono una CL; naturalmente ogni società avrà delle eccezioni, per esempio una società puritana potrebbe avere CL4 per i vestiti più scollati.

### **CL0: Bandita**

l'oggetto è limitato alle forze armate di alcuni governi, che ricorreranno a tutto pur di tenerlo fuori dalle mani dei singoli o di altri governi. Es. armi biologiche e nucleari.

Armi di distruzione di massa, missili strategici, piattaforme per armi orbitali; bombardieri intercontinentali.

### **CL1: Militare**

l'oggetto è disponibile solo per le forze armate o le agenzie segrete di spionaggio, nella maggior parte delle società. Es. Armi anticarro, veicoli da combattimento.

Armi pesanti, radar anti-aereo, disturbatori di sensori; veicoli armati, mine terrestri.

### **CL2: Restrizione**

solo i militari, la polizia, o le agenzie di intelligence possono possedere l'oggetto nella maggior parte delle società; anche alcuni civili potrebbero essere autorizzati al possesso. Es. Fucili d'assalto, veicoli blindati.

Armi leggere d'assalto, silenziatori, tecnologia di sorveglianza (intercettazioni telefoniche, ecc), auto blindate; strumenti di effrazione (ad esempio grimaldelli), esplosivi, droghe pericolose.

### **CL3: Licenza**

l'oggetto richiede la registrazione presso le autorità nella maggior parte delle società. La registrazione può essere una tassa, oppure un esame, e potrebbe essere negata ai criminali, ai minori, ecc.. Es. Automobile, pistola, fucile da caccia.

Pistole, fucili da caccia, trasmettitori radio, veicoli (disarmati), farmaci ordinari e attrezzature mediche.

### **CL4: Libero**

l'oggetto è liberamente disponibile, ma le società più controllate potrebbero limitarne l'accesso o l'utilizzo. Es. computer, spada, fucile da caccia, scooter.

Armi non letali (ad esempio, storditori), computer di casa, radio e televisori, macchine fotografiche, la maggior parte degli attrezzi, kit di pronto soccorso.

## **Valore Controllo e Classe Legalità**

La Classe Legalità CL interagisce con il Valore Controllo VC come segue:

CL = VC + 1 o più: Qualsiasi cittadino può portare l'oggetto.

CL = VC: Chiunque, tranne un criminale condannato o equivalente, può portare l'oggetto. La registrazione può essere richiesta, ma non vi è alcuna tassa di permesso.

CL = VC - 1: Necessaria una licenza per possedere o portare l'oggetto.

Per ottenere una licenza si deve dimostrare un bisogno legittimo o un lavoro per il governo. In generale, una licenza costa dal 10% al 100% del prezzo del prodotto stesso.

CL = VC - 2: Proibito, salvo che a squadre speciali di polizia, unità militari, e servizi di intelligence.

CL = VC - 3 o meno: Consentito solo a militari o polizia segreta.

## **1.4) FORZE DELL'ORDINE E CARCERE**

Se si infrange la legge, sarà dovere di qualche funzionario locale fare qualcosa per rimediare a questo.

Questo può variare da una gentile richiesta di rimediare al torto, all'arresto e la prigione in attesa di un processo, fino al giudizio ed esecuzione su il posto.

### **Arresto**

In alcuni luoghi, la polizia è anche giudice, giuria e boia, con il potere di prendere una decisione immediata e di agire su di esso.

Questo ha a che fare con i valori locali, non con il Valore Controllo VC!!!

L'unico uomo di legge in una Città di frontiera VC1 e un poliziotto segreto in una distopia VC6 entrambi combattono i trasgressori della legge - ma per reati molto diversi.

### **Carcere**

Il Carcere è dove l'imputato è detenuto in attesa del processo.

In teoria, questo non è la stessa cosa di Prigione, che è dove i criminali condannati scontano pene. In realtà, i due sono spesso la stessa cosa.

Le carceri vanno da sistemi d'onore a sotterranei con catene, e possono essere molto diversi, a seconda del reato, l'accusatore, lo stato del prigioniero, e tangenti tempestive . Il carcere tra arresto e il processo è altamente variabile.

Dipende dalle leggi locali, se un giudice è disponibile e - se c'è un giudice – quanto è occupata la sua corte.

In generale maggiore è il Valore Controllo VC, più lunga è l'attesa .

### **Cauzione**

Le autorità potrebbero essere disposte a rilasciare un prigioniero in carcere per Cauzione: una somma di denaro che serve come pegno che tornerà per il processo.

La quantità di denaro richiesta dipende dalla gravità delle accuse, la Reputazione del prigioniero e la sua fedina penale (casellario giudiziale), e dalla la reazione del giudice al prigioniero .

Se il prigioniero fugge (salto cauzione), dovrà affrontare spese e punizioni aggiuntive.

## **1.4) PROCESSO**

Un processo potrebbe essere del tutto equo ed onesto...  
o interamente farsesco, e per spettacolo, con un esito predeterminato.  
Potrebbe essere rigoroso e formale, o rumoroso e informale.

### **Processo con Ordalia (diritto divino)**

Questo è un processo in cui si suppone che sia il destino a decidere la colpevolezza o l'innocenza dell'imputato.

Esempio: chi è accusato di stregoneria è gettato in uno stagno;  
chi galleggia è una strega, portarlo fuori e bruciato.

Coloro che affondano sono innocenti (e probabilmente affogano).

Altri esempi: camminare sopra una fune attraverso un canyon; tenere in mano un pezzo caldo di ferro; trovare la via d'uscita di un labirinto.

### **Processo con Combattimento**

Il processo con combattimento è come il processo con ordalia, si suppone che sia il fato a giudicare la colpevolezza o l'innocenza dell'imputato.

Come regola, il processo con combattimento prevede una punizione: il colpevole muore.

Un processo con combattimento potrebbe essere giusto (campioni alla pari),  
caricato (campioni irregolari),  
o assolutamente ingiusto (gettare il prigioniero in un pozzo con un mostro).

### **Processo con Giudice**

In alcune società, un nobile, un anziano, un magistrato, ecc. decide unilateralmente colpevolezza o innocenza.

Il cartomante determinare la reazione del giudice verso gli accusati facendo un test Reputazione e fondando la decisione del giudice sul risultato (considerando anche se la Reputazione è positiva o negativa).

In alcuni processi un altro test di abilità (a discrezione del cartomante) eseguito dall'imputato o dal suo avvocato, può sostituire il test di Reputazione. In altri processi, all'imputato potrebbe non essere consentito di avere un avvocato, o addirittura parlare!

Se due parti si rivolgono ad un giudice per risolvere una controversia, fare un test di Reputazione o un altro test (a discrezione del cartomante) per entrambi. Il giudice troverà a favore del partito che ottiene lo scarto migliore.

### **Processi con Contraddittorio**

In altre società, i processi sono un confronto tra accusa e difesa, in presenza di un giudice ed eventualmente una giuria.

Si fa prova contrapposta di abilità (a discrezione del cartomante) tra accusa e difesa; il risultato verrà usato per il test del giudice o della giuria che emetterà la sentenza.

### **Corruzione**

Se il giudice di un processo viene corrotto, il corruttore potrebbe acquistare un bonus - o anche una vittoria automatica.

Ma se il giudice è onesto, la tentata corruzione metterà in dubbio l'innocenza, dando penalità ed ulteriori oneri.

## **1.4) SANZIONI PENALI**

La gravità della pena per un crimine dipenderà:  
dal crimine, dalla vittima, dall'imputato e dalla reazione del giudice.  
Le punizioni sono generalmente più gravi nelle società ad alto VC.  
Le punizioni possono includere:

Multe o restituzione

Umiliazione pubblica

Pene detentive, lavoro duro

Bastonate, Lapidazione, Fustigazione, ecc.

Marchiatura

Mutilazione - temporanea o permanente

Privazione dei diritti (perdita della cittadinanza, perdita del diritto di detenere armi, riduzione formale del suo stato)

Esilio, temporaneo o permanente

Schiavitù (verso il governo o la vittima del reato)

Imposizione di un compito specifico

Combattimento nell'arena (peggiore castigo, peggiore nemico)

Tortura

Esecuzione (non troppo utile in termini di gioco, ad eccezione di garantire una minaccia per forzare il gruppo ad agire immediatamente per salvare il prigioniero)

## 1.5) MONDO OMNIA

Un "mondo di gioco" è una completa impostazione di fondo per una partita. Potrebbe essere una creazione originale o potrebbe essere basata sulla storia, attualità, o un lavoro di finzione (romanzo, film, fumetto, serie TV, ecc.).

Ci vogliono molte ore di ricerca per "progettare" un accurato mondo di gioco storico. Mondi basati sulla fiction richiedono la ricerca, tanta - al fine di garantire che ogni dettaglio sia conforme alla fonte, e di estrapolare logicamente dove la storia originale non ha dato informazioni. La creazione di un mondo originale, credibile ed interessante, è la sfida più grande di tutte.

Alcune cose da considerare quando si progetta un mondo di gioco:

### **Geografia**

Mappa del mondo, indicando caratteristiche come gli oceani, grandi fiumi e catene montuose. Per un mondo alieno, si deve determinare la gravità, l'atmosfera, la copertura acque, il clima, ecc.

### **Abitanti**

Creare modelli razziali per le principali razze senzienti, e generare statistiche di gioco per gli animali e mostri comuni o interessanti.

### **Civiltà**

Descrivere le grandi culture, specificando costumi, lingue, leggi, religioni, ecc.

Segna i principali confini politici sulla mappa del mondo.

Prendere appunti su considerazioni economiche, che sono importanti per i PG: offerte di lavoro, sistemi di moneta, prezzi, ecc.

### **Tecnologia**

Decidere ciò che è possibile nei diversi campi di:

comunicazioni, medicina, trasporti, armi, e così via.

Creare listini per PG che vogliono andare a fare acquisti per l'equipaggiamento.

### **Abilità**

Elencare tutti i vantaggi, gli svantaggi, o le abilità che sono comuni, che funzionano in modo diverso, o che non esistono affatto.

Creare modelli per le professioni comuni.

Questo capitolo tocca alcuni di questi punti, e fornisce consulenza al cartomante che vuole progettare il proprio mondo.

## **Culture e Lingue**

Non è necessario specificare ogni cultura e lingua nel mondo di gioco, ma si dovrebbe elencare tutte quelle importanti. Avventurieri che operano fuori della loro cultura di origine e la lingua hanno penalità in certe abilità.

### **CULTURE**

Le culture sono estremamente ampie, e di solito comprendono multiple nazionalità (o pianeti, in contesti futuristici).

Popolazioni e luoghi che condividono la cultura cambiano con il tempo.

Per esempio, americano e italiano sono nazionalità diverse, ma entrambi sono parte della cultura "occidentale" - almeno nel mondo moderno . Nel 200 d.C., anasazi (indigeni amerindi) e romana sarebbero culture abbastanza distinte.

### **LINGUE**

Le lingue possono essere notevolmente più ristrette, alcune potrebbero addirittura essere esclusive di particolari città o gruppi sociali. Esse sono raramente isolate, tuttavia.

Se due lingue sono simili, coloro che ne conoscono una, potranno avere anche l'altra a metà dei gradi posseduti nella prima (a discrezione del cartomante), e potranno migliorare l'abilità da quel livello.

La similitudine di lingua è a totale discrezione del cartomante!

Al 2012, le 10 lingue più parlare al mondo sono:

Cinese mandarino (1.200 milioni)

Inglese (850 milioni)

Francese (500 milioni)

Hindi (486 milioni)

Spagnolo (420 milioni)

Russo (285 milioni)

Malese-Indonesiano (260 milioni)

Portoghese (230 milioni)

Arabo (230 milioni)

Bengalese (210 milioni)

## 1.5) SOCIETÀ E GOVERNI

L'umanità ha vissuto in decine di diverse società.

Ambientazioni futuristiche, fantasy, e aliene potrebbero offrirne decine più - alcune di loro molto diverse.

Alcune possibilità vengono elencate sotto, in ordine crescente di Valore Controllo VC.

Il cartomante dovrebbe scegliere un tipo di governo per ogni società importante nel mondo di gioco.

### **Anarchia**

Non ci sono leggi. La coscienza sociale (o la forza e le armi!) della popolazione mantiene l'ordine. Anarchia potrebbe significare una folla senza legge...

o una società di pionieri dalla visione limpida e dalla schiena forte.

VC 0, ma se i vostri vicini di casa ben armati disapprovano all'unanimità quello che stai facendo, è effettivamente illegale!

### **Democrazia Ateniese**

Ogni cittadino (la definizione di Cittadino può variare) vota per ogni azione che la società richiede.

Sotto LT9, questo è pratico solo per i gruppi sotto le 10.000 unità.

A LT9+, le reti di comunicazione consentono a grandi popolazioni di discutere e votare elettronicamente.

VC 2 a 4.

### **Democrazia Rappresentativa**

I rappresentanti eletti formano un congresso o un parlamento.

Se i cittadini sono vigili e informati, il governo è benevolo.

Se i cittadini sono mal istruiti, le politiche del governo sono pessime, ma popolari (panem et circenses!).

Se i cittadini sono apatici, fazioni o gruppi speciali possono controllare il governo.

In tutti casi, le cospirazioni possono operare per controllare la società.

VC 2 a 4.

### **Clan/Tribale**

La società è un grande famiglia ramificata composta da clan o tribù alleate e governato dagli anziani del clan.

Usanze e tradizioni sono molto importanti. I membri del clan più giovani potrebbero essere costretti a conformarsi, o diventare ribelli per protestare contro la loro mancanza di influenza; gli anziani possono incanalare questa energia incoraggiando lo sport, il combattimento, o le avventure.

VC 3 a 5.

## **Casta**

Come Clan/Tribale, ma ogni clan ha un ruolo sociale o una professione.

Coloro che non seguono la professione del clan diventeranno senza clan (stigma sociale), se non c'è un sistema per l'adozione in un nuovo clan.

I clan di solito formano una gerarchia sociale, ad esempio: gli amministratori sono sopra i guerrieri, che sono sopra gli spazzini di strada, e così via.

Gli individui si possono associare solo con quelli di status equivalente.

Ci può anche essere rivalità tra clan dello stesso tipo (es. diverse famiglie guerriere).

VC 3 a 6.

## **Dittatura**

Tutto il governo è investito in un unico dominatore - re, dittatore, ecc. (se il dominatore è un re, questa è una monarchia).

La successione potrebbe essere per eredità, elezioni, singolar tenzone, o un qualsiasi numero di altri metodi.

Questo governo può agire più velocemente, nel bene o nel male, che la maggior parte dei governi rappresentativi.

Le dittature (e gli altri regimi totalitari), se resistono abbastanza a lungo, a volte sviluppano un proprio equilibrio bilanciato.

La volontà del sovrano è legge, ma ci sono leggi che non può violare impunemente.

VC 3 a 6.

## **Tecnocrazia**

Ingegneri e scienziati governano in nome dell'efficienza.

Tutto è attentamente pianificato, ma naturalmente i piani possono andare male.

Migliori sono i tecnocrati che mandano avanti le cose, e meno opprimente è il governo; se sono incompetenti, spesso sono anche dittatoriali.

VC 3 a 6.

## **Teocrazia**

E comandata da un gruppo religioso o da un leader.

La libertà di religione è improbabile, e non vi è alcuna distinzione tra diritto religioso e diritto civile. I leader possono o non possono credere nella loro religione, i miracoli potrebbe essere falsi o genuini.

Variano da utopiche teocrazie benigne a dittature totalitarie religiose.

VC 3 a 6.

## **Stato Corporativo**

Organi sociali governano la società. La maggior parte dei cittadini sono dipendenti del governo. Una società senza intoppi - può o non può essere redditizia!

VC 4 a 6.

## **Feudale**

Simile alla monarchia (vedi Dittatura), ma ci sono signori che mantengono il potere locale, e il sovrano deve stare attento a mantenere il sostegno dei signori, o essere rovesciato.

Dal momento che ogni padrone governa il proprio territorio, le leggi e le libertà personali varieranno da dominio a dominio.

VC 4 a 6 (almeno per la gente comune).



## 1.5) VARIANTI DI GOVERNI

Uno o più di queste varianti si possono applicare alla maggior parte delle tipologie di governo sopra elencate:

### **Burocrazia**

Un perpetuo servizio civile che si autoalimenta governa la società giorno per giorno. Poiché questi burocrati non sono eletti, sono in gran parte isolati dalle pressioni pubbliche. Il governo sembra funzionare senza problemi - se ci sono difficoltà, naturalmente NON si viene informati di ciò.

Ma ci sono tasse elevate, molte leggi, e un sacco di lungaggini burocratiche.

Il governo non risponde ai cittadini. Non ci può essere una stampa libera.

VC4 +.

### **Colonia**

Una regione dipendente governata dalla società madre, in genere attraverso un governatore.

I coloni possono avere un consiglio eletto (attraverso il quale influenzare il governatore), un rappresentante eletto al governo madre (senza diritto di voto), o entrambi - ma non hanno voce in capitolo al proprio governo.

Ribelli e reietti possono essere i benvenuti se hanno competenze utili.

Ridurre VC della società madre di 1 o più.

### **Cybercrazia (minimo LT8, LT9)**

Un sistema di reti di computer in tutto lo stato controlla l'amministrazione – e forse alcune attuali legislazioni!

Questo è impossibile prima di LT8, e altamente improbabile prima di LT9.

Il governo potrebbe essere efficiente, inumano o entrambe le cose.

Il sistema è buono se i suoi programmatori e tecnici lo sono. Fidatevi del computer...

VC3 +.

### **Matriarcato**

Le posizioni di comando sono disponibili solo alle femmine.

Qualsiasi VC.

### **Meritocrazia**

Nessuno può entrare nel governo senza passare una serie di test.

Una buona meritocrazia è probabile che abbia dirigenti competenti...

ma questo può portare ad un rigido sistema di caste.

VC3 +.

### **Governo Militare**

L'esercito comanda lo stato.

Una società guidata da un unico comandante in capo è probabile che sia una dittatura, quella in cui il comandante deve rispondere ad un consiglio (o una giunta) di ufficiali è probabile che sia feudale.

Governi militari possono essere forti e onesti, ma la maggior parte sono totalitari.

VC4 +.

### **Oligarchia**

Indipendentemente dalla nominale forma di governo, il comando è nelle mani di un piccolo gruppo di persone che si auto sostiene.

VC3 +.

### **Patriarcato**

Le posizioni di comando sono disponibili solo ai maschi.

Qualsiasi VC.

### **Santuario**

Un santuario si rifiuta di estradare i "criminali", "rifugiati" o "terroristi", cacciati da altre società.

Questo potrebbe essere informale, o ci potrebbe essere un tribunale a decidere il destino di ogni firmatario.

Uomini di legge o cacciatori di taglie di altri luoghi sono fuorilegge qui.

VC è raramente più di 4.

### **Socialista**

Il governo gestisce direttamente l'economia.

I cittadini hanno in forma gratuita o sovvenzionata istruzione, cure mediche, alloggio, ecc., e il governo cerca di dare a tutti un posto di lavoro.

Le spese che ne derivano possono soffocare un'economia a bassi LT.

Gli stati più ricchi e avanzati tecnologicamente hanno elementi di "lieve socialismo", come l'assistenza sanitaria pesantemente sovvenzionata e una "rete di sicurezza" di prestazioni sociali per i poveri.

Come ogni spesa di governo, questi benefici potrebbero aumentare le tasse locali.

VC3 +.

### **Soggiogato**

Questa società è sotto il controllo esterno - sia militare (un esercito occupante), economico (un "governo fantoccio", asservito a padroni stranieri), o qualcos'altro (ad esempio, controllo mentale magico).

VC4 +.

### **Utopia**

Una utopia è una società perfetta in cui tutti i cittadini sono soddisfatti.

il VC sembra sempre basso... ma è vero? utopie reali sono rare.

Utopie apparenti spesso hanno qualche oscuro segreto - per esempio, una segreta tecnocrazia potrebbe esercitare un controllo mentale.

Una sinistra utopia è una vera sfida per il cartomante.

Una utopia genuina è una eccellente società di "bravi ragazzi" per gli eroi, da salvare dalla conquista o altre minacce (ma le reali utopie, a meno di una minaccia di distruzione, sono noiose).

VC sembra sempre basso.

## 1.5) QUADRO MONDIALE

Il cartomante dovrebbe anche decidere come le principali società nel mondo di gioco interagiscono tra loro. Possibili situazioni politiche includono:

**Governo Mondiale;** Un solo governo controlla il mondo intero.

Potrebbe essere un continente in un'ambientazione a bassa tecnologia, un'intera galassia in un'ambientazione ad alta tecnologia.

Le differenze regionali, se presenti, sono strettamente culturali o linguistiche.

**Coalizione;** Alcuni alleati potenti dominano il mondo.

A volte litigano, ma di solito presentano un fronte unito.

Le società sono ancora ben distinte l'une dalle altre, e potrebbero avere governi radicalmente diversi.

**Fazioni;** Un piccolo numero di "blocchi" rivali o superpotenze dominano il mondo.

Ogni blocco ha abbastanza potenza economica e militare per governare il mondo, ma gli altri blocchi potrebbero allearsi per impedire che questo accada.

Come risultato, le alleanze si spostano regolarmente.

I legami all'interno dei blocchi sono più permanenti.

**Diffuse;** Ci sono decine, se non centinaia, di clan, nazioni e gruppi.

Nessuno può avere la pretesa di dominare il mondo.

## 1.5) RESTRINZIONI

Società potenti o avanzate potrebbero attribuire uno stato "limitato" alle regioni disabitate - o anche alle società più deboli o più primitive. Gli esempi includono:

**Embargo;** Una società più forte potrebbe vietare tutti gli scambi verso una più debole.

Di solito lo fa militarmente, e controlla i visitatori per impedire il contrabbando.

**Pericolosa;** La regione ospita qualcosa di pericoloso: cannibali, fauna selvatica, tempeste magiche, ecc. Boe, segni, bandiere, ecc. avvertono viaggiatori del rischio.

Le autorità non si muovono per impedire l'ingresso nella regione...

ma non salvano i viaggiatori che si trovano in difficoltà!

**Vietata;** La regione è completamente vietata, senza un permesso speciale.

Questo potrebbe essere perché la regione è pericolosa o messa in quarantena - o perché contiene un certo tipo di segreto (spesso militare).

Le autorità possono rimuovere i trasgressori, impedire di allontanarsi, o ucciderli a vista.

**Protetta;** Le autorità limitano il contatto al fine di proteggere la cultura nativa, fauna, ecc.

I visitatori potrebbero dover sottoporsi a quarantena medica prima di entrare nella regione, o potrebbe essere vietato portare determinate attrezzature.

Potrebbero anche doversi camuffarsi da indigeni!

**Riservata;** La regione è off limits per la colonizzazione o lo sviluppo.

# SINE REQUIE OMNIA SAECULA

Ambientazione Omni Temporale  
Sine Requite Anno XIII

## CAPITOLI

1 Fondamentali

1.1 Sine Requite Omnia Saecula

1.2 Ambientazione

1.3 Società

1.4 Legge

1.5 Mondo

**2 BASE**

**2.1 Abilità**

**2.2 Professioni**

**2.3 Armi**

**2.4 Armature**

**2.5 Equipaggiamento**

**2.6 Trasporti e Veicoli**

**2.7 Oggetti e Sistema Congegni**

**2.8 Armi Atomiche**

**2.9 Ferite, Malattie e Pericoli**

**2.10 Mutazioni**

**2.11 Economia di Baratto**

3 Avanzati

3.1 Veleni

3.2 Droghe ed Alcolici

3.3 Fiori e Specie Vegetali

3.4 Insediamenti

3.5 Costruzione di Edifici

3.6 Gestione di Compagnie

3.7 Fondazione di Città

3.8 Descrizione di Galassie

## 2.1) ABILITÀ OMNIA

Le abilità sono grossomodo le stesse del manuale base, ma alcune sono segnate come LT, perché sono specifiche del LT di apprendimento. Altre sono state aggiunte per esigenze.

Utilizzare una abilità LT in una epoca/situazione con un diverso LT, implica un MALUS (sempre e solo un malus, mai un bonus) in base alla differenza di epoche.

Naturalmente il cartomante è libero di aumentare (o diminuire) il malus (o anche concedere bonus) in base alla situazione specifica.

Se poi i LT sono troppo differenti, il cartomante è anche libero di considerarle abilità diverse (con tutte le conseguenze del caso).

Da notare che i diversi tipi di armi, veicoli e artigianato, possono comprendere più LT: uso pistole ed uso fucili non hanno LT (e quindi vanno bene per pistole o fucili di tutte le epoche)

mentre abilità di conoscenza e tecniche come Armi da fuoco ha un LT (un arma a polvere nera è ben diversa da una moderna a proiettili)

così come automobili è adatto per pilotare tutte le auto (anche quelle più vecchie di inizio del secolo scorso) ma naturalmente è inutile per pilotare un treno a vapore del 1800...

Quindi ogni cartomante è libero di inserire tutte le diverse categorie di armi, artigianato e veicoli della epoca dove si gioca (quindi niente automobili in LT3 se si vogliono evitare anacronismi storici, ma questo esclude il Sanctum Imperium, dove vi è un'arretratezza tecnologica, ma è possibile trovare tecnologie più recenti)

Oltre alle abilità LT, vi sono 2 abilità specifiche di conoscenza dei Morti, che vanno introdotte solo dopo il Giorno del Giudizio: dopo alcuni giorni o diversi anni in base al diverso LT dell'epoca, e all'umore del cartomante.

Si è ritenuto opportuno separare le abilità doppie nelle singole abilità, per non renderle troppo ampie e per gestire con più precisione le eventuali casistiche legate alla singola abilità che potrebbero uscire in gioco; vediamo brevemente: 'Chimica Farmaceutica', 'Letteratura ed Arte', 'Medicina e Chirurgia', 'Politica ed Economia', 'Storia e Filosofia'.

È stato necessario introdurre alcune nuove abilità, per poter gestire un LT maggiore di quello Classic (che è un LT6) che servono ad interagire con computer ed elettronica e che andremo ad elencare.

Infine alcune abilità sono state create per permettere la gestione del crafting (creazione degli oggetti, nel gergo nerd) e di altre situazioni particolari.

Naturalmente si è liberi di fare quello che vuole: ignorare le nuove abilità, non separare le abilità doppie e così via. Chiaramente, in questo caso, sarà molto difficile gestire le situazioni in cui queste abilità servirebbero, ma tutto è a discrezione del cartomante.

Andiamo ora a fare una carrellata su queste nuove abilità per cercare di fare maggiore chiarezza.

## 2.1) ABILITÀ DOPPIE

Le 5 abilità 'doppie' che vanno separate sono:

'Chimica Farmaceutica' ora è Chimica LT e Farmaceutica LT (Specifica) su Memoria;

'Letteratura ed Arte' diventa Letteratura e Arte (non legate al LT) (Specifica) su Memoria;

'Medicina e Chirurgia' è Medicina LT e Chirurgia LT (Specifica) su Memoria;

'Politica ed Economia' diventa Politica ed Economia (no LT) (Specifica) su Memoria;

'Storia e Filosofia' diventa Storia e Filosofia (non legate al LT) (Specifica) su Memoria.

## 2.1) ABILITÀ LT7+

**Informatica** LT (Specifica) Memoria

Progettazione creazione e modifica di programmi per computer.

**Elettronica** LT (Specifica) Memoria

Progettazione, creazione e riparazioni apparecchiature elettroniche.

**Uso Elettronica** LT (Comune) Memoria

Utilizzo di tecnologie elettroniche e riparazione basica (es. sostituzione parte rotta con una funzionante).

## 2.1) ABILITÀ NUOVE

**Decifrare** (Specifica) Intuito

Decodificare testi cifrati e cose simili.

**Meccanica** LT (Specifica) Memoria

Progettazione, creazione e riparazione di apparecchiature meccaniche.

**Percepire** (Specifica/Comune a discrezione del cartomante) Percezione

Usato per capire se qualcuno sta mentendo, e casistiche simili.

**Ricerca** LT (Specifica/Comune adc) Percezione

Usato per trovare oggetti, indizi informazioni e simili usando le tecnologie disponibili (biblioteca, giornali, internet) ma non per interrogare o parlare (che va ruolato!).

**Tecnologia** LT (Specifica) Memoria

Utilizzo e riparazioni basiche di oggetti tecnologici.

**Uso Meccanica** (Comune) Memoria

Utilizzo di tecnologie meccaniche e riparazione basica (es. sostituzione parte rotta con una funzionante).

Per comodità elenchiamo tutte le abilità del SR,

indicandone la caratteristica di riferimento, e se è legata al LT; C/S indica se è comune (già scritta sulla scheda) o specifica (da apprendere in fase di creazione o successivamente).

**Tabella Omnia 2.1: Abilità**

ABILITÀ	LT	C/S	CAR	ABILITÀ	LT	C/S	CAR
Acrobazia		S	Coo	Oratoria		S	Soc
Addestrare -animale-		S	Int	Orientamento		C	Per
<b>Agronomia</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	Osservare		C	Per
<b>Armi da fuoco</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	<b>Paracadutismo</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Coo</b>
Arrampicarsi		C	Coo	Perquisire		C	Per
<b>Artigianato -specifico-</b>	<b>(LT)</b>	<b>S</b>	<b>Des</b>	Persuadere		C	Soc
<b>Artiglieria</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mir</b>	Pescare		S	Int
Ascoltare		C	Per	Pilotare -veicolo-		S	Per
Ballare		S	Coo	Politica / Economia		S	Mem
<b>Biologia</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	Prestidigitazione		S	Des
Borseggiare		S	Des	<b>Pronto soccorso</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>
Cacciare		S	Int	<b>Psichiatria</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>
Cantare		S	Cre	Raggirare		S	Soc
Cavalcare		S	Coo	Recitare		S	Cre
<b>Chimica / Farmaceutica</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	Rissa		C	Coo
Correre		C	Coo	Scassinare		S	Des
<b>Demolizione</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Int</b>	Scolpire		S	Des
Disegnare		S	Des	Seguire tracce		C	Per
<b>Erboristeria</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	Sport -specifico-		S	Coo
Esorcismo		S	Com	Storia / Filosofia		S	Mem
Falsificazione		S	Mem	Strategia		S	Int
<b>Fotografia</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mir</b>	Suonare -strumento-		S	Des
<b>Fisica</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	Tanatologia		GdG	Mem
Gioco d'azzardo		S	Int	Tattica		S	Int
Guidare -veicolo-		C	Per	<b>Tecniche di immersione</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Coo</b>
Impartire ordini		S	Com	<b>Telegrafia</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>
<b>Ingegneria</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	Teologia		S	Mem
<b>Ingegneria genetica</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	Teratologia		GdG	Mem
<b>Ingegneria biomeccanica</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	Torturare		S	Int
Interrogare		S	Com	Uso -arma-		C	Coo/Mir
Intrufolarsi		C	Coo	<b>Abilità LT7+ e Nuove</b>			
Lanciare		C	Mir	Decifrare		S	Int
Legge		S	Mem	<b>Elettronica</b>	<b>LT7+</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>
Leggere e scrivere		C	Mem	<b>Informatica</b>	<b>LT7+</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>
Letteratura / Arte		S	Mem	<b>Meccanica</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>
Lingua -specifica-		C	Mem	Percepire		S/C	Per
<b>Medicina / Chirurgia</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	Ricercare	<b>LT</b>	<b>S/C</b>	<b>Per</b>
Mercanteggiare		C	Soc	<b>Tecnologia</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>
<b>Naturalistica</b>	<b>LT</b>	<b>S</b>	<b>Mem</b>	<b>Uso Elettronica</b>	<b>LT7+</b>	<b>C</b>	<b>Mem</b>
Nuotare		C	Coo	<b>Uso Meccanica</b>	<b>LT</b>	<b>C</b>	<b>Mem</b>
Occultismo		S	Mem				

**Note:**

**C** comune  
**S** specifica  
**GdG** disponibile dopo il Giorno del Giudizio

## 2.2) PROFESSIONI OMNIA

Classifichiamo ogni professione nelle categorie:

MALA per quelle professioni che sono illegali e andrebbero tenute segrete

LAVORO per le normali professioni

STUDIO per le professioni dedicate alla conoscenza tecnico/scientifica

POLIZIA per le professioni che implicano gerarchie paramilitari

ESERCITO per le professioni che implicano gerarchie militari

ELITE per le professioni prestigiose che implicano gerarchie para/militari superiori

**Tabella Omnia 2.2: Professioni**

PROFESSIONI	CAT.	A/E	PROFESSIONI	CAT.	A/E
<b>Terre Perdute</b>	<b>LT0 +</b>		<b>Sanctum Imperum</b>	<b>LT3 +</b>	
Cacciatore di Morti	Lavoro		Cacciatore di Morti	Lavoro	
Frate Minore	Studio		Converso	Élite	
Mercante Esploratore	Lavoro		Excubitor	Polizia	
Partigiano	Esercito		Portavoce degli Excubitores (A)	Polizia	A
Predone	Mala		Frate Penitenziale	Studio	
Sopravvissuto	Lavoro		Malavitoso	Mala	
<b>IV Reich</b>	<b>LT6 +</b>		Sotium Inquisitoris	Élite	
Agente (della Gestapo)	Élite		Inquisitore (A)	Élite	A
Ispettore (A)	Élite	A	Magister (E)	Élite	E
Giornalista	Lavoro		Templare Errante	Esercito	
Malavitoso	Mala		Templare Adepto (A)	Esercito	A
Medico Classe C	Studio		Maestro Templare (E)	Esercito	E
Medico Classe B (A)	Studio	A	<b>Generiche</b>	<b>LT0 +</b>	
Medico Classe A (E)	Studio	E	Studioso/Lavoratore/Artista	Lavoro	
Psichiatra (del Reich) (A)	Studio	A	Studioso/Lavoratore/Artista A	Lavoro	A
Soldato Semplice	Esercito		Studioso/Lavoratore/Artista E	Lavoro	E
Sottufficiale (A)	Esercito	A			
Ufficiale (E)	Esercito	E			
<b>Soviet</b>	<b>LT8 +</b>				
Metalmeccanico	Lavoro				
Operaio di Base	Lavoro				
Operaio Medico	Studio				
Soldato (NKVD)	Polizia				
Meccanico Semplice	Studio				
Sottufficiale (NKVD) (A)	Polizia	A			
Ufficiale (NKVD) (E)	Polizia	E			
Gladiatore	Mala				
Ribelle	Mala				

È indicato accanto ad ogni ambientazione del manuale base (Terre Perdute, IV Reich, Soviet, Sanctum Imperium) il relativo LT, in questo modo si possono usare quelle professioni in ambientazioni di relativo LT:

Terre Perdute è LT0, le professioni sono adattabili per ambientazioni ad arretrata



tecnologia, come l'età della pietra;

IV Reich è LT6, e le professioni adattabili ad un'ambientazione della prima metà del 1900;

Soviet è LT8, quindi le professioni sono adattabili anche ad ambientazioni moderne;

Sanctum Imperum è LT3, adattabile ad ambientazioni medioevali;

Introduciamo anche una nuova professione generica, da poter personalizzare in base al LT di riferimento.

### **Studioso/Lavoratore/Artista**

Abilità: 3 studio/professione/arte

+ 3 abilità a scelta

Caratteristiche X Abilità: 3 inerenti

### **Avanzato:**

come S/L/A + 1 s/p/a + 2 a scelta

Caratteristiche X Abilità: 4 inerenti

### **Eccellente:**

come S/L/A + 2 a/p/a + 4 a scelta

Caratteristiche X Abilità: 5 inerenti

Caratteristiche Inerenti:

Intuito, Memoria (Mentali)

Creatività, Socievolezza (Sociali)

Destrezza Manuale, Forza Fisica (Fisiche)

Affinità Occulta, Karma (Spirituali)

Naturalmente è possibile gestire ogni diversa epoca con liste personalizzate, noi introdurremo la classificazione per il Sine Modern LT8 di tutte le professioni del manuale base, indicandone la possibilità di usarla sia prima che dopo il giorno del giudizio.

Per retro-compatibilità con l'edizione Rose & Poison, indichiamo i costi in P.O. delle professioni: Base 4 P.O., Avanzato 6 P.O. ed Eccellente 8 P.O.!

## 2.3) ARMI OMNIA

Andiamo ad elencare una carrellata di armi di quasi tutte le epoche (da LT0 a LT9) al cartomante la possibilità di documentarsi per ampliare questa sezione.

Naturalmente è possibile gestire ogni diversa epoca con liste personalizzate, noi introdurremo le tabelle per il Sine Modern LT8 di tutte le armi adatte all'epoca.

Vista la differenza di proprietà delle differenti armi, le abbiamo divise in:

Armi Bianche,  
Armi da Lancio e Tiro,  
Armi da Fuoco.

Tutte le tabelle indicano:

**NOME** dell'arma

Il **LIVELLO TECNOLOGICO (LT)** di introduzione

Il tipo di **ABILITÀ** necessario (uso – arma)

Il **CALIBRO** (se da lancio, tiro o fuoco)

Il numero di **AZIONI (AZ.)**

Il **REQUISITO (REQ.)** di caratteristica per usarla al meglio

La **GITTATA CORTA, MEDIA E MASSIMA (G. MED e G.MAX)**

(se da lancio, tiro o fuoco),  
generalmente le armi forniscono:

bonus +1 colpire fino a distanza CORTA (< del 1mo numero di G. MED)

malus -2 colpire dopo la distanza MEDIA (> del 2do numero di G. MED)

Lo shotgun fa eccezione:

bonus +3 colpire fino a distanza CORTA (< del 1mo numero di G. MED)

bonus +2 colpire dopo la distanza CORTA (> del 1mo numero di G. MED)

Anche il lanciafiamme fa eccezione:

generalmente ha bonus di +2 colpire per tutta la gittata

Il **DANNO** può indicare anche:

\* Arma accurata: +1 colpire

A Antiblindatura Leggera

AA Antiblindatura Pesante

(n) Arma Area: colpisce n zone a tutti i bersagli dell'area

(x) Lanciafiamme: colpisce 1 zona a tutti i bersagli per tutta la gittata ed ampiezza 1 m

Il numero di **COLPI** (se da lancio, tiro o fuoco),  
e tipologia (singolo, canna, serbatoio, tamburo, caricatore, nastro)

L'**INCEPPAMENTO (INC.)** può riguardare alcune armi:

Nessuno (0) -

Lieve (1) Qp

Medio (2) Qp Kp

Alto (3) Qp Kp Qf

Estremo (4) Qp Kp Qf Kf

La **RICARICA (RIC.)** (se da lancio, tiro o fuoco)

Il **PESO** in Kg

Il **COSTO** indicativo (relativo al LT indicato)

Le **NOTE** eventuali

La **FONTE (FO.)** indica la provenienza:

SR armi del manuale base di Sine Requie Anno XIII

IMNB armi provenienti dal Blog "I manoscritti non bruciano" di Giuseppe Vitali

FSR armi provenienti dal Forum Asterion Press Sine Requie Anno XIII di Killiam

G armi provenienti da GURPS

## 2.3) ARMI BIANCHE

**Tabella Omnia 2.3a: Armi Bianche (Naturali, Improvvise)**

NOME	LT	ABILITÀ	AZIONI	REQUISITO	DANNO	PESO	COSTO	NOTE	Fonte
<b>Armi Naturali</b>									
Calcio, Pugno, Testata	-	rissa	3		B-1	-			sr
Morso Umano	-	rissa	1		M-1	-			sr
Morso Simplex	-	-	1		M0	-			sr
Morso Ferox Feruus	-	-	2		M+1	-			sr
Morso Cane Grande Ferox	-	-	2		M+3	-			sr
Morso Cane Medio	-	-	1		M+1	-			sr
Morso Cane Grande	-	-	1		M+2	-			sr
Morso Coccodrillo	-	-	1		M+4	-			sr
Graffio Ferox	-	-	3		T0	-			sr
<b>Armi Improvvise</b>									
Attizzatoio rovente	-	- / rissa	1	For 3	F-1	vario			fsr
Bastone, Tubo	-	- / rissa	4	-	B0	vario			sr
Bisturi	-	- / rissa / adc	2	Des 3	T0	vario			fsr
Bottiglia non rotta	-	- / rissa	1	For 1	B0	vario			fsr
Bottiglia rotta	-	- / rissa	4	-	T0	vario			sr
Cacciavite	-	- / rissa / adc	2	For 1	P-1	vario			fsr
Chiodo, Matita	-	- / rissa	4	-	P-1	vario			sr
Coltello da bistecca	-	- / rissa / adc	4	For 1	T-1	vario			fsr
Coltello da cucina	-	- / rissa / adc	3	Des 4	T0	vario			fsr
Falcetto	-	- / rissa	2	For 1	T0	vario			fsr
Forcone	-	- / rissa	2	-	P0	vario			sr
Martello da chiodi	-	- / rissa / adc	4	-	B0	vario			sr
Mazza da golf	-	- / rissa / adc	3	For 1	B0	vario			fsr
Mazza da hockey	-	- / rissa / adc	2	For 4	B0	vario			fsr
Pala	-	- / rissa	1	For 1	B0	vario			fsr
Piccone	-	- / rissa / adc	1	For 4	B+1	vario			fsr
Pietra 5 Kg	-	- / rissa	1	For 4	B+1	5 Kg			sr
Sedia pesante	-	- / rissa	1	For 3	B0	vario			sr
Tavolino da bar	-	- / rissa	1	For 6	B+1	vario			sr
Torcia accesa	-	- / rissa	1	For 1	F-1	vario			fsr
Zappa	-	- / rissa	1	-	T0	vario			sr
Mannarino	-	- / rissa / adc	2	For 4	T+1	vario			fsr
Rasoio	-	- / rissa / adc	4	Des 3	T-1	vario			sr

**Note:**

**adc a discrezione del cartomante**

**Tabella Omnia 2.3b: Armi Bianche Corpo a Corpo (Rissa, Asce, Fruste, Mazze)**

NOME	LT	ABILITÀ	AZIONI	REQUISITO	DANNO	PESO	COSTO	NOTE	Fonte
<b>Armi Corpo a Corpo</b>									
Bastone di legno	0	rissa	4	-	B0	1,5 Kg	10 \$		g/sr/fsr
Bastone ferrato	2	rissa	4	-	B+1	2 Kg	10 \$	(a)	g
Bo	1	rissa	4	-	B0	1,5 Kg	10 \$	(1)	g/sr/fsr
Guanti da boxe	0	rissa	3	For 1	B-2	0,5 Kg			fsr
Nunchacku	3	rissa	4	Des 6	B0	?		(2)	fsr
Tessen	4	rissa	4	Des 4	T-1	?		(3)	fsr
Tirapugni, Pugno di Ferro	1	rissa	3	For 2	B0	0,1 Kg	10 \$	(d)	g/fsr
<b>Armi Corpo a Corpo (Asce)</b>									
Accetta, Ascia	0	uso ascia	3	For 3	T+1	2 Kg	50 \$		g/sr
Alabarda	3	uso ascia	1	For 6	T+2 o P+2	6 Kg	150 \$	(a)	g/fsr
Ascia templare	3	uso ascia	1	For 7	T+2 + B0	4 Kg		(a)	sr
Bardica	3	uso ascia	1	For 8	T+2 + B0	6 Kg		(a)	fsr
Falce	1	uso ascia	1	For 4	T+1	0,5 Kg			fsr
Giavellotto	1	uso ascia	1	For 3	P+1	1 Kg	30 \$	(b)	g/fsr
Kama	1	uso ascia	3	Des 6	T0	?		(4)	fsr
Lancia	0	uso ascia	1	For 5	P+2	2 Kg	40 \$	(a)(b)	g/fsr
Lancia da cavaliere	3	uso ascia	1	For 6	P+2	2 Kg		(f)	fsr
Naginata	3	uso ascia	2	For 4	T+1	?		(5)	fsr
Picca	1	uso ascia	1	For 6	B+1 o P+2	2 Kg			fsr
Pilum	2	uso ascia	1	Des 3	P+2	1,5 Kg		(b)(e)(6)	imnb
Scure a due mani	2	uso ascia	2	For 4	T+2	4 Kg	100 \$	(a)	g/sr
Scure inastata	3	uso ascia	1	For 7	T+2 + B0	5 Kg	120 \$	(a)	g
<b>Armi Corpo a Corpo (Fruste)</b>									
Arpione	0	uso frusta	1	Des 8	B0	1,5 Kg			fsr
Bolas leggere	0	uso frusta	2	For 6	B-1	?		(7)	fsr
Bolas pesante	1	uso frusta	2	For 6	B0	?		(7)	fsr
Catena	2	uso frusta	1	Des 6	B-1	?			fsr
Frusta	1	uso frusta	1	Des 5	T-1	?			sr
Kusarigama	2	uso frusta	1	Des 7	T0	?		(8)	fsr
<b>Armi Corpo a Corpo (Mazze)</b>									
Clava	0	uso mazza	1	For 4	B+1	2,5 Kg			-
Flagello	2	uso mazza	2	For 3	B+2 + P+1	4 Kg	100 \$	(a)	g
Maglio	3	uso mazza	2	For 6	B+2	4 Kg			fsr
Maglio a due mani	3	uso mazza	1	For 8	B+3	6 Kg	80 \$	(a)	g
Martello da guerra	2	uso mazza	2	For 6	B+2 o P+2	4 Kg			fsr
Mazza	2	uso mazza	1	For 6	B+2	2,5 Kg	50 \$		g
Mazza chiodata	2	uso mazza	2	For 6	B0 + P-1	2,5 Kg			sr
Mazza da baseball in alluminio	6	uso mazza	3	For 4	B+1	0,5 Kg			fsr
Mazza da baseball in legno	6	uso mazza	3	For 2	B0	1 Kg			fsr
Mazza leggera	2	uso mazza	2	Des 3	B+1	1,5 Kg			imnb
Mazza pesante	2	uso mazza	1	For 4	B+2	2,5 Kg			imnb
Mazza templare	2	uso mazza	1	For 6	B+2	2,5 Kg		(a)	sr
Mazzafrusto	3	uso mazza	2	For 6	B+1 + P0	3 Kg	80 \$	(c)	g
Mazzafrusto leggero	3	uso mazza	1	Des 5	B0	1,5 Kg		(c)	fsr
Mazzafrusto pesante	3	uso mazza	1	For 6 e Des 6	B+2	3 Kg		(c)	fsr
Randello, Sfollagente, Manganello	1	uso mazza	2	Des 4	B0	0,5 Kg	20 \$		g/sr

## Tabella Omnia 2.3c: Armi Bianche Corpo a Corpo (Pugnali, Spade)

NOME	LT	ABILITÀ	AZ.	REQUISITO	DANNO	PESO	COSTO	NOTE	FO.
<b>Armi Corpo a Corpo (Pugnali)</b>									
Baionetta	5	uso pugnale	2	Des 3	P0	0,5 Kg			sr
Baionetta su fucile	5	uso pugnale	1	-	P+1	0,5 Kg		(a)	sr
Coltello corto	0	uso pugnale	4	Des 3	T-1	0,5 Kg	30 \$	(b)	g
Coltello lungo	1	uso pugnale	4	Des 3	T0	0,5 Kg	40 \$	(b)	g
Coltello Serramanico, Sopravvivenza	5	uso pugnale	4	Des 3	T0	0,5 Kg			sr/fsr
Khukri	4	uso pugnale	4	Des 4	T0	?		(9)	fsr
Pugnale	1	uso pugnale	4	Des 3	P0	0,2 Kg	20 \$	(b)	g
Sai	4	uso pugnale	2	Des 4	P0	?		(10)	fsr
<b>Armi Corpo a Corpo (Spade)</b>									
Dao	3	uso spada	3	For 4	T+1	?		(11)	fsr
Falce inastata	2	uso spada	1	For 5	T+2	4 Kg	100 \$	(a)	g
Fioretto	4	uso spada	4	Des 4	P-1	0,5 Kg			fsr
Gladjo	2	uso spada	3	For 4	T+1	1,5 Kg		(6)	fsr
Gladjo	2	uso spada	3	Des 3	T0 o P+1	1,5 Kg		(6)	imnb
Katana	3	uso spada	3	For 3	T+1	?		(12)	fsr
Machete	2	uso spada	3	For 3	T+1	?		(13)	sr
Masamune	3	uso spada	2	For 6 (For 8 a una mano)	T+2	?		(14)	fsr
Sciabola leggera, Scimitarra, Sciabola abbordaggio	3	uso spada	3	For 4	T+1	1 Kg			fsr
Sciabola pesante	3	uso spada	1	For 5	T+1 + B0	1 Kg	700 \$		g
Sciabola da duello	3	uso spada	3	Des 3	P-1	1 Kg			fsr
Spada, Spada corta	1	uso spada	3	For 4	T+1	1 Kg	400 \$		g/sr
Spada bastarda	1	uso spada	2	For 6 (For 8 a una mano)	T+2	1 Kg			fsr
Spada in legno	1	uso spada	4	For 1	B0	1 Kg			fsr
Spadino	3	uso spada	3	For 2	T0	0,5 Kg			fsr
Spadino, Striscia, Rapier	4	uso spada	4	For 3	T+1	0,5 Kg	400 \$		g
Spadone	3	uso spada	1	For 6	T+1 + B0	1 Kg			imnb
Spadone a due mani	3	uso spada	1	For 8	T+2 + B+1	3,5 Kg	800 \$	(a)	g/sr
Spatha	2	uso spada	2	For 4	T+1 o P+1	1,5 Kg		(6)	imnb
Stocco	4	uso spada	2	Des 4	P+1	0,5 Kg			fsr
Tridente	2	uso spada	2	For 4 e Des 5	P+2	2 Kg		(b)	imnb
Wakizashi	3	uso spada	4	For 3	T0	?		(15)	fsr

### Note:

(a) Arma a due mani

(b) Lanciabile

(c) Se parata malus -2

(d) Non può parare

(e) Si rompe dolo il primo colpo a segno

(f) Danno P+3 se attacco in corsa a cavallo

## Tabella Omnia 2.3d: Armi Bianche Corpo a Corpo (Scudi, Motore)

NOME	LT	ABILITÀ	AZIONI	REQUISITO	DANNO	PESO	COSTO	NOTE	Fonte
<b>Scudi</b>									
Scudo	0	uso scudo	3	For 4	B0	vario			sr
Scudo armato	0	uso scudo	2	For 6	P0	vario			sr
<b>Armi a Motore</b>									
Requiem	6	uso requiem	1	For 5	T+3	vario		(a)	sr
Corona spinarum	6	uso requiem	1	For 6	T+3	vario		(a)	sr
Doppia corona spinarum	6	uso requiem	1	For 7	T+4	vario		(a)	sr
Expiator minor	6	uso expiator	1	For 6	T+3 + B+1	vario		(a)	sr
Expiator	6	uso expiator	1	For 9	T+4 + B+2	vario		(a)	sr
Motosega Piccola	6	uso expiator	1	For 5	T+2	vario		(a)	fsr
Motosega Media	6	uso expiator	1	For 6	T+3	vario		(a)	-

### Note:

(a) Arma a due mani

(b) Lanciabile

(c) Se parata malus -2

(d) Non può parare

(e) Si rompe dolo il primo colpo a segno

(f) Danno P+3 se attacco in corsa a cavallo

(1) Asiatica (bastone)

(2) Asiatica (bastoni cordati)

(3) Asiatica (ventaglio da battaglia giapponese)

(4) Asiatica (falce)

(5) Asiatica (falce inastata)

(6) Antica Roma

(7) Asiatica e Tropicale

(8) Asiatica (falce con catena)

(9) Asiatica (coltello nepalese)

(10) Asiatica (pugnale a farfalla)

(11) Asiatica (spada cinese)

(12) Asiatica (spada giapponese)

(13) Tropicale (grosso coltello)

(14) Asiatica (katana di Masamune Okazaki)

## 2.3) ARMI DA LANCIO, TIRO E FUOCO

**Tabella Omnia 2.4a: Armi da Lancio e Tiro**

NOME	LT	ABILITÀ	AZ.	REQ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	RIC.	PESO	COSTO	NO.	FO.
<b>Lancio</b>													
Accetta, Scure (da lancio)	0	lanciare	1	Des 4	4 – 10	15	T+1	-	-	2 Kg	60 \$		g/fsr
Carte da lancio	2	lanciare	4	Des 4	4 – 10	25	T-1	-	-	0,1 Kg			fsr
Coltello corto	0	lanciare	3	Des 4	4 – 10	15	B-1	-	-	0,5 Kg	30 \$		g
Coltello lungo	0	lanciare	2	Des 4	4 – 10	15	B0	-	-	0,5 Kg	40 \$		g
Giavellotto	1	lanciare	1	For 5	10 – 20	30	P+1	-	-	1 Kg	30 \$		g
Lancia	0	lanciare	1	For 5	10 – 20	30	P+2	-	-	1,5 Kg	40 \$		g/sr
Martello da lancio	1	lanciare	2	For 5	5 – 15	25	B0	-	-	2 Kg			fsr
Pietra grande	0	lanciare	1	For 5	4 – 7	10	B+1	-	-	vario			sr
Pietra media	0	lanciare	2	For 4	4 – 7	10	B0	-	-	vario			sr
Pietra piccola	0	lanciare	3		4 – 10	15	B-1	-	-	vario			sr
Pilum	2	lanciare	1	Des 4	10 – 20	30	P+2	-	-	1,5 Kg		(c)	imnb
Pugnale da lancio	1	lanciare	3	Des 4	4 – 10	15	P0	-	-	0,2 Kg	20 \$		g/sr
Shuriken	2	lanciare	4	Des 4	5 – 15	25	P-1	-	-	0,1 Kg			fsr
<b>Arco (a)</b>													
Arco corto	0	uso arco	1	For 5	10 – 20	40	P0	1 freccia	1	1 Kg	50 \$	(a)	g/fsr
Arco lungo	0	uso arco	1	For 5	25 – 50	150	P+1	1 freccia	1	1,5 Kg	200 \$	(a)	g/sr
Arco ricurvo	1	uso arco	1	For 5	10 – 25	50	P+1*	1 freccia	1	1 Kg		(a)	sr
<b>Balestra (a)</b>													
Balestra	2	uso fucile	1		10 – 25	60	P+1	1 quadrello	2	3 Kg	150 \$	(a)	g/sr
Balestra da braccio	3	uso fucile	1		10 – 20	40	P0	1 quadrello	2	1,5 Kg		(a)	fsr
Martinetto	3	uso fucile	-		-	-	-	-	2	1 Kg	50 \$	(b)	g
<b>Fionda</b>													
Fionda	0	uso fionda	1		5 – 15	30	B0	1 pietra piccola	1	0,1 Kg			sr
<b>Artiglieria da Getto</b>													
Balista	2	artiglieria	1		2 – 70	290	B+3 A	1 pietra grande	70	4.000 Kg	20.000 \$	(d)	g
Gastrophetes	2	artiglieria	1		6 – 100	400	P+2	1 quadrello	20	20 Kg	1.000 \$		g
Polybolos	2	artiglieria	1		5 – 100	400	P+2	10 quadrelli	8	30 Kg	3.200 \$		g
Scorpione	2	artiglieria	1		6 – 100	415	P+3	1 quadrello	30	55 Kg	5.000 \$		g
Mangano	3	artiglieria	1		2 – 40	160	B+4 A	1 pietra grande	180	12.500 Kg	27.400 \$	(e)	g
Trabucco	3	artiglieria	1		1 – 80	330	B+4 A	1 pietra grande	220	15.000 Kg	67.300 \$	(e)	g

**Note:**

**Freccia/Quadrello: 2\$**

**(a) Necessarie 2 mani**

**(b) Permette di ricaricare la balestra (anche con poca For)**

**(c) Si rompe dopo il primo colpo a segno**

**(d) Necessaria squadra (4 persone)**

**(e) Necessaria squadra (20 persone)**



## Tabella Omnia 2.4b: Armi da Fuoco

NOME	LT	ABILITÀ	CALIBRO	AZIONI	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.
<b>Pistole Revolver</b>														
Derringer	5	uso pistola	.41	1	10 – 25	50	P0	1 colpo	Alto	10	0,5 Kg	100 \$		g
Revolver	7	uso pistola	.357 (9,1 mm)	1	15 – 45	80	P+2	6 tamburo	No	1 a colpo	1,5 Kg	500 \$		g
<b>Pistole Automatiche</b> (b)														
Automatica (LT6)	6	uso pistola	9 mm	2	15 – 25	35	P+1	8+1 caricatore	Medio	2	1 Kg	350 \$		g
Automatica (LT8)	8	uso pistola	.44 (10,1 mm)	2	15 – 50	150	P+1*	15+1 caricatore	Lieve	2	2 Kg	750 \$		g
<b>Shotgun</b> (a)(c)														
Shotgun	6	uso fucile	12 G	1	5 – 20	20	P+3/+1 (1/2)	4 tubo	Medio	1 a colpo	4 Kg	240 \$	(a)(c)	g
<b>Carabine</b> (a)														
Carabina a leva	5	uso fucile	.30 (7,6 mm)	1 (2 For 5)	35 – 200	350	P+1	6+1 serbatoio	Alto	3	3,5 Kg	300 \$	(a)	g
<b>Fucili di Precisione</b> (a)(d)														
Fucile di Precisione	8	uso fucile	.338 (8,5 mm)	2	25 – 400 (600)	1000	P+2	4+1 serbatoio	Medio	1 a colpo	8,5 Kg	1.500 \$	(a)(d)	g
<b>Fucili d'Assalto</b> (a)(b)														
Semiautomatico	6	uso fucile/mitra	7,62 mm	2	20 – 40	100	P+2 (3/5)	20 caricatore	Medio	2	5 Kg	600 \$	(a)(b)	g
<b>Artiglieria</b> (e)(f)														
Bombarda	3	artiglieria	8 Kg	1	2 – 160	400	P+4 A	1 colpo	No	45	4.000 Kg	4.000 \$	(e)(f)	g
Cannone	5	artiglieria	16,5 Kg	1	3 – 240	600	P+5 A	1 colpo	No	30	3.100 Kg	8.000 \$	(e)(f)	g
<b>Armi Laser</b>														
Pistola Laser	9	uso pistola	Laser	4	25 – 50	150	P+2	20 batteria	No	2	1 Kg	2.000 \$		g
Fucile Laser	9	uso fucile	Laser	3	25 – 400	1000	P+3	20 batteria	No	2	3 Kg	3.000 \$	(a)	g
<b>Armi Blaster</b>														
Pistola Blaster	9	uso pistola	Blaster	3	25 – 50	150	P+3	20 batteria	No	2	1 Kg	4.000 \$		g
Fucile Blaster	9	uso fucile	Blaster	3	25 – 400	1000	P+4	20 batteria	No	2	3 Kg	5.000 \$	(a)	g

### Note:

(a) Necessarie 2 mani

(b) Raffica: 10 proiettili

(c) < 5 m +3 colpire; > 5 m +2 colpire

(d) (mirino e ottica standard)

(e) Necessaria squadra (generalmente 1 uomo per ogni Kg del calibro, fino a 200)

(f) Prezzo proiettile: 5 \$ per ogni Kg del calibro

**Le armi da fuoco sono trattate più approfonditamente nel modulo:  
Sine Requie Omnia Saecula - Sine Modern LT8.**

## 2.4) ARMATURE OMNIA

Elenchiamo una carrellata di armature di quasi tutte le epoche (da LT0 a LT9) al cartomante la possibilità di documentarsi per ampliare questa sezione.

**Tabella Omnia 2.5a: Armature**

NOME	LT	ZONA	PP	PESO	COSTO	FO.	MALUS
Vestiti	0	Varia	0	0,5 Kg	Vario	g	
Armatura imbottita	1	Torace, Ventre, Spalle, Braccia, Gambe	1	7 Kg	180 \$	g	
Giustacuore in cuoio	1	Torace, Ventre, Spalle, Braccia	1	2 Kg	50 \$	g	
Armatura in cuoio leggera	1	Torace, Ventre, Spalle, Braccia, Gambe	2	5 Kg	210 \$	g	
Armatura in cuoio pesante	1	Torace, Ventre, Spalle, Braccia, Gambe	3	10 Kg	350 \$	g	
Armatura di scaglie	2	Torace, Ventre, Spalle, Braccia, Gambe	5	25 Kg	750 \$	g	-4 Az. agilità ; -2 Az. combattimento
Armatura di cotta di maglia	3	Torace, Ventre, Spalle, Braccia, Gambe	4	22 Kg	550 \$	g	-2 Az. agilità ; -1 Az. combattimento
Armatura di piastre leggera	2	Torace, Ventre, Spalle, Braccia, Gambe	6	35 Kg	2.000 \$	g	-4 Az. agilità ; -2 Az. combattimento (diminuiti adc)
Armatura di piastre media	3	Torace, Ventre, Spalle, Braccia, Gambe	7	45 Kg	40.00 \$	g	-4 Az. agilità ; -2 Az. combattimento
Armatura di piastre pesante	4	Torace, Ventre, Spalle, Braccia, Gambe	8	55 Kg	6.000 \$	g	-4 Az. agilità ; -2 Az. combattimento (aumentati adc)
Elmo di metallo	2	Testa	3			sr	-1 osservare ; -2 ascoltare
Elmo di metallo chiuso	3	Testa	5			sr	-3 osservare ; -3 ascoltare
Gorgiera di metallo	3	Collo	5			sr	
Cotta di maglia	3	Torace, Ventre	4			sr	-1 Az. agilità ; -1 Az. combattimento
Corazza di metallo	4	Torace, Ventre	7			sr	-2 Az. agilità ; -1 Az. combattimento
Bracciali in metallo	2	Braccia	5			sr	-1 Az. combattimento
Guanti in cuoio	2	Braccia	1			sr	
Guanti di metallo	3	Braccia	5			sr	-1 Az. combattimento, No armi da tiro, No Az. Des
Spallacci in metallo	2	Spalle	5			sr	-1 Az. agilità
Conchiglia in metallo	3	Inguine	5			sr	
Schinieri in metallo	2	Gambe	5			sr	-1 Az. agilità
Elmetto militare	6	Testa	4			sr	-1 ascoltare
Casco da operaio	6	Testa	1			sr	
Giubbotto antiproiettile	6	Torace, Ventre	5	9 Kg	220 \$	g/sr	-1 Az. agilità
Giubbotto Kevlar leggero	7	Torace, Ventre	5	3 Kg	220 \$	g	
Giubbotto Kevlar pesante	7	Torace, Ventre	8	5 Kg	420 \$	g	-1 Az. agilità
Armatura completa leggera	7	Tutte	6 A	11 Kg	720 \$	g	-1 Az. agilità ; -1 ascoltare
Armatura completa media	8	Tutte	8 A	16 Kg	1.520 \$	g	-1 Az. agilità
Armatura completa pesante	9	Tutte	10 A	22 Kg	2.520 \$	g	

Come sempre è possibile gestire ogni diversa epoca con liste personalizzate.

La tabella indica:

Il **LIVELLO TECNOLOGICO (LT)** di introduzione.

La **ZONA** che protegge l'armatura.

I **PUNTI PROTEZIONE (PP)** forniti dall'armatura.

Il **PESO** in Kg.

il **COSTO** (relativo al LT indicato).

La **FONTE (FO.)** indica la provenienza:

SR armi del manuale base di Sine Requie Anno XIII (fino agli anni '40) (LT6 e LT7)

TW2K sono armi provenienti da Twilight 2000 (fino agli anni '90) (LT6, LT7 e LT8)

G armi aggiuntive provenienti da GURPS.

il **MALUS** che l'armatura impone.

Elenchiamo anche una carrellata di oggetti utilizzabili come copertura.

**Tabella Omnia 2.5b: Oggetti di copertura**

NOME	PP	FONTE
Porta di legno	Da 1 a 5	sr
Veicolo non blindato	Da 3 a 10	sr
Portiere macchine blindate	2 A	sr
Porta blindata	Da 2 A a 5 A	sr
Fiancata carro leggero	3 A	sr
Cingoli carro pesante	4 A	sr
Un metro di cemento armato	5 A	sr
Corazza frontale Tiger	4 AA	sr
Porta blindata a tre strati	5 AA	sr
Muro di cemento armato di bunker	7 AA	sr
Blindatura pesante con strati multipli di acciaio	10 AA	sr
Cingoli rinforzati "Grande Stalin" NST33	15 AA	sr

## 2.5) EQUIPAGGIAMENTO OMNIA

Il seguente elenco di equipaggiamento dovrebbe essere sufficiente per ogni LT dallo 0 al 8, ma naturalmente il cartomante è libero di aggiungere tutti gli oggetti che desidera! Spieghiamo brevemente i valori della tabella:

**LT** il Livello Tecnologico a cui l'oggetto è comunemente disponibile.

**Var.** indica gli strumenti o gli attrezzi che sono disponibili allo stesso LT dell'abilità utilizzata; ad esempio, strumenti chirurgici/LT2 a LT2, strumenti chirurgici/LT9 a LT9.

**COSTO** il prezzo al LT8, la moneta \$ è indicativa. Per adattarli ad altri LT utilizzare ICOS8: LT6 costo/2; LT5 costo/4; LT4 costo/10; LT3 costo/20, LT1 costo/40, LT0 costo/80.

**PESO** il peso del prodotto, in chilogrammi. Il peso è trascurabile se non quotati.

**BATTERIA (BATT.)** gli oggetti che richiedono le batterie hanno un valore "Batteria" che indica il tempo di funzionamento in ore.

Altre note: equipaggiamento "attrezzatura di base" è il minimo necessario per utilizzare l'abilità correlata senza penalità, nella maggior parte delle situazioni.

**Tabella Omnia 2.6a: Equipaggiamento LT0-8**

EQUIPAGGIAMENTO	LT	DESCRIZIONE	(UNITÀ)	COSTO	PESO	BATT.
<b>Campeggio e Sopravvivenza</b>						
Zaino, Telaio	1	Contiene 50 Kg		100 \$	5 Kg	
Zaino, Piccolo	1	Contiene 20 Kg		60 \$	1,5 Kg	
Coperta	1	Coperta calda di pelo		20 \$	2 Kg	
Bottiglia, Ceramica	1	Contiene 1 litro di liquido (1 Kg se acqua)		3 \$	0,5 Kg	
Cavo, Acciaio, 4 cm	5	Supporta 1.850 Kg	Per 10 m	100 \$	8,5 Kg	
Fornello da Campo, Piccolo	6	Utilizza 1 litro di cherosene per 4 ore		50 \$	1 Kg	
Candela, Sego (grasso animale)	1	Fumosa! Dura 12 ore		5 \$	0,5 Kg	
Borraccia	5	Per 1 litro di liquido (1 Kg se acqua)		10 \$	0,5 Kg	
Accendisigari	6	Accende fuochi		10 \$		
Equipaggiamento da Scalata	2	Martello, chiodi, moschettoni		20 \$	2 Kg	
Bussola	6	Aiuta orientamento		50 \$		
Corda, 0,5 cm	0	Supporta 45 Kg	Per 10 m	1 \$	0,25 Kg	
Ami e Filo	0	Attrezzi base di pesca, necessita una Canna		50 \$		
Torcia elettrica, Pesante	6	Fascio di luce 10 m		20 \$	0,5 Kg	5 ore
Torcia elettrica, Mini	7	Fascio di luce 5 m		10 \$	0,12 Kg	1 ora
Benzina	6		Per 4,5 l	1,50 \$	3 Kg	
Ricevitore GPS	8	Aggiornato via Satellite; garantisce direzione assoluta (richiede Segnale)		200 \$	1,5 Kg	24 ore
Grappino	5	Lanciabile. Supporta 150 Kg		20 \$	1 Kg	
Equipaggiamento Base di Gruppo	0	Attrezzatura base per cucina e sopravvivenza di gruppo. Pentole, corda, ascia, ecc, per 3-8 persone		50 \$	10 Kg	
Punta di Ferro (Chiodo)	2	Per scalata, cordate, ecc		1 \$	0,25 Kg	
Cherosene	6		Per 4,5 l	1,50 \$	3 Kg	
Lanterna	2	Brucia per 24 ore con 1 litro di olio		20 \$	1 Kg	
Giubbotto di Salvataggio	6	Galleggia fino a 175 Kg		100 \$	3 Kg	
Fiammiferi	6	Accende incendi. Scatola da 50, impermeabile		1,50 \$		
Olio	2	Per lanterna	Per 0,5 l	2 \$	0,5 Kg	
Paracadute	6	Paracadutismo. 80 metri prima che si apre, poi scende 5 metri / secondo		1.000 \$	15 Kg	

<b>Campeggio e Sopravvivenza</b>	<b>LT</b>	<b>DESCRIZIONE</b>	<b>(UNITÀ)</b>	<b>COSTO</b>	<b>PESO</b>	<b>BATT.</b>
Equipaggiamento Base Personale	0	Attrezzi minimi per campeggio: malus senza. Comprende utensili, acciarino o selce e acciaio, asciugamano, ecc, come permette LT		5 \$	0,5 Kg	
Chiodo (Punta di Ferro)	2	Per scalata, cordate, ecc		1 \$	0,25 Kg	
Canna, 2 m	0	Per tende, pesca, o come pungolo		5 \$	1,5 Kg	
Canna, 3,3 m	0	Per le cose che non si toccano con una canna da 2 m		8 \$	2,5 Kg	
Custodia Borsello, Piccolo	1	Contiene 1,5 Kg		10 \$		
Corda, 1 cm	0	Supporta 150 Kg	Per 10 m	5 \$	0,75 Kg	
Corda, 1,8 cm	1	Supporta 550 Kg	Per 10 m	25 \$	2,5 Kg	
Equipaggiamento da Immersione	6	Attrezzatura di base per Immersione: bombola subacquea da 2 ore, con regolatore, maschera facciale, ecc		1.500 \$	16 Kg	
Sacco a pelo	6	Per condizioni normali		25 \$	3,5 Kg	
Sacco a pelo, Isolato	7	Resistente al congelamento		100 \$	7,5 Kg	
Pelliccia per Dormire	0	Caldo, se non umido		50 \$	4 Kg	
Valigia, Dura	5	Contiene 50 Kg, robusta con serratura a chiave		250 \$	4 Kg	
Tenda, 1 Posto	0	Include corde; non necessita di pali		50 \$	2,5 Kg	
Tenda, 2 Posti	0	Include corde; richiede una canna 2 m		80 \$	6 Kg	
Tenda, 4 Posti	0	Include corde; richiede 2 canne		150 \$	15 Kg	
Tenda, 20 Posti	1	Include corde; richiede 16 canne		300 \$	50 Kg	
Bottiglia Termica (Thermos)	5	Mantiene 0,5 l caldi (24 ore) o freddi (72 ore)		10 \$	1 Kg	
Torcia	0	Brucia per 1 ora		3 \$	0,5 Kg	
Razioni da Viaggio	0	Pasto di carne secca, formaggio , ecc		2 \$	0,25 Kg	
Compresse per Depurazione Acqua	6	Flacone da 50. Purifica 1 litro ciascuna		5 \$		
Otre	0	Contiene 4 litri di liquido (4 Kg se acqua)		10 \$	0,12 Kg	
Orologio da polso	6			20 \$		
<b>Comunicazioni e Informazione</b>						
Batterie	6			1 \$		
Telefono Cellulare	8	Funziona solo in aree coperte; costa 20 \$ al mese		250 \$	0,12 Kg	10 ore
Computer, Notebook	8	Modem inseribile nel telefono		1.500 \$	1,5 Kg	2 ore
Computer, Indossabile	8	Schermo su occhiali e modem senza fili		1.000 \$	1 Kg	8 ore
Tamburo	0	Udibile per diversi chilometri		40 \$	1 Kg	
Mini-Registratore	7	Palmare, con nastro di 3 ore (nastri aggiuntivi 5 \$)		200 \$	0,25 Kg	
Mini-Registratore, Digitale	8	Palmare, filma 3 ore ma senza il nastro!		30 \$	0,25 Kg	
Radio, Zaino	7	Radio VHP. Raggio 30 Km		6.000 \$	7,5 Kg	12 ore
Radio, Mano	7	Classico "walkie-talkie". Raggio 3 Km		100 \$	0,5 Kg	12 ore
Radio, Auricolare	8	Con microfono. Raggio 1,5 Km. Costo x 10 per la versione criptata		500 \$	0,25 Kg	12 ore
Telefono Satellitare	8	Raggio globale, Rete satellitare		3.000 \$	1,5 Kg	1 ora
Kit di Scrivano	3	Penna, inchiostro, temperino, carta		50 \$	1 Kg	
Radio a Transistor	7	Solo ricevitore; stazioni radio		15 \$	0,25 Kg	8 ore
TV, Mini	7	5x5 pollici (12x12 cm) a schermo piatto		150 \$	1,5 Kg	4 ore
Macchina da scrivere, Manuale	6			200 \$	5 Kg	
Tavoletta di Cera	1	Per scrittura; cancellabile		10 \$	1 Kg	

EQUIPAGGIAMENTO	LT	DESCRIZIONE	(UNITÀ)	COSTO	PESO	BATT.
<b>Equestre</b>						
Morso e Briglia	1	Bonus per controllare cavalcatura, maggiore con entrambe le mani		35 \$	1,5 Kg	
Ferri di cavallo	3	Bonus resistenza sui lunghi viaggi	Per Set	50 \$	2 Kg	
Sella e Chiodo	2	Attrezzatura di base per equitazione		150 \$	7,5 Kg	
Borse da Sella	1	Contiene 20 Kg		100 \$	1,5 Kg	
Sperone	2	Bonus per controllare una cavalcatura		25 \$		
Staffe	3	Bonus per montare e controllare cavalcatura. Necessarie per utilizzare Lance	Con Sella	125 \$	10 Kg	
Sella da Guerra	3	Bonus per equitazione, 50% di rimanere seduto anche se incosciente	Con Staffe	250 \$	17,5 Kg	
<b>Applicazione Legge, Ladro, e Spia</b>						
Cimice, Audio	7	Malus per cercare, Raggio 0,4 Km, trasmette per 1 settimana		200 \$		
Cimice, Disturbatore	7	Disturba le cimici in un raggio di 10 m		1.200 \$	1 Kg	8 ore
Kit di Travestimento	5	Bonus per travestirsi		200 \$	5 Kg	
Grimaldelli Elettronici	7	Bonus per scassinare le serrature elettroniche		1.500 \$	1,5 Kg	
Manette	5	Malus per liberarsi		40 \$	0,25 Kg	
Radiofaro Guida	7	Scannerizza tracce a distanza di 1,5 Km		40 \$		12 ore
Microfono Laser	8	Origliare attraverso il vetro. Raggio 300 m		500 \$	1 Kg	
Grimaldelli	3	Attrezzatura di base per scassinare serrature		50 \$		
Nanocimice	8	Cimice audio-video piccola come capocchia di spillo (grosso malus per cercare)		100 \$		
Microfono Parabolico	6	Bonus ad ascoltare (secondo il LT)		250 \$	1 Kg	
<b>Medico</b>						
Antibiotico	6	Previene o cura (in qualche giorno) le infezioni		20 \$		
Kit Antitossina	6	Antidoto per un veleno specifico. 10 utilizzi		25 \$	0.25 Kg	
Bende	var.	Bende per 6 ferite. Panno, adesivo, o spray, secondo il LT. Attrezzatura di base per Primo soccorso		10 \$	1 Kg	
Kit da Incidente	var.	Kit per il trattamento di lesioni gravi. Include bende sterili, suture, e farmaci appropriati per LT		200 \$	5 Kg	
Kit da Incidente	6+	Include flebo, aghi, e plasma. Bonus per Primo soccorso, malus per Chirurgia				
Kit di Primo Soccorso	var.	Kit per il trattamento di ferite, con bende, pomate, ecc. Bonus per Primo soccorso		50 \$	1 Kg	
Strumenti Chirurgici	var.	Include bisturi, pinze, ecc. Strumenti base per Chirurgia		300 \$	7,5 Kg	
<b>Ottica e Sensori</b>						
Binocolo	6	Bonus ad osservare (secondo il LT)		400 \$	1 Kg	
Videocamera	8	Ha zoom 10x. Con Visione Notturna		1.000 \$	0,5 Kg	7 ore
Fotocamera, 35mm	6	Attrezzatura di base per Fotografia. Fotocamere migliori costano molto di più!		50 \$	1,5 Kg	
Rullino, 35 mm	6	Pellicola extra da 32 scatti		10 \$		
Metal Detector	7	Bonus per trovare gli oggetti metallici		50 \$	0,5 Kg	8 ore
Mini Fotocamera, Digitale	8	Registra le immagini nel disco ottico		500 \$		
Occhiali da Visione Notturna	8	Con Visione Notturna		600 \$	1 Kg	8 ore
Fotocamera Spia	6	Contiene 36 foto, usa microfilm		500 \$		
Telescopio	4	Bonus ad osservare (secondo il LT)		500 \$	3 Kg	

EQUIPAGGIAMENTO	LT	DESCRIZIONE	(UNITÀ)	COSTO	PESO	BATT.
<b>Strumenti</b>						
Bilancia e Pesi	1	Per la pesatura delle merci		35 \$	1,5 Kg	
Piede di porco, Y	2	Utilizzabile come arma		20 \$	1,5 Kg	
Cannello da taglio	6	Fiamma ossidrica per tagliare. Ogni bottiglia di gas dà 30 secondi di taglio		500 \$	15 Kg	
Uncinetti da maglia	3	Al paio		5 \$		
Piccone	2	Migliora la velocità di scavo		15 \$	4 Kg	
Aratro, Ferro	2	Lavora terreni grezzi		220 \$	60 Kg	
Aratro, Legno	1	Trainato da buoi		55 \$	30 Kg	
Kit per Carpenteria	1	Attrezzatura di base per carpenteria		300 \$	10 Kg	
Kit per Armeria	1	Attrezzatura di base per armeria		600 \$	10 Kg	
Kit per Esplosivi	5	Attrezzatura di base per esplosivi		600 \$	10 Kg	
Kit per Macchinista	5	Attrezzatura di base per macchinista		600 \$	10 Kg	
Kit per Meccanico	5	Attrezzatura di base per meccanico		600 \$	10 Kg	
Kit per Elettricista	6	Attrezzatura di base per elettricista		600 \$	10 Kg	
Kit per Riparazione Elettronica	6	Attrezzatura di base per riparazione elettronica		1.200 \$	5 Kg	
Sega	0	Uno strumento da boscaiolo, non una sega da falegnameria		150 \$	1,5 Kg	
Pala	1	Migliora la velocità di scavo		12 \$	3 Kg	
Fuso per Filati (Filarello)	3	Produce filati sei volte più velocemente		100 \$	20 Kg	
Valigia Laboratorio	var.	Attrezzatura base per una specifica competenza scientifica (es, Chimica o Forense)		3.000 \$	5 Kg	
Carriola	2	Contiene 175 Kg. Dividere il peso effettivo del carico di 5		60 \$	9 Kg	
Cote	1	Per affilare utensili e armi		5 \$	0,5 Kg	
Kit Chimico	8	Taglia Media, abilità Chimica		650 \$	3 Kg	
Kit Attrezzi Elettrici Base	8	Taglia Grande, abilità Elettronica, Ingegneria		350 \$	5,5 Kg	
Kit Attrezzi Elettrici Deluxe	8	Taglia Enorme, abilità Elettronica, Ingegneria		2.750 \$	15 Kg	
Kit Attrezzi Meccanici Base	8	Taglia Grande, abilità Meccanica, Ingegneria		275 \$	10 Kg	
Kit Attrezzi Meccanici Deluxe	8	Taglia Enorme, abilità Meccanica, Ingegneria		2.000 \$	20 Kg	
Kit Attrezzi Multiuso	8	Taglia Minuscola, abilità Elettronica, Meccanica, Ingegneria		90 \$	0,25 Kg	
Kit Farmaceutico	8	Taglia Media, abilità Farmaceutica		900 \$	3 Kg	
<b>Armi e Accessori da Combattimento</b>						
Cuffie	6	Blocca rumori forti (es, spari ). Protegge udito		200 \$	0,5 Kg	
Faretra a Fianco	0	Contiene 20 frecce o dardi		15 \$	0,5 Kg	
Faretra a Tracolla	0	Contiene 12 frecce o dardi		10 \$	0,25 Kg	
Fondina, Cintura	5	Adatto alla maggior parte delle pistole		25 \$	0,25 Kg	
Fondina, Spalla	5	Occulta l'arma, ma rallenta l'estrazione		50 \$	0,5 Kg	
Cordino, Pelle	0	Recupera un'arma caduta con azione Des (adc non conta come azione). Può essere tagliato (no PP)		1 \$		
Cordino, Acciaio Tessuto	6	Recupera un'arma caduta con azione Des (adc non conta come azione). Può essere tagliato (PP1)		15 \$		
Mirino Laser	8	Bonus per i colpi mirati, può essere visto dal bersaglio		100 \$		6 ore
Mirino, 4x	6	Bonus per i colpi mirati		150 \$	0,75 Kg	
Mirino, 4x, Immagine Termica	8	Bonus per i colpi mirati, dà Infravisione		8.000 \$	2 Kg	2 ore
Silenziatore, pistola o pistole mitra	6	Silenziatore (riduce rumore sparo, Classe Danno -1)		400 \$	0,5 Kg	
Cintura Portaoggetti	6	Cintura e bretelle con tasche e anelli per attrezzi		50 \$	1 Kg	

Elenchiamo un esempio di equipaggiamento tipico per un:  
 LT3 (Medioevo: 500-1450 d.C.)  
 LT6 (Era Meccanizzata: 1880-1940 d.C.) by Alexbynight  
 e per un LT8 (Era Digitale 1980+ d.C.).

I COSTI sono relativi al LT di riferimento.

**Tabella Omnia 2.6b: Equipaggiamento LT3**

EQUIPAGGIAMENTO LT3	DESCRIZIONE	COSTO LT3	PESO
<b>Cibo</b>			
Razione del viaggiatore	Un pasto di carne secca e formaggio	2 \$	0,25 Kg
Pasto da taverna	Stufato, frutta, verdura, ecc.	2/4 \$	-
Acqua		0 \$	1 L
Vino		2 \$	1 L
Brandy		15 \$	1 L
<b>Equipaggiamento medico</b>			
Kit pronto soccorso	+1 test pronto soccorso	20 \$	1 Kg
Kit incidenti gravi	+2 test pronto soccorso	100 \$	4,5 Kg
Borsa del dottore	+2 test pronto soccorso, -2 test medicina e chirurgia avendo solo questo	300 \$	7 Kg
<b>Equipaggiamento vario</b>			
Corda	10 m regge fino 40 Kg	1 \$	0,25 Kg
Fune	10 m regge fino 140 Kg	5 \$	0,75 Kg
Fune pesante	10 metri regge 500 Kg	25 \$	2,5 Kg
Cavo d'acciaio	10m regge fino 1680 Kg	100 \$	8 Kg
Chiodi di ferro		1 \$	0,25 Kg
Grappino leggero	Regge fino 140 Kg	20 \$	1 Kg
Grimaldelli (qualità media)		30 \$	-
Grimaldelli (qualità buona)	+1 test	200 \$	-
<b>Attrezzi</b>			
Palo lungo	1,8 m	5 \$	1,5 Kg
Piccone	Per scavare	16 \$	3,5 Kg
Pala		30 \$	3 Kg
Piede di porco	Ferro lungo 1,5 m	8 \$	4,5 Kg
Martello	Testa piccola	12 \$	2 Kg
Accetta		20 \$	1 Kg
Kit Attrezzi Meccanici Base	Taglia Grande, abilità Meccanica, Ingegneria	275 \$	10 Kg
Kit Attrezzi Meccanici Deluxe	Taglia Enorme, abilità Meccanica, Ingegneria	2.000 \$	20 Kg
Kit Attrezzi Multiuso	Taglia Minuscola, abilità Elettronica, Meccanica, Ingegneria	90 \$	0,25 Kg



EQUIPAGGIAMENTO LT3	DESCRIZIONE	COSTO LT3	PESO
<b>Equipaggiamento ambiente</b>			
Equip. Base personale	Cucchiaino, forchetta, tazza, acciarino, asciugamano, ecc.	5 Kg	-
Equip. Base gruppo	Scatolone con cose per 6/8 persone: pentole, corde, accetta, ecc.	50 \$	9 Kg
Pietra per affilare		5 \$	0,5 Kg
Torcia	Brucia 1 ora	3 \$	0,5 Kg
Lanterna		20 \$	1 Kg
Olio per lanterna	Mezzo litro brucia 24 ore	2 \$	0,5 Kg
Tenda (per una persona)		50 \$	2,5 Kg
Tenda (per due persone)	Corda compresa, serve un palo	80 \$	5 Kg
Tenda (per quattro persone)	Corda compresa, servono due pali	150 \$	14 Kg
Tenda (per venti persone)	Corda compresa, servono sedici pali	300 \$	45 Kg
Coperta in lana pesante		20 \$	2 Kg
Sacco a pelo (climi freddi)		100 \$	7 Kg
Rete da pesca		30 \$	4,5 Kg
Bottiglia termica piccola	1 L	3 \$	0,5 Kg
Bottiglia termica grande	4 L	5 \$	1,5 Kg
Otre da vino piccolo	4 L	10 \$	-
Otre da vino grande	20 L	30 \$	0,5 Kg
Borsello piccolo	Contiene 1,5 Kg	10 \$	-
Borsello grande o borsa	Contiene 4,5 Kg	20 \$	0,25 Kg
Zaino piccolo	Contiene 18 Kg di attrezzi	60 \$	1,5 Kg
Zaino grande	Contiene 45 Kg di attrezzi	100 \$	4,5 Kg
<b>Trasporti</b>			
Sella, morso e briglia	Per cavalli, muli, ecc	150 \$	9 Kg
Carro trainato da un cavallo	Porta fino a 1 tonnellata	400 \$	135 Kg
Carro trainato da due cavalli	Porta fino a 2 tonnellate	700 \$	230 Kg
Carro trainato da quattro cavalli	Porta fino a 4 tonnellate	1.000 \$	360 Kg
Carro trainato da buoi	Porta fino a 10 tonnellate	1.500 \$	550 Kg
Barca a remi	Porta fino a 450 Kg, lentamente	500 \$	135 Kg
Canoa	Porta fino a 270 Kg	300 \$	45 Kg

## Tabella Omnia 2.6c: Equipaggiamento LT6

EQUIPAGGIAMENTO LT6		EQUIPAGGIAMENTO LT6	
Abbigliamento		Armi	
Abito da donna	200 \$	Accetta	230 \$
Abito da uomo	200 \$	Arco complesso	400 \$
Anfibi militari	50 \$	Arco semplice	350 \$
Anfibi militari da assalto	70 \$	Ascia	280 \$
Berretto di lana	10 \$	Ascia bipenne	300 \$
Berretto di pelliccia	150 \$	Baionetta	50 \$
Calze di cotone	10 \$	Balestra da caccia	380 \$
Calze di lana	5 \$	Balestra da guerra	450 \$
Camicia comune	10 \$	Bastone animato	50 \$
Camicia elegante	30 \$	Bazooka	1.700 \$
Camicia militare	25 \$	Bomba a mano	25 \$
Cappello da donna	14 \$	Cerbottana	30 \$
Cappello da uomo	14 \$	Coltello a serramanico	8 \$
Cappotto comune	250 \$	Dinamite	10 \$
Foulard	3 \$	Fionda	15 \$
Giacca comune	80 \$	Fioretto	300 \$
Giacca elegante	150 \$	Fucile	750 \$
Gilet tattico	70 \$	Giavellotto	200 \$
Guanti di lana	10 \$	Lanciafiamme	350 \$
Guanti di pelle	30 \$	Machete	52 \$
Impermeabile militare	30 \$	Manganello	10 \$
Maglia di cotone	15 \$	Mazza chiodata	210 \$
Maglia di lana	10 \$	Mitra	1.000 \$
Maglione di lana	40 \$	Molotov	10 \$
Mimetica militare completa	60 \$	Pistola automatica	320 \$
Pantaloni comuni	10 \$	Pistola di piccolo calibro	200 \$
Pantaloni da lavoro	15 \$	Pistola revolver	290 \$
Pantaloni eleganti	50 \$	Pugnale da lancio	10 \$
Pantaloni militari	20 \$	Pugnale militare	60 \$
Pastrano elegante	400 \$	Pugno di ferro	10 \$
Poncho	15 \$	Sciabola	300 \$
Scarpe comuni / ginnastica	40 / 25 \$	Scure	300 \$
Scarpe eleganti	150 \$	Sfollagente	15 \$
Scarponi da lavoro	100 \$	Shotgun	520 \$
Sciarpa	15 \$	Spada	250 \$
Stivali	50 \$	Spadone a due mani	320 \$
Tuta da ginnastica / lavoro	20 / 25 \$		

EQUIPAGGIAMENTO LT6	COSTO LT6 NO.	EQUIPAGGIAMENTO LT6	COSTO LT6 NO.
<b>Munizioni</b>		<b>Equipaggiamento vario</b>	
10 cartucce per shotgun	8 \$	Acido per metalli in fiala di vetro	2 \$
10 proiettili per fucile	10 \$	Alcool 1Lt	15 \$
10 proiettili per pistola	10 \$	Bussola giroscopica	40 \$
10 quadrelle	11 \$	Campanella	3 \$
10 sfere di acciaio per fionda	6 \$	Carte da gioco / truccate	4 / 7 \$
20 dardi per cerbottana	15 \$	Cassaforte	50 \$
20 frecce	11 \$	Catena 6Mt / Catena picc. 15 Mt	5 / 6 \$
Dardo avvelenato per cerbottana	2 \$	Cavetto di acciaio 5 Mt	3 \$
Frecce incendiarie	1 \$	Chiodi carpentiere 50 / roccia 1	5 / 1 \$
Pezzo per artiglieria pesante	30 \$	Cocaina (colla) / Colla di pesce	1 / 2 \$
Pezzo per mortaio	15 \$	Collier dia. / Fede oro / Orecchini arg.	700 / 130 / 10 \$
Proiettile esplosivo per fucile	5 \$	Corda da bucato 10 Mt	2 \$
Proiettile esplosivo per pistola	5 \$	Corda di canapa / seta (20 Mt)	3 / 10 \$
Proiettile speciale per shotgun	0,5 \$	Cote	1 \$
Ricarica per lanciafiamme	15 \$	Dadi da gioco / truccati	1 / 2 \$
<b>Cibo e Alloggio</b>		Estintore	15 \$
1 Kg di pane	1 \$	Fischietto	6 \$
1 Lt di acqua minerale	1 \$	Fumogeni	10 \$
1 Lt di latte	2 \$	Giubbotto di salvataggio	15 \$
1 Lt di vino	3 \$	Grasso per calzature	0,5 \$
1 Pinta di birra	2 \$	Grimaldelli da scasso / militari	50 / 150 \$
Bicchierino di superalcolico	4 \$	Kit da cucito	5 \$ (c)
Bottiglia di vino pregiato	50 \$	Kit toilette	24 \$ (d)
Dolce o fetta di torta	2 \$	Kit posate	2 \$ (e)
Medio pasto	10 \$	Kit travestimento	60 \$
Notte in dormitorio comune	5 \$	Lucchetto / Manette	5 / 30 \$
Ottimo pasto	30 \$	Microscopio	120 \$
Razioni secche da viaggio per 1 settimana	20 \$	Mollette 10	1 \$
Rimessa	10 \$	Pacco di tabacco / Sigarette 20 / Pipa	7 / 5 / 40 \$
Scatola di thé	7 \$	Pentola / Tubo di canapa 5 Mt	4 \$ / 10 \$
Sovrapprezzo per stanza doppia	15 \$	Racchette da neve	50 \$
Stallaggio	10 \$	Rampino / Ramponi	50 / 70 \$
Stanza singola in albergo	40 \$	Salvagente anulare	10 \$
Stanza singola in locanda	30 \$	Saponetta / Spugna	0,5 / 1,5 \$
<b>Equipaggiamento medico</b>		Scala di corda / pioli	30 / 22 \$
Borsa medica	70 \$ (a)	Sgabello pieghevole	5 \$
Contatore geiger	430 \$	Spago 100 Mt	1 \$
Kit di primo soccorso	30 \$ (b)	Specchio / di metallo / Trousse sig.ra	1 / 0,5 / 24 \$

EQUIPAGGIAMENTO LT6	COSTO LT6 NO.	EQUIPAGGIAMENTO LT6	COSTO LT6 NO.
<b>Attrezzi</b>		<b>(Equipaggiamento ambiente)</b>	
Piccozza	15 \$	Coltello multiuso svizzero	50 \$
Piede di porco	20 \$	Coltello multiuso tedesco	20 \$
Rasoio	10 \$	Coperta cerata	30 \$
Saldatore a benzina	200 \$	Coperta pesante	20 \$
Sega a filo	5 \$	Cucina da campo	80 \$
Sega da boscaiolo	18 \$	Faretra	30 \$
Tagliola	30 \$	Fodero per spada	15 \$
Trapano a mano	15 \$	Fondina ascellare	30 \$
Utensili da falegname	120 \$	Fondina da cintura	35 \$
Utensili da meccanico	150 \$	Fornello da campo	30 \$
Kit Chimico	650 \$	Forziere	30 \$
Kit Attrezzi Elettrici Base	350 \$	Gavetta	6 \$
Kit Attrezzi Elettrici Deluxe	2.750 \$	Kit da pesca	6 \$ (f)
Kit Attrezzi Meccanici Base	275 \$	Kit di topografia	120 \$ (g)
Kit Attrezzi Meccanici Deluxe	2.000 \$	Kit immersione	1.000 \$
Kit Attrezzi Multiuso	90 \$	Lanterna ad olio	30 \$
Kit Farmaceutico	900 \$	Mirino di precisione	270 \$
<b>Equipaggiamento ambiente</b>		Occhiali con lenti affumicate	25 \$
40 fiammiferi / cerati	0,5 / 2 \$	Occhialoni da aviatore	30 \$
5 candele	1 \$	Occhialoni antipolvere	28 \$
Acciarino	1 \$	Ombrello	11 \$
Alpenstock (bastone da montagna)	2 \$	Orologio da polso	250 \$
Barometro	40 \$	Orologio da taschino	200 \$
Bastone da passeggio	10 \$	Otre 5 Lt	5 \$
Batteria per torcia elettrica	8 \$	Pietra focaia	0,5 \$
Baule da viaggio	50 \$	Ricambio per fornello	2 \$
Binocolo	130 \$	Sacco a pelo / Sacchetto	40 / 30 \$
Borraccia 1,5 Lt	2 \$	Tanica a tenuta stagna 5 Lt	2 \$
Borsa a tracolla in pelle	25 \$	Tenda per 1	100 \$
Borsa a rete	2 \$	Tenda per 2	120 \$
Borsa a soffietto	30 \$	Tenda per 3	130 \$
Borsa a tracolla in stoffa	10 \$	Torcia a palo	1 \$
Borsa da cinta	20 \$	Torcia elettrica / militare	9 / 11 \$ B1/5
Borsa da viaggio	15 \$	Zaino civile / militare	15 / 20 \$
Brandina	45 \$		
Bussola tascabile	60 \$		
Cartucciera	20 \$		
Cinturone	21 \$		

EQUIPAGGIAMENTO LT6	COSTO LT6 NO.	EQUIPAGGIAMENTO LT6	COSTO LT6 NO.
Trasporti		Comunicazioni	
Aereo biposto	100.000 \$	Messaggio radio	1 \$
Automobile di lusso	20.000 \$	Moto di grossa cilindrata	5.000 \$
Automobile media	15.000 \$	Moto di piccola cilindrata	1.500 \$
Bicicletta	200 \$	Sidecar	1.000 \$
Biglietto per carrozza	2 \$	Spedizione lettera / pacco	0,5 / 2 \$
Biglietto treno di I / II / III classe	4,5 / 5,5 / 6,5 \$	Telegramma	0,5 \$
Biglietto treno di seconda classe	5,5 \$	Telefono da scrivania / militare	300 / 120 \$
Biglietto treno di terza classe	6,5 \$	Telegrafo	500 \$
Camion militare blindato	30.000 \$	Batteria per radiotrasmittente	50 \$
Carretto	2.000 \$	Biglietto per il cinematografo	25 \$
Carro	3.000 \$	Bocchetta di inchiostro	2 \$
Carro coperto	3.500 \$	Dizionario	70 \$
Cavallo da carrozza	2.000 \$	Eliografo (telegrafo a luce)	2 \$
Cavallo da guerra/parata	17.000 \$	Fogli da lettera	0,5 \$
Cavallo da sella	10.000 \$	Gomma per cancellare	0,5 \$
Cavallo da soma	1.500 \$	Grammofono	3.000 \$
Fuoristrada o Furgone	20.000 \$	Lastre per macchina fotografica	5 \$
Batteria per automobile	150 \$	Libro / Quotidiano	10 / 0,5 \$
Benzina 1 Lt	100 \$	Macchina da scrivere	300 \$
Carburatore	130 \$	Macchina fotografica a soffietto	180 \$
Cartina topografica ( molto rara )	~80 \$	Macchina fotografica tascabile	250 \$
Cerchione	300 \$	Matita o Pennino / Quaderno	0,5 / 2,5 \$
Faro di ricambio	200 \$	Radio	2.500 \$
Marmitta	80 \$	Radiotrasmittente	2.700 \$ B8
Olio per motori 1 Lt	4 \$	Rullino a 15 pose	15 \$ B12
Pneumatico o Radiatore	100 \$	Stilografica	5 \$
Sella e finimenti	100 \$		

#### Note

(a) 1 collare rigido, 5 mascherine, 2 guanti di tela, 1 kit per il parto, 1 stetoscopio, 1 sfigmanometro, 1 set di sutura, 1 set da siringa, 2 bisturi, 1 seghetto da ossa, 2 lacci emostatici, 1 forbice, 1 cannula, 10 bende, 10 garze, 1 rotolo di leucoplasto, ½ Lt di H2O2, 5 fiale di morfina, ½ Lt di soluzione fisiologica, sapone, 5 fiale di penicillina, 1 pinzetta, 5 fiale di eparina, 2 bustine di nitrato di argento, 2 vasetti per campioni biologici, ½ Lt di formalina, 1 clasper, 3 provette di vetro, ½ Lt di alcool, 5 fiale di antiveneno, 1 termometro

(b) 5 garze, 5 bende, ¼ di Lt di H2O2, 1 leucoplasto, 3 fiale auto iniettanti di morfina, 2 bustine di nitrato di argento, 3 compresse di penicillina, 1 forbice, 1 lametta

(c) 3 spille da balia, 3 bottoni, 2 aghi, 1 rocchetto di filo, 3 pezzi

(d) 1 saponetta, 1 pettine, 1 spazzolino, 1 dentifricio, 1 asciugamano piccolo, 1 rasoio

(e) cucchiaio, forchetta, coltello

(f) 50 Mt di lenza, 4 ami, rocchetto di sughero

(g) flessometro, righello, bussola, matita, gomma, quaderno, compasso, livella, micrometro, bastone misuratore di altezza, blocco di carta millimetrata, squadra

B1 Batteria: 1 ora

B5 Batteria: 5 ore

B8 Batteria: 8 ore

B12 Batteria: 12 ore

## Tabella Omnia 2.6d: Equipaggiamento LT8

EQUIPAGGIAMENTO LT8	DESCRIZIONE	COSTO LT8	PESO
<b>Cibo</b>			
Pasto di scarsa qualità		4 \$	
Pasto di media qualità		8 \$	
Pasto di buona qualità		25 \$	
Bottiglia di liquore scarso		10 \$	
Bottiglia di liquore buono		20 \$	
Razioni concentrate	Per una settimana	50 \$	1 Kg
<b>Equipaggiamento medico</b>			
Kit pronto soccorso	+1 test pronto soccorso	20 \$	1 Kg
Kit incidenti gravi	+2 test pronto soccorso	100 \$	4,5 Kg
Borsa del dottore	+2 test pronto soccorso, -2 test medicina e chirurgia avendo solo questo	300 \$	7 Kg
<b>Equipaggiamento vario</b>			
Corda	10 m regge fino 40 Kg	1 \$	0,25 Kg
Fune	10 m regge fino 140 Kg	5 \$	0,75 Kg
Fune pesante	10 metri regge 500 Kg	25 \$	2,5 Kg
Cavo d'acciaio	10m regge fino 1680 Kg	100 \$	8 Kg
Code, funi e cavi d'acciaio	10m regge fino 3360 Kg	500 \$	8 Kg
Chiodi di ferro		1 \$	0,25 Kg
Grappino leggero	Regge fino 140 Kg	20 \$	1 Kg
Grimaldelli (qualità media)		30 \$	-
Grimaldelli (qualità buona)	+1 test	200 \$	-
Manette		50 \$	0,5 Kg
<b>Attrezzi</b>			
Piede di porco	Ferro lungo 1 m	8 \$	1,5 Kg
Fiamma ossidrica	500 grammi al minuto	75 \$	3 Kg
Bombola gas per fiamma	Ogni 500 grammi	1 \$	500 gr
Martello	Testa piccola	12 \$	2 Kg
Piccone	Per scavare	16 \$	3 Kg
Pala		30 \$	3 Kg
Coltellino svizzero	Vari attrezzi	25 \$	-
Cassetta degli attrezzi	Attrezzi da meccanico tipici	600 \$	18 Kg
Kit Chimico	Taglia Media, abilità Chimica	650 \$	3 Kg
Kit Attrezzi Elettrici Base	Taglia Grande, abilità Elettronica, Ingegneria	350 \$	5,5 Kg
Kit Attrezzi Elettrici Deluxe	Taglia Enorme, abilità Elettronica, Ingegneria	2.750 \$	15 Kg
Kit Attrezzi Meccanici Base	Taglia Grande, abilità Meccanica, Ingegneria	275 \$	10 Kg
Kit Attrezzi Meccanici Deluxe	Taglia Enorme, abilità Meccanica, Ingegneria	2.000 \$	20 Kg
Kit Attrezzi Multiuso	Taglia Minuscola, abilità Elettronica, Meccanica, Ingegneria	90 \$	0,25 Kg
Kit Farmaceutico	Taglia Media, abilità Farmaceutica	900 \$	3 Kg

EQUIPAGGIAMENTO LT8	DESCRIZIONE	COSTO LT8	PESO
<b>Equipaggiamento ambiente</b>			
Equip. Base personale	Cucchiaino, forchetta, tazza, acciarino, asciugamano, ecc.	5 Kg	-
Equip. Base gruppo	Scatolone con cose per 6/8 persone: pentole, corde, accetta, ecc.	50 \$	9 Kg
Ascia		15 \$	3 Kg
Zaino	Con telaio, contiene 50 Kg di attrezzi	100 \$	5 Kg
Batterie	L'una	1 \$	-
Binocolo da tifoso	Ingrandisce 2,5 volte	40 \$	1 Kg
Binocolo militare	Vista migliore con telemetro a retino (fino a 2000 m), ingrandisce 7 volte	400 \$	1,5 Kg
Borraccia	Ricoperta, tiene 1 l	10 \$	0,5 Kg
Pila elettrica	(Batteria: 2 ore)	30 \$	1 Kg
Attrezzatura da pesca	Canna, filo, amo, ecc.	25 \$	3 Kg
Torcia elettrica	Funziona con 3 batterie (Batteria: 1 ora)	10 \$	0,5 Kg
Torcia elettrica pesante	Funziona con 3 batterie, funziona come manganello (Batteria: 5 ore)	50 \$	1,5 Kg
Kit pulizia armi		20 \$	0,5 Kg
Accetta		7 \$	1 Kg
Sacco a pelo (climi temperati)		25 \$	3 Kg
Sacco a pelo (climi freddi)		100 \$	7 Kg
Coltello da sopravvivenza	Coltello grande, l'impugnatura contiene attrezzi miniaturizzati	40 \$	0,5 Kg
Tenda (per due persone)	Comprende corde e pali	80 \$	2 Kg
Tenda (per quattro persone)	Comprende corde e pali	150 \$	5 Kg
Orologio		25 \$	-
Pietra per affilare	Per armi e utensili	10 \$	-
<b>Trasporti</b>			
Bicicletta		+60 \$	-
Auto usata		+500 \$	-
Auto nuova		+6.000 \$	-
Auto nuova di lusso		+25.000 \$	-
Aereo monomotore privato		+80.000 \$	-
Benzina	4 L	1 \$	-
Volo charter continentale		300 \$	-
Volo prima classe continentale		600 \$	-
Tariffa taxi	A Km	1 \$	-
Tariffa autobus	A viaggio	1,5 \$	-
<b>Comunicazioni</b>			
Walkie talkie	Raggio 3 Km (Batteria: 12 ore)	75 \$	1,5 Kg
Cuffie comunicanti	Raggio 400 m, lascia libere le mani (Batteria: 12 ore)	20 \$	0,25 Kg
Radio a transistor	Funziona con 1 batteria (Batteria: 8 ore)	20 \$	0,25 Kg
Radio a onde corte miniaturizzata	Funziona con 3 batterie (Batteria: 8 ore)	70 \$	0,5 Kg
Televisore a colori miniaturizzato	Funziona con 6 batterie (Batteria: 4 ore)	200 \$	1,5 Kg

**Note:**

**2010 costo normale**

**1980 costo / 2**

**1960 costo / 4**

## 2.6) TRASPORTI E VEICOLI OMNIA

Elenchiamo i principali mezzi di trasporto (animali e meccanici) con relativa velocità (indicativa).

Sarà compito del cartomante usare il buon senso (o documentarsi) per elaborare un valore fondamentale per il gioco: il consumo di carburante (che indichiamo in Km/l: Chilometri per 1 litro di carburante).

Naturalmente dipende molto dal tipo di motore: generalmente i moderni motori a scoppio consumano 10 Km/l per i benzina e 15 Km/l per i diesel... ma naturalmente può variare parecchio secondo il tipo di veicolo: una sportiva consumerà anche 5Km/l a benzina ed una utilitaria piccola 15 Km/l.

**Tabella Omnia 2.7: Velocità**

VELOCITÀ	LT	VEL. MEDIA	VEL. MARCIA	VEL. CORSA	VEL. SCATTO
Velocità Animali Terrestri			Poche ore	Pochi minuti	Pochi secondi
Uomo	0	10 Km/h (3 m/s)	20 Km/h (6 m/s)	30 Km/h (9 m/s)	40 Km/h (12 m/s)
Cavallo	0	40 Km/h (12 m/s)	70 Km/h (20 m/s)	100 Km/h (28 m/s)	
Asino/mulo/bardotto	0	10 Km/h (3 m/s)	20 Km/h (6 m/s)	30 Km/h (9 m/s)	
Bue/Bufalo	0	10 Km/h (3 m/s)	30 Km/h (9 m/s)	50 Km/h (14 m/s)	
Cammello/dromedario	0	10 Km/h (3 m/s)	20 Km/h (6 m/s)	20 Km/h (6 m/s)	
Elefante	0	20 Km/h (6 m/s)	30 Km/h (9 m/s)	40 Km/h (12 m/s)	
Cavallo e cavaliere	1	30 Km/h (9 m/s)	50 Km/h (14 m/s)	70 Km/h (20 m/s)	
Velocità Fisiche					
Suono	0	1.190 Km/h (330 m/s) (Mach1)			
Rotazione Terra (all'equatore)	0	1.670 Km/h (464 m/s)			
Terra attorno al Sole	0	100.000 Km/h (30.000 m/s)			
Sistema Solare attorno a Via Lattea	0	700.000 Km/h (200.000 m/s)			
Luce	0	1 miliardo Km/h (300 milioni m/s)			

Naturalmente è possibile gestire ogni diversa epoca con liste personalizzate.

**I veicoli sono trattati più approfonditamente nel modulo:  
Sine Reque Omnia Saecula - Sine Modern LT8.**



**Tabella Omnia 2.8: Trasporti**

TRASPORTI	LT	TRAZIONE	VELOCITÀ MEDIA	AUTONOMIA	CONSUMO	MOVIMENTO
<b>Trasporti Terrestri Trainati</b>						
Slitta trainata da cani	0	Animale	20 Km/h (6 m/s)	-	Pasti, riposo	
Carro trainato da cavalli	1	Animale	30 Km/h (9 m/s)	-	Pasti, riposo	Strada
Vagone trainato da cavalli	3	Animale	30 Km/h (9 m/s)	-	Pasti, riposo	Strada
Carrozza trainata da cavalli	4	Animale	30 Km/h (9 m/s)	-	Pasti, riposo	Strada
Velocipede	5	Umana	10 Km/h (3 m/s)	-	Pasti, riposo	Strada
Bicicletta	6	Umana	20 Km/h (6 m/s)	-	Pasti, riposo	Strada
<b>Trasporti Terrestri Motorizzati</b>						
Locomotiva a vapore	5	Vapore	100 Km/h (28 m/s)	Variabile	Combustibile	Binario
Locomotiva elettrica	6	Motore	150 Km/h (42 m/s)	Illimitata	Elettricità	Binario
Automobile	6	Motore	100 Km/h (28 m/s)	Variabile	Combustibile	Strada
Locomotiva alta velocità	7	Motore	300 Km/h (84 m/s)	Illimitata	Elettricità	Binario
Hovercraft	7	Motore	100 Km/h (28 m/s)	Variabile	Combustibile	Anfibio
Trasmissione della materia	^	Energia	(?)	(?)	(?)	(?)
Viaggio nel tempo	^	Energia	(?)	(?)	(?)	(?)
<b>Trasporti Navali</b>						<b>Pescaggio</b>
Canoa	0	Umana	7 Km/h (2 m/s)	-	Pasti, riposo	
Barca a vela	1	Vela	10 Km/h (3 m/s) + vento	-	-	
Triremi	2	Umana+Vela	18 Km/h (5 m/s) + (vento)	-	Pasti, riposo	
Nave a vela d'alto mare	3	Vela	14 Km/h (4 m/s) + vento	-	-	
Nave a vela a tre alberi	4	Vela	14 Km/h (4 m/s) + vento	-	-	
Nave a vapore (piroscafo)	5	Vapore	20 Km/h (6 m/s)	Variabile	Combustibile	
Sommergibile	5	Umana	7 Km/h (2 m/s)	Variabile	Pasti, riposo	Pressione
Nave transoceanica	6	Motore	20 Km/h (6 m/s)	Variabile	Combustibile	
Sottomarino	6	Motore	30 / 20sub Km/h (9 / 6sub m/s)	Variabile	Combustibile	Pressione
Sottomarino nucleare	7	Energia	50 / 40sub Km/h (14 / 12sub m/s)	Estesa	Elettricità	Pressione
<b>Trasporti Aerei</b>						
Mongolfiera	5	Vela	10 Km/h (3 m/s) + vento	-	-	
Dirigibile	5	Motore	100 Km/h (28 m/s)	Variabile	Combustibile	
Aereo	6	Motore	200 Km/h (56 m/s)	Variabile	Combustibile	Stallo
Aereo a reazione	7	Motore	990 Km/h (275 m/s)	Variabile	Combustibile	Stallo
Elicottero	7	Motore	300 Km/h (84 m/s)	Variabile	Combustibile	
Aereo balistico	8	Motore	2150 Km/h (600 m/s)	Variabile	Combustibile	Stallo
Veicolo antigravitazionale	^	Energia	(?)	(?)	(?)	(?)
<b>Trasporti Spaziali</b>						
Navetta spaziale	7	Motore	20 mila Km/h (5,5 mila m/s)	Variabile	Combustibile	Scudo Termico
Veicolo spaziale riutilizzabile (SSTO)	8	Motore	28 mila Km/h (7,7 mila m/s)	Variabile	Combustibile	Scudo Termico, Stallo
Stazione spaziale orbitale	8	Energia	28 mila Km/h (7,7 mila m/s)	Variabile	Combustibile	
Veicolo spaziale più veloce della luce	^	Energia	+ di 1 miliardo Km/h (300 milioni m/s)	(?)	(?)	(?)

**MOVIMENTO:**
**Strada:** il veicolo richiede una strada per muoversi

**Binario:** il veicolo richiede un binario per muoversi

**Anfibio:** il veicolo può viaggiare su terra e su acqua

**Pescaggio:** tutti i veicoli marini richiedono una quantità di acqua per non incagliarsi (poco per le zattere, alcuni m per quelle grandi)

**Pressione:** i veicoli rischiano di distruggersi se immersi a profondità troppo elevate

**Stallo:** il veicolo aereo, sotto una velocità minima, precipita a terra (in atmosfera con gravità)

**Scudo Termico:** il veicolo è dotato di S.T. per il rientro in atmosfera; senza verrebbe distrutto

## 2.6) DESCRIZIONE VEICOLI

Andiamo ora a descrivere i principali veicoli, per i vari LT e le varie tipologie:

terrestri (LT0-8^),

navali (LT0-7),

aerei (LT5-9^)

e spaziali (LT7-9^);

Naturalmente il cartomante è libero di inserire tutti i veicoli che ritiene opportuno, aiutandosi con quelli presenti, ed è libero di usare, ignorare e modificare ogni cosa.

Le caratteristiche principali dei veicoli, indicati nella tabella, sono i seguenti:

**VEICOLO** il nome del veicolo.

Generalmente è sottinteso come veicolo **medio** per la sua categoria:

**leggero** indica quei veicoli più piccoli dello standard;

**pesante** indica invece i veicoli più grandi.

**LT** il LT di introduzione.

**TIPO** l'abilità necessaria per pilotarlo, possono essere

**Tiro, Locomotiva, Automobile, Motocicletta, Camion, Cingolati:** veicoli **terrestri**

**Barca, Nave, Sottomarino:** veicoli **marini**;

**Aereo, Elicottero:** veicoli **aerei**;

**Spaziale:** per i veicoli **spaziali**.

**FO(RZA)** la Forza Fisica del veicolo, nel caso si gestisca situazioni che la richiedono.

**#** indica che il veicolo non è dotato di propulsione propria (tecnicamente non possiede una propria Forza Fisica, ma utilizza quella di chi traina/vento – il numero indicato è la media in condizioni normali di traino/vento).

In caso di confronti tra Forza di diversi veicoli, il cartomante dovrebbe tenere conto anche delle differenze di Dimensione (anche Peso e Carico), nonché di Velocità (e Accelerazione); assegnando bonus a chi ha valori maggiori.

**MA(NOVRABILITÀ)** il bonus/malus alle prove del veicolo.

**RE(SISTEZA)** indica la vitalità del veicolo, e se ha delle fragilità:

**c (combustibile)** il veicolo può prendere fuoco (es. la struttura in legno)

**f (infiammabile)** il veicolo ha la possibilità di generare un incendio (es. il serbatoio)

**x (esplosivo)** il veicolo potrebbe esplodere (es. motore a reazione).

Il valore dipende dalla DIM; se ha un RES "c" -2, se ha una LOC "P" -4;

**PP** i Punti Protezione del veicolo nella sua parte più dura (a discrezione del cartomante).

**LOC(AZIONI)** la composizione del veicolo;

un numero indica quantità multiple della locazione, e la sigla indica:

<b>X</b>	Arma	<b>cN+n</b>	n Alberi con Vele e Sartame
<b>T</b>	Animale da Tiro	<b>R</b>	Ruote
<b>cB</b>	Cabina Blindata	<b>C</b>	Cingoli
<b>cC</b>	Cabina Chiusa	<b>W</b>	Ali
<b>cV</b>	Cabina Vetro	<b>H</b>	Rotori
<b>cA</b>	Cabina Aperta	<b>P</b>	Palloni Aerostatici
<b>cE</b>	Occupanti Esposti	<b>E</b>	Eliche
		<b>S</b>	Sci

**ACC(ELERAZIONE/MAX VELOCITÀ)** indicano il valore, in metri/secondi di Accelerazione e Velocità Massima (per la gestione più tecnica).

Ricordiamo che **1 round = 5 secondi** quindi le velocità vanno moltiplicate **m/s \* 5**.

Per i veicoli senza propulsione propria (#) si intende la velocità in condizione normali di traino o di vento:

le pendenze, la condizione stradale e lo stato di chi traina (per i veicoli terrestri) e la forza del vento (per i veicoli marini) possono modificare i valori (sia ACC che VEL) da circa -100% (condizioni molto sfavorevoli) a + 50% (condizioni favorevoli).

**VEL(OCITÀ MAX)** il valore in Kilometri/hora della Velocità Massima

\* indica un veicolo che necessita di STRADA per muoversi (o decollare)

= indica un veicolo che necessita di appositi BINARI per muoversi

< indica un veicolo soggetto a VENTO per muoversi (aumenta o diminuisce le velocità)

c indica la velocità della luce (300.000.000 m/s, 1,08 miliardi Km/h)

(G) per veicoli spaziali, dividere Accelerazione/10 per il valore in gravità della Terra.

**PESO** il peso in Kilogrammi del veicolo (escluso il Carico, ma comprensivo del pieno di carburante - se posseduto).

**CARICO** la capacità di carico in Kilogrammi del veicolo (approssimare il peso di una persona normale a 100 Kg, compreso l'equipaggiamento).

**PESO TOTALE: PESO + CARICO.**

**DIM(ENSIONE)** la taglia/stazza del veicolo (valore del più grande tra la larghezza, la lunghezza o l'altezza del veicolo) [la dimensione incide sulla RES]:

**Piccola** fino 1 m (es. bicicletta) [RES 4-6]

**Media** fino 2 m (es. slitta, motocicletta, canoa) [RES 6-8]

**Grande** fino 10 m (es. carro, automobile, camion, barca, aereo, elicottero)[RES 8-10]

**Enorme** fino 30 m (es. diligenza, locomotiva, bus, nave) [RES 10-12]

**Mastodonte** fino 50 m (es. Sottomarino, dirigibile) [RES 12-13]

**Colossale** fino 100 m. (es. nave transoceanica) [RES 14]

**OCC(UPANTI)** il numero di Occupanti del veicolo, espressi come:

Equipaggio (necessario a manovrare, **R** quantifica i rematori/pedalatori) + Passeggeri;

**A** indica un veicolo abitabile (a lunga percorrenza)

**S** indica un veicolo sigillato (non entra acqua)

**P** indica un veicolo pressurizzato (per profondità marine o altezze elevate)

**V** indica un veicolo con supporto del vuoto (per lo spazio)

**CARB(URANTE)** il tipo di carburante utilizzato del veicolo, Combustibile può indicare:

per i veicoli terrestri: carbone, benzina, diesel, gpl, metano, etanolo, elettrico, ecc.

per i veicoli navali: carbone, diesel, elettrico, ecc.

per i veicoli aerei: benzina, benzina avio, cherosene, ecc.

per i veicoli spaziali: prop. solido, ecc.

I veicoli senza propulsione propria sono indicati con (#) e non hanno carburante.

**SERB(ATOIO)** la capacità in Litri (o in Kg) del serbatoio del veicolo (se presente).

**CONS(UMO)** i Km percorsi con una unità (generalmente Km/l o Km/Kg) di carburante (sempre se presente).

**AUT(ONOMIA)** i Km percorribili con un pieno di carburante.

I veicoli senza propulsione propria (#) sono indicati con:

**Animale** (per i veicoli trainati da forza animale)

**Remi, Pedali** (per i veicoli trainati da forza umana tramite remi o pedali)

**Vento** (per i veicoli a vela).

**COSTO** il costo del veicolo, relativo al suo LT (ricordiamo che la valuta \$ è indicativa).

**PESC(AGGIO)** i metri minimi di acqua necessari al veicolo per non arenarsi, per i veicoli subacquei, è indicata anche la profondità massima di sicurezza (espressa in "x metri > Pescaggio").

**STALLO** la velocità minima che il veicolo aereo deve mantenere per poter decollare e per non precipitare una volta in volo.

**0** indica i veicoli che possono librarsi in aria (es. Elicottero).

### **Valori Narrativi dei Veicoli**

Possiamo raggruppare i valori dei veicoli per tipologia; avremmo quindi la seguente suddivisione:

Veicolo, LT, Tipo, (per la gestione delle prove)

For, Man, Res, (valori tecnici; a discrezione del cartomante)

PP, Locazioni, Acc, (valori tecnici di combattimento)

Vel Max, Peso, Carico, Dim, Occ, (per la gestione del peso trasportato)

Carb, Serb, Cons, Auton, (per la gestione della distanza percorsa)

Costo (per la gestione economica – acquisto, vendita e riparazione).

Pescaggio, Stallo (per la gestione dei veicoli marini ed aerei)

Per una versione leggera dei veicoli, utilizzare solamente i valori più "narrativi":

Veicolo, LT, Tipo,

Vel Max, Peso, Carico, Dim, Occ,

Carb, Serb, Cons, Auton,

(Pescaggio, Stallo)

Naturalmente, come sempre, ricordiamo che il cartomante è libero di fare tutte le modifiche che ritiene opportuno.

# Tabella Omnia 2.9a: Veicoli Terrestri

VEICOLO	LT	TIPO	FO	MA	RE	PP	LOC	ACC	MAX	PES	CAR	DIM	OCC	CARB	SERB	CONS	AUT	COSTO
Trasporti Terrestri Trainati																		
Slitta trainata da cani	0	Tiro	6#	0	4c	1	14T +cE+S	3 / 6 m/s	20 Km/h	150 Kg	150 Kg	Med	1	-	-	-	Animale	400 \$
Carro trainato da cavalli	1	Tiro	8#	0	6c	1	2T+cE +2R	3 / 9 m/s *	30 Km/h *	100 Kg	200 Kg	Gra	1 + 1	-	-	-	Animale	300 \$
Vagone trainato da cavalli	3	Tiro	8#	-3	6c	1	2T+cA +4R	3 / 9 m/s *	30 Km/h *	800 Kg	500 Kg	Gra	1	-	-	-	Animale	700 \$
Carrozza trainata da cavalli	4	Tiro	10 #	-2	8c	1	4T+cA +4R	3 / 9 m/s *	30 Km/h *	1.200 Kg	1.200 Kg	Eno	1 + 9	-	-	-	Animale	10.000 \$
Velocipede	5	Moto.	4#	-4	2c	1	cE+2R	1 / 3 m/s *	10 Km/h *	40 Kg	100 Kg	Pic	1 R	-	-	-	Pedali	400 \$
Bicicletta	6	Moto.	6#	0	4	1	cE+2R	1 / 6 m/s *	20 Km/h *	20 Kg	100 Kg	Pic	1 R	-	-	-	Pedali	600 \$
Trasporti Terrestri Motorizzati																		
Locomotiva a Vapore	5	Loco.	16	-2	12 x	5	cC+8R	1 / 28 m/s =	100 Km/h =	30.000 Kg	200 Kg	Eno	1 + 1	Comb.	5.000 Kg	0,2 Km/1Kg	1.000 Km	45.000 \$
Locomotiva Elettrica	6	Loco.	16	-1	10 c	5	cC+8R	2 / 42 m/s =	150 Km/h =	26.000 Kg	200 Kg	Eno	1 + 1	Elettri.	-	Rete Elettri.	Illimitata	120.000 \$
Automobile	6	Auto.	10	0	8f	2	cV+4R	2 / 28 m/s *	100 Km/h *	1.000 Kg	400 Kg	Gra	1 + 3	Comb.	100 l	5 Km/1l	500 Km	8.000 \$
Moto	6	Moto.	8	+1	6f	1	cE+2R	3 / 35 m/s *	125 Km/h *	300 Kg	100 Kg	Med	1	Comb.	30 l	10 Km/1l	300 Km	2.000 \$
Camion	6	Cam.	12	-1	10 f	3	cV+6R	1 / 25 m/s *	90 Km/h *	5.500 Kg	3.000 Kg	Gra	1 + 2	Comb.	300 l	2 Km/1l	600 Km	16.000 \$
Jeep	6	Auto.	10	0	8f	2	cA+4R	2 / 25 m/s	90 Km/h	1.200 Kg	400 Kg	Gra	1 + 3	Comb.	100 l	5 Km/1l	500 Km	10.000 \$
Locomotiva Alta Velocità	7	Loco.	18	-1	10 c	5	cC+8R	3 / 84 m/s =	300 Km/h =	24.000 Kg	200 Kg	Eno	1 + 1	Elettri.	-	Rete Elettri.	Illimitata	150.000 \$
Fuoristrada	7	Auto.	12	0	8f	2	cV+4R	2 / 44 m/s	160 Km/h	1.400 Kg	800 Kg	Gra	1 + 3	Comb.	80 l	10 Km/1l	800 Km	25.000 \$
Automobile Sportiva	7	Auto.	12	+1	8f	2	cV+4R	5 / 70 m/s *	250 Km/h *	900 Kg	200 Kg	Gra	1 + 1	Comb.	80 l	5 Km/1l	400 Km	85.000 \$
Scooter	7	Moto.	6	+1	6f	1	cE+2R	3 / 28 m/s *	100 Km/h *	200 Kg	100 Kg	Med	1	Comb.	20 l	15 Km/1l	300 Km	1.000 \$
Moto Pesante	7	Moto.	8	+1	8f	1	cE+2R	6 / 56 m/s *	200 Km/h *	300 Kg	200 Kg	Med	1 + 1	Comb.	30 l	10 Km/1l	300 Km	8.000 \$
Bus	7	Cam.	14	-2	12 f	3	cV+4R	1 / 30 m/s *	108 Km/h *	8.000 Kg	7.000 Kg	Eno	1 + 66	Comb.	300 l	2 Km/1l	600 Km	120.000 \$
Hovercraft (a)	7	Auto./ Barca	10	0	6f	1	cE+S	2 / 28 m/s	100 Km/h	600 Kg	200 Kg	Med	1 + 1	Comb.	50 l	10 Km/1l	500 Km	50.000 \$
APC (Trasporto Truppe Corazzato)	7	Cing.	14	-3	10 f	3 A	X+cB +2C	1 / 20 m/s	70 Km/h	11.000 Kg	1.500 Kg	Gra	2 + 11 S	Comb.	500 l	1 Km/1l	500 Km	120.000 \$
Moto Sportiva	8	Moto.	10	+2	8f	1	cE+2R	8 / 78 m/s *	280 Km/h *	200 Kg	200 Kg	Med	1 + 1	Comb.	30 l	10 Km/1l	300 Km	11.000 \$
Trattore Stradale	8	Cam.	14	-1	10 f	3	cV+6R	2 / 56 m/s *	200 Km/h *	10.000 Kg	300 Kg	Gra	1 + 2	Comb.	400 l	5 Km/1l	2.000 Km	60.000 \$
Trasmissione della Materia	^	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
Viaggio nel Tempo	^	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)

Note:

(a) Pescaggio 0 m

# Tabella Omnia 2.9b: Veicoli Navali

VEICOLO	LT	TI	F	M	R	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CAR	DI	OCC	CA	SERB	CONS	AUTON	COSTO	PESC
Trasporti Navali																			
Canoa	0	B.	5#	+1	4c	1	cA	2 / 2 m/s	7 Km/h	100 Kg	200 Kg	Med	2 R	-	-	-	Remi	200 \$	1 m
Barca a Vela	1	B.	8#	-2	6c	1	cN+1	1 / 3 m/s <	10 Km/h <	200 Kg	3.000 Kg	Gra	2 + 1	-	-	-	Vento	1.000 \$	1 m
Pentecontera	2	N.	12 #	-4	8c	1	cN+1	1 / 5 m/s (<)	18 Km/h (<)	5.000 Kg	7.500 Kg	Eno	5 + 50 R	-	-	-	Remi (Vento)	14.000 \$	2 m
Triremi	2	N.	12 #	-2	8c	1	cN+1	2 / 5 m/s (<)	18 Km/h (<)	15.000 Kg	25.000 Kg	Eno	10 + 170 R + 20	-	-	-	Remi (Vento)	20.000 \$	1 m
Nave a Vela d'Alto Mare (cocca)	3	N.	14 #	-3	c	2	cN+2	0,1 / 4 m/s <	14 Km/h <	25.000 Kg	60.000 Kg	Eno	18	-	-	-	Vento	24.000 \$	4 m
Nave a Vela a Tre Alberi (caracca)	4	N.	16 #	-2	c	2	cN+3	0,5 / 4 m/s <	14 Km/h <	100.000 Kg	180.000 Kg	Eno	50	-	-	-	Vento	50.000 \$	3 m
Nave a Vapore (piroscafo)	5	N.	14	-5	f	2	cN+2 +2E	1 / 6 m/s (<)	20 Km/h (<)	300.000 Kg	600.000 Kg	Col	35 + 90 A	Co.	100.0 00 Kg	0,05 Km/1Kg	5.000 Km	350.000 \$	3 m
Sommersgibile	5	N.	10 #	-5	6c	1	cC+E	2 / 2 m/s	7 Km/h	5.800 Kg	1.000 Kg	Gra	8 R S	-	-	-	Pedali	80.000 \$	10 m > 4 m
Nave Transoceanica (piroscafo pesante)	6	N.	16	-4	f	3	CC +2E	1 / 6 m/s	20 Km/h	5.M Kg	9.M Kg	Col	41 + 29 A	Co.	1.2M Kg	0,01 Km/1Kg	12.000 Km	15.M \$	8 m
Sottomarino	6	S.	14	-2	f	2	cC+E	1 / [9 / 6sub] m/s	30 / 20sub Km/h	760.000 Kg	80.000 Kg	Mas	35 S	Co.	110.0 00 l	0,1 Km/1l	11.000 / 150sub Km	800.000 \$	400 m > 4 m
Gommone	7	B.	6	+2	6f	1	cE+E	2 / 11 m/s	40 Km/h	100 Kg	500 Kg	Med	1 + 4	Co.	30 l	5 Km/1l	150 Km	2.000 \$	1 m
Motoscafo	7	N.	10	+1	8f	3	cA+E	3 / 20 m/s	70 Km/h	1.000 Kg	1.000 Kg	Gra	1 + 9	Co.	60 l	5 Km/1l	300 Km	18.000 \$	1 m
Sottomarino Nucleare	7	S.	20	-1	fx	3	cC+E	2 / [14 / 11sub] m/s	50 / 40sub Km/h	2.8M Kg	200.000 Kg	Mas	105 S	El.	Reatt ore	Nucl.	750.000 Km	15.M \$	800 m > 8 m

Note:

M = 1.000.000

# Tabella Omnia 2.9c: Veicoli Aerei

VEICOLO	LT	TI	FO	MA	RE	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CAR	DI	OCC	CARB	SERB	CONS	AUT	COSTO	STAL
Trasporti Aerei																			
Mongolfiera	5	Ba.	6#	-5	6f	1	CA +P	1 / 3 m/s <	10 Km/h <	200 Kg	200 Kg	Eno	2	-	-	-	Vento	30.000 \$	0
Dirigibile	5	Na.	12	-2	8f	1	CC +P	1 / 28 m/s	100 Km/h	14.000 Kg	4.000 Kg	Mas	2 + 10 A	Comb.	700 l	5 Km/1l	3.500 Km	3.M \$	0
Aereo (biplano leggero)	6	Ae.	8	+1	8f	1	CA +2W	2 / 42 m/s *	150 Km/h *	600 Kg	200 Kg	Gra	1 + 1	Comb.	100 l	2 Km/1l	200 Km	55.000 \$	28 m/s (100 Km/h)
Aereo (biplano da trasporto)	6	Ae.	12	-2	10f	2	CV +2W	3 / 110 m/s *	400 Km/h *	13.000 Kg	3.000 Kg	Gra	2 + 20	Comb.	1.250 l	2 Km/1l	2.500 Km	340.000 \$	35 m/s (125 Km/h)
Aereo (monoplano leggero)	7	Ae.	8	+2	8f	1	CV +2W	3 / 70 m/s *	250 Km/h *	800 Kg	300 Kg	Gra	1 + 1	Comb.	300 l	2 Km/1l	600 Km	150.000 \$	25 m/s (90 Km/h)
Aereo a Reazione (jet)	7	Ae.	14	0	10f	3	CV +2W	5 / 275 m/s *	990 Km/h *	9.000 Kg	1.600 Kg	Eno	2 + 6 P	Comb.	3.600 l	0,5 Km/1l	1.800 Km	10.M \$	56 m/s (200 Km/h)
Elicottero (leggero)	7	El.	10	+1	8f	1	CV +H	2 / 50 m/s	180 Km/h	1.000 Kg	500 Kg	Gra	1 + 3	Comb.	300 l	1 Km/1l	300 Km	400.000 \$	0
Elicottero (pesante)	8	El.	14	+2	10f	3	CV +H	3 / 84 m/s	300 Km/h	6.500 Kg	3.500 Kg	Gra	3 + 14	Comb.	500 l	1 Km/1l	500 Km	8.M \$	0
Jet Balistico	8	Ae.	18	+3	10f	3	CV +2W	5 / 600 m/s *	2.150 Km/h *	10.000 Kg	1.600 Kg	Eno	2 + 6 P	Comb.	4.000 l	1 Km/1l	4.000 Km	20.M \$	70 m/s (250 Km/h)
Automobile Aerea	9	Au.	10	+2	8f	1	CV +4R	4 / 190 m/s	680 Km/h	800 Kg	400 Kg	Gra	1 + 3 P	(?)	(?)	(?)	1.400 Km	500.000 \$	0
Moto Anti Gravitazionale	^	Mo.	12	+4	6	2	cE	20 / 80 m/s	288 Km/h	200 Kg	200 Kg	Med	1 + 1	(?)	(?)	(?)	1.500 Km	25.000 \$	0
Auto Anti Gravitazionale	^	Au.	14	+3	8	2	cV	10 / 100 m/s	360 Km/h	1.000 Kg	1.000 Kg	Gra	1 + 5	(?)	(?)	(?)	3.000 Km	400.000 \$	0
Cintura Anti Gravitazionale	^	-	-	-	-	-	-	10 / 28 m/s	100 Km/h	(?)	(?)	-	1	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)

**Note:**  
**M = 1.000.000**

Tabella Omnia 2.9d: Veicoli Spaziali

VEICOLO	LT	TI	FO	MA	RE	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CAR	DI	OCC	CARB	SER	CON	AUT	COST	STAL
Trasporti Spaziali																			
Navetta Spaziale	7	Sp	18	-2	10 fx	1	cV	10 / 5.500 m/s (1G)	20.000 Km/h	30.000 Kg	600 Kg	Eno	3 SV	Comb.	(?)	(?)	Estesa	10.M \$	70 m/s (250 Km/h)
Veicolo Spaziale Riutilizzabile (SSTO)	8	Sp	18	+2	10 fx	1	CV +2W	20 / 7.700 m/s (2G)	28.000 Km/h	14.000 Kg	24.000 Kg	Eno	2 + 4 SV	Comb.	(?)	(?)	Estesa	100.M \$	70 m/s (250 Km/h)
Stazione Spaziale Orbitale	8	Sp	10	-5	14 fx	1	cC	10 / 7.700 m/s (1G)	28.000 Km/h	450.000 Kg	50.000 Kg	Col	2 + 4 ASV	Comb.	(?)	(?)	Orbita	1.000.M \$	Orbitale
Veicolo Orbitale	9	Sp	18	-2	12 fx	2	CV +2W	30 / 9.000 m/s (3G)	32.000 Km/h	500.000 Kg	10.000 Kg	Mas	2 + 4 SV	Comb.	(?)	(?)	Estesa	350.M \$	70 m/s (250 Km/h)
Nave Spaziale	^	Sp	20	+2	12 AA	15 3cB		20 / 300.M m/s (2G)	1,08 miliardo Km/h	75.000 Kg	25.000 Kg	Eno	1 + 10 SV	(?)	(?)	(?)	Estesa	35.M \$	Orbitale
Fregata Stellare	^	Sp	30	0	14 AA	20 2X +3cB		15 / 300.M m/s (1,5G)	1,08 miliardo Km/h	1.000.000 Kg	400.000 Kg	Col	2 + 18 ASV	(?)	(?)	(?)	Estesa	100.M \$	Orbitale
Veicolo Spaziale più Veloce della Luce	^	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	+300.M m/s	+1,08 miliardo Km/h	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)

Note:

M = 1.000.000



## 2.6) LOCAZIONI VEICOLI

Dato che è possibile (e probabile) che i veicoli vengano colpiti, adattiamo la tabella delle locazioni anche per i veicoli (a dire il vero era già tutto sul manuale... lo abbiamo solo tabellato).

Vediamo ora le equivalenze dei vari veicoli:

UMANI/ANIMALI

CARRARMATI (per i cingolati)

VEICOLI (per i veicoli a ruota)

Naturalmente il cartomante dovrà adattarla al volo al veicolo colpito:  
una moto non ha ruota destra e sinistra; un tipico carrarmato non ha cingoli anteriori e posteriori; e così via...

**Tabella Omnia 2.10a: Equivalenza Locazioni**

EQUIVALENZE LOCAZIONI	#	CARRARMATI	VEICOLI
Corpo	8	Corpo	Corpo
Arto	8	Cingoli	Ruote
Cuore, Inguine	2	Motore	Motore
Testa	3	Torretta	Abitacolo
Scelta	1	Scelta	Scelta

**Tabella Omnia 2.10b: Locazioni Veicoli**

TAROCCO	LOCAZIONE	TIPO	CARRARMATI	VEICOLI	B	T	P	M	S
BAGATTO	Torace	Corpo	Corpo centro	Corpo centro	3	2	2	2	1
PAPESSA	Gamba Sx	Arto	Cingolo post sx	Ruote post sx	2	2	2	2	0
IMPERATRICE	Spalla Sx	Corpo	Corpo ant	Corpo ant	1	1	1	1	0
IMPERATORE	Spalla Dx	Corpo	Corpo ant	Corpo ant	1	1	1	1	0
PAPA	Gamba Dx	Arto	Cingolo post dx	Ruote post dx	2	2	2	2	0
INNAMORATO	Cuore	Cuore	Motore	Motore	2	5	5	2	3
CARRO	Ventre	Corpo	Corpo post	Corpo post	2	2	2	3	2
GIUSTIZIA	Torace	Corpo	Corpo centro	Corpo centro	1	1	2	2	1
EREMITA	Torace	Corpo	Corpo centro	Corpo centro	1	2	3	2	1
RUOTA della FORTUNA	Inguine	Inguine	Motore	Motore	3	1	2	3	2
FORZA	Braccio Dx	Arto	Cingolo ant dx	Ruote ant dx	1	2	2	2	1
APPESO	Ventre	Corpo	Corpo post	Corpo post	3	1	1	3	1
MORTE	Testa	Testa	Torretta	Abitacolo	4	2	5	4	3
TEMPERANZA	Braccio Sx	Arto	Cingolo ant sx	Ruote ant sx	1	2	1	2	1
DIABOLO	Collo	Testa	Torretta	Abitacolo	3	6	3	5	3
TORRE	Testa (striscio)	Testa	Torretta (striscio)	Abitacolo (striscio)	0	0	0	0	0
STELLE	Ventre	Corpo	Corpo post	Corpo post	3	2	3	3	2
LUNA	Braccio Sx	Arto	Cingolo ant sx	Ruote ant sx	3	4	3	3	1
SOLE	Braccio Dx	Arto	Cingolo ant dx	Ruote ant dx	3	4	3	3	1
GIUDIZIO	Gamba Dx	Arto	Cingolo post dx	Ruote post dx	4	3	3	2	2
MONDO	Gamba Sx	Arto	Cingolo post sx	Ruote post sx	4	3	3	2	2
MATTO	Scelta	Scelta	Scelta	Scelta	0/6	0/6	0/6	0/6	0/6

## 2.6) GUASTI, DANNI E ROTTURE VEICOLI

Se il cartomante lo desidera, è possibile aggiungere un pizzico di realismo gestendo anche i danni ai veicoli meccanici (naturalmente!!! un animale viene ferito), per le blindature e i punti danno lasciamo alla totale discrezione del cartomante.

La seguente tabella va bene soprattutto per i veicoli meccanici (da LT5/6 a LT8/9), per altri veicoli andrà adattata.

Andiamo a spiegarla:

**GUASTO** indica l'impianto colpito;

**MANOVRE** indica a cosa serve l'impianto;

**PARTI** un semplice elenco dei principali pezzi che compongono l'impianto;

**ROTTO O DISTRUTTO** indica cosa succede quando viene Rotto o Distrutto totalmente;

**Tabella Omnia 2.11: Guasti Veicoli**

GUASTO	USO	PARTI	ROTTO O DISTRUTTO
Meccanica	moto	Motore (se presente), Cambio e Frizione (se presenti) e Trasmissione	Veicolo fermo!
Alimentazione	moto	Serbatoio e impianto (se non presente: Meccanica)	Perde carburante (malus litri al minuto) e rischia di esplodere (adc)
Raffreddamento	moto	Radiatore e impianto (se non presente: Meccanica)	Rischio di rottura Motore (adc)
Scarico	moto	Marmitta e impianto (se non presente: Meccanica)	Rischio di intossicazione passeggeri
Sterzo	sterzate	Sterzo (se non presente: Freni)	Veicolo non sterza!
Freni	frenate	Freni	Veicolo non frena!
Elettrico	adc	Batteria, Luci, Accensione e altro (se non presente: Illuminazione)	adc
Illuminazione	visione	Fanali (se non presente: Meccanica)	No luci per buio/nebbia
Ruote	tutte	Ruote e cerchi	Veicolo incontrollabile! (adc metà delle ruote R o D: veicolo fermo!)

Ne consegue che sarà anche possibile riparare il danno, aiutandovi a gestire il risultato con la seguente tabella:

**RIPARAZIONE** indica il danno ricevuto dall'impianto

**TEST RIPARAZIONE** indica la difficoltà del test per aggiustare il danno

**R/D** indica se l'impianto è Rotto o Distrutto

**OGGETTI NECESSARI** indica cosa è necessario per rimediare al danno

**Tabella Omnia 2.12: Riparazione Veicoli**

RIPARAZIONE	TEST RIPARAZIONE	R/D	OGGETTI NECESSARI
Danno + (1, 2)	banale (da +1 a +5)		1 oggetto per riparazioni artigianali improvvisate (adc)
Danno +- (3)	usuale (0)		1 o 2 oggetti per riparazioni artigianali improvvisate (adc)
Danno ++ (4, 5)	media (da -1 a -3)		2 o 3 oggetti per riparazioni artigianali improvvisate (adc)
Danno *+ (6)	difficile (da -4 a -6) / assurda (da -7 a -10)		parti di ricambio / qualche oggetto per riparazioni artigianali improvvisate (adc)
Danno ** (7)	difficile (da -4 a -6) / assurda (da -7 a -10)	R	parti di ricambio / molti oggetti per riparazioni artigianali improvvisate (adc)
Danno dilaniante (8, 9)	difficile (da -4 a -6) / assurda (da -7 a -10)	D	parti di ricambio / anche adattabili (adc)

## 2.6) REGOLE VEICOLI

by Dannest

Io personalmente come cartomante preferisco compilare una volta tutto il possibile senza dover perdere tempo poi con annotazioni secondarie, l'utilizzo di certi valori poi (come autonomia o manutenzione) possono essere forse un po' fastidiosi e rallentare il gioco in certi casi, comunque non c'è bisogno per forza di cose di utilizzarle tutte.

### **Mezzo, Proprietario e Classe**

Indicano per l'appunto il nome del veicolo e il suo proprietario (o i suoi proprietari), classe indica la serie di veicoli a cui appartiene (cioè il tipo di abilità guida necessario a guidarlo).

### **Passeggeri**

Ogni veicolo ha un limite di passeggeri, barrate le caselle per ogni passeggero che il veicolo potrebbe contenere normalmente (ovviamente potete volendo salire in 13 su una macchina o in 3 su una moto ma non lo farei fossi in voi).

Potrebbe essere che in certi veicoli siano presenti armamenti o che abbia più ruoli specifici (ad esempio il capocarro o il radiofonista nei carri armati) in quel caso convertite liberamente lo spazio passeggeri (per comodità nel caso siano presenti più passeggeri inutili io personalmente li faccio segnare nello stesso spazio).

### **Manovrabilità**

Questo valore sta a indicare la difficoltà di manovra con uno specifico veicolo, normalmente senza malus basta usare il normale valore previsto per il veicolo, il valore funziona così per le varie azioni, Normale/Media/Difficile;

questo valore non è essenziale ma nel caso di veicoli particolari si possono segnare i vari malus, ad esempio alla guida di un veicolo con una marcia particolarmente lenta o danneggiata si potrebbe avere un malus di -1/-2/-3.

### **Autonomia e Consumo**

L'autonomia è il punto critico di ogni sopravvissuto, indica come è ovvio che sia quanta benzina può contenere il serbatoio del vostro veicolo e quanta ne consuma per ogni Km.

### **Ferite e Manutenzione**

Ovviamente un veicolo non sanguina e non soffre quindi le ferite indicano l'integrità generale delle diverse parti del veicolo, chi vuole può segnare come si usa normalmente per le ferite sul corpo nell'immagine della macchina sulla scheda, consiglio comunque di segnare i danni solo nel caso in cui sia colpito uno dei punti critici della macchina (io considero i punti critici quelli che se colpiti costringono un veicolo a fermarsi (od a esplodere), per l'integrità del veicolo invece del valore vitalità è presente un valore manutenzione, fondamentalmente ha però la stessa funzione e presenta gli stessi malus.

Una nota, considero personalmente le diverse zone del veicolo con una diversa difesa e resistenza, un colpo di pistola può spaccare un finestrino (un danno pari o superiore a 1) ma non passare la fiancata sta a voi decidere in base al veicolo quanta difesa possono avere.

## **Pregi**

I pregi di un veicolo sono facoltativi ma personalmente ritengo che nel caso usiate spesso veicoli (soprattutto se sempre lo stesso) in una campagna renda la cosa più divertente, considero i pregi di un veicolo quelle note di fabbricazione che lo rendono unico indipendentemente da fattori strutturali o altro e che quindi difficilmente si possono guadagnare o altro, so di essermi spiegato malissimo e quindi metto un paio di esempi il resto sta alla vostra immaginazione.

Cambio scorrevole: Il veicolo è stato costruito con un cambio sportivo o comunque sia il proprietario ne ha tenuto un'ottima manutenzione, sta di fatto che il cambio scorre che è una meraviglia +1 a uso veicolo

Vano ruota di scorta: Questo veicolo è stato progettato con un comodissimo vano esterno per la ruota di scorta come è uso comune nel 1900, quando vi sarà necessità di cambiare una gomma l'azione durerà 2 azioni in meno rispetto al normale tempo. Aumenta le possibilità che perquisendo un veicolo distrutto venga trovata una ruota integra

## **Difetti**

Per i Difetti vale la stessa cosa dei pregi, qui di seguito metto alcuni esempi.

Partenza a manovella: questo datato veicolo necessità di una bella spinta a manovella perché il motore parta correttamente, questo comporta un'azione completa di round e una prova forza 4 nel caso il veicolo sia particolarmente vecchio.

Sospensioni mal funzionanti: Molto scomodo sullo sterrato, -1 a ogni azione di mira o a qualsiasi azione di precisione compiuta nel veicolo mentre è in movimento.

Veicolo assetato: Questo veicolo consuma leggermente di più di un veicolo della sua stessa categoria, non si è mai capito il perché ma questo odioso dettaglio fa sì che il veicolo consumi 0,3 Litri di benzina in più a Km

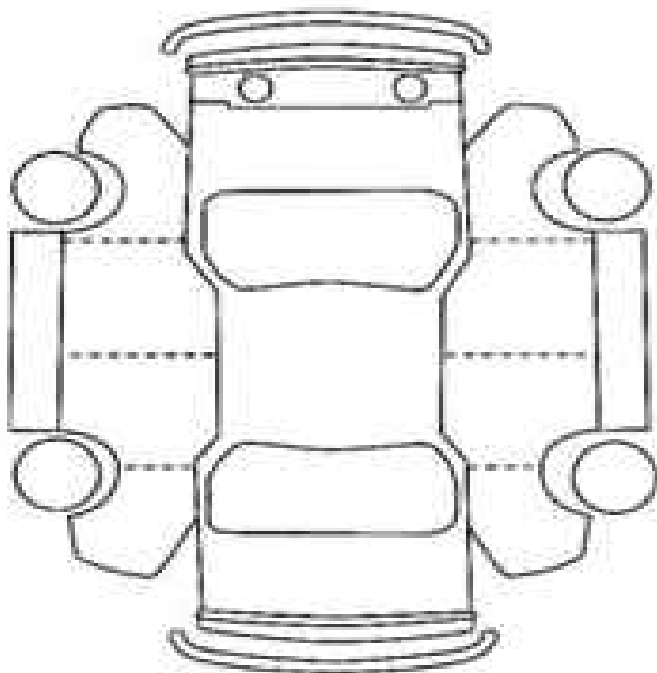
**SINE REQUIE ANNO XIII - SCHEDA VEICOLO – OMNIA SAECULA**

VEICOLO	LT ____	FOZ ____ /MAN ____ /RES ____ MAX ____ ATTUALE	
TIPO (Moto,Auto,Camion,Cingolato)		PP ____ LOCAZIONI ____	
PROPRIETARIO		ACC ____ / MAX ____ m/s	VEL MAX ____ Km/h
[ ] PILOTA		PESO ____ Kg	CARICO ____ Kg
[ ] ARMIERE 1		DIM ____ (lu*la*al) _*_*_ m	OCCUPANTI ____
[ ] ARMIERE 2		CARBURANTE ____	SERBATOIO ____ l
[ ] SERVENTE		CONSUMO ____ Km/1l	AUTONOMIA ____ Km
[ ] PASSEGGERO 1		NOTE	
[ ] PASSEGGERO 2			
[ ] PASSEGGERO 3		COSTO ____	

Arma	Abilità	Azioni Req.	Test	Danno	Gittata	Colpi	Inc.	Ric.
1								
2								
3								
4								
5								

PARTI SPECIALI	PREGI	DIFETTI

LOCAZIONI	PP	Bl.	PD			
Corpo						
Ruote/Cingoli # ____						
Motore						
Abitacolo/Torretta						
GUASTI	+	+-	++	*+	**	X
DANNI	1,2	3	4,5	6	7	D
MALUS	-1	-2	-3	-6	-9	D
Meccanica						
Alimentazione						
Raffreddamento						
Scarico						
Sterzo						
Freni						
Elettrico						
Illuminazione						
Ruota/Cing A D						
Ruota/Cing A S						
Ruota/Cing P D						
Ruota/Cing P S						



**SINE REQUIE ANNO XIII - SCHEDA VEICOLO GENERICO – OMNIA SAECULA**

VEICOLO	LT ____	FOZ ____ /MAN ____ /RES ____ MAX _____ ATTUALE	
TIPO		PP ____ LOCAZIONI _____	
PROPRIETARIO		ACC ____ / MAX ____ m/s	VEL MAX _____ Km/h
[ ] PILOTA		PESO _____ Kg	CARICO _____ Kg
[ ]		DIM ____ (lu*la*al) _*_*_ m	OCCUPANTI _____
[ ]		CARBURANTE _____	SERBATOIO _____ l
[ ]		CONSUMO _____ Km/1l	AUTONOMIA _____ Km
[ ]		NOTE	
[ ]			
[ ]		COSTO _____	

Arma	Abilità	Azioni	Req.	Test	Danno	Gittata	Colpi	Inc.	Ric.
1									
2									
3									
4									
5									

PARTI SPECIALI	PREGI	DIFETTI

[illegible]

## 2.7) OGGETTI E SISTEMA CONGEGNI OMNIA

Per oggetti intendiamo qualunque cosa possa essere usata per qualche scopo, il che comprende armi, armature, equipaggiamento, veicoli, ecc..

In questo capitolo andremo a vedere come poter acquisire gli oggetti, nonché come costruirli, ripararli ed anche modificarli per personalizzarli e/o potenziarli.

### 2.7) ACQUISIZIONE DI OGGETTI

È possibile acquisire gli oggetti in svariati modi, leciti e no: comprarli, barattandoli, rubarli, facendoseli prestare o regalare.

L'acquisto ed il baratto necessita la presenza di qualcuno in possesso dell'oggetto, ed interessato a separarsene in cambio di qualcosa. Il che includono i normali negozi, bancarelle di mercato e anche il mercato nero. Sarà anche possibile negoziare il prezzo, che sarà comunque soggetto ad altri fattori (le classiche regole del prezzo di mercato: domanda ed offerta che si incrociano nel prezzo di vendita).

Il furto, il prestito e il regalo necessita sempre e comunque qualcuno in possesso dell'oggetto desiderato. Inoltre il furto aggiunge anche il rischio di essere scoperti, con tutte le conseguenze che ne derivano, la cui spiegazione esula dallo scopo del capitolo.

Oltre ai classici metodi appena elencati, è possibile anche creare gli oggetti:

se si hanno i materiali necessari,

se si hanno gli strumenti adatti,

e se si hanno le conoscenze necessarie.

Andiamo ad approfondire proprio la creazione, ed anche la riparazione, strettamente legata al processo di creazione (chi è in grado di costruire un oggetto, è anche in grado di ripararlo; ma non necessariamente l'opposto).

Infine vedremo anche la modifica e la personalizzazione degli oggetti, utilizzando il sistema dei congegni.

Per utilità mettiamo una tabella per la taglia degli oggetti, e la loro manipolazione.

**Tabella Omnia 2.13: Taglia degli Oggetti**

<b>TAGLIA</b>	<b>USO OGGETTI</b>	<b>TERMINE INGLESE</b>
Piccolissima		Fine
Minuta		Diminutive
Minuscola		Tiny
Piccola	1 mano, leggera	Small
Media	1 o 2 mani	Medium
Grande	2 mani	Large
Enorme	2 mani o supporto	Huge
Mastodontica		Gargantuan
Colossale		Colossal

## 2.7) CREAZIONE DI OGGETTI

Per la creazione di oggetti sono necessari:

Abilità relativa all'oggetto che si vuole creare;

Strumenti relativi all'attività svolta;

Materia Prima necessaria alla creazione dell'oggetto;

Tempo per la creazione materiale.

Andiamo ad analizzare ogni singola voce, partendo da Abilità e Strumenti:

ogni oggetto ricade su una delle seguenti categorie, e necessita di adeguati strumenti:

**CHIMICA:** (LT2+) permette di creare acidi, basi, esplosivi e sostanze velenose.

Abilità relativa: Chimica e/o a discrezione del cartomante.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Chimico: Taglia Media, Peso 3Kg, Costo LT4 65 \$.

**ELETTRONICA:** (LT7+) permette di creare equipaggiamento elettronico, come apparecchi audio e video, dispositivi a tempo e di ascolto, dispositivi radio e di comunicazione.

Abilità relativa: Elettronica (nuova), Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Elettrici Base: Taglia Grande, Peso 5,5 Kg, Costo LT8 350 \$.

Kit Attrezzi Elettrici Deluxe: Taglia Enorme, Peso 15 Kg, Costo LT8 2.750 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

**MECCANICA:** (LT1+) permette di costruire dispositivi meccanici come motori, parti di motore, armi, armature ed altri attrezzi.

Abilità relativa: Meccanica (nuova), Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT4 27 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT4 200 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT4 9 \$.

**FARMACEUTICA:** (LT2+) permette di creare farmaci per aiutare la cura delle malattie.

Abilità relativa: Farmaceutica e/o a discrezione del cartomante.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Farmaceutico: Taglia Media, Peso 3 Kg, Costo LT4 90 \$.

**STRUTTURALE:** (LT1+) permette di creare strutture di legno, calcestruzzo o metallo, librerie, banchi, mura, case e così via.

Abilità relativa: Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT4 27 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT4 200 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT4 9 \$.

Analizziamo ora il Costo e Tempo:

ogni categoria ha una o più tabelle che elencano i vari oggetti, con i relativi valori per la creazione, tra cui vi è anche il costo (al LT4 e al LT8, poiché deriva da un regolamento contemporaneo) che può essere indicato in un valore monetario ed anche in Parti (solo per elettronica e meccanica) che sono un espediente di astrazione per semplificare il gioco.

Una Parte non è altro che un insieme di elementi che coprono parte del costo.



## Tempo sul lungo periodo

Molti progetti richiedono parecchie ore per la creazione.

In generale, si possono dedicare fino a 12 ore al giorno per la creazione, non facendo niente altro;

se si lavorano più di 12 ore va fatto un Test di Forza Fisica per evitare l'affaticamento;

se si lavorano per più di 18 ore in un giorno, si diventa affaticati automaticamente.

L'affaticamento comporta un malus di -2 a tutti i test; si recupera dalla condizione dopo una dormita di 6/8 ore.

## 2.7) CHIMICA

Livello Tecnologico: 2+ (dipendente soprattutto dal composto da creare).

Abilità relativa: Chimica e/o a discrezione del cartomante.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Chimico: Taglia Media, Peso 3Kg, Costo LT8 650 \$.

Permette di creare acidi, basi, esplosivi e sostanze velenose.

### Acidi e Basi

Gli Acidi sono sostanze corrosive.

Le Basi sono sostanze che neutralizzano gli acidi e non fanno danno.

La Base di certe sostanze contrastano gli Acidi dello stesso tipo di sostanza o di tipi di sostanze meno potenti.

La tabella indica:

**TIPO DI ACIDO** è il tipo dell'acido (e relativa base).

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**DANNO Contatto** indica il danno per contatto.

**(DANNO) Immersione** indica il danno per immersione.

**CREARE Acido** prova per la creazione dell'acido.

**(CREARE) Base** prova per la creazione della base.

**(CREARE) Tempo** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT4** costo delle materie prime al LT4.

**Tabella Omnia 2.14: Creare (Chimica) Acidi e Basi**

TIPO DI ACIDO	LT	DANNO Contatto	Immersione	CREA Acido	Base	Tempo	COSTO LT4
Leggero	1	ACIDO+1	ACIDO+2	Media -2	Usuale 0	1 min.	7 \$
Potente	1	ACIDO+1	ACIDO+3	Difficile -4	Media -2	30 min.	20 \$
Concentrato	1	ACIDO+2	ACIDO+4	Assurda -8	Difficile -4	1 ora	65 \$

### Esplosivi

Creare Esplosivi da zero è pericoloso:

se si fallisce il test di Creare (chimica), la materia prima è sprecata;

se si fallisce di 5 o più, l'esplosivo esplode facendo metà del danno chi si trova nell'area

se si ha successo, si crea un prodotto solido, della dimensione di un mattone,

non comprende una miccia o un detonatore (collegarli richiede un test Demolizione).

La tabella indica:

**TIPO DI ESPLOSIVO** è il tipo dell'esplosivo.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**DANNO / AREA** indica il danno dell'esplosivo.

**CREARE** prova per la creazione dell'esplosivo.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT4** costo delle materie prime al LT4.

**Tabella Omnia 2.15: Creare (Chimica) Esplosivi**

TIPO DI ESPLOSIVO	LT	DANNO / AREA	CREARE	TEMPO	COSTO LT4
Improvvisato	3	B-1 / 5 m	Usuale 0	1 min.	4 \$
Semplice	3	B0 / 1,5 m	Media -2	10 min.	20 \$
Moderato	3	B+1 / 5 m	Difficile -4	1 ora	65 \$
Complesso	3	B+2 (2) / 5 m	Difficile -6	3 ore	200 \$
Potente	4	B+3 (4) A / 10 m	Assurda -8	12 ore	900 \$
Devastante	4	B+5 (10) AA / 15 m	Assurda -10	24 ore	3.500 \$

### Sostanze Velenose

Veleni solidi (come l'arsenico) generalmente sono ingeriti.

Veleni liquidi (come il veleno di scorpione) sono efficaci se iniettati direttamente nel flusso sanguigno. Veleni gassosi (come il cianogeno).

La tabella indica:

**SOSTANZA VELENOSA** è il tipo del veleno: può essere Animale, Vegetale o Chimico.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CLA(SSE)** la Classe del veleno.

**POT(ENZA)** la Potenza del veleno.

**TIPO** il modo di assunzione: Ingestione, Inalazione, Ferita.

**MAX** il danno massimo provocato dal veleno.

**CREARE** prova per la creazione del veleno.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT4** delle materie prime.

**FONTE** indica la provenienza: del veleno (d20 o Alexbynight).

**EPOCA** indica approssimativamente l'anno o secolo o millennio di introduzione.

**Tabella Omnia 2.16: Creare (Chimica) Sostanze Velenose**

SOSTANZA VELENOSA	LT	CLA	POT	TIPO	MAX	CREARE	TEMPO	COSTO LT4	FONTE	EPOCA
<b>ANIMALI</b>										
POLPO DAGLI ANELLI BLU	0	2	3-5	Ferita	Ferite	n/a	n/a	35 \$	d20	-
PESCE PALLA	0	2	3-5	Ferita	Paralisi	n/a	n/a	27 \$	d20	-
SERPENTE A SONAGLI	0	3	3-4	Ferita	Morte	n/a	n/a	20 \$	d20	-
SCORPIONE / TARANTOLA	0	2	3-4	Ferita	Ferite	n/a	n/a	20 \$	d20	-

SOSTANZA VELENOSA	LT	CLA	POT	TIPO	MAX	CREARE	TEMPO	COSTO	LT4	FORTE	EPOCA
VEGETALI (PIANTE)											
BELLADONNA (ATROPA BELLADONNA)	0	2	1-5	Ferita	Morte	n/a	n/a		35 \$	Abn/d20	V millennio aC
CICUTA MAGGIORE (CONIUM MACULATUM)	0	2	3-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a		20 \$	Abn	V millennio aC
CURARO	0	2	1-3	Ferita	Ferite	n/a	n/a		50 \$	d20	V millennio aC
ZAFFERANO MATTO O FREDDOLINA (COLCHICUM AUTUMNALE)	0	1	1-4	Ingestione	Sonno	n/a	n/a		30 \$	Abn	V millennio aC
DIGITALE PURPUREA (DIGITALIS PURPUREA)	0	3	4	Ingestione	Morte	n/a	n/a		40 \$	Abn	V millennio aC
DIGITALE LANATA (DIGITALIS LANATA)	0	3	5	Ingestione	Morte	n/a	n/a		40 \$	Abn	V millennio aC
ROSA DI NATALE O ELLEBORO (HELLEBORUS NIGER)	0	1	1-3	Ingestione	Ferite	n/a	n/a		20 \$	Abn	V millennio aC
FAVA PORCINA (HYOSCYAMUS NIGER)	0	1	2-5	Ingestione	Vegetale	n/a	n/a		50 \$	Abn	V millennio aC
MUGHETTO (CONVALLARIA MAJALIS)	0	3	2-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a		40 \$	Abn	V millennio aC
STRAMONIO (DATURA STRAMONIUM)	0	2-3	1-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a		40 \$	Abn	V millennio aC
ELLEBORO BIANCO (VERATRUM BIANCO)	0	2	2-4	Ingestione	Ferite	n/a	n/a		20 \$	Abn	V millennio aC
VEGETALI (FUNGHI)											
TIGNOSA VELENOSA (AMANITA PHALLOIDES)	0	3	5	Ingestione	Morte	n/a	n/a		25 \$	Abn	V millennio aC
AMANITA VERNA	0	3	4-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a		25 \$	Abn	V millennio aC
COCCOFALSO (AMANITA MUSCARIA)	0	2	4-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a		25 \$	Abn	V millennio aC
AGARICO PANTERINO (AMANITA PANTHERINA)	0	2	4-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a		25 \$	Abn	V millennio aC
BOLETUS PORPUREOS	0	1	1-3	Ingestione	Ferite	n/a	n/a		15 \$	Abn	V millennio aC
BOLETUS SATANAS	0	2	2-4	Ingestione	Morte	n/a	n/a		25 \$	Abn	V millennio aC
ANELLARIA SEPARATA	0	1	4	Ingestione	Allucinaz.	n/a	n/a		35 \$	Abn	V millennio aC
CORTIRANIU ORELLANIUS	0	3	4	Ingestione	Morte	n/a	n/a		25 \$	Abn	V millennio aC
DITOLA PALLIDA (CLAVARIA PALLIDA)	0	1	3-4	Ingestione	Ferite	n/a	n/a		15 \$	Abn	V millennio aC
CHIMICI BIOLOGICI											
IDROSSIDO DI AMMONIO	?	2	3-4	Ferita	Ferite	26	48 ore		30 \$	Abn	?
ACIDO BORICO E BORATI	1	2-3	3-4	Ingestione	Morte	26	24 ore		40 \$	Abn	II millennio aC
ARSENIATO DI PIOMBO (GAS)	5	2	1-3	Inalazione	Ferite	17	2 ore		4 \$	d20	XX secolo dC
ARSENIATO DI PIOMBO (SOLIDO)	5	2	3-5	Ingestione	Ferite	18	2 ore		4 \$	d20	XX secolo dC
ARSENICO	1	2	4-5	Ingestione	Morte	24	4 ore		9 \$	Abn/d20	II millennio aC
ATROPINA	5	2	1-3	Ferita	Ferite	14	1 ora		1 \$	d20	1833 dC
CLOROFORMIO	5	2	3-4	Inalazione	Svenuto	24	4 ore		9 \$	d20	1831 dC
CIANURO	5	3	5	Ferita	Morte	31	15 ore		50 \$	Abn/d20	1704 dC
CIANOGENO	5	2	3-5	Inalazione	Ferite	28	8 ore		20 \$	d20	1815 dC
DDT	5	2	3-4	Inalazione	Ferite	20	4 ore		9 \$	d20	1873 dC
IDRATO DI CLORALIO	5	2	4-5	Ingestione	Svenuto	28	8 ore		20 \$	d20	1879 dC
GAS LACRIMOGENO	6	2	1-3	Inalazione	Cieco	21	4 ore		9 \$	d20	1914 dC
GAS SOPORIFERO	5	2	1-3	Inalazione	Sonno	26	8 ore		20 \$	d20	XIX secolo dC
VERDE PARIGI (GAS)	5	2	3-5	Inalazione	Ferite	20	4 ore		9 \$	d20	1814 dC
VERDE PARIGI (SOLIDO)	5	2	3-5	Ingestione	Ferite	24	4 ore		9 \$	d20	1814 dC
STRICNINA	1	3	4-5	Ferita	Morte	24	4 ore		9 \$	Abn/d20	II millennio aC
NITROGLICERINA	5	3	5	Ingestione	Morte	26	24 ore		40 \$	Abn	1847 dC
VETRIOLO BLU	3	2	1-3	Ferita	Ferite	9	1 ora		1 \$	d20	IX Secolo dC
GASSOSI BATTERIOLOGICI E CHIMICI											
BOTULINO	6	3	5	Inalazione	Morte	26	24 ore		40 \$	Abn	1944 dC
MOSTARDA O IPRITE	6	2	5	Inalazione	Morte	26	8 ore		20 \$	Abn/d20	1917 dC
NERVINO O SARIM	6	3	5	Inalazione	Morte	30	15 ore		50 \$	Abn/d20	1934 dC
VAIOLO	7	2	5	Inalazione	Morte	26	24 ore		40 \$	Abn	1947 dC
CLORINA	6	1	5	Inalazione	Ferite	26	24 ore		30 \$	Abn	1934 dC
VX	6	1	5	Inalazione	Morte	42	48 ore		275 \$	Abn/d20	1934 dC

## 2.7) ELETTRONICA

Livello Tecnologico: 7+.

Abilità relativa: Elettronica (nuova), Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Elettrici Base: Taglia Grande, Peso 5,5 Kg, Costo LT8 350 \$.

Kit Attrezzi Elettrici Deluxe: Taglia Enorme, Peso 15 Kg, Costo LT8 2.750 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

Permette di creare equipaggiamento elettronico, come:

apparecchi audio e video, dispositivi a tempo, di ascolto, radio e di comunicazione.

La tabella indica:

**TIPO DI DISPOSITIVO** è il tipo del dispositivo elettronico.

**ESEMPI** è un esempio del dispositivo elettronico.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CREARE** prova per la creazione del dispositivo elettronico.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**PARTI** prova per la creazione del dispositivo elettronico usando le Parti (vedi dopo).

**P(ARTI) TOT(ALI)** numero delle Parti necessarie alla creazione.

**COSTO LT8** costo delle Materie Prime al LT8.

**Tabella Omnia 2.17: Creare (Elettronica)**

TIPO DI DISPOSITIVO	ESEMPI	LT	CREARE	TEMPO	PARTI	P. TOT	COSTO LT8
Semplice	Timer o detonatore	5	Media -2	1 ora	Media -2	3	70 \$
Moderato	Radiogoniometro o serratura elettronica	6	Difficile -4	12 ore	Difficile -4	5	200 \$
Complesso	Telefono Cellulare	7	Difficile -6	24 ore	Assurda -8	10	650 \$
Avanzato	Computer	8	Assurda -8	60 ore	Assurda -10	20	3.500 \$

## 2.7) MECCANICA

Livello Tecnologico: 1+.

Abilità relativa: Meccanica (nuova), Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT4 27 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT4 200 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT4 9 \$.

Permette di costruire dispositivi meccanici come:

motori, parti di motore, armi, armature ed altri attrezzi.

La tabella indica:

**TIPO DI DISPOSITIVO** è il tipo del dispositivo meccanico.

**ESEMPI** è un esempio del dispositivo meccanico.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CREARE** prova per la creazione del dispositivo meccanico.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**PARTI** prova per la creazione del dispositivo meccanico usando le Parti (vedi dopo).

**P(ARTI) TOT(ALI)** numero delle Parti necessarie alla creazione.

**COSTO LT4** costo delle materie prime al LT4.

**Tabella Omnia 2.18: Creare (Meccanica)**

TIPO DI DISPOSITIVO	ESEMPI	LT	CREARE	TEMPO	PARTI	P. TOT	COSTO LT4
Semplice	Allarme di prossimità	3	Media -2	1 ora	Media -2	3	3 \$
Moderato	Componenti motore, armature	4	Difficile -4	12 ore	Difficile -4	5	20 \$
Complesso	Motore a scoppio, pistola automatica	5	Difficile -6	24 ore	Assurda -8	10	65 \$
Avanzato	Motore a reazione	6	Assurda -8	60 ore	Assurda -10	20	200 \$

## 2.7) FARMACEUTICA

Livello Tecnologico: 2+.

Abilità relativa: Farmaceutica e/o a discrezione del cartomante.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Farmaceutico: Taglia Media, Peso 3 Kg, Costo LT8 900 \$.

Permette di creare farmaci per aiutare la cura delle malattie.

Un farmaco fornisce un bonus di +2 per resistere agli effetti di una malattia.

Il check si basa sulla gravità della malattia, misurata dal Malus dato per resistere.

La tabella indica:

**MALUS MALATTIA** è la potenza della Malattia data dal Malus.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CREARE** prova per la creazione del farmaco.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT4** costo delle materie prime al LT4.

**Tabella Omnia 2.19: Creare (Farmaceutica)**

MALUS MALATTIA	LT	CREARE	TEMPO	COSTO LT4
0 o meno	0	Facile +1	30 min.	3 \$
Malus -1	1	Usuale 0	1 ora	10 \$
Malus -2	2	Media -2	3 ore	20 \$
Malus -3	3	Difficile -4	6 ore	50 \$
Malus -4	4	Difficile -6	12 ore	100 \$
Malus -5 o più	5	Assurda -8	24 ore	200 \$

## 2.7) STRUTTURALE

Livello Tecnologico: 1+.

Abilità relativa: Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT8 275 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT8 2.000 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

Permette di creare strutture di legno, calcestruzzo o metallo:  
librerie, banchi, mura, case e così via.

La tabella indica:

**TIPO DI STRUTTURA** è il tipo della struttura.

**ESEMPI** è un esempio della struttura.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CREARE** prova per la creazione della struttura.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT4** costo delle materie prime al LT4.

### Tabella Omnia 2.20: Creare (Strutturale)

TIPO DI STRUTTURA	ESEMPI	LT	CREARE	TEMPO	COSTO LT4
Semplice	Libreria, mura finte	5	Media -2	12 ore	3 \$
Moderato	Catapulta, capannoni, tuga (ponte di coperta di barca)	6	Difficile -4	24 ore	12 \$
Complesso	Bunker, soffitto a cupola	7	Difficile -6	60 ore	50 \$
Avanzato	Casa	8	Assurda -8	600 ore	200 \$

## 2.7) USO DELLE PARTI

Le Parti sono un metodo astratto per semplificare il gioco:

invece che calcolare con precisione i costi, si possono usare le Parti.

Parte Elettrica: vari materiali necessari alla costruzione e riparazione di oggetti elettrici;

Parte Meccanica: vari materiali necessari alla costruzione/riparazione di oggetti meccanici.

Le parti hanno un valore variabile (per un Livello Tecnologico 4 generalmente varia da 2 \$, 4 \$, 6 \$, 10 \$, 15 \$ a seconda della complessità della parte).

Il costo totale della somma delle singole parti deve essere come quello normale (in pratica bisogna avere tante parti quante ne servano affinché il valore totale delle singole parti raggiunga quello dell'oggetto, quindi si potrebbe avere una parte A molto complessa, che copre il 70% del costo dell'oggetto, ed una parte B più semplice che copre il restante 30%).

Se poi volete semplificare ulteriormente, considerate semplicemente che le parti abbiano sempre lo stesso valore, e per simulare una parte complessa, trattatela come se fosse composta da varie parti (tornando all'esempio della parte A e B, in pratica A equivale a 2 parti, mentre B ha il valore singolo).

## 2.7) RIPARAZIONE DI OGGETTI

E' possibile riparare macchinari o dispositivi elettronici.

Riparazioni semplici: Malus da 0 a -2 e qualche minuto di lavoro.

Riparazioni complesse: Malus da -4 o più ed alcune ore di lavoro.

Richiede anche un costo in caso di sostituzione dei pezzi necessari.

Richiede un Kit Attrezzi Elettrici, un Kit Attrezzi Meccanici oppure un Kit Attrezzi Multiuso.

Se non si dispongono degli attrezzi c'è un Malus di -4.

Per comodità andiamo a elencare nuovamente l'equipaggiamento per la riparazione:

Kit Attrezzi Elettrici Base: Taglia Grande, Peso 5,5 Kg, Costo LT8 350 \$.

Kit Attrezzi Elettrici Deluxe: Taglia Enorme, Peso 15 Kg, Costo LT8 2.750 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT4 27 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT4 200 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT4 9 \$.

La tabella indica:

**RIPARAZIONE** è il tipo della riparazione.

**ESEMPI** è un esempio della riparazione.

**RIPARARE** prova per la riparazione.

**TEMPO** tempo necessario alla riparazione.

**PARTI** prova per la riparazione usando le Parti.

**P(ARTI) TOT(ALI)** numero delle Parti necessarie alla riparazione.

**COSTO LT4** costo delle materie prime al LT4.

### Tabella Omnia 2.21: Riparare

RIPARAZIONE	ESEMPI	RIPARARE	TEMPO	PARTI	P. TOT	COSTO LT4
Semplice	Attrezzi, arma semplice	Usuale 0	1 min.	Usuale 0	1	2 \$
Moderato	Componente meccanico o elettronico	Media -2	10 min.	Difficile -4	3	6 \$
Complesso	Dispositivo m. o e.	Difficile -4	1 ora	Assurda -8	6	12 \$
Avanzato	Dispositivo m. o e. pericoloso	Difficile -6	10 ore	Assurda -10	10	20 \$

### Improvvisare

si può tentare una riparazione improvvisata temporanea, questo riduce il Malus di +2; ma ripara un solo problema, ed ha una durata limitata nel tempo (adc), quindi andrà riparato definitivamente in seguito.

### Collegare Fili

si può tentare di accendere un veicolo o un dispositivo elettronico tentando di collegare i fili di accensione: Difficile -2, o più se presenti dispositivi di sicurezza.

Improvvisate e collegare i fili possono essere usate senza addestramento.

### Ritentare?

A discrezione del cartomante, ma potrebbe stabilire che dopo una fallita riparazione l'oggetto potrebbe non essere più riparabile.



## 2.7) MODIFICA DI OGGETTI: SISTEMA CONGEGNI

Il sistema dei congegni è un modo per personalizzare le armi, le armature, e l'equipaggiamento in generale:

scegliere un arma di base, o un'armatura, o un pezzo di equipaggiamento da modificare;  
selezionare un congegno per il tipo appropriato  
(congegni armatura per l'armatura, e così via)  
e che sia dello stesso (o inferiore) Livello Tecnologico;  
modificare il costo di acquisto dell'oggetto in base al congegno,  
e acquistare l'oggetto modificato come normale.

Alcuni oggetti hanno ulteriori restrizioni che devono essere considerate prima di effettuare la modifica.

## 2.7) ELENCO CONGEGNI

Le tabelle seguenti elencano i congegni suddivisi per Armi, Armature ed Equipaggiamento, oltre al Livello Tecnologico.

Le tabelle indicano:

**CONGEGNI** è il tipo del congegno: Armi, Armature, Equipaggiamento.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**DESCRIZIONE** descrizione del congegno.

**RESTRIZIONI** eventuali restrizioni del congegno.

**COSTO LT4** costo del congegno al LT4 da sommare all'oggetto base.

Per i congegni di LT superiore al 4, i costi sono quelli del LT8 (al cartomante la libertà di fornire i congegni di LT superiore a LT inferiori, o lasciare inventare e creare ai giocatori i congegni successivi al loro LT).

## Tabella Omnia 2.22a: Elenco Congegni (Armi)

CONGEGNI (ARMI)	LT	DESCRIZIONE	RESTRIZIONI	COSTO LT4
Compatto	1	Una taglia più piccola del normale (minimo: Minuta)	Solo armi a distanza	+80 \$
Equipaggiamento Integrato	1	Un equipaggiamento a scelta è integrato nell'arma ed utilizzabile in ogni momento. Può essere preso più volte	Il costo dell'oggetto va sommato all'arma prima della modifica	+30 \$
Arma Alternata	3	Selezionare una seconda arma che viene integrata nella prima e può essere usata in qualsiasi momento (es baionetta su fucile). Può essere selezionato più volte	Il costo della seconda arma va sommato a quello dell'altra prima della modifica	+220 \$
Miniaturizzato	3	Due taglie più piccola del normale (minimo: Minuta). Spara solo munizioni miniaturizzate (congegno omonimo equipaggiamento)	Solo armi a distanza	+380 \$
Celata a Molla	4	Può essere occultata ed estratta come azione gratuita	Taglia Piccola o minore	+800 \$
Caricatore Espanso	6	I colpi nel caricatore sono il doppio del normale. Solo 1 volta per arma	Solo armi a distanza	+800 \$
Modulo di Caricamento Automatico	6	Appena finisce i colpi/batteria viene ricaricata come azione gratuita automaticamente. Non può essere trasferita in altre armi, anche se simili o identiche	Solo armi a distanza che usano caricatore o batterie	+15.50 \$
Modulo di Fuoco Automatico	6	Possibilità di sparare una raffica con danno: [danno arma] (3/5) consumando 10 proiettili (cambiare la modalità di fuoco è un'azione gratuita)	Solo armi a distanza senza modalità di fuoco raffica	+800 \$
Munizioni Variabili	6	Si carica un tipo di caricatore secondario: aumenta il numero di colpi e il tipo di proiettili (cambiare la modalità di fuoco è un'azione gratuita), Può essere preso più volte	Solo armi a distanza balistiche	+2.200 \$
Pieghevole	6	Smontare e rimontare richiede 1 round completo. Per essere usata deve essere completa. Da smontata, per riconoscerla bisogna superare un test Armi da Fuoco con malus di -2	Nessuna	+800 \$
Carica Variabile	8	Se si innesca l'arma (non sparando, ma considerata azione di attacco) il danno aumenta di 1 per ogni round innescato (massimo +3, al +4 diventa instabile ed esplode, distruggendosi e facendo i danni dell'arma +4 dadi a chi la usa)	Solo armi a distanza ad energia	+5.300 \$
Etichette Genetiche	8	Ogni colpo sparato viene marchiato con un identificatore genetico univoco che indica l'assegnatario dell'arma (non chi ha effettivamente fatto fuoco!), facilmente identificabile in analisi forensi	Solo armi a distanza balistiche	+8.000 \$
Mirino, Laser Rivelatore di Distanza	8	Incremento di gittata della metà (x1,5). Determina la distanza esatta del bersaglio, e le trasmette ad un'altra arma con il congegno, che ottiene un bonus equipaggiamento +1 sul suo prossimo attracco contro lo stesso bersaglio	Solo armi a distanza	+300 \$
Mirino, Video	8	Il mirino è uno schermo 3"x3" capace di foto, filmati, zoom e trasmissione dati (audio e video)	Solo armi a distanza	+1.550 \$
Modulo Storditore	8	Modalità di fuoco alternativo: come azione gratuita, invece che sparare il colpo normale, si spara un colpo che può stordire (test Forza Fisica con malus di -2)	Solo armi a distanza ad energia	+2.200 \$
Sensore Vanificante	8	Fornisce un bonus di +2 per occultarla a sensori o dispositivi di individuazione	Nessuna	+800 \$
Sistema di Riconoscimento Vocale	8	Non spara o non si attiva senza che la voce (o le voci) impostate non dicano la parola di attivazione	Nessuna	+300 \$
Soppressore Sonoro	10	Genera un campo di energia sonora che annulla il suono prodotto all'interno del campo, fornisce un malus di -8 alle prove di Ascoltare per lo sparo	Solo armi a distanza	+1.550 \$
Aspetto Tecno-Organico	^	Composta da materiale organico vivente: si cura da sola (1 ferita 24 ore) ma sensibile a malattie e veleni	Nessuna	+800 \$
Caricatore Teletrasportante	^	Quando l'arma rileva che è a corto di munizioni, il caricatore/batteria viene teletrasportato fuori ed un altro è teletrasportato dentro istantaneamente. Deve possedere sufficienti caricatori/batterie da essere teletrasportato, altrimenti non funziona	Solo armi a distanza	+5.300 \$
Trappole Disseminate	^	Alla creazione va designata una persona o un gruppo: tutti gli altri faranno scattare una trappola (solo 1 e scelta alla creazione dalla lista seguente), rendendola inutilizzabile (fino al ripristino eseguibile dai designati). Barbighi: delle lame causano 1 danno ogni round di utilizzo; Shock Elettrico: scarica la batteria causando 2 danni; Colpo Stordente: stordito se non supera un test Forza Fisica con malus di -2; Arma a Innesco Integrato: usa il congegno Arma Alternata e in genere viene usata per innescare un ordigno esplosivo	Nessuna	+5.300 \$

## Tabella Omnia 2.22b: Elenco Congegni (Armature)

CONGEGNI ARMATURE	LT	DESCRIZIONE	RESTRIZIONI	COSTO LT4
Arma Integrata	1	Un'arma che diventa parte dell'armatura (fisicamente può essere separata). Può essere preso più volte	Il costo dell'arma va sommato al primo	0 \$
Comparto di Immagazzinamento	1	Trasporta 2 oggetti al massimo di dimesione piccola. Può essere preso più volte	Nessuna	+30 \$
Composizione Ultraleggera	1	Tutti i Malus ridotti di 1 (soprattutto Agilità e Combattimento)	Nessuna	+220 \$
Equipaggiamento Integrato	1	Selezionare un oggetto che sarà integrato ed utilizzabile nell'armatura. Può essere preso più volte	Il costo dell'oggetto va sommato all'armatura prima della modifica	+80 \$
Sigillo Ambientale	1	Crea ambiente artificiale stabile e isolato (termico, ossigeno e pressione) per 8 ore, dalle profondità marine allo spazio profondo (ambienti leggeri: caldo e freddo)	Armatura deve coprire tutto il corpo (per ambienti leggeri: nessuna)	+220 \$
Appendice Prensile	9	Arto meccanico con pinza, da posizionare a lato o dietro e controllata con un guanto: come azione gratuita, una volta a round, consente di prendere, lasciare, manipolare oggetti e anche afferrare (con Forza Fisica pari a quella dell'utilizzatore +1) ma non combattere in mischia o fare attacchi con armi a distanza	Nessuna	+5.300 \$
Auto-Riparante	10	Le nanomacchine riparano i danni al ritmo di 1 PP per minuto	Nessuna	+5.300 \$
Superficie Camaleontica	10	Si armonizza con qualsiasi sfondo, fornendo un bonus a Infiltrarsi: armature leggere (nessun bonus alle Az. combattimento) +4; armature medie (-1 alle Az. combattimento) +6; armature pesanti/ambientali (-2 alle Az. combattimento) +8	Nessuna	+5.300 \$
Lega di Metallo Morfica	11	Tutti i Malus ridotti di 2 (soprattutto Agilità e Combattimento)	Nessuna	+5.300 \$
Ancora di Gravità	^	Genera un campo di gravità artificiale che contrasta la gravità bassa o la gravità 0, quando attivata da i benefici della piena gravità	Nessuna	+2.200 \$
Aspetto Tecno-Organico	^	Composta da materiale organico vivente: si cura da sola (1 ferita 24 ore) ma sensibile a malattie e veleni	Nessuna	+2.200 \$
Neg-Grav Booster	^	Genera un campo di antigravità artificiale che contrasta la piena gravità quando attivata da i benefici della bassa gravità (+10 prove Correrè)	Nessuna	+2.200 \$

## Tabella Omnia 2.22c: Elenco Congegni (Equipaggiamento)

CONGEGNI EQUIP.	LT	DESCRIZIONE	RESTRIZIONI	COSTO LT4
Comparto di Immagazzinamento	0	Trasporta 2 oggetti al massimo di dimesione piccola. Può essere preso più volte	Nessuna	+30 \$
Compatto	0	L'oggetto è di 1 taglia più piccola del normale (minimo: Minuta)	Nessuna	+30 \$
Elemento di Uso Molteplice	0	Selezionare un secondo oggetto che sarà integrato ed utilizzabile assieme al primo. Può essere preso più volte	Il costo del secondo oggetto va sommato prima della modifica	+30 \$
Miniaturizzato	1	L'oggetto è di 2 taglia più piccola del normale (minimo: Minuta)	Nessuna	+155 \$
Collegamento Dati Satellitare	8	Connessione alla rete dati satellitare	Solo con equipaggiamento di comunicazione computerizzato	+300 \$
HUD (Head-Up Display)	8	Composto di sensori ottici e un dispositivo che proietta una sovrapposizione nel campo visivo dell'utilizzatore. Utilizzabile anche per trasmettere e ricevere il campo visivo con altri utilizzatori	Nessuna	200 \$
LCD Proiettato	8	Proietta le immagini su qualsiasi superficie, rendendolo utilizzato come monitor. Collegabile ai dispositivi video	Nessuna	+2.200 \$
Hud Software, Biosensore	9	Identifica i potenziali punti deboli nemici. Identifica esattamente la Vitalità del bersaglio	Hud	+2.200 \$
Hud Software, Collegamento Sensori	9	Collega sensori di computer all'Hud. Ogni sensore può essere usato come azione gratuita	Hud	+300 \$
Hud Software, Collegamento Veicolo	9	Collegato al computer di bordo del veicolo fornisce un bonus equipaggiamento +1 a Pilotare	Hud, veicolo con Computer di bordo	+800 \$
Hud Software, Mira	9	Collegato al mirino video dell'arma permette di sparare dietro gli angoli senza esporsi. Fornisce bonus equipaggiamento +1 su attacchi a distanza	Hud, arma con Mirino Video	+800 \$
Hud Software, Tracciatore Munizioni	9	Tiene traccia dei colpi spesi da una particolare arma. Quando inizia ad essere a corto di munizioni, indica che va ricaricata	Hud, arma con computer integrato	+300 \$
Auto-Riparante	10	Le nanomacchine riparano i danni al ritmo di 1 danno per minuto	Nessuna	+5.300 \$
Soppressore Sonoro	10	Genera un campo di energia sonora che annulla il suono prodotto all'interno del campo, fornisce un malus di -8 alle prove di Ascoltare	Nessuna	+1.550 \$

## 2.8) ARMI ATOMICHE OMNIA

Le armi atomiche sono la più devastante creazione dell'uomo conosciuta ad oggi 2016.

Le armi atomiche vengono classificate in base al potere distruttivo, utilizzando una specifica unità di misura:

Chilotone (kt): è il potere distruttivo di 1.000 Kg di dinamite (circa 2.000 candelotti).

Megatone (Mt): è il potere distruttivo di 1.000.000 Kg di dinamite (2.000.000 candelotti).

A livello di gioco, la dinamite ha le seguenti statistiche:

candelotto di dinamite (0,5 Kg) Raggio 5 m Danno B+3 (2) A

10 candelotti di dinamite (5 Kg) Raggio +5 m Danni B+5 + F+1 (10) AA

Ad esempio, la bomba atomica sganciata su Nagasaki era di 20 kt, ovvero l'equivalente di 20.000 Kg di dinamite (40.000 candelotti di dinamite).

Ora prendete questi dati: incrociate il chilotone e megatone col danno di 10 candelotti di dinamite, poi buttate via tutto: l'atomica è talmente potente che non ha valori di danno, ma delle aree di danno!!

**Tabella Omnia 2.23: Potenza Armi Nucleari**

POTENZA	LT	CRATERE	DEVASTATA	DISTRUTTA	DANNEGIATA	ANNO
10 kt	7	150 m	0,375 Km	0,75 Km	1,5 Km	1945
100 kt	7	300 m	0,75 Km	1,5 Km	3 Km	~ 1950
200 kt	7	450 m	1,125 Km	2,25 Km	3,75 Km	~ 1950
500 kt	7	600 m	1,5 Km	3 Km	6 Km	~ 1950
1 Mt	7	900 m	1,875 Km	3,75 Km	7,5 Km	~ 1950
1 Mt MIRV	7	1050 m	2,25 Km	4,5 Km	9 Km	~ 1965
5 Mt MIRV	7	1800 m	3,75 Km	7,5 Km	15 Km	~ 1965
10 Mt	7	2100 m	4,5 Km	9 Km	18 Km	~ 1955

Un esplosione nucleare crea una vasta zona di distruzione. La tabella precedente pone delle linee guida per la devastazione di una esplosione nucleare. Andiamo a vedere i valori in dettaglio.

**POTENZA** indica la potenza dell'esplosione, espressa in kilotoni kt o megatoni Mt, mentre MIRV è la sigla di Multiple Independent Reentry Vehicles in italiano Testate Multiple Indipendenti, ed indica che un missile è capace di trasportare testate nucleari multiple in modo da colpire più bersagli simultaneamente con un solo vettore.

**LT** Livello Tecnologico di creazione.

**CRATERE** un arma nucleare crea una massiccia palla di fuoco che vaporizza ogni cosa all'interno di esso. Qualunque cosa dentro il cratere dell'arma nucleare viene totalmente distrutto. Tutto viene vaporizzato e non è concesso neanche il tiro Distanza dalla Morte.

**DEVASTATA** le strutture sono totalmente o quasi livellate, lasciando solo macerie. Solo pochi edifici, molto robusti e bassi, hanno possibilità di rimanere in parte in piedi. Molte poche persone hanno possibilità di salvarsi, generalmente quelle che si trovano nei sotterranei degli edifici più robusti. È concesso un tiro su Distanza dalla Morte.

**DISTRUTTA** le strutture nella zona sono danneggiate e fuori uso. Le strutture più leggere sono distrutte, e strutture molto robuste possono rimanere in piedi, anche se pesantemente danneggiate. Molte persone rimangono uccise all'istante, ma qualcuna riesce a sopravvivere. Le strutture seriamente danneggiate rischiano il crollo. È concesso un tiro su Distanza dalla Morte.

**DANNEGGIATA** nelle strutture della zona il danno è dilagante, anche se in grado variabile e molti edifici sono largamente intatti. Strutture leggere sono significativamente danneggiate ma spesso possono essere riparate, mentre le strutture pesanti hanno per lo più subito danni modesti. Molte persone nella zona danneggiata riescono a sopravvivere, ma molte rimangono uccise. Come sempre le strutture seriamente danneggiate rischiano il crollo. È concesso un tiro su Karma per salvarsi, ed eventualmente un Distanza dalla Morte.

**ANNO** l'anno di creazione dell'arma.

## **2.8) TIPI DI ARMI NUCLEARI**

Esistono diversi tipi di ordigni nucleari, e sono quasi tutti delle bombe. La loro potenza esplosiva è devastante, superiore a quella di qualunque esplosivo chimico convenzionale.

**Bomba atomica o bomba A**, la prima ad essere costruita, sfrutta una reazione di fissione di uranio o plutonio e può raggiungere potenze variabili da 0,5 kt a 1,5 Mt, con una soglia critica individuata attorno ai 10 Mt.

**Bomba all'idrogeno o bomba H** invece sfrutta la fusione fra nuclei di deuterio e trizio, riuscendo così a sprigionare molta più energia: questo tipo di bombe è il più potente in assoluto e arriva a sprigionare potenze pari a 100 Mt.

**Bomba al neutrone o bomba N**, come la bomba H è una bomba a fissione-fusione-fissione ma a differenza di questa è studiata per sprigionare la maggior parte della sua energia come radiazioni (neutroni veloci). Lo scopo dell'ordigno è uccidere gli esseri viventi lasciando la maggior parte delle strutture nemiche intatte.

**Bomba al cobalto, o Bomba gamma o bomba G**, è una particolare bomba H nella quale, al momento dell'esplosione, i neutroni prodotti dalla fusione termonucleare si uniscono al cobalto, forte emettitore di raggi Gamma. Essa può essere definita anche come una "bomba termonucleare sporca".

**Armi radiologiche** sono una classe di bombe nucleari solamente teorizzate, anche dette bombe sporche: costituite da materiale radioattivo non fissile (che quindi non può esplodere con reazione nucleare, ma potrebbe incendiarsi se metallico) trattato per renderlo molto volatile ed associato ad una carica esplosiva convenzionale, di potenza anche modesta, con il compito di disperdere il materiale radioattivo nell'ambiente, contaminando oggetti e persone.

**Armi all'uranio impoverito** non sono ancora ufficialmente riconosciute, ma noi le mettiamo comunque.

## 2.8) EFFETTI DI ESPLOSIONI NUCLEARI

Una esplosione nucleare è molto diversa, sia quantitativamente che qualitativamente, da una convenzionale. Il primo effetto chiaramente visibile è il cosiddetto fungo atomico: una colonna di vapore, residui e detriti che si solleva per molti km dal luogo dell'esplosione. Oltre al calore e all'onda d'urto, comuni a tutte le esplosioni, vi sono quattro caratteristiche che sono peculiari delle esplosioni nucleari:

**Lampo:** l'innesco della reazione nucleare genera una quantità enorme di fotoni di luce visibile, che creano un lampo istantaneo, intensissimo, visibile perfettamente anche da migliaia di chilometri: la sua intensità è tale da accecare permanentemente chiunque sia rivolto verso l'esplosione.

**Impulso elettromagnetico:** durante la reazione nucleare avviene una temporanea separazione di cariche elettriche che genera un campo elettromagnetico istantaneo, contemporaneo al lampo: a distanza di alcuni chilometri dal sito dell'esplosione, si possono ancora avere tensioni indotte nei circuiti elettrici di molte migliaia di volt, che portano in genere alla immediata distruzione degli stessi se non sono appositamente schermati. Tale effetto può essere preso in considerazione per inattivare gli apparati elettronici del nemico paralizzandone le comunicazioni.

**Radioattività:** parallelamente al lampo, si verifica anche un fortissimo irraggiamento di fotoni gamma (raggi gamma): il limite di sopravvivenza per irraggiamento radioattivo diretto da esplosione nucleare varia da 500-700 metri per una bomba A di media potenza a 5,5 km per le bombe H più potenti. Dopo l'esplosione la materia coinvolta nello scoppio, che è stata resa radioattiva dalle reazioni nucleari e scagliata o risucchiata in aria, inizia a ricadere (fallout nucleare) creando una zona di forte radioattività centrata nel punto dell'esplosione: questa radioattività va attenuandosi col tempo, ma può permanere a livelli pericolosi per decenni, rendendo la zona inabitabile.

**Effetto NIGA (Neutron Induced Gamma Activity):** se la sfera primaria, cioè la zona dove avvengono le reazioni nucleari, viene a contatto con il suolo, lo irraggia con neutroni rendendolo fortemente radioattivo, per attivazione neutronica.

## 2.8) RADIOATTIVITÀ

Oltre alla devastazione diretta, le armi nucleari (od eventi simili, come l'esplosione di una centrale atomica) creano radiazioni letali che permangono tanto da avvelenare la zona.

La radioattività ha effetto sul mondo in quattro meccanismi:

radiazione lampo

irradiazione della zona esplosione

fallout / ricaduta

residuo del fallout / ricaduta.

Queste regole definiscono il grado di esposizione che un personaggio subisce quando esposto alla radioattività; per la malattia da radiazioni, fare riferimento al capitolo relativo.

**COPERTURA:** la copertura totale da una sorgente di radiazioni riduce l'esposizione in base al materiale che fornisce la copertura. Come visto, il migliore materiale per schermare le radiazioni, è il piombo: per ridurre del 50% (un grado) l'intensità di un raggio gamma occorrono 1 cm di piombo, 6 cm di cemento o 9 cm di materiale pressato.

## Radiazione Lampo

Quando un arma nucleare esplode crea un lampo di luce e calore - e radiazioni.

Le persone che sono esposte al lampo (e abbastanza lontane da sopravvivere al calore) soffrono di avvelenamento da radiazioni.

In tal caso, chiunque si trovi all'interno del raggio devastata dell'esplosione è trattato come se fosse stato esposto a materiali fortemente radioattivi. Chiunque nel raggio distrutta è esposto a materiali moderatamente radioattivi, e quelli all'interno del raggio danneggiata sono esposti a materiali leggermente radioattivi. Il tempo di esposizione in ciascun caso è 1 round.

Vedere il capitolo Ferite, Malattie e Pericoli nella sezione Radiazioni

## Fallout / Ricaduta

Il fallout / ricaduta è la pioggia di polvere e cenere che rimane quando un esplosione nucleare vaporizza migliaia di tonnellate di terra, alberi, edifici, veicoli, persone, distruggendo questo materiale nella stratosfera in una massiccia nuvola a forma di fungo. Queste particelle, impregnate di materiale radioattivo, è trasportato dal vento, eventualmente tornando indietro sulla terra nella forma di fallout / ricaduta.

Vedere il capitolo Ferite, Malattie e Pericoli nella sezione Radiazioni

## Irradiazione della Zona Esplosione

Le immediate vicinanze di una esplosione nucleare (o effetto simile) è altamente radioattivo, con le aree peggiori che rimangono così per molto tempo.

Le radiazioni decadono nel tempo, quindi la potenza effettiva della zona irradiata dipende dal tempo trascorso dall'esplosione, come indicato nella seguente tabella.

**Tabella Omnia 2.24: Irradiazione della Zona Esplosione Armi Nucleari**

DISTANZA ESPLOSIONE	0-15 ANNI	20-100 ANNI	110-990 ANNI	1000-PIÙ ANNI
Entro Cratere	Grave	Alto	Moderato	Basso
Entro Raggio Devastata	Moderato	Basso	-	-
Entro Raggio Distrutta	Basso	-	-	-
Entro Raggio Danneggiata	-	-	-	-

## Residuo del Fallout / Ricaduta

Quando una ricaduta altamente radioattiva ricade sulla terra, la regione che riceve una grande quantità di materiale da ricaduta diventa irradiata.

Non ci sono regole per stabilire che area diventa irradiata dalla ricaduta. È tutto, come sempre, a discrezione del cartomante: determinare se ci sono e quali sono le aree radioattive. Naturalmente ci sono anche molte aree non irradiate. In ogni caso è possibile che creature immuni alle radiazioni si possano insediare anche in aree irradiate.

La zona irradiata può avere qualunque grado di radiazione: basso, moderato, alto, grave.

## **2.8) IMPULSO ELETTROMAGNETICO (EMP)**

A distanza di alcuni chilometri dal sito dell'esplosione (fino al raggio DANNEGGIATA), si possono ancora avere tensioni indotte nei circuiti elettrici di molte migliaia di volt, che portano in genere alla immediata distruzione degli stessi se non sono appositamente schermati. Tale effetto distrugge praticamente ogni circuito elettrico non schermato, rendendo di fatto dei rifiuti tutto il materiale elettrico nell'area dell'esplosione.

Tale effetto può essere preso in considerazione per inattivare gli apparati elettronici del nemico paralizzandone le comunicazioni:

si definiscono HANE (acronimo dall'inglese: High-Altitude Nuclear Explosions) le esplosioni nucleari ad alta quota (endo o eso-atmosferiche), effettuate ad altitudini superiori ai 50 km, altezze che si considerano ancora all'interno dell'atmosfera terrestre.

Le HANE causano gravi danni a stazioni radio, reti elettriche e telefoniche e danneggiano in modo irreversibile alcuni satelliti artificiali.

Il raggio dell'impulso elettromagnetico (EMP) in questo modo, risulta di alcune volte aumentato: dalle due alle 10 volte il raggio devastata, fino ad un massimo di 20 - 40 km.



## 2.9) FERITE, MALATTIE E PERICOLI OMNIA

### 2.9) FERITE

Inspirato dal vecchio gioco di ruolo "Figli dell'olocausto" di Andrea Coltellazzi del lontano 1990: ferite, complesse e realistiche come in un libro di anatomia per chirurghi!!!

Iniziamo ricordando a tutti la gestione delle ferite in Sine Requie; la tabella riporta:

**DANNO** il numero della vitalità persa con il singolo colpo per generare la ferita

**SIMBOLO** il simbolo della ferita, per segnare nella scheda

**MALUS** il malus a tutte le azioni derivante dalle ferite (si prende il più alto per più ferite)

**DESCRIZIONE** la descrizione della ferita

**GUARIGIONE** le note sulla guarigione della ferita

**RECUPERO SPONTANEO** è necessario un Test sulla Forza: con un successo si recupera 1 Vitalità, con Asso si recuperano 2 Vitalità mentre con il Fante si perde 1 Vitalità!

**PRONTO SOCCORSO** un successo riduce la ferita di un grado, un flumble fa infettare la ferita; per evitare che la ferita infetti serve un Test Medio; è necessario avere un kit apposito ed un tempo variabile da pochi minuti a mezz'ora, gli effetti sono immediati

**MEDICINA E CHIRURGIA** un successo riduce la ferita di due gradi, un flumble fa peggiorare la ferita di un grado; per evitare che la ferita infetti serve un Test Usuale; è necessario avere un kit apposito, locale adeguato ed un tempo variabile da alcuni minuti a delle ore, gli effetti sono applicabili dopo un riposo di almeno un giorno.

**Tabella Omnia 2.25: Ferite e Guarigione**

DANNO	MALUS	NOME	DESCRIZIONE	GUARIGIONE	RECUPERO SPONTANEO	PRONTO SOCCORSO	MEDICINA CHIRURGIA	
0-	-	0	Minima	Graffio o piccola contusione, con vestiti strappati o logorati.	Guarisce da sola in qualche ora. Dopo qualche giorno non lascia tracce.	1 Vitalità / ora	Banale	Banale
1-2	+	-1	Lieve	Taglio poco profondo, grosso ematoma, dolore nella zona interessata.	Guarisce da sola in uno, due giorni. Può lasciare una piccola cicatrice.	1 Vitalità / 12 ore	Usuale	Banale
3	++	-2	Media	Lesione con emorragia contenuta, schiacciamento muscolare senza rottura ossea, dolore intenso.	Guarisce da sola, lentamente e dolorosamente. Lascia una cicatrice.	Test Forza Fisica / giorno per 1 Vitalità	Media	Usuale
4-5	++	-3	Grave	Emorragia o frattura ossea, forte dolore nella zona interessata.	Necessita, per guarire, di cure mediche ospedaliere o di Pronto Soccorso, e di molte ore di riposo (anche giorni). Può lasciare una cicatrice. Se non curata a dovere tenderà ad <b>infettarsi</b> .	Test Forza Fisica / 3 giorni per 1 Vitalità	Difficile	Usuale
6	*+	-6	Mortale	Evidente emorragia, frattura esposta, fuoriuscita di organi interni. Test Forza Fisica/2 per non svenire. Caldamente consigliato Test <b>Distanza dalla Morte</b> .	Necessita di cure mediche urgenti, entro poche ore, e di una lunga degenza. Lascia profonde cicatrici. La morte sopraggiunge dopo alcuni minuti o entro qualche ora per <b>dissanguamento</b> .	Nessuna guarigione spontanea	No	Media
7	**	-9	Mutilazio ne	Come sopra, in più la parte colpita (se possibile) si distacca dal corpo. È possibile salvarsi con un Test <b>Distanza dalla Morte</b> .	Sempre che la parte amputata non sia vitale (testa), necessita di cure mediche urgenti e di una lunga degenza. È praticamente impossibile riattaccare la parte <b>mutilata</b> , rarissimi sono gli interventi riusciti in tal senso (LT6-)	Nessuna guarigione spontanea	No	Difficile
8-9	M		Dilaniant e	Morte sul colpo, il corpo è esploso o privo di molte zone vitali, cadavere irriconoscibile e contorto. Test <b>Distanza dalla Morte</b> o fine.	Richiede un miracolo, ovvero un Test Distanza dalla Morte.	Nessuna guarigione	No	No
10+			Distrutto	Il corpo di un uomo è da considerarsi	definitivamente distrutto.	No	No	No

**CHIMICA FARMACEUTICA ED ERBORISTERIA** dato che ci siamo, vediamo in breve anche questa abilità: un successo indica che si è capito il principio attivo necessario per curare la ferita, ed utilizzando i principi attivi si avrà un Bonus variabile da +1 a +3 per le prove fatte per curare od evitare infezioni; a discrezione del cartomante può anche dimezzare il tempo di recupero dalla ferita.

Per rendere più realistico il tutto (e complicare la vita ai giocatori) potete usare le informazioni contenute nel capitolo 3.3 Fiori e specie vegetali.

## 2.9) VITALITÀ

La Vitalità Massima del Personaggio è pari a 8 (o superiore se il punteggio di Forza Fisica è elevato).

La Vitalità Massima è un valore che non può diminuire, ma può aumentare se il Personaggio aumenta la Forza Fisica oltre il valore di 8.

La Vitalità Attuale, invece, diminuisce ogni qualvolta il Personaggio riceve una ferita.

Se la Vitalità del Personaggio scende a 0 o meno, deve effettuare un check su Forza Fisica ad ogni round di gioco fin quando la Vitalità non torna su valori positivi.

Se la Vitalità scende a – (meno) Forza Fisica è definitivamente morto a causa del dissanguamento (o per shock cardio-respiratorio, per un'infezione che ha portato batteriemia e shock settico o altro) anche se nessuna delle ferite riportate è veramente mortale.

I Morti non hanno Vitalità, quindi se si colpisce un Morto non si modifica la sua Vitalità Attuale.

## 2.9) TRASFORMARE IL DANNO IN FERITA

Ogni colpo andato a segno causa perdita di Vitalità e genera delle ferite più o meno gravi: quando si riceve un danno, va segnata la ferita relativa sull'apposita sagoma disegnata sulla scheda. Inoltre tutte le attività subiscono un Malus proporzionale alla gravità della ferita più grave. Il Malus è da applicarsi a ogni test sugli arcani minori, fino a guarigione avvenuta. Ricordate che i Malus delle ferite non sono cumulativi, viene considerato sempre e solo quello della ferita più grave. Rammentate inoltre che i Morti non subiscono nessun malus dalle ferite riportate.

## 2.9) FERITE SOMMATE SULLA STESSA ZONA

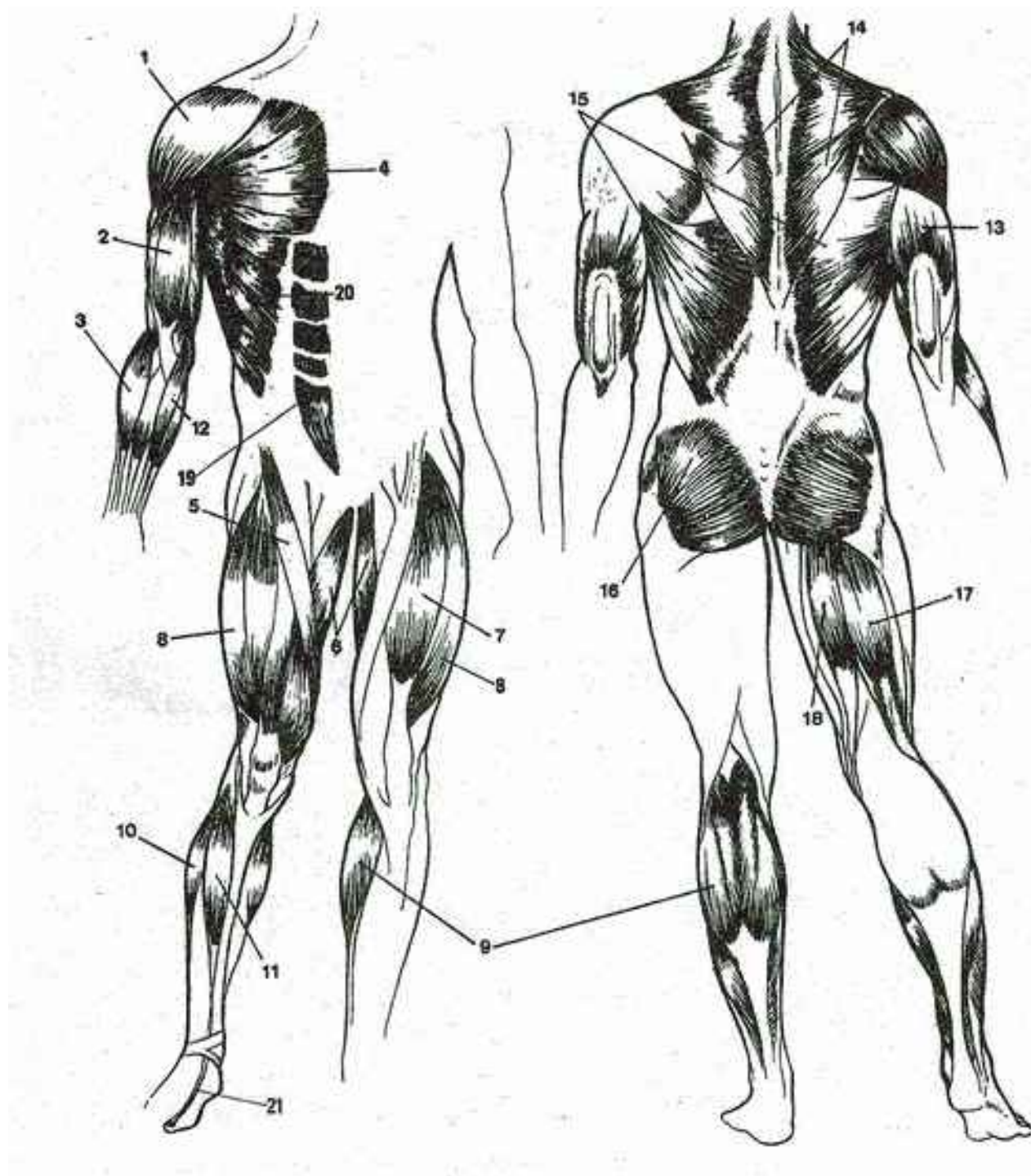
Più ferite sulla stessa zona determinano un ampliamento delle lacerazioni come da tabella.

**Tabella Omnia 2.26: Ferite Sommate**

	-	+	+-	++	*+	**
-	+	+-	+-	++	*+	**
+	+-	++	++	++	*+	**
+-	+-	++	*+	*+	**	**
++	++	++	*+	**	**	M
*+	*+	*+	**	**	M	M
**	**	**	**	M	M	M

## 2.9) FERITE OLOCAUSTICHE

### DISEGNO OMNIA 2.1: MUSCOLI SUPERFICIALI E TENDINI



Dato che probabilmente saranno molto pochi i cartomanti ferrati in campi medici, il disegno precedente aiuterà mediante due scorticati a individuare meglio muscolo / tendini in questione e le tabelle sotto riportate indicano la disfunzione a cui ognuno dei 20 muscoli / 10 tendini indicati sarà soggetto.

## Tabella Omnia 2.27: Muscoli Superficiali

#	MUSCOLI SUPERFICIALI	LESIONE (impossibilità di eseguire le azioni)
1	Deltoide	Addurre il braccio sino a 90° spostandolo avanti o indietro
2	Bicipite	Flettere l'avambraccio
3	Brachioradiale	Flettere l'avambraccio
4	Grande pettorale	Addurre il braccio portandolo avanti, innalzare le coste
5	Sartorio	Flettere gamba e coscia, abduire e ruotare la gamba
6	Gracile	Flettere la gamba e la ruotare medialmente
7	Quadricipite femorale	Estendere la gamba
8	Vasto mediale del (7) Q. f.	Estendere la gamba
9	Gemello mediale	Sollevare il calcagno estendere il piede (muscolo di deambulazione)
10	Peroneo lungo	Flettere plantarmente il piede, abdurlo e ruotarlo all'esterno
11	Tibiale anteriore	Flettere dorsalmente il piede, addurlo e ruotarlo medialmente
12	Palmare lungo	Flettere la mano
13	Tricipite	Estendere l'avambraccio
14	Trapezio	Preposto al movimento delle spalle e del dorso
15	Grande del dorso	Portare in dentro,posteriormente
16	Grande del gluteo	Estendere la coscia e ruotarla all'esterno
17	Bicipite femorale	Estendere la coscia e flettere la gamba
18	Semitendinoso del femore	Flettere la gamba e la ruotarla all'interno
19	Retto addominale	Abbassare le coste, flettere il bacino sul torace
20	Dentato	Comprimere le coste, innalzarle e ruotarle. Preposto alla respirazione

## Tabella Omnia 2.28: Tendini

#	TENDINI	LESIONE (impossibilità di eseguire le azioni)
2	T. del bicipite	Flettere l'avambraccio
3	T. brachioradiale	Flettere ed abduire la mano
7	T. del quadricipite femorale	Estendere la gamba
8	T. del vasto mediale del quadricipite femorale	Estendere la gamba
21	T. estensore lungo dell'alluce	Difficoltà a camminare, flettere l'alluce, addurlo, ruotarlo
11	T. del muscolo tibiale anteriore	Difficoltà a camminare, flettere il piede, addurlo, ruotarlo
9	T. del calcagno (t. di Achille) o del gemello mediale	Difficoltà a camminare, sollevare il calcagno, estendere il piede
17	T. del bicipite del femore	Estendere la coscia, flettere la gamba
13	T. del tricipite	Estendere l'avambraccio
12	T. del palmare lungo	Estendere e abduire la mano

Una piccola spiegazione su alcuni termini giungerà ora forse opportuna, dato che forse qualche giocatore potrebbe non essere a conoscenza di alcuni vocaboli di uso medico. Innanzi tutto va premesso che il corpo umano è suddiviso verticalmente in due metà da una linea immaginaria detta "Mediana".

Abdurre vuol dire allontanare un arto da tale linea;

Addurre viceversa intende l'avvicinare un arto alla linea Mediana;

Flettere vuol dire piegare un arto,

mentre Estenderlo vuol dire compiere il movimento opposto (attenzione, estendere non sempre è sinonimo di rilassare).

## DISEGNO OMNIA 2.2: OSSA

Se le ferite che interessano i tendini o i legamenti o le ossa non venissero curate preventivamente ci sarebbero dei grossi inconvenienti riguardanti la corretta riabilitazione dell'arto, con seri rischi di menomazioni, claudicanze o paralisi.

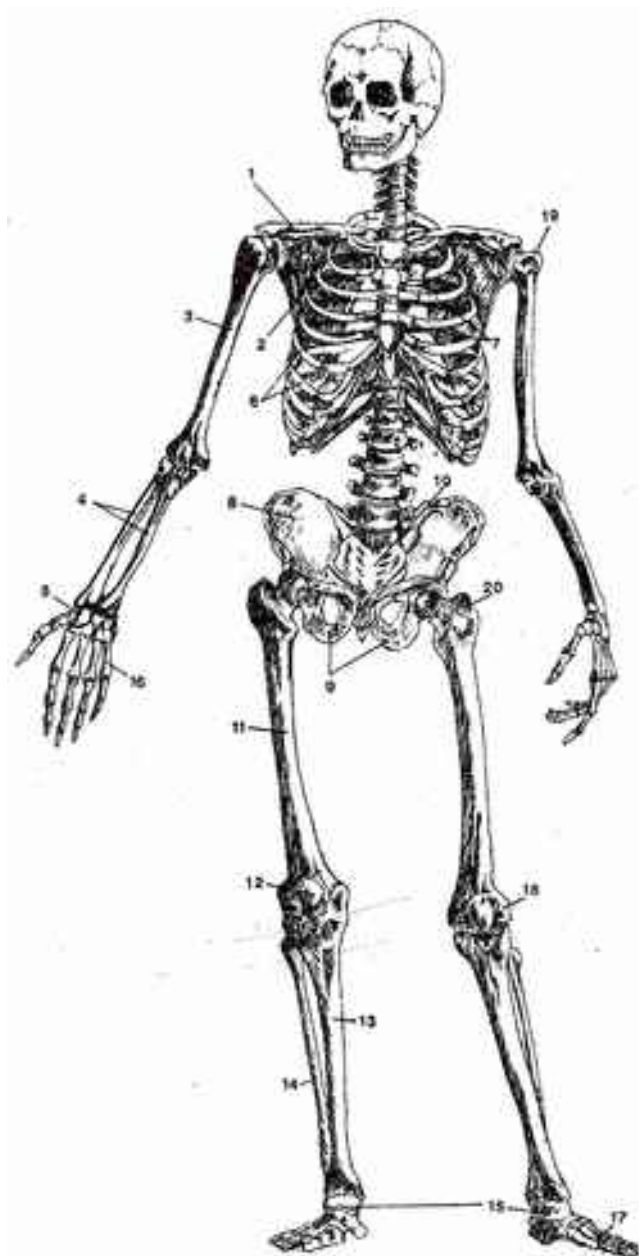
C'è la probabilità:

70 % colpo fermato dall'osso

30 % colpire il tendine.

### Tabella Omnia 2.29: Ossa e legamenti

#	OSSA E LEGAMENTI
1	Clavicola
2	Scapola
3	Omero
4	Radio/Ulna
5	Carpio
6	Costola anteriore
7	Costola posteriore
8	Ossa iliaco
9	Branca ischio pubica
10	Ossa sacro o Coccige
11	Femore
12	Rotula
13	Tibia
14	Perone
15	Tarso
16	Ossa metacarpali (mano)
17	Ossa metatarsali (piede)
18	Condilo laterale
19	Testa dell'omero
20	Testa del femore

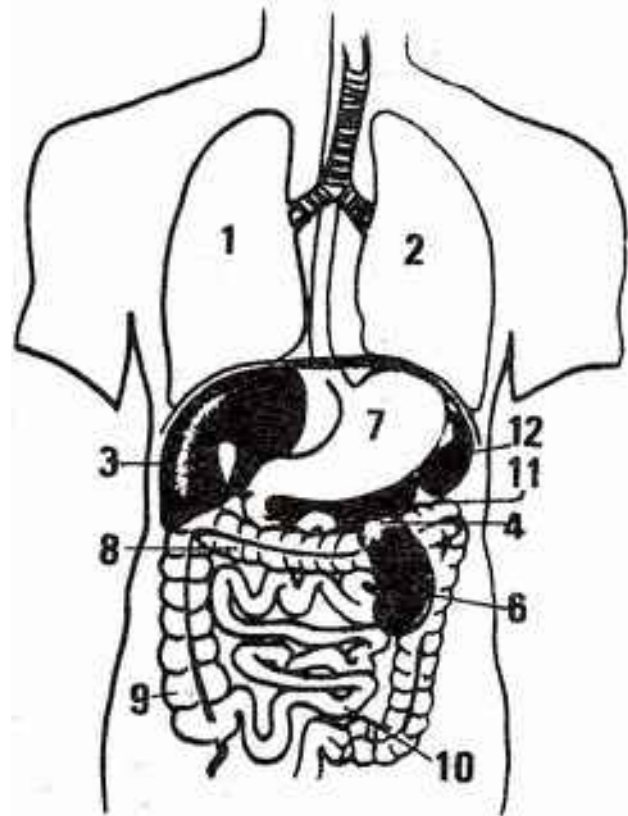


## DISEGNO OMNIA 2.3: ORGANI INTERNI

**Tabella Omnia 2.30 Organi Interni**

**# ORGANI INTERNI**

1	Polmone destro
2	Polmone sinistro
3	Fegato
4	Ghiandola surrenale
5	Rene destro
6	Rene sinistro
7	Stomaco
8	Colon trasverso
9	Colon ascendente
10	Intestino tenue
11	Pancreas
12	Milza



Le ferite che vanno ad interessare gli organi interni richiedono oltre al tempo della guarigione, anche un lungo periodo di convalescenza e riposo. Se chi effettua la cura non possiede le adeguate conoscenze mediche, l'organo rischia la cancrena.

Tali colpi sono localizzati ovviamente nella parte centrale del corpo (busto e torace) e chiaramente causano indirettamente danni anche ai muscoli o alle ossa che si incontrano prima di giungere all'organo.

Anche in questo caso il disegno illustrerà per i meno ferrati in materie mediche l'esatta collocazione di tali organi all'interno del corpo.

I punti vitali di un uomo sono essenzialmente: gola, colonna vertebrale, cranio e cuore.

La guarigione sarà molto lunga e la riabilitazione coprirà un arco di tempo di circa un mese e mezzo. Potranno esserci complicazioni gravi quali la paralisi parziale o totale, danni psichici (perdita di conoscenza, della memoria), le lesioni agli organi di senso.

Dovranno essere necessariamente curate da specialisti poiché in caso contrario ovviamente entrerebbero in causa tali suddette menomazioni.

I tempi di guarigione olocaustici potrebbero differire da quelli di Sine Requie.

Le ustioni di 3° grado richiedono 20-40 giorni di cura, e resta il tessuto deturpato.

Le ferite ai muscoli richiedono 15-35 giorni e portano complicazioni solo se la parte colpita è particolarmente delicata (collo, mani, muscoli di non consistente volume) e la riabilitazione varia dai 10 ai 30-40 giorni per ogni muscolo colpito.

Le ferite ai tendini o ai legamenti e le ossa guariscono in 15-40 giorni più un periodo variabile di terapia di riabilitazione.

Le ferite agli organi interni richiedono 20-60 giorni di cura e richiedono un lungo periodo di riabilitazione e riposo.

## 2.9) SANGUE

Inspirato dal vecchio gioco di ruolo "Figli dell'olocausto" di Andrea Coltellazzi del lontano 1990: gruppi sanguigni, complessi e realistici come in un libro di primo soccorso!!!

Se il Livello Tecnologico lo permette (LT6 o superiore: 1901 scoperta gruppi sanguigni, 1940 scoperta del Rh) sarà possibile effettuare delle trasfusioni sicure di sangue. Nel caso sussista la possibilità di operare tali trasfusioni, il medico dovrà essere a conoscenza del Gruppo Sanguigno del soggetto per non rischiare di iniettare in circolo sangue non simile a quello originale, compiendo così una mescolanza che nel giro di pochi minuti darebbe luogo a crisi di rigetto e ad altre complicazioni da parte del ricevente.

I Gruppi Sanguigni sono 8, o più esattamente 4 con il fattore Rh che per ogni gruppo potrà essere positivo o negativo.

Quando dovranno essere effettuate delle trasfusioni senza l'adeguata conoscenza dei gruppi sanguigni Ricevente-Donatore, il cartomante dovrà calcolare gli eventuali danni in caso di 'incompatibilità', e dovrà valutarne gli effetti collaterali immediati.

**Tabella Omnia 2.31: Gruppi Sanguigni**

GRUPPO SANGUIGNO	#	RAPPORTO
0-	1	1
0+	2	2
0+	3	2
A+	4	7
A+	5	7
A+	6	7
A+	7	7
A+	8	7
A+	9	7
A+	10	7
A-	11	5
A-	12	5
A-	13	5
A-	14	5
A-	15	5
B+	16	2
B+	17	2
B-	18	2
B-	19	2
AB+	20	1
AB-	21	1

La tabella è auto esplicativa e non necessita di spiegazioni.

Vediamo ora i possibili interscambi tra gruppi anche differenti ma con compatibilità a livello di mescolanza. Nella tabella sottostante, la prima colonna stabilirà il Gruppo Sanguigno del ricevente, ovvero colui al quale va fatta la trasfusione; la seconda colonna invece indica quali tipi di sangue potranno essergli iniettati senza conseguenze negative.

**Tabella Omnia 2.32: Compatibilità Gruppi Sanguigni**

<b>G.S. RICEVENTE</b>	<b>G.S. DONATORE</b>
A+	A+ A- 0+ 0-
A-	A- 0-
B+	B+ B- 0+ 0-
B-	B- 0-
AB+	AB+ AB- A+ A- B+ B- 0+ 0-
AB-	AB- A- B- 0-
0+	0+ 0-
0-	0-

Se durante una trasfusione si sbaglia gruppo sanguigno o non si è stati attenti ad analizzare il sangue del donatore, l'organismo del ricevente non riconosce come propri gli antigeni del sangue immesso e produce una risposta immunitaria spesso fatale.

Le complicazioni possono essere immunitarie, ossia: legate ad incompatibilità che può causare gravi reazioni emolitiche che portano alla distruzione degli anticorpi del ricevente. I sintomi accusati: brividi e febbre, nausea e vomito, dolori lombari, fenomeni allergici di vario grado fino ad arrivare a quadri gravi di insufficienza renale e allo shock anafilattico. È di tipo non immunitario: legate ad infezione del materiale d'uso ma soprattutto alle infezioni presenti nel sangue trasfuso. La maggior parte di queste infezioni è rappresentata dalla epatite C e più raramente da quella B, dalla HIV, dalla toxoplasmosi (un infezione che produce le ovocisti che diffondendosi nel sangue e poi in tutto l'organismo, vanno a moltiplicarsi nelle cellule di organi e tessuti sotto forma di pseudocisti).

Con una piccola quantità di sangue sbagliato trasferito, sarà anche possibile salvarsi, ma se la quantità di sangue sbagliato trasferito è troppa, il soggetto morirà. Al cartomante lasciamo assoluta libertà nella gestione di questa evenienza.



## 2.9) MALATTIE

Inspirato dal vecchio gioco di ruolo "Figli dell'olocausto" di Andrea Coltellazzi del lontano 1990: malattie e cure, complesse e realistiche come in un libro di medicina generale per medici!!!

Iniziamo col rivedere la gestione da manuale di Sine Requie di infezioni e malattie generiche, per poi analizzare queste nello specifico.

**INFEZIONE DELLE FERITE** se non ben disinfettate (tramite un test "Pronto Soccorso" o "Medicina e Chirurgia") le ferite possono infettarsi.

Sarà il cartomante a decidere su una ferita rischia o meno di infettarsi, ma saranno sempre infetti: i morsi e graffi dei Morti putrefatti, di molti animali, le lacerazioni più profonde (alcune ferite Medie e quasi tutte quelle Gravi o peggiori) che non siano state curate e disinfettate a dovere. Una ferita infetta guarisce più lentamente e rischia anche di peggiorare.

Per vedere se la ferita si infetta, si effettua un test di Forza Fisica: un successo indica che non è stato infettato, mentre un fallimento fa perdere 1 Vitalità e dovrà ripetere il test ogni giorno fino a che non viene curato (Azione "Pronto Soccorso" Media o "Medicina e Chirurgia" Usuale).

Chi è infettato sarà lievemente febbricitante e dolorante e subirà un Malus di -2 in ogni Azione fino a guarigione.

Per fermare le infezioni ed evitare la morte le uniche soluzioni sono la disinfezione e un'adeguata cura, oppure l'amputazione, allo scopo di eliminare la parte necrotica, sempre che sia possibile.

**MALATTIE** se esposti a condizioni estremamente sfavorevoli (un turno di guardia sotto l'acqua, trovarsi in pieno inverno tra la neve e senza vestiti adeguati, bere acqua contaminata, visitare un lazzaretto...) il cartomante potrà richiedere un test in Forza Fisica. Se lo effettuano con successo, non ci saranno conseguenze; altrimenti la malattia inizierà a consumare il corpo.

In base alla pericolosità dal morbo con cui sono venuti in contatto, il cartomante potrà applicare modificatori al test compresi tra +5 e -5.

L'esito della malattia dipenderà dalla forma della stessa:

nella maggior parte dei casi potete riferirvi alle regole esposte per le infezioni;

ma per le malattie particolarmente gravi potete aumentare la perdita di Vitalità giornaliera ed applicare dei Malus alla Forza Fisica nei test di resistenza (o viceversa fornire dei Bonus).

Ricordatevi che anche casi di malattia, febbre e malessere produrranno un Malus di -2 in ogni Azione fino a completa guarigione.

## 2.9) IMMUNITÀ E VACCINI

Se il cartomante si sente particolarmente generoso può donare ai personaggi immunità a delle malattie, sia per contagio guarito che per uso di vaccino (se il LT del mondo lo permette). Ogni personaggio ha diritto a 2 tiri %, se ottiene una immunità con l'asterisco (\*) ha diritto ad un tiro supplementare (ritenta fino ad una diversa immunità).

**Tabella Omnia 2.33: Immunità alle Malattie**

%	*	MALATTIA	VACCINO
10	*	Morbillo	si
20		Tetano	si
30	*	Vaiolo	si
40		Rabbia	si
50	*	Varicella	si
60		Tifo	si
70	*	Epatite virale tipo A	no
80		Pertosse	no
90	*	Difterite	si
100		Colera	si

Vediamo ora l'elenco dei vaccini più diffusi e il loro anno di introduzione, al cartomante il compito di stabilire il prezzo in base al LT, economia, ecc.

**Tabella Omnia 2.34: Vaccini delle Malattie**

VACCINO	LT	ANNO
Antitetanica	6	1889
Antivaiolosa	5	1796
Antirabbico	6	1881
Varicella	7	1974
Tifo	7	1948
Difterite	6	1920
Colera	6	1884
Morbillo	8	1980

## 2.9) ELENCO MALATTIE

Vediamo ora l'elenco delle malattie più comuni e la relativa descrizione dettagliata.

**Tabella Omnia 2.35: Elenco delle Malattie**

ELENCO				
Botulismo	Epatite Virale A	Morva (Acuta)	Scorbuto	Vaiolo
Colera (Fulminante)	Epatite Virale B	Morva (Cronica)	Tetano (Acuto)	Varicella
Colera (Lieve)	Lebbra (Lepromatosa)	Pertosse	Tetano (Cronico)	
Difterite (Maligna)	Lebbra (Tubercoloide)	Peste (Bubbonica)	Tetano (Fulminante)	
Difterite (Normale)	Morbillo	Rabbia	Tifo	

Nella descrizione si fa uso dei dadi (dX), che non sono nella dotazione standard di Sine Requie: o ve li procurate, oppure usate la media statistica:  
d2: 1,5; d3: 1,75; d4: 2,5; d6: 3,5; d8: 4,5; d10: 5,5; d12: 6,5; d20: 10,5.

<b>Malattia</b>	<b>Botulismo</b>
Incubazione	12-36 (5d6+6) ORE
Sintomi	Difficoltà di deglutizione, paralisi dei muscoli respiratori, pur con temperatura normale e sensibilità integre
Giorni di Malattia	5-10 (1d6+4) giorni [se curata in tempo: Malus -1; se non curata: Malus -5, Danno (Torace) 4/prime 10 ORE poi ogni ORA]
Stadi della malattia e danni	Il bacillo produce una tossina molto dannosa per il sistema nervoso, poiché quest'ultima si fissa sul tessuto nervoso, producendo gli stessi effetti del curaro. La malattia se preventivamente curata non ha effetti dannosi: Malus -1 per giorno di malattia (5-10 (1d6+4) giorni) mentre è quasi sempre letale se sottovalutata o non contrastata per tempo: Malus -5, Danno (Torace) 4 nelle prime 10 ore di decorso e così per ogni ora a venire, sino alla cura o alla morte.
% di contagio	La malattia si contrae ingerendo sostanze quali i cibi mal conservati di tutti i generi che sono stati infettati da tossine. Qui nel giro di 10-14 giorni le tossine si trasformano in bacilli che al loro stadio finale hanno una pericolosità tale da essere stati inclusi nelle armi batteriologiche
Convalescenza	Tranquilla nel caso la malattia venga curata per tempo, quantificabile in 5-8 (1d4+4) giorni. Nel caso di forme aggravate la malattia ha un decorso molto più lungo 10-25 (2d12+10) giorni

<b>Malattia</b>	<b>Colera (Fulminante)</b>
Incubazione	5 giorni in media, talvolta alcune ore, viceversa alcune settimane
Sintomi	Diarrea, vomito, disidratazione
Giorni di Malattia	5-10 (1d6+4) ORE [Malus -4, Danno (Torace) 2/ORO]
Stadi della malattia e danni	Il Virus del colera svolge l'azione patogena producendo una tossina che provoca la perdita di liquido della mucosa intestinale; diarrea profusa, vomito, profonda disidratazione dell'organismo, crampi muscolari. 5-10 (1d6+4) ORE. Malus -4, Danno (Torace) 2 per ogni ORA di malattia
% di contagio	Per contatto diretto (feci e vomito) o a mezzo veicoli quale acqua, verdure, frutti di mare o mosche
Convalescenza	Se curata sul nascere la malattia ha un decorso breve e poco traumatico. Se curata ma con ritardo la convalescenza varia dai 3 a 10 giorni

<b>Malattia</b>	<b>Colera (Lieve)</b>
Incubazione	5 giorni in media, talvolta alcune ore, viceversa alcune (1d4) settimane
Sintomi	Diarrea, vomito, disidratazione
Giorni di Malattia	2-8 (2d4) giorni [Malus -2]
Stadi della malattia e danni	Il Virus del colera svolge l'azione patogena producendo una tossina che provoca la perdita di liquido della mucosa intestinale; diarrea profusa, vomito, profonda disidratazione dell'organismo, crampi muscolari. Esplicabile in casi lievi 2-8 giorni. Malus -2 per ogni giorno di malattia
% di contagio	Per contatto diretto (feci e vomito) o a mezzo veicoli quale acqua, verdure, frutti di mare o mosche
Convalescenza	Se curata sul nascere la malattia ha un decorso breve e poco traumatico. Se curata ma con ritardo la convalescenza varia dai 3 a 10 giorni

<b>Malattia</b>	<b>Difterite (Maligna)</b>
Incubazione	Da 1 a 7 (1d6+1) giorni
Sintomi	Febbre media, difficoltà di deglutizione e malessere generalizzato
Giorni di Malattia	2-4 (2d2) giorni [Malus -4, 10%/giorno Morte]
Stadi della malattia e danni	Formazione di una pseudomembrana tonsillare, difficoltà di respirazione, muco della bocca, siero sanguinolento scorre dalla cavità nasale. Linfonodi del collo molto arrossati, compromissione miocardica. Le complicazioni cliniche aumentano ed appare febbre alta, lesioni faringee, unite ad uno stato di intossicazione generale. Malus -4, 10% Morte ogni giorno di malattia (2-4 (2d2)) se ben curata
% di contagio	85% trasmissione per via aerea o per mezzo cibo infetto. Una volta superata la malattia il corpo produce anticorpi vitalizzi.
Convalescenza	Da 2 a 6 giorni nei casi in cui la malattia è ben curata. Se si supera la prima settimana (dove la mortalità è del 5-10%) le possibilità di guarigione sono elevate. Nel caso venga curata male la convalescenza si protrae per 2-4 settimane

<b>Malattia</b>	<b>Difterite (Normale)</b>
Incubazione	Da 1 a 7 (1d6+1) giorni
Sintomi	Febbre media, difficoltà di deglutizione e malessere generalizzato
Giorni di Malattia	2-4 (2d2) giorni [Malus -2, 5%/giorno Morte]
Stadi della malattia e danni	Formazione di una pseudomembrana tonsillare, difficoltà di respirazione, muco della bocca, siero sanguinolento scorre dalla cavità nasale. Linfonodi del collo molto arrossati, compromissione miocardica. Malus -2, 5% Morte ogni giorno di malattia (2-4 (2d2)) se ben curata
% di contagio	85% trasmissione per via aerea o per mezzo cibo infetto. Una volta superata la malattia il corpo produce anticorpi vitalizzi.
Convalescenza	Da 2 a 6 (1d5+1) giorni nei casi in cui la malattia è ben curata. Se si supera la prima settimana (dove la mortalità è del 5-10%) le possibilità di guarigione sono elevate. Nel caso venga curata male la convalescenza si protrae per 2-4 (2d2) settimane

<b>Malattia</b>	<b>Epatite Virale A</b>
Incubazione	Media di 15-40 (6d10) giorni
Sintomi	Febbre, anoressia, dolori addominali
Giorni di Malattia	6-10 (1d5+5) giorni [Malus -2]
Stadi della malattia e danni	I stadio: astenia, anoressia, vomito, spasmi addominali II stadio: itteria, fotofobia, Malus -2 ogni giorno di malattia (6-10 (1d5+5))
% di trasmissione	75% attraverso cibi manipolati i contaminati da acqua infetta, per scarsa igiene personale
Convalescenza	Dura alcune settimane con decorso benigno, ovvero acquisizione di immunità permanente

<b>Malattia</b>	<b>Epatite Virale B</b>
Incubazione	Media da 60 a 180 (30d10) giorni
Sintomi	Febbre, anoressia, dolori addominali
Giorni di Malattia	6-10 (1d5+5) giorni [Malus -2]
Stadi della malattia e danni	I stadio: astenia, anoressia, vomito, spasmi addominali II stadio: itterica, fotofobia, Malus -2 ogni giorno di malattia (6-10 (1d5+5))
% di trasmissione	75% attraverso cibi manipolati e contaminati da acqua infetta, per scarsa igiene personale
Convalescenza	Dura alcune settimane con decorso benigno, ovvero acquisizione di immunità permanente

<b>Malattia</b>	<b>Lebbra (Lepromatosa)</b>
Incubazione	Molto lunga, da alcuni mesi sino a 1 o 2 anni (?d?)
Sintomi	Nessun evidente sintomo premonitorio
Giorni di Malattia	Inesorabile [50%/ANNO Mutazione genetica permanente dopo il primo anno]
Stadi della malattia e danni	Lesioni cutanee o viscerali ricche di bacilli sotto forma di noduli. La lebbra porta ad un lento ma inesorabile declino fisico: nel giro di un anno si concretizza nell'impossibilità di continuare la vita normalmente. Dal 2do anno si ha un 50% annuo di subire mutazioni genetiche permanenti
% di contagio	Si trasmette attraverso il contatto diretto con qualsiasi lesione della cute o dalle mucose ammalate, si può avere veicolazione di bacilli.
Convalescenza	Nessuna

<b>Malattia</b>	<b>Lebbra (Tubercoloide)</b>
Incubazione	Molto lunga, da alcuni (1d6) mesi sino a 1 o 2 (1d2) anni
Sintomi	Nessun evidente sintomo premonitorio
Giorni di Malattia	Inesorabile [50%/ANNO Mutazione genetica permanente dopo il primo anno]
Stadi della malattia e danni	Lesioni e alterazioni trofiche, cancrene secche. La lebbra porta ad un lento ma inesorabile declino fisico: nel giro di un anno si concretizza nell'impossibilità di continuare la vita normalmente. Dal 2do anno si ha un 50% annuo di subire mutazioni genetiche permanenti
% di contagio	Non contagiosa
Convalescenza	Nessuna

<b>Malattia</b>	<b>Morbillo</b>
Incubazione	Periodo medio 10-11 (1d2+9) giorni
Sintomi	Febbre, infezione delle vie respiratorie, fotofobia
Giorni di Malattia	4-10 (2d4+2) giorni [Malus -3, Danno (Torace e Ventre) 0/giorno]
Stadi della malattia e danni	1 per.: febbre alta, catarro delle prime vie respiratorie, secrezione nasale, tosse, tumefazione delle congiuntive, fotofobia 2 per.: eruzione di esantema sul volto e sul tronco, Malus -3, Danno (Torace e Ventre) 0(???) a organi interni per ogni giorno di malattia fino al decorso
% di trasmissione	35%
Convalescenza	4-5 (1d2+3) giorni

<b>Malattia</b>	<b>Morva (Acuta)</b>
Incubazione	2-7 (1d6+1) giorni
Sintomi	Ascessi ulcerazioni, fistole, scolo nasale, catarro e febbre
Giorni di Malattia	2-3 (1d2+1) settimane [Malus -3, Danno (Torace o Ventre) 1/giorno]
Stadi della malattia e danni	Decorso gravissimo di 2-3 (1d2+1) settimane e prognosi riservata: Malus -3, Danno (Torace o Ventre) 1 al giorno. La morva esordisce con brividi, nausea vomito e dolori vaganti. In seguito avviene sugli arti la comparsa di noduli duri che presto divengono molli e purulenti. Le complicazioni giungono verso il 6to giorno con pustole alla bocca e al naso che si trasformano in ulcerazioni, inoltre dal naso vi è lo scolo di un liquido giallastro e sanguinante
% di contagio	La morva viene trasmessa all'uomo dall'animale (equini in generale) che vengono colpiti da tale male. 20% contagio
Convalescenza	2-5 (1d4+1) giorni

<b>Malattia</b>	<b>Morva (Cronica)</b>
Incubazione	2-7 (1d6+1) giorni
Sintomi	Ascessi ulcerazioni, fistole, scolo nasale, catarro e febbre
Giorni di Malattia	4-5 (1d4+1) MESI [Malus 0]
Stadi della malattia e danni	Lungo decorso di 4-5 (1d4+1) MESI in cui non vengono calcolati danni permanenti ma ci si ritrova impossibilitati a compiere anche il minimo sforzo La morva esordisce con brividi, nausea vomito e dolori vaganti. In seguito avviene sugli arti la comparsa di noduli duri che presto divengono molli e purulenti. Le complicazioni giungono verso il 6to giorno con pustole alla bocca e al naso che si trasformano in ulcerazioni, inoltre dal naso vi è lo scolo di un liquido giallastro e sanguinante
% di contagio	La morva viene trasmessa all'uomo dall'animale (equini in generale) che vengono colpiti da tale male. 20% contagio
Convalescenza	1 mese

<b>Malattia</b>	<b>Pertosse</b>
Incubazione	2-14 (2d6+2) giorni
Sintomi	Malattia diffusa tra i bambini, con sintomi di tosse ascessuale, spasmo e contrazioni della glottide con conseguente espettorazione di muco vischioso
Giorni di Malattia	7-10 (1d4+6) giorni [Malus -2, Danno (Torace) 1/giorno]
Stadi della malattia e danni	Dopo un periodo in cui si manifestano rinofagiti, catarro e tosse, si acutizzano tali sintomi sino alle complicazioni, per colpa delle quali si hanno difficoltà di respirazione, rischi di asfissia, violente espettorazioni, accesso prolungati e spossanti che si concludono col vomito, sudorazione e perdita di coscienza. Malus -2, Danno (Torace) 1 ogni giorno di malattia (7-10 (1d4+6)). Se mal curata può portare a complicazioni quali la temibile broncopolmonite, che insorge verso la 3za settimana
% di contagio	50% quando ci si viene a trovare a contatto con soggetti infetti, i veicoli di infezione sono piccolissime gocce espulse durante la tosse o il dialogo
Convalescenza	La malattia passa dopo circa 15 (3d10) giorni dal periodo di contrazione e si hanno piccoli strascichi sino al 25mo giorno

<b>Malattia</b>	<b>Peste (Bubbonica)</b>
Incubazione	1-2 (1d2) giorni
Sintomi	Febbre violenta, setticemia, emorragie cutanee (simile al Tifo Esantematico) e sottocutanee, foruncolosi delle ghiandole cutanee
Giorni di Malattia	5-10 (2d5) giorni [Malus -5, Danno (tutte le locazioni, una alla volta) 5/ORA, 60%/giorno Morte]
Stadi della malattia e danni	Dopo i sintomi il soggetto entra in stato comatoso, cianosi, anuria, collasso e tutto spesso dopo poche ore dalla contrazione del male. Malus -5, Danno (tutte le locazioni, una alla volta) 5 per ogni ORA di malattia. Se non viene messo in circolo il vaccino entro 12 ore dall'infezione, diviene mortale (60% circa al giorno)
% di contagio	Elevatissima nei casi si contatto con soggetti a rischio pari al 95-98%
Convalescenza	Se curata in tempo la malattia non produce conseguenze epidermiche e permette di guarire entro 2-4 (2d2) giorni dalla contrazione.  Lascia comunque dei danni permanenti all'apparato respiratorio (effetti collaterali a discrezione del cartomante)

<b>Malattia</b>	<b>Rabbia</b>
Incubazione	Mediamente da 30 a 60 (3d10+30) giorni
Sintomi	Malattia dovuta alla morsicatura di un animale infetto. Dolori e prurito nella zona della morsicatura
Giorni di Malattia	1-6 (1d6) giorni [Malus -3, Danno (Testa?) 3/giorno, 25%/giorno Danni permanenti]
Stadi della malattia e danni	1 stadio: depressione psichica, apatia, terrore e incubi 2 stadio: periodo di eccitazione, cefalea, grande irrequietezza, spasmi dolorosi della glottide, impossibilità a deglutire, crampo, delirio e paralisi quasi costantemente mortale Malus -3, Danno (Testa?) 3 ogni giorno di malattia (1d6 giorni) ed ogni giorno +25% di possibilità di danni permanenti
% di trasmissione	L'uomo non è sempre recettivo alla rabbia, quindi prima di far iniziare il decorso della malattia tirare in %: da 90 in su il male non viene contratto. La trasmissione avviene solo mediante il morso infetto che permette alla saliva di veicolare il virus nel sangue, dunque avrà una % di contagio del 90% ma sempre e solo nel caso che il virus venga iniettato nel sangue per mezzo di un morso
Convalescenza	Se correttamente curata la rabbia passa nel giro di poche ore dall'entrata in circolo del vaccino o dell'antibiotico appropriato

<b>Malattia</b>	<b>Scorbuto</b>
Incubazione	Breve periodo di incubazione (1-2 (1d2) giorni)
Sintomi	Rottura dei capillari, ematomi, stanchezza e anoressia
Giorni di Malattia	2-6 (2d3) giorni [Malus -1, Danno (Testa) 1/giorno]
Stadi della malattia e danni	Diminuzione della resistenza capillare, emorragie cutanee e delle mucose gengivali, ritardo nelle cicatrizzazioni, ritardo nella crescita e nello sviluppo, atrofie, predisposizione alle infezioni. Malus -1, Danno (Testa) 1 ogni giorno di malattia (2-6 (2d3) giorni)
% di contagio	Inesistente poiché di cause non virali, ma causata dalla carenza nell'organismo di vitamina C
Convalescenza	2-4 (2d2) giorni

<b>Malattia</b>	<b>Tetano (Acuto)</b>
Incubazione	Il periodo varia da pochi giorni a molte settimane (tetano tardivo)
Sintomi	Il primo sintomo è il Trisma, dolorose contratture ai muscoli masticatori, dapprima lieve poi sempre più acuto
Giorni di Malattia	2-8 (2d4) giorni [Malus -3, Danno (Torace) 1/giorno]
Stadi della malattia e danni	Impossibilità di alimentazione, dolori diffusi, febbre elevata, contrazioni muscolari dolorose, disturbi di respirazione ed in alcuni casi, infezioni polmonari e ritenzione urinaria Malus -3, Danno (Torace) 1 per ogni giorno di malattia (2-8 (2d4) giorni)
% di trasmissione	25% solo per veicolazione del sangue, con virus che entra in circolo in seguito ad una ferita che viene infettata dal bacillo tetanico, molto resistente anche negli ambienti estremi
Convalescenza	2-10 (2d5) giorni

<b>Malattia</b>	<b>Tetano (Cronico)</b>
Incubazione	Il periodo varia da pochi giorni a molte settimane (tetano tardivo)
Sintomi	Il primo sintomo è il Trisma, dolorose contratture ai muscoli masticatori, dapprima lieve poi sempre più acuto
Giorni di Malattia	10-20 (1d10+10) giorni [Malus -1]
Stadi della malattia e danni	Impossibilità di alimentazione, dolori diffusi, febbre elevata, contrazioni muscolari dolorose, disturbi di respirazione ed in alcuni casi, infezioni polmonari e ritenzione urinaria Malus -1, in tutti i giorni di malattia (10-20 (1d10+10))
% di trasmissione	25% solo per veicolazione del sangue, con virus che entra in circolo in seguito ad una ferita che viene infettata dal bacillo tetanico, molto resistente anche negli ambienti estremi
Convalescenza	60 giorni tra decorso e convalescenza

<b>Malattia</b>	<b>Tetano (Fulminante)</b>
Incubazione	Il periodo varia da pochi giorni a molte settimane (tetano tardivo)
Sintomi	Il primo sintomo è il Trisma, dolorose contratture ai muscoli masticatori, dapprima lieve poi sempre più acuto
Giorni di Malattia	1-3 (1d3) giorni [Malus -5, Danno (Torace) 3/giorno]
Stadi della malattia e danni	Impossibilità di alimentazione, dolori diffusi, febbre elevata, contrazioni muscolari dolorose, disturbi di respirazione ed in alcuni casi, infezioni polmonari e ritenzione urinaria Malus -3, Danno (Torace) 3 per ogni giorno di malattia (1-3 (1d3))
% di trasmissione	25% solo per veicolazione del sangue, con virus che entra in circolo in seguito ad una ferita che viene infettata dal bacillo tetanico, molto resistente anche negli ambienti estremi
Convalescenza	2-10 (2d5) giorni



<b>Malattia</b>	<b>Tifo</b>
Incubazione	Da 1 a 3 (1d3) settimane
Sintomi	Astenia, pesantezza di gambe, mialgie cefalee, insonnia notturna e sonnolenza diurna
Giorni di Malattia	6-12 (1d6+6) giorni [Malus -4, Danno (Torace e Ventre) 2/giorno]
Stadi della malattia e danni	Febbre ascendente per una settimana, che decresce solo nella 3za settimana, disturbi di digestione, anoressia, disturbi nervosi e ottundimento del sensorio, stordimento, confusione Se non curati preventivamente: rischio di perforazione ed emorragia intestinale, appendicite, epatite virale (di cui abbiamo già parlato) pleurite, flebite e cisti, oltre a numerose complicazioni Malus -4, Danno (Torace e Ventre) 2 ogni giorno di malattia (6-12 (1d6+6))
% di infezione	Solo per ingestione di acqua o cibi contaminati dal virus della salmonella, con percentuale del 15% su tutti i cibi non controllati
Convalescenza	5-12 (2d6) giorni

<b>Malattia</b>	<b>Vaiolo</b>
Incubazione	Da 7 a 16 giorni (1d10+6) (una media di 12 gg)
Sintomi	Febbre elevata, macchie rosse sulla pelle che scompaiono in 10-14 ore
Giorni di Malattia	3-12 (3d6) giorni [Malus -3, Danno (Testa) 2/giorno, 50% Morte una volta]
Stadi della malattia e danni	I stadio: dopo la scomparsa delle macchie rosse una diminuzione della febbre e comparsa di macchie rilevate sul volto, tronco sugli arti e sul cavo orale II stadio: le macchie rilevate si trasformano in vescicole e all'8vo giorno circa di malattia il liquido diventa lattescente e si ha la trasformazione in pustole le quali decadono verso il 12mo giorno lasciando luogo a cicatrici indelebili La mortalità della malattia è del 50% (una volta, verso il 10mo giorno- Malus -3, Danno (Testa) 2 per ogni giorno di malattia (3-12 (3d6)) e Danni Permanenti che dovranno essere decisi dal MG
% di contagio	nel periodo di incubazione i soggetti infetti sono a elevato rischio di contagio (80-90%) come tale è il contatto con pustole virulente o luoghi saturi di virus
Convalescenza	Se correttamente curata la malattia ha una convalescenza di 2-6 (2d3) giorni

<b>Malattia</b>	<b>Varicella</b>
Incubazione	14-20 (1d6+14) giorni
Sintomi	Malessere generale, febbre e vomito
Giorni di Malattia	5-9 (1d5+4) giorni [Malus -1]
Stadi della malattia e danni	Terminata l'incubazione si ha l'eruzione di esantemi, talvolta pruriginosi, che presto diventano duri e sporgenti Al 4to giorno le vescicole si trasformano in piccole crosticine che decadono al 7mo giorno di malattia per scomparire totalmente pochi giorni dopo Malus -1 per ogni giorno di malattia (5-9 (1d5+4)) se bambino; se adulto i danni sono circa 3-4 volte più gravi della forma infantile
% di contagio	La malattia è tipica dei bambini e non è ancora stato scoperto l'agente virale. Il contagio comunque avviene per contatto con soggetti infetti con 40%
Convalescenza	Il decorso della malattia è benigno, ciò vuol dire che fornisce una immunità permanente acquisita. Le forme gravi sono rare e colpiscono solo soggetti adulti

Il cartomante può creare qualunque altra malattia voglia, o variarne di quelle esistenti.

## 2.9) PERICOLI

L'ambiente può essere fonte di molti pericoli.

### 2.9) BUIO E LUCE

Ecco una semplice lista di fonti di luce, con relativa durata. Se il cartomante lo desidera, può considerare il raggio indicato, come Luce Intensa, ed aggiungere un'altra volta il raggio di Luce Fioca, prima di diventare Buio Fioco ed infine Buio Intenso:

Raggio della luce: Luce Intensa (visibilità ottima)

Raggio x 2: Luce Fioca (visibilità scarsa)

Raggio x 3: Buio Fioco (visibilità pessima)

Raggio x 4: Buio Intenso (nessuna visibilità)

**Tabella Omnia 2.36: Fonti di Luce**

Oggetto	LT	Luce	Durata
Candela	1	1,5 m	12 ore
Torcia	1	6 m	2 ore
Lanterna alogena	5	12 m	24 ore
Torcia elettrica	6	6 m (raggio lungo 9 m e alto 1,5 m)	6 ore

### 2.9) CALDO E FREDDO

La prolungata esposizione a temperature calde o fredde, può provare la salute di chiunque e il colpo di calore o l'ipotermia può essere mortale.

I danni da caldo e freddo non possono essere curati finché non si contrastano le condizioni avverse.

Chi non è adeguatamente preparato a contrastare il caldo o il freddo, deve fare un test su Forza Fisica ad ogni ora, o perdere -1 Vitalità.

In condizioni estreme (deserto o artico) il test va fatto ogni 10 minuti.

### 2.9) FAME E SETE

In climi normali, una persona necessita di 2 litri di liquidi e 100 grammi di cibo energetico al giorno per sopravvivere. In climi caldi, la necessità di liquidi può essere di due o tre volte tanto.

Dopo 1 giorno e [Forza Fisica] ore senza acqua, si fa un test Forza Fisica ogni ora o perdere -1 Vitalità.

Dopo 3 giorni senza cibo, si fa un test Forza Fisica ogni giorno o si perde -1 Vitalità.

I danni da fame e sete non possono essere curati finché non si contrastano le cause, bevendo e mangiando.

### 2.9) PRENDERE FUOCO

L'esposizione a fiamme libere può far prendere fuoco vestiti, capelli ed equipaggiamento. Se si fallisce un test su Destrezza Manuale, si prende fuoco e si subisce danno FUOCO0, altrimenti si evitano/estinguono le fiamme. Fallendo ripetutamente il danno aumenta.

## 2.9) RADIAZIONI

Le radiazioni sono una fonte di pericolo mortale per chiunque, e dovrebbero essere una preoccupazione costante per personaggi che si trovano in ambientazioni almeno LT7 ed in prossimità di una fonte come una centrale nucleare o delle testate atomiche.

Le radiazioni possono essere naturali o prodotte artificialmente, una lista degli elementi radioattivi verrà fornita in seguito.

Tutte le stelle producono delle varietà di radiazioni, e generalmente i pianeti più vicini a queste soffrono di effetti più gravi rispetto ai pianeti più lontani.

Le tecnologie possono incorporare parti radioattivi o celle a combustione, che possono inondare una zona con radiazioni nocive se rotti o semplicemente esposti.

Quando i personaggi sono esposti a radiazioni rischiano di contrarre la malattia da radiazioni, esattamente come l'esposizione a qualsiasi altra malattia, seguendo le normali regole per le malattie. Gli effetti della malattia da radiazioni variano in base alla dose di radiazione a cui è esposto il soggetto.

L'esposizione alle radiazioni ha cinque stadi: lieve, basso, moderato, alto e grave. Per determinare il grado di esposizione, prima si determina il tipo di esposizione: zona irradiata (come la zona circostante un'esplosione nucleare dopo la detonazione, o un laboratorio inondato da gas radioattivo); fonte specifica (ad esempio un pezzo di materiale radioattivo).

La seguente tabella consente di determinare il grado di esposizione alle radiazioni in base al tempo totale di esposizione entro un determinato periodo di 24 ore (arrotondato per eccesso).

**Tabella Omnia 2.37: Esposizione alle Radiazioni**

<b>Situazione:</b>	<b>Tempo di Esposizione (Minimo) -&gt;</b>				
	<b>1 round</b>	<b>1 minuto</b>	<b>10 minuti</b>	<b>1 ora</b>	<b>1 giorno</b>
<b>In Area Irradiata</b>					
Irradiata Leggermente	Lieve	Lieve	Lieve	Lieve	Basso
Irradiata Moderatamente	Lieve	Lieve	Basso	Basso	Moderato
Irradiata Altamente	Basso	Basso	Moderato	Moderato	Alto
Irradiata Gravemente	Moderato	Moderato	Alto	Alto	Grave
<b>Esposto a Fonte</b>					
Radioattivo Leggermente	Lieve	Lieve	Basso	Basso	Basso
Radioattivo Moderatamente	Basso	Basso	Moderato	Moderato	Moderato
Radioattivo Altamente	Moderato	Moderato	Alto	Alto	Alto
Radioattivo Gravemente	Alto	Alto	Grave	Grave	Grave

Per esempio, un personaggio potrebbe essere coinvolto in un incidente di laboratorio: corre nel laboratorio (ed è esposto a materiale radioattivo) quattro volte per evacuare i colleghi inconsci.

Ogni viaggio dura circa 1 minuto, il che significa che il personaggio è esposto alla sorgente di radiazione per un totale di 4 giri. Questo conta come un'esposizione di 10 minuti.

Il grado di esposizione determina la gravità della malattia da radiazione, come indicato in tabella. Spesso un personaggio malato non subisce alcun grave effetto a breve termine.

Nella descrizione si fa uso dei dadi (dX), che non sono nella dotazione standard di Sine Requie: o ve li procurate, oppure usate la media statistica:

d2: 1,5; d3: 1,75; d4: 2,5; d6: 3,5; d8: 4,5; d10: 5,5; d12: 6,5; d20: 10,5.

<b>Malattia</b>	<b>Malattia (Acuta) da Radiazioni</b>
Incubazione	(variabile)
Lieve	1 giorno
Basso	4d6 (4-24) ore
Moderato	3d6 (3-18) ore
Alto	2d6 (2-12) ore
Grave	1d6 (1-6) ore
Sintomi	Diarrea, nausea, vomito, anoressia, eritema. Segue un periodo di latenza, in cui il soggetto appare in buone condizioni. Infine sopraggiunge la fase acuta: disturbi cutanei, ematopoietici, gastro-intestinali, respiratori e cerebrovascolari
Giorni di Malattia	(variabile)
Lieve	4d6 (4-24) giorni [Malus -1, Danno 1 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
Basso	3d6 (3-18) giorni [Malus -2, Danno 1 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
Moderato	2d6 (2-12) giorni [Malus -3, Danno 2 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
Alto	1d6 (1-6) giorni [Malus -4, Danno 3 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
Grave	Immediatamente [Malus -6, Danno 4 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
Stadi della malattia e danni	Il primo stadio è caratterizzato da diarrea, nausea, vomito, anoressia ed eritema. Segue poi un periodo di latenza; infine arriva la fase acuta: disturbi cutanei, ematopoietici, gastro-intestinali, respiratori e cerebrovascolari:
Lieve	4d6 (4-24) giorni [Malus -1, Danno 1 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
Basso	3d6 (3-18) giorni [Malus -2, Danno 1 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
Moderato	2d6 (2-12) giorni [Malus -3, Danno 2 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
Alto	1d6 (1-6) giorni [Malus -4, Danno 3 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
Grave	Immediatamente [Malus -6, Danno 4 a Testa, Collo, Torace , Ventre ed Inguine]
% di contagio	Non contagiosa. L'unico modo per ammalarsi è con l'esposizione a fonti radioattive
Convalescenza	Attualmente (LT8) non esiste un trattamento che consenta di invertire gli effetti delle radiazioni, si possono curare i sintomi che sono derivati dall'esposizione o le infezioni scaturite (tramite antibiotici). Nei casi più gravi, che danno luogo ad aplasia midollare, si procede al trapianto del midollo osseo

Trattare la malattia da radiazione per curarla è possibile solo con una medicina di LT9 o superiore (a discrezione del cartomante).

Con una medicina di LT6, 7 o 8 è possibile solo attenuare i sintomi, ma rimarrà comunque mortale (magari si potranno allungare i tempi).

Infine con una medicina di LT5 o inferiore non solo sarà molto difficile attenuare i sintomi, ma sarà anche difficile identificare la malattia stessa.

## 2.9) FALLOUT / RICADUTA RADIOATTIVA

Da una nuvola di ricaduta scende una lucente spolverata di polvere e cenere radioattiva, nello stesso modo in cui una nuvola in inverno potrebbe far cadere delle raffiche di neve. Questa si posa pigramente a terra, spesso rilasciando solo piccole quantità, ma talvolta riveste tutto con uno strato solido di materiale radioattivo.

Una ricaduta radioattiva fa sì che l'area dove piove diventa irradiata: le creature presenti quando succede la ricaduta, o che si avventurano nell'area dopo la ricaduta, rischiano di contrarre la malattia da radiazioni (il pericolo diventa maggiore più a lungo si rimane

Per determinare la durata della tempesta, l'area di effetto e il grado di radioattività si lancia un d100 e si consulta la tabella. La durata della tempesta influenza il grado di radioattività che l'area subisce, come mostrato nella parte inferiore della tabella.

Naturalmente il d100 può essere simulato con gli Arcani Minori (am) per evitare di portarsi dietro i dadi con Sine Requite (un purista non lo accetterebbe).

**Tabella Omnia 2.38: Fallout / Ricaduta Radioattiva**

<b>d%</b>	<b>Area Effetto</b>	<b>Durata</b>
<b>01-50</b>	Raggio 0,25 miglia	1d4 round
<b>51-75</b>	Raggio 0,5 miglia	2d6 round
<b>76-90</b>	Raggio 1 miglio	3d8 round
<b>91-00</b>	Raggio 5 miglia	4d10 round
<b>Durata</b>	<b>Fallout Grado</b>	<b>Attenuazione (1)</b>
<b>0-10 round</b>	Irradiata Leggermente	1 giorno
<b>11-20 round</b>	Irradiata Moderatamente	1 settimana
<b>21+ round</b>	Irradiata Altamente	1 mese

(1) L'ammontare di tempo che passa prima che la radioattività nell'area scali di un grado

## **2.9) EFFETTI DELLA RADIOATTIVITÀ**

L'effetto delle radiazioni nucleari su materiale non vivente è dovuto sostanzialmente a due cause: la ionizzazione e conseguente rottura dei legami chimici e la trasmutazione di alcuni nuclei in altri elementi.

### **Effetti sui materiali**

La trasmutazione rende necessaria una attenta scelta degli acciai e delle altre leghe metalliche destinate a operare in ambienti radioattivi, perché l'accumulo radioattivo ne cambia la composizione chimica e fisica e può far loro perdere le necessarie caratteristiche di resistenza meccanica, stabilità e durata nel tempo, chimica e fisica; anche il cemento va incontro agli stessi inconvenienti, seppure in modo meno marcato. Inoltre, i nuclei trasmutati sono in parte anch'essi radioattivi; perciò il materiale, se esposto in via permanente alle radiazioni, con il passare del tempo accumula al suo interno isotopi instabili e diventa sempre più radioattivo. Questo è il motivo principale per cui le centrali nucleari hanno un limite di vita operativa prefissato (alcuni decenni), al termine del quale devono essere smantellate.

Inoltre la radioattività è in grado di rendere inutilizzabile un circuito elettronico basato su semiconduttori, trasmutando gli atomi di silicio e alterando le deboli concentrazioni di elementi droganti da cui tali componenti elettronici derivano le loro capacità.

### **Effetti biologici**

L'effetto biologico è dovuto invece in massima parte alle proprietà ionizzanti: distruggendo i legami fra molecole, le radiazioni danneggiano le cellule generando radicali liberi. Ma soprattutto alterano le grandi macromolecole del DNA e dell'RNA, causando danni somatici e genetici; tale effetto è prodotto principalmente dalle radiazioni gamma, più energetiche e penetranti delle particelle alfa e beta. Inoltre alterano le funzioni e gli apporti degli oligo elementi nel metabolismo organico.

Il momento in cui le cellule sono più vulnerabili in rapporto alle radiazioni, è quello della riproduzione (mitosi o meiosi), in cui il DNA è in fase di duplicazione, le strutture del nucleo sono dissolte e gli enzimi che assicurano l'integrità del materiale genetico non possono operare. L'effetto macroscopico più vistoso della radioattività sulle cellule, quindi, è il rallentamento della velocità di riproduzione: le popolazioni di cellule che si riproducono molto rapidamente sono più vulnerabili di quelle che lo fanno lentamente. In virtù di questo fatto, gli organi più sensibili alle radiazioni sono il midollo osseo emopoietico e il sistema linfatico.

A livello dell'intero organismo invece, sia nell'uomo che negli animali superiori si nota un precoce invecchiamento dell'organismo correlato alla dose totale di radiazione assorbita, sia con forti dosi istantanee che con l'esposizione prolungata a bassi livelli di radioattività.

Se poi vi sentite particolarmente ispirati, siete/studiate medicina e/o volete impressionare i giocatori, elenchiamo ora gli effetti sulle diverse parti dell'organismo; tutto è riferito all'uomo (inteso come specie) .

**Midollo osseo e sangue:** è il tessuto del corpo umano più colpito. La prima conseguenza dell'irraggiamento è la diminuzione dei globuli bianchi nel sangue (leucopenia), seguita dalla diminuzione delle piastrine, che causa le emorragie e, se il danno è molto grave, da quella dei globuli rossi (anemia). Se il danno non stermina completamente le cellule staminali emopoietiche questo tessuto si riprende più in fretta dopo l'irraggiamento.

**Sistema linfatico:** la conseguenza principale della radiazione è l'infezione dei linfonodi e della milza conseguente alla morte dei linfociti presenti.

**Sistema digerente:** l'intestino tenue è la porzione del tratto gastrointestinale radiosensibile, mentre l'esofago e lo stomaco lo sono meno. Con un danno lieve, le cellule della mucosa intestinale iniziano a riprodursi in modo discontinuo e a secernere più muco, che insieme alle cellule morte può dare origine a occlusioni. Con l'aumentare della dose compaiono ulcerazioni che, per il ridotto numero di globuli bianchi, si infettano facilmente.

**Organi genitali:** il danno può essere sia somatico (sterilità, permanente o meno) che genetico. Le femmine sono più sensibili dei maschi. Il danno genetico consiste in mutazioni che possono essere trasmesse alle generazioni successive.

**Sistema nervoso:** il sistema nervoso centrale è tra i tessuti meno radiosensibili, mentre la colonna vertebrale e i nervi periferici lo sono di più. Con forti dosi assorbite si può avere una ischemia, per via del danno subito dai capillari cerebrali.

**Tiroide e sistema endocrino:** la tiroide, la ghiandola pituitaria, le surrenali e le altre ghiandole non sono particolarmente radiosensibili. Per motivi metabolici però la tiroide concentra in sé quasi tutto lo iodio presente nell'organismo; essendo l'isotopo radioattivo <sup>131</sup>I molto comune, quest'organo può assorbire dosi massicce di radioattività se si respira aria o si ingeriscono alimenti contaminati.

**Occhio:** la retina non è molto radiosensibile, ma il cristallino, composto di cellule morte e che quindi non può ripararsi, perde rapidamente la sua trasparenza all'aumentare della dose assorbita, sviluppando una cataratta.

**Polmoni:** venendo a contatto con l'aria esterna, è colpito direttamente da particelle radioattive inalate con la respirazione che si depositano nei suoi alveoli: per questo è certamente necessario indossare maschere antigas durante l'operazione in aree contaminate da sostanze, polveri, vapori o gas radioattivi. La principale fonte di contaminazione polmonare è il Radon, che essendo un gas radioattivo, può facilmente essere inspirato e depositarsi (esso o i suoi prodotti di decadimento) nei polmoni.

**Fegato, reni, cuore e sistema circolatorio:** sono tutti organi molto poco radiosensibili. Il fegato e la cistifellea possono ricevere danni in caso di contaminazione con particolari isotopi radioattivi, come l'oro; ma in generale si registra un danno solo con dosi di radiazione molto elevate.

**Pelle e capelli:** la pelle ha una vulnerabilità particolare: poiché, se non protetta, riceve tutti e tre i tipi di radiazione (alfa, beta e gamma). Il danno che riceve è tanto più elevato quanto meno le radiazioni sono penetranti: viene danneggiata poco dai raggi gamma e molto di più dalle radiazioni alfa e beta. Per bassi livelli di radiazioni si sviluppa un eritema, se l'irraggiamento aumenta può formarsi una neoplasia epiteliale. La capacità di riparazione del danno subito è comunque molto elevata.

La crescita dei capelli si arresta completamente, e quelli presenti cadono in maggiore o minore quantità in base alla dose assorbita. Dopo alcune settimane ricominciano a crescere, talora con caratteristiche diverse da quelle che avevano prima.

**Apparato muscolo scheletrico:** i muscoli e lo scheletro in genere sono in complesso i tessuti meno danneggiati dalle radiazioni; tuttavia alcuni isotopi dello stronzio o del plutonio si concentrano proprio nel midollo osseo, nel qual caso il danno può essere molto grave e portare a leucemia o altre neoplasie.

Da notare che non tutte le specie animali e vegetali hanno la stessa suscettibilità alle radiazioni: per esempio gli scarafaggi possono sopportare senza gravi danni tassi di radioattività molto al di sopra di quelli letali per l'uomo, e un batterio, il *Deinococcus radiodurans*, sopravvive a dosi di radiazioni 1000 volte superiori alla dose letale per l'uomo.



## 2.9) SOSTANZE RADIOATTIVE

Ecco un elenco (brevissimo e molto incompleto) di sostanze radioattive pericolose, con alcune informazioni utili.

### Iodio-131

È un pericolo mortale sul breve periodo: ha una emivita di 8 giorni e in questo tempo la radioattività si dimezza.

Si concentra nella tiroide, dove può provocare diversi tipi di tumore, ma essendo un organo asportabile può essere rimosso (va integrato con tiroxina o estratti di tiroide).

### Cesio-137

È un pericolo biologico a medio termine, dato che la sua emivita è di circa 30 anni.

Si concentra nei muscoli e nel pancreas, dove può provocare l'estremamente letale cancro del pancreas.

### Stronzio-90

È pericolo a medio e lungo termine, si concentra nelle ossa.

### Uranio-235

L'uranio arricchito (percentuale di  $^{235}\text{U}$  superiore allo 0,71% dell'uranio naturale) è un pericolo a breve e lungo termine, fortemente cancerogeno (soprattutto leucemia e linfomi), mutageno e depressore del sistema immunitario.

Danneggia anche i sistemi ematologico, cutaneo, intestinale e nervoso.

L'uranio impoverito (percentuale di  $^{235}\text{U}$  inferiore allo 0,45%) è un metallo pesante, fortemente reattivo, comunque pericoloso per la salute.

### Nettunio-237

Possiede un'emivita molto lunga ( $> 10.000$  anni), è facilmente solubile in acqua e viene scarsamente assorbito dai minerali, divenendo l'agente più significativo di inquinamento radioattivo per le falde acquifere e i bacini idrografici prossimali ai depositi di scorie se questi ultimi dovessero deteriorarsi (insieme al radioisotopo  $^{237}\text{Np}$  gli altri tre prodotti di fissione sono:  $^{99}\text{Tc}$ ,  $^{129}\text{I}$  e  $^{234}\text{U}$ ).

Il nettunio si forma per assorbimento di un neutrone da parte dell'uranio nei reattori nucleari. Ha un doppio decadimento beta che lo trasforma in plutonio.

### Plutonio-239

È un pericolo a lunghissimo termine per la sua emivita di 24.200 anni.

È altamente tossico e cancerogeno per ingestione o inalazione.

Provoca principalmente tumori dell'apparato respiratorio e del tratto gastro-intestinale.

### Polonio-210

È un pericolo mortale sul breve periodo: ha una emivita di circa 140 giorni.

Emivita: tempo necessario a dimezzare

## 2.9) SCHERMATURE ANTIRADIAZIONI

Riassumendo brevemente:

Uno schermo per raggi gamma richiede una massa ed uno spessore notevoli, infatti per ridurre del 50% (un grado) l'intensità di un raggio gamma occorrono 1 cm di piombo, 6 cm di cemento o 9 cm di materiale pressato. Rispetto alle radiazioni alfa e beta occorrono quindi schermi più spessi per la protezione degli esseri umani.

Per esteso invece:

Quanta più massa è concentrata in un dato spazio tanto più sarà probabile che abbia luogo l'assorbimento di una data particella vagante in quello spazio: questo è il motivo per cui in genere si usa un rivestimento di piombo, molto denso e assorbente, per schermare oggetti, contenitori e quant'altro dalla radioattività. Il piombo ha inoltre il vantaggio di essere l'elemento finale del decadimento dell'uranio e della sua famiglia, quindi nuclearmente molto stabile e poco soggetto a trasmutarsi, in tempi "umani", in altri elementi.

Fermare completamente emissioni di raggi alfa e beta è molto semplice e richiede pochi millimetri di un qualunque materiale solido o qualche decina di centimetri di aria; un efficace schermo contro i fotoni costituenti dei raggi X e gamma deve essere più spesso, e di materiale molto denso, come acciaio o piombo. Più complesso invece schermare una radiazione neutronica, poiché queste particelle penetrano e vanno molto in profondità: i neutroni, a seconda della loro energia e del materiale, possono reagire con i nuclei in diversi modi e per progettare uno schermo efficace si usano schermature multistrato; la parte interna è costruita con materiali pesanti (ad esempio il ferro), mentre la parte esterna con materiali leggeri.

In tutto il mondo il piombo è il materiale maggiormente usato per propositi schermanti. A causa della sua alta densità e il suo alto numero atomico il piombo metallico è impiegato come un materiale protettivo contro le radiazioni dovute ai raggi X e gamma, ad esempio come componente di rivestimento per camere contenenti apparati a raggi X negli ospedali e negli ambulatori dentistici, nella forma di fogli, mattoni, laminati e rivestimenti omogenei. Il piombo ha inoltre il vantaggio di avere bassi livelli di assorbimento quando è irradiato da neutroni quindi non diventa esso stesso significativamente radioattivo anche dopo una prolungata esposizione, sebbene certe impurità, se presenti, potrebbero venire attivate dalle radiazioni. Le proprietà del piombo li fanno quindi adatti per sistemi contenitori per la collocazione di scorie nucleari. Per assorbire neutroni, differenti materiali schermanti sono usati; per esempio parecchi metri di spessore di calcestruzzo. Una speciale applicazione è l'uso di calcestruzzo contenente piombo per costruire il sarcofago attorno al reattore danneggiato della centrale di Chernobyl.

Materiali alternativi al piombo non ce ne sono. I materiali meno densi hanno più deboli proprietà schermanti, cosicché sono necessari grandi spessori per provvedere ad un equivalente livello di protezione di materiale di più grande densità. Gli altri metalli ad alto numero atomico come i metalli preziosi (oro, platino) o i metalli refrattari, come il tungsteno e il tantalio, sono difficili da produrre e formare e quindi sono molto costosi. In breve, sebbene il piombo non sia il solo materiale che può fornire una schermatura contro le radiazioni, è l'unico che combina malleabilità e relativamente basso costo, facendone il candidato più adatto per molte applicazioni. In rare situazioni, rame e acciaio (che hanno densità abbastanza alte) sono usati nella schermatura di radiazioni e il cadmio per schermare da neutroni ma sono situazioni non ottimali e più care.

Il piombo ha una particolarmente alta densità comparata con altri metalli. Il piombo deve la sua alta densità a due fattori: il suo alto numero atomico, e quindi la sua relativamente alta massa atomica di 207, gli atomi di metallo (o più precisamente gli ioni) sono arrangiati in una struttura ad alto impaccamento (fcc). Il piombo non è l'elemento più denso. L'alta densità del piombo ha importanti influenze su altre proprietà, particolarmente l'attenuazione dei raggi X, gamma e onde sonore.

Il piombo ha un alto coefficiente di attenuazione di massa, particolarmente per raggi X a più alta energia (come hanno altri elementi di alto numero atomico) e alta densità, così è un eccellente materiale schermante.

Il piombo ha una piccola sezione di cattura di neutroni (i soli materiali con più bassi valori sono magnesio e berillio). Di conseguenza non assorbe neutroni e quindi non diventa radioattivo e instabile (sebbene le impurità nel piombo possono assorbire e quindi trasmutare).

## 2.9) SUPER VIRUS

Questa sezione provvede alle regole per gestire i super virus, ovvero i virus mortali ed altamente pericolosi, da essere una potenziale fonte di cataclisma biologico. I super virus sono molto simili alle normali malattie, ma possiedono caratteristiche aggiuntive e generalmente sono più complesse.

Una volta che si subiscono gli effetti della malattia scatenata dal super virus e si sopravvive, si diventa immuni all'infezione primaria, comunque si è ancora suscettibili agli effetti dell'infezione secondaria.

### 2.9) DESCRIZIONE SUPER VIRUS

Ogni descrizione di super virus contiene le seguenti informazioni:

**Origine:** i super virus possono avere origine Naturale (se esistente in natura) oppure Artificiale (se creati, alterati o potenziati in laboratorio)

**Tipo:** il metodo di infezione con cui il super virus si diffonde. Oltre ai normali metodi di infezione (Ingestione, Inalazione, Ferita) alcuni super virus possono avere anche il semplice Contatto.

I super virus inalati possono trasferirsi attraverso il respiro dell'infetto. Chi si avvicina troppo (uno o due metri) all'infetto fa il test per il contagio.

L'inalazione ed il contatto possono infettare anche se la fonte è un cadavere, ma per ogni giorno che il corpo è morto, il Malus diminuisce di 1 (fino a renderlo innocuo quando il cadavere è molto putrefatto).

**Vettore:** se "Sì" una creatura infetta può essere un portatore sano del super virus, potendo contagiare altre persone ma senza subirne immediatamente gli effetti. Se si passa il test di contagio iniziale di 0 punti (quindi si fa esattamente il minimo indispensabile), si diventa vettori, e l'infezione primaria si scatenerà solo il periodo di tempo indicato su Vettore. Generalmente durante il periodo di incubazione non si è contagiosi, mentre durante il periodo di Vettore, anche se non si manifestano nessun sintomo, si possono contagiare le altre persone.

**Infezione Primaria:** quello che nelle malattie viene chiamato "Stati della malattia" per i super virus vengono chiamati "Infezione Primaria", per indicare i sintomi classici. Se si sopravvive al super virus ci si immunizza verso l'infezione primaria. Comunque si è ancora infettabili e suscettibili agli effetti della Infezione Secondaria (vedi dopo).

**Infezione Secondaria:** indica il numero di effetti secondari e la velocità di mutazione del super virus.

Vediamo alcuni esempi di super virus.

Nella descrizione si fa uso dei dadi (dX), che non sono nella dotazione standard di Sine Requie: o ve li procurate, oppure usate la media statistica:

d2: 1,5; d3: 1,75; d4: 2,5; d6: 3,5; d8: 4,5; d10: 5,5; d12: 6,5; d20: 10,5.

<b>Super Virus</b>	<b>Ebola</b>
Origine	Naturale
Tipo	Contatto/Inalazione
Vettore	Sì 2-8 (2d4 giorni)
Incubazione	2-20 (2d10) giorni
Sintomi	Sintomi di tipo influenzale, diarrea, vomito ed eruzioni cutanee, seguito da gravi emorragie interne ed esterne
Giorni di Malattia	3-6 (1d4+2) [Malus -4, Danno (Torace) 3/giorno]
Infezione Primaria e danni	Primo giorno: influenza, diarrea, vomito e rash, subisce un Malus -4 a tutti i test. Giorni seguenti: gravi emorragie interne ed esterne, oltre al malus, subisce Danno (Torace) 3/giorno
% di contagio	Alta: 70% per Contatto e 80% per Inalazione
Convalescenza	Se correttamente curata: 2-6 (2d3) giorni
Infezione Secondaria	2 effetti, muta da qualche anno a qualche mese (a discrezione del cartomante)

<b>Super Virus</b>	<b>Febbre di Lassa</b>
Origine	Naturale
Tipo	Contatto
Vettore	No
Incubazione	2-20 (2d10) giorni
Sintomi	Sintomi di tipo influenzale, dolori addominali, pettorali e sulla schiena, vomito, diarrea, emorragie interne e convulsioni
Giorni di Malattia	3-12 (3d4) [Malus -4, Danno (Torace) 1/giorno]
Infezione Primaria e danni	Il soggetto subisce un Malus -4 a tutti i test per via delle pessime condizioni, inoltre subisce Danno (Torace) 1/giorno
% di contagio	Elevata: 80% per Contatto
Convalescenza	Se correttamente curata: 2-12 (2d6) giorni
Infezione Secondaria	1 effetto, muta da qualche decennio a qualche anno (a discrezione del cartomante)

<b>Super Virus</b>	<b>Marciume</b>
Origine	Artificiale
Tipo	Contatto/Inalazione
Vettore	No
Incubazione	1-4 (1d4) giorni
Sintomi	Sintomi influenzali, eruzioni cutanee, ferite aperte e pelle disintegrata
Giorni di Malattia	5-15 (1d10+4) [Malus -4, Danno (Torace) 1/giorno]
Infezione Primaria e danni	Il soggetto è scosso e subisce un Malus -4 a tutti i test, subisce inoltre Danno (Torace) 1/giorno
% di contagio	Alta: 70% per Contatto e 80% per Inalazione
Convalescenza	Se correttamente curata: 3-12 (3d4) giorni
Infezione Secondaria	1 effetto, muta da qualche decennio a qualche anno (a discrezione del cartomante)

<b>Super Virus</b>	<b>Super Influenza</b>
Origine	Artificiale
Tipo	Contatto/Inalazione
Vettore	Sì 1-6 (1d6 giorni)
Incubazione	2 giorni
Sintomi	Sintomi influenzali, massiccio scarico di catarro ed emorragie interne
Giorni di Malattia	3-10 (2d4+2) [Malus -2, Danno (Torace) 2/giorno]
Infezione Primaria e danni	Il soggetto è affaticato e subisce un Malus -2 a tutti i test, subisce inoltre Danno (Torace) 2/giorno
% di contagio	Elevata: 80% per Contatto e 90% per Inalazione
Convalescenza	Se correttamente curata: 3-9 (3d3) giorni
Infezione Secondaria	1 effetto, muta da qualche decennio a qualche anno (a discrezione del cartomante)

<b>Super Virus</b>	<b>Vaiolo</b>
Origine	Naturale
Tipo	Inalazione
Vettore	Sì 2-12 (2d6) giorni
Incubazione	2-16 (2d8) giorni
Sintomi	Sintomi influenzali, rash, pustole sulla pelle
Giorni di Malattia	4-16 (4d4) giorni [Malus -2, Danno (Torace) 1/giorno]
Infezione Primaria e danni	Il soggetto è affaticato e subisce un Malus -2 a tutti i test, subisce inoltre Danno (Torace) 1/giorno
% di contagio	Alta: 80% per Inalazione
Convalescenza	2-6 (2d3) giorni
Infezione Secondaria	1 effetto, muta da qualche decennio a qualche anno (a discrezione del cartomante)

<b>Super Virus</b>	<b>Virus della melma</b>
Origine	Naturale
Tipo	Inalazione
Vettore	Sì 2-208 (2d10 giorni)
Incubazione	1-4 (1d4) giorni
Sintomi	Perdita di memoria, difficoltà a parlare, convulsioni
Giorni di Malattia	3-12 (1d10+2) [Danno (Testa) 1/3 giorni]
Infezione Primaria e danni	Subisce 1 danno alla testa ogni 3 giorni, quando la Testa raggiunge una quantità di danni che il cartomante reputa elevato (da 4 a 6 danni) va in coma irreversibile. In stato comatoso non ci si può alimentare da soli e si soffrono gli effetti della fame
% di contagio	Solo adulti (non contagia bambini sotto 13 anni), Alto contagio: 80% per Inalazione
Convalescenza	Se correttamente curata: 3-9 (3d3) giorni
Infezione Secondaria	2 effetti, muta da qualche anno a qualche mese (a discrezione del cartomante)

## 2.9) INFEZIONE SECONDARIA

L'Infezione Secondaria si verifica quando un super virus muta e viene reintrodotta nella popolazione immune all'infezione originale. Coloro che non sono immuni all'infezione originale soffrono gli effetti della forma originale; coloro che hanno acquisito l'immunità alla infezione originale, soffre di una forma più blanda (generalmente la metà dei danni), possibilmente con sintomi ed effetti differente.

Quando qualcuno immune all'infezione originale fa i test per resistere all'Infezione Secondaria riceve un Bonus di +3.

Per determinare gli effetti della Infezione Secondaria, controllare Infezione Secondaria del super virus per vedere il numero di effetti secondari ed eventualmente anche il tempo di mutazione. Vediamo gli effetti;

**Cecità:** 1-4 (1d4) giorni, l'infettato è cieco.

**Brividi:** 1-4 (1d4) giorni, l'infettato ha la febbre alta: Malus di -4 a tutti i test.

**Emofilia:** 1-10 (1d10) giorni, se l'infettato viene ferito, la ferita è considerata di 1 punto vitalità più grave.

**Lesioni:** 1-6 (1d6) giorni, l'infettato ha il corpo ricoperto di lesioni dolorose. Indossare indumenti stretti (compreso ogni tipo di armatura) causa un dolore continuo e l'infettato è scosso. Brividi ed Emofilia.

**Vomito:** 2-8 (2d4) giorni, l'infettato è nauseato.

## 2.9) GRAVITÀ

La forza che la gravità esercita su una persona determina come si sviluppano fisicamente e le loro capacità di eseguire determinate azioni.

Inoltre, la gravità influisce sulla quantità di danni che un personaggio prende dalla caduta. Le condizioni di gravità possono variare notevolmente da un ambiente all'altro. Tuttavia, per facilitare il gioco, presentiamo quattro ambienti di gravità semplificati: gravità normale (1,0 g), gravità bassa (<1,0 g), gravità elevata (> 1,0 g) e gravità zero (0 g). Le sezioni seguenti riassumono gli effetti del gioco per ogni tipo di ambiente.

### 2.9) GRAVITÀ NORMALE

"La gravità normale" equivale alla gravità della Terra. Gli ambienti con gravità normale non impongono modifiche speciali sui punteggi di caratteristica ed abilità di una creatura, sulle pescate di a.m. o A.M. di qualunque genere. Allo stesso modo, la gravità normale non modifica la velocità di una creatura, la capacità di trasporto o la quantità di danni che produce una caduta.

### 2.9) AMBIENTI A BASSA GRAVITÀ

In un ambiente a bassa gravità, la trazione della gravità è significativamente inferiore a quella che sperimentiamo nel vivere sulla Terra. Anche se la massa di un oggetto non cambia, diventa effettivamente più leggera. Ciò significa che le creature rimbalzano quando camminano. Diventa più facile muovere e sollevare oggetti pesanti, nonché eseguire attività legate alla Forza Fisica.

Inoltre, le creature subiscono meno danni dalla caduta.

**Velocità:** la velocità di una creatura aumenta (adc) in un ambiente a bassa gravità.

Questo bonus si applica tutti i modi di movimento della creatura.

**Capacità di trasporto:** la capacità di carico normale di una creatura è raddoppiata in un ambiente a bassa gravità. Inoltre, la creatura guadagna un bonus +10 su un test di Forza Fisica fatta per sollevare o spostare un oggetto pesante non protetto.

**Test di abilità:** le creature in un ambiente a bassa gravità guadagnano un bonus +10 sui test di abilità basati su Forza Fisica (incluse Arrampicarsi, Correre e Nuotare).

**Penalità all'attacco:** le creature prendono una penalità di -2 sui test per colpire in un ambiente a bassa gravità, a meno che non siano nativi in quell'ambiente o che dispongano di addestramento specifico (adc).

**Danni da caduta:** le creature non cadono più rapidamente in un ambiente a bassa gravità, come in un ambiente normale o ad alta gravità. Il danno di caduta è ridotto della metà.

**Effetti a lungo termine:** l'esposizione a lungo termine in condizioni di bassa gravità può causare gravi problemi quando si torna alla gravità normale. Una creatura che trascorre 120 ore o più in un ambiente a bassa gravità subisce dei danni temporanei (adc) al ritorno alla gravità normale.



## 2.9) AMBIENTI AD ALTA GRAVITÀ

In un ambiente ad alta gravità, la trazione della gravità è significativamente maggiore di quella che sperimentiamo di vivere sulla Terra. Anche se la massa di un oggetto non cambia, diventa effettivamente più pesante. Diventa più difficile muoversi e portare oggetti pesanti, nonché eseguire attività legate alla Forza Fisica. Inoltre, le creature prendono più danni dalla caduta. Anche il semplice compito di camminare o di sollevare le braccia sembra più laborioso.

**Velocità:** La velocità di una creatura diminuisce (adc) in un ambiente ad alta gravità. Questa penalità si applica a tutti i modi di movimento della creatura.

**Capacità di trasporto:** la capacità di carico normale di una creatura è dimezzata in un ambiente ad alta gravità. Inoltre, la creatura prende una penalità di -10 su qualsiasi test di Forza Fisica fatta per sollevare o spostare un oggetto pesante non protetto.

**Test di abilità:** le creature in un ambiente ad alta gravità subiscono una penalità di -10 sui test di abilità basati su Forza Fisica (incluse Arrampicarsi, Correre e Nuotare).

**Penalità all'attacco:** le creature prendono una penalità di -2 sui test per colpire in un ambiente a bassa gravità, a meno che non siano nativi in quell'ambiente o che dispongano di addestramento specifico (adc).

**Danni da caduta:** le creature cadono più rapidamente in un ambiente ad alta gravità rispetto a quelle in un ambiente di gravità normale o bassa. Il danno aumenta del doppio.

**Effetti a lungo termine:** l'esposizione a lungo termine in condizioni di alta gravità può causare gravi problemi quando si torna alla gravità normale. Una creatura che trascorre 120 ore o più in un ambiente ad alta gravità subisce dei danni temporanei (adc) al ritorno alla gravità normale.

## 2.9) AMBIENTI A GRAVITÀ ZERO

Le creature in un ambiente a gravità zero possono spostare enormi oggetti pesanti. Poiché il movimento in gravità zero richiede solo la possibilità di afferrare o spingere oggetti più grandi, i test di Arrampicarsi e saltare non si effettuano più.

La maggior parte delle creature trova gli ambienti a gravità zero gravemente disorientati, prendono una penalità di -2 sui test per colpire e soffrendo gli effetti della Sindrome di Adattamento dello Spazio (malattia spaziale). Inoltre, le creature a gravità zero sono più facili da correre al toro che in altri ambienti di gravità.

**Sindrome di Adattamento dello Spazio:** una creatura esposta alla gravità zero deve superare un test di Forza Fisica (penalità o bonus adc) per evitare gli effetti della malattia spaziale. Coloro che falliscono il test sono scossi e anche nauseati. Gli effetti persistono per 8 ore. Un nuovo test è richiesto ogni 8 ore che la creatura rimane in un ambiente a gravità zero. Coloro che dispongano di addestramento specifico (adc) non subiscono gli effetti della malattia spaziale.

**Velocità:** mentre è in un ambiente a gravità zero, una creatura guadagna una velocità di volo uguale alla sua velocità di base di terra o mantiene la sua velocità di volo naturale (qualunque sia maggiore). Tuttavia, il movimento è limitato a linee rette: una creatura può cambiare corso solo spingendosi lontano da oggetti più grandi (come le paratie).

**Capacità di trasporto:** La capacità di carico normale di una creatura aumenta di 10 volte in un ambiente a gravità zero. Inoltre, la creatura ottiene un bonus +20 su qualsiasi test di Forza Fisica fatto per sollevare o spostare un oggetto pesante non protetto.

**Penalità all'attacco:** le creature prendono una penalità di -4 sui test per colpire in un ambiente a gravità zero, a meno che non siano nativi in quell'ambiente o che dispongano di addestramento specifico (adc).

**Modifica delle regole di Carica:** una creatura colpita durante una carica è spinta indietro di 3 m, più altri metri in base al risultato del test Confronto di Forza Fisica rispetto all'avversario.

**Effetti a lungo termine:** l'esposizione a lungo termine a condizioni di gravità zero può causare gravi problemi al ritorno alla gravità normale. Una creatura che trascorre 120 ore o più in un ambiente ad alta gravità subisce dei danni temporanei (adc ma doppi rispetto agli altri danni per la gravità) al ritorno alla gravità normale.

### **Peso rispetto alla massa**

Mentre un oggetto in gravità zero perde peso, non perde massa o slancio. Pertanto, mentre un personaggio potrebbe spingere un pezzo di attrezzatura da 10 tonnellate nello spazio, anche se lentamente, farlo fermare è un po' più difficile. Se dovesse finire un personaggio tra quel pezzo di attrezzatura e un oggetto solido, quel personaggio sarebbe schiacciato come se fosse in piena gravità, solo più lentamente.

Per semplicità, consideriamo che un test di Forza Fisica fatta per sollevare o spostare un oggetto in gravità zero guadagna un bonus +20 di circostanza. Tuttavia, arrestare un oggetto già in movimento non riceve questo stesso bonus.

## **2.9) CONDIZIONI ATMOSFERICHE**

Come per le varianti di gravità, un cambiamento nelle condizioni atmosferiche può causare gravi problemi alle creature. Purtroppo non tutti i pianeti avranno la stessa densità atmosferica o la composizione chimica della Terra, il che significa che mondi altrimenti ospitali per la vita umana non possono essere ideali per gli esseri umani nati e cresciuti sulla Terra. Vengono ora mostrate le diverse condizioni atmosferiche (ed i loro effetti).

### **2.9) ATMOSFERA CORROSIVA**

Alcune atmosfere (respirabili o non) contengono sostanze chimiche e gas corrosivi. Le atmosfere corrosive mangiano lentamente le apparecchiature estere e possono causare notevoli guasti agli oggetti. La corrosione può essere particolarmente fastidiosa in atmosfere che richiedono speciale equipaggiamento di sopravvivenza, in quanto qualsiasi rottura in un abbigliamento ambientale protettivo lo rende inutile. Le attrezzature non protette esposte ad un'atmosfera corrosiva subiscono dei danni da acido all'ora di esposizione (adc generalmente 1 o 2).

Questo danno ignora la durezza e infligge danni direttamente all'oggetto, consumandolo lentamente.

Le creature che non indossano indumenti protettivi in un'atmosfera corrosiva subiscono danni da acido per ogni round di esposizione (adc generalmente 1 o 2).

### **2.9) ATMOSFERA RAREFATTA**

I pianeti con atmosfere rarefatte forniscono meno ossigeno per respiro rispetto all'atmosfera standard della Terra. Molte atmosfere rarefatte sono l'equivalente di trovarsi ad altezze elevate sulla Terra, come in cima a una montagna o nell'atmosfera superiore. Quando ci si trova in condizioni atmosferiche rarefatte, bisogna fare un test di Forza Fisica per vedere se si soffre di eventuali effetti negativi. Gli effetti negativi consistono nell'essere disorientato e nel diventare lento, in quanto il cervello è privo del normale livello di ossigeno.

### **2.9) ATMOSFERA DENSA**

Atmosfere dense sono quelle che contengono una concentrazione più densa di alcuni elementi, come l'azoto, l'ossigeno o addirittura l'anidride carbonica, rispetto all'atmosfera standard della Terra. Queste atmosfere dense a volte contengono un diverso equilibrio di elementi, mentre altri contengono semplicemente un numero maggiore di particelle di gas in ogni respiro. Indipendentemente dalla forma, un'atmosfera densa può essere altrettanto pericolosa quanto un'atmosfera rarefatta per un lungo periodo di tempo. Anche se le atmosfere leggermente più dense del normale non hanno un effetto significativo come le atmosfere leggermente più rarefatte, rimanendo in un'atmosfera più densa provoca lo stesso drenaggio sul corpo.

## **2.9) ATMOSFERA TOSSICA**

Alcune atmosfere (respirabili o non) contengono gas tossici che sono debilitanti o letali per alcune o tutte le forme di vita. Un cartomante che desideri che un particolare pianeta o un ambiente abbia un'atmosfera tossica dovrebbe selezionare un veleno inalabile dai veleni elencati nella tabella dei veleni. Trattare l'atmosfera come se contenente sempre quel tipo di veleno.

## **2.9) VUOTO**

Nonostante alcuni miti popolari, muoversi nel vuoto non provoca la decompressione implosiva del corpo, né provoca il congelamento immediato quando il sangue esce dal corpo. Piuttosto, i rischi primari di sopravvivere nel vuoto dello spazio sono la mancanza di aria e l'esposizione a radiazioni ionizzanti non filtrate.

A partire dal terzo round di esposizione al vuoto, una creatura deve superare con successo un test Forza Fisica (senza malus adc) ogni round o subire un aeroembolismo ("le curve"). Una creatura che fallisce il test sperimenta l'esperienza di dolore lancinante quando piccole bolle d'aria si formano nel suo flusso sanguigno;

Tale creatura è considerata stordita e rimane così fino a che non ritorna alla normale pressione atmosferica. Una creatura che fallisce il test di 5 o più (adc) o fa un flumble cade svenuto.

Il pericolo reale del vuoto viene dal soffocamento, anche se respire nel vuoto danneggia i polmoni. Una creatura che tenta di trattenere il suo respiro può resistere per un numero di round pari alla sua Forza Fisica se è rilassato e preparato o della metà se in un'azione concitata. Terminato questo periodo si avrà il soffocamento, e la creatura deve fare un test Forza Fisica ogni round; il malus del test aumenta di 1 ogni round ed ogni volta che fallisce il test subisce 1 danno Vitalità (dalla pressione sui rivestimenti dei suoi polmoni).

Le radiazioni non filtrate colpiscono qualsiasi creatura nel vuoto dello spazio senza un adeguato equipaggiamento protettivo. Una creatura esposta a questa radiazione ionizzata soffre di gravi scottature e degli effetti dell'esposizione alle radiazioni; il grado di esposizione dipende dalla classificazione della stella più vicina (vedi dopo).

## 2.9) DECOMPRESSIONE

La decompressione improvvisa di una nave, un veicolo o un altro oggetto può essere pericolosa per le creature all'interno. Ogni volta che si forma una breccia in un ambiente sigillato all'interno di un vuoto, tutta l'aria interna esce in fretta per equilibrare la pressione dell'aria. Le creature all'interno dell'ambiente di decompressione devono superare un test Forza Fisica (malus adc) o essere spinte verso la breccia (e possibilmente oltre) a una velocità di 12 m per round (variabile adc). Le creature che sono di tre categorie di dimensioni più grandi della categoria di dimensione della breccia sono abbastanza grandi da non farsi trascinare verso la breccia (non è richiesto il test). Per comodità elenchiamo in ordine di grandezza (dal più piccolo al più grande) le taglie (tra parentesi in inglese): Piccolissima (Fine), Minuta (Diminutive), Minuscola (Tiny), Piccola (Small), Media (Medium), Grande (Large), Enorme (Huge), Mastodontica (Gargantuan), Colossale (Colossal). Ad esempio, una breccia Piccolissima tira solo le creature Piccolissima, Minuta e Minuscola verso di essa; le creature di dimensione Media o maggiore non ne sono influenzate.

Se la categoria di dimensione della breccia è più grande della categoria di dimensione della creatura, questa passa attraverso l'apertura e viene espulsa nel vuoto. Se la categoria di dimensioni della breccia è uguale a quella della dimensione della creatura, la creatura viene espulsa nel vuoto e subisce BOTTA-1 danni in quanto viene spinta attraverso la breccia.

Se la breccia è di una o due categorie di dimensioni inferiori alla categoria di dimensioni della creatura, la creatura non è espulsa nel vuoto, ma subisce BOTTA+1 danni in quanto si schianta contro l'area intorno alla breccia. Subisce altri BOTTA+1 danni ogni round finché l'aria non viene completamente evacuata dal vano decompresso o finché la creatura non si allontana dalla breccia con un successo in un test Forza Fisica (malus adc).

Il tempo necessario per l'evacuazione di tutta l'aria da un vano dipende dalla dimensione della breccia e dal volume del vano di decompressione, come mostrato nella tabella successiva.

Una volta che l'aria è completamente uscita attraverso la breccia, la pressione si equilibra e l'ambiente interno diventa vuoto.

**Tabella Omnia 2.39: Tempi di Decompressione**

Taglia Breccia	Dimensione Breccia	Tempo Decompressione
Piccolissima (Fine)	2,5 cmq	3 rnd per 3 mc di aria
Minuta (Diminutive)	0,1 mq (10 cmq)	3 rnd per 3 mc di aria
Minuscola (Tiny)	0,2 mq (20 cmq)	2 rnd per 3 mc di aria
Piccola (Small)	0,3 mq (30 cmq)	2 rnd per 3 mc di aria
Media (Medium)	1 mq	1 rnd per 3 mc di aria
Grande (Large)	2 mq	1 rnd per 3 mc di aria
Enorme (Huge)	3 mq	1 rnd per 6 mc di aria
Mastodontica (Gargantuan)	4 mq	1 rnd per 9 mc di aria
Colossale (Colossal)	5 mq	1 rnd per 12 mc di aria

## 2.9) SISTEMI SOLARI

Un sistema solare può contenere una o più stelle. Gli esseri umani hanno maggiori probabilità di trovare pianeti abitabili nei sistemi con stelle singole. In realtà, più della metà di tutti i sistemi stellari hanno due o più stelle e questi sistemi tipicamente contengono pianeti inospitali alla vita umana. Certo, qualsiasi gioco del futuro può contenere un pianeta ospitale che orbita in un sistema binario o trinitario, ed in effetti rende la visione più interessante, ma la realtà è che tali sistemi generano solitamente pianeti troppo caldi, freddi o irradiati per sostenere vita umana.

### 2.9) TIPI DI STELLE

Le stelle sono classificate utilizzando un sistema di lettere che descrive la stella e fornisce informazioni sul tipo. Conosciuto come classe spettrale di una stella, la stella è indicata con la designazione di O, B, A, F, G, K o M sulla base della sua massa e dell'energia.

Le stelle di classe O sono le stelle più calde, più grandi e più luminose, e le stelle di classe M sono le più piccole e più fredde, con una graduale scala tra di loro. Poiché la massa di una stella determina quanto calore sprigiona (e quanto è forte la sua forza di gravità), la classificazione della stella effettivamente aiuta a estrapolare i tipi di pianeti che potrebbero essere nel sistema di quella stella. Dato che le stelle più grandi bruciano a temperature più calde e più piccole bruciano a temperature più fresche, la massa di una stella determina il clima dei mondi che gli orbitano intorno.

Oltre all'insieme standard di tipi di stelle, molti altri tipi di stelle (o che una volta lo erano) potrebbero essere trovati al centro di un sistema stellare. La maggior parte di queste stelle (chiamate "sequenza stellare non principale") hanno caratteristiche che rendono impossibili alcune condizioni planetarie e nessun tipo di stella di sequenza non principale è in grado di sostenere i mondi ospitanti alla vita umana. I tipi di stelle di sequenza non principali includono buchi neri, stelle neutroniche, stelle nane bianche, stelle nane nere, stelle nane brune e supergiganti rosse.

**Grado di radiazione ionizzante:** La radiazione ionizzante - la radiazione che rompe gli atomi all'interno del tessuto vivente - è comune nello spazio. Tutte le stelle producono ed emettono livelli nocivi di radiazioni ionizzanti ed un sistema stellare è considerato "zona irraggiata" per determinare l'esposizione alle radiazioni, in particolare nel vuoto dello spazio (le atmosfere planetarie e gli ambienti protettivi possono proteggere una creatura dalle radiazioni ionizzanti).

Il grado di esposizione delle radiazioni dipende dalla classificazione della stella più vicina, come mostrato nella tabella dei Sistemi Solari (vedi dopo). Per i sistemi con due o più stelle, aumentare il grado di radiazioni di un grado (Basso diventa Moderato, Moderato diventa Alto ed Alto diventa Grave).

**Numero di pianeti:** Il numero di pianeti in un determinato sistema stellare è determinato dalla tabella dei Sistemi Solari (vedi dopo).

Per i sistemi con più stelle, utilizzare la stella con meno pianeti consentiti per determinare il numero di pianeti presenti nel sistema. Ad esempio, un sistema binario a stella con una stella di Classe G (4-10 pianeti) e una stella di Classe M (3-10 pianeti) può avere da solo 3 a ben 10 pianeti.

**Tabella Omnia 2.40: Sistemi Solari**

Classificazione Stellare	Grado Radiazione Ionizzante	Num. Pianeti
Classe O (blu-bianco)	Altamente irradiata	1d4+1
Classe B (blu-bianco)	Moderatamente irradiata	1d4+2
Classe A (blu)	Moderatamente irradiata	1d6+2
Classe F (verde)	Leggermente irradiata	1d6+3
Classe G (giallo)	Leggermente irradiata	1d6+4
Classe K (arancione)	Moderatamente irradiata	1d6+5
Classe M (rosso)	Altamente irradiata	1d8+2
Sequenza Stellare Non Principale	Grado Radiazione Ionizzante	Num. Pianeti
Buco Nero	Altamente irradiata	-
Stella di Neutroni	Gravemente irradiata	1d4-1
Nana Bianca	Moderatamente irradiata	1d4+1
Nana Nera	Leggermente irradiata	1d4+2
Nana Bruna	Leggermente irradiata	1d4+1
Supergigante Rossa	Altamente irradiata	1d4-1

**STELLE OSPITALI**

Le classificazioni principali delle stelle ospitali sono F, G e K. Queste stelle produrranno le giuste quantità di calore e le giuste tipologie di radiazioni per consentire l'esistenza di mondi compatibili con l'uomo. Non tutti i mondi attorno a una stella di classe F, G o K sono ospitali; però, anche i mondi inospitali all'interno di tali sistemi potrebbero essere fatti per sostenere la vita umana con modificazioni artificiali ai loro ecosistemi (un lungo e diligente processo chiamato "terra-formazione").

**STELLE INOSPITALI**

Le classi O, B, A e M sono le meno probabili a supportare pianeti in grado di ospitare l'uomo. La sua tendenza verso la fine più calda dello spettro produce semplicemente un eccesso di calore per permettere agli organismi viventi e respiratori di prosperare. Le stelle di classe M non emettono abbastanza calore per sostenere la vita alla distanza in cui la Terra orbita attorno al suo sole e queste stelle sono note anche per essere violentemente instabili e soggette a esplosioni di attività stellare.

**BUCHI NERI**

I buchi neri sono stelle che hanno speso le loro fonti di combustibile ed esplose in una supernova enorme. Pochi, se esistono, corpi planetari sopravvivono alla morte iniziale di una stella. Una volta che la stella è esplosa, la sua gravità è così grande che crolla in se stessa e trascina la luce, il tempo e lo spazio attorno ad esso. I buchi neri attirano nel suo centro tutte le materie vicine, raccogliendo anelli di detriti cosmici chiamati dischi di accrescimento che si possono vedere a grandi distanze. Alcuni pianeti e asteroidi potrebbero sopravvivere in un buco nero abbastanza a lungo per qualche avventura, ma sono luoghi incredibilmente pericolosi da esplorare.

## **STELLE DI NEUTRONI**

Una stella di neutroni è una grande stella che ha esaurito la sua fonte di combustibile, ma non è crollata in se stesso. Invece, la sostanza residua dell'intera stella si comprime in un corpo molto più piccolo di pochi chilometri di diametro. All'interno di questo nucleo ben confezionato, la densità della stella schiaccia gli atomi in un oggetto composto interamente da particelle subatomiche conosciute come neutroni. I pianeti che circondano una stella di neutroni sono tipicamente freddi, senza vita e gravemente irradiati. Un altro tipo di stella di neutroni è la pulsar, che emette gravi livelli di radiazione a grandi distanze.

## **STELLE NANE BIANCHE**

Una stella nana bianca è molto più piccola di una stella di neutroni che non ha la massa per crollare su se stessa. Invece, le nane bianche sono tipicamente piccoli e dense e circondate da anelli di rovine che un tempo erano corpi planetari del suo sistema. Nane bianche emettono poca luce o energia, e gli anelli che li circondano sono di solito freddi e scuri. Tuttavia, questi anelli non sono bombardati da elevati livelli di radiazioni come in una stella di neutroni e potenzialmente potrebbero sostenere la vita, supponendo che si possa generare calore sufficiente.

## **STELLE NANE NERE**

Le stelle nane nere bruciano completamente dopo aver speso il loro carburante. In verità le stelle morte più stabili, le nane nere consumano semplicemente la loro alimentazione e poi si raffreddano in una cenere che non emette luce né calore. Ogni sistema planetario esistente intorno a una nana nera rimarrà intatto; tuttavia, di solito diventano sterili e congelati una volta che il loro calore e la fonte di luce se ne è andato.

## **STELLE NANE BRUNE**

Per molti versi, la nana bruna non è nemmeno una stella. Le stelle nane brune sono corpi stellari che quasi si sono uniti in vere stelle ma non sono mai riusciti a formarsi completamente. Nane brune sono piccole e piccole. Possono avere pianeti nel loro sistema, ma raramente questi mondi possono sostenere la vita a causa della mancanza di calore o di luce.

## **SUPERGIANTI ROSSE**

La maggior parte dei supergiganti rossi iniziano le loro vite come stelle di medie dimensioni. Tuttavia, bruciano caldo e spediscono velocemente i propri approvvigionamenti di combustibile a idrogeno. Quando l'approvvigionamento di idrogeno è esaurito, una supergigante rossa inizia a bruciare altri elementi pesanti come l'elio, causando l'espansione della stella in dimensioni enormi. Una supergigante rossa in espansione consuma i suoi pianeti più vicini e poi brucia così tanto calore e luce che rende tutti gli altri pianeti del suo sistema incapaci di supportare naturalmente la vita.



## **2.9) PERICOLI STELLARI**

Due tipi di pericoli stellari possono creare livelli superiori ai normali livelli di radiazioni ionizzanti: i brillamenti solari e i raggi cosmici.

### **BRILLAMENTI SOLARI**

I brillamenti solari rilasciano enormi quantità di energia elettromagnetica (inclusi raggi ultravioletti e raggi X dannosi), così come protoni ed elettroni altamente carichi. Gli effetti sono paragonabili a un'esplosione radioattiva da cento milioni di miliardi di tonnellate di TNT (rispetto alle esplosioni equivalenti di 20.000 tonnellate che hanno distrutto Hiroshima e Nagasaki). Fortunatamente, i brillamenti solari non sono rari, ma sono prevedibili. Una creatura non protetta esposta a radiazioni da un brillamento solare viene considerata "gravemente irradiata" ai fini della determinazione degli effetti delle radiazioni.

### **RAGGI COSMICI**

I raggi cosmici, a differenza dei brillamenti solari, non possono essere preveduti. Composti da particelle subatomiche che si muovono a velocità relativistiche, questi raggi possono penetrare chilometri di massa solida (anche se estremamente pochi passano attraverso l'atmosfera terrestre senza collidere con altri atomi o molecole, rendendoli inoffensivi). Nello spazio, queste particelle subatomiche possono causare gravi danni alle cellule, anche mutazioni genetiche.

Una creatura non protetta esposta alla radiazione da una doccia di raggi cosmici viene trattata come "altamente irradiata" ai fini della determinazione degli effetti delle radiazioni.

## **2.10) MUTAZIONI OMNIA**

Una mutazione, come definita in questo capitolo, rappresenta un cambiamento fondamentale nella struttura genetica di una creatura.

Una mutazione può assumere molte forme, tipicamente è una caratteristica anormale o un'abilità non comuni alla specie. Le mutazioni possono essere evidenti o impercettibili. Le mutazioni possono concedere abilità straordinarie oppure dei grotteschi cambiamenti nella fisiologia di una creatura.

Le mutazioni possono apparire solo alla nascita o si manifestano come conseguenze di esposizione alle radiazioni o a qualche trauma fisico orribile.

Questo capitolo spiega come funzionano le mutazioni e presenta varie teorie per l'origine di mutanti. I cartomanti che vogliono includere mutazioni nelle loro campagne dovrebbero leggere l'intero capitolo prima di permettere ai giocatori di selezionare mutazioni per i loro personaggi.

### **2.10) MUTANTI NELLA CAMPAGNA**

Perché includere mutanti e mutazioni nella propria campagna? In breve, le mutazioni permettono ai giocatori di personalizzare i loro personaggi in strani modi nuovi, conferendo loro nuove abilità e nuove strade da esplorare per quanto riguarda l'interpretazione. L'aggiunta di personaggi mutanti fornisce anche agganci all'avventura per cartomanti interessati nell'affrontare i temi della individualità, dell'isolamento, e della intolleranza.

### **2.10) PERCEZIONE DEI MUTANTI**

Una volta che un cartomante decide che le mutazioni sono appropriati per la sua campagna, deve determinare come sono percepiti i personaggi mutanti all'interno della grande comunità.

Le mutazioni possono essere viste come una forma di punizione per l'arroganza o la follia dell'umanità – "La ciliegina sulla torta" per gli esperimenti genetici sbagliati, l'olocausto nucleare, o l'inquinamento urbano tossico.

Indipendentemente dalle loro origini, i mutanti sono in genere visti come sia il "prossimo passo nel progresso dell'umanità verso l'immortalità" che come "la prole degradata di scienziati che amano giocare a Dio". Dibattiti rabbiosi contro gli sforzi scientifici progettati per spingere l'umanità nella sua prossima fase della evoluzione. Presi nel mezzo di questi dibattiti sono i mutanti stessi, visti come esempi di realizzazione scientifica o come abominevole risultati prodotti della "scienza pazza". Molti ritengono che l'ego umano porterà il mondo alla sua stessa distruzione. I mutanti cristallizzano questo concetto: in alcune menti, rappresentano ciò che accade quando il progresso scientifico non si controlla con cautela. In un mondo post-apocalittico, i mutanti possono servire come promemoria dolorosi di arroganza e insolenza umana.

## **2.10) PROVENIENZA DEI MUTANTI**

Una volta che un cartomante ha deciso di includere mutanti nella campagna, deve determinare da dove vengono le mutazioni. Non vengono da un solo luogo o una sola fonte? Quanto sono comuni i mutanti nell'ambientazione, ed è questa una conseguenza dei mezzi con cui vengono creati? Rispondere a queste domande prima che la campagna inizi sarà certamente di aiuto ai giocatori per accertare il ruolo delle mutazioni nel gioco. Decidere il metodo (o i metodi) con cui i mutanti sono creati può essere semplice o complesso, come decide il cartomante. Una campagna potrebbe rafforzare il tema della divergenza umana, con gli esseri umani in evoluzione e mutazioni diverse a seconda del loro pianeta di origine. Un'altra campagna potrebbe vedere i personaggi come supersoldati geneticamente migliorati, creati esclusivamente per il governo in strutture di genetica. L'ambientazione può dettare la fonte logica per le mutazioni e rendere il compito di determinare le origini di un mutante molto più facile. Alcuni cartomanti potrebbero voler integrare più fonti per le mutazioni, da dei centri di trattamento di terapia genica favolosamente costosi a dei negozietti economici all'angolo della strada in cui i personaggi possono entrare, gettare sul tavolo una mazzetta di denaro, ed uscire con le ultime mutazioni sviluppate.

Ecco alcune possibili fonti di mutazioni per l'utilizzo in qualsiasi campagna.

### **2.10) RADIAZIONI**

Il concetto di radiazione come fonte di mutazione può derivare da effetti imprevedibili di radiazione sulle creature. In un mondo bombardato da radiazioni, mutazioni tra gli abitanti indigeni sembrano probabili. Se le radiazioni possono far cadere i capelli di un personaggio o se gli occhi si illuminano al buio, perché non può indurre cambiamenti più radicali?

Il termine "fall-out", descrive singoli episodi di radiazioni creare mutazioni. Questo si può verificare quando un elemento radioattivo è perso in transito e muta una creatura che entra in contatto con esso, o potrebbe essere che una creatura che si avvicina troppo a un reattore nucleare con una fuoriuscita al nucleo. A differenza di mutazioni diffuse comuni nelle campagne post-apocalittiche, fall-out come fonte di mutazione può apparire in quasi qualsiasi campagna. Non richiede tecnologia speciale (la radiazione può provenire da un elemento naturale) e non richiede nessuna manomissione intenzionale. Non vi è alcun built-in nella storia, con fall-out.

### **2.10) SPERIMENTAZIONI**

In un ambiente controllato, la scienza e la tecnologia possono indurre mutazioni. esperimenti di laboratorio e ricerca tecnologica possono portare alla creazione di mutanti, e spesso le mutazioni che inducono gli scienziati sono accuratamente pianificate per ottenere un risultato desiderato. Anche se la sperimentazione in genere si traduce in mutazioni controllate, gli incidenti di laboratorio o un semplice errore umano possono portare a risultati inaspettati.

## **2.10) MUTAGENE**

I composti mutageni sono sostanze chimiche che inducono mutazioni controllabili, di solito per contatto. Essi possono variare da fanghi tossici a sieri capacità di miglioramento. Utilizzando un composto mutageno per indurre mutazione è più sicuro di bombardare il soggetto con radiazioni; diminuisce le probabilità di malattie da radiazioni e produce molti più risultati prevedibili.

## **2.10) BIOGENETICA**

La scienza biogenetica consiste nel prelievo di materiale genetico da una creatura e l'innesto ad un'altra creatura, modificando così la struttura genetica del destinatario in modo permanente. Ad esempio, l'innesto di ali di una creatura sul corpo di un'altra creatura può essere considerata una mutazione, in particolare se il DNA della creatura è anche modificato in modo che pure la sua progenie avrà ali.

## **2.10) SELEZIONE NATURALE**

La fonte meno affascinante di mutazione, la selezione naturale è anche la più comune e più credibile. Nel corso dei millenni, le creature cambiano e crescono per sopravvivere meglio nel proprio ambiente in continua evoluzione, mentre i campioni deboli verranno eliminati. Anche il più piccolo adattamento, un leggero cambiamento in altezza, per esempio, potrebbe essere considerata una mutazione. Una spiegazione per il motivo per cui una creatura può improvvisamente manifestare una grossa mutazione dipende dalla teoria che l'evoluzione naturale a volte "salta in avanti", inducendo un cambiamento drastico progettato per aiutare la creatura mutata a sopravvivere.

## **2.10) MAGIA E PSICHICA**

Incluso per completezza abbiamo anche la magia e la psichica, che può trasformare una creatura in meravigliosi e peculiari modi, rispecchiando gli effetti di alcune mutazioni. (La capacità di lanciare magie o manifestare poteri psichici potrebbe anche essere considerato come una mutazione).

## **2.10) MUTAZIONI NEL MONDO REALE**

Mentre le mutazioni in questo capitolo affrontano la "fiction" in "fantascienza", la mutazione nel mondo reale è molto meno affascinante.

Radiazioni e composti mutageni non trasformano i personaggi in supereroi dei fumetti; ma provocano ustioni da radiazioni, malattia da radiazione e la morte. Le reali mutazioni avvengono lentamente nel corso di eoni, con cambiamenti minuti che si verificano nel corso di migliaia di generazioni piuttosto che istantaneamente.

## **2.10) PREVALENZA DEI MUTANTI**

Come parte del processo di creazione della campagna, un cartomante deve determinare la prevalenza di mutanti nell'ambientazione. Considerate le seguenti opzioni al momento di decidere su quanto sono comuni i mutanti nella società e i luoghi in cui si trovano tipicamente.

### **2.10) MUTANTI VICINI**

I mutanti si sono integrati o si sono insinuati nella società. In questo tipo di ambientazione, i tuoi vicini di casa potrebbero essere mutanti, anche se si potrebbe non sapere che lo sono.

Un tema comune in molti contesti di fantascienza dell'orrore coinvolge il "nemico nascosto" - un sinistro e pericoloso predatore malvagio in agguato nelle vicinanze, in posa come un umano o qualche altra creatura senza pretese.

Al contrario, l'ambientazione potrebbe caratterizzarsi da mutanti diffusi. Immaginate una città invasa da cannibali sputa acido o città popolate da esseri umani con tre occhi con squamosa carne.

Un'ambientazione post-apocalittica sembra particolarmente un buon posto per introdurre diffuse razze mutanti. La maggior parte delle ambientazioni post-apocalittiche sono dotate di città in rovina, vaste aree di terra inabitabile, e vari locali irradiati in cui i mutanti sono suscettibili a svilupparsi.

### **2.10) MUTANTI LONTANI**

L'idea che esistano mutanti in regioni remote della Terra o negli angoli meno esplorati della galassia, è in grado di fornire un tocco affascinante per campagne a tema di esplorazione.

Un incidente con un meteorite in una piccola città del Kansas potrebbe dar luogo a mutanti che nascondono i loro poteri dal resto della civiltà. "Morlock", orribili mutanti abitanti del sottosuolo per scappare dal pregiudizio umano, potrebbero trovare il loro demanio sotterraneo invaso da una nuova linea della metropolitana. Nel frattempo, in qualche angolo remoto del mondo, gli eredi di Atlantide - altamente evoluto con poteri telepatici - segretamente cospirano per conquistare la Terra e schiavizzare il resto dei suoi abitanti umani.

La fantascienza gioca anche con il tema di mutanti in agguato nelle profondità dello spazio, in particolare a LT elevati (in cui la tecnologia permette viaggi nello spazio interplanetario e interstellare).

I "mutanti" potrebbero essere una colonia di alieni rapiti bloccati su una delle lune di Giove, artificialmente mutati per sopravvivere meglio sul loro nuova casa. I mutanti potrebbero essere sopravvissuti ad un olocausto su qualche lontano mondo colonizzato. I mutanti dello spazio profondo si adattano bene anche nel genere fantascientifico di orrore, con gli eroi in lotta contro "vampiri spaziali" con le zanne, un'allergia estrema alla luce ultravioletta, e una fame insaziabile di sangue!

## 2.10) PUNTI MUTAZIONE (PM)

Come e quando i personaggi acquisiscono mutazioni rimane la decisione del cartomante. In una campagna post-apocalittica, il cartomante può permettere ai giocatori di selezionare le mutazioni, come parte del processo di creazione del personaggio. Un personaggio può anche guadagnare mutazioni e svantaggi nel corso di un'avventura – una ricompensa o punizione, in conseguenza ad un brutto attacco di malattia da radiazioni. In determinate circostanze, l'esposizione alle radiazioni può innescare mutazioni casuali in personaggi e creature. Le regole per la malattia da radiazioni normalmente non consentire questa possibilità; tuttavia, un cartomante che permette mutazioni nella sua campagna potrebbe considerare la loro introduzione in questo modo. Al contrario, se un giocatore non vuole che il suo personaggio subisca delle mutazioni, il cartomante non dovrebbe costringerlo ad averne. Le mutazioni non sono destinate a fare un personaggio meno divertente da giocare.

Di solito, un cartomante dovrebbe permettere ai giocatori di selezionare mutazioni e svantaggi appropriati per i loro personaggi utilizzando il sistema di Punti Mutazione (PM) presentati di seguito. Tuttavia, è possibile determinare le mutazioni in modo casuale. Ogniquale volta una creatura o un PNG guadagna una mutazione, il cartomante può tirare un d100 e consultare le tabelle relative: i PM "guadagnati" con gli svantaggi, devono coprire i PM "spesi" per le mutazioni.

## 2.10) PUNTI MUTAZIONE (PM)

I Punti Mutazione (PM) forniscono un semplice metodo di selezione delle mutazioni preservando l'equilibrio di gioco. Tutte le creature (tra cui i personaggi) iniziano il gioco con 0 PM. Una creatura guadagna PM selezionando uno o più svantaggi - deformità fisiche e disabilità che rendono la creatura meno efficace in gioco. Una creatura può poi "spendere" i PM su una o più mutazioni benefiche. Il totale dei PM spesi per mutazioni benefiche non può superare il totale dei PM guadagnati dagli svantaggi. Una creatura può ancora avere PM spesi dopo aver scelto mutazioni benefiche. Questi PM non spesi possono essere usati per nuove mutazioni in un secondo momento.

Per esempio, un giocatore vuole che il suo personaggio abbia la mutazione "Forma allargata", che costa 6 PM. Per compensare, il personaggio deve prendere almeno 6 PM di svantaggi. Il giocatore sceglie gli svantaggi: "Decadimento di Caratteristica" (3 PM), "Sensibilità alla luce" (1 PM), e "Mente schiava" (2 PM). Il personaggio ottiene efficacemente una mutazione importante al costo di tre svantaggi e rimane con 0 PM.

## 2.10) MUTAZIONI REALISTICHE

Un'ambientazione che guarda più seriamente le mutazioni, lo fa in più modi.

Primo, l'esposizione alle radiazioni può essere limitato alle sfortunate conseguenze come piaghe, tumori e disabilità.

Secondo, la discendenza delle creature esposte ai mutageni può avere delle mutazioni, ma il 90% della discendenza muore alla nascita, ed il 90% di quella che sopravvive presenta delle mutazioni negative: svantaggi, tumori, disabilità o altre debolezze.

Il 10% delle creature nate con mutazioni benigne sono limitate a cambiamenti estetici o abilità relativamente normali (non magiche o soprannaturali).

Al cartomante la gestione delle mutazioni benigne utili, che vanno date possibilmente senza esagerare.

## 2.10) DESCRIZIONE MUTAZIONI

Questo capitolo presenta quattro tipi di mutazioni:

**Mutazioni Cosmetiche:** le mutazioni più semplici e meno complesse meccanicamente, una mutazione estetica. Una mutazione cosmetica non ha alcun effetto di gioco diverso diverso dal cambiare in qualche modo l'aspetto di una creatura.

Mutazioni cosmetiche costano 0 PM.

**Mutazioni Minori:** una mutazione minore non solo cambia l'aspetto di una creatura in qualche modo, ma concede anche una utile (anche se minore) abilità speciale o una caratteristica utile, come ad esempio scurovisione o branchie.

Mutazioni Minori costano 1-3 PM e di solito si compensano con un unico svantaggio.

**Mutazioni Maggiori:** una importante mutazione che cambia radicalmente la genetica e la fisiologia di una creatura. Inoltre, garantisce alla creatura un'abilità speciale benefica o una caratteristica che non poteva altrimenti possedere, come la telecinesi o volare.

Mutazioni Maggiori costano 4 o più PM e si compensano con uno o più svantaggi.

**Mutazioni Svantaggi:** una creatura con mutazioni minori o maggiori ha anche degli svantaggi per compensarli. Svantaggi sono disabilità speciali o vulnerabilità che influenzano negativamente una creatura.

Ogni svantaggio ha un valore di PM, ed una creatura può spendere questi PM sulle mutazioni minori e maggiori per compensarne gli effetti negativi.

## 2.10) NASCONDERE DEFORMITÀ FISICHE

Molte delle mutazioni in questo capitolo sono dotati di deformità fisiche. Alcune mutazioni sono facili da nascondere, mentre altre sono più difficili da nascondere.

Ogni mutazione che altera l'aspetto fisico di una creatura infligge una penalità alle prove di Raggiare e Recitare della creatura. Per creature che cercano di nascondere più deformità fisiche o alterazioni, le penalità di sommano. Una mutazione cosmetica impone una penalità di -1 alle prove di Raggiare e Recitare, mentre una mutazione minore o maggiore impone una penalità di -2 alle prove di Raggiare e Recitare. Agli svantaggi non si applicano penalità per Raggiare e Recitare.

Per esempio, un personaggio con le mutazioni Lingua biforcuta (cosmetica-1), grandi corna (minore -2) e armatura squamosa (minore -2) subisce una penalità di -5 alle prove di Raggiare e Recitare fatte per nascondere le sue mutazioni.

**Tabella Omnia 2.39: Mutazioni Svantaggi**

%	MUTAZIONI	PM	TIPO	DESCRIZIONE
01-03	Allergia agli ultravioletti	3	Svantaggio	Luce ultravioletta (compresa solare) brucia: FUOCO0, e qualunque luce e indumento infiammabile indossato brucia.
04-05	Braccio perduto	3	Svantaggio	Braccio in meno. Non si possono usare armi a 2 mani e malus -2 ad Arrampicarsi, Nuotare e per afferrare. NB può essere sostituito, secondo LT.
06-10	Debole sistema immunitario	1	Svantaggio	Malus -1 a tutte le prove contro veleni, malattie e radiazioni. NB no con mutazione: Ultra sistema immunitario.
11-15	Decadimento di Caratteristica	4	Svantaggio	Una Caratteristica a scelta è ridotta di 1 punto. Non si può scendere sotto 1. NB si può prendere più volte e si somma.
16-20	Dipendenza da impianto	6	Svantaggio	Per curarsi necessita di impianto (cibernetico "riparazione tessuti corporei"). NB LT10+ (adattabile anche a LT9- adc).
21-25	Dipendenza da chimica	5	Svantaggio	Ogni 24 ore deve prendere una soluzione chimica. Se non lo fa: test Forza Fisica, se fallimento: -1 Forza Fisica (guaribili solo con soluzione chimica). NB LT9+ (adattabile anche a 8- adc).
26-30	Fame di sangue	1	Svantaggio	Ogni 24 ore deve bere 0,5 l di sangue da una creatura viva. S e non lo fa: -1 Forza Fisica (guaribili solo bevendo sangue).
31-35	Feromone di repulsione	1	Svantaggio	Malus -3 ad Addestrare (animale) e Persuadere con creature entro 18 m. NB no con mutazione: Attrazione.
36-40	Fragilità	3	Svantaggio	Penalità -1 a tutti i test Forza Fisica.
41-45	Letargia	2	Svantaggio	Penalità -1 a tutti i test Destrezza manuale.
46-50	Mente schiava	2	Svantaggio	Penalità -1 a tutti i test Volontà.
51-55	Ossa fragili	4	Svantaggio	Ossa: tutti i danni subiti di tipo BOTTA aumentano di +1. NB no con mutazione: Rinforzo scheletrico.
56-58	Paura di combattere	4	Svantaggio	Dopo Risoluzione: test su Volontà, se fallisce -1 Malus a tutte le azioni della scena.
59-60	Pelle sottile	5	Svantaggio	Tutti i danni subiti aumentano di +1.
61-65	Piaghe purulente	2	Svantaggio	Con indosso un'armatura: ulteriore -1 Az. Agilità e Az. Combattimento.
66-70	Rapido invecchiamento	2	Svantaggio	Si ha l'aspetto del doppio della propria età, con relativi malus e nessun beneficio.
71-75	Sangue velenoso	6	Svantaggio	Ogni 24 ore deve prendere antidoto. Se non lo fa: test Forza Fisica, se fallimento: -1 Forza Fisica (guaribili solo con antidoto). NB LT9+.
76-79	Sensibilità alla luce	1	Svantaggio	Vista: con luce solare o equivalente, al primo round si è ciechi, poi -1 alle Az. Combattimento, Osservare e Seguire tracce.
80-85	Suscettibilità caldo/freddo	1	Svantaggio	Si subisce il doppio dei danni da condizioni di caldo e freddo.
86-90	Tallone d'Achille	2	Svantaggio	Se si subisce un colpo critico: si prende il danno aumentato e l'avversario sceglie la migliore tra 2 locazioni.
91-95	Velocità ridotta	3	Svantaggio	La velocità è ridotta: malus -1 a test su qualsiasi movimento. NB si può prendere più volte.
96-00	Visione monoculare	2	Svantaggio	Un solo occhio: tutte le portate della visione sono dimezzate.



**Tabella Omnia 2.40a: Mutazioni Cosmetiche**

%	MUTAZIONI	PM	TIPO	DESCRIZIONE
01-02	Capelli innaturali	0	Cosmetica	Colore dei capelli innaturali: multicolore, striature, macchie, luminescenti o mutevoli.
03-04	Cappotto di pelliccia sottile	0	Cosmetica	Sottile pelliccia da mammifero. NB no con pelliccia, scale, o chitina.
05-06	Corna	0	Cosmetica	Si hanno 2 o più piccole corna in testa, spalle o arti.
07-08	Dita aggiuntive	0	Cosmetica	Si ha 1 dito aggiuntivo sia su mani che su piedi.
09-10	Lingua biforcuta	0	Cosmetica	Si ha la lingua biforcuta.
11-12	Occhi innaturali	0	Cosmetica	Colore degli occhi innaturale: neri, mutevoli o brillanti.
13-14	Pelle innaturale	0	Cosmetica	Colore della pelle innaturale: colore innaturale, macchie, fantasia o mutevole.
15-16	Pelle squamosa	0	Cosmetica	Scaglie che non coprono tutto il corpo ma a macchie sul viso, collo, tronco e arti. NB no con pelliccia, scale, o chitina.
17-18	Pinne	0	Cosmetica	Si hanno delle pinne in vari punti del corpo.
19-20	Voce innaturale	0	Cosmetica	Voce innaturale: lirica, roca, sussurro, o gutturale.

Nella descrizione si fa uso dei dadi (dX), che non sono nella dotazione standard di Sine Reque: o ve li procurate, oppure usate la media statistica:  
d2: 1,5; d3: 1,75; d4: 2,5; d6: 3,5; d8: 4,5; d10: 5,5; d12: 6,5; d20: 10,5.

Bisogna notare che la prima colonna è un d100, con precisione alle unità: molto macchinoso da simulare col d100 virtuale simulato coi a.m.  
Quindi o ci si dota di un d100 fisico, oppure la si ignora (e quindi si sceglie di propria iniziativa), oppure si estrae due volte dagli a.m., la prima per le decine e la seconda per le unità.

## Tabella Omnia 2.40b: Mutazioni Minori

%	MUTAZIONI	PM	TIPO	DESCRIZIONE
21	Armatura squamosa	3	Minore	Armatura squamosa: PP 1. NB no per creature con pelliccia, scaglie o Esoscheletro.
22-23	Artigli	1	Minore	Graffio: danno aggiuntivo TAGLIO-1.
24	Artigli da parete	2	Minore	Con mani e piedi scoperti si scalano superfici verticali e perfettamente lisce. Bonus +2 Arrampicarsi. Con guanti o scarpe bonus +1. Con guanti e scarpe no bonus.
25-26	Barriera di forza	3	Minore	Tre volte al giorno, per [Forza Fisica] round: si genera una barriera invisibile PP 1. NB dispositivi elettronici non funzionano.
27-28	Branchie	2	Minore	Branchie: si respira in aria ed in acqua.
29	Cappotto di pelliccia spesso	1	Minore	Spessa pelliccia: bonus +2 test Forza Fisica contro temperature fredde. NB no con pelliccia, scale, o chitina.
30	Coda	1	Minore	Coda: pelosa da cane, esile da topo, squamosa da lucertola. Non afferra. Attacco: BOTTA-1. NB no se si ha Coda prensile, si con Aculeo.
31-32	Cortina di fumo	1	Minore	Una volta al giorno si crea un anello di fumo di raggio 6 m attorno al soggetto che lo occupa: esternamente, a 1,5 m si vede male, sopra 1,5 m si vede molto male (adc). Funziona sott'acqua, il vento lo disperde in pochi round.
33-34	Diffusione di energia	2	Minore	PP 1 a 2 tipi o PP 2 a 1 tipo. Tipi: Acido, Freddo, Fuoco, Elettricità, Sonico.
35	Dita palmate	1	Minore	Bonus +2 Nuotare. Le dita palmate non interferisce con le capacità di afferrare e manipolare oggetti.
36	Forno vivente	3	Minore	Attacco a mani nude: danno aggiuntivo FUOCO-1 (tre volte al giorno FUOCO+1). Bonus +2 test Forza Fisica contro temperature calde.
37-38	Grandi corna	1	Minore	Corna: curve come ariete, piegate come toro, singolo come rinoceronte o grandi come alce. Attacco: BOTTA-1 (toro, rino) o PUNTA-1 (ariete, alce).
39	Ipersensibilità	3	Minore	Bonus +1 ad Ascoltare, Osservare e Seguire tracce. Nel buio sa la posizione dei vicini 3 m.
40-41	Odorato	2	Minore	Olfatto: individua creature a 9 m (18 m controvento e 4,5 sopravento). Odori intensi al doppio, odori insopportabili al triplo. Seguire tracce di odori diventa più difficile ogni ora passata.
42	Pelle camaleontica	1	Minore	Bonus +2 a Nascondersi. Bonus +1 se si indossano vestiti o armature.
43-44	Riprendere fiato	2	Minore	Una volta al giorno, guarisce una ferita Lieve (1 o 2 danni),
45	Resistenza alle radiazioni	3	Minore	Resistenza alle radiazioni: trattare una zona irradiata o una fonte di radiazione come di due gradi più deboli per determinare l'esposizione (Grave diventa Moderato, Alto: Basso, Moderato: Lieve; Basso e Lieve diventano innocui).
46-47	Saliva acida	1	Minore	Morso: danno aggiuntivo ACIDO-1. NB no con Morso Velenoso.
48	Saltatore	1	Minore	Bonus +5 alle azioni di saltare.
49	Scossa adrenalina	3	Minore	Una volta al giorno, per [Forza Fisica] round: +1 test su Caratteristiche Fisiche (Picche).
50	Scururovisione	3	Minore	Vista: al buio totale, si vede in b/n per 18 m.
51	Senso di direzione	1	Minore	Si conosce sempre la direzione del Nord (magnetico).
52-53	Spessore nascosto	3	Minore	Pelle spessa e resistente: PP 1. NB no con Pelle sottile, Grosso spessore nascosto o Armatura squamosa.
54	Talento psichico, minore	2	Minore	Tre volte al giorno: si manifesta un potere psichico di livello 0. NB si può prendere più volte: per avere più utilizzi o per altri poteri.
55-56	Ultra sistema immunitario	2	Minore	Bonus +1 a tutte le prove contro veleni, malattie e radiazioni.
57-58	Zanne	1	Minore	Morso: danno MORSO-1. NB può combinarsi con Saliva acida e Morso velenoso.

## Tabella Omnia 2.40c: Mutazioni Maggiori

%	MUTAZIONI	PM	TIPO	DESCRIZIONE
59-60	Aculeo	4	Mag.	Aculeo: danno PERFORAZIONE1 con Veleno Zafferano Matto (Classe 1 Potenza 2 paralisi per alcuni round). NB si può prendere Coda.
61-62	Ali	6	Mag.	Coppia di ali: tipo uccello o tipo pipistrello. Si vola (ad una velocità di 18 m/round).
63-64	Assorbimento di energia	4	Mag.	PP 2 a 2 tipi o PP 4 a 1 tipo. Tipi: Acido, Freddo, Fuoco, Elettricità, Sonico.
65	Braccia extra	6	Mag.	Si hanno 2 altre braccia: vantaggi nello scalare e nell'uso di molte armi.
66	Vista cieca	5	Mag.	Vista: "vede" con altri sensi per 18 m.
67	Coda prensile	4	Mag.	Si possono afferrare oggetti (taglia minore che a una mano), no uso se richiesto dito opponibile o precisione. NB no se c'è già coda.
68	Corpo adattivo	6	Mag.	PP 1 a: Botta o Taglio o Perforazione. All'inizio del round può cambiarlo.
69	Doppio cervello	5	Mag.	Si hanno 2 cervelli, uno in testa e uno da un'altra parte. Per i test di Volontà, si fanno 2 volte e si prende il migliore.
70	Ecolocazione	5	Mag.	Vista: "vede" il suono del suo sonar, per 18 m.
71	Elasticità	5	Mag.	Bonus +2 a tutti i test su Destrezza Manuale.
72-73	Esoscheletro	5	Mag.	Armatura esoscheletrica: PP 2. NB no per creature con pelliccia, scaglie o Armatura squamosa
74	Feromone dell'attrazione	6	Mag.	Bonus +3 ad Addestrare (animale), Mercanteggiare, Oratoria, Persuadere e Raggiare con creature entro 18 m. Attrazione esclude Repulsione.
75-76	Forma allargata	6	Mag.	La taglia raddoppia: con conseguenze per uso oggetti e test di Forza Fisica.
77	Grosso spessore nascosto	6	Mag.	Pelle spessa e resistente: PP 1. NB no con Pelle sottile, Spessore nascosto o Armatura squamosa.
78-79	Mente telecinetica	5	Mag.	Concentrandosi: si sposta un oggetto incustodito visibile di 2,5 Kg per 4,5 m in ogni direzione. A volontà.
80	Morso velenoso	4	Mag.	Morso: danno aggiuntivo Veleno Stramonio (Cl. 2 Pot. 2). NB no con Saliva acida.
81-82	Occhio scrutante	4	Mag.	Terzo occhio in fronte: +2 Osservare e Seguire tracce. Attacco: 1 creatura entro 6 m deve fare un test Paura. Non influenza altri Occhi scrutanti.
83	Ossa spinose	4	Mag.	Ossa appuntite su articolazioni: danno PUNTA-1 quando afferra o viene afferra. o ingogliato.
84	Quadrupede	4	Mag.	Se ci si muove a 4 zampe ci si sposta più velocemente (+3 m/round). Bonus +2 a Correre. Bisogna avere le mani libere.
85	Radioattivo	5	Mag.	Immune a Esposizione Radiazioni: Lieve, Basso e Moderato. Una volta al giorno: in un raggio di 18 m si espongono a radiazioni Moderate.
86	Rinforzo scheletro	5	Mag.	Riduzione dei danni da cadute (gestito dal cartomante). NB no se si ha Ossa fragili.
87	Senso del pericolo	6	Mag.	Non si è colti di sorpresa. A discrezione del cartomante.
88	Shocker	4	Mag.	Una volta al giorno: da dito emette un fulmine (1,5x9 m o 3x4,5 m) danno ELETTRICITÀ3. Incendia combustibili e fonde piombo, rame, oro, argento, bronzo (basso punto di fusione).
89-90	Talento psichico, maggiore	6	Mag.	Una volta al giorno: si manifesta un potere psichico di livello 2. NB si può prendere più volte: per avere più utilizzi o per altri poteri.
91	Talento psichico, moderato	4	Mag.	Tre volte al giorno: si manifesta un potere psichico di livello 1. NB si può prendere più volte: per avere più utilizzi o per altri poteri.
92-93	Telepatia	5	Mag.	Concentrandosi: collegamento telepatico con un essere vivente (Intuito 4 o più) consenziente nel raggio di 30 m. Comunicare senza una lingua comune. A volontà.
94-95	Tentacolo	6	Mag.	Tentacolo: come polipo o pseudopodo. Si afferrano oggetti (taglia minore che a una mano), no uso di dito opponibile o precisione. Bonus +4 per afferrare. Attacco: BOTTA-1 fino a 3 m.
96	Tratti vegetali	5	Mag.	Bonus +2 contro tutte le condizioni di sonno, paralisi, stordimento e tutte le influenze mentali, compreso paura ed equilibrio mentale.
97-98	Visione a raggi x	6	Mag.	Si vede per 6 m attraverso: 30 cm di mattoni o pietre; 2,5 cm di metallo o lega; 90 cm di legno, gesso o sporcizia; materiali più spessi o un foglio di piombo blocca. Si vede sempre con luce normale.
99-00	Voce irritante	4	Mag.	Tre volte al giorno: una creatura vivente entro 9 m in grado di udire la voce deve passare un test Volontà o essere stordito un round. Costrizione che influenza la mente.

## 2.10) POTERI PSICHICI

Alcune mutazioni permettono la manifestazione di capacità speciali chiamati Poteri Psichici. I Poteri Psichici sono effetti psichici a singolo utilizzo manifestati da personaggi psichici che possono essere manifestati più volte nel corso della giornata, secondo le proprie capacità.

### 2.10) MANIFESTARE UN POTERE PSICHICO

È possibile manifestare un potere psichico conosciuto una o più volte al giorno secondo la frequenza data dal potere (generalmente 1 volta al giorno per poteri di Livello 2 e 3 volte al giorno per poteri di Livello 0 ed 1).

Si recupera la capacità di manifestare i propri poteri psichici dopo un sonno di 4-6 ore a discrezione del cartomante.

### 2.10) LEGGERE UN POTERE PSICHICO

Un Potere Psichico è caratterizzato da vari valori, che andremo a spiegare.

**POTERE:** nome del Potere Psichico.

**LIVELLO:** potenza del Potere Psichico (0 minore, 1 medio, 2 maggiore).

**MANIFESTAZIONE:** un Potere Psichico si manifesta anche con effetti di diverso tipo, Materiale (Ma), Mentale (Me), Olfattiva (Ol), Uditiva (Ud), Visiva (Vi).

**TEMPO MANIFESTAZIONE:** tempo necessario a manifestare il Potere Psichico. Generalmente Unica azione, 1 azione o istantanea.

**RAGGIO:** la distanza cui può raggiungere un Potere Psichico.

Personale (chi manifesta il Potere Psichico)

Tocco (necessario toccare)

18 m

Vicino (7,5 m + 1,5 m x Affinità Occulta)

Medio (30 m + 3 m x Affinità Occulta)

Lungo (120 m + 3 m x Affinità Occulta)

**BERSAGLIO/AREA/EFFETTO:** secondo il Potere Psichico.

Bersaglio (creatura, persona, manifestante, oggetto, e simili bersagli specifici)

Area (una forma geometrica prestabilita)

Effetto (raggio, elettrico, e simili effetti)

**DURATA:** quanto dura un Potere Psichico.

Istantanea (si scarica con l'effetto)

1 round (durata fissa)

Concentrazione (il manifestante deve mantenere la concentrazione)

(tempo) x Affinità Occulta (la durata varia in base al valore di Affinità Occulta)

Interrompibile (l'effetto può essere interrotto a comando del manifestante).

**DESCRIZIONE:** descrizione del Potere Psichico.

**Tabella Omnia 2.41a: Poteri Psichici Minori (Livello 0)**

POTERE	L	MANIF.	TEMPO	M.	RAGGIO	BER./AR./EFF.	DURATA	DESCRIZIONE
Velocità Esplosiva	0	Ud	Istantaneo		Vicino	Una creatura vivente	1 round	Migliora la velocità di 3 m per 1 round (+1 test Corriere).
Stordimento	0	Me, Ma	Azione		Vicino	Una persona	1 round	Se il bersaglio fallisce un test Volontà contrapposta: perde il round successivo.
Individua Fonte Psichica	0	Vi, Ud	Azione		18 m	Quarto di cerchio emanata dal manifestante fino all'estremo del raggio.	Concentrazione fino a 1 round x Affinità Occulta (I)	Si rileva la presenza di attività psichica.
Distrarre	0	Ud	Azione		Vicino	Una creatura vivente	Concentrazione fino a 1 round x Affinità Occulta (I)	Se il bersaglio fallisce un test Volontà contrapposta: penalità -1 alle azioni Ascoltare, Osservare, Seguire Tracce.
Mano Lontana	0	Vi	Azione		Vicino	Un oggetto incustodito fino a 2 Kg.	Concentrazione	Telecinesi minore: sposta oggetto di 4,5 m in ogni direzione.
Dito di Fuoco	0	Vi	Azione		Vicino	Raggio	Istantanea	Raggio di fuoco: se passa test Lanciare si infligge FUOCO-1 ad un bersaglio. Non brucia.
Lettera	0	Vi	Azione		Vicino	Una creatura vivente	Istantanea	Invia un messaggio telepatico a senso unico di dieci parole.
Verve	0	Ma, Ol	Azione		Personale	Manifestante	1 minuto (I)	Riduce un danno da Lieve a Minimo o annulla Minimo.
Pugno Lontano	0	Vi, Me	Azione		Vicino	Una creatura	Istantanea	Pugno telecinetico: se passa test Rissa infligge BOTTA0 danni.
Valore	0	Ud	Istantaneo		Personale	Manifestante	Istantanea	Bonus +1 morale ai test Volontà ed Eq. Mentale.

**Tabella Omnia 2.41b: Poteri Psichici Medi (Livello 1)**

POTERE	L	MANIF.	TEMPO M.	RAGGIO	BER./AR./EFF.	DURATA	DESCRIZIONE
Attrazione	1	Ud	Azione	Vicino	Una creatura vivente	1 ora x Affinità Occulta	Se il bersaglio fallisce un test Volontà contrapposta: sviluppa un'attrazione da specificare (persona, oggetto, azione o evento). Farà tutto il necessario per l'attrazione, ma senza farsi del male. Non si può comandare direttamente.
Affascinare Persona	1	Me	Azione	Vicino	Una persona di taglia media o più piccola	1 ora x Affinità Occulta	Se il bersaglio fallisce un test Volontà contrapposta: rende una persona amichevole. Non viene controllato mentalmente, aiuterà ma non si farà uccidere. Lingua comune per capirsi.
Controlla Oggetto	1	Ma	Azione	Medio	Un oggetto incustodito fino a 45 Kg.	Concentrazione fino a 1 round x Affinità Occulta	Anima telecineticamente un piccolo oggetto che si muove di 3 m per round. Attacca con Rissa infliggendo BOTTA0 danni.
Riparazione Corporea Minore	1	Ud, Ma	Azione Unica	Personale	Manifestante	Istantanea	Cura 1 Vitalità, oppure bonus di +1 al successivo test contro veleno o malattia,
Collegamento Mentale Minore	1	Ma	Azione	Vicino	Manifestante o una creatura inizialmente vicina di 9 m	10 minuti x Affinità Occulta	Crea un legame mentale limitato con il bersaglio (deve avere Volontà 4 o più) e può comunicare. Lingua comune per capirsi.
Lettura Oggetto	1	Ud, Ma	Azione	Tocco	Un oggetto	Concentrazione fino a 10 minuti x Affinità Occulta (I)	Rivela il passato di un oggetto. Round 1: sesso ultimo proprietario; Round 2: età ultimo pr.; Round 3: aspetto ultimo pr.; Round 4: tarocco dominante dell'ultimo pr.; Round 5: come ha preso e perso l'oggetto; Round 6 sesso penultimo pr. e così via.
Precognizione in Combattimento	1	Vi, Ma	Azione	Personale	Manifestante	1 ora x Affinità Occulta (I)	Bonus +1 di intuizione a Schivare o Parare.
Freccia di Fuoco	1	Vi	Azione	18 m	Freccia	Istantanea	Freccia infuocata: se passa test Lanciare infligge FUOCO+1 danni.
Bioarma Minore	1	Vi, Ma	Azione	Personale	Manifestante	4 round + 1 round x Affinità Occulta	Crea un bastone di bioenergia che può essere usato BOTTA+1 danni. Se si perde la presa, sparisce.
Concussione Minore	1	Ud	Azione	Medio	Un individuo	Istantanea	Attacco Mentale: se il bersaglio fallisce un test Volontà contrapposta: subisce BOTTA+1 danni. Necessario vedere bersaglio. Non funziona su oggetti inanimati.
Vigore	1	Ma, Ol	Azione	Personale	Manifestante	1 minuto x Affinità Occulta (I)	Guadagni 1 Punto Protezione alla prossima locazione colpita.

## Tabella Omnia 2.41c: Poteri Psicici Maggiori (Livello 2)

POTERE	L	MANIF.	TEMPO M.	RAGGIO	BER./AR./EFF.	DURATA	DESCRIZIONE
Blocco del cervello	2	Vi, Ma	Azione	Medio	Una creatura di taglia media o più piccola	1 round x Affinità Occulta	Se il bersaglio fallisce un test Volontà contrapposta: non può muoversi (se vola cade, se nuota affoga) o fare azioni (può solo difendersi da attacchi).
Chiaroudienza/ Chiaroveggenza	2	Vi, Ud	Azione	Personale	Luogo conosciuto	1 minuto x Affinità Occulta (I)	Concentrandosi su un luogo familiare, si può osservare o ascoltare (a scelta).
Individuazione dei Pensieri	2	Vi, Me	Azione	18 m	Quarto di cerchio emanata dal manifestante fino all'estremo del raggio.	Concentrazione fino a 1 round x Affinità Occulta (I)	Individua i pensieri. Round 1: presenza di pensieri; Round 2: numero menti e forza di ognuna; Round 3: pensieri di superficie (test contrapposto di Volontà nega).
Infliggere Dolore	2	Ud	Azione	Lungo	Una creatura vivente	Concentrazione fino a 5 round	Attacco Mentale: se il bersaglio fallisce un test Volontà contrapposta: subisce MORSO+2 danni.
Levitazione	2	OI	Azione	Personale o Vicino	Manifestante o una creatura consenziente o un oggetto incustodito	10 minuti x Affinità Occulta (I)	Permette di muovere di 6 m/round in alto o in basso fino ad un massimo di 45 kg x Affinità Occulta. Malus se si attacca (adc).
Sensibilità a Impronta Psicica	2	Ud, Ma	Azione	Vicino	Area 7,5 m + 1,5 m x Affinità Occulta di raggio centrato sul manifestante	Concentrazione fino a 10 minuti x Affinità Occulta (I)	Guadagni la visione passata di un luogo (momenti più significativi: battaglie, stragi, matrimoni, feste, ecc.) fino a 100 x Affinità Occulta. Visione tipo sogno oscuro.
Suggestione	2	Ud	Azione	Vicino	Una creatura vivente	1 ora x Affinità Occulta o completamente	Se il bersaglio fallisce un test Volontà contrapposta: influenzi l'azione del bersaglio con una suggestione spiegata in un a o due frasi). Non si sacrificherà direttamente. La suggestione dura per tutto il tempo, quando l'azione viene eseguita, finisce.
Artigli dell'Orso	2	Vi, Ma	Azione	Personale	Manifestante	1 ora x Affinità Occulta	Le mani diventano come zampe di orso con artigli: TAGLIO+2. Non si manipolano oggetti.
Focus in Combattimento	2	Vi	1 minuto	Personale	Manifestante	1 ora	Bonus +4 alla Risoluzione.
Prescienza in Combattimento	2	Vi	Azione	Personale	Manifestante	1 minuto x Affinità Occulta (I)	Bonus +2 agli attacchi.
Concussione	2	Ud	Azione	Medio	Un individuo	Istantanea	Attacco Mentale: se il bersaglio fallisce un test Volontà contrapposta: subisce BOTTA+2 danni. Necessario vedere bersaglio. Non funziona su oggetti inanimati.
Scurovisione	2	Vi	Azione	Tocco	Individuo toccato	1 ora x Affinità Occulta	Vista al buio totale in bianco e nero per 18 m.
Carica Elettrica	2	Vi	Azione	Tocco	Danno elettrico	Istantanea	Mano elettrificata: attacco a contatto ELETTRICITA+2 danni.

## **2.11) ECONOMIA DI BARATTO OMNIA**

Il baratto è un'operazione di scambio di beni o servizi fra due o più soggetti senza uso di moneta. Questo può avvenire sia in società primitive, che non hanno ancora l'uso di moneta; sia in mondi post-apocalittici in cui il denaro non ha nessun valore; che in certe società o in certi luoghi, anche ai giorni nostri.

In questo capitolo andremo a vedere come gestire a grandi linee ed in modo generico la 'compra/vendita' senza utilizzare moneta.

Dove non esiste il denaro e neanche i prestiti, le merci possono comunque essere scambiate. Semplicemente si scambia ciò che si ha, per quello che si vuole, alla migliore offerta che si può organizzare.

### **2.11) UNITÀ VENDITA (UV)**

Ogni oggetto (o servizio) ha un valore espresso in Unità Vendita (UV). Una UV è una meccanica astratta del sistema, nessuno nel mondo del gioco usa questo termine! Una UV rappresenta, approssimativamente, la sopravvivenza di una persona per un giorno: generalmente cibo a sufficienza per sfamare una persona per un giorno. Il valore UV di un oggetto indica il suo tipico valore relativo ad un altro oggetto di riferimento.

### **2.11) STABILIRE IL VALORE UV DI UN OGGETTO**

Non esiste una formula matematica per convertire il costo di un oggetto in UV. Il metodo migliore è individuare nelle seguenti tabelle l'oggetto che più gli assomiglia, ed usare il valore che si trova, facendo attenzione di cercare nel tipo di equipaggiamento preciso (non confrontare un'armatura con un'attrezzatura da sopravvivenza).



## **2.11) REGOLE PER IL BARATTO**

I personaggi possono ricorrere al baratto per ottenere dei beni. Il baratto è semplicemente l'atto di negoziazione uno o più oggetti che si possiedono per quelli di proprietà di un altro personaggio.

Il cartomante decide il valore che la controparte del baratto stabilisce, in base all'attitudine che ha verso il soggetto o il gruppo (prova di Diplomazia o simile) e soprattutto se gli interessa quello che si vuole scambiare.

In generale, una controparte indifferente commercia beni che possiede per il doppio del valore di quello che gli viene offerto. Per esempio, la controparte offre 4 UV di beni per averne 8 UV (il doppio).

Una controparte amichevole commercia beni che ha per una volta e mezzo il valore che gli viene offerto. Ad esempio, la controparte offre 4 UV di beni per averne 6 UV (una volta e mezzo).

Una controparte che intende aiutarli, commercia in parità. Ad esempio, la controparte offre 4 UV per averne 4 UV (parità).

Qualunque controparte commercia in parità per beni che realmente necessita. Ad esempio se la controparte è a corto di munizioni ma ha molto cibo, commercerà quei beni in parità.

## **2.11) DISPONIBILITÀ EQUIPAGGIAMENTO**

Poiché tutto il commercio è gestito col baratto, quando possibile, è meglio per il cartomante di determinare in anticipo l'equipaggiamento portato dai PNG (personaggi non giocanti), tra cui i commercianti e gli altri che potrebbero essere disposti a negoziare.

Come una guida molto approssimativa, utilizzare le righe seguenti per determinare quanta roba è disponibile in una opportunità di commercio.

Mercante ambulante solitario: 50 UV disponibile

Piccola carovana o emporio: 100 UV disponibile

Piccolo insediamento: 200 UV disponibile

Medio insediamento: 400 UV disponibile

Grande insediamento: 800 UV disponibile

Gli UV disponibili rappresenta il valore totale di tutto l'equipaggiamento che la controparte ha da offrire. Questo in aggiunta agli oggetti personali che possiede, che generalmente rappresentano un valore di 40 UV. È possibile che qualcuno sia disposto anche a cedere il proprio equipaggiamento personale, a meno che non sia necessario per la sua sopravvivenza.

Generalmente, metà dei beni disponibili sono oggetti consumabili del valore di 1 o 2 UV: cibo, carburante, munizioni batterie e parti. Un quarto consiste in merce varia del valore di 3 o 4 UV. Il rimanente quarto consiste in merce dal valore alto (5+ UV) come armi, armature, esplosivi, e così via.

**Tabella Omnia 2.42a: Valore UV Equipaggiamento (Armi ed Armature)**

TIPO	TAGL.	PESO	UV	\$ (LT8)	TIPO	TAGL.	PESO	UV	\$ (LT8)
Pistole (calibro)					Altre Armi a Distanza				
Beretta 92F (9mm)	Pic	1,5 Kg	8	650	Arco composto	Gra	1,5 Kg	3	120
Beretta 93R (9mm)	Med	1,5 Kg	12	1.200	Balestra	Med	3,5 Kg	3	90
Colt Double Eagle (10mm)	Pic	1,5 Kg	8	650	Lanciafiamme	Gra	25 Kg	14	900
Colt M1911 (.45)	Pic	1,5 Kg	8	500	Giavellotto	Med	1 Kg	1	20
Colt Python (.357)	Pic	1,5 Kg	8	500	Spray al peperoncino	Min	0,25 Kg	4	30
Derringer (.45)	Min	0,5 Kg	7	350	Shuriken	Min	0,25 Kg	1	12
Desert Eagle (.50AE)	Med	2 Kg	9	1.200	Taser	Pic	1 Kg	4	55
Glock 17 (9mm)	Pic	1 Kg	9	1.200	Frusta	Pic	1 Kg	1	20
Glock 20 (10mm)	Pic	1,5 Kg	9	1.200	Granate ed Esplosivi				
MAC Ingram M10 (.45)	Med	3 Kg	10	500	Granata a frammentazione (40mm)	Min	0,5 Kg	5	650
Pathfinder (.22)	Min	0,5 Kg	7	350	C4 / Semtex	Pic	0,5 Kg	6	200
Ruger Service-Six (.38S)	Pic	1 Kg	7	350	Miccia detonante	Med	1 Kg	3	70
S&W M29 (.44magnum)	Med	1,5 Kg	8	500	Dinamite	Min	0,5 Kg	4	200
SITES M9 (9mm)	Min	1 Kg	8	500	Granata a frammentazione	Min	0,5 Kg	6	500
Skorpion (.32)	Med	2 Kg	11	900	Granata fumogena	Pic	1 Kg	3	120
TEC-9 (9mm)	Med	2 Kg	9	350	Granata al gas lacrimogeno	Pic	1 Kg	4	200
Walther PPK (.32)	Pic	0,5 Kg	8	500	Granata incendiaria	Pic	1 Kg	8	900
Fucili (calibro)					Granata al fosforo bianco	Pic	1 Kg	4	500
AKM/AK-47 (7.62mmR)	Gra	5 Kg	10	500	Armi ad Area				
Barrett Light Fifty (.50)	Eno	17,5 Kg	11	3.500	Acido	Min	0,5 Kg	1	40
Beretta M3P (12-gauge)	Gra	4,5 Kg	8	650	Bomba Molotov	Pic	0,5 Kg	1	40
Browning BPS (10-gauge)	Gra	5,5 Kg	8	650	Munizioni				
HK G3 (7.62mm)	Gra	5,5 Kg	13	1.500	5.56mm	2			
HK MPS (9mm)	Gra	3,5 Kg	13	2.000	7.62mm	3			
HK MP5K (9mm)	Med	2,5 Kg	13	1.500	7.62mmR	2			
HK PSG1 (7.62mm)	Gra	8 Kg	11	3.500	0.444	3			
M16A2 (5.56mm)	Gra	4 Kg	11	650	0.5	4			
M4 Carbine (5.56mm)	Gra	3,5 Kg	11	650	9mm	1			
Mossberg (12-gauge)	Gra	3,5 Kg	8	500	10mm	1			
Remington 700 (7.62mm)	Gra	4 Kg	8	900	0.22	1			
Sawed-off shotgun (12-g.)	Med	2 Kg	8	500	0.32	1			
Steyr AUG (5.56mm)	Gra	4,5 Kg	13	1.500	0.38	1			
Uzi (9mm)	Gra	4 Kg	12	1.200	0.357	1			
Winchester 94 (.444)	Gra	3,5 Kg	8	500	0.44	2			
Armi Pesanti					0.45	1			
M-60	Eno	11 Kg	17	2.750	.50AE	2			
M2HB	Eno	37,5 Kg	18	3.500	10 ga buckshot	3			
M72A3 LAW	Gra	2,5 Kg	12	500	30 ga buckshot	2			
M79	Gra	3,5 Kg	11	350	Freccia (arco)	1			
					Quadrrello (balestra)	1			

TIPO	TAGL.	PESO	UV	\$ (LT8)	TIPO	TAGL.	PESO	UV	\$ (LT8)
<b>Armi da Mischia Semplici</b>					<b>Armature Leggere</b>				
Tirapugni	Min	0,5 Kg	3	30	Armatura in cuoio leggera	LT1	2 Kg	5	120
Mannaia	Pic	1 Kg	3	30	Armatura in cuoio pesante	LT1	3 Kg	10	200
Randello	Med		2	20	Armatura imbottita	LT1	7 Kg	10	275
Coltello	Min	0,5 Kg	4	55	Giustacuore in cuoio	LT1	2 Kg	10	275
Bastone di metallo	Med	1 Kg	4	70	Cotta di maglia	LT3	1,5 Kg	11	350
Pistola stordente	Min	0,5 Kg	3	30	<b>Armature Medie</b>				
Tonfa	Med	1 Kg	3	40	Armatura completa leggera	LT7	11 Kg	12	500
<b>Armi da Mischia Arcaiche</b>					Armatura di cotta di maglia	LT3	22 Kg	14	1.200
Accetta	Pic	2 Kg	2	20	Giubbotto Kevlar leggero	LT7	3 Kg	13	650
Spada lunga	Med	2 Kg	6	150	Giubbotto antiproiettile	LT6	9 Kg	14	900
Machete	Pic	1 Kg	3	30	<b>Armature Pesanti</b>				
Stocco	Med	1,5 Kg	5	120	Giubbotto Kevlar pesante	LT7	5 Kg	14	1.200
Lancia	Gra	4,5 Kg	3	40	Armatura di piastre media	LT3	45 Kg	18	5.000
Rasoio	Min	0,25 Kg	2	20	Armatura completa media	LT8	16 Kg	15	1.500
Bastone animato (spada nel bastone)	Med	1,5 Kg	5	90					
<b>Armi da Mischia Esotiche</b>									
Catena	Gra	2,5 Kg	3	30					
Motosega	Gra	5 Kg	5	90					
Kama	Pic	1 Kg	3	30					
Katana	Gra	3 Kg	6	200					
Kukri	Pic	0,5 Kg	3	30					
Nunchaku	Pic	1 Kg	2	12					
Bastone a tre sezioni	Gra	1,5 Kg	2	20					

**Tabella Omnia 2.42b: Valore UV Equipaggiamento (Equipaggiamento)**

TIPO	TAGL.	PESO	UV	\$ (LT8)	TIPO	TAGL.	PESO	UV	\$ (LT8)
<b>Trasporti e contenitori</b>					<b>Computer ed elettronica di consumo</b>				
Borsa da viaggio in alluminio					Macchina fotografica				
4,5 Kg	Med	2,5 Kg	3	120	35 mm	Pic	1 Kg	2	900
18 Kg	Gra	5 Kg	4	150	digitale	Min	0,25 Kg	4	350
33 Kg	Gra	7,5 Kg	4	200	usa-e-getta	Min	0,25 Kg	1	20
Ventiquattrore	Med	1 Kg	2	55	da rullino	Mta	-	1	12
Borsa da campo	Med	1 Kg	2	40	rullino da sviluppare			-	12
Zainetto	Pic	1 Kg	2	30	Cellulare	Mta	-	-	90
Borsetta	Pic	0,5 Kg	1	20	Computer				
Zaino tattico					fisso	Gra	5 Kg	7	3.500
standard	Pic	1 Kg	3	55	portatile	Med	2,5 Kg	7	5.000
enorme	Med	1,5 Kg	2	90	Registratore audio digitale	Min	0,5 Kg	3	120
Schedario portatile	Med	2 Kg	3	90	Modem				
<b>Abbigliamento</b>					banda larga	Min	0,5 Kg	-	12
Capi di abbigliamento					cellulare	Min	0,5 Kg	-	40
affari	Med	1,5 Kg	4	200	PDA	Min	0,25 Kg	5	650
casual	Med	1 Kg	3	70	Telefono satellitare portatile	Pic	1 Kg	-	900
formale	Med	1,5 Kg	5	500	Videocamera portatile	Pic	1 Kg	5	650
lavoro	Med	1,5 Kg	3	90	Stampante	Med	1,5 Kg	4	200
uniforme	Med	1 Kg	3	90	Scanner	Med	1,5 Kg	4	200
Tuta mimetica	Med	2,5 Kg	2	40	Ricetrasmittente				
<b>Abbigliamento esterno</b>					base	Min	0,5 Kg	2	55
cappotto	Med	1 Kg	3	70	professionale	Min	0,5 Kg	4	500
giacca da lavoro	Med	1 Kg	2	55	<b>Equipaggiamento di sorveglianza</b>				
soprabito	Med	1,5 Kg	3	90	Scatola nera	Min	0,25 Kg		
eskimo	Med	1,5 Kg	3	90	Rilevatore del chiamante	Min	0,5 Kg		
giubbotto da fotogiornalista	Med	0,5 Kg	2	90	Intercettore di cellulare	Min	0,25 Kg		
giacca a vento	Med	0,5 Kg	2	40	Telefono test linee	Min	0,5 Kg		
cintura degli attrezzi	Med	1 Kg	3	90	Metal detector	Pic	1 Kg		
					Visore notturno	Pic	1,5 Kg		
					Rivelatore intercettamenti	Min	0,5 Kg		
					Intercettore di Telefono				
					rivelatore di linea	Min	0,25 Kg		
					rilevatore di ricevente	Min	0,25 Kg		
					tracciatore d linea telefonica	Med	2,5 Kg		

TIPO	TAGL.	PESO	UV	\$ (LT8)	TIPO	TAGL.	PESO	UV	\$ (LT8)
<b>Equipaggiamento professionale</b>					<b>Attrezzatura da sopravvivenza</b>				
Tronchesi	Med	2,5 Kg	2	40	Zaino	Med	1,5 Kg	3	120
Triboli (25)	Pic	1 Kg	3	30	Binocolo				
Kit apertura auto	Min	0,5 Kg	3	40	standard	Pic	1 Kg	2	55
Kit chimico	Med	3 Kg	5	650	telemetria	Pic	1,5 Kg	4	500
Kit demolizione	Med	2,5 Kg	7	275	elettro-ottico	Pic	2 Kg	5	500
Kit travestimento	Med	2,5 Kg	1	200	Bastoni luce chimica (5)	Min	0,5 Kg	1	5
Nastro adesivo	Min	0,5 Kg	1	20	Attrezzi da scalata	Gra	5 Kg	4	150
Kit attrezzi elettrici					Bussola	Mla	0,25 Kg	2	30
base	Gra	6 Kg	5	350	Estintore	Med	1,5 Kg	3	70
deluxe	Eno	16,5 Kg	7	2.750	Occhiali per luce accecante	Min	1 Kg	5	500
Kit raccolta prove					Torcia				
base	Med	3 Kg	2	55	torica a stilo	Mla	0,25 Kg	1	12
deluxe	Med	4 Kg	4	500	standard	Min	0,5 Kg	1	20
Kit pronto soccorso	Pic	1,5 Kg	2	30	riflettore portatile	Pic	1 Kg	2	40
Kit falsificazione	Pic	1,5 Kg	4	200	Maschera antigas	Pic	2,5 Kg	4	275
Manette					Ricevitore GPS	Min	0,5 Kg	-	500
acciaio	Min	0,5 Kg	2	55	Carta geografica				
fascetta (25)	Mla	0,25 Kg	2	40	atlante stradale	Min	0,5 Kg	1	20
Strumento, tastiera	Gra	6 Kg	4	200	mappa tattica	Min	0,25 Kg	1	12
Strumento, percussioni	Eno	25 Kg	5	350	Gilet tattico	Med	3,5 Kg	3	70
Strumento, corda	Gra	3,5 Kg	4	275	Stufa portatile	Min	0,5 Kg	3	90
Strumento, fiato	Min	0,5 Kg	3	70	Corda (45 m)	Gra	6 Kg	2	30
Set grimaldelli	Min	0,5 Kg	5	90	Sacco a pelo	Med	2 Kg	3	90
Pistola di sblocco	Min	0,25 Kg	5	200	Tenda				
Kit attrezzi meccanici					cupola 2 persone	Med	2 Kg	4	150
base	Gra	11 Kg	4	275	cupola 4 persone	Med	3,5 Kg	4	200
deluxe	Eno	22,5 Kg	7	2.000	cupola 8 persone	Gra	5 Kg	4	275
Kit medico	Med	2,5 Kg	5	500	Razioni da viaggio (12)	Min	0,5 Kg	2	30
Strumento multiuso	Min	0,25 Kg	3	90					
Kit farmaceutico	Med	3 Kg	6	900					
Kit ricerca e salvataggio	Med	3,5 Kg	4	200					
Striscia chiodata	Eno	11 Kg	4	275					
Kit chirurgico	Med	2,5 Kg	5	650					
<b>Accessori per armi</b>									
Caricatore	Min	0,25 Kg	1	20	Illuminatore	Min	0,25 Kg	2	55
Detonatore					Mirino laser	Min	0,25 Kg	4	500
tappo di brillamento	Min	0,25 Kg	2	20	Mirino				
radiocontrollato	Min	0,25 Kg	5	120	standard	Min	0,25 Kg	4	150
temporizzato	Min	0,25 Kg	4	55	elettro-ottico	Pic	1,5 Kg	6	1.200
cablato	Min	0,5 Kg	3	40	Speedloader (caricatore revolver)	Min	0,25 Kg	1	12
Fondina					Silenziatore				
anca	Min	0,5 Kg	2	30	pistola	Min	0,5 Kg	10	200
trasporto occulto	Min	0,25 Kg	2	30	fucile	Pic	2 Kg	11	350

# SINE REQUIE OMNIA SAECULA

Ambientazione Omni Temporale  
Sine Requite Anno XIII

## CAPITOLI

### 1 Fondamentali

- 1.1 Sine Requite Omnia Saecula
- 1.2 Ambientazione
- 1.3 Società
- 1.4 Legge
- 1.5 Mondo

### 2 Base

- 2.1 Abilità
- 2.2 Professioni
- 2.3 Armi
- 2.4 Armature
- 2.5 Equipaggiamento
- 2.6 Trasporti e Veicoli
- 2.7 Oggetti e Sistema Congegni
- 2.8 Armi Atomiche
- 2.9 Ferite, Malattie e Pericoli
- 2.10 Mutazioni
- 2.11 Economia di Baratto

## 3 AVANZATI

### 3.1 Veleni

### 3.2 Droghe ed Alcolici

### 3.3 Fiori e Specie Vegetali

### 3.4 Insediamenti

### 3.5 Costruzione di Edifici

### 3.6 Gestione di Compagnie

### 3.7 Fondazione di Città

### 3.8 Descrizione di Galassie

## 3.1) VELENI OMNIA

Direttamente dal vecchio manuale R&P di Sine Requie, una descrizione sui veleni.

Per resistere agli effetti del veleno è necessario una prova di Forza Fisica meno il modificatore dato dalla potenza del veleno. Veleni di bassa potenza ma in alte dosi andranno considerati come fossero di potenza maggiore. Esistono 3 classi di veleno che causano ciascuna effetti diversi.

**Tabella Omnia 3.1: Danno ed effetti del veleno**

POTENZA	MODIFICATORE	CLASSE 1 (paralisi/incoscienza)	CLASSE 2 (malessere/morte lenta)	CLASSE 3 (morte istantanea)
1	-1	Offuscato, stordito	Dissenteria e vomito, con tremendi dolori di pancia	Decorso mortale in poche ore (vipera)
2	-2	Durata ed effetti in base alla potenza, alla dose e alla discrezione del cartomante. Sono spesso di origine vegetale	Portano a morte solo ad alti dosaggi e potenza considerevole, altrimenti causano dolori.	Sono i veleni dei serpenti più velenosi, dei funghi più terribili e delle erbe più mortalì. Sempre rari
3	-3		Si trovano nei funghi tossici	
4	-4			
5	-5	Sonno pesante, i muscoli non rispondono	Perdita di sensi, mente offuscata, il fegato (o altro) viene distrutto	Morte in 3 secondi (cobra) Il Gas Nervino è di C3

### 3.1) ELENCO VELENI

by Alexbynight

PREMETTO CHE NON SON UN ERBORISTA NE UN CHIMICO NE UN MEDICO NE UN FARMACISTA.  
TALE GUIDA E STATA FATTA TRAMITE CONOSCENZE AMATORIALI E PER UN USO ESCLUSIVAMENTE  
LUDICO PARTICOLARMENTE ORIENTATO VERSO IL GIRO DI RUOLO SINEREQUIE.  
NON USATELA COME GUIDA PER L'USO REALE DI SOSTANZE VEGETALI O CHIMICHE.

Per la maggior parte dei veleni elencati esistono antidoti più o meno rari. In ogni caso è plausibile che la loro conoscenza sia delimitata ad un certo tipo di persone che abbiano fatto studi in tal senso. Inoltre la loro preparazione richiede tempo a meno che non si abbai o non si trovi l' antidoto. In ogni caso anche con l'antidoto non si va a morte, ma i sintomi ( dolori, capogiri ecc ecc ) rimangono.

**Tabella Omnia 3.2: Veleni**

VELENI	LT	CLASSE	POTENZA	EPOCA
<b>VEGETALI (PIANTE)</b>				
BELLADONNA ( ATROPA BELLADONNA )	0	2	1-5	V millennio aC
CICUTA MAGGIORE ( CONIUM MACULATUM )	0	2	3-5	V millennio aC
ZAFFERANO MATTO O FREDDOLINA ( COLCHICUM AUTUMNALE )	0	1	1-4	V millennio aC
DIGITALE ( DIGITALIS PURPUREA )	0	3	4	V millennio aC
DIGITALE LANATA ( DIGITALIS LANATA )	0	3	5	V millennio aC
ROSA DI NATALE O ELLEBORO ( HELLEBORUS NIGER )	0	1	1-3	V millennio aC
FAVA PORCINA ( HYOSCYAMUS NIGER )	0	1	2-5	V millennio aC
MUGHETTO ( CONVALLARIA MAJALIS )	0	3	2-5	V millennio aC
STRAMONIO ( DATURA STRAMONIUM )	0	2-3	1-5	V millennio aC
ELEBORO BIANCO ( VERATRUM BIANCO )	0	2	2-4	V millennio aC
<b>VEGETALI (FUNGHI)</b>				
TIGNOSA VELENOSA (AMANITA PHALLOIDES )	0	3	5	V millennio aC
AMANITA VERNA	0	3	4-5	V millennio aC
COCCOFALSO ( AMANITA MUSCARIA )	0	2	4-5	V millennio aC
AGARICO PANTERINO (AMANITA PANTHERINA )	0	2	4-5	V millennio aC
BOLETUS PORPUREOS	0	1	1-3	V millennio aC
BOLETUS SATANAS	0	2	2-4	V millennio aC
ANELLARIA SEPARATA	0	1	4	V millennio aC
CORTIRANIU ORELLANIUS	0	3	4	V millennio aC
DITOLA PALLIDA ( CLAVARIA PALLIDA )	0	1	3-4	V millennio aC
<b>CHIMICI BIOLOGICI</b>				
IDROSSIDO DI AMMONIO	?	2	3-4	?
ACIDO BORICO E BORATI	1	2-3	3-4	II millennio aC
ARSENICO	1	2	4-5	II millennio aC
CIANURO	5	3	5	1704 dC
STRICNINA	1	3	4-5	II millennio aC
NITROGLICERINA	5	3	5	1847 dC
<b>GASSOSI BATTERIOLOGICI E CHIMICI</b>				
BOTULINO	6	3	5	1944 dC
MOSTARDA O IPRITE	6	2	5	1917 dC
NERVINO O SARIM	6	3	5	1934 dC
VAIOLO	7	2	5	1947 dC
CLORINA	6	1	5	1934 dC
VX	6	3	5	1934 dC



### **3.1) VELENI DI ORIGINE VEGETALE (PIANTE)**

#### **BELLADONNA (ATROPA BELLADONNA)**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 1-5

Tramite le bacche e le foglie si ottiene un potentissimo veleno che determina intossicazione gravi. Da eccitazione e confusione in dosi minime, in dosi più massicce porta ad una intossicazione delle fibre nervose e del sistema nervoso bloccando la respirazione e il battito. Una assunzione prolungata può portare all'insorgenza di allucinazioni permanenti e pure all'insorgenza di turbe psichiche.

#### **CICUTA MAGGIORE (CONIUM MACULATUM)**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 3-5

Con i frutti non ancora maturi ci si può preparare un tipico veleno, usato anche dai greci per i condannati a morte. La causa della morte avviene per l'insorgenza di crisi epilettiche violente e prolungate che bloccano la respirazione del soggetto. In dosi minime provoca violente crisi epilettiche.

#### **ZAFFERANO MATTO O FREDDOLINA (COLCHICUM AUTUMNALE)**

Classe veleno: 1

Potenza veleno 1-4

Utilizzando i bulbi si può preparare una sostanza tossica che agisce a livelli della coscienza. A seconda della dose il soggetto può cadere in un sonno profondo oppure oltre al sonno avere l'insorgenza della paralisi momentanea dei muscoli per un periodo di tempo variabile.

#### **DIGITALE (DIGITALIS PURPUREA)**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 4

Dalle foglie e dai semi si prepara un decotto che a basse dosi serve da cardiotonico. Ad alte dosi crea una forte aritmia che sfocia nel collasso cardiaco.

#### **DIGITALE LANATA (DIGITALIS LANATA)**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 5

L'uso è lo stesso della digitale. Il collasso cardiaco sopraggiunge immediatamente.

#### **ROSA DI NATALE O ELLEBORO (HELLEBORUS NIGER)**

Classe veleno: 1

Potenza veleno: 1-3

L'uso delle radici consente la preparazione di un prodotto che provoca una forte irritazione a livello cutaneo e della mucosa interna provocando un forte fastidio, quasi insopportabile.

### **FAVA PORCINA (HYOSCYAMUS NIGER)**

Classe veleno: 1

Potenza veleno: 2-5

Con i fiori si possono fare insorgere in dosi minime, narcolessia profonda con sogni spaventosi e allucinazioni. In dosi massicce sonno senza più risveglio per l'inibizione dell'attività cerebrale.

### **MUGHETTO (CONVALLARIA MAJALIS)**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 2-5

Si usano le foglie per creare un potentissimo cardiotonico, che può provocare un collasso cardiaco quasi immediato.

### **STRAMONIO (DATURA STRAMONIUM)**

Classe veleno: 2-3

Potenza veleno: 1-5

In basse dosi da origine a vertigini, palpitazioni, vomito, respiro affannoso, in alte dosi provoca il blocco immediato dell'attività respiratoria.

### **ELEBORO BIANCO (VERATRUM BIANCO)**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 2-4

Da origine a fenomeni di nausea, vomito, confusione e debolezza. In alte dosi provoca intossicazione con forti dolori addominali.

### **3.1) VELENI DI ORIGINE VEGETALE (FUNGHI)**

#### **TIGNOSA VELENOSA (AMANITA PHALLOIDES)**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 5

Ha una tossina mortale. Provoca la morte per blocco cardio-respiratorio in pochi minuti.

#### **AMANITA VERNA**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 4-5

Provoca il blocco delle funzioni epatiche. Morte nel giro di poche ore.

#### **COCCOFALSO (AMANITA MUSCARIA)**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 4-5

Provoca degli sbalzi neurotici. Inizialmente provoca forti allucinazioni, vertigini e confusione. Dopo alcune ore si muore per blocco del sistema nervoso indipendente.

#### **AGARICO PANTERINO (AMANITA PANTHERINA)**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 4-5

Da la morte per blocco cardiaco in alcune ore.

#### **BOLETUS PORPUREOS**

Classe veleno: 1

Potenza veleno: 1-3

Provoca lesione gastrointestinali e fortissimi dolori addominali. Conati di vomito ematici, confusione. Gli effetti passano dopo alcuni giorni.

#### **BOLETUS SATANAS**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 2-4

Intossicazione grave, con lesioni gastrointestinali. Morte in alcuni giorni.

#### **ANELLARIA SEPARATA**

Classe veleno: 1

Potenza veleno: 4

Da allucinazioni gravi e persistenti che durano molte ore.

#### **CORTIRANIU ORELLANIUS**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 4

Provoca blocco renale. Da la morte in pochi giorni.

#### **DITOLA PALLIDA (CLAVARIA PALLIDA)**

Classe veleno: 1

Potenza veleno: 3-4

Intossicazione gastrica. Dolori addominali violenti e conati di vomito.

### **3.1) VELENI DI ORIGINE CHIMICO-BIOLOGICA**

#### **IDROSSIDO DI AMMONIO**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 3-4

Edema polmonare, spasmi polmonari, gastrite corrosiva.

#### **ACIDO BORICO E BORATI**

Classe veleno: 2-3

Potenza veleno: 3-4

Rash cutaneo, vomito, coma, agitazione. In dosi massicce provoca la morte per collasso cardiaco.

#### **ARSENICO**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 4-5

Vomito diarrea emorragia gastrica, paralisi. In dosi massicce morte in pochi giorni.

#### **CIANURO**

classe veleno: 3

potenza veleno:5

provoca la morte immediata per arresto respiratorio.

#### **STRICNINA**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 4-5

Paralisi muscolare, grossa difficoltà respiratoria. Arresto respiratorio. Il soggetto rimane cosciente.

#### **NITROGLICERINA**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 5

Morte per ischemia cerebrale.

### **3.1) VELENI GASSOSI BATTERIOLOGICI E CHIMICI**

#### **BOTULINO**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 5

Arresto respiratorio e cardiaco. Il soggetto rimane cosciente.

#### **MOSTARDA O IPRITE**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 5

Provoca vesciche cutanee dolorosissime e cecità permanente.

#### **NERVINO O SARIM**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 5

Blocco del sistema nervoso e respiratorio.

#### **VAIOLO**

Classe veleno: 2

Potenza veleno: 5

Da febbre e pustole. Non esiste una cura. La morte sopraggiunge dopo circa due settimane.

#### **CLORINA**

Classe veleno: 1

Potenza veleno: 5

Di colore verde, da ustioni, lacerazioni e visione sfocata.

#### **VX**

Classe veleno: 3

Potenza veleno: 5

Stesso effetto del sarim o nervino

## 3.2) DROGHE ED ALCOLICI OMNIA

PREMETTO CHE NON SON UN ERBORISTA NE UN CHIMICO NE UN MEDICO NE UN FARMACISTA. TALE GUIDA E STATA FATTA TRAMITE CONOSCENZE AMATORIALI E PER UN USO ESCLUSIVAMENTE LUDICO PARTICOLARMENTE ORIENTATO VERSO IL GIRO DI RUOLO SINEREQUIE. NON USATELA COME GUIDA PER L'USO REALE DI SOSTANZE VEGETALI O CHIMICHE.

In farmacologia, per droga si intende un prodotto di origine naturale (vegetale o animale) che contiene delle sostanze farmacologicamente attive (principi attivi), insieme ad altre inerti. Le droghe sono oggetto di studio proprio della farmacognosia.

Nel linguaggio comune sono altresì dette "droghe":  
le spezie, aromi vegetali, in genere secchi, utilizzati nella preparazione dei cibi, per conferire sapore o profumo;

le sostanze stupefacenti, sostanze che, in virtù dei loro effetti farmacologici sul sistema nervoso centrale, e in particolare sullo stato di coscienza, sono fatte oggetto di uso non terapeutico, principalmente voluttuario. L'uso di alcune di queste sostanze può determinare l'insorgenza di fenomeni di dipendenza fisica e/o psichica (cfr. tossicodipendenza), oltre che di effetti collaterali, ed è in genere regolato dalla legge;

Direttamente da Wikipedia la definizione di droga, naturalmente per noi è la terza accezione (l'ultima appena elencata) che ci interessa e che andremo a spiegare.

Gli Alcolici meritano un discorso a parte, per via della loro grande diffusione, varietà ed antichità di utilizzo, ma ricadono sempre e comunque nella categoria delle droghe.

## 3.2) ELENCO DROGHE ED ALCOLICI

Le droghe sono tecnicamente dei Veleni, quindi hanno una Classe ed una Potenza (e possono anche essere molto nocive, anche mortali), ma che producono un effetto piacevole per il soggetto (finché non se ne abusa) e che crea dipendenza mentale ed eventualmente assuefazione fisica (per le più pesanti e pericolose).

Quindi una Droga è caratterizzata da:

**Classe** che dipende dal tipo di sostanza e generalmente dall'Assuefazione del soggetto;

**Potenza** che dipende dalla qualità della sostanza;

**Effetto** che indica l'effetto piacevole dopo l'assunzione di una dose (maggiore se il soggetto è Assuefatto);

**Dipendenza** che indica la volontà mentale del soggetto a continuare ad assumerla (maggiore se il soggetto è Assuefatto);

**Assuefazione** (per le droghe più pesanti) che incide sulla Classe della sostanza (più si è assuefatti e più la Classe aumenta);

**Danni** che indica quale organo danneggia maggiormente la sostanza;

**LT ed Epoca** indica da quanto tempo si utilizza la droga;

**Pianta e Parte** indica da cosa si ricava la droga.

Tecnicamente va gestita come un Veleno, considerando l'effetto "piacevole" appena la si assume e naturalmente considerando la dipendenza e l'assuefazione (un buon A.M. in caso di dubbi permette al cartomante di togliersi da ogni situazione, se non si vuole essere troppo tecnici e fare prove su prove). Quindi dopo l'assunzione di una dose minima della droga, l'Effetto inizia e si fa una prova di Forza Fisica meno il modificatore della Potenza della Droga. Se si fallisce si ha una intossicazione (vedi tabella veleni).

**Tabella Omnia 3.3: Droghe**

DROGA	LT	CLASSE	POT.	EFFETTO	DIPENDENZA	DANNI	DOSE	TIPO	PIANTA (PARTE)	EPOCA
Alcol Etilico	0	1->2->3	1-5	Eccita, Calma, Sonno	+ Assuefazione	Fegato	Varia	Pes	Varia	V millennio aC
Allucinogeni	0	2	3-5	Allucinazione		Cervello	0,2 g	All	Varia	V millennio aC
Anestetici	5	2->3	4-5	Calma, Sonno	+ Assuefazione	Organi	0,1 g	Far	Varia	XVII secolo dC
Caffeina	3	1	1-3	Eccitazione		Nessuno	0,2 g	Leg	Caffè (seme), Tè (foglia), Guaranà (resina)	XV secolo dC
Calmanti	5	1->2->3	3-5	Calmante	+ Assuefazione	Cuore	0,1 g	Far	Varia	XVII secolo dC
Cocaina	1	2->3	3-5	Eccitazione	+ Assuefazione	Organi	0,1 g	Pes	Coca (foglia)	II millennio aC
Crack	7	2->3	4-5	Eccitazione	+ Assuefazione	Organi	0,1 g	Pes	Coca (foglia)	XX secolo dC
Eccitanti	5	1->2->3	3-5	Eccitazione	+ Assuefazione	Cuore	0,1 g	Far	Varia	XVII secolo dC
Eroina	6	2->3	4-5	Calmante	+ Assuefazione	Organi	0,1 g	Pes	Oppio (derivato)	1897 dC
Hashish	1	1	3-5	Calmante		Nessuno	0,2 g	Leg	Cannabis (resina)	II millennio aC
LSD	6	2	3-5	Allucinazione		Cervello	0,2 g	All	Segale Cornuta (parassita)	1938 dC
Marijuana	1	1	3-5	Calmante		Nessuno	0,2 g	Leg	Cannabis (foglia)	II millennio aC
Morfina	5	2->3	4-5	Calma, Sonno	+ Assuefazione	Organi	0,1 g	Far	Oppio (derivato)	1804 dC
Nicotina	1	1->2	1-3	Eccitazione	+ Assuefazione	Polmoni	0,2 g	Pes	Tabacco (foglia)	II millennio aC
Oppio	0	2->3	3-5	Calmante	+ Assuefazione	Organi	0,1 g	Pes	Papavero (resina)	V millennio aC

**Note:**

All: Allucinogena

Far: Farmaco

Leg: Leggera

Pes: Pesante

Andiamo ad esaminare i singoli valori:

**DROGA** il nome della sostanza.

**LT** il Livello Tecnologico di introduzione della sostanza (nulla vieta di poterla trovare anche prima).

**CLASSE** la Classe della droga (più è alta più è dannosa), dipende dalla assuefazione del Soggetto, dal valore minore, per aumentare con l'abuso continuo, fino alla valore maggiore (a discrezione del cartomante, gestitelo pure con un Arcano Maggiore).

Alcune droghe hanno solo una classe, sono quelle prive di Assuefazione (vedi dopo).

**POT(ENZA)** la Potenza della droga (più è alta più è potente), dipende dalla qualità della droga (il range di valori indica i valori tipici della sostanza).

Per resistere agli effetti della droga (come del veleno) è necessario una prova di Forza Fisica meno il modificatore dato dalla potenza della droga.

Se si fallisce si ha una intossicazione (vedi tabella veleni).

Droghe (come veleni) di bassa potenza ma in alte dosi andranno considerati come fossero di potenza maggiore.

**EFFETTO** indica l'effetto della droga sul soggetto, è lasciata volutamente generica per permettere ad ogni cartomante di gestirla come meglio crede (un Arcano Maggiore risolve sempre ogni dubbio).

Allucinazione: generano allucinazioni (di per sé non nocive, ma potenzialmente pericolose: camminare su un ponte immaginario, tuffarsi in una piscina immaginaria, ecc.);

Calmante: calmano ed anestetizzano il soggetto;

Eccitazione: eccitano e rivitalizzano il soggetto;

Sonno: anestetizzano ed addormentano il soggetto.

**DIPENDENZA** tutte le droghe creano una dipendenza mentale, che va necessariamente interpretata dal giocatore (il cartomante può "incentivare" il giocatore facendogli estrarre un A.M. ed interpretandolo);

molte creano Assuefazione fisica: l'organismo si abitua alla sostanza e necessita di dosi maggiori per avere gli stessi effetti. Questo implica anche che la Classe della sostanza aumenterà man a mano che le assunzioni aumentano (come detto, a discrezione del cartomante).

N.B.: consigliamo di segnare sulla scheda del personaggio le assuefazioni delle sostanze e la loro classe attuale (in quanto soggettiva).

**DANNI** indicano gli organi del soggetto danneggiati dalle droghe di classe 2 e 3, se se ne abusa parecchio (come detto, a discrezione del cartomante).

**DOSE** indica una dose tipica per avere gli Effetti (aumenta all'aumentare della assuefazione, a discrezione del cartomante).

**TIPO** indica la classificazione tipica della droga:

Allucinogena, che crea allucinazioni (generalmente non generano Assuefazione);

Farmaco, utilizzato anche come medicina (generalmente generano Assuefazione);

Leggera, le droghe poco pericolose (non generano Assuefazione);

Pesante, le droghe molto pericolose (generano Assuefazione).

**PIANTA (PARTE)** la pianta (e la parte) di origine della sostanza.

**EPOCA** indica l'anno (o l'epoca) di inizio produzione della sostanza (come detto per LT, nulla vieta di poterla trovare anche prima).



Analizziamo ora più dettagliatamente gli alcolici, bevande che vista la loro grande varietà, vasta diffusione, facilità di produzione, antichità di conoscenza; è la droga più comune, diffusa e antica in questo mondo.

**Tabella Omnia 3.4: Alcolici**

ALCOLICO	LT	POTENZA	GRADI	DOSE	COLORE	BASE	EPOCA
Alcol Etilico	2	5	90°	0,1 l	Incolore	Sostanze zuccherine fermentate	VIII secolo aC
Assenzio	5	4	45° - 75°	0,25 l	Brunastro - Giallo, Verde	Assenzio	IXX secolo dC
Cognac	4	4	40°	0,25 l	Ambrato	Vini	XVII secolo dC
Brandy	3	4	40°	0,25 l	Ambrato	Vini Bianchi	XIII secolo dC
Whisky	4	4	40°	0,25 l	Biondo	Orzo, Segale, Granoturco	1494 dC
Bourbon	5	4	40°	0,25 l	Brunastro	Granoturco, Mais, Orzo, Segale	1789 dC
Apple Jack	5	4	40°	0,25 l	Leggermente Giallo	Sidro di Mele	IXX secolo
Arack	2	4	40°	0,25 l	Incolore - Brunastro	Riso, Cocco, Canna da Zucchero	VIII secolo aC
Grappa	2	4	40°	0,25 l	Incolore - Bianco, Ambrato	Vinacce (buccia di Uva)	VIII secolo aC
Pulque	1	2	7° - 18°	0,5 l	Incolore	Vino di Agave	XIV secolo aC
Rum	4	4	40°	0,25 l	Bianco	Canna da Zucchero	XV secolo dC
Sake	0	3	25° - 45°	0,25 l	Incolore	Riso	V millennio aC
Tequila	4	4	45°	0,25 l	Incolore	Agave	XVII secolo dC
Vodka	2	4	40°	0,25 l	Incolore	Grano, Orzo, Segale	VIII secolo aC
Amaro	2	3	30° - 40°	0,25 l	Dipende dalla base	Erbe Aromatiche	VIII secolo aC
Mistrà	4	4	45°	0,25 l	Incolore	Anice	XVII secolo dC
Vino Bianco	0	2	8° - 10°	0,5 l	Bianco	Uva senza Vinacce (buccia) scure	V millennio aC
Vino Rosso	0	2	10° - 15°	0,5 l	Rosso	Uva con Vinacce (buccia) scure	V millennio aC
Birra Bionda	0	1	4° - 6°	0,5 l	Biondo	Orzo	IV millennio aC
Birra Rossa	0	1	8° - 12°	0,5 l	Ambrato	Cereali	IV millennio aC
Sambuca	3	4	40°	0,25 l	Incolore	Aneto e Sambuco	XII secolo dC
Vino Liquoroso	5	2	20°	0,25 l	Dipende dalla base	Vino	XVIII secolo

Andiamo a spiegare i singoli valori:

**ALCOLICO** il nome della bevanda alcolica.

**LT** il Livello Tecnologico di introduzione dell'alcolico (nulla vieta di poterla trovare anche prima).

**POTENZA** la Potenza dell'alcolico (più è alta più è potente).

Per resistere agli effetti dell'alcolico (come della droga e del veleno) è necessario una prova di Forza Fisica meno il modificatore dato dalla potenza della droga.

Se si fallisce si ha una intossicazione (vedi tabella veleni).

Alcolici (come droghe e veleni) di bassa potenza ma in alte dosi andranno considerati come fossero di potenza maggiore.

**GRADI** indica la gradazione alcolica.

**DOSE** indica una dose tipica per avere gli Effetti (aumenta all'aumentare della assuefazione, a discrezione del cartomante).

**COLORE** indica il colore tipico della bevanda.

**BASE** la pianta (o gli ingredienti) di origine dell'alcolico.

**EPOCA** indica l'anno (o l'epoca) di inizio produzione dell'alcolico (come detto per LT, nulla vieta di poterla trovare anche prima).

## 3.2) PRODUZIONE DI DROGHE ED ALCOLICI

Per produrre droghe ed alcolici, generalmente si parte da una pianta di origine, per poi passare alla preparazione vera e propria.

Quindi possiamo indicare 2 fasi:

1) Reperimento ingredienti

(coltivazione della pianta o reperimento ingredienti per le droghe artificiali);

2) Produzione della droga

(gli alcolici generalmente richiedono anche del tempo aggiuntivo per l'invecchiamento);

## 3.2) COLTIVAZIONE DELLE PIANTE

Vediamo le piante usate per produrre droghe e alcolici.

**Tabella Omnia 3.5: Piante delle Droghe e degli Alcolici**

PIANTA	MATURAZIONE	FIORITURA	DIMENSIONE	CLIMA
Agave	Decennale	Primavera	A 0,3m L 0,3m	Delicata clima caldo
Aneto	Annuale	Primavera	A 0,2-0,5m L stelo	Delicata clima fresco
Anice	Annuale	Primavera	A 0,2-0,5m L stelo	Delicata clima fresco
Assenzio	Annuale	Primavera	A 0,2-0,5m L stelo	Rustica
Caffè	Annuale	Perenne	A 3-10m L 1-3m	Delicata clima caldo
Canna da Zucchero	Semestrale	Nessuna	A 2m L fusto	Delicata clima intermedio
Cannabis	Annuale	Estate	A 0,9-5m L 0,3-1,5m	Delicata clima caldo
Cereali (frumento, segale, avena, orzo, granoturco, mais)	Annuale	Estate	A 0,3-1m L stelo	Delicata clima fresco
Coca	Annuale	Estate	A 0,2-3m L 0,1-0,8m	Delicata clima fresco
Cocco	Annuale	Primavera	A 10-40m L 3-6m	Delicata clima caldo
Guaranà	Annuale	Estate	A 0,3-3m L stelo	Delicata clima caldo
Melo	Annuale	Primavera	A 0,5-3m L 0,3-2m	Rustica
Papavero	Annuale	Estate	A 0,3-1m L fiore	Semirustica
Riso	Annuale	Nessuna	A 0,3m L stelo	Delicata clima intermedio
Sambuco	Annuale	Primavera	A 2-5m L 0,5-3m	Rustica
Segale	Annuale	Estate	A 0,3-2m L stelo	Delicata clima fresco
Tabacco	Annuale	Estate	A 0,2-2m L 0,1-0,8m	Semirustica
Tè	Annuale	Primavera	A 3-10m L 1-3m	Delicata clima caldo
Vite (Uva)	Annuale	Estate	A 0,2-2m L 1-3m	Delicata clima fresco

**Note:**

Molto Rustica: minimo -40°C

Rustica: minimo -10°C

Semirustica: minimo 0°C

Delicata: clima fresco: minimo 10°C

Delicata: clima intermedio: minimo 13°C

Delicata: clima caldo: minimo 18°C

Per coltivare qualsiasi pianta, è necessario avere:

- a) un terreno dove far crescere la pianta;
- b) i semi della pianta da far crescere;
- c) gli strumenti adatti allo scopo (attrezzature agricole).

Oltre a questo sono necessari vari processi:

### **Preparazione del Terreno**

Per preparare il terreno alla semina, sono necessari vari giorni di lavoro (a discrezione del cartomante, in base alla dimensione e al numero di persone che vi lavorano) con gli attrezzi adatti, bisogna poi effettuare un

test di *AGRONOMIA*, che incide sulla *Qualità della pianta*;

in ogni caso si può passare alla fase successiva.

Ogni terreno può fornire un malus/bonus in base alla qualità del terreno (naturalmente a discrezione del cartomante).

### **Semina**

La semina consiste nel piantare i semi nel terreno preparato, non è necessaria nessuna prova, solamente il tempo necessario all'operazione.

La quantità dei semi piantati, la grandezza dell'area seminata e il tipo di pianta determina la quantità del prodotto che si otterrà (sempre a discrezione del cartomante, usando il buon senso).

### **Crescita**

La crescita è una fase naturale, che non può essere accelerata o rallentata, ma cause esterne possono influenzarla:

grandine, tempeste violente, siccità, possono distruggere o peggiorare la *Qualità della pianta*.

### **Raccolta**

La raccolta avviene a maturazione della pianta, non necessita nessuna prova, solo il tempo necessario ad effettuare le operazioni.

Una volta effettuata la raccolta, si avranno quantità di ingredienti da utilizzare nella preparazione di alcolici e droghe.

### 3.2) PRODUZIONE DEGLI ALCOLICI

Per produrre degli Alcolici è necessario avere:

- a) gli ingredienti necessari agli alcolici;
- b) gli strumenti adatti (attrezzature da distillazione).

Oltre a questo sono necessari vari processi:

#### **Preparazione della Base**

Una volta preparati gli ingredienti per l'alcolico, è necessaria una prova di *ARTIGIANATO (DISTILLATORE)* che incide sulla *Qualità della Base*.

La *Qualità della Pianta* fornisce un malus/bonus alla prova;

in ogni caso si può passare alla fase successiva.

#### **Fermentazione**

Una volta preparata la Base, è necessario attendere la fermentazione naturale, che avviene in appositi contenitori.

Non è richiesta nessuna prova, bisogna solamente attendere qualche giorno (sempre a discrezione del cartomante).

È possibile accelerare questo processo con metodi non naturali, a discapito della *Qualità del Prodotto* (o della salute di chi lo berrà, nel caso di dosi errate), questa parte è a totale discrezione del cartomante, tenendo conto anche del LT.

#### **Distillazione**

Quando la Fermentazione termina, arriva la fase più delicata del processo di produzione degli alcolici: la Distillazione.

Questa può essere fatta solamente utilizzando apposite attrezzature, ed è necessaria una prova di *ARTIGIANATO (DISTILLATORE)* che incide sulla *Qualità del Prodotto*.

La *Qualità della Base* fornisce un malus/bonus alla prova;

in ogni caso si può passare alla fase successiva.

#### **Invecchiamento**

Una volta finita la Distillazione, è necessario attendere l'invecchiamento del prodotto (che varia da pochi giorni, ad alcuni anni, secondo il tipo) in apposite botti e nel caso non si utilizzino supporti di qualità c'è una penalità *Qualità del Prodotto*.

È possibile accelerare questo processo con metodi non naturali, a discapito della *Qualità del Prodotto* (o della salute di chi lo berrà, nel caso di dosi errate), questa parte è a totale discrezione del cartomante, tenendo conto anche del LT.

### 3.2) PRODUZIONE DELLE DROGHE

Certe droghe non necessitano di nessuna altra trasformazione, oltre alla raccolta e l'essiccazione (per tutte le sostanze che sono ricavate da una pianta e vengono consumate in questa forma: come le foglie di Coca, Marijuana, Tabacco, Tè o i chicchi di Caffè). In questo caso, la *Qualità del Prodotto* dipende da come è stata coltivata la pianta.

Per sintetizzare le droghe, sono necessari:

- a) gli ingredienti adatti,
- b) gli strumenti adatti.

Oltre a ciò, sono necessari alcuni minuti (da 1 a 5 minuti circa) per dose ed una prova di *ERBORISTERIA* o *CHIMICA FARMACEUTICA* che incide sulla *Qualità del Prodotto*.

La *Qualità della Pianta* fornisce un malus/bonus alla prova.

### 3.2) QUALITÀ DEL PRODOTTO

La Qualità del Prodotto, che sia droga o alcolico, incide sulla Potenza della Droga. In caso di pessima qualità la Potenza sarà minore, mentre nel caso di una ottima qualità, la Potenza sarà maggiore.

Tutto è lasciato alla discrezione del cartomante, che può anche gestire il tutto con un semplice Arcano Maggiore, se non vuole impazzire dietro a tutte le prove. Potenza dei Tarocchi di Sine Requie!!!

### 3.3) FIORI E SPECIE VEGETALI OMNIA

by Undain

PREMETTO CHE NON SON UN ERBORISTA NE UN CHIMICO NE UN MEDICO NE UN FARMACISTA.  
TALE GUIDA E STATA FATTA TRAMITE CONOSCENZE AMATORIALI E PER UN USO ESCLUSIVAMENTE  
LUDICO PARTICOLARMENTE ORIENTATO VERSO IL GIRO DI RUOLO SINEREQUIE.  
NON USATELA COME GUIDA PER L'USO REALE DI SOSTANZE VEGETALI O CHIMICHE.

Le seguenti serie di tabelle elencano i vari fiori e le varie specie vegetali  
elencandone le caratteristiche nella prima serie di tabelle  
ed elencandone le descrizioni nella seconda serie di tabelle

Tabelle Caratteristiche:

**NOME** il nome del vegetale

**TIPO** il tipo del vegetale

**FIORITURA** le stagioni di fioritura

**RARITÀ** la rarità di ritrovamento

**CUCINA ED ALTRO** gli utilizzi in cucina e in altri campi

**EFFETTI (MEDICINA/VELENO)**, gli effetti di assunzione  
(se benefici sono medicine, se dannosi sono veleni)

Tabelle Descrizioni:

**NOME** il nome del vegetale

**TIPO** il tipo del vegetale

**ASPETTO** l'aspetto del vegetale

**COLORE** i tipici colori del vegetale

## Tabella Omnia 3.6a: Fiori (Arbusti) Caratteristiche

NOME	TIPO	FIORITURA	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
Fiori di campo	Fiore	Primavera, Estate	Molto diffuso	-	-
<b>ARBUSTI</b>					
Abelia	Arbusto	Estate	Raro	-	-
Azalea (Rododendro)	Arbusto	Primavera, Estate	Molto diffuso	-	-
Buddleia	Arbusto	Primavera, Estate	Abbastanza raro	-	-
Buganvillea	Arbusto	Sempre	Raro	-	-
Camelia	Arbusto	Primavera, Estate, Autunno	Raro	Si ottiene il tè	-
Fiore d'inverno	Pianta	Inverno	Raro	-	-
Fiore della passione	Pianta	Primavera, Estate	Abbastanza raro	Infuso o sciroppo delle parti verdi, essiccate all'ombra in zona arieggiata	Medicina - Calmante per ansia, rabbia, spasmi, isteria, insonnia (bonus)
Forsizia	Arbusto	Primavera	Abbastanza diffuso	-	-
Gardenia	Arbusto	Estate	Abbastanza raro	-	-
Gelsomino	Arbusto	Inverno	Abbastanza diffuso	-	-
Glicine	Arbusto	Inverno, Primavera	Abbastanza raro	-	-
Ibisco	Arbusto	Primavera, Estate	Diffuso	-	-
Oleandro	Arbusto	Primavera, Estate	Diffuso	Tossico per ingestione: tachicardia, problemi cardiovascolari, collasso	Veleno - Dose: piccola C1 P3 (malus per alcuni minuti); massiccia C2 P3 (morte in poche ore)
Ortensia	Arbusto	Autunno, Inverno	Raro	-	-
Palla di neve	Arbusto	Primavera, Estate	Molto diffuso	Infuso di petali. Decotto di corteccia	Medicina - Proprietà astringenti, antidiarroiche e diuretiche con infuso / calma spasmi muscolari con decotto (bonus)
Pittosporo	Arbusto	Estate	Abbastanza raro	-	-
Plumeria	Arbusto	Estate	Abbastanza diffuso	-	-
Rosa	Arbusto	Primavera	Molto diffuso	Con i petali si fa l'essenza di rosa (profumo). Si può fare il tè di rosa o utilizzabili per dolci	Medicina - Proprietà astringenti, antidiarroiche e diuretiche (bonus)
Rosa canina	Arbusto	Primavera	Molto diffuso	Utilizzabile come bevanda o per fare profumi	-
Stella rossa	Pianta	Inverno	Molto raro	-	-

## Tabella Omnia 3.6b: Fiori (Bulbose, Rizomatose e Tuberose) Caratteristiche

NOME	TIPO	FIORITURA	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
<b>BULBOSE, RIZOMATOSE E TUBEROSE</b>					
Amarillide	Fiore	Estate	Molto raro	Bulbo e foglie velenose. Se ne può fare un succo per creare dei veleni	Veleno – Classe 2 Potenza 1 (malus stordimento, vomito e diarrea per alcune ore)
Amarillis	Pianta	Primavera	Raro	-	-
Arcobaleno	Fiore	Primavera, Estate	Diffuso	Il rizoma (radice) è aroma per cibi	Medicina – Il rizoma (radice) essiccato pulito e bevuto come decotto, calma la tosse, scioglie catarro, aiuta la diuresi (bonus)
Begonia	Pianta	Tutto l'anno	Abbastanza raro	-	-
Bucaneve	Fiore	Inverno	Diffuso	-	-
Calla	Fiore	Primavera	Abbastanza raro	-	-
Campanella	Fiore	Estate	Raro	Il bulbo della pianta è commestibile (patata dolce)	Veleno – I semi contengono allucinogeni (LSD vegetale)
Canna	Pianta	Estate, Autunno	Abbastanza raro	-	-
Ciclamino	Pianta	Autunno, Inverno	Molto diffuso	Utile come purgante	Medicina – In caso di veleno nel corpo, può rimuoverlo
Dalia	Pianta	Primavera	Molto raro	-	-
Fior di spada	Pianta	Primavera, Estate	Raro	-	-
Fiore del vento	Fiore	Inverno, Primavera	Molto diffuso	Foglie irritanti se fresche, innocue se secche. Usato in erboristeria (foglie e fiore)	Veleno – Classe 1 Potenza 1 (malus prurito per alcuni minuti)
Fresia	Fiore	Primavera, Estate	Molto raro	-	-
Giacinto	Pianta	Primavera	Raro	-	-
Giglio	Fiore	Tutto l'anno	Molto diffuso	Bulbo e petali hanno proprietà medicinali.	Medicina – Bulbo bevuto decotto: calma tosse, scioglie catarro e stimola diuresi; impacco: aiuta contro scottature; petali curano: scottature, eczemi e depurano corpo
Meleacride	Pianta	Primavera	Molto raro	-	-
Mughetto	Pianta	Primavera	Diffuso	Velenoso, tranne nel fusto sotterraneo. Il fusto sotterraneo essiccato causa starnuti	Medicina – L'infuso (pianta essiccata) tonifica il cuore (bonus alcune ore) Veleno -Pianta fresca: C2 P1 (malus per vomito alcuni minuti, poi svenimento); Fusto essiccato in polvere: C1 P1 (prurito per alcuni minuti)
Narciso	Fiore	Primavera	Molto diffuso	Bulbo velenoso. Fiore utilizzabile per profumi	Veleno – Bulbo: C1 P3 (malus per problemi gastrici alcune ore)
Nerine	Fiore	Primavera, Estate	Abbastanza raro	-	-
Ranuncolo	Fiore	Inverno, Primavera, Estate	Abbastanza diffuso (palude, stagni)	Succo del fiore è velenoso e può accecare a contatto con gli occhi	Veleno – Succo: C1 P3 (malus alcune ore / se versato sugli occhi: cecità alcune ore)
Scilla	Pianta	Primavera, Autunno	Molto diffusa	-	-
Tulipano	Fiore	Primavera	Abbastanza raro	-	-
Zafferanastro	Fiore	Primavera	Raro	-	-



**Tabella Omnia 3.6c: Fiori (Erbacee annuali, Paludose e Acquatiche) Caratteristiche**

NOME	TIPO	FIORITURA	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
<b>ERBACEE ANNUALI, PALUDOSE E ACQUATICHE</b>					
Anturio	Pianta	Estate	Raro	-	-
Balsamina, o Pianta di vetro	Pianta	Tutto l'anno	Abbastanza raro	-	-
Calceolaria	Pianta	Primavera	Raro	-	-
Calendola o Fiorrancio	Fiore	Estate, Autunno	Molto diffuso	I fiori possono essere uniti all'olio d'oliva (50g di fiori per mezzo litro)	Medicina – Decotto (50g fiore/1 l acqua): bevuto è antispasmodico (calma spasmi muscolari per 1h); nega effetti allergici a polvere e acari (1h); applicato su pelle accelera la guarigione delle ferite; Olio (50g fiore/0.5 l olio d'oliva): se applicato su pelle, accelera guarigione da ustione
Campanula	Pianta	Primavera	Molto diffuso	-	-
Clivia	Pianta	Primavera, Estate	Raro	-	-
Colombina	Fiore	Estate	Abbastanza diffuso	-	-
Elleboro	Pianta	Inverno, Primavera	Molto diffuso	-	Medicina - Radici essiccate in polvere: è un cardiotonico (bonus a tutte azioni fisiche per un'ora), ma può avvelenare: Veleno - (1) C1 P5 (sonno per alcune ore); (2) C2 P1 (malus per vomito e diarrea incontenibili per alcune ore) Molto velenosa. Ingerito fresco: C2 P3 (malus per alcune ore, danni agli organi)
Fiore d'oro o Crisantemo	Fiore	Estate, Autunno	Molto diffuso	-	-
Flox	Pianta	Primavera, Estate, Autunno	Abbastanza raro	-	-
Garofano o Fiore degli dei	Fiore	Estate, Autunno	Abbastanza diffuso	Il centro produce un frutto con tantissimi semi, usati come spezia in cucina (chiodi di garofano)	-
Geranio	Pianta	Primavera, Estate	Raro	-	-
Gerbera	Fiore	Primavera	Abbastanza raro	-	-
Ninfea (o Fior di loto)	Fiore	Estate	Raro	Il fiore è commestibile e consumabile come alimento (es. i semi come pop corn) o come tè	Medicina – Decotto: cura malattie, calma tosse, catarro, diarrea (bonus)
Papavero	Fiore	Estate	Abbastanza raro	Corolla contiene oppio (vedi Droghe)	-
Pervinca o Vinca	Pianta	Estate, Autunno, Inverno	Molto diffuso	-	-
Petunia	Pianta	Primavera, Estate, Autunno	Molto raro	-	-
Primula	Pianta	Primavera, Estate, Autunno	Abbastanza diffuso	Commestibili, sapore delicato e con proprietà mediche. Si usano infuso, decotto o sciroppo fatto con rizomi essiccati, ma anche foglie e fiori, essiccati o freschi	Medicina – Sciroppo, decotto o infuso coi rizomi: calmano diarrea e vomito, tolgono penali per stanchezza, danno bonus a tutte le azioni per 1h (tonifica sistema nervoso); Pasta di rizomi freschi: sfama; Decotto di foglie: toglie penali per stanchezza; Infuso o sciroppo di fiori essiccati all'ombra: calmano spasmi muscolari e aumentano il morale per 1 h (bonus); Foglie fresche, cotte o crude: aiutano nella cura di malattie (bonus); Polvere: fa starnutire (malus per qualche round)
Puzzola	Pianta	Primavera, Estate, Autunno	Raro	-	-
Spillone	Fiore	Primavera, Estate	Abbastanza diffuso	-	Medicina – Infuso di foglie ha proprietà astringenti
Sterlizia	Pianta	Primavera, Estate	Raro	-	-
Viola	Pianta	Primavera	Molto diffuso	-	-
Zinnia	Pianta	Estate	Raro	-	-

**Tabella Omnia 3.6d: Fiori (Orchidee) Caratteristiche**

NOME	TIPO	FIORITURA	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
ORCHIDEE					
Cattleya	Pianta	Tutto l'anno	Raro	-	-
Cigliata	Pianta	Primavera	Molto diffusa	-	-
Masdevallia	Pianta	Autunno, Inverno	Raro	-	-
Orchis	Pianta	Primavera, Estate	Molto diffuso	-	-
Sopr'albero	Pianta	Primavera, Estate	Raro	-	-
Testa di cigno	Pianta	Estate	Raro	-	-

## Tabella Omnia 3.6e: Specie Botaniche Caratteristiche

NOME	TIPO	MATURAZIONE	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
<b>SPECIE BOTANICHE</b>					
Acerola	Pianta con frutti	Primavera, Estate	Raro (America centrale e sud)	Succosa e morbida	-
Aglio	Pianta bulbosa	Tutto l'anno	Molto diffuso (ovunque)	Usato per molti piatti, crudo o cotto	Medicina – Calma ipertensione, si usa contro raffreddore e influenza, stimola digestione, calma tosse (bonus)
Albicocca	Albero (albicocco) da frutto	Estate	Raro (Medioriente)	Frutta commestibile	-
Amarena	Albero (amareno) da frutto	Estate	Raro (Medioriente)	Frutta commestibile	-
Ananas	Pianta tropicale	Tutto l'anno (solo zone calde)	Raro (America sud)	Frutto commestibile	Medicina – Frutto è un potente antinfiammatorio (bonus)
Aneto o Anice	Pianta ombrellifera	Fine Estate, inizio Autunno	Abbastanza diffuso	Erba da cucina, odore forte simile al finocchio. Fiori attirano molto le api. Semi usati per marmellate e liquori, foglie per altre pietanze. Si pensava proteggesse dalla malasorte	Medicina – Infuso con i semi: stimola digestione, fermano mal di testa, nausea e singhiozzo, concilia sonno, afrodisiaco (bonus per alcune ore)
Angelica	Pianta ombrellifera	Primavera, Estate	Abbastanza raro	Gambi usati in pasticceria come frutta candita o in liquori (assieme ai semi) parti tenere (radici, foglie e semi) utilizzabili in minestre o insalate	Medicina – Tonificante (bonus per alcune ore). In grandi dosi però è velenoso. Vietato durante gravidanza o allattamento Veleno – Due piante: C2 P1 (malus per vomito alcuni minuti, poi stanchezza per alcune ore)
Anona	Pianta da frutto	Autunno, inizio Inverno	Molto raro (Ande)	Molto nutriente visti gli zuccheri. Facilmente deperibile. Sapore è un misto tra banana, fragola, ananas. Polpa interna si mangia con cucchiaino, bianca, cremosa, fondente, con semi simili all'anguria.	Medicina – Un frutto attenua stanchezza (per un'ora)
Arachide	Pianta erbacea	Primavera, Estate	Raro (America sud)	Da mangiare dopo tostatura e usati per farne un olio o ridotti in pasta per farne il burro	Veleno – Può dare allergie: taluni individui possono contrarre, nell'infanzia, allergia all'arachide che dura tutta la vita e può portare asma o anche shock anafilattico acuto, anche solo a contatto o inalazione
Arancio	Albero da frutta	Autunno, Inverno, Primavera	Raro (Cina)	Frutta commestibile. L'essenza è utilizzabile anche come profumo	-
Arancio amaro (Melangolo)	Albero da frutto	Primavera, Estate	Abbastanza raro (Arabia)	Frutto, la polpa è amara, e ha leggere differenze nell'aspetto rispetto all'arancia dolce. Olio della buccia usato come profumo. Come anche i fiori. Utilizzabile come bevanda, marmellata, liquori (es. curaçao)	Medicina – L'aranciata dà un bonus a tutte le azioni per alcuni minuti
Artemisia	Pianta spontanea	Tutto l'anno (sempreverde)	Molto diffuso (Europa)	Molto aromatica	-
Asparago	Pianta	Fine Estate, Autunno	Molto diffuso	Commestibile, mangiato da cotto. Si mangia il gambo. Molto apprezzato, in particolare dagli imperatori romani	Medicina – Effetti diuretici, spesso l'urina puzza dopo il consumo di asparagi (possibilità 40%)
Assenzio	Pianta arbusto	Primavera, Estate, Autunno	Molto diffuso	Utilizzabile solo come distillato molto alcolico, usando fiori e foglie. Sapore di anice. Trasformato usando acqua e alambicco, a caldo. Generalmente bevuto usando acqua ghiacciata e/o zucchero	-
Avena	Graminacea	Estate, Autunno	Molto diffuso	Solitamente usata per fare farine, ma mangiabile anche se i chicchi vengono tostati. Usata anche per produrre whisky	-
Avocado	Pianta	Primavera, Estate, inizio Autunno	Raro (America centrale)	Mangiabile crudo	-
Bacca della serendipità	Pianta con bacche	Primavera, Estate	Raro (Africa)	Bacca molto zuccherosa (3000-5000 volte più dello zucchero). Immangiabile da cruda, usata come dolcificante (bastano poche gocce)	-
Banano del nord	Albero da frutto	Tutto l'anno	Raro (America nord)	Frutta commestibile: polpa molto morbida, ricorda sapore di banana e ananas, ricca di vitamine, gradevole	-

NOME	TIPO	MATURAZIONE	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
Barbabietola	Pianta erbacea	Fine Estate, Autunno, Inverno	Molto diffuso	Si mangiano foglie o radici. Mangiabile cotta. Alcune possono essere usate per fare lo zucchero bianco	-
Borsa del pastore	Pianta erbacea	Primavera, Estate	Diffuso	Commestibile, dal sapore simile al cavolo. Si mangia come insalata	-
Cacao	Albero da frutta	Tutto l'anno	Raro (America sud)	Vanno per forza essiccati e tostati. Di solito non vanno mangiati da soli, ma sono ingrediente base del cioccolato	-
Caco	Pianta da frutto	Primavera, Estate	Raro (Cina)	Frutta commestibile	Medicina – Proprietà lassative e diuretiche, se mangiati tanti
Caffè	Albero da frutta	Primavera, Estate	Molto raro (Etiopia)	Commestibile solo dopo tostatura	-
Canna da zucchero	Pianta simile alla canna comune	Tutto l'anno	Molto raro (Indonesia e Malaysia)	Lo zucchero si può estrarre direttamente dalla canna, spremendola	-
Cappero	Arbusto con fiori	Primavera, Estate	Diffuso (Italia)	Tenuti di solito sotto sale, sottaceto o sottolio. Il cucuncio è chiamato anche capperone	-
Carambola	Albero da frutto	Primavera, Estate	Raro (Asia sud-est)	Si usa come candito o per guarnire torte	-
Carciofo	Pianta erbacea con frutto	Autunno	Abbastanza diffuso	Commestibile	Medicina – Potere afrodisiaco: bonus a prestazioni sessuali. Bonus contro nausea e intossicazioni alimentari
Cardamomo	Pianta	Primavera, Estate	Raro (Asia)	Utilizzabile come spezia per cibi, per tè. E anche fumabile. Perde rapidamente aroma. Di solito si commercializza il seme intero, essiccato, spaccandolo al momento del bisogno per usare i semi	Medicina – Riequilibra stomaco e Antidoto (10 cardamomo=1dose) neutralizza veleno di serpenti e scorpioni
Carota	Pianta	Primavera, Inverno	Molto diffuso (Asia, Europa, America nord)	Commestibile	Medicina – Bonus contro accecamento per alcune ore
Castagna	Albero (castagno) da frutto	Autunno	Raro (Asia minore)	Consumabili soprattutto cotte (caldarroste o altro), si possono anche usare per farne farina o marmellate, ma anche birra	-
Cavolini	Germogli	Tutto l'anno	Molto diffuso (Europa nord)	Commestibile	-
Cavolo	Pianta erbacea	Primavera, Estate, Autunno	Molto diffuso (Europa, Asia, America)	Commestibile	-
Cece	Pianta erbacea	Primavera, Estate, Autunno	Molto diffuso	I semi sono i ceci, commestibili (legumi). Molto nutritivi ricchi di proteine	-
Cedro	Arbusto con frutti	Primavera, Estate	Molto raro (Bhutan)	Crea frutti completamente dolci o completamente aspri, per questo di solito non si consuma fresco e da solo. Usato per bevande o come frutta candita. Molto repellente per le zanzare.	-
Cetriolo	Ortaggio cucurbitaceo	Primavera, Estate, Autunno	Molto diffuso	Commestibile, ma può dare problemi alla digestione, in qualche soggetto	-
Chinotto	Albero da frutta	Primavera, Estate	Raro (Cina)	Frutta commestibile. Succo molto amaro e acido. Utilizzabile come bevande (soprattutto gli amari) ma anche per marmellate e canditi	-
Cicoria (Radicchio)	Pianta erbacea	Autunno, Inverno, inizio Primavera	Molto diffuso	Commestibile cruda o cotta, sapore amaro	Medicina – Aiuta digestione, depura sangue (mezzo chilo fornisce bonus contro malattie o veleni)
Ciliegia	Albero (ciliegio) da frutto	Estate	Raro (Medioriente)	Frutta commestibile	Medicina – Un cestino di ciliegie rimuove mal di testa
Cipolla	Pianta bulbosa	Primavera/Tutto l'anno (climi miti)	Molto diffuso (ovunque)	Commestibile. Oggetto di culto in Egitto per le sue forme a cerchi concentrici. Credevano inoltre che l'aroma potesse riportare in vita i morti. In Grecia si pensava depurassero il sangue, i gladiatori romani se le strofinavano per tonificare i muscoli	Medicina – Principio attivo per cicatrizzare; proprietà diuretiche, proprietà antinfiammatorie (bonus)

NOME	TIPO	MATURAZIONE	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
Cocomero (Anguria)	Pianta da frutto	Estate	Raro (Africa tropicale)	Frutta commestibile	-
Cola	Pianta	Primavera, Estate	Raro (Africa occidentale)	Le noci vengono usate per bevande o in formaggi e dolci	Medicina – Stimolante: bonus alle azioni per qualche minuto
Combava	Albero da frutta	Primavera, Estate	Raro (Asia sud-est)	Frutto agro, non consumabile fresco. Buccia, piccante, utilizzabile come condimento per carne e pesce. Foglie vanno bene per insalate. Succo del frutto, dopo molti procedimenti, utilizzabile per il rum. Buccia utilizzabile per profumi	-
Corbezzolo	Arbusto	Fine Estate, Autunno	Abbastanza diffuso	Mangiare crudo: Si mangia l'interno, ma è consigliato il consumo molto moderato	Veleno – Mangiando 2 o più corbezzoli: C2 P1 (malus per vomito e nausea per ore). Ad ogni corbezzolo successivo rifare tiro (ed eventualmente aumentare potenza)
Corniolo	Pianta arbusto	Primavera	Molto diffuso (Europa)	Frutto utilizzabile come marmellata, ottimo come compagno di bolliti di carne, anche per ottime bevande e per aromatizzare grappe, mangiabile anche crudo. Il legno è utilizzabile nella fabbricazione di pipe	-
Cotogno	Pianta da frutta	Primavera, Estate	Abbastanza raro (Asia minore e Caucaso)	Mele cotogne o pere cotogne. Frutto color oro intenso, due tipi: simili a mela o a pera. Usato per marmellate, mostarde, liquori. Frutto usato, intero, anche per profumare armadi. In Grecia, frutto sacro a Venere	-
Dattero	Palma	Estate	Abbastanza raro (Mediterraneo)	Si mangia di solito come frutta secca	-
Dragoncello	Cespuglio	Tutto l'anno (foglie e fiori vengono colti in primavera estate)	Abbastanza diffuso (zone fredde)	Proprietà digestive, masticare le foglie riduce la sensibilità delle papille gustative	Medicina – Radici: alleviano mal di gola (bonus contro malattie naturali alla gola). Infuso di foglie stimola la fame
Erba cipollina	Pianta bulbosa	Primavera, Estate, Autunno	Molto diffuso (ovunque)	Bulbo e steli commestibili. Gli steli premuti rilasciando l'odore di cipolla. Si usa quasi solo fresca, perché una volta colta perde rapidamente l'aroma	Medicina – Proprietà vermifughe, cardiotoniche, cicatrizzanti (bonus)
Eucalypto	Albero	Tutto l'anno	Raro (Cina)	Foglie usate solo come medicinali	Medicina – Cura malattie naturali come influenza o raffreddore (bonus). Può indurre nausea e vomito per alcune ore (malus)
Eugenia	Albero	Tutto l'anno	Raro (Asia)	I boccioli dei fiori, seccati, sono i chiodi di garofano. Usato anche per profumare ambienti	Medicina – Potente anestetico: masticare un chiodo riduce il malus da dolore in circa 1 minuto. Se il malus è ingente, masticare più chiodi. Inoltre, aiutano contro il mal di testa
Fagiolo/Fagiolino	Pianta	Primavera, Estate	Raro (America centrale)	Se colto ancora immatura, il baccello si può mangiare tutto, cotto, assieme ai semi interni (fagiolini). Mangiabile solo cotto	Veleno – Se crudo: C1 P3 (malus per forti dolori, può essere mortale per bambini)
Farro	Cereale	Estate	Molto Raro (Egitto)	Usato per fare farine oppure cotto, per minestre	-
Fico	Albero da frutta	Tutto l'anno	Raro (Asia minore)	Solo il 50% dei fichi di una pianta è commestibile. Frutti consumabili freschi, cotti o seccati	Medicina – Foglie essiccate: applicate sulla ferita ne aiutano (bonus) la guarigione
Fico d'India	Cactus con frutti	Fine Estate, Autunno	Molto raro (Messico)	Consumabile fresco o usato per bevande, gelatine, marmellate, ecc.	Medicina – Diminuisce tempi di ripresa per sbronze; polpa applicata su ferite aiuta la guarigione
Finocchio	Pianta erbacea	Tutto l'anno	Molto diffuso	Ogni parte del finocchio è commestibile. Dal fiore si possono estrarre i semi	Medicina – Semi: calmano spasmi muscolari per 1 ora; Semi ridotti in polvere: 20 semi aiutano (bonus) la guarigione delle ferite e la nausea
Fragolina di bosco	Piantina con frutti piccoli	Primavera, Estate	Molto diffuso (Europa)	Frutta commestibile	-
Ginco	Pianta	Primavera	Raro (Cina)	Commestibile la parte interna, legnosa, del seme. In cucina vengono usati come contorno.	Medicina – Medicina: 20 foglie curano danni temporanei Mentali; aiutano (bonus) contro la sordità; aiutano (bonus) anche le prestazioni sessuali

NOME	TIPO	MATURAZIONE	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
Ginseng artico	Arbusto con frutti	Tutto l'anno	Abbastanza raro (Siberia, Mongolia)	Bacca usata solo come medicamento	Medicina – Tonic: bonus morale a tutte le azioni per ore; dà immunità malattie naturali per alcune ore. Veleno – Se preso in dosi eccessive: insonnia, nervosismo e malus (mal di testa) per alcune ore
Grano	Spighe di frumento	Primavera	Molto diffuso	Consumabile essiccato per farne farine	-
Grano saraceno	Pianta a fiori	Autunno, Inverno	Molto Raro (Himalaya)	Commestibile	-
Guanabana	Pianta da frutto	Primavera, Estate, Autunno	Abbastanza raro (Caraibi e America sud)	Da mangiare tagliato in due e con cucchiaino. Di breve conservazione	Medicina – Proprietà anticancro importanti
Guaranà	Pianta rampicante	Primavera, Estate	Molto raro (Amazzonia)	Si consuma solo il seme (una noce bruna simile alla pesca al centro del frutto) dopo tostatura. Si riduce in polvere con acqua e si fa un pane, seccato al sole. Si grattugia e si mangia la polvere (o si beve con acqua). Bibita (invece che pane): dolce ma senza effetti medicinali. Indios pensano che ci si faccia l'elisir di lunga vita. Frutto simbolo dell'amore travolgente.	Medicina – Tantissime proprietà: bonus (per ore) contro fatica, malattia, sonno e veleni, immunizza dalla fame Veleno – Se preso in dosi eccessive: due guaranà/giorno: C1 P3 (malus per mal di testa per ore) tre guaranà/giorno: C1 P5 (malus per insonnia per ore)
Guava	Pianta da frutto	Tutto l'anno (temperatura costantemente maggiore di 0)	Raro (America centrale)	Consumabile fresco o utilizzabile per fare succhi, nettari e marmellate. Sapore che ricorda la pera	-
Indivia	Pianta	Autunno, Inverno, inizio Primavera	Molto diffuso	Commestibile cruda o cotta, ricca di vitamina A	-
Kigelia	Albero con frutti	Primavera, Estate	Raro (Africa tropicale)	Va consumato dopo cottura o arrostitimento. Dal frutto si ricava una bevanda alcolica simile alla birra. Utilizzabile come bastone a due mani, ma molto fragile (50% rottura ogni colpo)	Medicina – Aiuta (bonus) contro Veleni Classe 1; rimuove malus per affaticamento per aver dormito in armatura Veleno – Classe 2 Potenza 3 (malus vomito e diarrea per alcune ore)
Kiwano	Pianta da frutto	Estate	Raro (Africa orientale)	Polpa dal sapore agrodolce, usata soprattutto per bibite e gelati	-
Kiwi	Albero da frutto	Primavera, Estate	Molto raro (Cina)	Molte vitamine, soprattutto C. Attira i gatti	-
Lampone	Arbusto con frutti piccoli	Fine Estate, inizio Autunno	Molto diffuso	Frutta commestibile	-
Lime (Limetta)	Albero da frutto	Primavera, Estate	Molto raro (India e Malaysia)	Commestibile, si consuma di solito acerbo, quando è ancora verde. L'olio della buccia è utilizzabile come profumo	Medicina – Cura la malattia scorbuto (tipica dei marinai, si sviluppa se per molto tempo non si consumano cibi freschi)
Limone	Albero da frutta	Autunno, Inverno, Primavera	Molto raro (India)	Frutta commestibile. Utilizzabile anche per profumi	Medicina – Succo: disinfettante (bonus contro malattie da infezioni). Aiuta la guarigione
Liquirizia	Arbusto	Autunno	Abbastanza raro (Africa, Medioriente, Cina)	Le radici vanno prima essiccate per essere commestibili	Medicina – Aiuta (bonus) contro veleni vegetali. Calma spasmi per un'ora. Succo di liquirizia, sparso su ferite, accelera guarigione. Veleno – Se assunta (ingestione) in troppe dosi, malus (mal di testa) a tutte le azioni per alcune ore. Se assunta troppo e per molti giorni, malus (debolezza) per alcuni giorni
Litchi	Pianta con frutti piccoli	Fine Autunno, Inverno, inizio Primavera	Raro (Cina, Indonesia, Filippine)	Polpa interna commestibile. Buccia no. Mangiabile fresco o in macedonia, ma anche meringato e cotto al forno. Frutto profuma di rosa	-
Mais	Pianta con pannocchia	Primavera, Estate	Raro (America centro-sud)	Vari usi: tostato, pannocchia, pop corn, olio, farine	-
Mandarino	Albero da frutta	Primavera, Estate	Raro (Cina, Giappone)	Frutta commestibile. Nel pantheon cinese, si pensa che porti ricchezza	-
Mandorla	Albero (mandorlo) da frutto	Primavera, Estate, Autunno	Abbastanza raro (Asia sud est e Mediterraneo est)	Frutta commestibile	-

NOME	TIPO	MATURAZIONE	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
Mango	Pianta con frutti	Primavera, Estate	Raro (Asia est e India)	Frutta pesa 300-500gr fino a max 1kg. Polpa compatta, molto gustosa. Mangiabile naturale o come accompagnamento di cibo (carni, pesce, curry)	-
Mela	Albero (melo) da frutto	Estate, Autunno	Molto diffuso	Frutta commestibile	-
Melanzana	Pianta erbacea	Tutto l'anno (temperatura costantemente maggiore di 12)	Raro (Asia centrale e India)	Solo cotto	Veleno – Tossico se non cotto. Effetto: C1 P1 (P aumentabile per quantità) (malus per nausea e mal di testa, può paralizzare fino alla morte (prova karma))
Melone	Pianta da frutto	Primavera, Estate	Abbastanza raro (Africa e Asia)	Frutta commestibile. È considerato simbolo di fecondità	-
Miglio	Pianta cespugliosa	Primavera, Estate	Raro (Asia e Africa)	Consumabile essiccato per farne farine "povere"	-
Mirto	Arbusto con frutti	Autunno, Inverno	Raro (Mediterraneo)	Bacche utilizzate per distillare liquore.	-
Mora	Rovo spinoso con frutti piccoli	Primavera	Molto diffuso	Frutta commestibile	-
Nocciola	Albero con frutti	Primavera, Estate, Autunno	Diffuso (Europa sud)	Frutta commestibile	-
Noce	Albero con ghiande	Autunno	Molto diffuso	Ghiande commestibili	-
Noce di cocco	Albero da frutta	Primavera, Estate	Molto raro (Indonesia)	Si può mangiare l'interno del cocco, berne l'acqua o usare la polpa anche per farne burro. Le noci di cocco sono belle dure e possono essere anche usate come armi da lancio	-
Oliva	Albero (ulivo) da frutto	Fine Estate, Autunno	Raro (Mediterraneo)	Spremute e filtrate, le olive producono olio: condimento e conservazione dei cibi	-
Orzo	Pianta con spighe	Tutto l'anno	Molto diffuso	Commestibile	Medicina – Mangiato o bevuto come tisana, dà un bonus tutte attività mentali e fisiche per 1 ora; ingerito, accelera guarigione; aiuta (bonus) contro malattie e veleni. 1 decotto al giorno cura danni alle ossa dopo alcuni giorni
Pampaleone	Arbusto con frutti	Primavera, Estate	Raro (Asia)	Commestibile, sapore di arancia amara, ma non acido. Si può consumare fresco, o usato per bevande o come candito	-
Pan di serpe	Pianta	Tutto l'anno	Abbastanza diffuso (Mediterraneo)	Attenzione: tutta la pianta è velenosa, anche solo a contatto, commestibile se cotta. Sapore niente di speciale, usato per nutrirsi in periodi di carestia	Veleno – Contatto: C1 P3 (vesciche sulla pelle con malus a quella zona); Ingerito crudo: C2 P5 (morte)
Papaia	Piccolo albero	Tutto l'anno (temperatura costantemente maggiore di 0)	Raro (impossibile da trovare in zona nordica)	Frutta commestibile	-
Pastinaca	Pianta (erba) a fusto alto	Primavera, Estate	Molto diffuso	Radice consumabile dopo cottura (tubero) sapore amarognolo	-
Patata	Tubero	Tutto l'anno	Raro (America sud)	Preferibilmente cotto	Veleno – Se verde o con germinazioni, può essere tossico. Effetto: C1 P1 (P aumentabile per quantità) (malus per nausea e mal di testa, può paralizzare fino alla morte (prova karma))
Peperoncino/Peperone	Arbusto con frutti e fiori	Primavera, Estate, Autunno	Raro (Sudamerica)	Si mangia in vari modi. Ha diverse gradazioni di piccantezza. Il peperone non è piccante	-
Pera	Albero (pero) da frutto	Fine Estate, Autunno, inizio Inverno	Diffusa (Europa centrale)	Frutta commestibile	-
Pesca	Albero (pesco) da frutto	Primavera, Autunno	Raro (Cina)	Frutta commestibile. In Cina è considerato simbolo dell'immortalità	-
Pisello	Pianta	Tutto l'anno	Molto diffuso	Commestibile	-
Pistacchio	Albero	Primavera, Estate	Raro (Medioriente)	Mangiabile anche crudo, ma meglio tostato e salato	-

NOME	TIPO	MATURAZIONE	RARITÀ	CUCINA ED ALTRO	EFFETTI (MEDICINA/VELENO)
Pomodoro	Pianta da frutto	Estate	Raro (America)	Frutta commestibile matura	Veleno – Tossico se verde. Effetto: C1 P1 (P aumentabile per quantità) (malus per nausea e mal di testa, può paralizzare fino alla morte (prova karma))
Pompelmo	Albero da frutta	Primavera, Estate	Raro (America centrale)	Frutta commestibile	Medicina – Succo: disinfettante (bonus contro malattie da infezioni). Aiuta la guarigione
Porro	Pianta bulbosa	Primavera/Tutto l'anno (climi miti)	Abbastanza diffuso (Mediterraneo)	Foglie lunghe commestibili (porro)	-
Prugna	Albero (pruno) da frutto	Estate	Raro (Medioriente)	Frutta commestibile	-
Quinoa	Pianta cespugliosa	Primavera	Molto raro (Ande)	Viene lavata, essiccata e usata come frumento per pane o altro. Molto nutritivo, principale alimento per popolazioni andine. Considerata sacra dagli Inca	-
Rapa	Ortaggio (radice)	Tutto l'anno	Molto diffusa	Si mangia la radice spugnosa leggermente con gusto dolciastro. Si mangia di solito cotta, con burro o olio e sale	-
Ravanello	Pianta con bulbo	Fine Primavera, Estate	Molto diffusa	Commestibile	-
Ribes	Arbusto	Estate	Molto diffuso (Europa, Nordafrica)	Frutta commestibile	-
Riso	Pianta	Autunno	Raro (Asia)	Mangiabile solo cotto. Deve essere lavorato prima di essere consumabile	-
Rucola	Insalata	Primavera	Molto diffusa	Commestibile	-
Scalogno	Pianta bulbosa	Estate, inizio Autunno	Molto raro (Israele)	Più piccolo della cipolla e meno intenso, è ottimo per insalate. Cotto tende a diventare amaro	-
Sedano	Pianta erbacea	Primavera, Estate, Autunno	Abbastanza diffuso (Mediterraneo)	Commestibile	Medicina – Medicinale: aiuta a combattere le malattie (permette un secondo tiro)
Sedano di monte	Pianta erbacea	Tutto l'anno	Molto diffuso	Foglie fresche usate in risotti, brodi, stufati; il seme maturo usato per liquori, insalate	Medicina – Infuso: rimuove malus per affaticamento per aver dormito in armatura
Segale	Pianta	Primavera, Estate	Raro (Asia minore)	Si utilizza per farine, esempio per fare il pane. Utilizzabile anche per produrre alcool (es. vodka)	-
Sesamo	Pianta erbacea	Tutto l'anno	Abbastanza raro (India e Africa)	Semi vanno essiccati e tostati per essere mangiabili	-
Soda (Barba di frate)	Pianta erbacea	Tutto l'anno	Diffuso (Europa sud, Asia, Africa nord)	Si consuma generalmente cotta, consumabile tutta	-
Soia	Pianta	Primavera, Estate	Raro (America)	Semi commestibili	-
Spinacio	Pianta erbacea	Primavera, Estate	Raro (Asia sud-ovest)	Consumabile cotto	-
Taro	Pianta	Primavera	Molto raro (Polinesia)	Tubero utilizzabile per farine. Anche le foglie sono commestibili (solo bollite o grigliate, se fresche vedi veleno)	Veleno – Polpa fresca del tubero irritante per gli occhi: malus (cecità) alle azioni fino a risciacquo
Uva	Albero (vite) da frutto	Autunno	Molto diffuso (Europa, America nord)	Frutta commestibile	-
Zigolo dolce	Pianta	Autunno	Molto Raro (Egitto)	Bulbo commestibile, va pulito e seccato. Usato come accompagnamento per carni o per fare bevande	-
Zucca	Pianta con frutto gigante	Estate, Autunno	Raro (America centrale)	Frutta commestibile	-
Zucca siamese	Pianta da frutto	Tutto l'anno	Molto rara (Messico)	Consumabile (polpa) solo dopo cottura, sia come ortaggio (se immatura) che per marmellate (se matura). La buccia è troppo coriacea per essere tagliata, bisogna usare un oggetto contundente!	-
Zucchini	Ortaggio cucurbitaceo	Tutto l'anno	Molto diffusa	Commestibile	-



### Tabella Omnia 3.7a: Fiori (Arbusti) Descrizione

NOME	TIPO	ASPETTO	COLORE
Fiori di campo	Fiore	Fiore	Vario
<b>ARBUSTI</b>			
Abelia	Arbusto	Fiori a forma di campana, piccoli	Bianco-rosato, rosa scuro o rosso
Azalea (Rododendro)	Arbusto	Fiori abbastanza grandi, vistosi, campanulati simili al papavero	Colori vivaci: bianco, rosa, rosso o magenta
Buddleia	Arbusto	Grappoli di fiorellini raccolti a pannocchia	Viola
Buganvillea	Arbusto	Grappoli di fiorellini tubolosi	Sgargianti, secondo stagione
Camelia	Arbusto	Fiori di forma semplice, classica	Bianco, roseo o rosso, talvolta senza profumo
Fiore d'inverno	Pianta	Fiori, tipo classico	A corona, bianco sui petali, violaceo al centro
Fiore della passione	Pianta	Grandi fiori, a forma di corona	Filamenti intrecciati: lilla, bianche, blu, porpora, viola
Forsizia	Arbusto	Molti fiorellini, molto simile alla mimosa	Giallo
Gardenia	Arbusto	Fiori di tipo classico, bianchi e molto profumati	Bianco candido con centro giallo intenso
Gelsomino	Arbusto	Rampicante con fiori di tipo classico, bianco con piccolo centro giallo, incavato	Bianco o giallo
Glicine	Arbusto	Fiori riuniti in grappoli. Profumati	Azzurro-lilla o malva
Ibisco	Arbusto	Fiori grandi a forma di imbuto, con steli con in cima fiorellini gialli	Vario (rosso, bianco, rosa o lilla)
Oleandro	Arbusto	Fiori simili al gelsomino, ma più grandi	Rosa
Ortensia	Arbusto	Fiori, tanti, riuniti in forma sferica, di dimensioni medie	Bianco, rosa, azzurro o rosso
Palla di neve	Arbusto	Fiorellini riuniti a forma di ombrello	Bianco, profumato
Pittosporo	Arbusto	Fiori, tipo classico	Bianco-crema o rosso. Molto profumato
Plumeria	Arbusto	Fiori rosa, rosso o simili a quelli dell'oleandro. Profumati	Bianco, crema, giallo, con varie sfumature al centro
Rosa	Arbusto	Fiori	Colori vivaci: rosa, viola, giallo, bianco, rosso o arancione. Molto profumato
Rosa canina	Arbusto	Fiori, forma tipica, molto grandi	Rosato, poco profumato
Stella rossa	Pianta	Grossi fiori a forma di stella	Rosso intenso sui petali, piccoli fiorellini gialli al centro collegati con dei rametti verdi ai petali

## Tabella Omnia 3.7b: Fiori (Bulbose, Rizomatose e Tuberose) Descrizione

NOME	TIPO	ASPETTO	COLORE
<b>BULBOSE, RIZOMATOSE E TUBEROSE</b>			
Amarillide	Fiore	Forma tipica con centro a imbuto. 6 petali	Bianco, rosso o rosa pallido con striature bianco-giallastre. Profumati
Amarillis	Pianta	In cima uno o due fiori grandi, imbutiformi con petali aperti	Rosso, rosa, arancio, bianco striato con gli altri colori. Raramente profumato. Molto appariscente e con disegni affascinanti
Arcobaleno	Fiore	Uguale al giglio di Firenze	Qualsiasi, anche più colori sullo stesso petalo, da qui il nome. Profumo
Begonia	Pianta	Fiorellini raggruppati ad ombrello	Bianco-rosato o rosso
Bucaneve	Fiore	Fiore appollaiato sullo stelo, rivolto verso il basso con 3 petali distanti l'uno dall'altro, attorno alla corolla	Bianco. Corolla bianco-verde
Calla	Fiore	Forma di imbuto. Non ha petali distinti: il centro è circondato da una superficie omogenea	Bianco, rosso con sfumature arancioni, giallo
Campanella	Fiore	Imbutiforme a 5 petali uniti tra loro, aperti e grandi a forma di campana	Bianco, viola, blu, porpora
Canna	Pianta	Grosso fiore, centro tubulare	Giallo, arancio o rosso, con numerose macchiette di colore contrastante
Ciclamino	Pianta	Fiori in cima allo stelo, a forma di lanterne sferiche, grossi e vistosi	Rosso, rosa, bianco o sfumato, poco profumato
Dalia	Pianta	Diversi fiori grandi e aperti, con numerosi petali disposti su più strati a corona	Rosa, bianco, giallo, rosso, viola a diversi tonalità. Molto vistoso
Fior di spada	Pianta	Unico stelo con fiori disposti lungo lo stesso, tutti rivolti verso lo stesso lato. Ha forma di un gladio	Rosso, blu, viola
Fiore del vento	Fiore	Simile alla margherita	Bianco, roseo, giallo, azzurro o rosso
Fresia	Fiore	Molte infiorescenze collegate ad uno stelo centrale. Forma atipica con fiori bulbosi e bitorzoluti rivolti verso l'alto	Giallo, bianco, crema, molto sgargiante. Profumatissimi. Corolle sgargianti a tinte rosso, viola, arancio, blu
Giacinto	Pianta	Molti fiori imbutiformi, lungo tutto lo stelo e verso ogni direzione	Ceruleo, azzurro cupo, bianco, roseo giallo. Molto sgargianti e profumatissimi
Giglio	Fiore	Come sopra, con 6 petali disposti attorno ad un disco centrale, su due piani diversi	Forme e colori molto vari, sgargianti e profumatissimi
Meleacride	Pianta	Qualche fiore non molto grande a forma di lanterna, rivolti verso il basso	Giallo, verde, blu, arancio, rosso-marrone, scarlatto. Il tutto con altre tonalità
Mughetto	Pianta	Tanti fiorellini a campana, pendenti verso il basso, divisi tra loro lungo lo stelo	Bianco o rosa. Profumati
Narciso	Fiore	Cinque petali staccati, raccolti attorno ad una corposa e sgargiante corolla	Bianchissimi i petali, giallo intenso la corolla. Profumo intenso e penetrante
Nerine	Fiore	Stelo con in cima molte infiorescenze ad esso legato, ma con fiori staccati tra loro. Fiore a forma di ombrello	Colore sgargiante, rosso, rosa o viola
Ranuncolo	Fiore	Fiore aperto non molto grande con 5 petali attorno alla corolla. Galleggiano	Giallo vivo, oro, giallo opaco, bianco, rosso, rosa, verde
Scilla	Pianta	Numerosi fiori, piccoli, aperti, a forma di stella	Turchese i petali, corolla centrale sporgente a forma di bulbo turchese chiazata di nero
Tulipano	Fiore	Fiore aperto, imbutiforme, con petali uniti arancio, molto tra loro terminanti a punta	Bianco, giallo, rosso, rosa, appariscente
Zafferanastro	Fiore	Fiore solitario eretto, chiuso in sé attorno al centro, tubulare	Giallo sulfureo

## Tabella Omnia 3.7c: Fiori (Erbacee annuali, Paludose e Acquatiche) Descrizione

NOME	TIPO	ASPETTO	COLORE
<b>ERBACEE ANNUALI, PALUDOSE E ACQUATICHE</b>			
Anturio	Pianta	Fiore molto grande, forma di spatula, uguale ad una foglia triangolare con contorni arrotondati	Rosso-lacca, salmone, rosa, bianco. Dalla base del fiore esce una spighetta giallo intenso
Balsamina, o Pianta di vetro	Pianta	Diverse infiorescenze sparse, fiori piccoli, speronati, aperti, solitamente a 3 petali ineguali attorno ad una corolla centrale. Chiuso, ricorda un bocciolo di rosa	Bianco, rosa, rosso, talvolta striati
Calceolaria	Pianta	Diversi fiori piccoli, uniti a 3 a 3 allo stelo centrale. fiori a forma di pantofola	Giallo, rosso, molto appariscenti, anche con macchiette dell'altro colore
Calendola o Fiorrancio	Fiore	Ricorda la margherita ma ha tanti piccoli petali, uniti tra loro e a più strati, che danno sensazione di omogeneità della superficie	Giallo-arancio brillante, corolla porpora
Campanula	Pianta	Pianta simile all'ortica con numerosi fiori, abb. piccoli, rivolti verso il basso, a forma di campanelle	Bianco, celeste, viola-blu, rosa-lilla, giallo
Clivia	Pianta	Pianta imbutiforme, con petali, larghi, attorno al centro, solitamente 6 staccati tra loro. Al posto della corolla, dal tubo escono diversi e lunghi pistilli	Arancio opaco o arancio vivo
Colombina	Fiore	Fiore grande, appariscente, chiuso, con 4 petali che contornano una corolla molto vistosa con numerosi batuffolini attaccati. Il fiore ha molti e lunghi speroni di ogni colore.	Il fiore è giallo, bianco, azzurro, rosa, azzurro-violaceo, viola-cupo
Elleboro	Pianta	Bassa con molti fiori di dimensioni contenuto, sparsi. Fiore aperto, solitamente con 4 petali collegati tra loro alla base	Bianco, rosa, rosso porpora, viola Corolla verdognola. Non profumati o di odore fetido. Poco attraenti anche stilisticamente
Fiore d'oro o Crisantemo	Fiore	Molto simile alla margherita, ma giallo vivo con petali più grandi e corolla molto grande e vistosa	Bianco, giallo o arancio; corolla
Flox	Pianta	Cespuglio che produce una marea di fiorellini, che di fatto coprono l'ampia superficie dell'arbusto. I fiori sono tubulosi	Rosa-porpora, bianco, viola, blu, rosso, variamente screziati e macchiettati
Garofano o Fiore degli dei	Fiore	Fiore presenta vari petali, disposti in modo circolare su più piani, attorno al centro	Bianco, rosso, rosa, spesso con striature di questi 3 colori. Molto profumato
Geranio	Pianta	Pianta espansa con uno o più fiori, sopra un lungo stelo. I tanti mini petali che compongono il fiore gli conferiscono una forma ad ombrello	Bruno rossastro (niente odore), rosso vivo (niente odore), bianco (profumo di mela), rosa (profumo di mela), violetto (profumo di rosa), fucsia (profumo di rosa), aranciato (profumo di limone)
Gerbera	Fiore	Ricorda la margherita: è molto aperto ma ha molti più petali della margherita, disposti su più piani e più eleganti. La corolla possiede molte piccole protuberanze, che ricordano una distesa di corallo ed è circondata da mini petali disposti a corona	Sempre sgargianti: bianco, arancio, rosa, fucsia, rosso scuro. Corolla giallognola o di colorazione uguale, ma più scura rispetto al colore dei petali
Ninfea (o Fior di loto)	Fiore	Specie acquatica, galleggiante, fiore molto bello, aperto. Molti petali, su diversi piani, disposti armonicamente attorno alla corolla centrale. Ad ogni piano, il cerchio di petali restringe la propria circonferenza, fino ad essere semichiusa all'apice	Bianco, rosa, rosso, viola, celeste. Si aprono solo di notte. Profumatissimi
Papavero	Fiore	Il fiore è aperto, grande, con due livelli di petali esterni, omogenei, non divisi e circolari, che ricordano due fogli di carta velina. Il centro è a croce e contiene una sostanza lattiginosa marrone: l'oppio	Bianco, roseo, rosso, violaceo
Pervinca o Vinca	Pianta	Pianta estesa con diversi fiori, piccoli. Fiore aperto, imbutiforme, a 4 petali che ricorda un'elica	Viola-lilla, azzurro-lilla o (raro) rosei, con centro bianco
Petunia	Pianta	Vari fiori imbutiformi, piccoli. I petali sono uniti tra loro e racchiudono l'imbuto, ma i petali non creano omogeneità totale e formano un pentagono	Bianco candido, rosso, rosa, viola chiaro, viola scuro, rosso-mattone
Primula	Pianta	Pianta grande, bassa, con molti fiori di piccole dimensioni, imbutiformi, con 5 petali aperti staccati tra loro	Giallo pallido con centro e tubo giallo ocre; viola (con dieci petali che formano piccoli cuoricini), giallo intenso, bianco, rosa, lilla, salmone, malva, rosso. Debolmente profumati
Puzzola	Pianta	Cespuglio con diversi fiori, molto aperti, media grandezza, a 5 petali corti con talvolta corolla imponente e "collinosa"	Giallo citrino, rosso-bruno, arancione. Odore intenso e penetrante, sgradevole
Spillone	Fiore	Fiore grande, tanti piccoli fiorellini, collegati tra loro, danno al fiore la forma di un puntaspilli	Rosa, porpora chiaro
Sterlizia	Pianta	Pianta che dà vita ad uno o più fiori che sbocciano in fondo alla foglia, grandi. Fiore forma particolare, a becco di airone	Purpureo, bluastro scuro, arancio vivo, spesso con striature irregolari di altri colori
Viola	Pianta	Pianta che dà vita a molti fiori piccoli. Fiori imbutiformi a quattro petali, spesso spiegazzati	Viola intenso, giallo con striature rosse, lilla, crema con striature brune
Zinnia	Pianta	Pianta con fiore aperto, ricorda la margherita ma ha più petali, disposti su due livelli. Grande	Giallo-arancio vivo, rosa-arancio, giallo, rosa, rosso, bianco

## Tabella Omnia 3.7d: Fiori (Orchidee) Descrizione

NOME	TIPO	ASPETTO	COLORE
<b>ORCHIDEE</b>			
Cattleya	Pianta	Il fiore ha cinque petali, aperti e distanziati tra loro. Al centro scaturisce un secondo fiore che sale a imbuto e resta semichiuso. Fiore grande	Rosa vivo oppure giallo ocra con macchiette rosso-viola, cremisi, bianchi con labello centrale rosso
Cigliata	Pianta	Il primo stato livello ha tre petali, molto aperti, che ricordano la forma della punta di una freccia. Dal centro parte un labello imbutiforme che si apre e ricorda una piccola bocca, oppure un fuco (tale forma serve proprio per attirare questi insetti, che scambiano il fiore per un insetto). Fiori piccoli	Rosato pallido o bianco con labello bruno; rosa o rosso con labello bluastro; verde- violaceo con labello bruno; con labello bruno e bordi celesti
Masdevallia	Pianta	Pianta abb. piccola con fiori piccoli che variano di forma. Solitamente è una pianta con stelo imbutiforme, da cui si aprono tre petali, due dei quali si arcuano verso il basso e uno è eretto e dal cui apice partono lunghi speroni filiformi	Petali hanno diversi colori, spesso bicolori talvolta i due petali rivolti verso il basso hanno colore diverso da quello eretto. Colori più diffusi: metà- bianco-metà viola; rossi+arancio; bianco+rosso. Spesso macchiettati con altri colori
Orchis	Pianta	Fusto della pianta, alto, ha infiorescenze abb piccole lungo tutta la superficie, che si sviluppano come spighe. Alla base il fiore è circondato da un petalo unico, circolare che ricorda lavelina, aperto. Dal centro dello stelo esce un labelli piatto, con tre biforcazioni che ricorda una forca o un corallo	Petali rosa labello rosa intenso, macchiettato di rosa scuro; rosso-viola; viola con labello rosa, maculato di rosso
Sopr'albero	Pianta	Pianta di dimensioni molto variabili (da pochi centimetri a diversi metri, con fiore aventi una moltitudine di piccoli petali che danno al fiore una forma ad ombrello. Dal centro, come sopra si sviluppa un fiore imbutiforme (labello)	Rosso intenso, bianco-giallo, giallo-verde, bianco-verdi. Spesso con striature di altri colori e con labello di colore diverso rispetto ai petali
Testa di cigno	Pianta	Sul fusto centrale, esile, si sviluppano molte infiorescenze. I petali (sotto) ed il labello (sopra), richiamano la forma a quella della testa di un cigno, con relativo piumaggio	Arancione pallido i petali, biancastro- giallo il labello

## Tabella Omnia 3.7e: Specie Botaniche Descrizione

NOME	TIPO	ASPETTO	COLORE
SPECIE BOTANICHE			
Acerola	Pianta con frutti	Frutti molto simili alla ciliegia, esteriormente per forma e colore. Ma la polpa interna è divisa in spicchi	-
Aglio	Pianta bulbosa	-	-
Albicocca	Albero (albicocco) da frutto	-	-
Amarena	Albero (amareno) da frutto	-	-
Ananas	Pianta tropicale	-	-
Aneto o Anice	Pianta ombrellifera	-	-
Angelica	Pianta ombrellifera	Aspetto del finocchio	-
Anona	Pianta da frutto	Pianta con frutto rotondo, delle dimensioni di una mela	Frutto verde, con superficie squamata
Arachide	Pianta erbacea	Pianta erbacea con fiorellini e con semi commestibili	-
Arancio	Albero da frutta	-	-
Arancio amaro (Melangolo)	Albero da frutto	Rispetto all'arancia, ha le foglie più scure, è più profumato ed il frutto più ruvido.	-
Artemisia	Pianta spontanea	-	-
Asparago	Pianta	-	Può essere asparago verde, violetto o bianco.
Assenzio	Pianta arbusto	Pianta-arbusto con foglie verdi, simili a quelle dell'acero.	-
Avena	Graminacea	Graminacea con spighe che sviluppano frutti secchi ricchi di amido	-
Avocado	Pianta	Pianta, alta anche 20 m, con frutti	Frutto a forma di pera, più grosso, con buccia verde scuro, interno burroso giallognolo-arancione chiaro con seme biancastro rosaceo
Bacca della serendipità	Pianta con bacche	-	-
Banano del nord	Albero da frutto	Frutti simili ad una pera allungata, con semi interni bruno grandi come fagioli	Frutti di color giallo verde
Barbabietola	Pianta erbacea	Fusti alti, foglie a forma di cuore. Il frutto è un gruppo di dure noci.	-
Borsa del pastore	Pianta erbacea	I frutti hanno forma di cuore o di borsa da pastore	-
Cacao	Albero da frutta	Albero (5-10m) da frutto	Grosso frutto allungato rossiccio se maturo, verde se acerbo. Si usano i semi (25-40) all'interno, immersi in una melassa zuccherina
Caco	Pianta da frutto	-	-
Caffè	Albero da frutta	-	Bacca di color rosso
Canna da zucchero	Pianta simile alla canna comune	-	-
Capperi	Arbusto con fiori	Il bocciolo del fiore è il capperi e i frutti, anch'essi consumabili anche se più raramente, sono i cucunci	-
Carambola	Albero da frutto	Albero che da un frutto a forma di stella a cinque punte	Frutto color giallo
Carciofo	Pianta erbacea con frutto	-	-
Cardamomo	Pianta	Pianta dalla quale si ottiene, dai semi dei frutti, l'omonima spezia. Ha anche qualità medicinali	Varie colorazioni
Carota	Pianta	-	-
Castagna	Albero (castagno) da frutto	Ghianda commestibile del castagno. Ogni pianta produce circa 20-30 kg di castagne	-
Cavolini	Germogli	Germogli di alcuni tipi di cavolo	-
Cavolo	Pianta erbacea	-	-
Cece	Pianta erbacea	-	-
Cedro	Arbusto con frutti	Arbusto di quasi 4m di altezza, con frutti	Frutto giallino, rotondeggiante. Buccia molto dura, rappresenta il 70% del frutto.

NOME	TIPO	ASPETTO	COLORE
Cetriolo	Ortaggio cucurbitaceo	-	-
Chinotto	Albero da frutta	Albero da frutto (max 3m) che crea un frutto (agrume) simile al mandarino	-
Cicoria (Radicchio)	Pianta erbacea	Insalata	-
Ciliegia	Albero (ciliegio) da frutto	-	-
Cipolla	Pianta bulbosa	-	-
Cocomero (Anguria)	Pianta da frutto	Pianta con frutto molto grosso e pesante, anche diversi chili	
Cola	Pianta	Pianta sempreverde, produce piccole noci	Le noci sono rosse
Combava	Albero da frutta	Piccolo albero da frutto. La pianta ha moltissime spine. Agrume rotondo, piccolo (circa 3 cm), simile al fico, con molte gibbosità	-
Corbezzolo	Arbusto	Arbusto con piccoli frutti (circa 2cm di diametro) rotondi con aculei coriacei	Frutto di color rosso-arancio vivo
Corniolo	Pianta arbusto	Arbusti o piccoli alberelli con frutti piccoli. Frutto ovale, simile a ciliegie oblunghe	Frutto rosso intenso o giallo
Cotogno	Pianta da frutta	Piccolo albero (5-8m)	-
Dattero	Palma	I frutti, datteri, quando maturi pendono in gran quantità dalla chioma della palma	-
Dragoncello	Cespuglio	Cespuglio perenne, aromatica e amara, ricorda il rosmarino	-
Erba cipollina	Pianta bulbosa	-	-
Eucalypto	Albero	Albero di 40-55 m d'altezza	-
Eugenia	Albero	Albero sempreverde di 10-15 m di altezza	-
Fagiolo/Fagioli no	Pianta	Pianta con baccelli contenenti i fagioli	-
Farro	Cereale	-	-
Fico	Albero da frutta	Albero con frutti, alto 4-8m. Frutto si sviluppa all'interno dell'infiorescenza	-
Fico d'India	Cactus con frutti	Frutto è una grossa bacca (fino a 2 etti) con tanti semi. Colore e forma variabile	
Finocchio	Pianta erbacea	La pianta in sé rappresenta la verdura	-
Fragolina di bosco	Piantina con frutti piccoli	-	-
Ginco	Pianta	Pianta con semi commestibili	Semi simili a noccioline bianche
Ginseng artico	Arbusto con frutti	-	Bacche nere-violacee
Grano	Spighe di frumento	-	-
Grano saraceno	Pianta a fiori	Pianta a fiori (cereale)	-
Guanabana	Pianta da frutto	Pianta che produce un frutto grande, simile alla mela per la forma ma pesante anche 2kg.	Buccia verde con aculei scuri morbidi interno bianco morbido, succoso e molto dolce
Guaranà	Pianta rampicante	Arriva anche a 12m di altezza. Frutto carnoso, a forma rotondeggiante, molto consistente	Frutto dalla buccia color rosso fuoco
Guava	Pianta da frutto	-	Forma variabile, generalmente sferica irregolare. Buccia gialla o verde-gialla; polpa bianca, bianco-gialla, rossa, rosa
Indivia	Pianta	Molto simile alla cicoria. Si sviluppa a cespi	-
Kigelia	Albero con frutti	Cresce sul "albero delle salsicce". Frutto è allungato, fino a 1m, e pesa anche 10 kg. Per la sua forma, sembra una salsiccia	-
Kiwano	Pianta da frutto	Polpa interna simile al kiwi	Buccia esterna giallo-arancione con aculei morbidi
Kiwi	Albero da frutto	-	-
Lampone	Arbusto con frutti piccoli	-	-

NOME	TIPO	ASPETTO	COLORE
Lime (Limetta)	Albero da frutto	Agrume ibrido tra cedro e limone. Frutto cresce su un alberello di 4-5m d'altezza. Frutti piccoli e ovali	-
Limone	Albero da frutta	Albero da frutto di 3-6 metri	-
Liquirizia	Arbusto	Arbusto alto fino a 2m con radice commestibile	-
Litchi	Pianta con frutti piccoli	-	Buccia rosso vivo, polpa interna bianca lucida
Mais	Pianta con pannocchia	-	-
Mandarino	Albero da frutta	-	-
Mandorla	Albero (mandorlo) da frutto	Albero piccolo circa 5m	-
Mango	Pianta con frutti	Pianta color rosso	Frutto dalla superficie arancione-rossa. Polpa giallo arancio
Mela	Albero (melo) da frutto	-	-
Melanzana	Pianta erbacea	Pianta erbacea con frutti allungati viola (melanzana)	-
Melone	Pianta da frutto	-	-
Miglio	Pianta cespugliosa	Fiori riuniti in infiorescenze a pannocchia con semini commestibili (cereale)	-
Mirto	Arbusto con frutti	-	Fiori sono globi ovoidali rosso-azzurrasti o rosso scuri
Mora	Rovo spinoso con frutti piccoli	-	-
Nocciola	Albero con frutti	-	-
Noce	Albero con ghiande	-	-
Noce di cocco	Albero da frutta	-	-
Oliva	Albero (ulivo) da frutto	-	-
Orzo	Pianta con spighe	Frutto, piccolo e commestibile, si trova nella spiga, aderente al seme	-
Pampaleone	Arbusto con frutti	Agrume a forma di pera. Ogni spicchio è abb. Grande	Buccia liscia, verdina, a volte rossastra. Polpa è giallo, rosa o rosso
Pan di serpe	Pianta	Pianta con piccoli frutti in cima allo stelo	Frutto rosso intenso simile ai semi del melograno
Papaia	Piccolo albero	I frutti sono bacciformi, carnosì, con tantissimi semi con buccia color ambra o arancio	-
Pastinaca	Pianta (erba) a fusto alto	Pianta (erba) a fusto alto 30cm e con foglie raggruppate in gruppetti a forma di fiore in cima	-
Patata	Tubero	-	-
Peperoncino/Peperone	Arbusto con frutti e fiori	Il frutto è una bacca che si ingrossa e allunga progressivamente	-
Pera	Albero (pero) da frutto	-	-
Pesca	Albero (pesco) da frutto	-	-
Pisello	Pianta	Pianta con baccello contenente i frutti (piselli)	-
Pistacchio	Albero	Albero alto fino a 12 m	-
Pomodoro	Pianta da frutto	Piantina con frutti	-
Pompelmo	Albero da frutta	Albero da frutto 5-6 m o anche più. E l'agrume più grande, può anche pesare fino a 2k	-
Porro	Pianta bulbosa	-	-
Prugna	Albero (pruno) da frutto	-	Frutto colore violaceo-rosso
Quinoa	Pianta cespugliosa	Pianta che produce spighe ricche di semi rotondi, simili al miglio	-
Rapa	Ortaggio (radice)	Radice, a forma di disco	Radice a forma di disco tozzo, con pellicina avvolgente rosso-violacea. Interno è una pasta bianca o giallognola
Ravanello	Pianta con bulbo	Bulbo commestibile (ravanello)	-

NOME	TIPO	ASPETTO	COLORE
Ribes	Arbusto	-	Frutti color rosso vivo, molto piccoli
Riso	Pianta	Pianta con capsule fruttifere contenenti cellule aminoacidi (riso)	-
Rucola	Insalata	-	-
Scalogno	Pianta bulbosa	-	-
Sedano	Pianta erbacea	-	-
Sedano di monte	Pianta erbacea	-	-
Segale	Pianta	Pianta (cereale)	-
Sesamo	Pianta erbacea	Pianta erbacea, alta max 1m	-
Soda (Barba di frate)	Pianta erbacea	Pianta erbacea alta fino a 50 cm	-
Soia	Pianta	Pianta con piccoli fiori con semi	-
Spinacio	Pianta erbacea	-	-
Taro	Pianta	Pianta piccola con tuberi simili alla patata	-
Uva	Albero (vite) da frutto	Frutto della vite	-
Zigolo dolce	Pianta	Pianta di 40-50cm	Tubero rossastro
Zucca	Pianta con frutto gigante	-	-
Zucca siamese	Pianta da frutto	Pianta che crea frutti grandi, dalla forma e dal colore simile all'anguria	Polpa color bianco con semi neri
Zucchini	Ortaggio cucurbitaceo	-	-



## 3.4) INSEDIAMENTI OMNIA

Per insediamento si intende un luogo abitato, generalmente con delle costruzioni permanenti (come edifici) o semi-permanenti (come tende ed accampamenti).

Secondo il numero della popolazione, l'insediamento assume nomi diversi; dalla località meno abitata a quella più abitata, assume il nome di:

**Insediamento,**  
**Borgo,**  
**Villaggio,**  
**Paese,**  
**Città**  
**e Metropoli;**

La tabella indica per ogni denominazione di insediamento, il numero degli **ABITANTI**, in funzione del LT Livello Tecnologico.

**Tabella Omnia 3.8a: Insediamenti (andamento popolazione per LT)**

ABITANTI	LT0	LT1	LT2	LT3	LT4	LT5	LT6	LT7	LT8	LT9	LT10	LT11	LT12
Insediamento	1	3	25	40	100	150	200	460	750	1.000	1.125	1.250	1.500
Borgo	10	30	250	375	1.000	1.500	2.000	4.600	7.500	10.000	11.250	12.500	15.000
Villaggio	25	75	625	938	2.500	3.750	5.000	11.500	18.750	25.000	28.125	31.250	37.500
Paese piccolo	50	150	1.250	1.875	5.000	7.500	10.000	23.000	37.500	50.000	56.250	62.500	75.000
Paese	100	300	2.500	3.750	10.000	15.000	20.000	46.000	75.000	100.000	112.500	125.000	150.000
Paese grande	200	600	5.000	7.500	20.000	30.000	40.000	92.000	150.000	200.000	225.000	250.000	300.000
Città piccola	400	1.200	10.000	15.000	40.000	60.000	80.000	184.000	300.000	400.000	450.000	500.000	600.000
Città	600	1.800	15.000	22.500	60.000	90.000	120.000	276.000	450.000	600.000	675.000	750.000	900.000
Città grande	800	2.400	20.000	30.000	80.000	120.000	160.000	368.000	600.000	800.000	900.000	1.M	1.2M
Metropoli piccola	1.000	3.000	25.000	37.500	100.000	150.000	200.000	460.000	750.000	1.M	1.125M	1.25M	1.5M
Metropoli	1.500	4.500	37.500	56.250	150.000	225.000	300.000	690.000	1.125M	1.5M	1.687M	1.875M	2.25M
Metropoli grande	40.000	120.000	1.M	1.5M	4.M	6.M	8.M	18.4M	30.M	40.M	45.M	50.M	60.M
<b>IPOP</b>	<b>0,01</b>	<b>0,03</b>	<b>0,25</b>	<b>0,4</b>	<b>1</b>	<b>1,5</b>	<b>2</b>	<b>4,6</b>	<b>7,5</b>	<b>10</b>	<b>11,25</b>	<b>12,5</b>	<b>15</b>
<b>Popol. (milioni)</b>	<b>10</b>	<b>25</b>	<b>200</b>	<b>300</b>	<b>800</b>	<b>1.200</b>	<b>1.600</b>	<b>3.700</b>	<b>6.000</b>	<b>8.000</b>	<b>9.000</b>	<b>10.000</b>	<b>12.000</b>

**Note:**

M = 1.000.000

Per maggiori informazioni consultare l'appendice: A.6 Indice Popolazione.

La popolazione degli insediamenti è influenzata dall'Indice di Popolazione, secondo IPOP ogni LT ha una propria quantità di abitanti per definire un insediamento: ad esempio, nel LT4 (IPOP 1) un Borgo è generalmente abitato da 1.000 persone, mentre nel LT6 (IPOP 2) un Borgo è abitato da almeno 2.000 persone.

IPOP indica che c'è stato un raddoppio di popolazione, quindi anche i valori di popolazione dell'insediamento vengono raddoppiati.

È stato usato LT4 = IPOP 1 poiché la tabella deriva da un supplemento medioevale/rinascimentale, adattato a tutti gli LT (col trucco matematico dell'IPOP).

### 3.4) LIMITE ACQUISTI E LIMITE CONTANTI

Ogni insediamento ha un limite acquisto in proporzione alle dimensioni e alla popolazione. Il **LIMITE ACQUISTI** è un indicatore dell'oggetto più costoso disponibile nell'insediamento. Niente di ciò che costa più del limite acquisti è disponibile per l'acquisto in quell'insediamento. Qualsiasi oggetto sotto quel limite sarà probabilmente disponibile. Sebbene le eccezioni siano certamente possibili (una città prosperosa vicino ad una miniera appena scoperta, una comunità agricola impoverita da una prolungata siccità), queste eccezioni sono temporanee. Col tempo, tutte gli insediamenti si conformeranno alla norma.

**Tabella Omnia 3.8b: Insediamenti (limite acquisti per LT)**

LIMITE \$	LT0	LT1	LT2	LT3	LT4	LT5	LT6	LT7	LT8	LT9	LT10	LT11	LT12
Insediamento	13	25	38	50	100	250	500	750	1.000	1.500	2.500	3.750	5.000
Borgo	100	200	300	400	800	2.000	4.000	6.000	8.000	12.000	20.000	30.000	40.000
Villaggio	375	750	1.125	1.500	3.000	7.500	15.000	22.500	30.000	45.000	75.000	112.500	150.000
Paese	1.875	3.750	5.625	7.500	15.000	37.500	75.000	112.500	150.000	225.000	375.000	562.500	750.000
Città	5.000	10.000	15.000	20.000	40.000	100.000	200.000	300.000	400.000	600.000	1.000.000	1.500.000	2.000.000
Metropoli	12.500	25.000	37.500	50.000	100.000	250.000	500.000	750.000	1.000.000	1.500.000	2.500.000	3.750.000	5.000.000
<b>ICOS</b>	<b>0,125</b>	<b>0,25</b>	<b>0,375</b>	<b>0,5</b>	<b>1</b>	<b>2,5</b>	<b>5</b>	<b>7,5</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>25</b>	<b>37,5</b>	<b>50</b>
<b>BASE (\$)</b>	<b>250</b>	<b>500</b>	<b>750</b>	<b>1.000</b>	<b>2.000</b>	<b>5.000</b>	<b>10.000</b>	<b>15.000</b>	<b>20.000</b>	<b>30.000</b>	<b>50.000</b>	<b>75.000</b>	<b>100.000</b>

$$\text{LIMITE CONTANTE} = (\text{LIMITE\$} : 2) \times (\text{ABITANTI} : 10)$$

Per determinare l'ammontare di denaro contante disponibile in un insediamento, o il valore totale di qualsiasi oggetto messo in vendita, bisogna:  
moltiplicare metà del limite acquisti per un decimo della popolazione dell'insediamento.

Per esempio, supponiamo che un commerciante di gemme abbia con sé un centinaio di gemme, dal valore di 50 \$ l'una, ed arrivi in un insediamento di 90 abitanti. Metà del limite acquisti dell'insediamento per un decimo della popolazione è uguale a 450 ( $100:2=50$ ,  $90:10=9$ ,  $50 \times 9=450$ ). Di conseguenza, il commerciante può convertire in denaro soltanto nove delle gemme, prima di esaurire le riserve di contante locali.

Se il commerciante spera di equipaggiare i dieci mercenari appena reclutati con nuovi pugnali (costo 15 \$ l'uno), potrà trovare un pugnale anche nell'insediamento più piccolo, ma ci sarà bisogno di un insediamento di almeno 300 abitanti perché siano disponibili le risorse necessarie a costruire così tante armi ( $100:2=50$ ,  $300:10=30$ ,  $50 \times 30=1500$ ).

Per maggiori informazioni consultare l'appendice: A.7 Indice Costo.

Come già detto, è stato usato LT4 = ICOS 1 (scrivibile come ICOS4 = 1) poiché la tabella deriva da un supplemento medioevale/rinascimentale, adattato a tutti gli LT (col trucco matematico del ICOS).

### 3.4) CLIMA, TERRENO E MOVIMENTO

Ogni insediamento è localizzato in una posizione geografica, caratterizzata da vari fattori (come clima, terreno e movimento) che andremo ad analizzare.

Il **CLIMA** dell'area dove sorge l'edificio, influisce molto sull'insediamento, e può essere:

**freddo**: zone artiche e subartiche, clima dove il freddo domina la maggior parte dell'anno

**temperato**: clima dove freddo e caldo hanno durata simile

**caldo**: zone tropicali e subtropicali, clima dove il caldo domina la maggior parte dell'anno;

Oltre al clima, vi è il tipo di **TERRENO** che caratterizza tutta l'area attorno all'edificio, ad influire pesantemente sull'insediamento:

**acquatico**: sia terreno d'acqua dolce che salata

**deserto**: terreno arido con poca vegetazione

**pianura**: terreno pianeggiante che non sia deserto, foresta, palude

**foresta**: terreno coperto da alberi

**collina**: terreno aspro ma non montuoso

**montagna**: terreno aspro di elevazione maggiore della collina

**palude**: terreno basso, piano e coperto d'acqua

**sotterraneo**: terreno sotto la superficie

**esotico**: qualsiasi altro tipo di terreno.

Per il terreno sotterraneo, non si deve scegliere il clima.

Infine, dopo clima e terreno, vi è il movimento che determina la facilità di accesso all'area dove sorge l'edificio, si consulti la tabella seguente per avere una idea generale:

**MOVIMENTO** indica il tipo di terreno su vari tipi di strade, che determinano una riduzione della velocità di marcia;

**STRADA** indica una strada praticabile da normali veicoli, e naturalmente da animali ed a piedi;

**SENTIERO** indica una strada praticabile solo da veicoli fuoristrada, da animali ed a piedi;

**IMPRATICABILE** indica l'assenza di strade e sentieri, ed è percorribile solo da animali particolari e/o addestrati, ed a piedi.

**Tabella Omnia 3.8c: Insediamenti (movimento sul terreno)**

MOVIMENTO	STRADA	SENTIERO	IMPRATICABILE
Pianura	Normale	Normale	Normale
Boscaglia, accidentato	Normale	Normale	Moderato (3/4)
Foresta	Normale	Normale	Rallentato (1/2)
Giungla	Normale	Moderato (3/4)	Lento (1/4)
Palude	Normale	Moderato (3/4)	Rallentato (1/2)
Collina	Normale	Moderato (3/4)	Rallentato (1/2)
Montagna	Moderato (3/4)	Rallentato (1/2)	Lento (1/4)
Deserto sabbioso	Normale	-	Rallentato (1/2)

## 3.5) COSTRUZIONE DI EDIFICI OMNIA

In questo capitolo andremo a vedere come costruire velocemente e coerentemente ogni tipo di edificio (dai sotterranei, alle case, alle taverne fino alle fortezze) in ogni Livello Tecnologico (dall'Età della Pietra LT0 al Lontano Futuro LT12).

Utile nel caso i giocatori vogliano improvvisarsi muratori; o il cartomante necessiti di un edificio speciale, specifico e coerente; oppure si necessiti di quantificare il valore di un edificio già esistente.

Poiché sarebbe impossibile impaginare in una tabella i costi per ogni LT (sono 13!!!) utilizzeremo un semplice espediente matematico: in pratica forniamo il costo di un solo LT (nello specifico, LT4) ed un Indice Costo per tutti gli altri LT, da moltiplicare per avere il Costo nell'LT desiderato.

La tabella permette di convertire i costi al LT voluto:

**PERIODO** indica il nome del LT Livello Tecnologico.

**EPOCA** relativi anni storici di riferimento.

**LT** valore numerico del livello tecnologico.

**\$ BASE** rappresenta il guadagno di circa 1 anno di un lavoratore medio.

Per maggiori informazioni consultare il capitolo: 1.2 Ambientazione (LT)

**ICOS4** è l'Indice Costo al LT4, quindi considerando  $LT4 = ICOS4$ .

Per maggiori informazioni consultare l'appendice: A.7 Indice Costo.

### TUTTI I COSTI VANNO MOLTIPLICATI PER ICOS DEL LT DESIDERATO

**Tabella Omnia 3.9: Indice Costo per LT4**

PERIODO	EPOCA	LT	\$ BASE	ICOS4
Età della Pietra (Preistoria)	- 3500 a.C.	0	250 \$	<b>0,125</b>
Età del Bronzo (Antico Egitto)	3500 - 1200 a.C.	1	500 \$	<b>0,25</b>
Età del Ferro (Era Classica)	1200 a.C. - 500 d.C.	2	750 \$	<b>0,375</b>
Medioevo	500 - 1450 d.C.	3	1.000 \$	<b>0,5</b>
Rinascimento/Coloniale	1450 - 1730 d.C.	4	2.000 \$	<b>1</b>
Rivoluzione Industriale	1730 - 1880 d.C.	5	5.000 \$	<b>2,5</b>
Era Meccanizzata	1880 - 1940 d.C.	6	10.000 \$	<b>5</b>
Era Nucleare	1940 - 1980 d.C.	7	15.000 \$	<b>7,5</b>
Era Digitale	1980 - 2025? d.C.	8	20.000 \$	<b>10</b>
Era Microtecnologica	2025? - 2070? d.C.	9	30.000 \$	<b>15</b>
Era Robotica	+ 2070? d.C.	10	50.000 \$	<b>25</b>
Era della Materia Esotica	(?)	11	75.000 \$	<b>37,5</b>
Lontano Futuro	(?)	12	100.000 \$	<b>50</b>

Andiamo a vedere brevemente tutti i passaggi per la costruzione di un edificio, in grassetto sono evidenziati i termini importanti per l'edificio, nonché il riferimento alle tabelle relative;

poi andremo ad analizzare ogni singolo passaggio, termine e tabella nel dettaglio:

### **PASSO 1: SITO**

- a) Stabilire il **Clima**
- b) Stabilire il **Tipo**  
(Tabella 3.10)
- c) Stabilire la distanza dal **Insedimento Primario**  
(Tabella 3.11a e Tabella 3.11b)
- d) Stabilire i modificatori delle **Vicinanze**  
(Tabella 3.12)

### **PASSO 2: DIMENSIONE**

- e) Stabilire la **Dimensione**  
(Tabella 3.13)

### **PASSO 3: COMPONENTI E MURA**

- f) Scegliere i **Componenti** e/o i **Complessi**  
(Tabella 3.14 e Tabella 3.15)
- g) Scegliere la **Disposizione nei Piani** dei Componenti  
(Tabella 3.16)
- h) Scegliere le **Mura Interne** ed **Esterne**  
(Tabella 3.17 e Tabella 3.18)
- i) Scegliere **Porte, Serrature** e **Finestre**  
(Tabella 3.19, Tabella 3.20 e Tabella 3.21)

### **PASSO 4: EXTRA**

- j) Scegliere **Personale, Mura Indipendenti ed Extra**  
(Tabella 3.22, Tabella 3.23 e Tabella 3.24)

### **PASSO 5: COSTO FINALE**

- x) Determinare il **Costo Finale** e il **Tempo Costruzione**

### **PASSO 6: MAPPA**

- y) Creare una Mappa

### **PASSO 7: APPROVAZIONE**

- z) Consegnare il progetto al cartomante per l'approvazione.

Il passo 1 fornisce dei modificatori percentuali al costo dell'edificio;

I passi 3 e 4 forniscono i Costi LT4 (ICOS4 = 1) e vanno moltiplicati per ICOS desiderato;

I passi 6 e 7 sono facoltativi.

## 3.5) SITO

### Clima e Terreno

In primo luogo, decidere il clima e il terreno dominante che circonda l'edificio, utilizzando le undici tipologie elencati nella Tabella 3.10.

Scegliere un clima (freddo, temperato, o caldo)  
e un terreno (acquatico, deserto, pianura, foresta, collina, montagna, palude, o sotterraneo);

**Tabella Omnia 3.10: Clima e Terreno (modificatori costo di edifici)**

TIPO	COSTO	SPECIALE
<b>CLIMA</b>		
Freddo	+5%	-50% costo Mura di Ghiaccio
Temperato	+0%	
Caldo	-5%	
<b>TERRENO</b>		
Acquatico	+15%	
Deserto	+10%	
Foresta	+0%	-10% costo Mura di Legno
Collina	-5%	
Palude	+10%	
Montagna	+0%	-5% costo Mura di Pietre Squadrate
Pianura	-5%	
Sottoterra	+10%	Gratis Mura di Pietre Squadrate, no clima
Esotico	+15%	

**freddo:** zone artiche e subartiche, clima dove il freddo domina la maggior parte dell'anno

**temperato:** clima dove freddo e caldo hanno durata simile

**caldo:** zone tropicali e subtropicali, clima dove il caldo domina la maggior parte dell'anno;

**acquatico:** sia terreno d'acqua dolce che salata

**deserto:** terreno arido con poca vegetazione

**pianura:** terreno pianeggiante che non sia deserto, foresta, palude

**foresta:** terreno coperto da alberi

**collina:** terreno aspro ma non montuoso

**montagna:** terreno aspro di elevazione maggiore della collina

**palude:** terreno basso, piano e coperto d'acqua

**sotterraneo:** terreno sotto la superficie

**esotico:** qualsiasi altro tipo di terreno.

Se si sceglie il terreno sotterraneo, non si deve scegliere il clima.

I modificatori di costo della Tabella 3.10 riflettono la relativa facilità di utilizzo del terreno come le fondamenta, la produttività dei lavoratori in questo ambiente, e la disponibilità dei materiali da costruzione e dei prodotti finiti come gli arredi.

In alcuni casi, un particolare tipo di terreno potrebbe essere buono per alcuni tipi di edifici, ma non per altri. Le montagne, per esempio, possono essere posti costosi per costruire un edificio tradizionale, ma la disponibilità di caverne naturali li rende siti efficienti per edifici segreti.

L'edificio non deve avere come effettive fondamenta il terreno nativo - tu definisci il paesaggio circostante. Ad esempio, un edificio che copre una piccola isola è in un terreno acquatico anche se non è sott'acqua. Un edificio costruito in una radura del bosco è in un terreno bosco, e così sarebbe un edificio costruito in cima agli alberi.

### Insediamiento Primario

Alcuni edifici sorgono in solitari passi di montagna a molti giorni di viaggio dalla più vicina città. Altri edifici sorgono in insediamenti che crescono attorno, le comunità fioriscono sotto la protezione di edifici difensivi.

Indipendentemente dalla posizione, l'edificio deve avere una insediamento per rifornirsi della merce che non può produrre da se - dalle necessità come il cibo, ai generi di lusso. Altri insediamenti più piccoli o più grandi possono essere vicini all'edificio, ma gli abitanti dell'edificio viaggiano verso questo insediamento principale per assumere nuovi membri del personale e per l'acquisto dei rifornimenti necessari. Per l'edificio, identifica quale insediamento funge da collegamento primario alla civiltà.

### Tabella Omnia 3.11: Insediamento Primario

INSEDIAMENTO PRIMARIO	DISTANZA	COSTO	PERIODO	EPOCA	LT	ICOS4
Borgo	< 2 Km	0%	Età della Pietra (Preistoria)	- 3500 a.C.	<b>0</b>	<b>0,125</b>
Limite \$ = 800 (ICOS 1)	2-25 Km	+2%	Età del Bronzo (Antico Egitto)	3500 - 1200 a.C.	<b>1</b>	<b>0,25</b>
	25-75 Km	+4%	Età del Ferro (Era Classica)	1200 a.C. - 500 d.C.	<b>2</b>	<b>0,375</b>
	75-180 Km	+6%	Medioevo	500 - 1450 d.C.	<b>3</b>	<b>0,5</b>
	> 180 Km	+10%	Rinascimento/Coloniale	1450 - 1730 d.C.	<b>4</b>	<b>1</b>
<b>Villaggio</b>	<b>&lt; 2 Km</b>	<b>+2%</b>	Rivoluzione Industriale	1730 - 1880 d.C.	<b>5</b>	<b>2,5</b>
<b>Limite \$ = 3.000 (ICOS 1)</b>	<b>2-25 Km</b>	<b>+0%</b>	Era Meccanizzata	1880 - 1940 d.C.	<b>6</b>	<b>5</b>
	<b>25-75 Km</b>	<b>+2%</b>	Era Nucleare	1940 - 1980 d.C.	<b>7</b>	<b>7,5</b>
	<b>75-180 Km</b>	<b>+4%</b>	Era Digitale	1980 - 2025? d.C.	<b>8</b>	<b>10</b>
	<b>&gt; 180 Km</b>	<b>+6%</b>	Era Microtecnologica	2025? - 2070? d.C.	<b>9</b>	<b>15</b>
Paese	< 2 Km	+2%	Era Robotica	+ 2070? d.C.	<b>10</b>	<b>25</b>
Limite \$ = 15.000 (ICOS 1)	2-25 Km	+0%	Era della Materia Esotica	(?)	<b>11</b>	<b>37,5</b>
	25-75 Km	-2%	Lontano Futuro	(?)	<b>12</b>	<b>50</b>
	75-180 Km	+0%	Per adattare i Limite \$ al LT desiderato, è sufficiente calcolare:			
	> 180 Km	+6%	<b>Limite \$ (tabella) * ICOS4 (LT desiderato)</b>			
<b>Città</b>	<b>&lt; 2 Km</b>	<b>+6%</b>				
<b>Limite \$ = 40.000 (ICOS 1)</b>	<b>2-25 Km</b>	<b>+4%</b>				
	<b>25-75 Km</b>	<b>+0%</b>				
	<b>75-180 Km</b>	<b>+0%</b>				
	<b>&gt; 180 Km</b>	<b>+4%</b>				
Metropoli	< 2 Km	+10%				
Limite \$ = 100.000 (ICOS 1)	2-25 Km	+6%				
	25-75 Km	+4%				
	75-180 Km	+0%				
	> 180 Km	+4%				

Dal momento che l'insediamento primario serve come luogo dove si acquista e requisisce tutto il necessario per l'edificio, bisogna rispettare il suo limiti acquisto. Ad esempio, non si possono comprare mura di ferro in un borgo. Non possono permettersi di farlo per loro, tanto meno lo venderebbero.

Accanto a ogni insediamento, la tabella indica il limite acquisto per tutti gli oggetti: dai componenti, alle mura ed agli extra.

Per comodità abbiamo calcolato il limite solo per ICOS 1 ad LT4, per adattare il costo al LT desiderato è sufficiente moltiplicarlo per ICOS del LT desiderato (vedi Tabella 3.9); Fare riferimento a 3.4 Insediamenti, per rivedere il limite acquisto e il limite contante dell'insediamento.

Come risultato, la maggior parte dei costruttori di edifici decide di fare affidamento su una grande città o metropoli. Costruttori di edifici particolarmente grandi, sontuosi, o costosi non hanno altra scelta, ma costruttori di edifici di piccole dimensioni potrebbero essere in grado di trovare sconti sul costo scegliendo un sito che permette loro di usufruire di insediamenti meno popolati.

## Vicinanze

Caratteristiche insolite nelle vicinanze modificano anche il costo dell'edificio.

Un edificio in cima ad una mesa è difficile da assaltare e quindi più prezioso, mentre uno in prossimità di un bosco potrebbe essere meno prezioso perché è costantemente afflitto da attacchi di malviventi o bestie feroci dal bosco.

Per le caratteristiche del terreno, è possibile scegliere la stessa caratteristica più di una volta a coprire più di una direzione. Per esempio, se si paga un supplemento +8%, si può avere un fiume su entrambi i lati nord ed est dell'edificio.

È anche possibile in questo modo mescolare caratteristiche del terreno buone e cattive. La terra a ovest dell'edificio potrebbe avere una forte pendenza (impedisce il normale movimento), ma essere boscosa (rendendo più facile attaccare), con conseguente nessun modificatore netto al costo dell'edificio.

Fonti di reddito possono essere acquistati più volte. Questo può rappresentare più fonti di reddito, o una fonte di reddito più redditizia.

**Tabella Omnia 3.12: Vicinanze (modificatori costo di edifici)**

VICINANZE	COSTO
Caratteristica naturale che impedisce il normale movimento	+2%
Caratteristica naturale che proibisce il normale movimento	+4%
Caratteristica naturale che favorisce l'attacco	-2%
Sito sotto una disputa legale	-5%
Sito in area senza legge	-10%
Sito controlla una fonte di guadagno	+10%
Sito vicino una potenziale fonte di guadagno	+5%
Sito nascosto dall'osservazione a lungo raggio	+5%



Caratteristiche naturali: caratteristiche che impediscono il normale movimento includono colline, piane di maree e terreni accidentati che rallenterebbero un esercito avversario. Il costo presuppone che sia stata costruita una strada per il traffico normale dentro e fuori dell'edificio. L'entità delle caratteristiche naturali è lasciata volutamente vaga, ma potete fare riferimento al capitolo 3.4 Insediamenti per il movimento sul terreno.

Caratteristiche naturali che vietano il movimento normale sono ostacoli più significativi, come le scogliere, i fiumi ed ostacoli più esotici come le pianure di lava. Qualsiasi tipo di caratteristica che per spostarsi richiede una competenza come nuotare o arrampicarsi rientra in questa categoria. La forma e la portata delle caratteristiche naturali dipende dal luogo specifico.

Alcune caratteristiche rendono l'edificio più facile da attaccare, come un altura che si affaccia sull'edificio o una foresta che fornisce copertura per gli attaccanti.

Status giuridico: se il sito è in un contenzioso legale, vuol dire che qualcun altro ha un credito nei confronti dell'edificio o della terra su cui sorge. Forse un vecchio proprietario della terra si potrebbe ripresentare, ma nessun membro della famiglia è stato visto per decenni. Forse un'altra nazione ritiene che qualsiasi edificio vicino al loro confine appartiene a loro. Chi contesta lo stato del sito e come faranno rispettare la loro richiesta è lasciato totalmente alla discrezione del cartomante.

I siti in aree senza legge, devono affrontare un problema diverso: non c'è altra autorità nel paese. Se l'edificio si mette nei guai, non c'è potere più grande da attrarre e i residenti dell'edificio sono per conto proprio. La proprietà dell'edificio dura fino a quando è portato via con la forza.

Fonti di reddito: l'esatta natura delle fonti di reddito varia, ma tutti funzionano allo stesso modo. Ogni fonte di reddito fornisce l'1% del costo finale della roccaforte ogni anno come puro profitto al di sopra e al di là del costo del lavoro e le altre spese. È necessario fornire abitazioni per tutti i lavoratori necessari (20 per fonte di reddito), se si vogliono proteggere dietro le mura dell'edificio.

Fonti di reddito potenziali richiedono un certo lavoro prima di iniziare a generare reddito. Si può raggiungere questo spendendo un ulteriore 5% del costo finale dell'edificio (essenzialmente è l'acquisto di una fonte di reddito controllato da un altro soggetto).

Questa spesa copre i costi di start-up della fonte di reddito. In alternativa, a totale discrezione del cartomante, è possibile completare un'avventura come il completamento di una missione diplomatica per guadagnare diritti di raccolta del legname dai vicini.

Alcune idee per le fonti di reddito sono: campi con raccolti nelle vicinanze, allevamento dei cavalli, strada a pedaggio, miniere di metalli preziosi o gemme, una fonte di legname, o locanda per viaggiatori.

Sito nascosto dalla osservazione: gli edifici mimetizzati nella foresta e tutte altre strutture camuffate, devono pagare questo modificatore di costo.

La maggior parte degli edifici può essere visto da chilometri di distanza, ma quelli mimetizzati e nascosti possono essere individuati solo nelle immediate vicinanze, e/o cercandoli attivamente dedicandovi tempo ed energie per la ricerca.

Aggiunta di tutto: sommate tutti i modificatori di clima e terreno, insediamento primario e caratteristiche vicine.

Applicare la somma di questi modificatori al costo di costruzione della vostra fortezza per arrivare al costo finale al punto 4.

### 3.5) DIMENSIONE

Per comodità misuriamo la dimensione dell'edificio in **Spazi Struttura (SS)**. Uno spazio struttura non è rigidamente definito in termini di metri quadri, ma la maggior parte occupa uno spazio di 6 metri per 6 metri con 3 metri di altezza; una semplice casa monolocale occupa uno spazio struttura. La maggior parte dei componenti degli edifici che si seleziona nel passaggio 3 prendere uno spazio struttura ciascuno.

Ciascuna delle seguenti cose forma un unico spazio struttura:

una lussuosa suite camera da letto, due camere singole, alloggi per sei servi, o caserme per dieci soldati;

spazio cucina per quindici residenti;

un laboratorio, un'officina, o un bell'ufficio;

una piccola fucina o una stalla per sei cavalli.

Un elenco completo dei componenti degli edifici si trova di seguito. A questo punto, avete solo bisogno di decidere quanti spazi struttura avrà il vostro edificio finito.

La dimensione dell'edificio determina quante delle vostre mura sono pareti interne ed esterne – importante se si sta cercando di risparmiare denaro costruendo un edificio con pareti esterne resistenti e pareti interne più deboli, per esempio.

#### Stimare Dimensione

Come notato, una semplice casetta occupa uno spazio struttura. La maggior parte degli edifici sono molto più grandi, naturalmente. Utilizzare la seguente tabella per stimare la dimensione dell'edificio che si sta costruendo.

**Tabella Omnia 3.13: Dimensione edifici**

TIPO EDIFICIO	DIMENSIONE
Casetta	2 SS
Casa semplice	4 SS
Casa signorile	7 SS
Palazzo	15 SS
Torre di confine	4 SS
Bastione	12 SS
Castello	20 SS
Castello enorme	80 SS
Sotterraneo piccolo	30 - 60 SS
Sotterraneo medio	60 - 120 SS
Sotterraneo grande	+ 120 SS

Alla fine del capitolo troverete degli esempi degli edifici principali, per vedere in dettaglio la sequenza di costruzione degli edifici.

### 3.5) COMPONENTI E MURA

Ora, bisogna decidere quali componenti si desiderano nell'edificio, scegliendoli dalla lista nella Tabella 3.14.

In generale, è possibile scegliere qualsiasi componente ci si può permettere, ma alcuni hanno dei prerequisiti.

Ad esempio, non è possibile avere una sala da pranzo di lusso se non si ha anche una cucina di lusso. Molti dei componenti occupano 1 spazio struttura, ma alcuni ne occupano di più mentre altri ne occupano di meno.

Alcuni componenti sono disponibili in varietà: base, decoro e lusso. Tutti e tre i tipi sono funzionalmente identici, ma i componenti decoro hanno migliori arredi, arte e caratteristiche architettoniche. Componenti di lusso hanno arte abbagliante, mobili capolavoro, e una maestria stellare in tutto.

#### Glossario costruzione edifici

Alcuni termini appaiono frequentemente, ecco alcune definizioni di base.

Complessi: gruppi di componenti, servono semplicemente per velocizzare il tempo di creazione dell'edificio.

Componenti: sono i "mattoni" fondamentali dell'edificio. Generalmente occupano uno spazio struttura (con delle eccezioni).

Extra: sono caratteristiche opzionali che è possibile aggiungere ai componenti (o anche altri extra). Non occupano spazi struttura, sono i componenti a cui si applicano ad occupare spazio.

Personale: i soldati che custodiscono il vostro edificio e i maggiordomi che recuperano le pantofole devono essere pagati. I costi del personale sono pagati ogni mese.

Spazio Struttura: Una misura astratta di volume all'interno di un edificio. Gli spazi struttura non hanno una dimensione fissa, uno spazio struttura medio è equivalente a una stanza di 6 metri per 6 metri con un soffitto alto 3 metri.

Muro: sono disponibili in tre tipi: interno, esterno, ed indipendente.

#### Componenti

La seguente tabella, elenca tutti i componenti disponibili:

**COMPONENTE** è il nome del componente.

**CAPIENZA** quante persone/animali/oggetti è predisposto a contenere.

**BONUS** indica se il componente fornisce qualche bonus, o ha dei prerequisiti.

**SS** Spazi Struttura occupati.

**PERSONALE** indica il personale richiesto al funzionamento.

**COSTO LT4** indica il costo (considerando ICOS = 1 a LT4), per adattarlo al costo del LT desiderato è sufficiente moltiplicarlo per ICOS del LT desiderato (vedi Tabella 3.9).

Ogni spazio struttura SS dei componenti comprende:

2 porte in legno

1 finestra tapparella semplice

1 finestra vetro (solo per LT moderni, a discrezione del cartomante)

che quindi sono a disposizione e non vanno acquistati.

Le serrature non sono comprese, e vanno acquistate a parte.

Comprende anche una parte da riservare al collegamento (corridoi, scale).

**Tabella Omnia 3.14: Componenti di edifici**

COMPONENTE	CAPIENZA	BONUS	SS	PERSONALE	COSTO LT4
Alloggi dei Servi	6 camere		1		400 \$
Area Addestramento, Combattimento	8 allievi		1		1.000 \$
Area Addestramento, Furtività	8 allievi		1		2.000 \$
Area Comune, Base	Scopo da definire		1		500 \$
Area Comune, Decoro	Scopo da definire		1		3.000 \$
Armeria, Base	25 soldati		1		500 \$
Armeria, Decoro	25 soldati		1		2.000 \$
Auditorium, Decoro	30 spettatori	+2 (arte)	1		2.000 \$
Auditorium, Lusso	30 spettatori	+2 (arte)	1		10.000 \$
Bacino Base	2 navi piccole		1	Manovale (2)	500 \$
Bacino Esteso	2 navi medie/4 navi piccole		2	Manovale (4)	3.000 \$
Bacino Esteso di Carenaggio	2 navi medie/4 navi piccole		2	Manovale (6)	15.000 \$
Bagno, Base			0,5		400 \$
Bagno, Decoro			1		2.000 \$
Bagno, Lusso			2	Valletto (1), Servo (1)	10.000 \$
Barbacane	Fortificazione con Feritoie		1	Guardia (2)	1.000 \$
Bottega, Base			1		500 \$
Bottega, Decoro		+2 Artigianato	1		2.000 \$
Camera da Letto, Base			1		700 \$
Camera da Letto, Decoro			1		4.000 \$
Camera da Letto, Lusso			2	Valletto (1)	20.000 \$
Cancello			0,5		1.000 \$
Cappella, Base	40 fedeli		1		1.000 \$
Cappella, Decoro	60 fedeli		2	Accolito (1)	6.000 \$
Cappella, Lusso	60 fedeli		2	Accolito (2)	25.000 \$
Caserma	10 soldati		1		400 \$
Cella di Prigione	6 prigionieri taglia media		0,5	Guardia (1)/turno	500 \$
Cella di Tortura	1 torturato	+2 Interrogare	1	Torturatore (1), Guardia (1)/turno	3.000 \$
Cortile, Base			1		500 \$
Cortile, Decoro			1		3.000 \$
Cortile, Lusso			1		15.000 \$
Cucina, Base	15 pasti		1		2.000 \$
Cucina, Decoro	30 pasti	+2 Artigianato	1	Cuoco (2)	12.000 \$
Cucina, Lusso	100 pasti	+4 Artigianato	2	Cuoco (6)	50.000 \$
Fucina, Base			1	Fabbro (1)	500 \$
Fucina, Decoro		+2 Artigianato	1	Fabbro (1)	2.000 \$
Labirinto			1		500 \$
Laboratorio Ricerca, Base		+2 (conoscenza)	1		500 \$
Laboratorio Ricerca, Decoro		+4 (conoscenza)	1	Apprendista (1)	3.000 \$
Laboratorio Sperimentale, Base		+2 (conoscenza)	1		700 \$
Laboratorio Sperimentale, Decoro		+4 (conoscenza)	1	Esperto (1)	3.000 \$
Libreria, Base	2 tipi di libri	+2 (conoscenza)	1		500 \$
Libreria, Decoro	3 tipi di libri	+2 (conoscenza)	1		3.000 \$
Libreria, Lusso	6 tipi di libri	+2 (conoscenza)	2	Bibliotecario (1)	15.000 \$

COMPONENTE	CAPIENZA	BONUS	SS PERSONALE	COSTO LT4
Magazzino, Base	600 m3 di spazio		1	250 \$
Magazzino, Decoro	600 m3 di spazio		1	1.000 \$
Magazzino, Lusso	600 m3 di spazio		1 Impiegato (1)	3.000 \$
Negozi, Base			1 Impiegato (1)	400 \$
Negozi, Decoro			1 Impiegato (2)	4.000 \$
Negozi, Lusso			1 Impiegato (2), Guardia (2)	16.000 \$
Posto di Guardia			0,5 Guardia (1)/turno	300 \$
Sala da Pranzo, Base	30 desinanti	Richiede: Cucina	2	2.000 \$
Sala da Pranzo, Decoro	30 desinanti	Richiede: Cucina	2 Servo (1)	12.000 \$
Sala da Pranzo, Lusso	16-30 desinanti	Richiede: Cucina Lusso	2 Servo (2)	50.000 \$
Sala dei Trofei, Base			1	1.000 \$
Sala dei Trofei, Decoro (Museo)			1 Guardia (1)/turno	6.000 \$
Sala del Trono, Base	20 ospiti		1 Servo (2)	2.000 \$
Sala del Trono, Decoro	20 ospiti	+2 Persuadere	1 Servo (4)	12.000 \$
Sala del Trono, Lusso	20 ospiti	+4 Persuadere	2 Servo (6)	80.000 \$
Stalla, Base	6 cavalcature taglia grande		1 Stalliere (1)	1.000 \$
Stalla, Decoro	6 cavalcature taglia grande		1 Stalliere (1)	3.000 \$
Stalla, Lusso	6 cavalcature taglia grande		1 Stalliere (2)	9.000 \$
Studio/Ufficio, Base			0,5	200 \$
Studio/Ufficio, Decoro			1	2.500 \$
Studio/Ufficio, Lusso			1,5 Impiegato (1)	15.000 \$
Suite Camera da Letto, Base			1	800 \$
Suite Camera da Letto, Decoro			1	5.000 \$
Suite Camera da Letto, Lusso			2 Valletto (1)	25.000 \$
Taverna, Base	20 avventori		1 Servo (2)	900 \$
Taverna, Decoro	20 avventori		1 Servo (3)	4.000 \$
Taverna, Lusso	20 avventori		1 Servo (4)	20.000 \$

## Complessi

Oltre ai componenti, è anche possibile scegliere alcuni dei complessi nella tabella 3.16: i complessi sono gruppi di componenti che funzionano bene insieme. Non c'è differenza di costo, la scelta di complessi consente semplicemente di risparmiare tempo. È sempre possibile acquistare componenti singolarmente.

La tabella indica:

**COMPLESSO** il nome del complesso.

**DIMENSIONE** lo spazio occupato in SS.

**PERSONALE** il personale necessario al funzionamento del complesso.

**CAPIENZA** quante persone/animali/veicoli può contenere il complesso.

**COSTO LT4** indica il costo di costruzione al LT4 (considerando ICOS = 1 a LT4).

**MENSILE LT4** il costo mensile di mantenimento a LT4 (considerando ICOS = 1 a LT4) per adattarli al costo del LT desiderato è sufficiente moltiplicare il costo e il mensile per ICOS del LT desiderato (vedi Tabella 3.9).

**Tabella Omnia 3.15: Complessi di edifici**

COMPLESSO	DIMENSIONE	PERSONALE	CAPIENZA	COSTO LT4	MENSILE LT4
Base Militare	29 SS	Cuoco (4), Guardia (100)		24.000 \$	16.850 \$
Base Militare (Cavalleria)	45 SS	Cuoco (4), Stalliere (16), Guardia (100)		40.000 \$	18.130 \$
Complesso Carcerario	13 SS	Cuoco (2), Guardie (20), Torturatore (1)	60 prigionieri	10.500 \$	3.540 \$
Residenza, Base	11,5 SS	Cuoco (2)		12.000 \$	160 \$
Residenza, Decoro	15 SS	Cuoco (2), Servo (1)		66.400 \$	240 \$
Residenza, Lusso	40 SS	Cuoco (6), Servo (3), Valletto (16)		411.600 \$	2.000 \$
Ricerca	5 SS	Esperto (1), Apprendista (1)		16.900 \$	495 \$
Sala Banchetti	18 SS	Cuoco (10), Servo (5)		136.000 \$	1.200 \$
Taverna	16 SS	Cuoco (2), Stalliere (2), Servo (2)	20 avventori, 10 camere, 16 cavalcature	13.050 \$	480 \$
Taverna Portuale	16 SS	Cuoco (2), Stalliere (2), Manovale (2), Servo (2)	20 avventori, 10 camere, 8 cavalcature, 2 navi piccole	12.550 \$	640 \$
Tempio	5 SS	Accolito (1)	60 fedeli	14.900 \$	165 \$
Torre di Guardia	0,5 SS	Guardia (6)		1.300 \$	990 \$

Vediamo ora di elencare i componenti che compongono i singoli complessi, per comodità di consultazione, forniremo anche i valori elencati in tabella. Ricordiamo comunque che non c'è differenza di costo, la scelta di complessi consente semplicemente di risparmiare tempo.

Base Militare: Caserma (10), Area Addestramento al Combattimento (5), Posto di Guardia (2), Armeria Base (4), Sala da Pranzo (2), Cucina (4), Alloggi dei Servi (1);  
 Dimensione: 29 SS; Costo: 24.000 \$ (LT4 ICOS = 1);  
 Personale: Cuochi (4), Guardie (100);  
 Mantenimento: 16.850 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Base Militare (Cavalleria): Caserma (10), Area Addestramento al Combattimento (5), Posto di Guardia (2), Armeria Base (4), Sala da Pranzo (2), Cucina (4), Alloggi dei Servi (1), Stalle Base (16);  
 Dimensione: 45 SS; Costo: 40.000 \$ (LT4 ICOS = 1);  
 Personale: Cuochi (4), Stallieri (16), Soldati (100);  
 Mantenimento: 18.130 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Complesso Carcerario: Celle di Prigione (10), Cucina Base (2), Caserme (2), Posto di Guardia (1), Alloggi dei Servi (1), Camera di Tortura (1);  
 Dimensione: 13 SS; Costo: 10.500 \$ (LT4 ICOS = 1);  
 Personale: Cuochi (4), Guardie (20), Torturatore (1) x 60 Prigionieri;  
 Mantenimento: 3.540 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Residenza, Base: Camera da Letto Base (8), Cucina Base (2), Sala da Pranzo Base (1), Bagno Base (1);  
 Dimensione: 11,5 SS; Costo: 12.000 \$ (LT4 ICOS = 1);  
 Personale: Cuochi (2);  
 Mantenimento: 160 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Residenza, Decoro: Camera da Letto Decoro (10), Cucina Decoro (2), Sala da Pranzo Decoro (1), Bagno Decoro (1), Alloggi dei Servi (1);  
Dimensione: 40 SS; Costo: 66.400 \$ (LT4 ICOS = 1);  
Personale: Cuochi (2), Servo (1);  
Mantenimento: 240 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Residenza, Lusso: Camera da Letto Lusso (15), Cucina Lusso (1), Sala da Pranzo Lusso (1), Bagno Lusso (1), Alloggi dei Servi (1);  
Dimensione: 40 SS; Costo: 441.600 \$ (LT4 ICOS = 1);  
Personale: Cuochi (6), Servi (3), Valletti (16);  
Mantenimento: 2.000 \$/mese (LT4 ICOS = 1);

Ricerca: Laboratorio Ricerca Decoro (1), Libreria Decoro (1), Ufficio Decoro (1), Alloggi dei Servi (1);  
Dimensione: 5 SS; Costo: 16.900 \$ (LT4 ICOS = 1);  
Personale: Esperti (1), Apprendisti (1);  
Mantenimento: 495 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Sala Banchetti: Sala da Pranzo Decoro (5), Cucina Decoro (5), Alloggi dei Servi (3);  
Dimensione: 18 SS; Costo: 136.200 \$ (LT4 ICOS = 1);  
Personale: Cuochi (10), Servi (5);  
Mantenimento: 1.200 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Taverna: Taverna Base (1), Stalle Base (2), Camera da Letto Base (10), Cucina Decoro (1), Alloggi dei Servi (1), Magazzino Base (1);  
Dimensione: 16 SS; Costo: 13.050 \$ (LT4 ICOS = 1);  
Personale: Cuochi (2), Stallieri (2), Servi (2) x 20 Avventori, 10 Camere, 16 Cavalcature;  
Mantenimento: 480 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Taverna Portuale: Taverna Base (1), Stalle Base (1), Camera da Letto Base (10), Cucina Decoro (1), Alloggi dei Servi (1), Magazzino Base (1), Bacino Base (1);  
Dimensione: 16 SS; Costo: 12.550 \$ (LT4 ICOS = 1);  
Personale; Cuochi (2), Stallieri (1), Servi (2), manovali (2) x 20 Avventori, 10 Camere, 8 Cavalcature, 2 Navi Piccole;  
Mantenimento: 640 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Tempio: Cappella Decoro (1), Libreria Decoro (1), Ufficio Decoro (1), Magazzino Decoro (1);  
Dimensione: 5 SS; Costo: 14.900 \$ (LT4 ICOS = 1);  
Personale: Accoliti (1) x 60 Fedeli;  
Mantenimento: 165 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

Torre di Guardia: Posto di Guardia (1);  
Dimensione: 0,5 SS; Costo: 800 \$ (LT4 ICOS = 1);  
Personale: Guardie (6);  
Mantenimento: 990 \$/mese (LT4 ICOS = 1).

## Disposizione nei Piani

I costi dei componenti presuppongono che si stia costruendo un edificio con non più di due piani e non più di un singolo piano interrato (seminterrato). Se si vogliono spazi struttura i cui piani siano a più di 6 metri dal terreno (cioè, tre o più piani sopra terra) o più di un livello sottoterra (cioè da due o più piani sottoterra), c'è un supplemento per ogni SS, come da tabella 3.16.

Si noti che non importa quanto sono in profondità i livelli sotterranei, però il cartomante dovrebbe sentirsi libero di regolare questi costi per circostanze straordinarie. Proprio perché la tabella non elenca un adeguamento dei costi per la costruzione di 1.000 metri sotto la superficie, non significa che tale costruzione costi sempre come da listino.

I costi elencati sotto sono per lo spazio.

Il cartomante a sua discrezione può applicare un forte sconto (anche fino -25% o -30% o anche di più) ai costi per Altezza e Profondità se nella costruzione si dispongono di mezzi che facilitano il lavoro (gru, veicoli o macchinari).

La tabella indica:

**ALTEZZA** il livello sopra terra.

**PROFONDITÀ** il livello sottoterra.

**COSTO LT4 / SS** il costo ad LT4 (ICOS4 = 1) da pagare per ogni SS a quel piano.

**Tabella Omnia 3.16: Modifiche al costo per Altezza e Profondità di edifici**

ALTEZZA	PROFONDITÀ	COSTO LT4 / SS
Fino a 3 m (Primo e Secondo piano)	Primo piano sotterraneo	
6 m (Terzo piano)	Secondo piano sotterraneo	400 \$
9 m (Quarto piano)	Terzo piano sotterraneo	1.000 \$
12 m (Quinto piano)	Quarto piano sotterraneo	2.000 \$
15 m (Sesto piano)	Quinto piano sotterraneo	3.000 \$
Ogni 3 m aggiuntivi	Ogni altro piano sotterraneo	Precedente + 1.500 \$

Ne consegue che conviene sfruttare sempre i piani più bassi per contenere i costi, d'altra parte i piani alti forniscono migliore vista e difesa.



## Mura Interne ed Esterne

Dopo aver scelto tutti i componenti, bisogna selezionare il tipo di pareti interne ed esterne che si desiderano per l'edificio.

Di seguito elenchiamo le opzioni e definiamo quante sono le pareti interne e le pareti esterne in base alle dimensioni dell'edificio. Non è necessario scegliere lo stesso materiale per le pareti interne ed esterne. È comune, ad esempio, costruire edifici con pareti esterne in muratura e pareti interne in legno.

Se si desidera, è possibile suddividere i costi delle pareti. Ad esempio, è possibile creare un edificio che ha un secondo piano di legno in cima ad una livello principale in robusta muratura, dando il 50% degli spazi delle pareti esterne in legno e il 50% degli spazi delle pareti esterne in muratura. È inoltre possibile stratificare le mura mettendo, ad esempio, uno strato di ferro su una base di pietra.

Le pareti sono una parte di qualsiasi edificio, anche se è possibile scegliere pareti di legno in strutture fuori terra o pareti in pietra scavate sotto terra, senza alcun costo aggiuntivo.

La percentuale di pareti interne e pareti esterne è indicata nella seguente tabella.

Pavimenti e soffitti contano come pareti interne.

**Tabella Omnia 3.17: Percentuale Mura Interne ed Esterne di edifici**

DIMENSIONE MURA	PERCENTUALE MURA
1 - 5 SS	20% Interno – 80% Esterno
6 - 10 SS	30% Interno – 70% Esterno
11 - 20 SS	40% Interno – 60% Esterno
21 - 45 SS	50% Interno – 50% Esterno
45 - 120 SS	60% Interno – 40% Esterno
121 - 450 SS	70% Interno – 30% Esterno
451 - 3.800 SS	80% Interno – 20% Esterno
+ 3.800 SS	90% Interno – 10% Esterno

Decidere che tipo di parete esterna che si desidera. Le pareti esterne dell'edificio costano un certo numero di \$ pari alle dimensioni roccaforte in  $SS \times \text{costo del materiale per singolo SS} \times \text{percentuale muro esterno}$ .

Dopo aver assegnato un costo alle pareti esterne, seguire la stessa procedura per le pareti interne. Le pareti interne costano un certo numero di \$ pari alle dimensioni roccaforte in  $SS \times \text{costo del materiale per singolo SS} \times \text{percentuale parete interna}$ .

La tabella indica:

**MATERIALE MURA** il nome del materiale delle mura.

**LT** il LT di introduzione.

**SPESSORE** lo spessore del materiale.

**RES(ISTEZA)** indica la vitalità del materiale, e se ha delle fragilità:

c (combustibile) il materiale può prendere fuoco (es. legno)

f (infiammabile) il materiale ha la possibilità di generare un incendio

x (esplosivo) il materiale potrebbe esplodere.

**PP** i Punti Protezione del materiale nella sua parte più dura (a discrezione del cartomante).

**COSTO LT4** indica il costo di costruzione a LT4 (considerando ICOS = 1 a LT4).

**Tabella Omnia 3.18: Mura di edifici**

MATERIALE MURA	LT	SPESSORE	RES	PP	COSTO LT4
Ghiaccio	0	30 cm	4	2	10.000 \$
Legno	0	15 cm	4c	3	1.000 \$
Ossa	0	30 cm	4	1	6.000 \$
Pietra, Grezza	0	1,5 m	12	5 A	1.000 \$
Pietra, Squadrata	0	1 m	10	5 A	6.000 \$
Terra, Ammucchiata	0	1 m	6	0	250 \$
Muratura	1	30 cm	4	5	2.500 \$
Muratura, Superiore	1	30 cm	6	5	3.000 \$
Muratura, Rinforzata	1	30 cm	8	5	4.500 \$
Vetro	1	7,5 cm	1	0	3.000 \$
Ferro	2	7,5 cm	6	3	6.000 \$
Cemento Armato	6	50 cm	8	3 A	n/d (4.000 \$)
Cemento Armato, Superiore	6	50 cm	10	3 A	n/d (6.000 \$)
Cemento Armato, Rinforzato	6	50 cm	12	3 A	n/d (12.000 \$)
Corallo Profondo *	^	1 m	8	2	2.000 \$
Legno Vivente *	^	15 cm	4c	3	2.000 \$
Muro di Forza	^	n/a	n/a	n/a	40.000 \$

**Note:**\* **Rigenera: 1 PP giorno, 1 RES settimana (a discrezione del cartomante)**

Se si vuole fare il furbo, è possibile dividere le cose. Se si dispone di un edificio a due piani, è possibile assegnare la metà delle pareti in muratura (al piano terra) e la metà come il legno (secondo piano), e di conseguenza il costo sarà minore.

Se volete una camera singola che è insolitamente forte, capire quanto costa notando quale percentuale del totale roccaforte quel particolare spazio è, quindi pagando per questo.

### Porte, Serrature e Finestre

Ogni spazio struttura SS dell'edificio viene fornito con due semplici porte in legno, comprese nel costo. Non è necessario usarle tutte, se non si vuole.

I costi per le porte elencate di seguito non includono le serrature (che vanno acquistate a parte).

La tabella indica:

**PORTA** il nome della porta.

**LT** il LT di introduzione.

**SPESSORE** lo spessore del materiale.

**RE(SISTEZA)** indica la vitalità del materiale, e se ha delle fragilità:

c (combustibile) il materiale può prendere fuoco (es. legno)

f (infiammabile) il materiale ha la possibilità di generare un incendio

x (esplosivo) il materiale potrebbe esplodere.

**PP** i Punti Protezione del materiale nella sua parte più dura (a discrezione del cartomante).

**COSTO LT4** indica il costo di costruzione al LT4 (considerando ICOS = 1 a LT4).

**Tabella Omnia 3.19: Porte di edifici**

PORTA	LT	SPESSORE	RES	PP	COSTO LT4
Porta, Semplice di Legno	0	2,5 cm	1 c	1	10 \$
Porta, Buona di Legno	0	4 cm	2 c	2	20 \$
Porta, Forte di Legno	0	5 cm	3 c	3	40 \$
Porta, Pietra	0	10 cm	8	3 A	300 \$
Porta, Ferro	1	5 cm	8	3 A	500v
Porta Segreta (Perquisire: usuale 0)		Porta	Porta	Porta	+100 \$
Porta Segreta (Perquisire: media -2)		Porta	Porta	Porta	+150 \$
Porta Segreta (Perquisire: difficile -5)		Porta	Porta	Porta	+200 \$
Porta Segreta (Perquisire: assurda -8)		Porta	Porta	Porta	+300 \$
Saracinesca, Legno	1	7,5 cm	6	5	400 \$
Saracinesca, Ferro	1	5 cm	8	3 A	750 \$
Ponte Levatoio, Legno	1	15 cm	8	5	1.000 \$
Ponte Levatoio, Ferro	1	10 cm	10	3 A	1.500 \$

Le finestre sono essenzialmente dei buchi nel muro, in modo da avere nessun costo inerente. Ogni spazio struttura SS dell'edificio è dotato di una finestra con persiana semplice (e finestra di vetro per gli LT più recenti, a discrezione del cartomante). Non è necessario usarla, se non si vuole. I costi per le finestre elencate di seguito non includono serrature (che vanno acquistate a parte).

La tabella indica:

**FINESTRA** il nome della finestra.

**LT** il LT di introduzione.

**SPESSORE** lo spessore del materiale.

**RE(SISTEZA)** indica la vitalità del materiale, e se ha delle fragilità:

c (combustibile) il materiale può prendere fuoco (es. legno)

f (infiammabile) il materiale ha la possibilità di generare un incendio

x (esplosivo) il materiale potrebbe esplodere.

**PP** i Punti Protezione del materiale nella sua parte più dura (a discrezione del cartomante).

**COSTO LT4** indica il costo di costruzione al LT4 (considerando ICOS = 1 a LT4).

**Tabella Omnia 3.20: Finestre di edifici**

FINESTRA	LT	SPESSORE	RES	PP	COSTO LT4
Persiana, Semplice	0	2,5 cm	1 c	1	5 \$
Persiana, Buona	0	4 cm	2 c	2	15 \$
Barre di Ferro	2	5 cm	4	1 A	60 \$
Vetro	1	0,3 m	1	0	10 \$
Feritoia (per Frecce)	0				30 \$
Vetro Colorato, Decoro	1	0,3 m	1	0	600 \$
Vetro Colorato Lusso	1	0,3 m	1	0	3.000 \$

I costi delle serrature non sono compresi in quelli delle porte e delle finestre, e vanno acquistati a parte.

La tabella indica:

**SERRATURA** il nome della serratura.

**SCASSINARE** il malus alla prova di scassinare dato dalla serratura.

**COSTO LT4** indica il costo di costruzione al LT4 (considerando ICOS = 1 a LT4).

### Tabella Omnia 3.21: Serrature di edifici

SERRATURA	SCASSINARE	COSTO LT4
Usuale	Malus 0	20 \$
Media	Malus -2	40 \$
Difficile	Malus -5	80 \$
Assurda	Malus -8	150 \$

## 3.5) EXTRA

Gli extra differiscono dai componenti in quanto:

- a) non occupano spazi struttura SS,
- b) non rappresentano un elemento obbligatorio di un edificio.

Gli extra tipici sono i costi del personale, che non vanno conteggiati nella costruzione dell'edificio, ma vanno pagati mensilmente una volta che l'edificio è in funzione.

Altri extra tipici sono le mura indipendenti, che circondano l'edificio.

Infine gli ultimi extra sono i fossati e le trincee.

### Personale

La maggior parte degli edifici richiede almeno un paio di membri di personale, e in molti altri si possono ospitare centinaia di soldati e artigiani.

Molti dei componenti hanno membri dello staff come prerequisiti.

La fucina, per esempio, richiede un fabbro (quindi una persona dotata dell'abilità artigianato relativa), altrimenti non potrà produrre nulla.

In generale, gli edifici non hanno costi di manutenzione per non appesantirne troppo la gestione. Se il cartomante lo desidera, può inserire un costo di manutenzione (annuale o mensile) in percentuale sul valore dell'edificio; ad esempio 10% del costo dell'edificio all'anno di spese di manutenzione, oppure 1% del costo dell'edificio al mese di spese di manutenzione.

Esiste una sola eccezione alla regola sull'assenza di costi di manutenzione: gli stipendi del personale. Sommate i costi del personale dell'edificio, questo sarà l'importo da pagare ogni mese per mantenere l'edificio in funzione.

La tabella indica:

**PERSONALE** il nome del personale.

**ABILITÀ PRIMARIA** indica l'abilità da possedere (almeno a grado 5) per essere qualificato come personale.

**TIPO** indica la categoria del lavoratore:

LAVORO per le normali professioni

STUDIO per le professioni dedicate alla conoscenza tecnico/scientifico

POLIZIA per le professioni che implicano gerarchie paramilitari

ESERCITO per le professioni che implicano gerarchie militari

ELITE per le professioni prestigiose che implicano gerarchie para/militari superiori.

**LP** indica il Livello Professione LP che influisce sul costo mensile.

**MENSILE LT4** è il costo mensile per lo stipendio al LT4 (considerando ICOS = 1 a LT4).

**Tabella Omnia 3.22: Personale di edifici**

PERSONALE	ABILITÀ PRIMARIA	TIPO	LP	MENSILE LT4
Accolito	Teologia	STUDIO	0	165 \$
Apprendista	(varia)	STUDIO	0	165 \$
Architetto/Ingegnere	Ingegneria	STUDIO	+1	330 \$
Artigiano	Artigianato (qualsiasi)	LAVORO	0	165 \$
Bibliotecario	n/a	STUDIO	0	165 \$
Cavaliere	Cavalcare	ESERCITO	+1	330 \$
Cuoco	Artigianato (cucinare)	LAVORO	-1	80 \$
Domestica	n/a	LAVORO	-1	80 \$
Esperto	(varia)	STUDIO	+1	330 \$
Fabbro	Artigianato (Fabbro)	LAVORO	0	165 \$
Guardia	Osservare	ESERCITO	0	165 \$
Impiegato	(varia)	LAVORO	0	165 \$
Intrattenitore	Acrobazia o Ballare o Cantare o Prestid. o Recitare o Suonare (strumento)	LAVORO	0	165 \$
Locandiere	Mercanteggiare	LAVORO	-1	80 \$
Maggiordomo	Persuadere	LAVORO	0	165 \$
Manovale	n/a	LAVORO	-1	80 \$
Muratore/Mestierante	Artigianato (qualsiasi)	LAVORO	-1	80 \$
Scriba	Artigianato (Scriba)	STUDIO	+1	330 \$
Servo	n/a	LAVORO	-1	80 \$
Soldato	n/a	ESERCITO	0	165 \$
Stalliere	Addestrare (animale)	LAVORO	-1	80 \$
Torturatore	Interrogare, Pronto Soccorso, Torturare	ESERCITO	-1	80 \$
Ufficiale Militare	Impartire Ordini	ESERCITO	+1	330 \$
Valletto	n/a	LAVORO	-1	80 \$

È possibile avere la necessità di assumere personale che non è descritto nella tabella.

Utilizzare queste informazioni come guida per determinare i valori appropriati per ogni tipo di personale non elencato.

## Mura indipendenti

Un muro indipendente è un qualsiasi muro che non fa parte di un componente dell'edificio. È necessario acquistare le mura indipendenti separatamente dai componenti dell'edificio.

Le mura indipendenti tendono ad essere molto più spessi delle mura interne ed esterne a causa della mancanza di sostegno strutturale presente in una struttura più complessa.

A volte, si costruiscono mura indipendenti (chiamati anche facciate continue) dopo che l'edificio è già presente, anche per la guardia contro visitatori indesiderati o semplicemente per aggiungere privacy.

Alcuni edifici necessitano di un muro indipendente a causa della crescita della popolazione oltre la capacità dell'edificio di ospitarli. Infatti, in vecchie città o cittadine, iniziate come edifici più piccoli, si potrebbero trovare diversi anelli di mura indipendenti che circondano l'edificio originale e tutto ciò che è cresciuto fuori nel corso degli anni. In altri casi, un muro comune potrebbe unire due diversi edifici, circondandoli entrambi, oppure lasciando un cortile comune tra loro.

Di tanto in tanto, un gruppo di alleati costruiscono edifici individuali per ciascun membro, quindi uniscono i fondi per costruire un muro indipendente per circondare tutti gli edifici. In questo modo, condividendo i costi del muro e talvolta anche le guardie che vi vigilano, accettano di venire alla difesa reciproca dei loro alleati.

## Costruire mura indipendenti

È possibile acquistare qualsiasi muro indipendente in più unità. Le sezioni di mura indipendenti sulla tabella seguente sono di 3 metri di lunghezza e 3 metri di altezza. Le mura indipendenti sono più economiche rispetto alle mura interne ed esterne di un edificio a causa della maggiore facilità ed economicità di costruzione, con meno considerazioni di ingegneria e design.

Se si vogliono costruire mura indipendenti più alte di 3 metri, è necessario aggiungere un ulteriore livello di spessore per ogni strato inferiore di 3 metri sulla pila. Questa aggiunta è cumulativa; per esempio, un muro indipendente alto 6 metri ha un unico strato di spessore 60 cm per i 3 metri alti ed uno strato a doppio spessore (120 cm) per i 3 metri bassi, mentre una parete in muratura di 9 metri di altezza avrebbe 60 cm di spessore nella parte superiore (uno strato), 120 cm di spessore in mezzo (due strati), e 180 cm di spessore nella parte inferiore (3 strati).

È possibile acquistare mura indipendenti di spessori diversi da quelli indicati nella Tabella 3.23. Basta moltiplicare il costo per la frazione dello spessore che si sceglie.

Per esempio, un muro indipendente di legno di 3 metri di spessore, costa 10 volte il prezzo della parete di 30 cm.

La tabella indica:

**MATERIALE MURA INDIPENDENTI** il nome del materiale delle mura.

**LT** il LT di introduzione.

**SPESSORE** lo spessore del materiale.

**RES(ISTEZA)** indica la vitalità del materiale, e se ha delle fragilità:

c (combustibile) il materiale può prendere fuoco (es. legno)

f (infiammabile) il materiale ha la possibilità di generare un incendio

x (esplosivo) il materiale potrebbe esplodere.

**PP** i Punti Protezione del materiale nella sua parte più dura (a discrezione del cartomante).

**COSTO LT4** indica il costo di costruzione al LT4 (considerando ICOS = 1 a LT4).

**Tabella Omnia 3.23: Mura Indipendenti di edifici**

MATERIALE MURA INDIPENDENTI	LT	SPESSORE	RES	PP	COSTO LT4
Ghiaccio	0	50 cm	8	4	1.000 \$
Legno	0	30 cm	8 c	5	100 \$
Ossa	0	60 cm	8	2	600 \$
Pietra, Squadrata	0	2 m	14	5 AA	6.000 \$
Terra, Ammucchiata	0	2 m	10	1	10 \$
Muratura	1	60 cm	8	2 A	250 \$
Muratura, Superiore	1	60 cm	10	2 A	300 \$
Muratura, Rinforzata	1	60 cm	12	2 A	450 \$
Vetro	1	15 cm	3	1	300 \$
Ferro	2	15 cm	10	5	600 \$
Cemento Armato	6	1 m	12	5 A	n/d (400 \$)
Cemento Armato, Superiore	6	1 m	14	5 A	n/d (600 \$)
Cemento Armato, Rinforzato	6	1 m	16	5 A	n/d (1.200 \$)
Corallo Profondo *	^	2 m	12	4	200 \$
Legno Vivente *	^	30 cm	8 c	5	200 \$
Muro di Forza	^	n/a	n/a	n/a	4.000 \$

**Note:**\* **Rigenera: 1 PP giorno, 1 RES settimana (a discrezione del cartomante)**

### Usare mura indipendenti

Strutture militari, come i barbacani, posti di guardia, torri e ponti levatoi possono essere posizionati nelle vicinanze di un muro indipendente. Ai fini della progettazione dell'edificio, e il calcolo dei costi di mura indipendenti, questi componenti dovrebbero essere calcolati come indipendenti, come piccoli edifici indipendenti.

### Sezioni specializzate di mura

Le pareti sono in genere delle strutture che crescono più sottili man mano che salgono più alti, grazie alla necessità di una spessa base stabile. Tuttavia, la maggior parte dei costruttori di edifici hanno sezioni di mura personalizzate per la difesa.

**Merlatura:** la personalizzazione più comune ad un muro, la merlatura dentata è costituita da un alternanza di lacune (apertura) e merli (denti di sega quadrati). Fornisce una copertura ai difensori del l'edificio in piedi sul muro. Non esiste alcun costo per intagliare merli nella cima una parete.

**Ceditoie:** regola di progettazione di un muro in modo che una sezione si estende verso l'esterno oltre il bordo, fornisce un punto in cui i difensori possono gettare frecce, pietre, olio bollente o altri spiacevoli oggetti sugli aggressori direttamente sotto. Per costruire una caditoia, il muro deve essere di almeno 4,5 metri di altezza. Le sezioni di parete da estendere costano il doppio del prezzo indicato; vedere la tabella 3.20 finestre per i prezzi feritoie.

**Parapetto:** se i difensori hanno larghezza sufficiente per camminare lungo la parte superiore del muro (preferibilmente 1,5 metri, ma anche 60 cm possono bastare), è comune a costruire un camminatoio (noto anche come fascino). Questa parete può essere realizzata con qualsiasi materiale come mura indipendente che corona il resto delle mura.

Un'altra scelta è di costruire una piattaforma di legno da usare come camminatoio. Rinforzare con travi nelle parte interna, costa come un muro di legno supplementare per la lunghezza del muro indipendente che si desidera dotare con il camminatoio. Non c'è bisogno di costruire una base di parete più spessa per sostenere il camminatoio.

### Mura stratificate

È possibile scegliere più di un materiale per le mura indipendenti, semplicemente annotando entrambi i tipi di mura e sommando insieme i costi del materiale. Questo metodo è buono per due cose: mura più spesse (scegliendo lo stesso materiale più volte), e compositi (uno strato di ferro sopra pietre squadrate).

Quando si costruisce un muro indipendente alto, è possibile sostituire altri materiali (come ad esempio terra battuta) per gli strati aggiuntivi necessari; Tuttavia, questi strati devono essere almeno spessi come lo strato di materiale che vanno a sostituire (quindi potrebbe richiedere strati extra). Ad esempio, se si sostituisce uno strato di muratura con il legno, sono necessari due strati di legno per farne uno di muratura.

### Fossati e trincee

Il fossato tipico costa 50.000 \$ (ICOS 1). Consiste in 300 metri di canale profondo 9 metri e largo 18 metri, compreso di ponte levatoio di legno o un ponte permanente di muratura. Se si desidera personalizzare il fossato, costruirlo in sezioni di 6 metri.

Ogni sezione costa 100 \$ (ICOS 1) per un fossato largo 6 metri e profondo 3 metri. per esempio, una sezione larga 12 metri e profonda 18 metri, costa 1.600 \$ per ogni sezione di 6 metri.

I costi di cui sopra presuppongono un terreno normale.

Se l'edificio si trova su un terreno particolarmente roccioso, raddoppiare il costo.

Se l'edificio risiede sulla solida pietra, moltiplicare il costo per 5.

Un ponte tipico costa 5.000 \$ (ICOS 1).

La Tabella 3.19: Porte di edifici elenca i costi per il ponte levatoio.

È possibile mettere acqua nel fossato, o si può lasciare asciutta come una trincea.

La seguente tabella indica:

**EXTRA** il nome dell'extra.

**SEZIONE (Lu x La x Pr)** la sezione (Lunghezza x Larghezza x Profondità) in metri.

**COSTO LT4** indica il costo di costruzione al LT4 (considerando ICOS = 1 a LT4).

**Tabella Omnia 3.24: Extra di edifici**

EXTRA	SEZIONE (Lu x La x Pr)	COSTO LT4
Fossato con ponte	150 x 9 x 4,5 m	50.000 \$
Sezione fossato	3 x 3 x 1,5 m	100 \$
su Terreno roccioso		x2
su Terreno pietra		x5
Ponte		5.000 \$
Ponte Levatoio, Legno		1.000 \$
Ponte Levatoio, Ferro		1.500 \$



### 3.5) COSTO FINALE

Dopo aver selezionato tutti i componenti e gli extra, sommate i loro costi, ricordiamo che in tutto il capitolo, sono indicati i costi per ICOS 1 (LT4), per adattare i costi al LT desiderato, è sufficiente moltiplicare il costo per ICOS del LT desiderato. La progettazione dell'edificio è quasi alla fine, ma tre fattori possono cambiare il costo finale: i modificatori sito (visti al passo 1), il tempo costruzione (è possibile pagare di più per avere la costruzione finita prima), il lavoro gratuito ed insolito (per sconti o aumenti sul costo).

#### **Modificatori sito**

Nel passaggio 1, si sono fatte scelte circa il sito per l'edificio. Aggiungere insieme tutti i modificatori di prezzo di quelle scelte, e applicare il risultato per avere il costo totale.

#### **Costo Finale**

Al passo 1 si ha una somma di modificatori percentuali (modificatori sito), da applicare alla somma di tutti i costi dei componenti e degli extra dell'edificio.

Il valore ottenuto (costo finale attuale), può essere ancora alterato dal tempo costruzione e dal lavoro gratuito ed insolito, ma è considerato il valore dell'edificio.

### 3.5) TEMPO COSTRUZIONE

Il prezzo determinato finora presuppone il programma di costruzione più conveniente. Si presuppone che si abbiano abbastanza lavoratori per ottenere la costruzione abbastanza rapidamente, ma nel modo più economico possibile. Non è possibile risparmiare denaro facendo lavorare i costruttori più lentamente. Se si ha fretta di ottenere l'edificio, è possibile pagare un extra per abbreviare il tempo costruzione.

Costruire un edificio prende una settimana per 10.000 S (ICOS 1) del costo totale attuale. Per ogni ulteriore 10% di aumento del costo, si ottiene il 10% in meno di tempo costruire, fino ad un massimo del 70% per ottenere l'edificio costruito nel 30% del tempo usuale.

Il cartomante ha sempre l'ultima parola, e può decidere che alcuni edifici non possono usare questa regola.

Il numero esatto di lavoratori è lasciato alla discrezione del cartomante, in base alla situazione, edificio e LT.

La tabella indica:

**COSTRUZIONE** il nome del epoca di costruzione.

**EPOCA** relativi anni storici di riferimento.

**LT** valore numerico del livello tecnologico.

**\$ BASE** rappresenta il guadagno di circa 1 anno di un lavoratore medio.

Per maggiori informazioni consultare il capitolo: 1.2 Ambientazione (LT).

**ICOS4** è l'Indice Costo al LT4, considerando ICOS = 1 al LT4.

Per maggiori informazioni consultare l'appendice: A.7 Indice Costo.

**\$ SETTIMANA** il valore di realizzazione in \$ sul valore dell'edificio, in una settimana.

**\$ GIORNO** il valore di realizzazione in \$ sul valore dell'edificio, in un giorno (considerando solamente 5 giorni lavorativi su 7).

**Tabella Omnia 3.25: Tempi di costruzione di edifici**

COSTRUZIONE	EPOCA	LT	\$ BASE	ICOS4	\$ SETTIMANA	\$ GIORNO
Età della Pietra (Preistoria)	- 3500 a.C.	0	250 \$	0,13	1.250	250
Età del Bronzo (Antico Egitto)	3500 - 1200 a.C.	1	500 \$	0,25	2.500	500
Età del Ferro (Era Classica)	1200 a.C. - 500 d.C.	2	750 \$	0,38	3.250	650
Medioevo	500 - 1450 d.C.	3	1.000 \$	0,5	5.000	1.000
Rinascimento/Coloniale	1450 - 1730 d.C.	4	2.000 \$	1	10.000	2.000
Rivoluzione Industriale	1730 - 1880 d.C.	5	5.000 \$	2,5	25.000	5.000
Era Meccanizzata	1880 - 1940 d.C.	6	10.000 \$	5	50.000	10.000
Era Nucleare	1940 - 1980 d.C.	7	15.000 \$	7,5	75.000	15.000
Era Digitale	1980 - 2025? d.C.	8	20.000 \$	10	100.000	20.000
Era Microtecnologica	2025? - 2070? d.C.	9	30.000 \$	15	150.000	30.000
Era Robotica	+ 2070? d.C.	10	50.000 \$	25	250.000	50.000
Era della Materia Esotica	(?)	11	75.000 \$	37,5	375.000	75.000
Lontano Futuro	(?)	12	100.000 \$	50	500.000	100.000
<b>Tempo di costruzione accelerato: +10% al costo, -10% al tempo (massimo 70%)</b>						

**Lavoro gratuito ed insolito**

A seconda della campagna i personaggi potrebbero avere accesso al lavoro gratuito o a costo ridotto. Forse un alleato grato assegna operai per ringraziamento, o il villaggio natale inizia la costruzione di una casa padronale in onore di qualcuno.

Il cartomante decide in base alla situazione quanto sconto assegnare, caso per caso.

Come linea guida, si presuppone che i costi del lavoro rappresentano circa il 30% del costo totale attuale. Se l'alleato mette a disposizione metà dei lavoratori, rappresenta uno sconto del 15% (la metà del 30%).

Se si dispone di lavoratori particolarmente efficienti per costruire l'edificio, utilizzare le regole del tempo di costruzione di cui sopra per ottenere il lavoro più velocemente. Ad esempio, scalpellini maestri possono costruire l'edificio in metà del tempo, ma faranno aumentare il costo del 50%.

**3.5) MAPPA**

Un edificio non è un miscuglio di diversi pezzi gettati insieme e mescolati come una sorta di insalata architettonica. L'intera struttura deve avere un senso, qualcosa che si finirà per pensare una volta avviata la mappatura.

Si consiglia di lasciare spaziature nella disposizione dei diversi componenti e delle pareti dell'edificio. Disegnare questo più e più volte su carta millimetrata può essere un grosso peso. Invece, fatevi un favore e preparatevi prima con alcuni strumenti utili. Si potrà così risparmiare parecchio tempo.

Nel mappare l'edificio, ricordate che l'esatta metratura di ogni componente è volutamente vaga per dare la flessibilità necessaria. Una suite matrimoniale, per esempio, può essere una stanza di 6 x 6 metri, una sala ottagonale di 7,5 metri di diametro, o una stanza 4,5 x 9 metri. La maggior parte delle camere in una roccaforte hanno soffitti di 3 metri o soffitti di 4,5 metri, ma se si desidera un soffitto a volta nella sala da pranzo, basta farlo senza aggiungere ulteriori costi.

Collegamento dei componenti: Questa flessibilità si estende a corridoi ed agli altri collegamenti tra le camere. Si noti che la lista dei componenti non comprende corridoi, scale, o altri elementi di collegamento – anche se in molti pochi edifici mancano. Si ottiene spazio libero per corridoi e scale, perché il costo di ogni componente include una certa quantità di spazio per il collegamento. Aggiungere gli spazi di collegamento ovunque si vuole, purché ragionevolmente. Non è corretto costruire corridoi larghi 6 metri e riempirli con mobili, poiché diventerebbe una stanza, non un corridoio.

### **3.5) TECNICHE DI MAPPATURA**

Piuttosto che limitarsi a disegnare e ridisegnare l'edificio, considerare l'utilizzo di uno di questi metodi per semplificare il compito.

#### **La vecchia maniera**

Tagliare un pezzo di carta in quadrati, ognuno dei quali rappresenta uno dei componenti del progetto dell'edificio.

Componenti di 1 SS dovrebbero essere in media 5 x 5 cm (in scala 6 x 6 m).

Componenti di 2 SS dovrebbero essere in media 10 x 10 cm (in scala 12 x 12 m).

Componenti di 0,5 SS dovrebbero essere in media 2,5 x 5 cm (in scala 3 x 6 m).

La scala è 2,5 cm = 3 m, quindi un quadrato da 5 x 5 è uno spazio di 6 metri di lato, o 36 metri quadri.

Etichettare ogni pezzo di carta, facendo attenzione ad ottenere le dimensioni corrette per ogni componente.

Dopo aver etichettato i componenti, bisogna posizzarli a piacimento, lasciando spazi vuoti per i corridoi. Per gli edifici a più piani, impilare i pezzi liberamente e spostarli un po' così che si possano vedere sia i pezzi in basso che quelli più alti.

Una volta finito di disporre i componenti, bisogna fissare i pezzi al loro posto.

Il nastro biadesivo (quello che attacca da entrambi i lati, per capirsi) funziona bene per questo, perché si può prendere e spostare i pezzi in giro quanto si vuole, ma una volta che vengono messi giù, rimangono al loro posto.

Finito questo, si dispone di una mappa dell'edificio.

Disegna tutte le pareti autoportanti che si desidera, e il gioco è fatto.

#### **Il modo High-Tech**

Se si dispone di un computer con un programma di disegno o di un programma di impaginazione, è possibile gestire tutto questo ancor più facilmente. Usare la tecnica di cui sopra, ma disegnare le caselle nel documento, invece di tagliare strisce di carta.

Quindi è possibile mischiare tutti i quadrati e i rettangoli direttamente sul vostro computer, come i fogli di carta dalla vecchia maniera. Una volta soddisfatti della disposizione, aggiungere tutte le mura indipendenti desiderate.

Quindi salvare il documento e stamparlo. Ecco la mappa.

### **3.5) CONSIGLI ORGANIZZATIVI**

Alcuni consigli su come posizionare i componenti.

Quando i personaggi sono nell'edificio, probabilmente trascorreranno la maggior parte del loro tempo nei componenti residenziali del luogo come: camere da letto, cucine, laboratori e salotti. Dopo tutto, dormono e mangiano lì, questo copre più di un terzo della giornata. Come tale, iniziare mappando i componenti residenziali, e metterli convenientemente vicini l'uno all'altro.

Per quanto riguarda l'ingresso dell'edificio (spesso un'area comune o una sala da pranzo). Se questa stanza funge anche da sala da pranzo, attaccarci anche la cucina.

In caso contrario, posizionare una sala da pranzo vicino all'area comune e poi attaccare la cucina alla sala da pranzo.

Le cucine sono spesso nella parte posteriore della residenza. C'è un sacco di lavoro in una cucina, quindi è tenuta fuori dalla vista. Le cucine generano anche un sacco di calore un vantaggio in inverno, ma piuttosto un fastidio in un pomeriggio d'estate.

Bagni e gabinetti sono spesso collocati vicino alla fonte d'acqua.

Le camere sono di solito in prossimità dei bagni o privato, ma sul lato opposto dalla cucina.

#### **Cortili**

I cortili sono generalmente al centro dell'edificio, ma possono essere di molte forme, se si è disposti ad essere flessibili circa la definizione della parola. È ragionevole acquistare un componente cortile e metterlo di fronte al vostro edificio. Questo offre ai visitatori una vista sul giardino man mano che arrivano.

Tradizionalmente un cortile si trova al centro dell'edificio, con il resto della costruzione disposto intorno ad esso come una scatola. Questo produce una zona riparata privata protetta da occhi indiscreti. Alcuni edifici più grandi hanno due o più cortili incorporati all'interno della struttura più grande, in questo modo si creano diverse aree in cui i residenti possono prendere una boccata d'aria senza lasciare l'edificio principale.

Infine, è possibile circondare la vostra fortezza con enormi, tentacolari giardini se si acquistano abbastanza componenti cortile. I costruttori che pensano alla sicurezza, generalmente costruiscono un muro indipendente attorno a tutto il posto, anche se questo impedisce ai passanti di essere davvero colpiti dalla vista di questi grandi giardini.

#### **Componenti funzionali**

Componenti funzionali quali officine e laboratori sono posizionati sul lato opposto della sala principale dell'edificio, creando due ali: una residenziale e l'altra lavorativa.

Questa popolare disposizione mantiene il soggiorno isolato dalla zona di lavoro.

Componenti come cucine possono essere rumorose, luoghi maleodoranti, e si tende a separarli dai componenti residenziali in modo da migliorare il comfort.

Alcuni costruttori mettono aree di lavoro in edifici separati per questo motivo.

Le scuderie sono spesso messe in edifici separati, il più lontano possibile dalla zona residenziale. Spargono l'odore in aria, ed è peggio in estate quando le finestre sono tenute aperte.

### **Componenti militari**

Se si dispone di un muro esterno, i componenti militari dovrebbe essere lì vicino. Un barbacane, per esempio, funziona meglio vicino al cancello frontale o all'ingresso, così come un posto di guardia.

Il posizionamento del resto dei componenti militari dipende dallo scopo dell'edificio. Se si vuole mostrare un volto pacifico, posizionare i componenti militari su un lato o dietro le zone residenziali, preferibilmente vicino sia alle aree funzionali che a quelle residenziali. Se si desidera un edificio militare, però, una dimostrazione di forza potrebbe essere una buona idea. In tal caso, mettere i componenti militari più vicini all'ingresso della fortezza. Assicurare di mettere almeno un posto di guardia dietro la zona residenziale, per garantire che sia sempre coperta.

### **Extra difensivi**

Una volta preparato il resto del posto, bisogna decidere se avere le mura indipendenti tutte intorno al luogo. Con un solido edificio principale, si potrebbe fare a meno del muro, evitando spese extra.

Se si decide di costruire il muro esterno, bisogna pensare a come si desidera posizionare. Se si dispone di molto spazio, spostare un po' le mura esterne dagli edifici interni. Questo consente di assicurarsi che qualcuno non può semplicemente entrare nell'edificio arrampicandosi in cima alla parete ed introdursi attraverso una finestra o saltando sul tetto.

Se non si dispone di molto spazio, considerare l'ipotesi di attaccare il muro esterno ad uno o più lati dell'edificio o degli edifici principali. Assicurarsi che non ci siano finestre nell'edificio fino ad arrivare oltre la parte superiore del muro.

In caso contrario, il muro non va molto bene. In alternativa, si potrebbero bloccare le finestre con delle serrature, ma non sono mai sicure come una solida parete.

## **3.5) APPROVAZIONE**

Una volta che si ha il progetto e la mappa dell'edificio, c'è ancora una ultima cosa da fare. Il progetto va approvato dal cartomante, che dovrebbe esaminarlo e controllarlo con attenzione prima dell'inizio dei lavori di costruzione dell'edificio.

Solo perché si ha un progetto dell'edificio e denaro per realizzarlo non significa che l'edificio sarà completato nel periodo di costruzione previsto. Il cartomante potrebbe descrivere problemi durante la costruzione che i personaggi dovranno affrontare. Forse dei banditi senza scrupoli cercano di conquistare l'edificio, o forse gli scavi rivelano un misterioso complesso di grotte. Altri problemi potrebbero essere più banali: il prezzo del marmo che sale inaspettatamente, o gli artigiani andare in sciopero.

### 3.5) IMPIANTI DI EDIFICI

A seconda del Livello Tecnologico LT, della disponibilità del Sito e dell'Insediamento Primario, è possibile che l'edificio sia dotato di impianti in vari componenti; il costo è già compreso in quello del componente interessato.

Gli impianti dotano l'edificio di servizi particolari, dai più elementari ai più avanzati: come acqua corrente e fogne, o gas ed elettricità, o una linea telefono e dati.

Ad esempio in una tipica casa contemporanea LT8, ha generalmente:

una cucina è dotata di acqua, fogne, gas ed elettricità,

mentre un bagno di acqua, fogne ed elettricità,

infine una camera da letto è dotata di elettricità (e magari telefono e dati).

Tutto l'edificio è dotato di riscaldamento (e magari condizionatore) ed coperto da rete mobile.

Gli impianti possono dotare l'edificio, secondo il LT, di sostentamento basico (acqua e riscaldamento dal LT0), di sostentamento avanzato (fogne dal LT1), di comfort (come gas e telefono dal LT6), moderni (elettricità dal LT7), digitali (dati e mobile dal LT8).

Gli impianti possono essere

**Autonomi** quando l'edificio deve provvedere direttamente all'approvvigionamento per mandare avanti l'impianto (ad esempio raccogliendo legna per il camino, mandando avanti un generatore diesel, raccogliendo l'acqua dal pozzo nel cortile)

**Utenza** quando l'edificio è collegato ad una rete gestita da terzi, in questo caso generalmente paga un costo mensile in base ai consumi (ad esempio la rete elettrica o telefonica, nonché l'acquedotto e la fogna).

La tabella seguente indica:

**IMPIANTO** il nome dell'impianto.

**LT** il LT di introduzione.

**UTILIZZO** l'uso dell'impianto.

**AUTONOMO** impianti che bisogna provvedere direttamente all'approvvigionamento.

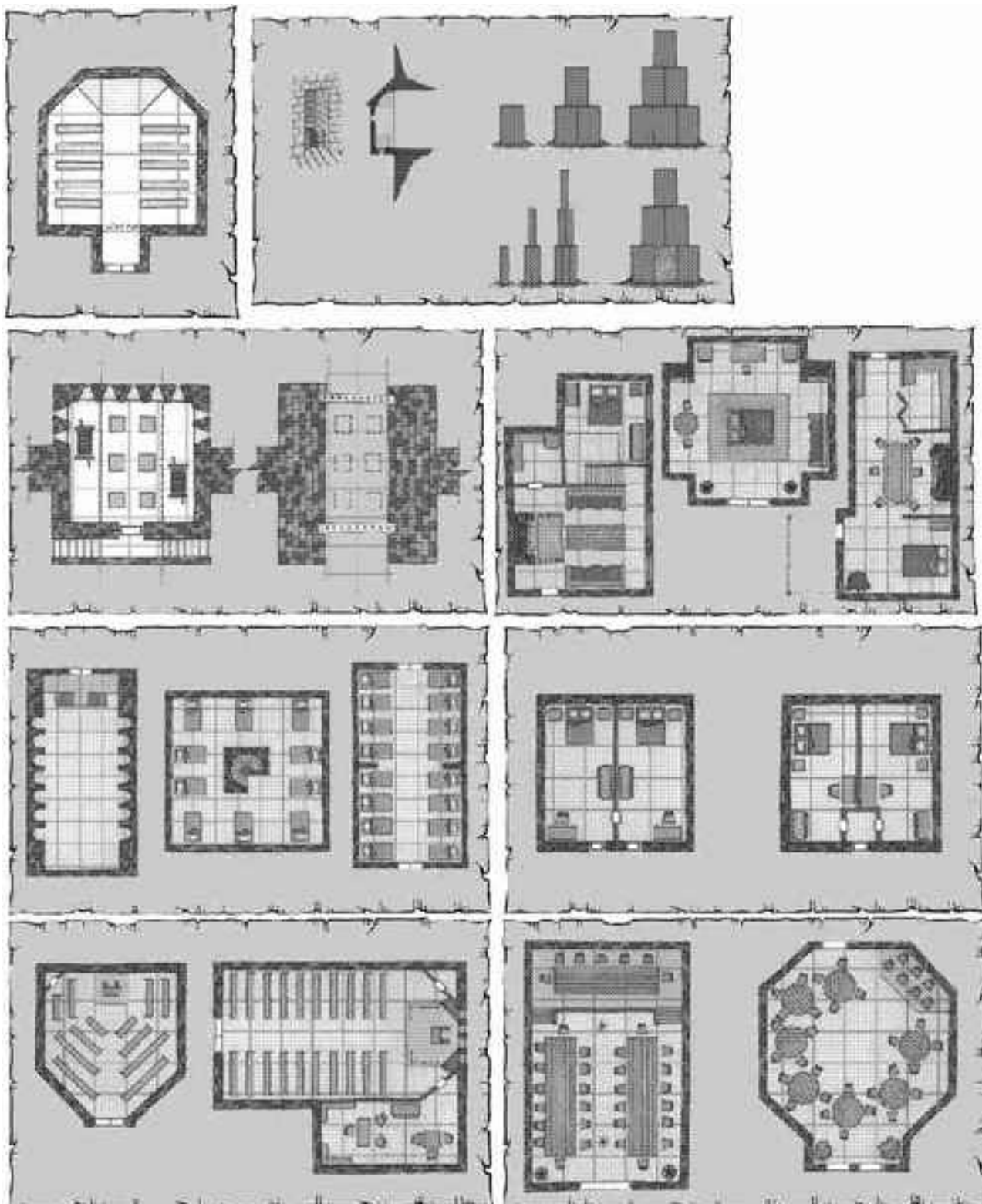
**UTENZA** impianti che sono collegati a gestori terzi.

**Tabella Omnia 3.26: Impianti di edifici**

IMPIANTO	LT	UTILIZZO	AUTONOMO	UTENZA
Acqua	0	Sostentamento, Lavaggio	Fiume, Pozzo	Acquedotto
Termico	0	Riscaldamento, Raffreddamento	Camino, Termo, Condizionata	Rete gas
Fogne	1	Smaltimento acque sporche	Fossa, Compostaggio	Fogna
Gas	6	Luce, Riscaldamento, Cucina	Forno, Bruciatore	Rete gas
Telefono	6	Trasmissione voce	Linea interna voce	Rete telefonica
Elettricità	7	Illuminazione, Apparecchiature	Generatore	Rete elettrica
Dati	8	Trasmissione dati	Linea interna dati	Rete dati
Mobile	8	Trasmissione voce e dati senza fili	Linea interna mobile	Rete mobile

### 3.5) ESEMPI DI COMPONENTI

Di seguito, degli esempi di componenti da usare per le mappe.



Auditorium

Barbacani

Caseme

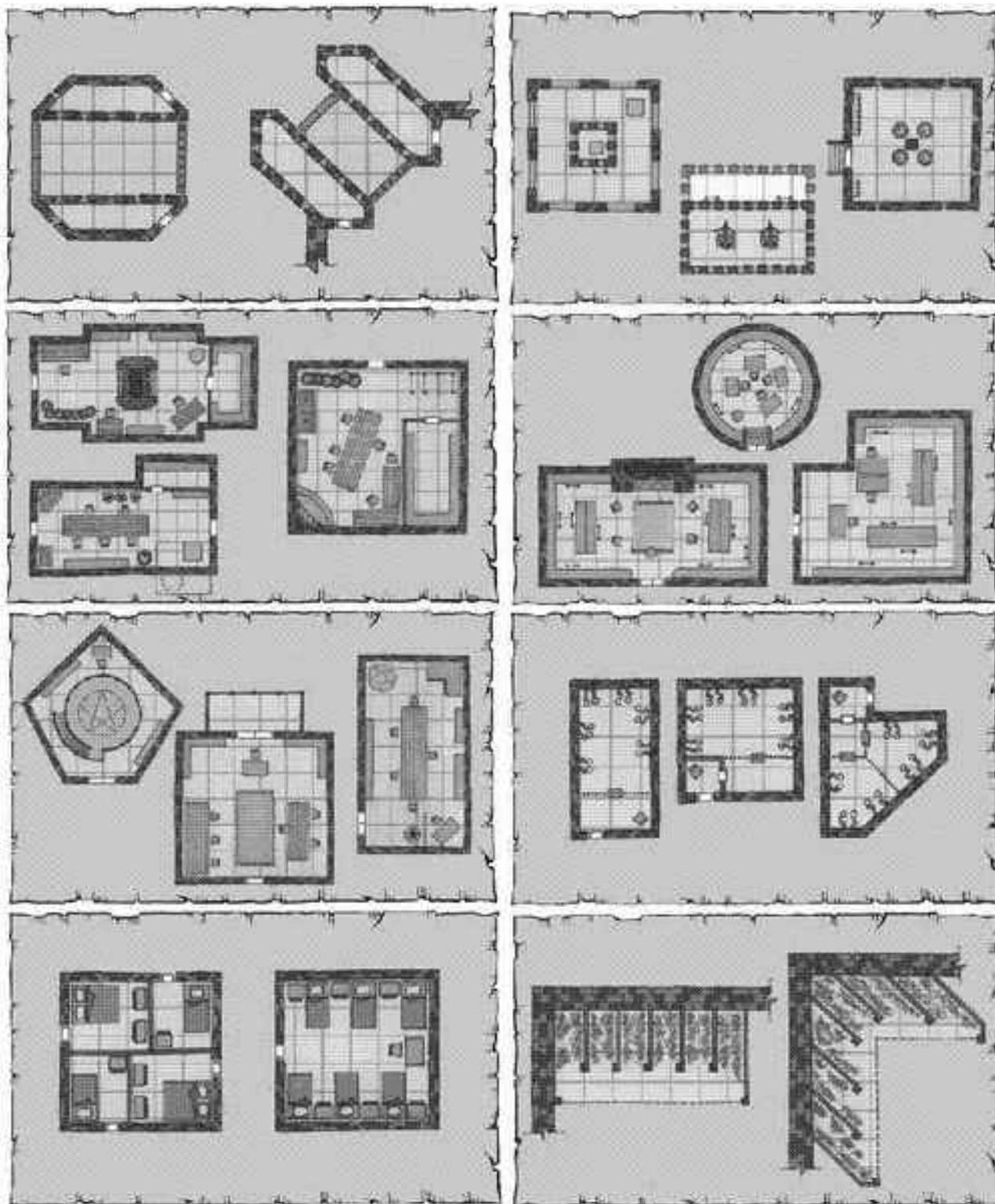
Cappelle (base, decoro)

Mura

Suite camere da letto

Camere da letto

Sale da pranzo



Cancelli

Cucine

Laboratori Ricerca

Alloggi servi

Posti di guardia

Librerie

Celle di prigione

Stalle



### 3.5) ESEMPI DI EDIFICI

CASETTA			2 SS (72 mq)	MURA	20% int / 80% est	
NOME	SS	COSTO	PERSONALE	LEGNO	MURATURA	(CEMENTO)
Cucina, Base	1	2.000				
Camera, Base	1	700				
Bagno, Base	0,5	400				
<b>PARZIALE (ICOS4 1 LT4)</b>	<b>2</b>	<b>3.100</b>		<b>2.000</b>	<b>5.000</b>	<b>8.000</b>
<b>TOTALE (ICOS4 1 LT4)</b>				<b>5.100</b>	<b>8.100</b>	<b>11.100</b>
<b>TOTALE (ICOS4 10 LT8)</b>				<b>51.000</b>	<b>81.000</b>	<b>111.000</b>

CASA SEMPLICE			4 SS (144 mq)	MURA	20% int / 80% est	
NOME	SS	COSTO	PERSONALE	LEGNO	MURATURA	(CEMENTO)
Cucina, Base	1	2.000				
Camera, Base (2)	2	1.400				
Bagno, Decoro	1	2.000				
<b>PARZIALE (ICOS4 1 LT4)</b>	<b>4</b>	<b>5.400</b>		<b>4.000</b>	<b>10.000</b>	<b>16.000</b>
<b>TOTALE (ICOS4 1 LT4)</b>				<b>9.400</b>	<b>15.400</b>	<b>21.400</b>
<b>TOTALE (ICOS4 10 LT8)</b>				<b>94.000</b>	<b>154.000</b>	<b>214.000</b>

CASA SIGNORILE			7 SS (252 mq)	MURA	30% int / 70% est	
NOME	SS	COSTO	PERSONALE	LEGNO	MURATURA	(CEMENTO)
Cucina, Base	1	2.000				
Camera, Decoro (2)	2	8.000				
Bagno, Decoro	1	2.000				
Sala da pranzo, Base	2	2.000				
Studio, Decoro	1	2.500				
<b>PARZIALE (ICOS 41 LT4)</b>	<b>7</b>	<b>16.500</b>		<b>7.000</b>	<b>17.500</b>	<b>28.000</b>
<b>TOTALE (ICOS4 1 LT4)</b>				<b>23.500</b>	<b>33.000</b>	<b>44.500</b>
<b>TOTALE (ICOS4 10 LT8)</b>				<b>235.000</b>	<b>330.000</b>	<b>445.000</b>

PALAZZO			15 SS (540 mq)	MURA	40% int / 60% est	
NOME	SS	COSTO	PERSONALE	LEGNO	MURATURA	(CEMENTO)
Cucina, Decoro	1	12.000	Cuoco (2)			
Camera, Decoro (2)	2	8.000				
Bagno, Decoro (2)	2	4.000				
Sala da pranzo, Decoro	2	12.000	Servo (1)			
Studio, Decoro	1	2.500				
Suite Camera da Letto, Decoro	1	5.000				
Studio, Decoro	1	2.500				
Sala trofei, Decoro	1	6.000	Guardia (3)			
Libreria, Decoro	1	3.000				
Cortile, Decoro	1	3.000				
Magazzino, Decoro	1	1.000				
Alloggio servi	1	400				
Stalle, Decoro	1	3.000				
<b>PARZIALE (ICOS4 1 LT4)</b>	<b>15</b>	<b>59.900</b>		<b>15.000</b>	<b>37.500</b>	<b>60.000</b>
<b>TOTALE (ICOS4 1 LT4)</b>				<b>74.900</b>	<b>97.400</b>	<b>119.900</b>
<b>TOTALE (ICOS4 10 LT8)</b>				<b>749.000</b>	<b>974.000</b>	<b>11.99.000</b>

Gli edifici di esempio, non hanno costi per altezza e profondità, quindi di estendono massimo dal primo piano sottoterra, al secondo piano sopra terra. Il costo delle mura assume che interno ed esterno siano dello stesso materiale. Per ogni SS è compreso 1 porta, 2 finestre e spazi di raccordo.

SINE REQUIE ANNO XIII - SCHEDA EDIFICIO – OMNIA SAECULA

[illegible]

<b>Componente/Extra</b>	<b>SS</b>	<b>Piano</b>	<b>Mura</b>	<b>Interne</b>	<b>Esterne</b>	<b>\$ Comp+</b>	<b>\$ Piano</b>	<b>+ \$ Int</b>	<b>+ \$ Est = \$ Tot</b>
01 - MURALESTERNE						78.96			78.96
02 - MURALESTERNE						78.96			78.96
03 - MURALESTERNE						78.96			78.96
04 - MURALESTERNE						78.96			78.96
05 - MURALESTERNE						78.96			78.96
06 - MURALESTERNE						78.96			78.96
07 - MURALESTERNE						78.96			78.96
08 - MURALESTERNE						78.96			78.96
09 - MURALESTERNE						78.96			78.96
10 - MURALESTERNE						78.96			78.96
11 - MURALESTERNE						78.96			78.96
12 - MURALESTERNE						78.96			78.96
13 - MURALESTERNE						78.96			78.96
14 - MURALESTERNE						78.96			78.96
15 - MURALESTERNE						78.96			78.96
16 - MURALESTERNE						78.96			78.96
17 - MURALESTERNE						78.96			78.96
18 - MURALESTERNE						78.96			78.96
19 - MURALESTERNE						78.96			78.96
20 - MURALESTERNE						78.96			78.96
21 - MURALESTERNE						78.96			78.96
22 - MURALESTERNE						78.96			78.96
23 - MURALESTERNE						78.96			78.96
24 - MURALESTERNE						78.96			78.96
25 - MURALESTERNE						78.96			78.96
26 - MURALESTERNE						78.96			78.96
27 - MURALESTERNE						78.96			78.96
28 - MURALESTERNE						78.96			78.96
29 - MURALESTERNE						78.96			78.96
30 - MURALESTERNE						78.96			78.96
31 - MURALESTERNE						78.96			78.96
32 - MURALESTERNE						78.96			78.96
33 - MURALESTERNE						78.96			78.96
34 - MURALESTERNE						78.96			78.96
35 - MURALESTERNE						78.96			78.96
36 - MURALESTERNE						78.96			78.96
37 - MURALESTERNE						78.96			78.96
38 - MURALESTERNE						78.96			78.96
39 - MURALESTERNE						78.96			78.96
40 - MURALESTERNE						78.96			78.96
41 - MURALESTERNE						78.96			78.96
42 - MURALESTERNE						78.96			78.96
43 - MURALESTERNE						78.96			78.96
44 - MURALESTERNE						78.96			78.96
45 - MURALESTERNE						78.96			78.96
46 - MURALESTERNE						78.96			78.96
47 - MURALESTERNE						78.96			78.96
48 - MURALESTERNE						78.96			78.96
49 - MURALESTERNE						78.96			78.96
50 - MURALESTERNE						78.96			78.96
51 - MURALESTERNE						78.96			

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

**TOTALE COSTO EDIFICIO** \_\_\_\_\_ \$

PERSONALE		NOTE	MAPPA
IMPIANTI			VALORE EDIFICIO _____ \$
[ ] acqua [ ] riscalda. [ ] fogna [ ] gas [ ] elettri. [ ]			TEMPO COSTRUZ. _____
[ ] telefono [ ] dati [ ] mobile [ ] [ ] [ ] [ ]			ALTRI COSTI _____ \$

## 3.6) GESTIONE DI COMPAGNIE OMNIA

In questo capitolo tratteremo la gestione delle compagnie: un gruppo, fazione o partito unito nel perseguimento di qualche obiettivo condiviso.

Le compagnie possono andare da un gruppo di avventurieri o di cacciatori di taglie; passando per una gilda dei commercianti o una compagnia di ventura (mercenari); fino ad una città indipendente, piuttosto che una nazione o addirittura un pianeta intero.

Una Compagnia è caratterizzata da uno Scopo;

e da 5 Qualità: Potenza, Tesoro, Influenza, Territorio e Sovranità, in una scala di valori indicativamente da 0 a 6.

Quando la compagnia vuole agire, combina 2 Qualità, diversa secondo l'azione: ad esempio per attaccare un'altra compagnia Potenza + Territorio (attaccante) contro Potenza + Territorio (difensore).

Il sistema è stato battezzato **SUPER Solo Una Pescata Ed è Risultato** ed è pesantemente ispirato al sistema ORE One Roll Engine di Greg Stolze del GdR Reign.

### 3.6) QUALI E QUANTE CARTE USARE

La somma di QUALITÀ + QUALITÀ fornisce il numero di a.m. (arcani minori) da pescare per formare il **Mazzo** per l'azione.

### 3.6) LEGGERE IL RISULTATO

Una volta pescate gli a.m. (arcani minori) e formato il Mazzo, bisogna guardare le **Combinazioni**:

2, 3 o 4 arcani minori di valore uguale, **coppia**, **tris** e **poker**;

la sequenza o **scala** di almeno 5 carte fino ad un massimo del numero di carte che hanno composto il Mazzo.

ORDINE delle CARTE (a.m.) 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,H,Q,K,1.

VALORE delle CARTE (a.m.): 2,3,4,5,6,7,8,9,10 valore nominale;

J (Jack/Fante), H (Horseman/Cavaliere), Q (Queen/Regina), K (King/Re) valore 10;

1 (Asso) vale 1, nelle scale: se prima del 2 vale 1, se dopo il K vale 10.

Il valore di una scala è la media delle carte, ovvero la somma di tutti i valori, diviso il numero di carte che compongono la scala, arrotondato per difetto,

le figure assumono sempre il valore di 10, mentre l'asso è 1 o 10 secondo la posizione:

ad esempio 5,6,7,8,9 ha un valore di 7; 3,4,5,6,7,8 ha un valore di 5;

1,2,3,4,5 ha il valore di 3; J,H,Q,K,1 ha il valore di 10; 8,9,10,J,H ha il valore di 9.

OPZIONALE: le sequenze o scale di arcani minori,

dello stesso colore ha un valore effettivo di 1,5 volte il valore nominale;

dello stesso seme ha un valore effettivo di 2 volte il valore nominale;

è bene che il cartomante fissi un limite al valore effettivo, generalmente 10 o 12.

Il successo va letto come [numero carte]x[valore carta]  
ad esempio una coppia di 4 è indicata come 2x4; un tris di 7 3x7; un poker di 6 4x6;  
una scala 4,5,6,7,8,9,10 7x7; una scala 7,8,9,10,j,Q 6x9; una scala 10,J,Q,K,1 5x10.

Se non si ottiene nessuna combinazione l'azione fallisce.

In ogni successo ci sono 2 misure:  
quante carte ci sono (**Larghezza**)  
la dimensione del numero (**Altezza**).

Larghezza generalmente indica la velocità e la competenza nell'azione;  
Altezza generalmente mostra quante circostanze favorevoli c'erano in quel momento  
esatto e quanto bene il personaggio ha approfittato di quelle circostanze.

### 3.6) TIPI DI PESCA TE

Differenti circostanze pongono sfide diverse. Queste differenze sono trattate con diverse  
pescate, chiamate **Statiche**, **Dinamiche** e **Opposte**.

#### Contesto Statico

In un contesto statico un personaggio affronta una circostanza.  
Per avere il risultato, si pesca il mazzo, e se c'è una combinazione si ha successo.  
Ci potrebbero essere:

**Difficoltà** al tiro (Altezza minima richiesta);

**Penalità** al mazzo (mazzo con meno carte).

Se si fallisce, si può tentare ancora se c'è tempo.

#### Contesto Dinamico

In un contesto dinamico due personaggi stanno provando a fare la stessa cosa nello  
stesso tempo, ma solo uno dei due personaggi può avere successo.

Funziona come un Contesto Statico (possono esserci Difficoltà e Penalità) ma i risultati  
sono confrontati, ed il migliore vince.

Il miglior risultato dipende dalla natura della competizione:

Larghezza per confronti basati sul tempo;

Altezza per confronti basati sulla qualità.

Il cartomante dovrebbe sempre mettere in chiaro in anticipo se Altezza o Larghezza è il  
fattore decisivo... o se ci sono diversi risultati per ognuno dei due.

#### Contesto Opposto

In un contesto opposto un personaggio vuole tentare un'azione, mentre un altro  
personaggio vuole bloccarlo.

Questo è gestito con un meccanismo chiamato: **Carta Divoratrice**.

Chi tenta l'azione pesca il mazzo normalmente e chi tenta di fermarlo, fa altrettanto.

Se il personaggio attivo fallisce la pescata del mazzo,  
la pescata del personaggio bloccante non ha importanza.

Se il personaggio attivo ha successo ed il bloccante fallisce, l'azione tentata ha successo.

Si fa interessante quando entrambi hanno successo.

Quindi le combinazioni di carte nel mazzo del bloccante diventano Carte Divoratrici.

Ogni **Carta Divoratrice** può eliminare una carta nelle combinazioni dell'avversario, se questa è di valore uguale o minore e se la combinazione a cui appartiene ha uguale o minore numero di carte:

in pratica la Carta Divoratrice deve avere Altezza e Larghezza pari o superiore alla combinazione che va a contrastare.

Una volta che una combinazione è stata ridotta ad una carta o meno (quattro carte o meno per la scala) questa non ha più alcun valore.

Esempio: mazzo attivo 1,2,7,7,0 - combinazione: 2x7 (coppia di 7)  
mazzo bloccante 8,8,9 - Divoratrice: 2x8 (coppia di 8)  
la combinazione 2x7 è ridotta a 1x7 - nessun successo.

Una combinazione deve avere sufficiente Altezza e Larghezza, ed ogni Carta Divoratrice può contrastare una carta nelle combinazioni.

Esempio: mazzo attivo 2,2,2,6,8,9 - combinazione: 3x2  
mazzo bloccante 2,4,6,9,9 - Divoratrice: 2x9  
la Carta Divoratrice non ha effetto, perché non è abbastanza veloce: avrebbe dovuto essere almeno di Larghezza 3.  
Quindi la parte attiva ha successo, senza essere contrastata.

Inoltre, il vantaggio delle Carte Divoratrici è che una volta che si hanno, sono più efficienti – soprattutto contro azioni multiple.

Esempio: la parte attiva prova a fare 2 cose contemporaneamente, quindi pesca per una **azione multipla** (vedi dopo) sperando di ottenere due combinazioni. Per sua fortuna ottiene 2x2 e 2x5.

La parte bloccante ottiene 2x7, che diventano Carte Divoratrici: con uno dei 7 riduce la combinazione della parte attiva di 2x5 a 1x5, e con l'altro 7 riduce l'altra combinazione da 2x2 a 2x1. La parte attiva è stata bloccata e non ha ottenuto nessun successo.

### 3.6) MODIFICATORI DELLE PESCAE

Il cartomante può assegnare una **Penalità** o imporre una **Difficoltà**.

#### **Difficoltà**

La difficoltà di un compito indica quanto sia duro da eseguire per chiunque.

È indicata con un numero, ad esempio "Difficoltà 3".

Ogni successo che ha Altezza minore di quel numero, non è sufficiente per portare a termine con successo il compito.

La Difficoltà è meglio usarla per problemi che rendono il compito più complicato, ma che non preclude un grande risultato, e che colpisce tutti equamente.

Difficoltà 1 o 2 è poca cosa,

Difficoltà 3 è abbastanza tipica,

Difficoltà 4 o 5 è imponente,

Difficoltà 8 è spaventosamente difficile.

#### **Penalità**

Una Penalità è quando il cartomante riduce le carte del mazzo.

Un problema dove qualcuno di abilità scarsa difficilmente potrà riuscire e anche un esperto non ottiene i risultati eccellenti che si aspetterebbe.

Una Penalità -1 è tipico per qualcosa che è un po' più oscuro o complicato mentre una Penalità -3 è molto alta per situazioni molto sfavorevoli.

Come cartomante, sarebbe meglio utilizzare le Difficoltà e lasciare le Penalità per le situazioni dove

(1) è indicato dalla regola o

(2) è qualcosa di molto difficile o impossibile per un principiante ma non così difficile per qualcuno molto addestrato.

Con le Penalità, Carte Esperta e Maestre (vedi dopo) vengono tolte dal Mazzo per prime.

### 3.6) TERMINI DI GIOCO

C'è un vocabolario specializzato per le meccaniche di SUPER.

#### **Tipi di Carte**

**Carta Divoratrice:** in un Contesto Opposto, se il Mazzo della parte bloccante ottiene delle combinazioni, queste diventano carte divoratrici, che possono essere usate per ridurre le combinazioni della parte attiva.

Ci sono 2 limiti nell'uso delle carte divoratrici.

Primo, possono essere usate solo contro delle carte di Altezza uguale o minore.

Secondo, possono essere usate quando la tempistica dell'evento lo permette (se la combinazione bloccante è di Larghezza uguale o maggiore dell'attiva).

Una volta diventate carte divoratrici, possono essere usate singolarmente. Tuttavia, a meno che non si effettui un'azione multipla, è possibile utilizzare una sola combinazione come carte divoratrici.

**Carta Esperta:** invece che pescare una Carta Esperta (o CE per abbreviare) la si sceglie PRIMA di pescare le altre carte. Non si può avere più di una CE nel Mazzo. Non si può avere una Carta Esperta in un Mazzo con una Carta Maestra.

**Carta Maestra:** (o CM per abbreviare) è una carta speciale che indica una enorme competenza. Una Carta Maestra non si pesca, la si sceglie DOPO aver pescato le altre carte. Questo significa che si può sempre avere una combinazione quando nel Mazzo c'è una CM. Non si può avere più di una CM nel Mazzo. Non si può avere una Carta Maestra in un Mazzo con una Carta Esperta.

**Carta scartata:** ogni volta che si pesca, le carte che non formano combinazioni sono chiamate "carte scartate".

Nota che una carta in una combinazione non è mai considerata scartata, anche se non viene usata.

Similarmente, se la combinazione è stata rovinata (da una Carta Divoratrice, ad esempio) quelle carte non sono comunque considerate scartate.

### **Altri Termini**

**Altezza:** il numero indicato sulle carte in una combinazione (o il valore di una scala). Se in una combinazione quattro carte sono sette (poker), l'Altezza di quella combinazione è 7.

**Azione Multipla:** quando un personaggio tenta di compiere due o più cose nel tempo generalmente richiesto per farne una, è chiamata Azione Multipla.

Quando si tenta di fare due cose allo stesso tempo, si usa il Mazzo più basso, si scala il Mazzo di -1 carta, e si spera di fare due combinazioni. Se si riesce a fare due combinazioni, si può utilizzare una combinazione per ogni azione.

Per ogni azione addizionale si scala il Mazzo di -1 altra carta e si spera in un'altra combinazione.

**Bonus:** un bonus è qualunque cosa che aumenta un elemento numerico del gioco.

**Ciacciare:** scambiare Altezza e Larghezza. Se si può ciacciare di 2 punti, si può cambiare un 4x5 in un 2x7 o in un 6x3. Se si ciacca fino a 1x, non è più una combinazione. Non si può ciacciare una combinazione ad un Altezza maggiore di 10. (Azione adc!!!)

**Combinazione:** due, tre o quattro carte che hanno lo stesso numero, o una sequenza o scala di almeno 5 carte. Se pesco un Mazzo di 7 carte, ed ottengo 1,2,4,4,6,8,8 ho due combinazioni, una coppia di 4 ed una di 8.

**Larghezza:** il numero di carte che forma una combinazione è la Larghezza. Se quattro carte formano una combinazione, la Larghezza è 4. Se le carte che formano una combinazione sono due, la Larghezza è 2.

**Mazzo:** il numero totale di carte che si pescano quando si tenta di compiere un'azione. È data dalla somma di due qualità.

**Penalità:** ogni volta che un fattore è ridotto di un qualche numero, questa è una penalità. È l'opposto di un bonus.

### 3.6) SISTEMA NARRATIVO

Il Sistema Narrativo **utilizza gli A.M.** (Arcani Maggiori) invece che gli a.m. (arcani minori).

Il numero di carte pescate dipende dalla somma di QUALITÀ + QUALITÀ (quello che nel Sistema Dettagliato è il numero di carte che compone il Mazzo):

se la somma va da 1 a 5, si pesca 1 sola carta A.M.;

se va da 6 a 7, si pescano 2 A.M.;

da 8 a 9, si pescano 3 A.M.;

da 10 a 11, 4 A.M.;

da 12 a 13, 5 A.M.;

e così via (è la stessa progressione per gli A.M. pescabili della caratteristica Karma).

Ogni Arcano Maggiore pescato indica un successo o un fallimento (non c'è Altezza o Larghezza); i contesti funzionano come per il Sistema Dettagliato (ma non c'è la Carta Divoratrice, e neanche la Difficoltà, ma ci possono essere la Penalità).

Quindi per un Contesto Statico, basta avere un tarocco che indica un successo; per un Contesto Dinamico o un Contesto Opposto, vanno interpretati i migliori tarocchi per ogni parte, e questa interpretazione indica la parte che ha vinto.

Il Sistema Narrativo può tornare utile quando si è a corto di tempo, o quando non si vuole fare troppi calcoli e scelte, o quando si vuole variare, o anche mai; in ogni caso è il cartomante che decide se non usare il Sistema Dettagliato a favore del Sistema Narrativo (o del Sistema Veloce).

### 3.6) SISTEMA VELOCE

Il Sistema Veloce **non utilizza nessuna carta**: si usa la somma di QUALITÀ + QUALITÀ.

Un Contesto Statico ha successo se la somma supera una soglia di Difficoltà stabilita dal cartomante in precedenza (non c'è Altezza o Larghezza, ma ci sono Difficoltà e ci possono essere Penalità).

In un Contesto Dinamico o un Contesto Opposto chi ha la somma maggiore è quello che ha vinto (niente Carta Divoratrice, non c'è Difficoltà, ma ci possono essere Penalità).

Il Sistema Veloce è consigliato quando si vuole gestire compagnie controllate dal cartomante che interagiscono con altre compagnie sempre gestite da lui.

In ogni caso è vivamente sconsigliato (se non proibito) usare questo sistema quando ci sono in gioco compagnie gestite dai giocatori perché è sempre bene dare la possibilità ai giocatori di pescare le carte: con gli a.m. si avranno più scelte e strategie da elaborare con conseguente aumento di tempo; mentre con gli A.M. sarà tutto più legato alla fortuna con meno scelte e strategie con meno necessità di tempo.



### 3.6) COSA È UNA COMPAGNIA?

Per Compagnia si intende un gruppo, fazione o partito unito nel perseguimento di qualche obiettivo condiviso.

Una Compagnia potrebbe essere una religione, una causa politica, una compagnia mercenaria, una cospirazione segreta... anche un governo. Qualsiasi gruppo di persone che hanno una causa comune sono una Compagnia.

Formare una Compagnia, salda insieme i punti di forza e compensa le debolezze. Per questo motivo, le compagnie ottengono dei vantaggi che individualmente non si potrebbero avere. Per lo stesso motivo, tuttavia, le compagnie sono più fragili e meno flessibili rispetto alle persone da sole.

Una compagnia è caratterizzata da uno **Scopo**; e da 5 **Qualità**: Potenza, Tesoro, Influenza, Territorio e Sovranità, in una scala di valori indicativamente da 0 a 6.

#### **Scopo**

Le Compagnie esistono per fare qualcosa, e questo scopo spesso cambia nel corso del tempo.

Tuttavia, è questo obiettivo che mantiene il gruppo unito, sia che sia vago (ad esempio cercare la conoscenza ovunque si trovi) o concreto (ad esempio assassinare il re e gettare la nazione nel caos).

Le compagnie non dovrebbero contraddire mai i loro scopi, e con un solo obiettivo non c'è alcun conflitto.

Ma anche senza effetto meccanico, avere uno scopo chiaro e concordato è fondamentale per la compagnia. A meno che non si distingua per qualcosa, anche qualcosa di egoista (ad esempio arricchire tutti i membri) o sedentario (ad esempio impedire la scoperta del tempio perduto) o semplicemente stupido (ad esempio riunirsi una volta al mese per una birra piccola indossando cappelli elaborati), che non sta andando ad aumentare o ad apprezzare il potere.

### 3.6) QUALITÀ DI UNA COMPAGNIA

Ogni Qualità riflette l'abilità della Compagnia nel fare le cose nel mondo.

"Fare le cose" è vago, e c'è una ragione per questo: le Compagnie sono versatili.

Spiare i segreti, cambiare i governi, fare la guerra e fare una fortuna - tutte queste sono azioni che possono essere tentate e realizzate da una Compagnia.

Le cinque Qualità (Influenza, Potenza, Tesoro, Territorio e Sovranità) sono descritte in dettaglio di seguito, ma ognuno è misurato in una scala da 1 a 6.

Le Qualità sono altamente astratte, perché ci sono molti elementi che determinano la ricchezza di una nazione o il valore delle sue terre. Tenere traccia di tutto sarebbe incredibilmente tedioso.

Invece di tenere traccia esattamente di quanta fanteria e cavalleria leggera ci sono nell'esercito, è più semplice assegnargli un singolo numero e fare con questo. Si può sempre tenere traccia di dettagli come la composizione dell'esercito – aggiunge molta vero similitudine a crea l'illusione di una situazione molto più convincente – ma accettare il fatto che tutto si riduce al valore di Potenza e che aggiungere più regole può solo appesantire il sistema.

Invece di ottenere vantaggio puntando su minuzie di cosa *significhi* la Qualità Sovranità col valore di 3, il gioco è progettato per incoraggiare azioni situazionali per dare alla nazione, banda, culto o cospirazione dei vantaggi temporanei.

Le azioni dei giocatori hanno un diretto e drammatico impatto sul destino della Compagnia. Se la Compagnia ha qualità di 5 o 6, sono letteralmente le persone su cui pesa il destino delle nazioni. Agendo intelligentemente e con successo, è possibile aggiungere alle carte normali, un CE o un CM al Mazzo della Compagnia. D'altra parte, giocatori che fanno grossi errori di valutazione o che falliscono miseramente nelle loro strategie penalizzano il Mazzo della Compagnia.

### 3.6) POTENZA

La Potenza è un rozzo indicatore dell'abilità marziale della compagnia. Comprende il numero di soldati attivi in un dato momento, il loro grado di addestramento e l'equipaggiamento, il loro accesso al fascino, e la genialità (o follia) dei loro comandanti. Una vasta e indisciplinata folla di contadini infiammati da un dubbioso dogma religioso può avere lo stesso valore di un gruppo di una dozzina di soldati di cavalleria veterani, ben equipaggiati.

**Tabella Omnia 3.27: Potenza della Compagnia**

Potenza	Esempio
1	Lancieri benintenzionati ma mal equipaggiati, possibilmente con cappe in cuoio
2	Sottile rango di soldati non addestrati con armi adeguate, o soldati adeguati con poche armi
3	Un tipico corpo di guardia di una grande città, un piccolo corpo di soldati d'élite, o un enorme branco di indisciplinati attaccabrighe
4	Buone truppe con eccellenti capi o viceversa
5	Una forza combattente superbamente bilanciata, con esperienza, sicura di se e ben rodato
6	Duri, veterani esperti, ben organizzati e comandati, con molto sostegno extra

#### Aumento temporaneo di Potenza

Guadagnare vantaggio temporaneo è quello che fa un buon comandante ed è tutto (durante la guerra, in ogni caso. In tempo di pace sembra bastare di apparire bene in uniforme e ricevere un sacco di fondi). Alcuni modi per ottenere il vantaggio includono...

**Combattere in trinceramento:** una forza che è rintanata in una irta fortezza con macchine d'assedio, è molto più dura da eliminare che una in campo aperto. Attendere l'attacco nemico mentre ci si difende da qualche solidità inespugnabile, può migliorare direttamente le probabilità di parare il colpo nemico. Sfortunatamente, non è un'opzione per attaccare (a meno di assediare il forte e provocare un contrattacco).

**Manovre a sorpresa:** se si riesce a tenere segreto un grosso piano, e farlo scattare all'ultimo momento, si può sgomentare e sorprendere l'avversario. Sgomento e confusione non sono tendenti ad un'effettiva distruzione cerebrale o un attacco intestinale. Il successo concede ad un plotone di cavalleria sulla collina, di aspettare a discendere sul fianco avversario, quando questo sembra più molle quando si carica. Mantenere il segreto, naturalmente, è difficile.

**Caccia alla testa:** nascondersi e assassinare le più alte figure nella struttura di comando nemica è una grande via per ottenere un vantaggio, se si riesce a farlo. Anche se il generale assassinato attualmente era una testa di legno, mentre il suo aiutante è quello che elabora le strategie... è ancora demoralizzante sapere che anche il comandante è vulnerabile. Per non parlare di quanto nervoso sarà l'aiutante, chiedendosi se sarà la sua la prossima zucca sul ceppo.

**Tattiche intimidatorie:** se si riesce a spaventare le truppe nemiche prima dell'ingaggio, esagerando la propria prodezza o spietatezza o il timore provocato, il nemico ha più probabilità di collassare in una rotta. Naturalmente questo pone la domanda di come si riesca a realizzare le intenzioni.

**Essere più intelligente:** nello spirito del vecchio antiquato gioco di ruolo, ecco un azzardo. Entrambi i comandanti fanno un test di Strategia. Chi ottiene il successo maggiore guadagna un temporaneo +1 alla Potenza.

**Assoldare mercenari:** effettuando una pescata secca su Tesoro senza altre Qualità, con un successo si aumenta di +1 la Potenza per una specifica azione militare (il cartomante potrebbe non permettere questa azione se è irragionevole che i mercenari vogliano agire liberamente nell'area). Anche con un alto valore di Tesoro, questa pescata è probabile che sia dubbia, quindi si consiglia di tentare in prima battuta, prima che il valore di Tesoro venga eroso da azioni di altri giocatori. Tenere a mente che questo erode il valore Tesoro di -1 per un mese, come se si pescasse in congiunzione con altre Qualità (l'**Erosione delle Qualità** è approfondita più avanti).

### **Seguaci e Potenza**

La Potenza 1 equivale a circa 100 persone:

50 persone inesperte (media grado 3)

25 persone addestrate (media grado 5)

15 persone esperte (media grado 7)

10 persone veterane (media grado 8).

È possibile anche impartire ordini ai seguaci, ma se si abusa di loro e li si porta alla morte, il cartomante potrebbe decidere di penalizzare temporaneamente la Potenza, come se le truppe fossero demoralizzate.

### 3.6) TESORO

Tesoro è una Qualità facile da comprendere per la maggior parte. Misura di quanto denaro può disporre il gruppo, che può essere in forma di cambiali o grossi e sonanti sacchi di monete.

Oltre a questo, comunque, Tesoro rappresenta una certa intangibile infrastruttura fiscale. Ai più alti livelli di potere, il denaro è tanto apparenza quanto realtà.

**Tabella Omnia 3.28: Tesoro della Compagnia**

Tesoro	Esempio
1	Ogni livello di operazione è visibilmente pietoso – strumenti consunti, vestiti laceri, bestiame malato, cattivi tagli di capelli e così via
2	Una compagnia che si sforza lavorando molto vicino al margine, con poco in termini di rete fiscale sicura
3	Forse una piccola ma ben avviata impresa, o una grande e squallida, o una soluzione variabile con aree di povertà e di prosperità
4	Una organizzazione prosperosa, ben gestita e profittevole
5	Con profonde riserve ed una forte registrazione di successi, la compagnia può prendere maggiori rischi senza la possibilità di essere spazzata via completamente
6	La compagnia irradia opulenza casuale, a non solo possiede riserve significative che neanche può contare, ma anche un evoluto sistema di scambio (diciamo) pietra estratta per macine di grano, ghisa, legna tagliata o il servizio di esperti costruttori. Oltre a questo c'è anche il potenziale per fare e ricevere prestiti da altre compagnie di statura equivalente

#### **Aumento temporaneo di Tesoro**

Tesoro è dannatamente difficile da aumentare, anche per un breve periodo di tempo - chiedere a chiunque abbia bisogno di un prestito fino al giorno di paga. Non è facile quando si sta negoziando un'intesa con le casse vuote. Ma alcune possibilità includono...

**Chiedere un prestito:** trovare un'altra Compagnia il cui Tesoro è sufficientemente alto da poterne trasferire ad altri. Elaborare i termini. Se un accordo è raggiunto, un certo valore di Tesoro è trasferito da una Compagnia all'altra secondo i termini raggiunti in precedenza, dopodiché sarà necessario restituire il prestito o fallire dai debiti. Se si fallisce, è meglio sperare che la Potenza dell'altra Compagnia sia insufficiente a razzare la Compagnia fallita per riparare la perdita.

I termini variano da prestito a prestito. Alcuni si aspettano un ritorno con interessi, altri si aspettano il prestito emesso, accompagnato da concessioni o qualche altra cosa.

**Emettere obbligazioni (o svalutare la moneta):** emettere obbligazioni è un po' come chiedere un prestito, solo che lo si chiede ai propri cittadini. Per un datore di lavoro è l'equivalente di chiedere ai propri dipendenti di accettare un pagamento differito. Per le chiese, scuotere la congregazione. Funziona come un normale prestito, solo che si perde permanentemente -1 Sovranità se si fallisce con il debito.

Le nazioni possono anche svalutare la propria moneta, se è abbastanza sofisticata da usare credito o carta moneta. In questo caso, si prende in prestito da Territorio - è come se i cittadini siano forzati a dare un prestito.

**Minacciare:** effettuando una pescata secca su Potenza (senza altre Qualità), si può scuotere i creditori o i debitori o solo alcuni astanti timorosi ad estendere qualche credito. Questo **erode la Potenza** come un qualsiasi altro uso di Potenza (vedi dopo), quindi si consiglia di interpretare la scena per aumentare il Mazzo. Se la pescata ha successo, si guadagna un aumento temporaneo e si evita qualsiasi serio contraccolpo - questi potrebbero essere un po' di cattiva volontà, ma nessuno si intrufolerà nella camera da letto di notte con uno stiletto.

Alcuni cartomanti potrebbero pescare in segreto, e concedere il credito anche con un fallimento - solo per avere ripercussioni sul groppone più tardi, sia nella forma di un attacco nascosto, che di attacco aperto, o la scelta tra questi e la penalità temporanea di -1 Tesoro quando l'acconto viene inaspettatamente (e persuasivamente) dovuto.

### **Livello Ricchezza (LR) e Tesoro**

Il Livello Ricchezza (LR) può essere convertito in Tesoro nel rapporto di  $3 \text{ LR} = 1 \text{ Tesoro}$  arrotondato sempre per difetto. Questo significa che se si ha un LR da 3 a 5 si può investire questo in una Compagnia come se questa avesse Tesoro 1. Un LR di 9 o 10 è come se fosse Tesoro 3. Nessuno può gestire un LR sopra il 10 senza una Compagnia (e anche con questa può avere problemi). Naturalmente il valore di LR del personaggio calerà del rapporto scambiato (ad esempio, un LR 5, converte 3 in 1 tesoro e diventa LR 2).

Così come un comandante può ordinare ai seguaci di compiere azioni senza sostanziali perdite di Potenza nella Compagnia è possibile fare acquisti utilizzando Tesoro, sostenendo costi che sono pur significativi per un individuo, ma che sono banali per una Compagnia o un Re. Basta prelevare l'equivalente LR scambiandolo con Tesoro ed avere una buona giornata.

Così come l'abuso dei seguaci può avere un ritorno di fiamma, così è anche se si è fiscalmente irresponsabili. Se i personaggi abusano del Tesoro della Compagnia per avere fondi personali, il cartomante può decidere di ridurre temporaneamente (o permanentemente) Tesoro. Alternativamente, troppo di "mangiare la torta" potrebbe ridurre la Sovranità come poche altre cose possono fare.

Naturalmente il cartomante ha sempre l'ultima parola, in particolare bisogna tenere conto che la scala di valori di Tesoro non è lineare, quindi l'equazione  $3 \text{ LR} = 1 \text{ Tesoro}$  vale solo a livelli di Tesoro molto bassi (1 o 2 se si è magnanimi) quindi in caso di Tesoro maggiore di 1 o 2 bisogna adattare l'equazione (generalmente aumentando LR).

### 3.6) INFLUENZA

Influenza è meno tangibile di Tesoro o Potenza, dato che misura quanto la Compagnia conosce e quanto facilmente può imparare.

Oltre a questo, indica quanto potentemente (e sottilmente) un gruppo può influenzare le opinioni di altri gruppi. Questo non è il potere di ridisegnare direttamente i confini della nazione, ma la forza di imparare a cosa il Principe crede, e forse persuaderlo altrimenti.

**Tabella Omnia 3.29: Influenza della Compagnia**

Influenza	Esempio
1	Egocentrica e sconosciuta, la compagnia ha una trascurabile attrattiva
2	Un gruppo che potrebbe inciampare su un fatto di tanto in tanto, o attraverso pura fortuna cambiare la mente di qualcuno degno di nota
3	Una compagnia che può far conoscere direttamente i propri pareri, a può imparare gli eventi maggiori in modo abbastanza tempestivo
4	Ben informati di eventi correnti per un'area di dimensioni decenti, il gruppo comprende le connessioni intangibili tra persone e gruppi e tendenze sociali. La conoscenza permette di scegliere gli argomenti più calcolati per persuadere
5	Una vasta gamma di fonti possono essere confrontate per la massima precisione, mentre legioni di consulenti (o ricattatori) possono far sentire la volontà in tutta la nazione
6	Per la compagnia, i muri hanno orecchie e le colline hanno gli occhi. Quando la compagnia sussurra i generali gridano e i soldati urlano

#### **Aumento temporaneo di Influenza**

Alcuni modi eccellenti di aumentare temporaneamente Influenza includono i seguenti...

**Impressionare:** se i personaggi sono affascinanti, soavi, affabili e rispettosi dei dignitari stranieri e degli opinionisti, senza apparire volubili, viscidati, frivoli o insinuanti, si può ottenere un aumento temporaneo con loro. Hanno "rimorchiato" con altri, e, se si tiene a abbastanza a lungo, si può "rimorchiare" qualsiasi cosa.

**Ingannare:** se si riesce a creare una illusione convincente di ricchezza, prestigio o forza dietro a quello che si possiede attualmente, si può influenzare gli altri giocando sulla loro avidità, invidia o paura fuori luogo.

**Minacciare:** ricordare agli altri delle passate prodezze militari, mentre sottilmente si tocca la preparazione per le future imprese militari, spesso può rendere le persone straordinariamente flessibili. Questo può avere un ritorno di fiamma, naturalmente, se si minaccia qualcuno di ostinato o aggressivo che sta cercando solo una scusa.

**Promettere:** il lato opposto della minaccia è la promessa, in cui ci si gioca la grande ricchezza, l'influenza sconcertante o i tratti lussureggianti di terreno al fine di ottenere dagli avidi un aiuto. Tenere a mente, comunque, che gli avidi sono volubili, senza eventuali ricompense.

### 3.6) TERRITORIO

Un'altra Qualità molto astratta, Territorio misura di più che la superficie in acri (anche se fa parte di questo). Territorio significa popolazione, significa la forza della terra e la fertilità, misura i mulini, le officine e i forti. Un buon Territorio indica seguaci educati e lavoratori efficienti. È la misura dell'abilità fisica della Compagnia di svilupparsi e di recuperare da battute d'arresto.

**Tabella Omnia 3.30: Territorio della Compagnia**

<b>Territorio Esempio</b>	
1	Un villaggio e le fattorie circostanti, una piccola città, o un quartiere all'interno di una città. Potrebbe anche essere una piccola chiesa, una organizzazione minore di commercianti, o un'unica grande nave con equipaggio
2	Una città, un modesto ducato, la legittima autorità su gran parte di una grande città. In alternativa, una carovana di dimensioni decenti, o una cospirazione nazionale ampia ma superficiale
3	Uno stato molto piccolo, una regione di dimensioni discrete o una città indipendente molto larga - se non è una terra fisica, potrebbe essere una religione regionale importante, o un impero mercantile nazionale, o una grande compagnia di mercenari
4	Una grande regione all'interno di una grande nazione, o una nazione di medie dimensioni nella sua totalità, o una enorme città indipendente e i suoi dintorni
5	Un grande stato
6	Una nazione vasta e varia con una storia gloriosa e la cultura altamente sviluppata

#### **Aumento temporaneo di Territorio**

È duro accelerare la produttività di qualcosa di grosso e amorfo come una flotta, una nazione o una nobile famiglia, perché ogni ovvio miglioramento è già stato fatto. Ma c'è una via per spremere un po' - se si è disposti a pagarne il prezzo.

**Esaurire i campi:** o costringere gli operai a lavorare 16 ore di seguito. O ipotecare le proprietà per la seconda volta. O mutuare denaro che è stato già stanziato per qualcos'altro. Ci sono molti modi per avere un immediato miglioramento al costo di un danno a lungo termine. Se il cartomante è d'accordo, il meccanismo è questo: si può avere un aumento temporaneo di +1 Territorio per 3 mesi, o fino a che viene usato, quello che avviene prima. Quando è stato usato, si perde temporaneamente -1 Territorio per 6 mesi.

### 3.6) SOVRANITÀ

Forse la Qualità meno tangibile, Sovranità indica la forza interiore della Compagnia. Misura la lealtà delle persone alla Compagnia a ai loro capi, oltre alla loro dedizione a chiunque altro. È essenzialmente la propria identità come seguaci di un regno, culto o associazione. Compagnie con alta Sovranità può aspettarsi un grande aiuto da parte di volontari, anche dai più umili seguaci - agendo non per la speranza di una ricompensa ma solo per senso d'orgoglio o dovere civico. Compagnie con bassa Sovranità potrebbero dissolversi dall'interno, anche senza minacce esterne.

Sovranità è diversa da ogni altra Qualità per una questione importante: ogni Compagnia deve avere almeno Sovranità 1 ogni mese. Può essere anche temporaneo generato da un energico comando, ma deve obbligatoriamente avercelo. Altrimenti la Compagnia si dissolve. Si può sopravvivere raggiungendo 0 in qualunque altra Qualità. Ma se l'identità del gruppo muore, anche il gruppo muore.

**Tabella Omnia 3.31: Sovranità della Compagnia**

Sovranità	Esempio
1	Odio e rabbia a stento repressi
2	Obbedienza a denti stretti con più risentimento che iniziativa
3	Tipica fedeltà: i seguaci si lamentano l'un l'altro dei capi, ma uniti insieme dimostrano patriottismo quando un estraneo fa osservazioni
4	Dedizione insolita, forse per carisma personale, eventi positivi, o il terrore abietto di quelli sotto tirannia
5	La gente comune prova piacere effettivo nella promozione della nazione, e si nutrono di orgoglio quando fanno il loro dovere civico. Se regolato dalla paura, è sostenuta con quantità uguale di gloriosa retorica, probabilmente qualcosa di cui avere un destino manifesto
6	Coesione culturale totale al punto della xenofobia (o snobismo almeno condiscendente). Profonda devozione per la cricca dominante

#### **Aumento temporaneo di Sovranità**

Essendo una Qualità liquida, ci sono svariati buoni modi per aumentare Sovranità.

**Dichiarare festività:** una volta all'anno, è possibile dichiarare una festività per qualche ragione - l'unzione dell'alto prete, la nascita di un erede al trono, un matrimonio importante, in onore di dignitari o di figure storiche. Le persone adorano la scusa per non lavorare e mettere i vestiti buoni, così la Sovranità si incrementa per almeno +1 mese dopo la festività. Se si dà un buon motivo per festeggiare - il re da lungo tempo scapolo finalmente ha trovato una regina graziosa e apprezzata dalle persone, o finalmente si è sconfitto un nemico in guerra da lungo tempo - il bonus può essere maggiore o l'effetto può essere più lungo.



**Dispensare giustizia:** spesso, al capo di una Compagnia spetta il compito di giudicare un conflitto all'interno della Compagnia stessa. Se lo si fa giustamente e personalmente, se lo interessa (o almeno si inscena un bello spettacolo di interesse) e si evita il conflitto di interessi (o almeno, si fa un buon spettacolo) e si è generalmente presente come figura di grande saggezza, per la gente diventa più facile fidarsi del giudizio del capo. D'altra parte, se sembra che si aiuti solo i compagni o che sia tutto esaurito, la Sovranità può ridursi.

**Permettere di ignorare:** se Territorio è più grande di Sovranità, e non si fa niente con Territorio per un mese, è possibile (a discrezione del cartomante) avere un bonus di +1 Sovranità alla prossima pescata, per nessun'altra ragione che le persone hanno un vago senso che si è chiesto di meno rispetto agli altri monarchi, datori di lavoro o conquistatori. Questo non vuol dire che la gente sorriderà e spargerà petali di fiori sul cammino, ma le persone apatiche non si agitano per i cambiamenti. Se le cose stanno andando male per la Compagnia, non sarà possibile ottenere questo bonus. Ma se le cose stanno migliorando, o stanno andando bene, probabilmente è qualcosa che ci si può aspettare.

### 3.6) REGOLE GENERALI SULLA COMPAGNIA

Tutte le compagnie, dal più piccolo villaggio al più potente impero, usano le stesse regole. Al livello di scala "potente impero", comunque, una Compagnia può essere composta da molte compagnie più piccole. Come ci si potrebbe aspettare, l'influenza scorre dall'alto verso il basso. Per esempio, il Regno delle Pianure Senza Sole è composto da molti domini, ed è parte dell'Impero. I signori di questi domini possono sfruttare le potenzialità della loro terra come meglio credono... a meno che venga ordinato diversamente dal Re, o dall'autorità imperiale, che trionfi anche la volontà reale. Dato il modo in cui le Qualità calano attraverso l'utilizzo, i tempi delle azioni possono diventare un bel calcio politico – semplicemente con la prioritizzazione delle azioni di Influenza prima del suo re, il signore Senza Sole può far sì che sia più probabile che le sue azioni giungano a buon fine. D'altra parte, il Re Senza Sole non è famoso per la tolleranza ai fallimenti, quindi tutto si compensa nel lungo periodo.

#### Combinare Compagnie

Per le Qualità, la scala non è strettamente una progressione lineare matematica. Semplicemente, è stato sacrificato anche il bilanciamento sull'altare dell'efficienza per giocare con alcuni seri gesti. Ecco perché: le Carte in SUPER non seguono una progressione lineare matematica. Le probabilità di successo aumentano esponenzialmente all'aumentare del Mazzo. Chiaramente più Carte nel Mazzo non solo è meglio per avere più probabilità di successo, ma incrementano anche il grado del successo.

Ora che abbiamo giustificato il perché funziona, ecco come funziona. Al fine di aumentare una Qualità di 1 bisogna combinarla con una uguale Qualità. Se la Qualità è combinata con una maggiore Qualità, si prende la Qualità maggiore.

Esempio: Grant, Duca di Harfast sta sposando Melody, Duchessa di Welterwood. Harfast ha le seguenti Qualità: Potenza 3, Tesoro 2, Influenza 1, Sovranità 2, Territorio 2. Welterwood ha: Potenza 1, Tesoro 2, Influenza 3, Sovranità 3, Territorio 2; dopo l'integrazione dei ducati di Harfast e Welterwood, si forma il Granducato di Welterfast: Potenza 3, Tesoro 3, Influenza 3, Sovranità 3, Territorio 3.

Per questo, diventa desolabilmente chiaro per gli ambiziosi tiranni che non si può rubare Territorio ad una Compagnia più piccola, e non ci si può arricchire a spese di una Compagnia più povera.

Per aumentare il Territorio con la conquista, bisogna attaccare qualcuno con Territorio uguale o maggiore. Si può continuare a pressare il piccolo vicino e diminuire il suo Territorio: solo che le terre che si annettono sono insignificanti comparate alle terre già possedute.

Se si attacca qualcuno di uguale taglia, bisogna ridurre la sua Sovranità ed il suo Territorio a 0 per aumentare il proprio Territorio. Questa è una conquista totale: l'altra Compagnia non esiste più. Se si attacca e si vince senza il completo annientamento, si abbassa comunque il loro Territorio: solo che non si aumenta il proprio Territorio.

Selezionare qualcuno con un Territorio superiore... è un'altra storia. In queste condizioni, è possibile incrementare il proprio Territorio di +1 e decrescere il Territorio avversario di -1 semplicemente avendo successo in un attacco con lo scopo di annessione (vedi dopo per le regole sull'**annessione**). Comunque, se si continua nell'attacco fino alla completa distruzione, non farà aumentare il Territorio ulteriormente.

È possibile, comunque, aumentare il Tesoro, che funziona come Territorio. Ricapitolando: **Se si attacca qualcuno con uguale Tesoro**, si può aumentare il proprio Tesoro se si conquista totalmente il nemico, portando il suo Territorio e Sovranità a 0.

**Se si attacca qualcuno con uguale Tesoro**, è possibile ridurre il Tesoro nemico raziando (vedi dopo per le regole sulla **razzia**). Ma non si avrà un aumento del proprio Tesoro: le proprietà rappresentative vengono bruciate, distrutte, rubate da personaggi opportunistici o spese per le necessità militari inaspettate. La guerra è un inferno.

**Se si attacca qualcuno con maggiore Tesoro**, un semplice successo riduce il Tesoro dell'attaccato di -1 ed aumenta il Tesoro dell'attaccante di +1.

Questo significa che, ad esempio, se il vicino più piccolo ruba, è possibile riprendersi quello che è stato rubato, ma solo se il vicino con il furto ha aumentato il suo Tesoro sopra al proprio valore nuovo del Tesoro (dopo averlo scalato per il furto); cioè se ci si è scambiati i valori della Qualità Tesoro. Se era molto più povero, non si ha possibilità di riuscire a riprendere il mal tolto, neanche con la conquista totale.

Esempio: una gang di strada (Tesoro 0) decide di rubare nella bottega del gioielliere di una famiglia di mercanti spacconi (Tesoro 3). La gang riesce nel furto, quindi ora ha Tesoro 1, mentre la famiglia di mercanti ora ha Tesoro 2. Arrabbiata, la matriarca della famiglia decide di mandare le sue guardie a riprendere le proprie gemme. Se avrà successo, porterà il Tesoro della gang a 0... ma molto probabilmente questi avranno già recintato, nascosto o sprecato gran parte del bottino. Inoltre, anche se ha recuperato tutto, la macchia sulla sua reputazione per la rapina potrebbe spiegare la perdita di Tesoro - le persone sono meno disposte a fidarsi di lei con la sua storia di "scarsa sicurezza", o forse i migliori artigiani vogliono un posto di lavoro più sicuro, o le riparazioni necessarie al laboratorio mangiano i soldi recuperati.

### **Eccezione: Sovranità**

Sovranità misura quanto fortemente i membri della Compagnia si identificano con essa. Questo è astratto. Il problema concreto è uno di lealtà in caso di conflitto. Ad esempio, il Libero Stato della Montagna Nera è una nazione membra della Confederazione Heluso, insieme ad altri tre paesi. Se gli altri paesi passano leggi che sono ingiuste verso Montagna Nera, c'è un conflitto. Se il problema è abbastanza grave, Montagna Nera potrebbe separarsi dalla Confederazione. Tutto si riduce a una questione di sapere se i cittadini si vedono in primo luogo come gente della Montagna Nera, o come Confederati. Se è la prima (e credetemi, lo è) un secessionista Montagna Nera potrebbe avere una Sovranità superiore alla Confederazione di cui faceva precedentemente parte. La gente potrebbe sentirsi meglio con se stessa dopo che si ribellano.

Quando le compagnie si uniscono, è possibile aggiungere le loro terre insieme, mettere in comune il loro tesoro, unificare gli eserciti e integrare il loro corpo diplomatico. Ma non si può così facilmente reinventare l'identità delle persone. Così, quando due gruppi si fondono (o quando una fazione si ribella dall'interno), i cambiamenti nella Sovranità dipendono più dalle circostanze che da una formula matematica rigorosa.

Se le compagnie si combinano armoniosamente, ed ogni gruppo percepisce un grande vantaggio dalla fusione, si applicano le regole normali a Sovranità: due valori pari portano a quello successivo, mentre con valori diversi si prende il punteggio più alto. Il matrimonio Welterwood/Harfast nel corpo del testo è un esempio di questo tipo.

Se le compagnie si combinano con riluttanza e con riserva, la loro Sovranità combinata è di uno inferiore al più alto dei punteggi delle due componenti.

Esempio: dieci anni fa, la Chiesa delle Ossa Stellari subisce uno scisma. Un predicatore carismatico formò una setta scissionista xenofoba chiamata Scheletro Stellare Ispirato e cercò di purificare la nazione dall'influenza straniera. Il restante 90% della chiesa si chiamarono Chiesa Ortodossa delle Ossa Stellari. Ogni setta ha condannato l'altra come eretica.

La Compagnia Ortodossa ha Sovranità 2, essendo un gruppo eterogeneo e compiacente con un sacco di regole e burocrazia. Dispone inoltre di Tesoro 2, Territorio 1, Potenza 0 e Influenza 2.

La Compagnia Ispirata ha Sovranità 5 perché sono fanatici dagli occhi luccicanti. Ha Tesoro 1, Territorio 1, Potenza 2 e Influenza 0.

Alla fine, lo Scheletro Stellare Ispirato incrocia il gruppo sbagliato di immigrati e il loro capo agitatore scompare, insieme a sua figlia e quattro discepoli più vicini. La Chiesa Ortodossa delle Ossa Stellari brama le proprietà dello Scheletro Stellare Ispirato e promette di usare la sua Influenza per proteggere gli eretici da ulteriori rappresaglie. Tutto quello che devono fare è rinnegare la loro falsa dottrina e tutto è perdonato.

La riconciliazione avviene e sulla superficie è tutto perdonato dal pentimento e la volontà del Grande Teschio.

In realtà, alcuni degli Ortodossi non si fidano di quei pazzi Ispirati, e alcuni dei giusti Ispirati hanno attraversato i movimenti per paura o per convenienza. Ma ci sono anche molti da entrambe le parti che rimpiangevano la scissione e sono contenti di vederla guarita. Non è tutto armonioso, ma entrambe le parti sanno che sarà meglio. La Sovranità della Chiesa Unificata delle Ossa Stellari è 4 - inferiore di 1 rispetto al 5 della setta scissionista fanatica, ma superiore al compiacente 2 del suo genitore.

A volte una fusione non è solo riluttante, è addirittura ostile. Nel caso di una professione o di sequestro con la forza, la Sovranità combinata dovrebbe cadere al minore dei due punteggi.

Esempio: La famiglia Meppic ha tradizionalmente guidato il piccolo villaggio di pescatori di Slepis, ma un gruppo di nomadi violenti guidati dalla donna-guerriera allucinata Gingrud li terrorizza e smette solo quando l'erede Meppic accetta di sposarla, cementando la sua pretesa di governare il paese.

Slepis: Potenza 1, Territorio 1, Influenza 0, Tesoro 1, Sovranità 4

Guerrieri di Gingrud: Potenza 2, Territorio 0, Influenza 1, Tesoro 1, Sovranità 2

Quando queste Compagnie si fondono, la loro Sovranità combinata scende a 2. I guerrieri possono minacciare e fare spaccate, ma la Compagnia di nuova costituzione "Villaggio della Gingrud" ha solo la quantità di disciplina e l'identità dei ruffiani in carica.

### **Combinazioni Ottimizzate**

Una interessante caratteristica della combinazione di Compagnie, è che quando alcune Compagnie si combinano insieme (o quando diverse provincie si aggiungono ad una nazione, o alcune nazioni si uniscono in un impero) l'ordine di combinazione cambia il risultato.

Esempio: la fratellanza, i contrabbandieri ed i mercenari decidono di fondersi. Sia i mercenari che i contrabbandieri ora sono controllati dalla fratellanza.

Fratellanza: Potenza 1, Territorio 1, Sovranità 3, Tesoro 1, Influenza 2

Contrabbandieri: Potenza 1, Territorio 0, Sovranità 2, Tesoro 2, Influenza 1

Mercenari: Potenza 2, Territorio 1, Sovranità 2, Tesoro 2, Influenza 1

Una prima opzione è di combinare prima fratellanza e contrabbandieri:

Fratellanza F+C: Potenza 2, Territorio 1, Sovranità 3, Tesoro 2, Influenza 2

poi si uniscono anche i mercenari:

Fratellanza F+C+M: Potenza 3, Territorio 2, Sovranità 3, Tesoro 3, Influenza 2

Una seconda opzione è quella di combinare prima fratellanza e mercenari, ed infine i contrabbandieri:

Fratellanza F+M: Potenza 2, Territorio 2, Sovranità 3, Tesoro 2, Influenza 2

Fratellanza F+M+C: Potenza 2, Territorio 2, Sovranità 3, Tesoro 3, Influenza 2

l'organizzazione è meno efficiente e il gruppo non si piega insieme senza problemi.

Come terza opzione, i contrabbandieri decidono di combinarsi con i mercenari, per poi combinarsi con la fratellanza e cercare di controllarla:

Contrabbandieri C+M: Potenza 2, Territorio 1, Sovranità 3, Tesoro 3, Influenza 2

Contrabbandieri C+M+F: Potenza 2, Territorio 2, Sovranità 4, Tesoro 3, Influenza 3

Grazie alla combinazione anticipata, i contrabbandieri riescono a controllare la fratellanza.

Alcuni giocatori sono davvero contenti nel giocherellare con le diverse Qualità delle Compagnie per vedere come funziona la matematica. Altri invece, non lo sono. Entrambi i modi vanno bene, perché questa materia in realtà non si usa tanto spesso. Di solito, quando una Compagnia ne conquista un'altra lo fa una alla volta - combinazioni simultanee sono rare. Se i giocatori del gruppo non vogliono pasticciare con questi trucchi, non dovrebbero. Ma se il gruppo ama questo tipo di Min-Maxing (e sì, questo è esattamente quello che è), bisogna permetterlo. Si può anche finire nella posizione di dover scegliere tra autorità personale e forza della Compagnia. Dopo tutto, combinare il proprio gruppo per ultimo potrebbe dare la migliore struttura, ma lasciare i personaggi in una posizione subordinata. Arrivare in prima linea può dare loro la frusta in mano, ma solo la metà dei cavalli. Di tali scelte interessanti sono fatti i buoni giochi.

Il cartomante può anche occuparsi di questi tipi di combinazione, quando grandi Compagnie vengono suddivise. Cioè, la Compagnia dei PG può entrare in conflitto con un governatore locale o con autorità provinciali, e così il cartomante usa le Qualità della provincia contro di loro. Ma questa provincia è parte di una nazione, e il cartomante può anche calcolare le Qualità della nazione (in effetti, alcuni degli esempi in questo capitolo sono delle nazioni con Qualità composta da province con altre Qualità). A volte le combinazioni *in questo capitolo* non sono ottimali. Questo è intenzionale! Significa che il paese è inefficiente, proprio come nel mondo reale. Se si costruisce la propria Compagnia e le sub-compagnie, potrebbe andar bene che loro siano molto inefficienti, soprattutto se si ha intenzione di sfruttare queste debolezze per condurre ad un gioco più eccitante o più interessante.

### **Traditore! Ti pugnerò in *faccia*!**

A volte, il nemico non è il leone alle porte, ma la vipera sdraiata accanto al letto. A volte una fazione all'interno di una grande Compagnia richiedono azioni che vanno contro i suoi interessi (a volte i giocatori stanno conducendo un complotto segreto cercando di abbattere il tiranno dall'interno). Ecco come gestire un componente che attacca il suo tutto o viceversa.

È proprio come un conflitto normale. L'unica parte significativa è la determinazione delle relative Qualità quando sono richieste.

La Qualità della Compagnia più grande non cambia se ha un valore maggiore di due o più rispetto alla Qualità del traditore. In caso contrario, la Qualità della Compagnia grande

scende di uno nel conflitto con i ribelli. Le Qualità dei nemici all'interno non cambiano.

Esempio: L'Impero ha Potenza 5, Territorio 6, Influenza 5, Tesoro 4 e Sovranità 3. Uno dei suoi paesi membri, Pahar, individualmente ha Potenza 3, Territorio 3, Influenza 3, Tesoro 3 e Sovranità 3. Se Pahar tenta di liberarsi dal giogo imperiale, le Qualità dell'Impero Potenza, Territorio e Influenza sono tutte troppo grandi per essere immediatamente danneggiati dal tradimento di Pahar. Mentre entrambe le Qualità Tesoro e Sovranità si abbassano di un punto. A quanto pare i cittadini dell'Impero sono costernati per l'insurrezione e il loro disagio si riflette nella rete finanziaria già traballante dell'Impero.

La domanda che si pone è, cosa succede quando i gruppi così strettamente impigliati riescono a danneggiarsi l'un l'altro?

Forse il gruppo più grande si fa male nel processo di reprimere la sua componente.

Se la Qualità hanno valori uguali, dei danni riducono la Qualità a entrambe le Compagnie di un uguale valore.

Esempio: gli insorti del Pahar fanno un attacco alla Sovranità dell'Impero attraverso un attacco di guerra non convenzionale.

In particolare, hanno invaso una prigione e fatto evadere un po' di prigionieri Pahar... prigionieri che l'Impero aveva rivendicato che erano ancora in giro intorno alle colline, per giustificare le imposte elevate necessarie per trovarli. L'attacco ha successo, riducendo la Sovranità dell'Impero di -1 punto. Tuttavia, dal momento che la rivolta è ancora legata alle fortune dell'Impero, anche la propria Sovranità si riduce di -1 punto. A quanto pare i cittadini Pahar non sono troppo felici di aver rilasciato un gruppo di delinquenti assassini che servono bene come una vergogna nazionale.

Se la Qualità del difensore è superiore di due o più quella dell'attaccante, un successo nell'attacco la riduce senza danneggiare anche l'attaccante.

Esempio: Gli insorti Pahar, sostenuti dai prigionieri liberati, vanno contro l'élite della Guardia Imperiale e, con shock e sorpresa di tutti, sono vittoriosi.

Potenza dell'Impero di 5 era di due punti superiore a Potenza di Pahar di 3, in modo che il Pahar può attaccare senza danneggiare se stesso.

Allo stesso modo, se la Qualità del difensore è inferiore a quella dell'attaccante, un successo nell'attacco la riduce senza danneggiare anche l'attaccante.

Esempio: mentre il Pahar sta facendo uno spettacolo di sé nella capitale imperiale, l'Impero marcia semplicemente con un migliaio di soldati in Pahar con l'ordine di distruggere qualsiasi edificio più alto di due piani. Il loro attacco sul territorio Pahar riesce. Poiché l'Impero ha Territorio 6 ed è comodamente superiore a Pahar Territorio 3, si può attaccare senza significativi danni a se stessi.

Capito? Prima di mordere la mano che ti nutre, **la Qualità scende di uno a meno che non sia di almeno due punti più alta della Qualità dell'altra Compagnia**

(se è molto più grande, la riduzione non è abbastanza sufficiente da far male davvero).

Quando si risolvono i conflitti, entrambe le parti sono danneggiate se la Qualità danneggiata è pari tra di loro. In caso contrario, si può attaccare impunemente.

### 3.6) GESTIONE DELLE QUALITÀ

È possibile utilizzare una Qualità, una volta al mese per ogni livello che si possiede. Quindi, se si ha Territorio 6, è possibile applicarlo sei volte al mese. Se si dispone di Potenza 3, è possibile impegnarsi in tre azioni militari principali al mese.

C'è un problema, però. Ogni volta che si utilizza una Qualità, si subisce una penalità di -1 alla Qualità utilizzata fino al mese successivo. Queste penalità possono essere compensate aumentando il Mazzo (vedi sotto), ma la prima azione militare eseguita in un mese da una macchina da guerra di Potenza 5 sarà molto più efficace rispetto alla quarta azione del mese, quando la macchina da guerra è erosa a Potenza 1.

Esempio: il Signore di Lockfang ha la sfortuna di essere assediato da nemici sia esteri che nazionali. Specificamente, lui sta inseguendo sia un gruppo di spie confederate camuffate come commercianti di cavalli, che i Figli della Libertà - un'insurrezione nostrana contro i suoi molti ed eclatanti abusi di potere.

Pesantemente investita nelle arti segrete, la Compagnia di Lockfang ha Influenza 4, Territorio 2 e Sovranità 2. Più preoccupato per i Figli della Libertà, la sua prima azione Influenza del mese è quello di cercare di trovarli con una pescata Influenza + Sovranità, che è un Mazzo da 6 carte. Non ci riesce. Ora ha una penalità di -1 per entrambe Influenza e Sovranità. Tenta di nuovo con un Mazzo da 4 carte questa volta, e ci riesce. Buon per lui: ora la sua Sovranità è effettivamente 0 e la sua Influenza è scesa a 2. Egli può combinare Influenza con Territorio per cercare le spie con un Mazzo di 4 carte. Non ci riesce, e ogni Qualità scende ancora di un punto. Se vuole continuare a cercarli può provare con un Mazzo da 2 carte. Oppure può tenere il suo punto rimanente di Territorio nel caso che qualcuno lo attacchi, o per cercare di migliorare una delle sue altre Qualità. Allo stesso modo, quest'ultimo punto di Influenza potrebbe ancora essere applicato per raccogliere informazioni o per perseguire la sua agenda segreta.

Come si può vedere, stabilire saggiamente la priorità è una scelta critica.

#### **Suddivisioni**

È possibile dividere una Qualità se si ha bisogno di fare due cose contemporaneamente in aree disparate. Questo è più comunemente usata con Potenza, dove a volte è necessario inviare una parte delle truppe sulle montagne ed un'altra parte in riva al mare. Si può fare anche con altre Qualità - magari si è conquistata un'isola e si desidera tenerla come una parte di Territorio separato - ma in linea di massima è meglio considerare le Qualità come un piatto unico da cui ottenere porzioni scodellate, diminuendo con ogni servizio. Dividere il piatto può essere necessario, ma non è una grande idea.

Se si desidera ancora suddividere le Qualità, ecco come fare. Tutto ciò che bisogna fare è destinare parte della Qualità per un compito e parte in un altro. I "pezzi" di Qualità degradano attraverso l'azione, come al solito.

Esempio: i potenti eserciti dell'Impero sono divisi poiché hanno a che fare con due conflitti separati agli estremi opposti del suo vasto territorio - una importante incursione Matriarcale e la tanto temuta invasione di Dindavaran. L'Impero ha Potenza 6, e l'Imperatrice assegna Potenza 4 contro Dindavaran a ovest, e Potenza 2 come guardia ad

est. Quando i Dindavaran si riversano oltre confine, la prima battaglia si combatte a Potenza 4, la seconda a Potenza 3 (o inferiore, se l'Impero perde) e così via. Se le forze Matriarcali attaccano molto tempo dopo le Dindavaran, devono ancora affrontare Potenza 2, perché quelle truppe, separati da molti chilometri di terreno tranquillo, non sono influenzate dagli eventi sul fronte occidentale.

Questo può sembrare fuori sincrono con l'idea che un esercito di Potenza 5 non è composto da cinque eserciti di Potenza 1, ma piuttosto di due eserciti di Potenza 4 o quattro eserciti di Potenza 3. È, piuttosto. Ma scindere le forze e dividere il comando è *difficile*. Crea inevitabilmente inefficienze. Inoltre, quando si sta facendo questa roba sull'impulso del momento, è più facile farlo in questo modo (la fusione e la suddivisione tende a non essere fatto nel calore della guerra, ma piuttosto durante la fase più tranquilla di post-conquista).

### Tabella Omnia 3.32: Azione/Effetto

Azione	Effetto
Catastrofe! Accidentalmente avete avvelenato l'intero esercito, alla vigilia della grande battaglia.	-3 carte
Fallimento umiliante. Tirare su un capo di stato straniero durante un banchetto diplomatico.	-2 carte
Errore. Perseguire sostegno delle vostre leve dicendo: "vi tasserò bastardi contadini fino a farvi sanguinare se ne ho voglia. Siate contenti che non prendo i vostri primogeniti!"	-1 carta
Fallimento. Cercare di convincere un vicino di casa ad allearsi con voi, ma senza offrire incentivi attraenti o minacce inquietanti.	Niente
Successo Minore. Guadagnare una buona intelligenza tattica, alla vigilia della battaglia.	+1 carta
Successo significativo. Diventare patrono fondamentale per un artista che, si scopre, è un genio del più alto calibro.	+1 CE
Successo eccezionale. Consolidare la presa sul cuore della popolazione con un matrimonio molto pubblico ad una bella principessa.	+2 carte
Successo maggiore. Convincere un vicino che alcune delle sua terre sono completamente inutili, prima di acquistarle a buon mercato e di trovare oro su di esse.	+1 CM
Colpo Spettacolare! Assassinare il tuo rivale al trono alla vigilia della vostra attentamente pianificata "sollevazione spontanea".	+3 carte
Trionfo epico! Manipolare il re nemico in una posizione dove non può rifiutare con onore di affrontarvi in singolar tenzone, prima di tutto il suo esercito - e poi ucciderlo.	+1 carta + CM
Manovra Geniale! Sedurre il Comandante Supremo del nemico così a fondo che è disposto a buttare via tutto per il vostro amore.	+2 carte + CM



## Ordine e Disordine

In genere, ogni Qualità diminuisce di -1 ogni volta che viene utilizzata. Se si desidera, è possibile ridurre volontariamente la Qualità di -1 prima di un'azione per aumentarla di +1 durante un'azione successiva. L'ordine non è scolpito nella pietra. Quando sono le prime volte che si sta utilizzando il sistema, tuttavia, mettere le azioni della Compagnia per il mese in ordine decrescente di importanza è un buon modo per gestire lo scorrimento delle Qualità.

## Aumentare il Mazzo

I giocatori più esigenti avranno notato che i Mazzi a disposizione, anche a nazioni potenti, sembrano sconcertantemente piccoli. Una nazione che si difende può pescare un Mazzo di 5 misere carte - e poi un Mazzo di 3 carte contro un secondo attacco! Questo fa sì che le compagnie sembrino terribilmente fragili, e spiega perché alcuni personaggi possano scegliere semplicemente di passeggiare saccheggiando templi e tenendo missioni altamente pagate/ad alto rischio, senza preoccuparsi di diventare capi o accettare le responsabilità.

Le compagnie *sono* fragili, per conto proprio. È qui che le azioni dei loro capi avventurosi diventano critiche.

Le azioni dei personaggi giocanti (e del cartomante) possono dare bonus e penalità temporanee per le Qualità o i Mazzi di una Compagnia. Queste spinte non durano mai a lungo, ma mentre sono in effetto possono essere estremamente potenti - aggiungendo fino a tre carte per un Mazzo, o una Carta Esperta CE, o anche l'ambita Carta Maestra CM.

Se i PG non stanno facendo molto, il cartomante ed i giocatori possono avanzare rapidamente attraverso lunghe campate di volte e fare la pescata mensile della Compagnia dopo cinque o dieci minuti di discussione.

Ma se i personaggi sono profondamente coinvolti con un particolare aspetto del governo, si può tentare di aumentare il Mazzo.

Le azioni richieste per aumentare o diminuire un Mazzo di una Qualità è una questione di giudizio del cartomante, ma le linee generali sono i seguenti: *vedere la tabella*

**Azione/Effetto** nella pagina precedente.

C'è un'importante restrizione nei miglioramenti temporanei, però. Non possono essere "salvati". Se si è aumentata la Potenza con una serie di miglioramenti temporanei, tutte le carte che si sono guadagnate vengono applicate per la prossima pescata cui sono pertinenti. Non si possono accumulare per pescate successive che ci si aspetta essere più difficili.

A volte i personaggi aumentano le Qualità. A volte è per una sola pescata di un determinato Mazzo. A volte il miglioramento si applica solo a determinati usi di una Qualità, mentre altre volte si opera su tutta la linea.

Ci sono molte varianti, ed è in gran parte lavoro del cartomante decidere se si tratta di un aumento di Mazzo o un aumento di Qualità, e quanto è grande e quanto tempo dura. Come regola generale, un aumento che altera una sola pescata dovrebbe essere più significativo di uno che aumenta un intero di Qualità per tutto il mese.

Ma le variazioni sono infinite: Se i PG spendono un sacco di tempo per migliorare le difese di un castello, ha senso che il bonus si applichi solo quando quel castello viene attaccato. Se, invece, hanno rigorosamente addestrato il corpo degli ufficiali nelle nuove tattiche non convenzionali, può migliorare ogni pescata fatta... fino a quando il nemico ha il tempo di capire e adattarsi a ciò che sta accadendo.

### **Migliorare una Qualità**

Ci sono tre modi per aumentare permanentemente una qualsiasi delle Qualità di una Compagnia. In aggiunta, alcune Qualità hanno altre vie per essere aumentate.

**Combinare:** se due piccole compagnie si uniscono e si fondono, formano una Compagnia più grande. Questo è spiegato in dettaglio in precedenza (vedi prima: Regole Generali sulla Compagnia), ma ecco la versione corta. Quando una Qualità delle due compagnie è ineguale, la Compagnia risultante dalla fusione ha quella Qualità al più alto dei due livelli. Se una Compagnia con Sovranità 3 unisce le forze con una Compagnia con Sovranità 1, la nuova Compagnia ha Sovranità 3. Quando una Qualità è uguale, la combinazione la aumenta di un punto: se le due compagnie hanno entrambe Potenza 5, quando si fondono la nuova Compagnia ha Potenza 6.

**Conquista:** se una Compagnia attacca un'altra Compagnia, potrebbe conquistarla completamente. Questo è descritto dettagliatamente successivamente (vedi dopo: Conquista Totale), ma fondamentalmente si devono soddisfare due condizioni:

- 1) Ridurre due delle Qualità del nemico a zero.
- 2) Una delle Qualità azzerate deve essere o Territorio o Sovranità.

Il risultato dipende dalla dimensione relativa della Compagnia attaccante e della Compagnia conquistata. "Taglia" in questo caso significa "totale di tutte le cinque Qualità".

Se la Compagnia conquistata ha taglia della metà o più piccola della Compagnia attaccante, questa non ottiene nulla. Se la Compagnia conquistata fosse più piccola, ma più grande della metà della taglia della Compagnia attaccante, è possibile migliorare una qualsiasi Qualità di un punto se tale aumento ha un senso. Se fosse di taglia uguale o più grande, è possibile aumentare di un punto due Qualità che abbiano un senso, o forse aumentare una Qualità di due punti se il cartomante è d'accordo.

Esempio: ricordate gli sposi felici che formavano il Granducato di Welterfast (vedi prima: Regole Generali sulla Compagnia)? Uno dei motivi per cui erano felici è che con la loro unità politica la nuova formazione è stata più potente di ognuno dei suoi componenti, abbinando una serie di punteggi bassi per ottenere tre, in ogni Qualità. Il Granduca Grant non perde tempo ad applicare la sua Influenza recentemente potenziata contro una banda criminale, la Fratellanza Amara, nella sua capitale. La Fratellanza Amara ha Potenza 1, Tesoro 1, Influenza 2, Sovranità 2 e Territorio 1. Ai tempi in cui Harfast aveva Influenza 1, la banda poteva tenerla a bada Grant. Ora, sta buttando fuori la spazzatura. Si inizia con un attacco Potenza + Influenza per spazzare via il loro territorio (specificamente, bruciando il dedalo di viuzze labirintiche dove la loro presa è maggiore - un incendio di cui incolpare la Fratellanza), seguita da un semplice attacco Potenza + Tesoro per arrotondare i loro membri armati e ucciderli prima che abbiano la possibilità di arrendersi. In un mese, la Fratellanza è distrutta.

Sommati insieme, le Qualità della Fratellanza Amara ammontano a 7 (1 + 1 + 2 + 2 + 1), che è meno della metà del totale delle Qualità del Granducato che ammontano a 15 (3 + 3 + 3 + 3 + 3). Il Granducato non può pretendere qualcosa di significativo nel fracassare questi teppisti, diverso dalla pura gioia di farlo. Se i governanti fanno qualche bel gioco di ruolo per fare un grande affare fuori di esso, il cartomante potrebbe dare loro un bonus temporaneo di Sovranità.

Dopo aver aiutato il marito a garantire sicurezza all'interno, Melody si concentra su Lockfang, suo vicino a sud, che è sempre stato un terribile porco. Purtroppo, mentre le loro terre appartengono a regni diversi, sono tutti parte dello stesso Impero, e dato che sono vicini ad un confine instabile, sistemare le cose attraverso il combattimento aperto sarebbe gravemente da disapprovare. Utilizzando metodi furtivi contro Lockfang è un po' come prendere per la barba un leone nella sua tana, ma Melody e Grant sono innamorati e sono ubriachi del proprio potere, così i loro giocatori si impegnano in molte sessioni di imbrogli per sostenere i Figli della Libertà nel territorio di Lockfang, per fornire supporto negabile a quella cabala di infiltrati confederati, e diffondere un sacco di voci circa l'incapacità di Lockfang di tenere gli stranieri fuori dalla dispensa. Tra missioni di sabotaggio di notte e di impegni in diffamazione di giorno, la coppia felice riduce sia la Sovranità che la Potenza a zero in un mese.

Una insurrezione ha costretto Lockfang a fuggire (nella Confederazione, in modo abbastanza divertente) e l'Imperatrice deve dare le sue terre a qualcun altro per ristabilire l'ordine.

La provincia Lockfang aveva Potenza 2, Tesoro 3, Influenza 4, Sovranità 2 e Territorio 2. Le sue Qualità ammontano a 13, meno del totale del Granducato, ma più della sua metà. Il Granducato arriva ad aumentare una delle sue Qualità per questo trionfo. Potevano prendere le sue terre, ma dato che erano più piccole del Granducato, queste non avrebbero aumentato il Territorio (inoltre, ciò significherebbe un movimento di terre da un regno all'altro e che potrebbe portare ripercussioni che il Duca e la Duchessa non vogliono particolarmente). Invece, hanno scelto di aumentare la loro Influenza, lasciando che alcuni dei nemici importanti di Lockfang sappiano chi era veramente responsabile per la sua espulsione.

In realtà, il loro peso è diventato così grande che l'Imperatrice stessa suggerisce che rivolgano le loro attenzioni verso l'esterno, verso la vicina provincia di Dindavaran. Le sue Qualità equivalgono a 16, così come il neo Influyente Granducato. Se riescono a distruggerlo completamente (qualcosa di certo ha portato due potenti nazioni alla guerra), possono aumentare due delle Qualità delle loro Compagnia. Poi possono rivolgere le loro attenzioni a tutta la nazione sovrana di Dindavara, una Compagnia con un totale di Qualità molto più elevato.

**Esperienza:** l'ultimo modo per migliorare in modo permanente le Qualità di una Compagnia è di avere PG che corrono rischi e lavorano sodo. I personaggi **guadagnano Punti Avanzamento**. Si possono usare i PA per migliorare le Caratteristiche del personaggio. È anche possibile usare i PA per migliorare le Qualità della Compagnia.

Come per l'aumento delle Caratteristiche, è necessario fornire alcune giustificazioni per l'aumento delle Qualità della Compagnia. Tuttavia, non deve essere una giustificazione *molto* dettagliata. Se i capi hanno trascorso diverse avventure con l'esercito, un aumento di Potenza è ragionevole perché le truppe conoscono il volto e riconoscono la voce e ammirano o temono l'ira dei capi. Se invece i capi sono stati a mangiare e bere con l'élite culturale, ha senso aumentare Influenza. Cacciare contrabbandieri e banditi? Aumentare Sovranità o Territorio. Assassinare i ministri del commercio protezionistico al fine di aprire il libero flusso di merci tra il porto e il paese? Aumentare Tesoro. Praticamente tutto ciò che fa una Compagnia di *meglio* riesce a trovare un riflesso in una Qualità. Anche se è solo qualcosa come costruire da soli una sontuosa villa e mettendo su lusinghiere statue dei capi in ogni città... forse ciò migliora la Sovranità sollevando il morale e infondendo orgoglio civico.

Tutto ciò non significa nulla senza i Punti Avanzamento (PA), naturalmente.

Il costo in PA per aumentare una Qualità è pari a dieci volte il nuovo livello. Se si desidera aumentare la Potenza della Compagnia da 5 a 6, è necessario spendere 60 PA. Alzare Sovranità da 1 a 2 costa 20 PA. È facile matematica.

A questo punto, può balenare un pensiero, 'Aumentare le Qualità è costoso!'. Sì, lo è. Ma non lo si fa da soli. Solo tu puoi alzare una Caratteristica del tuo personaggio, ma ogni PG in un gruppo può contribuire ai PA per la Compagnia.

Solo i giocatori possono decidere se investire PA nella Compagnia o nel personaggio, ma bisogna considerare questo: anche se un personaggio muore, la Compagnia rimane. Anche se *tutti* i PG muoiono, la Compagnia può continuare. Finché è plausibile per un secondo livello di capi di prendere il posto di quelli che si sono spenti, è possibile mandare avanti la Compagnia costruita. Ora il cartomante non deve avere riserve se tutto il gruppo viene spazzato via. Né si deve piegare per evitare che succeda, perché la trama può continuare senza quei personaggi.

**Pescata:** l'applicazione di alcune Qualità ad altre può portare a guadagni permanenti. Territorio + Tesoro per migliorare la cultura,  
Sovranità + Tesoro per salire di statura  
o Sovranità + Territorio per coscrivere ed addestrare le truppe,  
producono miglioramenti permanenti alle Qualità, entro alcuni limiti (vedi dopo per i dettagli).

### 3.6) GENERARE UNA COMPAGNIA

Il modo più semplice per generare una Compagnia è quello di dare ad ogni giocatore uno (o più) punti di Qualità da assegnare come vogliono. Un punto per giocatore è tipico, ma se si vuole iniziare una campagna ad alta potenza subito, si potrebbe dare due o anche tre punti per giocatore (più giocatori si hanno, più corpulenta inizia loro Compagnia).

Quando si è solo agli inizi, è possibile modificare la dinamica del gioco drasticamente decidendo quanto i PG di base sono simili e quanto ogni personaggio apporta alla Compagnia. Un gioco dove i giocatori partono con i PG a livello molto più alto, ma con solo un punto ciascuno per costruire la loro Compagnia li mette nel ruolo di sconnessi stranieri infuriati contro la società radicata.

Ma cosa succede se si inizia con i personaggi al livello più basso, ma dando loro tre punti di Qualità per assegnare? Ora avete una potente Compagnia guidata da persone competenti, ma che hanno ancora bisogno di qualcuno che guardi loro le spalle. La dirigenza di coloro che hanno veramente bisogno di fare affidamento sulla loro Compagnia è una sensazione diversa da coloro che non si fanno molti scrupoli se si rottama questo gruppo e si ricomincia.

Ricordate, una Compagnia deve rispondere a determinati requisiti minimi ogni mese per rimanere vitale. Deve avere almeno un punto in Sovranità. Altrimenti crolla semplicemente in una folla, dissipata come una tempesta di polvere, o si rompe in fazioni litigiose. È possibile farla funzionare per un po' con miglioramenti temporanei, ma questo è solo il supporto vitale. Alla fine, i capi devono tendere ai bisogni del loro popolo o le persone semplicemente non lo seguiranno.

Ricordiamo che una Compagnia è un gruppo, fazione o partito unito nel perseguimento di qualche obiettivo condiviso;

deve avere uno Scopo, un obiettivo che mantiene il gruppo unito e questo scopo spesso cambia nel corso del tempo.

e ha 5 Qualità:

Potenza (abilità marziale)

Tesoro (denaro a disposizione, sia come cambiali che monete)

Influenza (conoscenza e influenza sulle opinioni di altri gruppi)

Territorio (superficie, popolazione, fertilità, costruzioni; oltre alla capacità fisica di svilupparsi e di recuperare)

Sovranità (forza interiore, lealtà delle persone, dedizione)

in una scala di valori indicativamente da 0 a 6.

Affinché esista, una Compagnia deve avere Sovranità 1 ogni mese.

### 3.6) AZIONI DELLA COMPAGNIA

Ora che abbiamo spiegato le Qualità di una Compagnia, ecco come si mettono in gioco. Ci sono dieci azioni comuni per le Compagnie, ciascuna governata da una pescata in un Mazzo formato da due Qualità.

Ecco la lista delle azioni, in rigoroso ordine alfabetico: Attacco, Contro-spionaggio, Coscrizione e addestramento truppe, Difesa, Essere informati, Guerra non convenzionale, Miglioramento della cultura, Polizia, Salire di statura, Spionaggio.

Si può, se lo si desidera, eseguire un'azione con una sola delle Qualità necessaria - se si sta risparmiando l'altra Qualità per compiti diversi, o se quell'altra Qualità è stata ridotta a zero in ogni caso. Tutto ciò che bisogna fare è pescare da un Mazzo composto da un'unica Qualità con l'aggiunta di qualsiasi bonus guadagnato.

**Tabella Omnia 3.33: Azioni della Compagnia**

Azione	Mazzo	Contro	Scopo
ATTACCO	Potenza + Tesoro	Potenza + Territorio (DIFESA: sceglie opp. o din.)	Razzia (vs Tesoro) Annessione (vs Territorio) Simbolismo (vs vari) Difesa Preventiva (vs Potenza)
CONTRO-SPIONAGGIO	Influenza + Territorio (se attivo, opp.)	Influenza + Tesoro (SPIONAGGIO)	CONTRO: SPIONAGGIO
COSCRIZIONE E ADDESTRAMENTO TRUPPE	Sovranità + Territorio (statico)	Difficoltà = Potenza	Aumentare Potenza (permanente)
DIFESA	Potenza + Territorio (sceglie opp. o din.)	Potenza + Tesoro (ATTACCO)	CONTRO: ATTACCO
ESSERE INFORMATI	Influenza + Sovranità	Influenza + Tesoro (se attivo, opp.) / Difficoltà	
GUERRA NON CONVENZIONALE	Influenza + Potenza	Potenza + Sovranità (POLIZIA: se attivo, sceglie opp. o din.)	(vs Potenza) (vs Territorio) (vs Influenza) (vs Sovranità) (vs Tesoro)
MIGLIORAMENTO DELLA CULURA	Territorio + Tesoro (statico)	- / Difficoltà = Sovranità	Aumentare Sovranità (temporaneo / permanente)
POLIZIA	Potenza + Sovranità (se attivo, sceglie opp. o din.)	Influenza + Potenza (GUERRA NON CONV.: opposto se anticipata)	CONTRO: GUERRA NON CONVENZIONALE
SALIRE DI STATURA	Sovranità + Tesoro (statico)	- / Difficoltà = Influenza	Aumentare Influenza (temporaneo / permanente)
SPIONAGGIO	Influenza + Tesoro	Influenza + Territorio (CONTRO-SPIONAG.: se attivo, opp.)	Ricerca di informazioni Cambiare le menti

La tabella riassume le azioni, i Mazzi, i contesti da opporsi e i vari scopi.

## **ATTACCO**

Mazzo: Potenza + Tesoro

Contro: Potenza + Territorio

Questa è la pescata da fare quando le forze militari della Compagnia escono di gran carriera per affrontare i nemici in combattimento. Chiamatela invasione, razzia, annessione o guerra di liberazione, di che cosa si tratta in sostanza è che delle truppe vanno contro fortificazioni di altre truppe.

### **Cosa fa l'attacco**

Quello che l'attacco compie effettivamente dipende dal suo obiettivo. Ci sono diversi obiettivi tipici nella guerra, come segue.

**Razzia.** Si tratta essenzialmente di una rapina a livello nazionale. Le truppe vanno, saccheggiano la città, saccheggiano il tempio, accumulano tutto su carri e li tirano fino a casa. Se si riesce in una razzia, il Tesoro dell'avversario diminuisce di -1. C'è una condizione, però: razziare nemici più poveri non fa aumentare il Tesoro, perché schierare l'esercito in campo in realtà costa di più di quanto si può prendere dal nemico. Se si razzia un gruppo con Tesoro uguale o inferiore, il loro tesoro scende ma quello dell'attaccante non sale. Se si razzia qualcuno con maggiore Tesoro, il loro Tesoro diminuisce di -1 e il Tesoro dell'attaccante aumenta di +1.

**Annessione.** Si desidera la terra dell'avversario, e si cerca di prenderla. Se si riesce, si riduce di -1 Territorio del nemico. Come nel caso di razzie, però, non si può aumentare Territorio se il nemico ha le stesse dimensioni o è più piccolo. Per esempio, una enorme nazione dichiara guerra ad un piccolo villaggio indipendente. Una volta che la nazione vince, i frutti di quel villaggio sono solo una goccia nel mare. Naturalmente, il villaggio può avere altri valori - può essere di importanza strategica, o un luogo di culto, ma in questi casi è meglio gestita come un temporaneo miglioramento a Potenza o Influenza. Attaccare le Compagnie più grandi è meglio. In questo caso, se si riuscisse, il proprio Territorio aumenta di +1 mentre quello dell'avversario diminuisce dello stesso valore di -1.

**Simbolismo.** Si sconfiggere il nemico, ma in realtà non prende nulla, oltre al diritto di poter affermare di aver sconfitto il nemico. Questo può essere sorprendentemente importante. A seconda di chi sia il nemico, della storia di entrambe le parti e degli elementi della storia in questione, una vittoria simbolica può temporaneamente o permanentemente aumentare Sovranità (se il nemico ha storicamente sempre battuto la Compagnia) o Influenza (se gli alleati e vicini di casa hanno motivo di rispettare qualcuno che sconfigge il nemico). Allo stesso modo, a prescindere se l'attaccante può non aver guadagnato nulla, è possibile diminuire temporaneamente o permanente Influenza o Sovranità del difensore.

**Difesa preventiva.** L'unico obiettivo è quello di indebolire l'esercito nemico, o perché sta ammassando truppe per un attacco futuro o per indebolirlo per poterlo in seguito razziarlo o invaderlo. Se si riuscirà in questo obiettivo, la Potenza del nemico diminuisce di -1. Non si guadagna null'altro della consapevolezza che si è fatto sanguinare loro il naso.

Questi sono gli obiettivi tipici di combattimento, anche se ci sono molte altre opzioni per cartomanti e personaggi creativi. Quando arriva lo scontro, entrambe le parti pescano e le combinazioni di carte mostrano quello che è successo.

È pure possibile combinare gli obiettivi, ma ogni obiettivo oltre al primo impone una penalità -1 alla pescata dell'attacco e richiede un'ulteriore combinazione. Quindi, se si ha Potenza 3 e Tesoro 2, il Mazzo di attacco è solitamente 5. Se si attacca sia per razziare che per una vittoria simbolica, si pesca un Mazzo di 4 carte e si spera per due combinazioni. Se si ottiene solo una combinazione, si deve scegliere tra l'oro e la gloria.

### **Risoluzione di Attacco e Difesa**

Il difensore deve scegliere se vuole un contesto opposto o un contesto dinamico.

Se sceglie un contesto opposto, le sue combinazioni diventano Carte Divoratrici. Se il difensore blocca tutte le combinazioni dell'attaccante, l'attacco non riesce, con un danno minimo da entrambi i lati. Questo è, in sostanza, proprio come schivare in combattimento. Le Qualità di ogni parte (attaccante e difensore) vengono erosi dal loro uso, come al solito.

Se si tratta di un contesto dinamico, la combinazione più larga e più alta colpisce per prima contro la parte opposta (significativamente, è proprio come in un combattimento quando due individui si attaccano l'un l'altro e non si cerca di difendersi).

Se il difensore ottiene una combinazione, Potenza dell'attaccante scende di -1.

Se l'attaccante invece ottiene una combinazione, Potenza o Territorio del difensore scende di -1 (scelta del difensore).

Tali penalità sono *in aggiunta* alle normali perdite temporanee per utilizzare una Qualità.

Queste perdite di Potenza e Territorio sono temporanee *fino a quando la Qualità raggiunge lo zero*. L'attacco che porta a zero rende la perdita *permanente* (si noti che se si porta Potenza a zero per fare gli attacchi (erosione), non è una perdita permanente: la Potenza ritorna al suo livello normale il prossimo mese, quando le truppe hanno avuto la possibilità di riorganizzarsi, guarire e ottenere nuovi ordini). Il difensore ha la possibilità di ritirarsi prima di raggiungere lo zero, ma se lo fa, l'attaccante riesce nella sua incursione o in qualsiasi altra cosa (anche se, naturalmente, tale obiettivo potrebbe essere quello di abbattere Potenza o Territorio. In tal caso, il ritiro per preservare la Qualità sotto attacco non è permesso).

Alcuni attaccanti fanno *attacchi conservativi*. Questo parallelo di azione multipla attacco/difesa in combattimento corpo a corpo viene risolto allo stesso modo: il Mazzo perde una carta, e se con la pescata si ottengono due combinazioni, si può attaccare con una combinazione e utilizzare l'altra combinazione come carte divoratrici.

Alcuni difensori fanno la stessa cosa - riducono il loro Mazzo di uno, con la speranza di pescare due combinazioni, utilizzandone uno per l'attacco e uno per la difesa. Entrambi i lati possono fare azioni di difesa multiple (riducendo di una o più carte il Mazzo e sperando per più combinazioni) o azioni di attacco multiple (sperando in combinazioni utilizzabili, ciascuna con la possibilità di diminuire la Potenza del nemico di -1).



Una volta che ci si unisce alla battaglia, si può fare una pescata di attacco ogni giorno, fino a quando una parte o l'altra è sconfitta, o fino a quando Potenza di qualcuno raggiunge lo zero. Si arriva a scegliere a che ora del giorno fare la pescata dell'attacco, dando ai personaggi un sacco di tempo per esplorare, fare schermaglie o spiare, nel tentativo di migliorare le probabilità (vedi prima: **Aumentare il Mazzo**). Anche l'avversario può scegliere di contrattaccare in qualsiasi momento durante il giorno, però. In questo caso, l'avversario sta facendo un attacco e si deve scegliere, come difensore, di fare un contesto opposto o dinamico. Difensore tira ancora di Potenza + Territorio e l'invasore tira ancora Potenza + Tesoro, anche se hanno temporaneamente invertito i ruoli.

### Conquista Totale

Forse non si vuole solo molestare l'altra Compagnia, bruciare i suoi campi, uccidere le sue truppe e diffondere storie sgradevoli sui suoi ambasciatori ed emissari. Forse si ha bisogno a di uno sradicamento assoluto. Ecco come farlo, allora.

Se è possibile ridurre Sovranità a zero, la Compagnia collassa.

Se si riducono *due* delle Qualità di una Compagnia a zero in un mese, tra cui Sovranità o Territorio, la Compagnia è completamente sopraffatta. Se si tratta di una nazione, ora è dominata (di fatto, se non direttamente in nome). Se si tratta di un'impresa commerciante, si prendono le decisioni. Se si tratta di una religione, si è (1) creato uno scisma di così vasto successo che ha sommerso la fonte o (2) avere messo in un vicolo cieco i suoi vecchi dirigenti che praticamente seguono gli ordini o (3) è stata domata, dispersa, i suoi templi riassegnati ad altre divinità e i suoi tesori fusi.

Questa roba della conquista totale suona un po' fica, non è vero?

Ecco che cosa *significa*. Quando si prende possesso della Compagnia, sommare tutti e cinque i suoi punteggi di Qualità insieme – sommare solo i punteggi permanenti, non quelli che sono stati ridotti il momento in cui tutto è crollato. Quindi il totale delle cinque Qualità della vostra Compagnia. Se le Qualità totali della Compagnia perdente sono la metà o meno delle Qualità totali del vincitore, il vincitore non guadagna nulla (quando una flotta potente affonda una nave nemica, in realtà non cambia molto).

Se le Qualità della Compagnia perdere eguagliano più della metà totale del vincitore, ma non sono uguali, il vincitore può aumentare **una qualsiasi Qualità** di un punto, in modo permanente. Il cartomante può limitare questo aumento basandosi sulla plausibilità narrativa - se si ha Territorio 4 ed è sconfitto un nemico con Territorio 1, non ha molto senso un aumento di Territorio. Ma d'altra parte, il cartomante può giocare a tira e molla con le ricompense, fino a quando si possono spiegare le cose.

Se le Qualità totali della Compagnia perdente sono pari o superiori alle Qualità totali del vincitore, il vincitore può aumentare **due qualsiasi Qualità** di un punto ciascuno, in modo permanente. Può essere consentito anche di aumentare una Qualità di due punti, se il cartomante lo permette.

## CONTRO-SPIONAGGIO

Mazzo: Influenza + Territorio

Contro: Influenza + Tesoro

Le Compagnie hanno un certo tipo di concorrenza - altrimenti, non sarebbe molto più di un gioco. Se sono intelligenti, stanno cercando di imparare le debolezze e segreti, proprio come si sta cercando di imparare di loro (non si sta cercando di imparare di loro? Meglio andare leggere **Spionaggio** dopo).

Trovare spie è difficile, ma più si è abili con l'insinuazione (la Qualità Influenza) e più sono organizzati i subalterni (Territorio) più possibilità ci sono di trovare stranieri misteriosi che fanno domande e sembrano troppo indiscreti.

Quando le spie sono attive in zona, stanno pescando Influenza + Tesoro per scavare i fatti che cercano (che potrebbero essere movimenti di truppe o segreti fiscali o chi è a letto con la moglie del sindaco). Se i personaggi sono stati attivi nel mantenere il loro orecchio a terra, il cartomante può permettere di tirare Influenza + Territorio (insieme a qualsiasi aumento che si è acquisito) per poi utilizzarle come Carte Divoratrici contro le spie.

Se invece i personaggi non hanno prestato attenzione, le spie possono pescare in segreto una volta al mese in modo che i personaggi rimangano ignoranti dei traditori in mezzo a loro. Questo tiro dà ancora la tipica penalità di -1 per ogni Qualità utilizzata, quindi se si pescano carte con un minor numero di Territorio o di Influenza... beh, capito.

D'altra parte, se le spie pescano senza successi, hanno loro stesso fatto un passo falso in qualche modo. Non si può sapere chi sono, o chi li ha inviati, o cosa vogliono, ma si ottiene la parola che qualcuno sta annusando intorno. Ciò non si verifica quando si ottiene una combinazione e si ferma l'azione di spiare con le Carte Divoratrici: vuol dire che si sono custoditi i segreti con successo.

## COSCRIZIONE E ADDESTRAMENTO TRUPPE

Mazzo: Sovranità + Territorio

Contro: Difficoltà pari a Potenza corrente

C'è un ornamento così allettante per chi è al potere come una milizia ben disciplinata, o una serie infinita di fanteria che marcia al passo perfetto, o una nuova flotta di navi da guerra più grandi e più imponenti di qualsiasi altra visto prima in porto? Se avete risposto di no, allora questo dovrebbe interessare molto.

Chiamando le sue risorse e la lealtà dei suoi seguaci, ogni Compagnia può aumentare la sua Potenza. Per le nazioni, questa è materia di reclutamento dei giovani (o, una vera coscrizione, istituendo un progetto), mentre forgiare armi e armature, la costruzione di armi d'assedio, e l'acquisto (o semplicemente il sequestro) di carri e animali per carri pesanti e cibo per le truppe. Per i gruppi più piccoli, non è semplicemente una questione di **assumere alcuni impazienti mercenari** con spade dentellate e facili sorrisi: questo può essere fatto con ricchezze private abbastanza facilmente. Questo è il processo di integrazione di soldati, tuttavia essi sono stati reclutati, nella vostra Compagnia.

Ciò è del tutto diverso da addestrare truppe per combattere. Se sono stranieri, significa che gli si sta insegnando la lingua e le usanze locali - e si insegna al popolo locale ad accettare gli stranieri e a proteggerli come farebbero a vicenda. Se le forze sono sollevate dall'interno di una Compagnia, o reclutati ed *accolti con favore*, il risultato è lo stesso - soldati che cavallerescamente non tradiranno o diserteranno la Compagnia al primo segno di pericolo o la prima offerta di una migliore retribuzione. Cambiare i soldati da "quelli che avete assunto" a "coloro che lottano per la vostra causa".

Ora che sappiamo cosa significa, ecco come si fa: si pesca Sovranità + Territorio contro una Difficoltà uguale alla Potenza corrente. Se si riesce, la Potenza aumenta in modo permanente. A differenza di usi simili di Qualità, non si può temporaneamente migliorare Potenza in questo modo. Non è possibile aumentare Potenza sopra a 5 in questo modo. Non si può fare questa pescata più di una volta al mese.

## **DIFESA**

Mazzo: Potenza + Territorio

Contro: Potenza + Tesoro

Ecco come evitare di diventare la mucca da mungere di qualcun altro, lo stato vassallo, o il simbolico capro espiatorio. Gli aspetti pratici sono coperti da **Attacco** qualche pagina fa. Le meccaniche funzionano esattamente nella stessa maniera quando si tratta di campi bruciati e di contadini in fuga per le colline con tutti i polli che possono portare.

## **ESSERE INFORMATI**

Mazzo: Influenza + Sovranità

Contro: Influenza + Tesoro o una difficoltà impostato dal cartomante.

Il giudizio di un leader è buono quanto le informazioni su cui si basa la sua decisione. Applicando il ragionamento del suono, dei dati falsi possono produrre un risultato disastroso come qualsiasi palese manifestazione di follia. Pertanto, è necessario per i governanti tenere il passo con quello che sta succedendo all'interno dei loro domini. Andando dalle persone che conoscono le persone (che è Influenza) e con l'ascolto di lealisti che vogliono parlare (che è Sovranità), una Compagnia può pescare per scoprire cosa sta succedendo.

Il risultato della pescata dipende, ovviamente, da quanto sta succedendo. Per ottenere semplicemente le ultime notizie e per essere un cittadino ben informato (o despota), qualsiasi successo è sufficiente. Per sapere qualcosa di un po' più oscuro - per esempio, se un signore della guerra o un capo militare vuole ottenere gli ultimi pettegolezzi all'interno dell'Accademia degli Studi Arcani - una Difficoltà di 3 potrebbe essere appropriata.

La vera parte difficile è quando si sta cercando di scoprire qualcuno che sta attivamente tentando di rimanere nascosto.

Insurrezionalisti metropolitani, anelli di contrabbando, bande di banditi, culti e folli assassini... queste sono tutte compagnie nel loro diritto, e sono fortemente motivate a rimanere segrete. Se stanno cercando di rimanere nascoste ma si sta cercando di trovarle attivamente, si pesca Influenza + Sovranità contro Influenza + Tesoro.

Si tratta di un contesto opposto, dove le sue carte posso essere Carte Divoratrici. Se alla fine si dispone di una combinazione residua, si è imparato qualcosa - esattamente ciò che si è imparato è a discrezione del cartomante. Alti risultati indicano una buona informazione. Bassi risultati indicano voci e congetture.

## **GUERRA NON CONVENZIONALE**

Mazzo: Influenza + Potenza

Contro: Potenza + Sovranità

Questa è la roba in cui i PG di solito eccellono.

Invece di marciare senza mezzi termini contro una massiccia fortezza piena di fanti e arcieri pronti a sterminare l'esercito assediante, un piccolo gruppo di guerrieri d'élite attraversa il confine di notte, si intrufola in profondità nel territorio nemico e poi compie ciò che il difensore avrebbe chiamato "banditismo" o "atti di terrorismo" e ciò che gli autori di solito chiamano "missioni di incursione" o "preparazione tattica". Invece di affrontare il nemico faccia a faccia sul campo di battaglia, i guerrieri non convenzionali avvelenano i pozzi, bruciano le colture, sabotano le navi e assassinano prominenti capi militari.

Ogni nazione decente condanna questi metodi come disonorevoli, illegali ripugnanti e vili. Se i partecipanti vengono catturati e vivono per affrontare il processo, sono di solito chiamati criminali di guerra e diventano un grande imbarazzo alla nazione o gruppo che li ha inviati. Se, ovviamente, tale gruppo viene mai identificato.

### **La Missione**

Quando si pianifica una sortita di questo tipo, gli infiltrati scelgono un obiettivo. Cartomante e PG allo stesso modo possono essere molto creativi con questi obiettivi, ma di solito si riducono ad un attacco ad una Qualità di una Compagnia. Seguono alcuni esempi.

**Potenza:** avvelenare le truppe, affondare le navi, sabotare le macchine d'assedio, rovinare disposizioni, indebolire una fortezza o assassinare i leader di spicco. Se si è un acquirente di rischio, provare uccidendo alcuni capi di guerra di primo piano.

**Territorio:** distruggere pozzi, ammalare bestiame, distruggere strade e ponti, bloccare vapori o abbattere le dighe. Oppure, il fuoco è sempre un favorito - incendi boschivi, incendi delle colture... bruciare un'intera città se si ha lo stomaco per farlo. Così da fermare i piani dei governanti.

**Influenza:** l'applicazione di una forza militare per fare opinione intangibile è difficile, ma i PG spesso amano una sfida. Eliminare i diplomatici è un inizio, ma c'è una ragione per tutte quelle guardie d'onore e non è solo cerimonia.

Meglio, forse, è provare a ricattare o intimidire con minacce contro la famiglia o gli altri interessi cari. In alternativa, a volte soldati del paese C si vestono come soldati del paese A mentre sono nel paese B e commettono atrocità varie al fine di raffreddare i rapporti tra le nazioni A e B.

**Sovranità:** cavalcare intorno ai contadini terrorizzandoli funziona piuttosto bene, se non fosse altro che attira l'attenzione delle forze della legge e della giustizia. Diffondere voci su un imminente disastro politico, o rivelando segreti di stato imbarazzanti - funzionano anche loro. Soprattutto se le voci e le rivelazioni sono vere. Più di tutto, però, gli attacchi contro la Sovranità sono attacchi su ciò che fa sentire sicura e protetta una cultura nella sua identità - così, contaminare i templi o assassinare gli artisti amati è un altro modo per scuotere le cose.

**Tesoro:** razziare carovane, assassinare banchieri di spicco, attaccare il tesoro o bruciare la zecca. In alternativa, l'approccio più abile è quello di svalutare la moneta importando masse di moneta falsa, o impegnandosi in contrabbando su larga scala. La tattica meno abile, ma più popolare è quello di massacrare gli esattori delle tasse. Bisogna ucciderne davvero un sacco per ottenere un effetto, però, e se non se ne sono massacrati un mucchio tutti in una volta, questi le volte successive cercheranno di sfuggire.

Qualunque sia la missione, c'è una possibilità per realizzarla... e una possibilità di uscirne puliti. Ognuno di questi attacchi è una separata pescata Influenza + Potenza. Non bisogna dimenticare di abbassare temporaneamente le Qualità ogni volta che vengono utilizzate, in modo che la seconda pescata di Guerra non convenzionale sia più bassa di -2 carte (se il difensore ha scoperto la trama in anticipo, può preventivamente attaccare la cospirazione, come descritto dopo: Polizia).

### **Risolvere la missione contro la polizia**

L'avversario reagisce alla missione con la polizia Potenza + Sovranità. Il modo esatto in cui queste pescate – chi fa guerra non convenzionale, e chi fa polizia - interagiscono dipende da quanto si sa, e quando ognuna delle parti sceglie di agire.

Se chi subisce la guerra non convenzionale ha scoperto gli infiltrati in anticipo, con polizia può pescare Potenza + Sovranità in un Mazzo opposto contro Influenza + Potenza di chi tenta la guerra non convenzionale. Quest'ultimo può rispondere solo con combinazioni di Carte Divoratrici (può anche rinunciare alla pescata se lo desidera). Se anche una sola combinazione della polizia passa, diminuisce a chi ha tentato la guerra non convenzionale Potenza o Influenza di un -1 punto in modo permanente. Chi tenta la guerra non convenzionale sceglie su quale Qualità prende il colpo. Inoltre, è possibile pulire la missione, sia scappando che andando a terra.

Non deve cogliere questa occasione. Se la Compagnia è estremamente etica, potrebbe avere remore ad attaccare prima che si sia effettivamente verificato un crimine. La maggior parte, però, non sono affatto così schizzinose.

Quando si fa la mossa, un avversario informato può scegliere se vuole resistere con una pescata opposta o con una pescata dinamica. Se si colpisce, e l'avversario non ha idea di cosa si ha in programma di fare, può solo fare pescate opposte. Entrambi stanno ancora pescando lo stesso Mazzo. Se ha già provato a contrastare la cospirazione e ha fallito, ricordate che *entrambe* le parti ora hanno Mazzi ridotti.

Se si tratta di una pescata opposta, significa che sta solo reagendo in difesa, cercando di far deragliare il piano. Se le Carte Divoratrici annullano tutte le combinazioni dell'attaccante, o se questo non ha pescato nessuna combinazione, non raggiunge il suo obiettivo. Se invece il difensore non può annullare le combinazioni dell'attaccante, la missione è compiuta.

Se si tratta di una pescata dinamica, vuol dire che sta contrattaccando durante l'azione di attacco o direttamente a ruota. In questo caso, entrambi pescano i Mazzi e confrontano le combinazioni. La combinazione più alta agisce prima e colpisce una carta della combinazione opposta. Se l'avversario non può contrastare le combinazioni dell'attaccante, questi realizza l'obiettivo. Ma se l'attaccante non colpisce le combinazioni dell'avversario si perde a testa -1 punto Potenza e Influenza fino alla fine del mese. È perfettamente possibile infliggere al nemico un duro colpo e contemporaneamente farsi male da soli.

Sia che sia stato successo o fallimento, dopo l'attacco è il momento di "esfiltrare" le forze ("esfiltrare" è un termine militare per ottenere "inferno fuori città"). Questo lancio finale determina il modo in cui le forze attraversano il fiume di notte, o si travestono come i diplomatici e aggirano le guardie di frontiera, o semplicemente fuggono in una grotta in montagna e tengono un basso profilo fino a quando il caldo si placa.

Qualunque cosa si faccia, si tira di nuovo Influenza + Potenza contro Potenza + Territorio del nemico. Questa volta, l'attaccante deve difendere in una pescata che può essere solo di contesto opposto. Se si divorano tutte le combinazioni, si riesce a fuggire pulito. Se non lo si fa, si perde un punto di Influenza in modo *permanente* come se le vostre forze vengano catturate o uccise. È possibile che non ottengono riconducibili alla Compagnia. O forse lo fanno. Comunque vada, li ha e si fa più.

## **MIGLIORARE LA CULTURA**

Mazzo: Territorio + Tesoro

Contro: Niente o Difficoltà uguale alla Sovranità corrente

"Migliorare la cultura" è un mandato di nebbia e, mentre ognuno ha un parere, nessuno sembra avere una ricetta infallibile per compierlo. Forse perché nessuno è d'accordo sulla definizione di "cultura".

In ogni caso, i governanti ci provano sempre - costruire strade, biblioteche, università e teatri, pagare per monumenti e per l'assunzione di artisti, dichiarando festività e nominando vincitori di concorsi di poesia - tutto con l'obiettivo di attirare il popolo.

Indipendentemente da cosa i personaggi fanno per il rafforzamento della comunità, sia attraverso un effimero appello emotivo che per vie mondane con l'assunzione di bibliotecari e di saggi, i meccanismi sono gli stessi.

Pescare Territorio + Tesoro. Se si desidera solo un miglioramento temporaneo, è un concorso statico. Ogni combinazione dà un aumento di +1 a Sovranità che dura per tutto il mese successivo.

Accrescere permanentemente la Sovranità è più difficile, ma è ancora un contesto statico. L'unico cambiamento è che, questa volta si tira contro una difficoltà pari alla Sovranità corrente. Se si riesce a battere la Difficoltà, la Sovranità aumenta di +1 punto in modo permanente. Se si pescano combinazioni, ma non riesce a battere la Difficoltà, non si ottiene niente, nemmeno un aumento temporaneo.

Si può tentare di migliorare la Sovranità una sola volta al mese. Non è possibile utilizzare questo metodo per aumentare la Sovranità ad un valore superiore a 5.

## **POLIZIA**

Mazzo: Potenza + Sovranità

Contro: Influenza + Potenza

Apprendere che ci sono persone in giro che desiderano il male di altre persone è una cosa (in particolare, si tratta di una parte di **Essere informati**, come descritto in precedenza). Fare qualcosa al riguardo... questa è un'altra faccenda. È, per così dire, una questione di polizia. Una volta che si viene a conoscenza di un po' di insidioso cancro sociale che sta erodendo la fiera carne della tua Compagnia, è ragionevole spazzarla via. Per fare ciò, si pesca Potenza + Sovranità contro Influenza + Potenza del gruppo nemico.

Gli aspetti pratici sono coperti da **Guerra non convenzionale** in precedenza.

Questo è quello che sembra dall'altra parte.

Per ricapitolare dal punto di vista difensivo, le forze di infiltrazione sono lì per fare un colpo che danneggi la Compagnia attraverso il sabotaggio o assassinio o l'uso creativo del fuoco. O forse sono solo banditi che stanno cercando di rubare la carovana con i soldi. Qualunque cosa, stanno facendo qualcosa che non si vuole che facciano.

Se si è a conoscenza delle loro intenzioni prima dell'evento, si può cercare di fermare la cospirazione. Si effettua una pescata Potenza + Sovranità in contesto opposto contro Influenza + Potenza della cabala. L'avversario sta difendendo, quindi qualsiasi combinazione diventa Carta Divoratrice. Se chi fa polizia non ottiene alcuna combinazione, o se l'avversario distrugge tutte le combinazioni, non si fa nessun danno all'altra Compagnia... salvare indirettamente, perché costringendo l'avversario a pescare si fiaccano le sue Qualità, dandogli un Mazzo ridotto per il suo attacco vero e proprio. D'altra parte, può essere un giocatore d'azzardo e decidere di non opporsi. Se si pescano delle combinazioni e non vengono neutralizzate (in un modo o nell'altro), si riduce in modo permanente di -1 Forza o Influenza dell'avversario. Quest'ultimo decide che Qualità viene abbassata.

Ancora più importante, è possibile anticipare la missione dell'avversario. Anche senza la piena conoscenza della turpe trama dell'avversario, lo si può colpire, costringendolo a fuggire o a nascondersi... (d'altra parte, se si *vuole* correre rischi è possibile guardare e cercare di coglierlo sul fatto. Questo non danneggia Potenza o Influenza fino a che non effettua il tentativo e si attiva la trappola. Attenzione: a volte si catturano i cattivi dopo che attuano i loro oscuri progetti).

Ma a volte la Guardia del Re arriva troppo tardi. Quando l'infiltrato fa la sua mossa - bruciando il tempio, uccidendo il primo ministro, sabotando la fortezza o qualsiasi altra cosa - si può fare una pescata con contesto opposto per sventarlo.

L'avversario ancora una volta pesca Influenza + Potenza. Si tira Potenza + Sovranità per formare combinazioni di Carte Divoratrici e, se si riesce a rovinare tutte le combinazioni dell'avversario, la sua azione fallisce. Se si è inconsapevoli di un attacco fino a quando non si verifica, si può rispondere *solo* con una pescata in contesto opposto.

Se gli infiltrati sono stati avvisati in anticipo, è ancora possibile fare una pescata in contesto contrapposto se lo si desidera. Oppure, come detto sopra, è possibile attirarlo in una trappola. Questo è rischioso perché utilizza necessariamente il suo obiettivo come esca. In questo caso, la pescata è in contesto dinamico. La combinazione più larga agisce per primo ed elimina una carta della combinazione contrapposta dell'avversario. Se si ottiene una combinazione avanti all'avversario, si riduce in modo permanente la sua Influenza o Potenza di -1 (l'avversario decide quale) ed abbassare l'altra qualità sempre di -1 fino alla fine del mese. Se invece è l'avversario che ottiene una combinazione *avanti*, raggiunge il suo nefasto obiettivo. Questo significa che è possibile per l'uno e per l'altro avere successo.

Dopo che l'avversario fa il suo tentativo d'attacco, c'è un'ultima serie di pescate: il tentativo di fermare l'avversario dopo il fatto. Questo conflitto è in contesto opposto, e l'avversario non può che essere il difensore. Se non si ottiene alcuna combinazione, dopo che l'avversario ha utilizzato le sue combinazioni di Carte Divoratrici, questi riesce a fuggire. Se si ottiene una combinazione avanti a lui, si riduce la sua Influenza di -1 in modo permanente e tutti coloro che hanno preso parte all'azione sono stati uccisi o sbattuti in prigione, o una combinazione dei due. Il crimine non paga!

## **SALIRE DI STATURA**

Mazzo: Sovranità + Tesoro

Contro: Niente o Difficoltà pari a Influenza corrente

Così come ci sono molti modi per migliorare la cultura e nessuno di loro è definitivo, ci sono molti modi per manipolare il prestigio e pochi di loro funzionano esattamente allo stesso modo ogni volta. Lanciare eleganti (od opulente) serate, facendo mostra di calcolate dimostrazioni di fedeltà che appaiano spontanee ai destinatari, concedendo grandi titoli ma privi di significato agli opinionisti o selezionando il giusto disegnatore di vestiti a patrocinarlo può dare alle parole più peso. D'altra parte, molti hanno avuto pari successo con discorsi agitatori (o sproloqui), parate militari belligeranti, spargere apertamente segreti su coloro che rifiutano di essere ricattati... o semplicemente dando alle persone giuste grandi, tesi sacchi di perfetti rubini.

Qualunque cosa si faccia per rendere i desideri noti, tutto si riduce ad una pescata Sovranità + Tesoro. Se si desidera aumentare temporaneamente Influenza, qualsiasi successo è abbastanza buono. Miglioramenti permanenti sono pescati contro una Difficoltà pari ad Influenza corrente. Bisogna decidere quello che si desidera provare in anticipo, perché se si prova per un aumento permanente e non riesce a superare la Difficoltà, *non* si ottiene il miglioramento temporaneo.



Si può pescare per migliorare Influenza, una sola volta al mese. Questo metodo non può portare Influenza sopra 5.

## **SPIONAGGIO**

Mazzo: Influenza + Tesoro

Contro: Influenza + Territorio

Se si è intelligenti, si sta cercando di scoprire tutto il possibile su qualunque nemico proprio e della Compagnia. Se la Compagnia contiene subalterni che sono notevolmente sexy, o eccellente conversatori, o invisibili, è consigliabile inviarli in territorio nemico con un elenco di domande di cui si desiderano le risposte... o le opinioni che si desidera alterare.

### **Ricerca di informazioni**

Quando iniziano le indagini, si pesca Influenza + Tesoro in un contesto opposto contro Influenza + Territorio dell'avversario (è anche possibile che il cartomante possa decidere che l'avversario sia fiducioso ed ignaro. In tal caso, la pescata è statica ed incontrastata). Se le combinazioni dell'avversario di Carte Divoratrici annullano tutte le combinazioni di chi cerca informazioni, non si impara nulla.

Che cosa si impara dipende da quello che si sta chiedendo e da quanto ovvio sia. Raccogliere la sensazione generale della popolazione o seguire i movimenti in massa di truppe richiede solo un tiro di successo. Qualcosa di oscuro o protetto può imporre una Difficoltà.

Se non si riesce a pescare nessun successo, significa che le vostre spie sono scivolte ed hanno avvertito le autorità. Bisogna stare attenti. Se si ottiene una combinazione ma è semplicemente troppo bassa per battere la Difficoltà, le spie sono ancora sotto copertura.

Un'altra opzione che è possibile utilizzare è mettere le spie in luogo e poi, invece di infastidire subito i vicini per avere informazioni, dare loro un po' di tempo per stabilire la loro copertura, guadagnare la fiducia, trovare capri espiatori e ritagli... è più lento in termini di tempo, ma rende il pericoloso dell'impresa di spionaggio marginalmente più sicuro.

Se si ha una spia che ha messo in atto la costruzione della fiducia dei suoi vicini, pescare Influenza + Tesoro in una prova statica. Se si riesce, la prossima pescata reale di raccogliere informazioni ottiene un Bonus di + 1 carta. È possibile sviluppare solo un massimo di un +2 carte Bonus, ma questo non è un vantaggio trascurabile.

Quando si fanno domande particolarmente difficili, o si sta chiedendo in zone con regimi repressivi o con estensivo uso della polizia segreta, può sembrare opportuno prendere alcuni rischi elevati con la possibilità di alti profitti. Meccanicamente, si riduce il Mazzo di -1 carta e si girare una delle restanti Carte Esperte. Si riducono sia le possibilità di successo che le opportunità di Larghezza, ma un insieme ampio che viene divorato non fa molto bene. Si chiama, maestro delle spie.

## Cambiare le menti

Se si desidera cambiare la mente di un decisore, o semplicemente influenzare il tenore del dibattito pubblico su una particolare questione, pescare Influenza + Tesoro in un contesto opposto ad Influenza + Territorio dell'altra Compagnia (ancora una volta, i gruppi troppo sicuri potrebbero scegliere di non pescare, insieme a quelli che hanno esaurito le loro Qualità, o che le stanno accumulando per un uso successivo). Se il Mazzo dell'avversario divora tutti i successi, non accade nulla. Se si ottiene successo, *visibilmente* non accade nulla, le sue Qualità non cambiano, gli eserciti non fanno subito massa sul suo confine... ma le opinioni sono spostate. Se il pubblico è stato attirato dietro l'idea di una guerra con un vicino di casa, esprimere preoccupazione o dissenso diventa più tollerabile. Se il primo ministro è contro le nozze del principe con una ragazza straniera, la sua veemente opposizione potrebbe ammorbidirsi. Se l'imperatrice stava pensando di farsi coinvolgere in un conflitto straniero per l'invio di truppe per aiutare una parte o l'altra, può mettere in discussione la sua decisione al punto di consentire solo l'invio o un paio di soldati o solo qualche soldo.

Gli usi di una proposta ben piazzata sono molte e varie. Spesso essi possono fornire un aumento temporaneo per un'azione di conseguenza logica. Per esempio, se siete dal lato di quella ragazza straniera che deve sposare il principe, essere più accettata potrebbe dare un aumento ad Influenza quando lei tenta di influenzare la politica pubblica dopo il matrimonio. In alternativa, i risultati possono non avere alcun riflesso meccanico, ma spostano la trama in una direzione a proprio piacimento. Questo è bene.

Concludiamo la sezione con una tabella riassuntiva delle varie combinazioni di Qualità e le azioni che generano.

**Tabella Omnia 3.34: Combinazioni delle Qualità**

QUALITÀ	Potenza	Tesoro	Influenza	Territorio	Sovranità
Potenza	- - -	Attacco	Guerra non convenzionale	Difesa	Polizia
Tesoro	Attacco	- - -	Spionaggio	Migliorare cultura	Aumentare statura
Influenza	Guerra non convenzionale	Spionaggio	- - -	Contro-spionaggio	Essere Informati
Territorio	Difesa	Migliorare cultura	Contro-spionaggio	- - -	Addestrare e coscrivere...
Sovranità	Polizia	Aumentare statura	Essere informati	Addestrare e coscrivere...	- - -

### **Opzione: Revisione Stagionale**

Se si vuole rendere il sistema un po' più vicino alla realtà a costo di un po' di semplicità, è possibile consentire alle stagioni di avere un effetto sulle Qualità di una Compagnia, come segue. Questa opzione è sconsigliata in LT abbastanza moderni (LT7+) in quanto con la tecnologia si tende ad essere meno dipendenti dalle stagioni.

Inverno: con le piante in sospenso e un sacco di attività chiuse da neve o pioggia, la gente ha più tempo per stare dentro casa e riparare strumenti, riprendere un vecchio lavoro, la produzione di conserve o guarire le varie lesioni. +1 TERRITORIO

Primavera: in primavera, le persone viaggiano in giro a vendere la merce che in inverno hanno costruito o riparato. Che sia un venditore o un acquirente, la primavera è il momento di guadagnare e spendere. +1 TESORO

Estate: Questa è stata la tradizionale stagione delle tasse dell'Impero, istituita sotto la teoria che la gente sarebbe troppo snervata dal caldo ed esausta dal lavoro nei campi per lamentarsi. Indipendentemente dalla saggezza di tale argomento, è diventata tradizione (o il prodotto di inerzia burocratica) in molte nazioni.

Se non si è il governo, questo è il momento di pagare le tasse al governo. Se si è il governo, questo è il momento in cui le casse sono al loro punto più basso - dopo aver speso il reddito dello scorso anno, ma prima di aver raccolto quello di quest'anno. -1 TESORO (se la vostra Compagnia può deciderlo, potrebbe essere utilizzato un'altra stagione come tempo di imposta. Se lo si sposta in primavera, si annullano Bonus e Malus alla Qualità).

Autunno: in autunno arriva la vendemmia, e mentre le dispense sono piene, i grandi gruppi in realtà si sentono il pizzico perché tutti i lavoratori siano occupati al riempimento delle dispense. È simile al tempo di imposte in qualche modo. TERRITORIO -1

### 3.6) ESEMPI DI COMPAGNIE

Alcuni esempi sono sempre belli, giusto? Ti danno un senso di scala, spiegano come le cose tendono ad andare e, come bonus, si può facilmente usare nel proprio gioco così come è, o modificarne il nome ed usarli come modello.

#### **Piccole Compagnie, 4 punti**

Si tratta di Compagnie ai margini. Una grande nazione o religione potrebbero schiacciarli abbastanza facilmente senza sforzi eroici dei loro capi. Ma grandi Compagnie hanno generalmente le loro enormi mani impegnate contro enormi rivali, in modo da avere poche risorse da spendere per i pesci piccoli. Così, i gruppi di questo tipo di solito lottano con altri piccoli gruppi, fino a quando crescono abbastanza da meritare una seria attenzione.

#### **Il culto che lotta**

La chiesa di Tekop il Non corrotto è una piccola religione, ma con radicate convinzioni. Tekop era un monaco asceta che non ha mai avuto la possibilità di studiare un incantesimo, per quanto si sa, ma che invece ha trascorso la sua vita curando gli oppressi rurali e protestando contro gli abusi sui contadini dei nobili. Alcuni nobili ebbero vergogna e provarono a comportarsi in modo migliore, ma l'ultimo lo impiccò. Sorprendentemente, Tekop rimase appeso per il collo tre giorni prima di morire. Inoltre, il suo cadavere (appeso dal cancello del signore come un avvertimento contro le opinioni politiche) non marcì per un mese intero sotto il sole cocente. Vedendo questo, il nobile dichiarò che si trattava di un vero miracolo, rinunciò al suo titolo, e usò i suoi soldi fondare la chiesa. È stato molto tempo fa, però i precetti di Tekop non si sono dimostrati popolari. Tuttavia, è un culto locale fedele combatte lontano, forse in attesa solo di un capo agitatore che li renda qualcosa di più.

Obiettivo: diffondere la parola di Tekop, e mostrare la verità a coloro che approfittano degli impoveriti, siano essi ricchi nobili o predatori criminali.

Potenza: 0 Tekop era un pacifista.

Territorio: 1 Hanno costruito una cappella ed i fedeli contribuiscono con una gran parte del loro sforzo alla causa.

Sovranità: 2 La cosa bella di essere una religione che predica integrità e abnegazione, e che non ha soldi o terra, è che la sincerità dei credenti è palpabile e si autoalimenta.

Tesoro: 1 Come Territorio, i fedeli danno un sacco di quello che hanno. Si tratta, è vero, non di molto.

Influenza: 0 Finora, il culto è troppo piccolo, troppo nuovo, troppo avulso da un'azione politica di avere molta influenza e molti collegamenti. Ma se il loro programma di virtù indipendente si ingrandisce, potrebbe cambiare.

## **La banda criminale**

I ragazzi della piana fangosa danno l'idea di nessuno di appariscente, o di alta collocazione, o di eleganti boss del crimine. Tuttavia, date le loro origini nelle paludi - il fango a valle della città, dove si raccolgono gli escrementi ed i rifiuti di tutta la città - sembrano di livello parecchio migliore rispetto ai loro vicini per il solo fatto di non essere sporchi.

La prostituzione, il gioco d'azzardo e alcune piccole estorsioni mantengono i ragazzi della piana fangosa solventi ed insieme. Non sono entrati in un vero conflitto con qualsiasi delle bande più grandi della città, anche se hanno dovuto fare un paio di lotte per marcare i confini. La loro sfida più grande sono quei fanatici vestiti di bianco che predicano la purezza e la riforma. Se quei pazzi di Tekop non stanno attenti, potrebbero diventare abbastanza fastidiosi da meritare la violenza reale.

Obiettivo: fare il massimo dei soldi col minimo lavoro. Evitare guai.

Potenza: 1 Tra ragazzi membri e tirapiedi, ce ne sono alcuni che sono stati in una dura lotta abbastanza a lungo per rompere alcune ossa o averne qualcuna rotta.

Territorio: 1 La loro presa sulla pianura è ampia, anche se sciolta e poco profonda.

Sovranità: 1 I loro membri sono dentro per soldi e spavalderia. Parlano di essere un'associazione ed una fratellanza, ma è un impegno sottile come carta.

Tesoro: 0 I loro squallidi bordelli ed i meschini raggiri portano un po' di moneta di tanto in tanto, ma le spese li divorarlo rapidamente.

Influenza: 1 Non sono terribilmente collegati, ma almeno sanno chi dà pettegolezzi di qualità dopo un paio di drink, e da chi comprare quando possono permetterselo.

## **Medie Compagnie, 7 punti**

Questi gruppi sono più potenti, naturalmente. Talvolta un gruppo di questo tipo è una vasta sezione della società, liberamente allineati. Una scuola con i suoi laureati, forse, o i fedeli comodamente compiacenti di una fede. Altre volte, i gruppi così grandi sono strettamente focalizzati. Possono alterare la direzione della società, anche se solo nella materia di loro competenza. La prima, grande categoria, può spingere qua e là, a volte cambiare qualcosa che non è stato fortemente impostato, e talvolta nemmeno essere notato.

## **La cospirazione occulta**

Il giurato del Cielo Nero fa dei giuramenti terribili e sopporta terribili prove per ottenere l'adesione. Per essere di fiducia con i suoi segreti più intimi, gli iniziati devono lasciare le loro vite normali per un anno intero, e spenderlo in formazione su un'isola remota. Sono essenzialmente intrappolati lì, e l'indottrinamento è pesante. Tutti coloro che sopravvivono, però, sentono che ne è valsa la pena. Si tratta di un gruppo segreto, ed il giuramento di uccidere coloro che tradiscono i loro obiettivi non è un bluff. Il Consiglio Madreperlato dei Sette dirigono i giurati, e dicono che si avvicina il tempo giusto per colpire il loro antico nemico ... la consanguinea, decadente famiglia Crowden.

Obiettivo: ? qualunque serva al cartomante per una buona storia.

Potenza: 0 L'aperta violenza non è il modo del Cielo Nero.

Territorio: 1 Possono ricorrere ai servizi dei loro membri, anche se il segreto esige che può essere invocato solo per cose serie. Hanno, inoltre, una isola privata, da qualche parte.

Sovranità: 4 I loro giuramenti sono davvero terribili.

Tesoro: 1 La loro preoccupazione non è la mera acquisizione di beni terreni, ma le questioni al di là di avidità e piaceri carnali.

Influenza: 1 Chi può dire dove un giurato potrebbe presentarsi? L'amichevole moglie del panettiere, il loquace barbiere... uno di loro potrebbe avere un orecchio per ascoltare e una bocca per parlare proprio al momento giusto. Oppure, molto più probabile, no.

### **La ricca famiglia**

La famiglia Crowden una volta era una grande, ammirata, forza con cui fare i conti. Ora, il nome stesso è sinonimo di ozio, corruzione, e stanchi desideri devianti. Ci sono alcuni che ancora ricordano i loro giorni di gloria passata, e che vorrebbero ricreare le leggendarie gesta dei loro antenati e recuperare il timore reverenziale che è loro dovuto. Ma la maggior parte di loro preferisce spendere quello che è rimasto sul gioco d'azzardo, prostitute peculiari, e narcotici esotici.

Obiettivo: ritornare all'antico splendore.

Potenza: 1 In aggiunta agli scadenti uomini d'armi che la famiglia impiega, ci sono un paio di cugini il cui sadismo è abbastanza versatile da essere ugualmente utile in un vicolo o in una battaglia.

Territorio: 2 Il signorile maniero Crowden è ora decadente, con l'intera ala sud sigillata per il delirante ordine dell'ultimo Patriarca. Tuttavia, ci sono alcuni contadini duramente tassati che raschiano i campi e anche alcuni operai qualificati che almeno raccontano storie delle gesta di fama dei Crowden.

Sovranità: 1 La maggior parte della famiglia è più fedele ai loro pronosticatori o procuratori che ai loro fratelli e sorelle.

Tesoro: 2 Molto è stato sperperato, ma una discreta quantità di denaro ancora rimane.

Influenza: 1 Sono pochi tra gli onesti a ricordare chi erano i Crowden. Molti tra i ripugnanti capiscono che cosa i Crowden sono adesso.

## **Grandi Compagnie, 11 punti**

Questi sono seri. Se non sono una società intera (anche se piccola) sono le maggiori fazioni all'interno della società. Si tratta di compagnie che hanno un effetto quotidiano su come un gran numero di persone vivono, e se continuano a farlo.

### **La nazione decadente**

Il Regno di Scaracmad ha avuto la sua possibilità per la grandezza e l'ha sperperato per la follia, la vanità e l'avidità personale. La sua gigantesca burocrazia sguazza nella propria senescenza, non per travolgente disonestà e il cinismo, ma perché semplicemente non può più trovare un modo migliore per funzionare. C'erano dei riformatori, tutti ignorati perché le cose non andavano abbastanza male per svegliare Scaracmad dalla sua apatia. Ora, però, vi è una rivolta violenta contro la corona, e il governo si sente, infine, in un senso di urgenza. Resta ancora da vedere se può svegliarsi e diventare una nazione funzionante, o se è destinata a lottare come una tartaruga sul dorso fino a quando i ribelli raccoglieranno la sua carcassa spolpata.

Obiettivo: mantenere le cose come stanno.

Potenza: 2 scarsamente addestrati, male equipaggiati, con discutibile morale e igiene personale, l'esercito di Scaracmad è, comunque, una forza combattente organizzata e professionale. Non sono certo eroi, ma c'è un livello minimo di competenza.

Territorio: 3 Ci vuole una terra fertile e generosa per sostenere un parassita tanto vasto e inattivo come il governo Scaracmad.

Sovranità: 2 C'è poco nella nazione di oggi per ispirare fanatica fedeltà. D'altra parte, tutti coloro che sono ispirati dall'odio hanno già preso la via per le colline e si sono uniti alla ribellione. Quelli che restano stanno facendo bene ed apprezzano le cose come stanno. Potrebbero non morire per il loro paese, ma si troveranno a combattere per esso.

Tesoro: 2 Qualcosa rimane da racimolare delle grandi aziende agricole, ed i burocrati erano inattivi ed infelici dell'arricchimento personale come lo erano di ogni altra cosa.

Influenza: 2 L'unica cosa che i molti ministri di Scaracmad hanno fatto bene sono i pettegolezzi, e ci sono un sacco di loro per fare amici sia all'estero che all'interno del paese.

## **La rivolta ben finanziata**

La metà dei ribelli contro Scaracmad sono lamentosi legittimi che disprezzavano le ingiustizie del sistema (o almeno le sue inefficienze spaventose). Un altro quarto sono opportunisti che pensano che il modo migliore per tirare fuori qualcosa di bello dal sistema è di abbatterlo e saccheggiare il relitto. Quelli che restano sono agenti stranieri che forniscono addestramento, forniture, attrezzature e fondi. Non stanno, ovviamente, facendo questo solo per la bontà dei loro cuori. Desiderano pezzi di Scaracmad ed i ribelli più intelligenti lo fanno. Questi rivoluzionari hanno entrambi fatto la pace con l'idea di vedere la loro patria fatto a pezzi, o hanno pianificato accuratamente il tradimento dei loro alleati attuali.

Obiettivo: distruggere la nazione di Scaracmad e rifonderla da capo.

Potenza: 3 I loro numeri sono minori dell'esercito di Scaracmad, ma insieme con i ferventi e arrabbiati contadini ci sono volontari stranieri altamente qualificati ed alcuni mercenari esotici profondamente assetati di sangue. Non è una combinazione stabile, ma neanche così brutta.

Territorio: 1 La terra migliore è la migliore difesa, quindi sono bloccati nelle colline incolte.

Sovranità: 2 I combattenti nostrani sono piuttosto intensi, ma la loro passione è diluita dai mercenari e dai cospiratori.

Tesoro: 3 Gli oscuri sostenitori stranieri sono stati molto generosi.

Influenza: 2 Quelle spie e guerrafondai sanno come ascoltare e quando parlare. Le stesse abilità che hanno lasciato inquinare e manipolare l'insurrezione originale possono essere applicati pure agli esterni.



### 3.6) PG E COMPAGNIE: UNA NOTA FINALE

La Gestione di Compagnie rende la campagna diversa da un sacco di giochi, perché si svolge su due livelli. I PG come individui possono massacrare i loro nemici, ottenere un carico di carte bonus sulla pescata della Compagnia, e ancora sbuffare. In alternativa, si possono ritrovare picchiati, solo perché la loro Compagnia ha fatto determinate azioni.

Questa sconnessione non è tipica. Di solito, il successo del PG dà carte critiche alle pescate della Compagnia, ed il fallimento del PG lascia la Compagnia con quote più sottili di successo. Ma è importante capire come questi livelli interagiscono se si desidera che i risultati lavorino insieme invece di lavorare a scopi trasversali.

Una tecnica utile è di alternare tra i livelli. Giocare un paio di sessioni a livello individuale, quindi avviare la prossima sessione con le pescate della Compagnia modificate dalle precedenti azioni dei PG. Poi fare qualche azione mensile della Compagnia per il resto della sessione, finendo (forse) con un piano dei PG di impostare un'altra missione. Come bonus, questo metodo permette ai PG di avere un sacco di Bonus alle pescate tra i rischi.

Un altro modo di utilizzare le regole insieme è quello di utilizzare le pescate della Compagnia come il culmine della sessione. Un gioco altamente strutturato avrebbe in ogni sessione un mese di gioco. I PG fanno quello che possono, in quel tempo, prendendo le loro decisioni e alla fine fanno le loro pescate della Compagnia modificate. Perché i Mazzi della Compagnia sono generalmente bassi, questo rende il risultato molto più incerto. Se il vostro gruppo ritiene che sia eccitante, si è trovato l'oro.

Un terzo modo privilegia i singoli PG e tratta la Compagnia come uno strumento che usano per i propri fini. Alcuni gruppi preferiscono il combattimento cruento e gli piace sorvolare le macchinazioni politiche, o viceversa. A volte un cartomante vuole una cosa ed i giocatori ne preferiscono un'altra - o, forse, sono più interessati ai risultati di un tipo di evento o di un altro, senza affrontare in dettaglio. Con gruppi del genere, la creazione di una Compagnia con alta Influenza può prendere il (loro) noioso lavoro investigativo dalle loro mani. Oppure, se trovano il combattimento noioso (hey, succede) possono sviluppare una Compagnia con grande Potenza e lasciarlo andare a ripulire gli edifici mentre loro si impegnano in intrighi di palazzo.

Non stupitevi se i personaggi perseguono obiettivi altamente personali, ottenendo quanti più aiuti possono dal gruppo senza mettere un sacco di sforzo negli intenti della Compagnia. Va bene, se tutti i giocatori si stanno divertendo. I PG potrebbero iniziare con le più nobili intenzioni, formando una cospirazione per svelare i misfatti e i mali della religione di stato. Con il progredire del gioco, usano la cospirazione per arricchirsi ricattando sacerdoti, utilizzano la sua Potenza per opprimere il loro parenti, di tanto in tanto assecondano la Sovranità, ma, entro la fine di alcune sessioni, sono confortevoli, ricchi ed influenti e... beh, improvvisamente quei sacerdoti non sembrano poi così male. Se questo è un lieto fine per il vostro gruppo, possono ricordare con affetto il gioco senza mai contemplare la loro incapacità di far cadere il tempio.

**SINE REQUIE ANNO XIII - SCHEDA COMPAGNIA – OMNIA SAECULA****Nome Compagnia****Capi Compagnia****OBIETTIVO****TAGLIA** [P/M/G] \_\_ \_\_**BENI**

Effetto

**POTENZA**

Corrente: \_\_\_\_

Permanente: \_\_\_\_

Variazioni temporanee

**TESORO**

Corrente: \_\_\_\_

Permanente: \_\_\_\_

Variazioni temporanee

**INFLUENZA**

Corrente: \_\_\_\_

Permanente: \_\_\_\_

Variazioni temporanee

**TERRITORIO**

Corrente: \_\_\_\_

Permanente: \_\_\_\_

Variazioni temporanee

**NOTE****SOVRANITÀ**

Corrente: \_\_\_\_

Permanente: \_\_\_\_

Variazioni temporanee

**SINE REQUIE ANNO XIII - STORICO COMPAGNIA – OMNIA SAECULA**

**Nome Compagnia**

[illegible]

## 3.7) FONDAZIONE DI CITTÀ OMNIA

In questo capitolo andremo a vedere come costruire una intera città partendo dai singoli edifici, passando per i quartieri, e concludendola nella sua interezza; e riempiendo i singoli edifici, i quartieri e tutta la città di persone con una funzione e di oggetti sia inerenti alla natura dell'edificio che particolari.

Ad esempio, in un'ambientazione LT8 (contemporanea), un edificio che è la sede di una impresa commerciale avrà svariate persone con diverse mansioni (dai dirigenti, ai magazzinieri, passando per gli impiegati, le segretarie e i vari collaboratori esterni).

L'edificio ha molti oggetti al suo interno: oltre alla mobilia ci sono computer fissi e portatili, telefoni e telefonini, magari un magazzino pieno di merce da vendere, un muletto per lo spostamento di questa merce, forse anche alcune autovetture aziendali e un furgone per le consegne.

In prima battuta andiamo a vedere come generare rapidamente (e casualmente... volendo) un insediamento generico: la dimensione e la forma di governo vanno prestabilite e la serie di tabelle permetterà in un attimo di generare un classico insediamento attivo.

Per la dimensione dell'insediamento, vedi Capitolo 3.4;

per la forma di governo, vedi Capitoli 1.4 e 1.5;

Per comodità riporteremo tutte le info necessarie, anche a costo di essere ridondanti!

Dopo di questo, andiamo a vedere come gestire una città abbandonata, o fantasma: dagli edifici pericolanti e vuoti da ogni persona, ma magari con oggetti utili (se nessuno è stato lì prima). Questo perché è più semplice e veloce da spiegare, e anche perché devo tenere la numerazione dei capitoli con una certa coerenza.

### 3.7) CITTÀ CASUALE OMNIA

Andiamo a vedere come creare velocemente un insediamento (casualmente, se il cartomante lo desidera).

Durante la creazione di un insediamento per la campagna, concentrarsi sulle posizioni che sono più rilevanti per l'avventura.

Non preoccupatevi di nominare ogni strada e identificare gli abitanti di ogni edificio.

### 3.7) INSEDIAMENTI CASUALI

Le tabelle che seguono consentono di creare rapidamente una soluzione.

Per prima cosa, bisogna determinare la sua dimensione e forma di base del governo.

Per la dimensione, andiamo a vedere le tabelle del Capitolo 3.4.

**Tabella Omnia 3.35a: Insediamenti Casuali (Popolazione)**

ABITANTI	LT0	LT1	LT2	LT3	LT4	LT5	LT6	LT7	LT8	LT9	LT10	LT11	LT12
Insedimento	1	3	25	40	100	150	200	460	750	1.000	1.125	1.250	1.500
Borgo	10	30	250	375	1.000	1.500	2.000	4.600	7.500	10.000	11.250	12.500	15.000
Villaggio	25	75	625	938	2.500	3.750	5.000	11.500	18.750	25.000	28.125	31.250	37.500
Paese piccolo	50	150	1.250	1.875	5.000	7.500	10.000	23.000	37.500	50.000	56.250	62.500	75.000
Paese	100	300	2.500	3.750	10.000	15.000	20.000	46.000	75.000	100.000	112.500	125.000	150.000
Paese grande	200	600	5.000	7.500	20.000	30.000	40.000	92.000	150.000	200.000	225.000	250.000	300.000
Città piccola	400	1.200	10.000	15.000	40.000	60.000	80.000	184.000	300.000	400.000	450.000	500.000	600.000
Città	600	1.800	15.000	22.500	60.000	90.000	120.000	276.000	450.000	600.000	675.000	750.000	900.000
Città grande	800	2.400	20.000	30.000	80.000	120.000	160.000	368.000	600.000	800.000	900.000	1.M	1.2M
Metropoli piccola	1.000	3.000	25.000	37.500	100.000	150.000	200.000	460.000	750.000	1.M	1.125M	1.25M	1.5M
Metropoli	1.500	4.500	37.500	56.250	150.000	225.000	300.000	690.000	1.125M	1.5M	1.687M	1.875M	2.25M
Metropoli grande	40.000	120.000	1.M	1.5M	4.M	6.M	8.M	18.4M	30.M	40.M	45.M	50.M	60.M
<b>IPOP</b>	<b>0,01</b>	<b>0,03</b>	<b>0,25</b>	<b>0,4</b>	<b>1</b>	<b>1,5</b>	<b>2</b>	<b>4,6</b>	<b>7,5</b>	<b>10</b>	<b>11,25</b>	<b>12,5</b>	<b>15</b>
<b>Popol. (milioni)</b>	<b>10</b>	<b>25</b>	<b>200</b>	<b>300</b>	<b>800</b>	<b>1.200</b>	<b>1.600</b>	<b>3.700</b>	<b>6.000</b>	<b>8.000</b>	<b>9.000</b>	<b>10.000</b>	<b>12.000</b>

**Note:**

M = 1.000.000

Il **LIMITE ACQUISTI** è un indicatore dell'oggetto più costoso disponibile nell'insediamento. Qualsiasi oggetto sotto quel limite sarà probabilmente disponibile.

**Tabella Omnia 3.35b: Insediamenti Casuali (Limite Acquisti)**

LIMITE \$	LT0	LT1	LT2	LT3	LT4	LT5	LT6	LT7	LT8	LT9	LT10	LT11	LT12
Insedimento	13	25	38	50	100	250	500	750	1.000	1.500	2.500	3.750	5.000
Borgo	100	200	300	400	800	2.000	4.000	6.000	8.000	12.000	20.000	30.000	40.000
Villaggio	375	750	1.125	1.500	3.000	7.500	15.000	22.500	30.000	45.000	75.000	112.500	150.000
Paese	1.875	3.750	5.625	7.500	15.000	37.500	75.000	112.500	150.000	225.000	375.000	562.500	750.000
Città	5.000	10.000	15.000	20.000	40.000	100.000	200.000	300.000	400.000	600.000	1.000.000	1.500.000	2.000.000
Metropoli	12.500	25.000	37.500	50.000	100.000	250.000	500.000	750.000	1.000.000	1.500.000	2.500.000	3.750.000	5.000.000
<b>ICOS4</b>	<b>0,125</b>	<b>0,25</b>	<b>0,375</b>	<b>0,5</b>	<b>1</b>	<b>2,5</b>	<b>5</b>	<b>7,5</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>25</b>	<b>37,5</b>	<b>50</b>
<b>BASE (\$)</b>	<b>250</b>	<b>500</b>	<b>750</b>	<b>1.000</b>	<b>2.000</b>	<b>5.000</b>	<b>10.000</b>	<b>15.000</b>	<b>20.000</b>	<b>30.000</b>	<b>50.000</b>	<b>75.000</b>	<b>100.000</b>

**LIMITE CONTANTE = (LIMITE\$ : 2) x (ABITANTI : 10)**

Per la forma di governo, vediamo rapidamente i Capitoli 1.4 e 1.5.

Il **Valore Controllo (VC)** è una misura generale del controllo esercitato da un governo. Più basso è il VC, meno restrittivo è il governo e più libero è il popolo.

La forma di governo non determina assolutamente il VC.

Scala del VC:

**VC0 - Anarchia**

**VC1 - Molto Libero**

**VC2 - Libero**

**VC3 - Moderato**

**VC4 - Controllato**

**VC5 - Repressivo**

**VC6 - Controllo Totale**

Alcune possibilità di diverse società vengono elencate sotto, in ordine crescente di Valore Controllo VC.

**Anarchia** VC 0.

**Democrazia Ateniese** VC 2 a 4.

**Democrazia Rappresentativa** VC 2 a 4.

**Clan/Tribale** VC 3 a 5.

**Casta** VC 3 a 6.

**Dittatura** VC 3 a 6.

**Tecnocrazia** VC 3 a 6.

**Teocrazia** VC 3 a 6.

**Stato Corporativo** VC 4 a 6.

**Feudale** VC 4 a 6 (almeno per la gente comune).

Uno o più di queste varianti si possono applicare alla maggior parte delle tipologie di governo sopra elencate:

**Burocrazia** VC4 +.

**Colonia** Ridurre VC della società madre di 1 o più.

**Cybercrazia (minimo LT8, LT9)** VC3 +.

**Matriarcato** Qualsiasi VC.

**Meritocrazia** VC3 +.

**Governo Militare** VC4 +.

**Oligarchia** VC3 +.

**Patriarcato** Qualsiasi VC.

**Santuario** VC è raramente più di 4.

**Socialista** VC3 +.

**Soggiogato** VC4 +.

**Utopia** VC sembra sempre basso.

Ora vediamo le tabelle per la creazione casuale dell'insediamento per stabilire:

- le relazioni tra le fazioni principali
- lo stato del governo
- il tratto importanti
- il tratto caratteristico
- la calamità corrente

### Tabella Omnia 3.36: Relazioni tra fazioni

d20	RELAZIONI
1-10	Armonia
11-14	Tensione o rivalità
15-16	Fazione di maggioranza sono conquistatori
17	Fazione di minoranza sono governanti
18	Fazione di minoranza sono rifugiati
19	Fazione di maggioranza opprime la fazione di minoranza
20	Fazione di minoranza opprime la fazione di maggioranza

### Tabella Omnia 3.37: Stato del governo

d20	GOVERNO
1-5	Rispettato, onesto e giusto
6-8	Tiranno temuto
9	Debole manipolato da altri
10	Illegittimo, guerra civile latente
11	Governato o controllato da una potente persona
12	Misterioso, fazione anonima
13	Contestato, lotta aperta
14	Fazione si è impadronita del potere apertamente
15	Ottuso zoticone
16	Vuoto di potere (letto di morte), i pretendenti competono per il potere
17-18	Volontà di ferro, ma rispettata
19-20	Leader religiosi

### Tabella Omnia 3.38: Tratti importanti

d20	TRATTI	d20	TRATTI
1	Canali in luogo delle strade	11	Pessimo odore (concerie, fogne a cielo aperto)
2	Statua o monumento imponente	12	Centro di commercio per un bene specifico
3	Grande edificio religioso (tempio)	13	Sito di tante battaglie
4	Grande edificio militare (fortezza)	14	Sito di un evento mitico o leggendario o incredibile
5	Parchi verdeggianti e frutteti	15	Importante biblioteca o archivio
6	Fiume divide l'insediamento	16	Culto di tutti gli dei banditi
7	Centro di commercio maggiore	17	Reputazione sinistra
8	Sede di una potente famiglia/fazione/gilda	18	Biblioteca importante o accademia
9	Popolazione per la maggior parte ricca	19	Sito di importante tomba o cimitero
10	Indigente, fatiscente	20	Costruita sopra ad antiche rovine

**Tabella Omnia 3.39: Tratti caratteristici**

d20	CARATTERISTICA	d20	CARATTERISTICA
1	Cucina deliziosa	11	Pietà
2	Persone rudi	12	Gioco d'azzardo
3	Commercianti avidi	13	Empietà
4	Artisti e scrittori	14	Istruzione
5	Grande eroe/salvatore	15	Vini
6	Fiori	16	Alta moda
7	Orde di mendicanti	17	Intrighi politici
8	Guerrieri duri	18	Corporazioni potenti
9	Eventi strani (magia nera)	19	Bevande forti
10	Decadenza	20	Patriottismo

**Tabella Omnia 3.40: Calamità corrente**

d20	CALAMITÀ
1	Sospetta infestazione vampirica
2	Nuovo culto cerca convertiti
3	Figura importante morto (sospetto omicidio)
4	Guerra tra gilde di ladri rivali
5-6	Peste o carestia (scintille di tumulti)
7	Funzionari corrotti
8-9	Mostri saccheggiatori
10	Potente mago si è spostato in città
11	Depressione economica (commercio interrotto)
12	Allagamento
13	Agitazione di non-morti nei cimiteri
14	Profezia di sventura
15	Sull'orlo di una guerra
16	Lotte interne (conduce all'anarchia)
17	Assediata dai nemici
18	Scandalo minaccia potenti famiglie
19	Sotterraneo scoperto (avventurieri si riversano in città)
20	Sette religiose lottano per il potere

E con quest'ultimo particolare si conclude la creazione casuale degli insediamenti!



### 3.7) EDIFICI CASUALI

Quando è necessario creare un edificio in fretta, è sufficiente:

usare la successiva tabella di creazione casuale degli edifici per stabilire il tipo.

Poi usare la tabella corrispondente al tipo della costruzione uscita dalla precedente tabella per aggiungere ulteriori dettagli.

Se un tipo di edificio non ha senso considerando dove i personaggi sono (come un palazzo sontuoso in una parte fatiscente della città), si può sempre tirare di nuovo o semplicemente scegliere un altro risultato. Tuttavia, tali risultati inattesi possono richiedere la creatività e creare luoghi memorabili che contribuiscono a rendere i vostri incontri urbani unici.

#### Tabella Omnia 3.41: Tipo edificio

d20	TIPO
1-10	Residenza (tirare una volta sulla tabella Residenza)
11-12	Religioso (tirare una volta sulla tabella Religioso)
13-15	Taverna (tirare una volta sulla tabella Taverna)
16-17	Magazzino (tirare una volta sulla tabella Magazzino)
18-20	Negoziò (tirare una volta sulla tabella Negoziò)

#### Tabella Omnia 3.42a: Tipo edificio (Residenza)

d20	TIPO
1-2	Edificio abbandonato
3-8	Casa di classe media/borghese
9-10	Casa di classe alta
11-15	Caseggiato affollato
16-17	Orfanotrofio
18	Covo nascosto di fuorilegge
19	Facciata di società segreta
20	Sontuoso palazzo sorvegliato

#### Tabella Omnia 3.42b: Tipo edificio (Religioso)

d20	TIPO
1-10	Tempio di una divinità benigna o neutra
11-12	Tempio di un falso dio (gestito da sacerdoti ciarlatani)
13	Casa di asceti
14-15	Santuario abbandonato
16-17	Biblioteca dedicata agli studi religiosi
18-20	Santuario nascosto di un demonio o di una divinità malvagia

### Tabella Omnia 3.42c: Tipo edificio (Taverna)

d20	TIPO
1-5	Tranquillo bar di basso profilo
6-9	Bettola ruomorosa
10	Ritrovo di fuorilegge
11	Ritrovo per una società segreta
12-13	Circolo per pranzo di classe superiore
14-15	Bisca
16-17	Dedicato a specifica razza o corporazione
18	Solo per i membri dell'associazione
19-20	Bordello

### Tabella Omnia 3.42d: Tipo edificio (Magazzino)

d20	TIPO
1-4	Vuoto o abbandonati
5-6	Fortemente protetta, prodotti costosi
7-10	Merci a basso costo
11-14	Merci all'ingrosso
15	Animali vivi
16-17	Armi e Armatura
18-19	Merci da un paese lontano
20	Covo segreto di contrabbandieri

### Tabella Omnia 3.42e: Tipo edificio (Negozio)

d20	TIPO	d20	TIPO
1	Banco dei pegni	11	Fucina
2	Erbe/Incenso	12	Falegname
3	Frutta verdura	13	Tessitore
4	Carni secche	14	Gioielliere
5	Ceramica	15	Panettiere
6	Pompe funebri	16	Creatore di mappe/Artista
7	Libri	17	Sarto
8	Finanziatore	18	Cordaio
9	Armi e armature	19	Muratore
10	Droghiere	20	Scriba/Traduttore/Notaio

### **3.7) MAPPARE INSEDIAMENTO**

Quando si disegna la mappa di un insediamento, non bisogna preoccuparsi per il posizionamento di ogni singolo edificio, ma bisogna concentrarsi invece sulle caratteristiche principali.

Per un villaggio, delineare le strade, comprese le rotte commerciali che portano oltre il villaggio e le strade che collegano le aziende agricole periferiche al centro del paese. Segnare la posizione del centro del paese. Se i personaggi visitano luoghi specifici nel villaggio, contrassegnare quei edifici sulla mappa.

Per le cittadine e le città, segnare le strade principali e i corsi d'acqua, nonché il terreno circostante.

Delineare le mura e segnare le posizioni delle caratteristiche che si pensa che possano essere importanti: la tenuta del signore, i templi significativi, e simili.

Per le città, aggiungere le mura interne e pensare alle caratteristiche di ogni quartiere.

Dare ai quartieri nomi che riflettano le loro caratteristiche, che identificano i tipi di mestieri che dominano il quartiere (piazza delle conchiglie, strada dei templi), una caratteristica geografica (cima collina, sponda del fiume), o un sito dominante (quartiere dei signori).

### **3.7) INCONTRI CASUALI**

Anche se mantengono la promessa di sicurezza, città e paesi possono essere pericolosi. Il male si nasconde in bella vista o negli angoli bui. Fogne, vicoli ombrosi, baraccopoli, taverne piene di fumo, case popolari fatiscenti e affollati mercati possono rapidamente trasformarsi in campi di battaglia.

Prima di questo, i personaggi devono imparare a comportarsi bene, per non attirare attenzioni indesiderate da parte delle autorità locali.

Detto questo, i personaggi che non vanno in cerca di guai possono usufruire di tutti i vantaggi che un insediamento può offrire.

#### **Legge ed Ordine**

Se un insediamento ha una forza di polizia dipende dalla dimensione e dalla natura. Una città ordinata e legale, potrebbe avere una guardia cittadina per mantenere l'ordine e di una milizia addestrata per difendere le sue mura, e una città di frontiera potrebbe contare su mercenari o sui cittadini per arrestare i criminali e respingere gli aggressori.

#### **Processi**

Nella maggior parte degli insediamenti, i processi sono tenuti da magistrati o signori locali. Alcuni processi sono disputati, con le parti in conflitto o i loro avvocati che presentano precedenti e le prove fino a quando il giudice prende una decisione.

Altri sono decisi con una prova per ordalia o per combattimento.

Se le prove contro l'imputato sono schiaccianti, il giudice può saltare il processo e passare direttamente alla condanna.

## Sentenze

Un insediamento potrebbe avere un carcere per tenere i criminali accusati in attesa di processo, ma pochi insediamenti hanno prigioni per incarcerare criminali condannati. Una persona colpevole di un crimine è di solito multato, condannato ai lavori forzati per un periodo di diversi mesi o anni, mandato in esilio, o giustiziato, a seconda della grandezza del crimine e dalla severità delle pene nell'insediamento.

## INCONTRI URBANI CASUALI

La tabella degli incontri urbani casuali è utile per le avventure in città.

Verificare la presenza di un incontro casuale almeno una volta al giorno, e una volta di notte se i personaggi sono in giro.

Ritirare il risultato se non ha senso, dato il tempo del giorno.

Naturalmente, e come sempre, è tutto lasciato alla discrezione del cartomante!

### Tabella Omnia 3.43: Incontri urbani casuali

d20	INCONTRI
1	Niente
2	Animali a piede libero
3	Annuncio
4	Rissa
5	Bulli
6	Compagno
7	Competizione
8	Cadavere
9	Arruolati
10	Ubriaco
11	Fuoco
12	Gingillo/gioiello trovato
13	Guardia molesta
14	Borsaiolo
15	Processione
16	Protesta
17	Veicolo fuori controllo
18	Operazione losca
19	Spettacolo
20	Monello

**Niente.** Non succede assolutamente niente!

**Animali a piede libero.** I personaggi incontrano uno o più animali inaspettati liberi per strada. Questa sfida potrebbe essere qualsiasi cosa, da un branco di babbuini a un animale sfuggito dal circo come orso, tigre, o elefante.

**Annuncio.** Un araldo, banditore, folle, o altra persona fa un annuncio su un angolo di strada per farsi sentire da tutti. L'annuncio potrebbe prefigurare qualche evento imminente (ad esempio una esecuzione pubblica), comunicare informazioni importanti per le masse (ad esempio un nuovo decreto reale), o un disastroso auspicio o di avvertimento.

**Rissa.** Una rissa scoppia vicino ai personaggi. Potrebbe essere una rissa da taverna; una battaglia tra fazioni rivali, famiglie o gruppi in città; o una lotta tra guardie cittadine e criminali. I personaggi potrebbero essere testimoni, colpito da frecce/proiettili vaganti, o scambiati per membri di un gruppo e attaccato dall'altro.

**Bulli.** I personaggi incontrano 3-6 (1d4+2) bulli molesti verso i forestieri. Un bullo fugge non appena prende qualsiasi quantità di danni.

**Compagno.** Uno o più personaggi vengono avvicinati da un locale che prende un amichevole interesse nelle attività del gruppo. Come complicazione, l'aspirante compagno potrebbe essere una spia inviata per raccogliere informazioni sui personaggi.

**Competizione.** I personaggi sono coinvolti in un improvvisato concorso-qualsiasi cosa, da un test intellettuale a bere più della concorrenza, o ad assistere a un duello.

**Cadavere.** I personaggi trovano un cadavere umanoide.

**Arruolati.** I personaggi sono arruolati da un membro della guardia cittadina, che ha bisogno del loro aiuto per affrontare un problema immediato. Come complicazione, il membro della guardia potrebbe essere un criminale mascherato che cerca di attirare il gruppo in un agguato.

**Ubriaco.** Un ubriaco alticcio barcolla verso un membro del gruppo a caso, scambiandolo per qualcun altro.

**Fuoco.** Scoppia un incendio, ed i personaggi hanno la possibilità di contribuire a spegnere le fiamme prima che si diffondano.

**Gingillo/gioiello trovato.** I personaggi trovano un gingillo casuale.

**Guardia molesta.** I personaggi sono spalle al muro da 2-5 (1d4+1) guardie desiderose di abusare del loro ruolo. Se minacciate, le guardie chiamano per chiedere aiuto e potrebbero attirare l'attenzione di altre guardie o cittadini nelle vicinanze.

**Borsaiolo.** Un ladro cerca di rubare ad un personaggio casuale. I personaggi potrebbero accorgersi del furto in corso.

**Processione.** I personaggi incontrano un gruppo di cittadini che sfilano per qualche celebrazione o per un corteo funebre.

**Protesta.** I personaggi vedono un gruppo di cittadini che protestano pacificamente contro una nuova legge o decreto. Una manciata di guardie provano a mantenere l'ordine.

**Veicolo fuori controllo.** Un veicolo è fuori controllo per le vie della città. I personaggi devono evitare il veicolo. Se riescono a fermarlo, il proprietario (sul veicolo o che lo rincorre) sarà grato.

**Operazione losca.** I personaggi sono testimoni di una transazione losca tra due figure ammantate.

**Spettacolo.** I personaggi assistono ad una forma di intrattenimento pubblico, come ad esempio l'imitazione di un artista di talento di un personaggio reale, un circo di strada, uno spettacolo di marionette, un atto di magia appariscente, una visita reale, o una esecuzione pubblica.

**Monello.** Un ragazzo di strada è affascinato dai personaggi e li segue in giro fino a quando non viene spaventato.

### DISEGNO OMNIA 3.1: INSEDIAMENTO MEDIEVALE



Esempio di tipico insediamento medievale europeo



### **3.7) CITTÀ ABBANDONATA OMNIA**

Una città abbandonata è disseminata di rovine risalenti a quando era abitata e spesso esplorare queste rovine è parte delle avventure, soprattutto per l'approvvigionamento. Il fattore fondamentale è l'ammontare di tempo passato da quando la città è stata abbandonata. Una città nella settimana o nell'anno immediatamente dopo l'abbandono con persone che pochi mesi prima facevano spesa nei mercati ed ora li saccheggiano, è molto diversa dalla stessa città centinaia di anni più tardi, quando il mondo civilizzato è una leggenda e un coltellino svizzero è un ambito (e misterioso) artefatto.

Naturalmente, l'abbandono stesso potrebbe essere stato causato da grande distruzione, come una guerra nucleare, una invasione, un cataclisma ambientale. Anche eventi relativamente non distruttivi, come un disastro biologico, o un breve e intenso conflitto militare o una grande rivolta.

### **3.7) ROVINE DELLA CIVILIZZAZIONE**

Per gestire una città abbandonata vanno considerati:  
gli anni di abbandono,  
l'estensione di una eventuale devastazione,  
il clima e l'ambiente circostante,  
ed il tipo di costruzione dell'edificio;  
una struttura potrebbe essere intatta, o ridotta a una pila di macerie.

Dopo l'abbandono, è il degrado e l'incuria che contribuiscono allo stato degli edifici. Se non c'è nessuno a mantenerli, anche il più robusto degli edifici soccomberà alla forza dell'entropia. Strutture in legno possono essere completamente distrutte in poche decadi. Strutture con telaio di metallo possono durare molto più a lungo, ma anche se la struttura rimane intatta, l'interno diventa marcio e pericoloso in molto meno tempo. Le navi di acciaio affondano, e i serbatoi perdono carburante e sostanze tossiche. I ponti collassano, rimanendo solo coi loro pilastri in calcestruzzo. Lo scheletro di una struttura potrebbe durare per secoli, ma diventerebbero dei misteriosi monumenti circondati dalla natura selvaggia.

Una nota speciale per il fuoco. Niente si salva dal fuoco, ed un edificio può diventare rapidamente una pira, e non c'è nulla che protegga le rovine della civiltà dagli incendi naturali che sorgono nella zona selvaggia.

Usare la tabella seguente per determinare le condizioni di una struttura.  
Tirare un d% consultando la colonna che corrisponde agli anni di abbandono.  
Modificare il lancio per il tipo di struttura,  
e tutti gli altri modificatori come da tabella.  
Il risultato indica il livello di danno della struttura (vedi Esplorare Strutture Pericolanti),  
e le prospettive per la ricerca nelle rovine (Frugare tra le Rovine).

**Tabella Omnia 3.44: Condizioni delle Strutture**

<b>d%</b>	<b>0-15 ANNI</b>	<b>20-100 ANNI</b>	<b>110-990 ANNI</b>	<b>1000-PIÙ ANNI</b>
- di 01	Gravi	Crollato	Crollato	Crollato
01 – 05	Maggiori	Crollato	Crollato	Crollato
06 – 10	Minori	Crollato	Crollato	Crollato
11 – 15	Minori	Gravi	Crollato	Crollato
19 – 20	Minori	Gravi	Crollato	Crollato
21 – 25	Intatto	Gravi	Crollato	Crollato
26 – 30	Intatto	Maggiori	Gravi	Crollato
31 – 35	Intatto	Maggiori	Gravi	Crollato
36 – 40	Intatto	Maggiori	Gravi	Crollato
41 – 45	Intatto	Minori	Gravi	Crollato
46 – 50	Intatto	Minori	Maggiori	Crollato
51 – 55	Intatto	Minori	Maggiori	Crollato
56 – 60	Intatto	Minori	Maggiori	Crollato
61 – 65	Intatto	Intatto	Maggiori	Crollato
66 – 70	Intatto	Intatto	Maggiori	Crollato
71 – 75	Intatto	Intatto	Minori	Gravi
76 – 80	Intatto	Intatto	Minori	Gravi
81 – 85	Intatto	Intatto	Minori	Gravi
86 – 90	Intatto	Intatto	Minori	Gravi
91 – 95	Intatto	Intatto	Minori	Gravi
96 – 100	Intatto	Intatto	Intatto	Maggiori
101 o +	Intatto	Intatto	Intatto	Maggiori

**Modificatori al d%*****Tipo Struttura***

Struttura di legno	0	Casa, stazione benzina
Telaio in acciaio leggero	+5	Uffici/Centro commerciale a bassi piani
Telaio in acciaio pesante	+15	Centro commerciale, grattacielo, nave
Telaio in calcestruzzo	+25	Garage per parcheggio, Uffici a piani medi, cavalcavia autostradale
Muratura/Cemento Solido	+30	Casale in pietra, monumento, diga
Sottosuolo	+50	Bunker, miniera

***Zona di distruzione di massa***

Zona Danneggiata	-50
Zona Distrutta	-75
Zona Devastata	-95

***Clima/Ambiente***

Temperato	0
Arido	+10
Artico	+15
Tropicale	-10

**Esempi**



Ecco le possibili condizioni delle strutture.

### **Intatto**

La struttura ha subito solo danni estetici. Le finestre sono rotte e le tegole mancano dal tetto, ma l'edificio è essenzialmente intatto. Con poco più di una passata di vernice ed un po' di olio di gomito, l'edificio potrebbe essere riportato alle condizioni preapocalittiche ed usato per gli intenti originali.

### **Danni Minori**

La struttura ha subito danni significativi, ma resta essenzialmente intatto. Il tetto perde e il gesso cade dalle mura, ma gli elementi strutturali sono buoni. Anche se si dovrebbe guardare dove si mettono i piedi, l'edificio è relativamente sicuro.

### **Danni Maggiori**

La struttura è sostanzialmente danneggiata, con danni che affliggono quasi ogni parte e funzione dell'edificio. Entrarvi è rischioso, ma potrebbe ancora essere salvato. Chiunque entra nell'edificio corre il rischio di rimanere sepolto in un crollo o di cadere dal pavimento sfondato. Salvare l'edificio richiederebbe più lavoro di quanto ne valga la pena fare.

### **Danni Gravi**

I danni permeano l'edificio. Aree del tetto hanno ceduto, ed il pavimento manca del tutto o è pericolosamente marcio. I maggiori elementi strutturali sono ancora in piedi, ma minacciano di crollare.

### **Crollato**

L'edificio è in gran parte crollato. Piccole parti potrebbero essere esplorate, strisciando tra le macerie ed i detriti. Entrare nell'edificio è molto pericoloso.

## **3.7) ESPLORARE STRUTTURE PERICOLANTI**

Dopo l'abbandono, molte delle strutture dell'umanità vengono devastate, maciullate, bruciate, o marciscono ed arrugginiscono per via del tempo atmosferico. Questo fa sì che entrare in un edificio possa essere pericoloso. Chi si muove dentro edifici vecchi e decrepiti rischia che un muro gli cada addosso, o il pavimento si sfondi oppure che l'intera struttura crolli!

Chiunque entri in un edificio danneggiato (qualunque struttura che abbia danni minori, maggiori, gravi o crollato) deve fare una prova di Osservare alla fine del primo round in cui si muove all'interno dell'edificio. Se l'edificio è grande, e si esplora più della piccola area all'ingresso, sono necessari prove aggiuntive: una prova di Osservare per ogni 100 mq dell'area totale dell'edificio.

Una tipica stazione di servizio o un appartamento sono 100 mq;  
un minimarket varia da 100 a 200 mq ed una casa molto grande arriva a 300 mq;  
Edifici con uffici, grandi magazzini ed altre strutture possono essere di migliaia di mq.

La difficoltà della prova è data dalla tabella seguente.

### Tabella Omnia 3.45: Prova di Osservare in Strutture Danneggiate

CONDIZIONE EDIFICIO	PROVA Osservare
Minore	Banale +2
Maggiore	Usuale 0
Grave	Difficile -4
Crollato	Assurda -8

Chi si muove cautamente avrà maggior facilità a superare la prova, al contrario chi andrà di fretta invece avrà maggiori difficoltà: il cartomante può assegnare un bonus od un malus che varia da +4 a -4 in base alla velocità d'esplorazione.

Chi supera la prova di Osservare agisce normalmente,  
il fallimento indica un contrattempo e va consultata la seguente tabella:

### Tabella Omnia 3.46: Contrattempi nelle Strutture Danneggiate

d%	RISULTATO
01-20	Pavimento perforato
21-40	Caduta detriti
41-55	Crollo muro, minore
56-70	Crollo soffitto, minore
71-80	Crollo muro, maggiore
81-90	Crollo soffitto, maggiore
91-95	Crollo pavimento
96 o più	Crollo strutturale

**Pavimento perforato:** una porzione spaccata o marcia del pavimento cede quando vi si passa sopra e la gamba ci cade dentro. Classe Danno -1 Botta (più A.M. per zona del colpo) ed una prova riuscita di Acrobazia (malus adc) dimezza il danno.  
Tirare fuori se stessi dal buco richiede tutto il round (o un'azione Arrampicarsi Difficile -2).

**Caduta detriti:** una tavola, un pezzo di cemento, o un pezzo simile di detriti cadono dall'alto. Classe Danno 0 Botta (più A.M. per zona del colpo) ed una prova riuscita di Acrobazia (malus adc) dimezza il danno.

**Crollo muro, minore:** una porzione di parete si rovescia addosso al personaggio. Classe Danno 0 Botta (più A.M. per zona del colpo) ed una prova riuscita di Acrobazia (malus adc) dimezza il danno.

L'area di 1,5 mq occupata dal personaggio diventa piena di detriti ed impraticabile.

Estrarre se stessi richiede tutto il round (o un'azione Arrampicarsi Difficile -2).

Ripulire il passaggio per renderlo nuovamente praticabile richiede 2 o 3 round di una persona: più si è e meno tempo si impiega.

**Crollo soffitto, minore:** parti del soffitto sopra il personaggio gli cadono addosso. Classe Danno 0 Botta (più A.M. per zona del colpo) ed una prova riuscita di Acrobazia (malus adc) dimezza il danno.

La difficoltà per le prossime prove di Osservare aumenta di -2 di malus aggiuntivo.

**Crollo muro, maggiore:** una grossa porzione di parete si rovescia addosso al personaggio. Classe Danno +1 Botta (più A.M. per zona del colpo) ed una prova riuscita di Acrobazia (malus adc) dimezza il danno.

La condizione della struttura peggiora di una categoria (da danni minori a danni maggiori, da danni maggiori a danni gravi, da danni gravi a crollato).

**Crollo soffitto, maggiore:** grosse parti del soffitto sopra il personaggio gli cadono addosso. Classe Danno +2 Botta (più A.M. per zona del colpo) ed una prova riuscita di Acrobazia (malus adc) dimezza il danno.

Se l'edificio è più alto di una piano, l'area di 1,5 mq occupata dal personaggio diventa piena di detriti ed impraticabile (il pavimento del piano superiore è mancante).

**Crollo pavimento:** il pavimento crolla sotto i personaggi, e precipita al piano sottostante. Classe Danno dipende dall'altezza: fino a 2,5 m Classe Danno -1; fino a 5 m Classe Danno 0; fino a 8 m Classe Danno +1; fino a 12 m Classe Danno +2; fino a 20 m Classe Danno +3 ed oltre i 20 m Classe Danno +4 sempre danno da Botta più A.M. per zona del colpo (generalmente gli edifici hanno un pavimento alto 6 metri). Chi si avvicina troppo al buco, a discrezione del cartomante, rischia di caderci dentro e procurarsi dei danni (come sopra). Ignorare questo effetto quando si esplora il pavimento delle fondamenta dell'edificio.

**Crollo strutturale:** l'intera struttura comincia a crollare per qualche round (fate un % e dividete il risultato per 25, arrotondato per eccesso, minimo 1). Ogni round che passa, la condizione della struttura peggiora di una categoria (da danni minori a danni maggiori, da danni maggiori a danni gravi, da danni gravi a crollato).

La struttura non crolla completamente; se aveva danni minori e crolla solo per 1 round, il danneggiamento si ferma a danni maggiori, e non crolla completamente.

Ogni personaggio che si trovi nella struttura deve fare, a scelta del cartomante, una prova di Karma (e subire gli effetti di altri contrattempi, in base al risultato), oppure per ogni round in cui la struttura crolla, si subiscono gli effetti di altri contrattempi, consultando naturalmente la precedente tabella.

Naturalmente, quando le condizioni della struttura peggiorano, la difficoltà della prova di Osservare è maggiore.

### 3.7) FRUGARE TRA LE ROVINE

È possibile frugare tra le rovine di edifici abbandonati alla ricerca di cibo, carburante, munizioni, beni di commercio, ed altri oggetti utili. Frugare tra le rovine richiede una prova di Perquisire; gli oggetti trovati dipendono da vari fattori:

il grado del successo,

il tipo di edificio,

e quanto l'edificio sia già stato frugato.

La dimensione dell'edificio determina il numero di prove di Perquisire. In generale, una prova va fatta per ogni 100 mq dell'edificio.

Una tipica stazione di servizio o un appartamento sono 100 mq;

un minimarket varia da 100 a 200 mq ed una casa molto grande arriva a 300 mq;

Edifici con uffici, grandi magazzini ed altre strutture possono essere di migliaia di mq.

Un edificio abbastanza grande da permettere più prove di Perquisire, può contenere molti più oggetti.

La condizione dell'edificio e quanto sia stato già frugato, hanno effetto sulla prova di Perquisire. In generale, si presume che l'edificio sia largamente intatto, e che sia stato poco frugato in passato. In base alla condizione va applicato il modificatore appropriato.

Frugare dentro un edificio richiede circa 10 minuti per prova di Perquisire. È possibile impiegare più tempo per avere un bonus alla prova: per ogni 10 minuti di ricerca aggiuntivi, si ha un bonus di +1 (fino ad un massimo a discrezione del cartomante).

Per determinare l'esito di Perquisire un edificio, consultare la seguente tabella:

**TIPO DI EDIFICIO:** indica la tipologia dell'edificio;

**(x100mq):** dimensione dell'edificio, indica il numero di prove di Perquisire che si possono fare in quell'edificio per frugarlo totalmente;

**SUCCESSO (GRADO):** indica quanto e cosa si trova in caso di successo:

**numero di oggetti trovati e tipologia dell'oggetto** (Benzina, Cibo, Elettrico, Farmaceutico, Meccanico, Proiettili, Vario).

I risultati per i vari gradi di successo sono cumulativi: se si ottiene un successo di +6, si ottengono anche tutti i precedenti (+4, +2 e +0).

**Tabella Omnia 3.47: Risultato della prova Perquisire su un Edificio**

TIPO DI EDIFICIO	(x100 mq)	SUCCESSO +0		SUCCESSO +2		SUCCESSO +4		SUCCESSO +6	
Ufficio	2-16 (2d8)	0-3 (1d4-1)	Elettrico	0-1 (1d2-1)	Meccanico	0-1 (1d2-1)	Cibo	0-1 (1d2-1)	Farmacia
Ristorante	1-3 (1d3)	0-2 (1d3-1)	Elettrico	0-9 (1d10-1)	Cibo	0-5 (1d6-1)	Cibo	0-5 (1d6-1)	Cibo
Arsenale	1	-		0-5 (1d6-1)	Meccanico	0-11 (1d12-1)	Proiettili	0-7 (1d8-1)	Cibo
Casa unifamiliare	1-3 (1d3)	0-1 (1d2-1)	Elettrico	0-5 (1d6-1)	Cibo	0-7 (1d8-1)	Benzina	0-1 (1d2-1)	Farmacia
Grande magazzino	3-18 (3d6)	0-3 (1d4-1)	Vario	0-1 (1d2-1)	Elettrico	0-1 (1d2-1)	Meccanico	0-1 (1d2-1)	Cibo
Stazione di polizia	1-3 (1d3)	-		0-1 (1d2-1)	Elettrico	0-5 (1d6-1)	Proiettili	0-2 (1d3-1)	Farmacia
Negozi ferramenta	3-18 (3d6)	0-2 (1d3-1)	Vario	0-5 (1d6-1)	Meccanico	0-3 (1d4-1)	Elettrico	0-5 (1d6-1)	Elettrico
Distributore di benzina / garage	1	0-7 (1d8-1)	Meccanico	0-9 (1d10-1)	Cibo	0-9 (1d10-1)	Cibo	0-9 (1d10-1)	Cibo
Minimarket	1-2 (1d2)	0-1 (1d2-1)	Vario	0-7 (1d8-1)	Cibo	0-9 (1d10-1)	Cibo	0-9 (1d10-1)	Cibo
Fabbrica	3-18 (3d6)	0-5 (1d6-1)	Meccanico	0-3 (1d4-1)	Elettrico	0-9 (1d10-1)	Cibo	0-1 (1d2-1)	Farmacia
Magazzino	4-32 (4d8)	0-1 (1d2-1)	Vario	0-1 (1d2-1)	Elettrico	0-2 (1d3-1)	Meccanico	0-7 (1d8-1)	Benzina
Ospedale	2-20 (2d10)	0-3 (1d4-1)	Elettrico	0-2 (1d3-1)	Farmacia	0-3 (1d4-1)	Farmacia	0-3 (1d4-1)	Farmacia
Caserma dei pompieri	1-4 (1d4)	0-5 (1d6-1)	Meccanico	0-3 (1d4-1)	Farmacia	0-9 (1d10-1)	Benzina	0-3 (1d4-1)	Cibo
Negozi di specialità	1-6 (1d6)	0-1 (1d2-1)	Vario	0-1 (1d2-1)	Meccanico	0-1 (1d2-1)	Cibo	0-1 (1d2-1)	Elettrico
Supermercato	3-12 (3d4)	0-1 (1d2-1)	Vario	0-7 (1d8-1)	Cibo	0-3 (1d4-1)	Farmacia	0-7 (1d8-1)	Cibo
Farmacia	2-8 (2d4)	0-1 (1d2-1)	Vario	0-3 (1d4-1)	Farmacia	0-3 (1d4-1)	Cibo	0-3 (1d4-1)	Farmacia

#### Circostanze

#### Modificatore alla prova di Perquisire

##### Condizioni della Struttura

Intatta / Danni Minori	Malus 0
Danni Maggiori	Malus -2
Danni Gravi	Malus -4
Crollata	Malus -6

##### Precedenti Perquisizioni

Nessuna	Bonus +2
Frugato poco	Malus 0
Frugato leggermente	Malus -2
Frugato moderatamente	Malus -4
Frugato pesantemente	Malus -6

Il LT è volutamente lasciato generico, al cartomante il compito di adattarlo all'evenienza.

È possibile frugare un edificio più di una volta.

Se metà dell'edificio è stato frugato, questo è considerato Frugato moderatamente;

Se metà dell'edificio è stato frugato a fondo (successo +6) Frugato pesantemente.

Se volete legare il numero di oggetti trovati al risultato della prova, considerate che il numero di gradi di successo (meno il valore indicato di successo) siano il risultato del tiro di dado relativo (ricordiamo che poi va applicato il malus).

Ad esempio, se si fruga in un Ufficio e si ottiene un successo di +3, per il Successo+0 si avranno 2 Elettrico (il risultato di +3 equivale a lanciare 3 col d4 dell'esito, poi il malus di -1 lo porta a 2), mentre per il Successo +2 non si ha nulla (il risultato di +3 per il Successo+2 diventa 1, che equivale a lanciare 1 con il d2, poi il malus di -1 lo porta a 0).

Andiamo ora a descrivere le varie tipologie degli oggetti.

**Elettrico:** una Parte Elettrica consiste in vari materiali necessari alla costruzione e riparazione di oggetti elettrici. Per esempio potrebbero essere parti di televisori o radio, elettrodomestici o trasformatori di corrente.

Nei LT dove l'elettronica non è presente, trattarlo come Meccanico.

**Meccanico:** una Parte Meccanica consiste in vari materiali necessari alla costruzione e riparazione di oggetti meccanici. Per esempio potrebbero essere parti di tagliaerba, il motore di un autoveicolo e dell'aria condizionata o un altro dispositivo.

Nei LT dove la meccanica non è presente, trattarlo come Cibo.

**Cibo:** una razione di cibo può avere molte forme e molti sapori diversi: dalla carne in scatola al pesce essiccato, passando per barattoli di verdure fresche o essiccate, oppure addirittura liofilizzate, o razioni da viaggio. Il cibo tende anche a marcire, quindi sarà più facile trovare cibo in forma di lunga conservazione piuttosto che fresco. Tenere conto anche del LT. Il numero nella tabella precedente, indica il numero di razioni giornaliere (quanto serve a sfamare una persona per un giorno).

**Farmacia:** comprende i vari medicinali (come antibiotici e altri farmaceutici). Il numero nella tabella precedente, indica il numero di dosi di un determinato farmaco. La tipologia di farmaci si divide in base alla potenza della malattia che cura, che generalmente varia da Malattia 0 o meno (le malattie meno gravi, esempio aspirina per il mal di testa) a Malattia -5 o più (quelle più potenti, ad esempio una flebo di chemioterapia contro i tumori).

### Tabella Omnia 3.48: Perquisire su un Edificio (Farmacia)

d%	FARMACO	MALATTIA
01-60	Leggero	Malattie da 0 o più
61-90	Moderato	Malattie da -1 a -2
91-97	Potente	Malattie da -3 a -4
98-00	Avanzato	Malattie da -5 o meno

Nei LT dove le medicine non sono presenti, trattarlo come Cibo.

**Proiettili:** indica semplicemente il numero di proiettili trovati. Esistendo parecchi calibri per i proiettili, per molti LT, la seguente tabella aiuta il cartomante a stabilire con precisione che proiettile si è trovato.

**Tabella Omnia 3.49: Perquisire su un Edificio (Proiettili)**

d%	LT2	LT3	LT4	LT5	LT6+
01-08	Freccia (arco)	.50	.40	.60	5.56mm
09-12	Freccia (arco)	.60	.40	.50	7,92mm
13-14	Freccia (arco)	.60	.50	.36	7,65mm
15-16	Freccia (arco)	.90	.50	.45-70	.303
17-18	Freccia (arco)	.90	.60	.44-90	.338
19-26	Freccia (arco)	Freccia (arco)	.60	.45-70	9mm
27-28	Freccia (arco)	Freccia (arco)	.65	.44-40	.455
29-36	Freccia (arco)	Freccia (arco)	.65	.22	.22
37-44	Freccia (arco)	Freccia (arco)	.70	.577	.303
45-52	Freccia (arco)	Freccia (arco)	.70	.58	.38
53-60	Freccia (arco)	Freccia (arco)	.75	.69	.357
61-62	Freccia (arco)	Quadrello (balestra)	.75	.44	.44
63-70	Freccia (arco)	Quadrello (balestra)	.80	.45	.45
71-72	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	Freccia (arco)	37mm	.338
73-76	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	Freccia (arco)	10G	10G
77-84	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	Freccia (arco)	12G	12G
85-88	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	8G	8G
89-96	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	Freccia (arco)	Freccia (arco)
97-100	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)	Quadrello (balestra)

Nei LT0 e LT1 è possibile trovare solo frecce.

**Benzina:** indica le taniche da 5 litri trovate. Il termine Benzina è usato per indicare il carburante in generale, che può comprendere oltre alla Benzina, il Diesel ed eventualmente anche l'Etanolo (nei paesi dov'è usato). Metano e GPL non si possono trovare in taniche, in quanto gas.

Nei LT dove il carburante non è previsto, trattarlo come Cibo.

**Vario:** gli oggetti vari sono quello che resta di quando la città non era abbandonata. Il numero sulla tabella indica il numero di oggetti, che vanno lanciati singolarmente sulla seguente tabella per vedere di preciso cosa si è trovato.

**Tabella Omnia 3.50: Perquisire su un Edificio (Vario)**

d%	OGGETTO VARIO
01-03	Zaino
04	Caricabatterie
05-09	Batteria
10	Binocolo
11-13	Tronchesi
14-19	Libro
20-24	Ventiquattrore
25-27	Bastoni per luce chimica (5)
28-33	Accendino
34	Bussola
35-40	Zainetto
41-45	Camera digitale
46-48	Rotolo di nastro adesivo
49	Kit Attrezzi Elettrici Base
50-52	Mimetica
53-58	Estintore
59-61	Kit di pronto soccorso
62-66	Torcia elettrica, portatile
67-69	Torcia elettrica
70-74	Carta geografica: atlante stradale
75	Kit Attrezzi Meccanici Base
76-78	Kit Attrezzi Multiuso
79-83	Eskimo
84	Corda, 50 m
85	Tenda, cupola per 2 persone
86-91	Cintura degli attrezzi
92	Walkie-talkie
93-97	Giacca a vento
98-00	Fascetta (25)

Adattare il singolo oggetto al LT opportuno, in caso di dubbio, usare l'immane Cibo.

## 3.8) DESCRIZIONE DI GALASSIE OMNIA

by Davide Alberici (E.A. Coochhob)

### 3.8) ALBE DI CIELI LONTANI

Questo breve saggio è stato scritto per aiutare i nostri scrittori in erba a dettagliare mondi fantascientifici plausibili, per dare un taglio opportunamente divulgativo si sono dovuti semplificare molto gli argomenti trattati.

### 3.8) DESCRIZIONE GALASSIE - INTRODUZIONE

Per comprendere il testo, è necessario prima consultare questo piccolo glossario: chiedo ai lettori di essere pazienti e di leggerlo con attenzione, vale davvero la pena farlo.

**Unità Astronomica (U.A.):** corrisponde alla distanza media tra Terra e Sole, che è di circa 149.600.000 km, e viene usata prevalentemente per misurazioni limitate al Sistema Solare.

**Anno luce (a.l.):** corrisponde alla distanza percorsa dalla luce in un anno. Pertanto, poiché la radiazione luminosa si muove a una velocità di circa 300.000 km/s, un a.l. equivale a una distanza di 9.463 miliardi di km.

**Parsec o parallasse – secondo (pc):** corrisponde alla distanza di una stella la cui parallasse annuale è di un secondo. Equivale a 3,26 anni luce. Vale la pena ricordare che per parallasse s'intende lo spostamento angolare apparente di un corpo celeste osservato da due punti diversi rispetto a uno sfondo spaziale così lontano da poter essere considerato all'infinito. Fatto sta che la misura dell'angolo di parallasse costituisce il metodo più usato attualmente per esprimere la distanza delle stelle, fra le quali quella più vicina alla Terra è la Proxima Centauri, distante 4,3 a.l.

**Bar:** corrisponde a una megabaria, ovvero  $10^6$  dine/cm<sup>2</sup>. Il nome deriva dal greco βαρύς ("pesante"). Una pressione di un bar corrisponde, approssimativamente, alla pressione atmosferica terrestre al livello del mare. Il bar è un'unità di misura della pressione nel sistema CGS (centimetro-grammo-secondo) e dà un'idea immediata di quanto sia densa o rarefatta un'atmosfera rispetto al Pianeta Terra. Venere ha un'atmosfera con una pressione di 90 bar, quindi novanta volte quella del nostro pianeta, Marte di 0.15 bar, vale a dire il quindici per cento.

**Densità Media:** ogni pianeta ha una densità media, il referente è la densità dell'acqua considerata 1 in questa scala. I pianeti hanno una densità che può andare da meno di zero (Saturno ha 0,7) in su, si suppone che un pianeta interamente metallico possa avere una densità di 12 in questa scala.

**Inclinazione Assiale:** è un termine astronomico che si riferisce all'angolo di inclinazione dell'asse di rotazione di un pianeta in rapporto alla perpendicolare al suo piano orbitale. Un pianeta il cui asse di rotazione è perpendicolare al piano dell'orbita ha un'inclinazione assiale di 0°. Nel nostro sistema solare, il piano orbitale della Terra è noto come piano dell'eclittica.

**Periodo di Rivoluzione:** Il periodo di rivoluzione è il tempo che impiega un corpo orbitante (ad esempio un pianeta) per compiere un'orbita completa, durante cioè il suo moto di rivoluzione.

**Periodo di Rotazione:** Il periodo di rotazione è il tempo impiegato da un corpo celeste (stella, pianeta, satellite naturale o asteroide) per compiere una rotazione completa sul proprio asse.



### 3.8) DESCRIZIONE GALASSIE - PARTE I: SISTEMI GALATTICI

Oggi sappiamo che la Via Lattea, di cui fa parte il nostro sistema solare, è una galassia formata da una decina di miliardi di stelle; sappiamo anche che in ogni direzione dello spazio esistono miliardi di galassie e che esse continuano ad allontanarsi da noi e fra loro. Alcune galassie sono ellittiche, altre a spirale, come la nostra Via Lattea o come Andromeda, che, pur lontana da noi oltre milioni di anni luce, ci appare come una stella di magnitudine cinque; altre ancora sono galassie a spirale sbarrata: il loro nucleo appare attraversato da una sbarra da cui partono le spire.

Gli strumenti ottici più potenti (LT8) consentono di individuare singoli corpi celesti in galassie lontane fino a un massimo di 50-60 milioni di anni luce: anzi, è proprio dall'analisi della luminosità di alcuni di tali corpi, come le variabili Cefeidi, che si può risalire alla loro distanza. A distanze maggiori le galassie appaiono solo come fioche macchie di luce: la loro distanza dev'essere valutata, in tal caso, con metodi diversi, meno precisi, ma in grado di spingersi fino a oltre dieci miliardi di anni luce, che è la distanza dei sistemi stellari più lontani finora scoperti (LT8).

Il numero totale di galassie visibili, fino alle più deboli, è di qualche centinaio di miliardi; rilevamenti statistici di tali oggetti hanno permesso di stabilire che la distanza media tra due galassie è di circa 2,5 milioni di anni luce. In realtà le galassie tendono a riunirsi in gruppi: nel raggio di circa tre milioni di anni luce dalla Via Lattea si trovano una trentina di galassie che formano il Gruppo Locale, ma si conoscono ormai numerosissimi ammassi galattici che comprendono ogni io da centinaia fino a migliaia di galassie. Tali ammassi, con diametri medi di otto pc, sono circondati da ampi spazi "vuoti" e le galassie che li compongono sono legate gravitazionalmente fra loro; la Via Lattea fa parte dell'ammasso della Vergine, intorno al cui baricentro essa ruota insieme alle altre galassie del Gruppo Locale. Infine, sono stati identificati i super ammassi di galassie, estesi per centinaia di mega parsec: ognuno di essi comprende numerosi ammassi ed è circondato da immensi spazi vuoti che lo separano da altri insiemi analoghi. La distribuzione nell'Universo di ammassi e super ammassi non è però uniforme: sono stati individuati, infatti, ampi volumi di spazio privi di materia visibile; è come se tutte le galassie fossero distribuite lungo la superficie di enormi "bolle" di spazio vuoto.

Esistono diverse tipologie di galassie:

le **galassie a spirale** sono raggruppamenti in cui le stelle si raccolgono soprattutto attorno a un centro da cui si dipartono poi due bracci stellari, in modo che l'intera galassia assume la caratteristica forma di una spirale;

le **galassie a spirale barrata** sono abbastanza simili alle precedenti, dalle quali si differenziano per il fatto che al centro presentano non tanto un nucleo bensì una specie di sbarra, dalla quale si allungano i due bracci spiraliformi;

le **galassie ellittiche** sono così dette perché evidenziano la forma di un ellissoide più o meno schiacciato;

le **galassie irregolari** sono quelle che hanno una forma talmente anomala da non rispettare alcun tipo di simmetria. All'interno di questa categoria vanno poi distinte le galassie peculiari, la cui forma, originariamente simmetrica, è stata poi distorta a causa della forza d'attrazione esercitata da galassie vicine, alle quali risultano appunto collegate mediante veri e propri ponti galattici di grande luminosità;

le **galassie globulari**: sono quelle in cui le stelle si riuniscono a formare una sorta di grande sfera, di cui occupano soprattutto la parte centrale;

le **radiogalassie** la cui caratteristica è quella di emettere radiazioni sostanzialmente simili alle onde radio

e in fine le **quasar**. Al di là di tutte le normali galassie finora scoperte è stata poi individuata l'esistenza dei quasar, sigla inglese di "quasi stellar radio source", ovvero "sorgente di radioonde quasi stellare". Si tratta di oggetti celesti di aspetto puntiforme, capaci di emettere onde radio di enorme potenza. Sono tutti lontanissimi dal Sistema Solare, tanto che, fra gli oggetti celesti finora osservati, quello più distante è proprio un quasar, situato a circa diciotto miliardi di anni luce da noi. Gli scienziati ritengono di poterli identificare come nuclei di galassie che tendono ad allontanarsi progressivamente dalla nostra con una velocità assai vicina a quella della luce.

### **Biozona galattica**

Anche la posizione di un sistema planetario nella galassia è un fattore fondamentale per lo sviluppo della vita come la conosciamo. Presumibilmente sono ospitali alla vita terrestre solo i sistemi stellari sufficientemente vicini al centro galattico, dove si concentrano gli elementi più pesanti che originano i pianeti rocciosi e la vita, a cominciare dalle molecole organiche; ma non troppo vicini al nucleo, poiché sarebbero soggetti alle situazioni caotiche del centro galattico come il Buco Nero centrale, esplosioni di supernova, radiazioni energetiche d'ogni tipo.

L'alta metallicità della zona centrale gioca a favore della formazione di pianeti massicci anche di tipo terrestre, ma ciò che non è ancora chiaro e che si pensa giochi contro la vivibilità di tali pianeti è la potente forza di gravità che verrebbe a crearsi su queste grandi super terre e tra queste e la loro stella, creando orbite molto strette.

Nella nostra galassia, si crede che la zona galattica abitabile, al momento, si estenda a una distanza di circa 25.000 anni luce (8 kiloparsec) dal centro galattico, contenente stelle con un'età compresa tra i 4 e gli 8 miliardi di anni.

Non possiamo ancora fare confronti con altre galassie poiché la ricerca di pianeti all'interno della nostra è ancora allo stadio iniziale (LT8).

### **Un esempio di galassia: la Via Lattea**

Tutte le stelle e le nebulose visibili dalla Terra senza l'aiuto di grandi strumenti fanno parte della nostra galassia (dal greco gala, latte), cioè di quell'insieme di corpi celesti, circondato da un vastissimo spazio vuoto, che comprende il Sole con il suo sistema planetario.

Oltre alle circa 6.000 stelle visibili a occhio nudo, essa comprende la Via Lattea, quella fascia di aspetto lattiginoso (gli antichi vi riconoscevano gocce di latte sparse da Hera nell'allattare Eracle) che disegna un cerchio massimo sull'intera sfera celeste e che, come dimostrò Galileo, è formata da innumerevoli stelle. Oggi sappiamo che la Via Lattea è formata da una sfera centrale (nucleo galattico) da cui si dipartono lunghi bracci a spirale e comprende oltre 100 miliardi di stelle. Il suo diametro è di circa 100.000 anni luce e lo spessore va dai 15.000 anni luce, al centro, a circa 1.000 anni luce verso il bordo. Il centro è in direzione della Costellazione del Sagittario, a 27.000 anni luce da noi.

Il Sole occupa perciò una posizione periferica, a circa tre quinti del raggio galattico, e si trova sul bordo esterno del "braccio di Orione", così detto perché a questa spirale appartiene la costellazione omonima.

Tutte le stelle dei bracci ruotano intorno al centro della galassia, con velocità decrescenti dal centro alla periferia (per cui i bracci ci appaiono curvati all'indietro rispetto alla direzione della rotazione); il Sole impiega circa 225 milioni di anni per fare un giro completo, con una velocità di 273 km/s. Oltre alla rotazione, molte stelle mostrano anche un movimento proprio: il Sole, come è stato possibile dedurre dal confronto con il movimento delle stelle circostanti, si dirige, alla velocità di 19,4 km/s, verso un punto della Sfera celeste che è detto apice e che si trova nella Costellazione di Ercole. Lungo la Via Lattea abbonda la materia interstellare, sia diffusa, sia concentrata in nebulose.

Infine vi sono gli ammassi stellari, gruppi di stelle relativamente vicine tra loro, che si muovono tutti insieme. Alcuni sono aperti, con le stelle (al massimo qualche centinaio) distribuite in modo irregolare (come le famose Pleiadi); mentre altri sono globulari (star cluster, grappoli di stelle), con le stelle (da 100.000 a 1.000.000) distribuite regolarmente a disegnare una sfera.

Le stelle di un ammasso globulare sono così fitte da essere difficilmente risolubili come singoli elementi se non nell'estrema periferia; tuttavia il volume che ognuna occupa è ancora tale che le probabilità di collisione tra stelle sono in pratica nulle.

Gran parte degli ammassi si trova al di fuori del disco della galassia e forma, con la sua distribuzione, una specie di nuvola sferica molto rarefatta chiamata alone galattico, con un raggio di circa 50.000 anni luce. Nell'alone mancano le polveri, per cui non vi si possono formare altre stelle; lungo la Via Lattea, invece, nuovi astri continuano a formarsi. Accanto a stelle vecchissime, vi si trovano stelle giovani: queste appaiono più ricche di elementi chimici pesanti, "riciclati" dal vento stellare o dalle esplosioni delle stelle più antiche.

La nostra galassia, pur con la sua enorme massa (pari a circa 200 miliardi di volte quella del Sole) e con le sue dimensioni (un diametro di 100.000 a.l.), è solo un piccolo angolo dell'universo. Alcune minuscole macchie di luce, visibili a occhio nudo, e numerosissime altre rivelate dagli strumenti astronomici, corrispondono a oggetti celesti al di fuori della nostra galassia, isolati nello spazio a milioni di anni luce di distanza. Oggi (LT8) sappiamo che si tratta di altre galassie; ognuna di esse è formata, come la nostra, da centinaia di miliardi di stelle riunite in sistemi di varia forma.

### **Sistemi stellari extra galattici**

Gli astronomi hanno individuato anche zone nella nostra galassia che favorirebbero lo sviluppo della vita più di altre. Il nostro sistema appartiene al Braccio di Orione ed è considerato una zona favorevole in quanto molto lontano dal centro galattico, si trova in una posizione favorevole, poiché:

- non si trova in un ammasso globulare;

- non si trova in prossimità di sorgenti gamma;

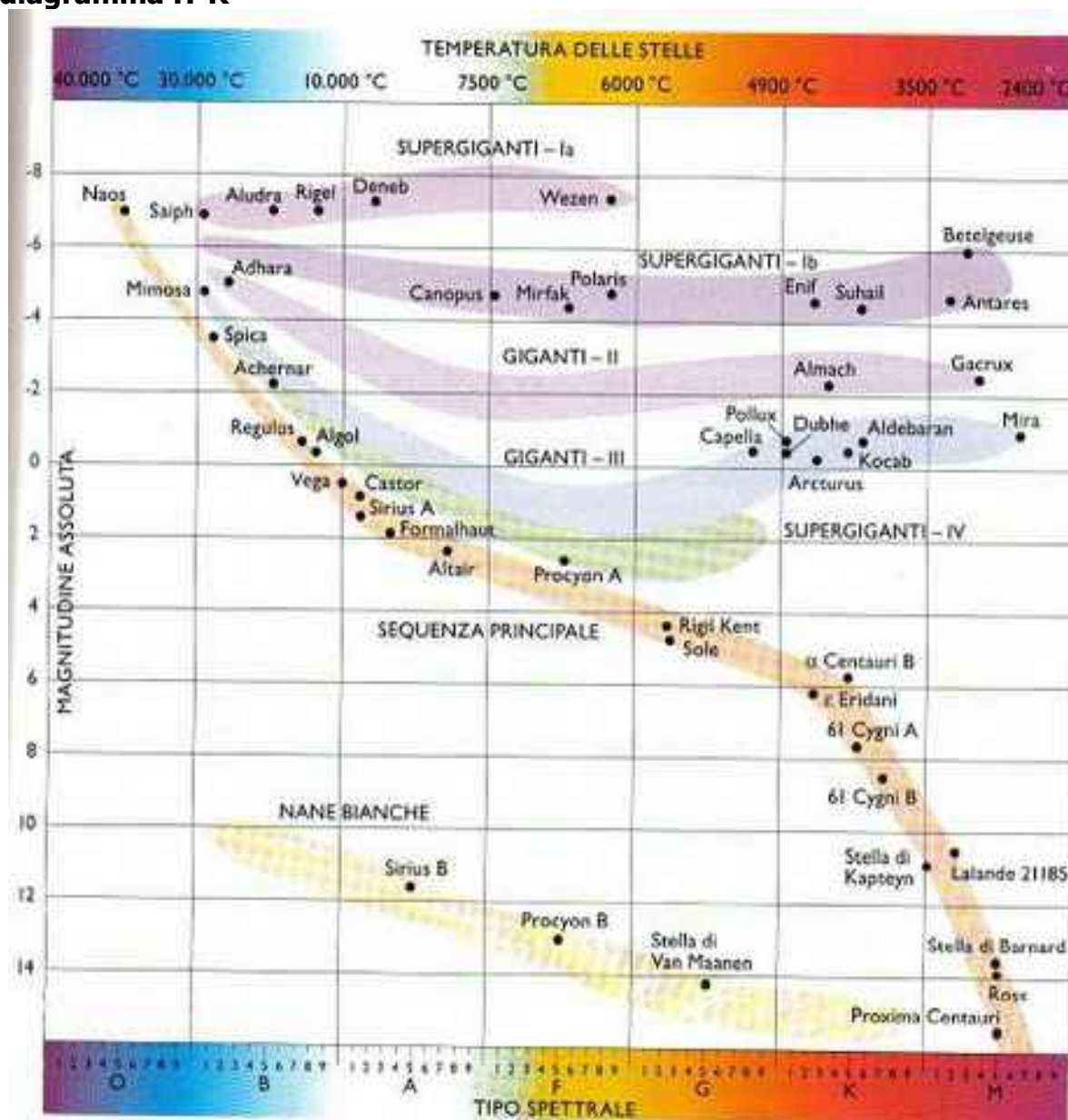
- è distante dal Buco Nero posto al centro della galassia (identificabile con la sorgente Sagittarius A)

l'orbita circolare del Sole attorno al centro galattico è relativamente sgombra da oggetti pericolosi o da bracci galattici.

### 3.8) DESCRIZIONE GALASSIE - PARTE II: SISTEMI STELLARI

Le stelle si muovono nel firmamento, ma nella maggior parte dei casi il loro movimento è per noi impercettibile a causa della grande distanza. Eppure, vi sono stelle della nostra galassia la cui velocità supera i 100 km/s; quelle vicine al Sole sembrano muoversi con velocità media di 20 km/s. Il movimento di una stella è studiato controllando la posizione dell'astro rispetto a stelle circostanti in lunghi intervalli.

#### Il diagramma H-R



L'evoluzione di una stella può essere oggi rappresentata anche graficamente grazie al diagramma H-R, così detto dalle iniziali degli astronomi E. Hertzsprung e N.H. Russell, i quali, seppure autonomamente l'uno dall'altro, pensarono di poter rappresentare le varie fasi di vita di una stella mediante un diagramma che riporta in ascissa i valori decrescenti della temperatura (dall'origine verso destra) e in ordinata la luminosità espressa in valori logaritmici, con quella del Sole posta come unità di misura.

La maggior parte delle stelle risulta distribuita lungo una fascia che taglia trasversalmente il diagramma, detta sequenza principale, all'interno della quale si passa via via dalle stelle più grandi e più calde, di colore azzurro, poste in alto a sinistra, a quelle più piccole e fredde, di colore rosso, poste in basso a destra.

Il Sole si colloca quasi al centro della sequenza principale, a dimostrazione del fatto che si tratta di un astro che sta ancora attraversando la sua lunga fase di stabilità. All'esterno della suddetta sequenza si trovano sia gruppi di Nane Bianche, dotate di alta temperatura ma di bassa luminosità, poste in basso a sinistra nel diagramma; sia gruppi di giganti e super Giganti Rosse, estremamente luminose ma con basse temperature, a loro volta raggruppate nelle zone in alto a destra del diagramma.

### **Classe spettrale e luminosità**

La diversa luminosità delle stelle è la caratteristica che ha suggerito di suddividerle in classi sulla base del loro splendore: questa suddivisione prende il nome di **classe spettrale**. La luminosità di una stella è misurata con fotometri fotoelettrici, simili a esposimetri fotografici, montati su telescopi. La luminosità delle stelle qui adottata è misurata in Luminosità Solare: in altre parole, quante volte la stella è più (o meno) luminosa del Sole.

La classe spettrale di una stella indica la temperatura della fotosfera, che per le stelle della sequenza principale è legata alla loro massa.

Le stelle più luminose, come quelle delle classi **O (blu)**, **B (azzurre)** e **A (bianche)**, bruciano in generale per meno di un miliardo di anni e in certi casi addirittura per meno di dieci milioni di anni.

Le stelle **K (arancioni)**, **G (gialle)** ed **F (gialle-bianche)** sono le più adatte ad accogliere la vita perché bruciano per almeno qualche miliardo di anni; inoltre emettono sufficiente radiazione ultravioletta per catalizzare importanti reazioni nell'atmosfera, come la formazione dell'ozono, che non deve superare una certa quantità, perché questo distruggerebbe la vita.

Le stelle meno luminose sono quelle di classe **M (rosse)**.

Nel diagramma Herzprung-Russel le stelle non si distribuiscono a caso, ma in grandissima parte si raccolgono lungo una fascia che attraversa diagonalmente il diagramma, chiamata **sequenza principale**. In tale sequenza quelle stelle sono disposte secondo un ordine regolare, da quelle blu, più calde e con massa maggiore, fino a quelle rosse, più fredde e di massa minore. Il Sole vi compare in posizione intermedia, come una stella gialla (tipo G). Al di fuori della sequenza principale, nella parte in alto a destra del diagramma, compaiono stelle **Giganti Rosse**: hanno la stessa temperatura superficiale e quindi lo stesso colore di stelle della sequenza principale, ma rispetto a queste sono molto più luminose, per cui devono avere una superficie radiante, cioè che emette energia luminosa, molto più estesa. Alcune di queste stelle sono così grandi da essere chiamate **Supergiganti Rosse**. Un altro gruppo di stelle esterno alla sequenza principale occupa la parte in basso e verso sinistra del diagramma: tali stelle hanno lo stesso colore di quelle della sequenza principale, ma sono molto meno luminose, per cui devono essere molto più piccole: vengono dette **Nane Bianche** anche se non sono soltanto di questo colore.

### 3.8) STELLE

Con l'impiego di opportuni strumenti, gli spettroscopi, un qualunque raggio luminoso dà origine a uno spettro, cioè a una striscia formata da bande con tutti i colori dell'iride: dal rosso, che corrisponde a luce con lunghezza d'onda maggiore, al blu, con lunghezza d'onda minore.

Gli spettri sono una specie d'impronta digitale dei vari elementi chimici e costituiscono un potente strumento d'indagine, poiché con uno spettrografo è possibile ottenere lo spettro anche di corpi lontanissimi. Esaminando le posizioni e gli spessori delle righe negli spettri è possibile determinare gli elementi o i composti chimici del corpo da cui proviene la luce o delle masse gassose attraversate dalla luce stessa. In realtà la questione non è così semplice, perché il "tipo spettrale" dipende dalla temperatura del corpo emittente e le stelle non hanno tutte la stessa temperatura, come rivelano in prima approssimazione i differenti colori con cui ci appaiono, strettamente legati alle temperature superficiali delle singole stelle. Si ricordi che all'aumentare della temperatura di un corpo diminuisce la lunghezza d'onda delle radiazioni luminose che esso emette in prevalenza: si passa, cioè, dal rosso al blu. Nella Costellazione di Orione, visibile nei nostri cieli invernali e primaverili, l'enorme stella Betelgeuse appare rossa, mentre l'altra stella molto luminosa, Rigel, è bianco-azzurra. La prima emette energia soprattutto sotto forma di luce rossa, cioè a lunghezze d'onda maggiori, per cui sappiamo che è relativamente fredda: circa 3.000 kelvin (K); la seconda invece emette energia soprattutto come radiazioni luminose di lunghezze d'onda minori, che appaiono bianco-azzurre al nostro occhio, ed è, quindi, molto calda: oltre 12.000 K. All'analisi spettroscopica, le diverse temperature delle stelle si traducono in pratica in differenti tipi spettrali: le stelle vengono perciò suddivise in una serie di classi spettrali ordinate in funzione di valori decrescenti della temperatura. La classe spettrale O, per esempio, comprende le stelle a più alta temperatura superficiale (30.000-60.000 K), di colore bianco-azzurro, mentre la classe M raccoglie le stelle più "fredde" (3.000 K), di colore rosso; il nostro Sole appartiene a una classe intermedia, con stelle di colore giallo e temperature di 5.000-6.000 K. La luminosità delle stelle si riduce al diminuire della loro temperatura, per cui è possibile risalire dalla classe spettrale di una stella alla sua magnitudine assoluta: è proprio questa la relazione alla base del metodo per determinare le distanze stellari descritto all'inizio. Le analisi spettrali, eseguite ormai su centinaia di migliaia di corpi celesti, hanno mostrato una notevole uniformità nella composizione chimica delle atmosfere stellari, cioè della parte estrema dell'ammasso di materia di cui è costituita una stella. Per la maggior parte tale materia è costituita di idrogeno (80%) e di elio (19%), mentre la parte rimanente (meno del 1%) comprende tutti gli altri elementi chimici che conosciamo.

## **Nane Brune**

Le nane brune sono un tipo particolare di oggetti celesti che possiedono una massa più grande di quella di un pianeta, ma pari a meno di un decimo di quella del Sole, corrispondente a 75-80 MJ, che è considerata la massa minima perché abbia luogo la fusione dell'idrogeno propria delle stelle. Il limite minimo che separa i giganti gassosi massicci e le sub-nane brune dalle nane brune è di circa 13 MJ, limite superato il quale avviene la fusione del deuterio, mentre oltre le circa 65 MJ avviene anche la fusione del litio. Le nane brune sono probabilmente più numerose ancora delle nane rosse ma non sono definite stelle, e dunque non compaiono nella statistica anche perché fornendo una quantità minima di calore ai propri sistemi planetari è probabile che non ospitino la vita come noi la conosciamo.

Le Nane Brune sono suddivise in quattro categorie:

- 1) Classe M con temperature dai circa 1.900 ai 2.400 °C;
- 2) Classe L con temperature intorno ai 1.400 °C;
- 3) Classe T con temperature intorno ai 900 °C;
- 4) Classe Y con temperature intorno ai 25 °C e inferiori.

## **Nane Rosse**

Le nane rosse sono tra il 70 e il 90% delle stelle della nostra galassia, dunque determinare condizioni di abitabilità di questi sistemi significherebbe dare una stima precisa delle possibilità della vita all'interno della nostra galassia. Le nane rosse sono, secondo la classificazione stellare, sia di tipo K che di tipo M, ed emettono una luce rossa; le nane rosse più vicine a noi, Proxima Centauri e la Stella di Barnard, nonostante siano molto più vicine delle altre stelle che noi vediamo, non sono visibili a occhio nudo.

Le nane rosse hanno masse tra le 0.1 e le 0.6 masse solari e dunque irradiano una luce che è tra lo 0.01 e il 3% di quella solare. Per avere una temperatura superficiale simile a quella terrestre, un pianeta di questi sistemi si dovrebbe collocare tra le 0.03 e le 0.3 UA dalla stella.

A queste distanze, la gravità della stella genera una rotazione sincrona e il pianeta sarà sempre illuminato da una parte e dall'altra non lo sarà mai. La sola possibilità perché una vita potenziale non sia condizionata da un calore o da un freddo estremi è il caso in cui il pianeta abbia un'atmosfera sufficientemente spessa da trasferire il calore dal lato chiaro verso la parte in ombra. Per molto tempo si è creduto che un'atmosfera così non avrebbe permesso una qualche fotosintesi, ma studi successivi e modelli più approfonditi (Robert Haberle, Manoj Joshi, Martin Heath) hanno dimostrato come possa esistere acqua ghiacciata in superficie o liquida sotto il suolo o una crosta ghiacciata con un'atmosfera solo il 15% più spessa di quella terrestre. I modelli mostrano però una decisa presenza di gas serra come CO<sub>2</sub> e H<sub>2</sub>O che convogliano calore verso il lato scuro del pianeta.

Un aiuto, parlando di calore, potrebbe venire da fonti geotermiche che produrrebbero calore in atmosfera e aiuterebbero a mantenere sopra il punto di congelamento l'acqua dei mari. Naturalmente, una fotosintesi "terrestre" (funzionante con la luce visibile) sarebbe complicata dalla mancanza di luce proveniente dalla stella, mentre la fotosintesi richiederebbe sei fotoni per scindere la molecola d'acqua a fronte dei due necessari sulla Terra, a causa della loro poca energia. Per adattarsi a queste condizioni, il fogliame sarebbe nero. Inoltre una chance in più per la vita sarebbe data dalla poca radiazione ultravioletta proveniente da una nana rossa e la conseguente inutilità di uno strato di ozono. Per questo motivo, a patto che si verifichino queste condizioni, una qualche forma di vita è ammessa anche in questi sistemi. Un rischio è dato dal comportamento intrinseco di queste stelle che spesso sono coperte da vaste macchie solari che ne diminuiscono la luce anche del 40% per mesi e altrettanto spesso hanno eruzioni stellari che ne raddoppiano la luminosità in pochi minuti. Ciò potrebbe risultare dannoso o produttivo: nel secondo caso questi comportamenti potrebbero stimolare lo sviluppo delle specie e delle mutazioni in favore di cambiamenti climatici. Un vantaggio è dato, per contro, dalle migliaia di miliardi di anni in cui queste stelle brillano stabilmente permettendo eventualmente alla vita di evolversi con calma.

### **Gigante Rossa**

Alla fine il combustibile nucleare si esaurisce e la stella, sotto la pressione del suo enorme campo gravitazionale non più contrastato, deve lasciare la fase di Gigante Rossa per avviarsi alla fine.

### **Nane e Giganti Blu**

La classe spettrale di una Nana Blu e di una Gigante Blu è quasi la stessa (la differenza sta nelle dimensioni e nella superficie, più estesa per le Giganti, quindi maggiore luminosità rispetto alle Nane Blu, ma le temperature superficiali sono abbastanza simili anche se le Nane sono più calde 30.000 e 52.000 K) O V per la Nana Blu (classe V), O B per la Gigante Blu (classe III, 20.000 K).

Che differenza c'è tra Nane e Giganti Blu?

Le Nane Blu hanno ricevuto in "dono" il combustibile da un'altra stella compagna salendo di "classe" energetica rispetto alla loro massa iniziale.

Le Giganti Blu, hanno avuto una sequenza iniziale da Stelle Giganti aggregate in ammassi come la Costellazione di Orione.

### **Nane Blu o Vampire o Vagabonde Blu**

Le Nane Blu sono stelle associate a sistemi binari. In questi sistemi, una delle due (quella con meno massa) aspira idrogeno dalla compagna binaria più massiva incrementando la sua temperatura superficiale verso la radiazione corrispondente al blu.

Il termine Vagabonde deriva sempre da questa caratteristica in quanto, attingendo massa dalla stella compagna, violano la loro sequenza iniziale nel Diagramma Hertzsprung-Russell. L'attingere "combustibile" da una stella compagna fa apparire queste stelle più giovani (essendo più brillanti rispetto alla loro sequenza evolutiva) con una apparente sotto datazione stimabile (dovrebbero essere già nella sequenza delle Giganti Rosse, mentre si sono soffermate in uno stadio che da transitorio, forse il più transitorio nelle sequenze evolutive, è diventato molto più permanente rispetto a una stella singola). Queste sono le Nane Blu dette anche Vagabonde e Vampire.



## **Nebulosa Planetaria**

Alla trasformazione in una Gigante Rossa, seguita dalla formazione di una nebulosa planetaria e, se la massa è alcune volte quella del Sole l'oggetto si trasformerà in una Nana Bianca.

Stelle con massa iniziale poco differente a quella del Sole devono collassare gradualmente fino a divenire corpi delle dimensioni della Terra, per cui la loro densità deve arrivare a milioni di volte quella dell'acqua e la materia si presenta in uno "stato degenerato", con i nuclei degli atomi immersi in un "mare" continuo di elettroni. Sarebbe questa l'origine delle Nane Bianche che, riscaldate dal processo di contrazione ma prive di una fonte di energia nucleare, sono destinate a raffreddarsi lentamente.

## **Nane Bianche**

Dopo la fase di Gigante Rossa l'evoluzione stellare segue vie diverse secondo la massa iniziale della stella. Le stelle con massa iniziale pari a quella del Sole o alcune volte maggiore (tra 0,8 e 8 volte quella del Sole) diventano Nane Bianche, ma prima attraversano una fase particolare. Arrivate allo stadio di Giganti Rosse, finiscono per espellere i loro strati più esterni che, trascinati via da un imponente vento stellare, danno origine a nubi sferiche di gas in espansione.

Tali involucri gassosi, che contengono parte degli elementi che si sono formati nel nucleo della stella centrale, cioè idrogeno, elio, carbonio, ossigeno, azoto eccetera, sono chiamati nebulose planetarie poiché ai primi osservatori, nel secolo scorso, apparivano come dischetti luminescenti simili ai pianeti.

Con la perdita dell'involucro esterno, la Gigante Rossa si trasforma in un nucleo rovente che si contrae e si riscalda ulteriormente a spese dell'idrogeno residuo. Dopo alcune migliaia di anni, la fusione nucleare si esaurisce e la stella inizia a raffreddarsi; alla fine, la nebulosa scompare e la stella centrale, compatta e nuda, diventa una Nana Bianca.

## **Stelle di neutroni**

Quando la pressione degli elettroni degenera, non è più in grado di controbilanciare il collasso gravitazionale e si avvia il processo che porta la stella morente a evolvere in una stella di neutroni.

Perciò, quando la massa rimanente della stella è superiore a 1,44 masse solari, non si stabilizza nello stadio di Nana Bianca ma procede oltre, fino ad arrivare appunto allo stadio di stella di neutroni.

## **Buchi Neri**

Se la massa originaria della stella è qualche decina di volte quella del Sole, dopo la fase di supernova il collasso gravitazionale non trova più forze sufficienti a contrastarlo: la contrazione prosegue, la densità continua ad aumentare e si forma un corpo sempre più piccolo, circondato da un campo gravitazionale immenso. Una porzione di spazio, non più grande di una decina di chilometri, si trasforma in un vortice oscuro in grado di attirare dentro di sé e di far scomparire qualunque corpo o particella entri nel suo raggio d'azione: neanche le radiazioni, compresa la luce, potrebbero uscirne, per cui è molto appropriato il nome di Buco Nero con cui viene indicato.

## **Nascita di un sistema solare**

Con il proseguire dell'addensamento e della contrazione, l'energia gravitazionale si trasforma in energia cinetica e di conseguenza aumenta la temperatura del corpo gassoso, che si trasforma in una protostella, da cui partono grandi quantità di radiazioni infrarosse. A causa della forza di gravità, la contrazione prosegue e il nucleo della protostella si riscalda; ma se la massa iniziale è scarsa, ad esempio qualche centesimo della massa solare, la temperatura non arriva a far innescare le reazioni termonucleari: la contrazione si arresta e il corpo si raffredda, lasciando una fredda e buia nana bruna (una «stella mancata»).

Se invece la massa è sufficiente, continua a riscaldarsi, fino a raggiungere temperature di quindici milioni di K, sufficienti a far innescare il processo termonucleare di trasformazione dell'idrogeno in elio. Il calore liberato da tale reazione fa aumentare la pressione dei gas verso l'esterno, fino a compensare la forza di gravità: si giunge così a una fase di stabilità, durante la quale la stella, ormai adulta, si trova sulla sequenza principale del diagramma H-R, che rappresenta, quindi, la fase dell'evoluzione di una stella nel corso della quale la fonte di energia è la «combustione nucleare» dell'idrogeno. La sua posizione e la sua permanenza nella sequenza principale dipendono dalla massa iniziale della nebulosa da cui si è originata: stelle nate con grande massa diventano più calde, blu, e consumano il loro idrogeno più rapidamente (nel giro di milioni di anni); stelle con massa piccola rimangono meno calde, rosse, e sono più longeve (miliardi di anni). Le stelle gialle rimangono nella sequenza circa dieci miliardi di anni: il Sole, che ha già cinque miliardi di anni, è una stella «di mezza età».

### 3.8) DESCRIZIONE GALASSIE - PARTE III: PIANETI

I Pianeti si muovono intorno al sole descrivendo orbite ellittiche, il senso di rotazione è antiorario (tranne quello di Venere e Urano), i pianeti si differenziano per quel che riguarda la distanza dal sole, le dimensioni e le temperature.

Per le caratteristiche fisico-chimiche si possono dividere in due gruppi:

#### **Pianeti terrestri come Mercurio, Venere, Terra e Marte**

Hanno pochi satelliti e una bassa velocità di rotazione (intorno al proprio asse) intorno al Sole, sono solidi, hanno una densità maggiore di quelli gassosi, sono formati da materiali rocciosi e metallici con minime quantità di gas. I materiali non sono distribuiti in maniera uguale, infatti al centro ci sono quelli più pesanti. La densità varia a seconda del punto che andiamo a esaminare. La densità della terra è maggiore all'interno perché lì ci sono i materiali più pesanti. La loro densità è cinque volte maggiore di quella dell'acqua.

#### **Pianeti gioviani come Giove, Saturno, Urano e Nettuno**

Hanno una grande massa, molti satelliti, un'elevata velocità di rotazione sul proprio asse e quindi hanno una forma più schiacciata. La densità (da 0,7 volte quella dell'acqua, come Saturno, in su) quindi è notevolmente minore. Sono corpi gassosi e hanno un volume elevato. Essendo più massicci rispetto ai terrestri, infatti, trattengono le molecole dei gas leggeri e per la bassa temperatura e grande distanza dal sole. Le molecole delle sostanze che costituiscono l'atmosfera non raggiungono una velocità di fuga sufficiente. Sui pianeti di tipo terrestre l'atmosfera è importante perché contribuisce a definire la temperatura superficiale del pianeta in base alla capacità di riflettere/assorbire radiazioni e determina l'albedo (potere riflettente). Le proprietà dell'atmosfera dipendono dalla sua composizione: può fungere da schermo e fermare le radiazioni nocive (ozono sulla Terra), può impedire la dispersione del calore della superficie, può essere sede di fenomeni fisici/chimici. I pianeti gioviani hanno un piccolo nucleo centrale formato da materiali rocciosi e metallici, per il resto sono formati da gas.

### 3.8) TIPI DI PIANETA

#### **Super Terra**

Si definisce Super Terra un pianeta extrasolare roccioso con massa compresa tra 1,9 e 10 masse terrestri. Il termine usato si riferisce esclusivamente alle dimensioni del pianeta e non comunica altre informazioni. A causa della maggiore massa rispetto a quella terrestre, le Super Terre presentano un alto valore di gravità superficiale. Studi teorici hanno ipotizzato il legame tra le dimensioni dei pianeti terrestri (nelle loro varianti) e la loro composizione chimica, il che sembrerebbe applicarsi correttamente per la Terra e per un presunto pianeta oceano come Gliese 876 d.

#### **Pianeta Oceanico**

Con questo termine s'indica la classe di pianeti caratterizzati dalla superficie completamente ricoperta da un profondo oceano d'acqua.

Durante la formazione di un sistema planetario la distanza cui si forma un pianeta è uno dei fattori che ne determinano la composizione chimica. In particolare, i pianeti che si formano oltre il "limite della neve" tendono a concentrare in essi sostanze volatili come acqua, ammoniaca e metano, fino a quantità pari al 50% del loro peso.

Simulazioni numeriche compiute su sistemi planetari in formazione dimostrano che questi pianeti, o ipotetiche lune ghiacciate, possono migrare all'interno del sistema avvicinandosi o allontanandosi dalla stella madre. Esiste dunque la possibilità che un pianeta oltrepassi il limite della neve e consenta al ghiaccio di fondere in acqua e il mantenersi di quest'ultima allo stato liquido; vista la quantità d'acqua posseduta da questi corpi, essa si trasformerebbe in un oceano globale profondo anche centinaia di chilometri.

Ma quest'oceano dove poggerebbe? Le immense pressioni che si verrebbero a formare sul fondo di questo pianeta favorirebbero la formazione di un mantello ghiacciato, cristallizzato in forme esotiche non presenti sulla Terra.

Potrebbe capitare anche che tale pianeta si trovi troppo vicino alla stella e che l'ebollizione dell'acqua porti alla formazione di una superficie non ben definita.

### **Mondi di carbonio**

Questi oggetti astronomici (pianeti, pianeti nani, lune, asteroidi eccetera) secondo l'ipotesi dell'astrofisico Kouchner potrebbero formarsi da un disco proto planetario ricco di carbonio o povero d'ossigeno, gli elementi potrebbero organizzarsi in carburi e composti del carbonio, piuttosto che in silicati.

Con pianeta di carbonio o pianeta di diamanti o pianeta di carburi si indica il prototipo teorico di una tipologia di pianeti terrestri.

Nella parte interna di un tale sistema planetario si formerebbero pianeti aventi un nucleo ferroso circondato da un mantello interno di carburi e uno esterno di grafite, sovrastato da una sottile crosta. In alcuni casi si potrebbe avere un'atmosfera ricca di composti del carbonio.

Teoricamente un pianeta di carbonio dovrebbe essere meno denso di un suo omologo ferro siliceo e avere una superficie scura o rossastra a causa degli idrocarburi.

Secondo il modello di Kouchner, un pianeta di carbonio con temperature come quelle della Terra avrebbe un'atmosfera in cui abbonda il monossido di carbonio (CO), scarseggia di ossigeno (O<sub>2</sub>, O<sub>3</sub>) e di composti ricchi d'ossigeno come CO<sub>2</sub>. Un tale pianeta con temperature minori di quelle terrestri avrebbe un'atmosfera ricca di metano (CH<sub>4</sub>).

Nel Sistema Solare non esistono pianeti di carbonio, ma le condriti carbonacee hanno una composizione chimica assimilabile a quella di un tale pianeta.

### **Pianeti di Diamante**

Se il pianeta è almeno quindici volte più massiccio della Terra, gli strati sotto la crosta rocciosa potrebbero essere ricchi di diamanti. Come illustrato al meeting dell'American Geophysical Union (LT8), secondo questi modelli in tali pianeti rocciosi le condizioni di temperatura e pressione presenti nel mantello sarebbero le più favorevoli alla trasformazione del carbone in diamante, sino a raggiungere un totale del 50% dell'intero pianeta. In definitiva saremmo di fronte a un pianeta fatto per metà di roccia e per metà di pietra preziosa. Peccato che questo comporti nello stesso tempo condizioni tutt'altro che ospitali: un mantello di diamanti produce un rapido raffreddamento dell'interno e impedirebbe la formazione di un campo magnetico e di un'atmosfera, due "scudi" fondamentali per la nostra salute.

## **Pianeti Metallici**

Previsto solo dai modelli che considerano tutte le eventuali tipologie di pianeti extrasolari riscontrabili, non ne è stato ancora osservato uno.

Un astro che potrebbe appartenere a questa classe è il nostro Mercurio.

Un pianeta di ferro sarebbe caratterizzato da un massiccio nucleo ricco di ferro e un sottile mantello (o nessun mantello). Pianeti di questo genere potrebbero essere i resti di pianeti di silicati e metalli che hanno subito la perdita degli strati superficiali a causa d'intensi e catastrofici bombardamenti.

Questi pianeti sono più piccoli e densi dei pianeti di pari massa. Non avrebbero tettonica delle placche o un forte campo magnetico poiché si raffredderebbero subito dopo la loro formazione.

## **Gli asteroidi**

All'interno del Sistema Solare esistono anche dei corpi minori, il cui diametro è appena di qualche decina di chilometri: si tratta degli asteroidi (o pianetini), i quali, dal momento che orbitano anch'essi intorno al Sole secondo orbite ellittiche, non vanno confusi con dei satelliti, ma rappresentano dei veri e propri micropianeti. Finora ne sono stati osservati quasi 8.000, ma il loro numero reale è sicuramente assai maggiore. Si concentrano soprattutto nella zona di spazio compresa fra Marte e Giove, dove formano la cosiddetta fascia degli asteroidi. Il più grande finora conosciuto è Cerere. In prossimità della Terra, invece, passa il gruppo di asteroidi denominati Apollo.

## **Le meteore**

Dagli asteroidi vanno opportunamente distinte le meteore, che invece costituiscono degli agglomerati di materia di dimensioni ancor più ridotte, spesso osservabili anche in gruppi quando formano i cosiddetti sciami meteorici. Al contatto con l'atmosfera terrestre, le meteore si riscaldano rapidamente per l'attrito, così da lasciarsi dietro un alone luminoso che le rende simili a "stelle cadenti". Tale fenomeno appare particolarmente evidente nel mese di agosto, quando l'atmosfera terrestre entra in contatto con lo sciame delle Perseidi, che, nella famosa notte di San Lorenzo (10 agosto), danno luogo a circa 300 meteore ogni ora, ripetendo puntualmente questo spettacolo ogni volta che tornano a passare nelle vicinanze della Terra.

## **Meteoriti**

Va comunque ricordato che le meteore sufficientemente grandi, ossia di dimensioni tali da non bruciare completamente al contatto con l'atmosfera, sono anche precipitate sulla superficie terrestre. In tal caso, prendono il nome di meteoriti, che, giungendo al suolo a velocità considerevoli, scavano profondi crateri, come quelli osservabili anche sulla Luna e su diversi altri pianeti del Sistema Solare.

I meteoriti più comuni si possono distinguere in:

- sideriti, costituiti soprattutto da ferro, con una piccola quantità di nichel;
- asideriti o litoidi, composti essenzialmente di silicati;
- mesosideriti, che hanno una composizione intermedia rispetto ai due tipi precedenti;
- condriti carbonacee, particolari meteoriti molto antichi contenenti notevoli quantità di composti organici del carbonio, con la materia parzialmente disposta in piccoli grumi.

## **Le comete**

Le comete sono corpi celesti formati da un nucleo di gas e vapori ghiacciati, con l'aggiunta di elementi rocciosi e metallici. Muovendosi lungo orbite eccentriche, le comete possono anche avvicinarsi al Sole: in tal caso, il calore fa evaporare una parte dei gas congelati, sicché in testa alla cometa viene a formarsi un alone di luce riflessa che prende il nome di chioma. Parte della materia che forma la chioma viene a sua volta soffiata via dal vento solare, per cui dalla parte opposta della cometa viene a formarsi anche una coda, la quale può allungarsi per milioni di chilometri in direzione opposta a quella del Sole. Quindi, man mano che si allontana dall'astro solare, la cometa ritorna allo stato di ghiaccio, per poi riprendere la chioma e la coda in concomitanza con un nuovo passaggio intorno al Sole, ragion per cui, col passare del tempo, è inevitabilmente destinata a perdere progressivamente una parte della propria materia, fino a estinguersi completamente. Va altresì ricordato che le orbite delle comete possono essere divise in due gruppi:

- a corto periodo di rivoluzione, inferiore a duecento anni;
- e a lungo periodo di rivoluzione, superiore ai duecento anni.

## **Pianeti Nani**

Un pianeta nano è un corpo celeste di tipo planetario orbitante attorno a una stella e caratterizzato da una massa sufficiente a conferirgli una forma sferoidale, ma che non è stato in grado di "ripulire" la propria fascia orbitale da altri oggetti di dimensioni confrontabili: per questo non rientra nella semplice denominazione di pianeta. Nonostante il nome, un pianeta nano non è necessariamente meno massiccio o più piccolo di un pianeta. In teoria non vi è limite alle dimensioni dei pianeti nani. Si osservi inoltre che la classe dei pianeti è distinta da quella dei pianeti nani, e non comprende quest'ultima.

### 3.8) DESCRIZIONE GALASSIE - PARTE IV: PIANETI ABITABILI

Per essere abitabile un pianeta deve avere una serie di requisiti: gravità sufficiente, campo magnetico, un Giove Buono (o qualcosa che ne faccia le veci), acqua allo stato liquido.

**Gravità:** deve avere una gravità di almeno 0,76 G, al di sotto di questa gravità il vapore acqueo non perdura per miliardi di anni.

**Temperatura:** il pianeta deve trovarsi all'interno della Biozona. La temperatura superficiale è influenzata da diversi fattori: le radiazioni emanate dal sole, la distanza del sole, la durata di giorno e notte, l'inclinazione dell'asse di rotazione e le variazioni insolazioni e irraggiamento le caratteristiche dell'atmosfera che trattiene calore interno del pianeta che determina un'emissione di radiazioni infrarosse verso l'esterno.

**Campo magnetico:** il vento solare tende a soffiare via le atmosfere dei pianeti in direzione opposta. Un pianeta deve possedere un campo magnetico capace di contrastare il vento solare, oppure se è il satellite di un altro pianeta con un'estesa magnetosfera può sfruttare quella come scudo.

**Giove "Buono":** Sono pianeti gassosi giganti di massa gioviana che orbitano stabilmente lontano dalla zona abitabile del sistema, in modo da non perturbarla, contribuendo a stabilizzare le orbite, e dunque i climi, dei pianeti interni. Inoltre, limitano e bloccano la maggioranza delle comete e degli asteroidi che potrebbero impattare su questi pianeti interni protetti. Nel sistema solare Giove ha questo ruolo, dimostrato ufficialmente nel 1994 in occasione della cometa Shoemaker-Levy 9 che si schiantò su di esso evitando di entrare così nella zona abitabile del sistema.

#### Le masse dei pianeti

I pianeti con massa inferiore tendono a raffreddarsi prima e quindi: emettono meno calore interno, hanno meno attività vulcanica, hanno meno attività sismica, hanno un campo magnetico meno intenso.

I pianeti con massa maggiore tendono a: mantenere a lungo un alto calore interno, ad avere più attività tettonica, vulcanica e sismica, ad avere un campo magnetico più intenso. Eccezioni

La Terra e Venere hanno massa e composizione analoghe ma Venere è tettonicamente e magneticamente morta mentre la Terra è ancora attiva. Questo perché le forze mareali della Luna contribuiscono a riscaldare internamente la Terra.

Un pianeta più denso con un nucleo più ricco di elementi fissili emetterebbe un maggiore calore interno rispetto a uno meno denso e più povero di elementi fissili.

Un pianeta più giovane è più caldo e più attivo. Persino Marte, che non ha mai avuto abbastanza massa da trattenere stabilmente il vapore acqueo, per un certo periodo ha ospitato un'idrosfera.

#### Come vedremmo il mondo sotto una luce diversa

L'occhio umano percepirebbe le stelle M, K, G ed F, sempre degli stessi "colori" che sono prossimi ai 555 nm (nanometri) e 507 nm (nanometri).

L'anatomia dell'occhio umano è sensibile alla gamma di colori compresa tra 380 e circa 750 nm.

Ma la percezione primaria della radiazione emessa da queste stelle (da parte dell'occhio umano) rientrerebbe nella stessa gamma di quella del nostro Sole. La radiazione luminosa diretta emessa da una Gigante Rossa, una "arancione" e una Nana Blu o Gigante Blu prevede la sovrapposizione di tutte le lunghezze d'onda cromatiche. Non ci sarebbero particolari differenze percettive rispetto al Sole e a variare sarebbero semmai le intensità. Per intensità minori (stella arancione e Gigante Rossa) la sensibilità dei coni al centro della retina si attesta intorno ai 507 nm per intensità maggiori ai 555 nm e siamo sempre nella gamma di una luce costituita da frequenze giallo-verde percepite come luce bianca. L'occhio umano non è una videocamera! Molti mondi abitabili ci apparirebbero nella colorazione attuale.

La definizione di stella Blu, Rossa, Verde, Bianca non si riferisce al colore percepito dall'occhio umano (se fossero visibili direttamente) ma dalla frequenza di emissione superficiale della loro "cromosfera" corrispondente alla temperatura superficiale della medesima.

È la lunghezza d'onda "termica" caratteristica della stella ma non corrisponde al colore percepibile dall'occhio umano essendoci, per tutte le stelle di tipo M, K, G ed F un "range" nella gamma del visibile che contiene anche le lunghezze d'onda "cromatiche" del Sole. Il "colore" di una stella non è il suo colore superficiale visibile ma un rapporto fra temperatura effettiva e luminosità.

Questo rapporto, chiamato indice di colore, è a sua volta la differenza tra le magnitudini in due filtri distinti di "colore": uno è il colore intrinseco della stella (la differenza tra le magnitudini assolute della stella in bande diverse), l'altro si identifica come colore apparente (il risultato della differenza tra le magnitudini apparenti della stella in due bande diverse).

La classificazione dovrebbe estrapolare (escludere) la parte di disturbo introdotta dal colore apparente (prodotto da molte cause fisiche quali polveri e gas interstellari, lenti gravitazionali e allontanamenti della stella rispetto all'osservatore, tutti elementi che spostano verso il rosso la gamma di frequenze emesse dalla sorgente stellare). Estrapolati i fattori di disturbo resta il colore intrinseco sul quale si gioca la classificazione della stella... ma attenzione.

## **Composizione Atmosferica**

Gli elementi più presenti nell'Universo, e quindi anche probabilmente nella nube da cui si sono formati i pianeti, sono, in ordine: idrogeno, elio, ossigeno, carbonio, azoto.

Il carbonio si unisce facilmente a idrogeno e ossigeno, l'elio non si unisce a niente e si disperde nello spazio, così come farebbe l'idrogeno se non fosse legato ad altri elementi. E difatti elio e idrogeno "liberi" nell'atmosfera terrestre non ce ne sono quasi, e quel poco resta solo se non fa in tempo a fuggire nello spazio.

Poi come possano combinarsi tra loro dipende anche molto dalle condizioni ambientali. Zona abitabile, o zona abitabile circumstellare, o CHZ, regione intorno a una stella ove è teoricamente possibile per un pianeta di tipo roccioso mantenere acqua liquida sulla sua superficie.

Uno studio di Geoffrey Marcy (LT8) dell'Università della California ha analizzato i dati collezionati da Kepler per stimare e catalogare massa e densità e struttura interna degli esopianeti scoperti. Lo studio ha mostrato come i pianeti con dimensione inferiore a 1,5 raggi terrestri abbiano una densità maggiore degli altri, a testimonianza di un nucleo roccioso che con l'aumentare delle dimensioni lascia più spazio a idrogeno ed elio (vedi giganti gassosi).



La presenza di gas come ossigeno, idrogeno, anidride carbonica, azoto, monossido di carbonio, ma anche metano (vedi Titano) e ammoniaca in forma liquida, come ipotizzano alcuni astrobiologi, mentre non ho riscontrato in alcuno studio la necessità di alte concentrazioni di gas rari.

La presenza della stella che fornisce energia necessaria per il processo redox e di fotosintesi, non troppo vicina al pianeta, come stabilito dallo studio recente di Ravi Kumar Kopparapu, affinché l'acqua o il liquido presente (es. metano) non evapori o solidifichi in ghiaccio.

La presenza degli oceani sui pianeti (specie per quelli simili alla Terra) è fondamentale per la stabilità del clima e affinché si presentino condizioni adatte alla vita; la conferma a questa teoria viene da scienziati dell'Università dell'East Anglia, i quali hanno realizzato l'importante scoperta.

Il clima di un pianeta dipende in modo cruciale da come la circolazione atmosferica e degli oceani trasporta il calore dalle regioni calde a quelle più fredde e il tutto dipende dal periodo di rotazione.

Gliese 832C ha ottenuto un punteggio di 0,81, paragonabile ad altri esopianeti già analizzati in passato come Gliese 667C (ESI = 0,84) e Kepler 62E (ESI = 0,83). Gliese 832C entra di diritto nella top 3 dei pianeti simili alla Terra ed è di gran lunga "il più simile alla Terra", possiede un buon campo magnetico e ruota intorno alla Nana Rossa Gliese 832.

Analogamente Kepler-186f uno degli ultimi scoperti, definito il cugino della Terra.

L'atmosfera Terra primordiale era ben diversa dall'attuale, per esempio non vi era traccia d'ossigeno che venne in seguito rilasciato dai cianobatteri.

Inoltre la composizione dell'atmosfera di un pianeta dipende molto dalla sua temperatura, per esempio sulla Terra è stato necessario che si scendesse sotto i 100 °C prima che si formassero gli oceani. Su Venere tutta l'acqua è allo stato di vapore.

Dal punto di vista della vita esistono forme che sopravvivono senza ossigeno (i cianobatteri appunto), o anche senza luce solare e pertanto senza fotosintesi clorofilliana.

Per esempio nelle sorgenti geotermiche sottomarine ci sono forme di vita che sopravvivono senza luce grazie alla fuoriuscita di gas: CO<sub>2</sub>, CH<sub>4</sub> e H<sub>2</sub>S. In questi ambienti vivono forme di vita superiore, come mitili e vermi, le cui fonti di composti organici derivano dai batteri zolfo-ossidanti che riducono CO<sub>2</sub> e H<sub>2</sub>S.

Comunque senza la vita vegetale che mantiene basso il livello di anidride carbonica si innescerebbe ben presto un gigantesco effetto serra a catena e ci ritroveremmo in un pianeta "infernale" come Venere.

Insomma, se i tuoi astronauti non vogliono abbrustolire e vogliono respirare, è fondamentale l'esistenza di forme di vita che producono ossigeno sottraendo CO<sub>2</sub>.

Un'atmosfera rarefatta a 500 millibar si può trovare anche sul pianeta Terra... a 5.500 metri di quota: non si respira granché bene ma ci si può abituare.

A 2.000 millibar ci si trova con le bombole a 10 metri sott'acqua: non sarà l'ideale, ma si sopravvive anche lì.

Per il clima invece la cosa si complica; intanto occorre simulare una massa rispettivamente doppia e metà dell'atmosfera attuale; a prima vista direi che raddoppia (dimezza) lo strato di gas e quindi anche l'effetto serra con effetto generale di riscaldamento

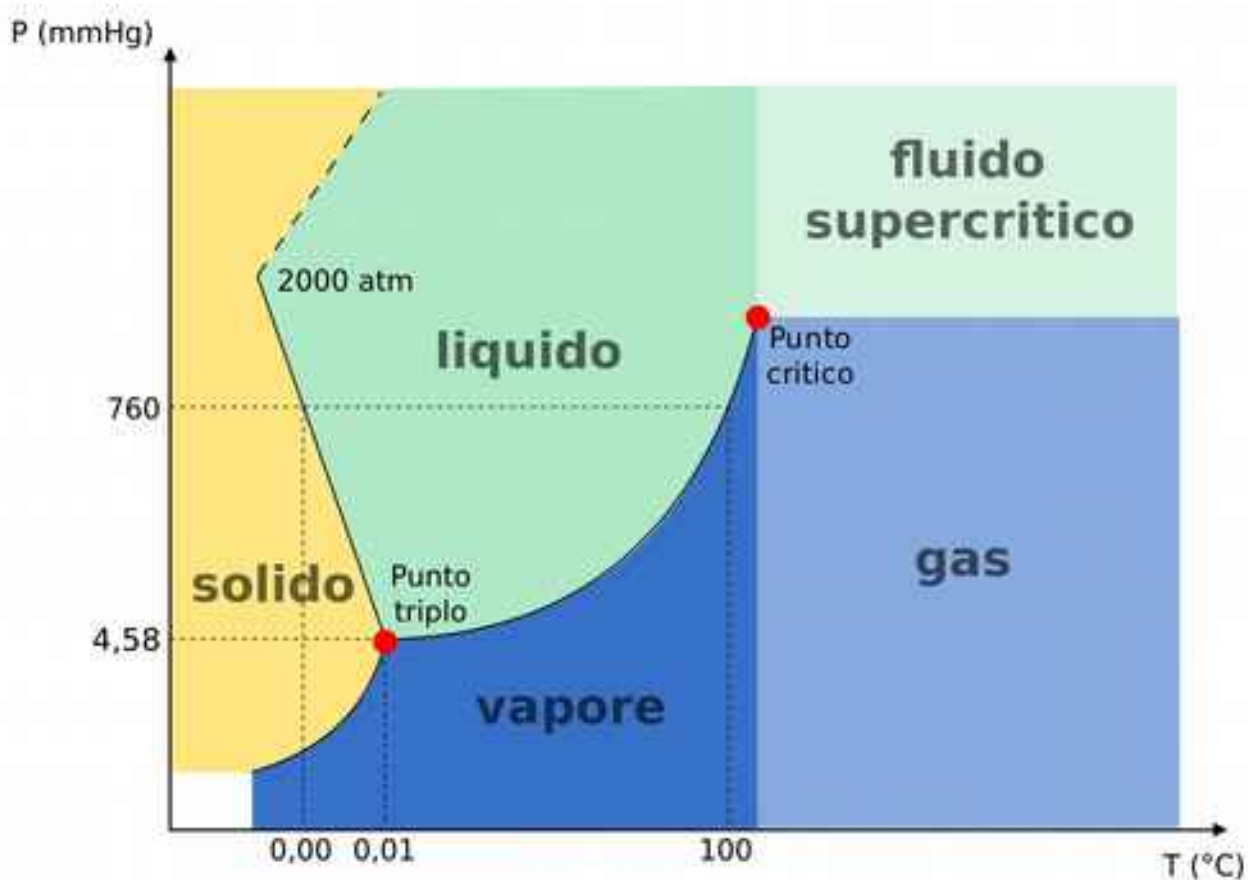
(raffreddamento), credo di qualche decina di gradi a parità di concentrazione relative. Si dovrebbero fare un po' di conti ma il termine di paragone è che senza effetto serra la temperatura al suolo sarebbe quella di equilibrio di "corpo nero equivalente" di circa 50 °C inferiore all'attuale.

Nei pianeti con atmosfere più dense c'è una maggior inerzia termica: l'acqua bolle a temperature più alte, la nebbia si forma più facilmente, piove più spesso ma è anche più facile che le gocce evaporino prima di toccare terra.

Nei pianeti con atmosfere più rarefatte l'acqua bolle a temperature più basse e c'è una maggior evaporazione che rende il clima leggermente più arido in quanto l'acqua permane al suolo generalmente meno a lungo.

### L'acqua allo stato liquido

Per l'acqua, ma anche per tutte le altre sostanze, non esiste un valore univoco di pressione e temperatura per una determinata fase, ma questi valori sono mappati in un diagramma detto appunto delle fasi (solida, liquida e gassosa).



Nel diagramma di fase dell'acqua, il punto triplo, nel quale le tre fasi coesistono, corrisponde al valore di pressione di 4,58 mmHg (0,006 atm) e alla temperatura di 0,01 °C.

Oltre a quello triplo occorre considerare anche il punto critico, che per l'acqua vale 374 °C e 218 atm, oltre il quale non vi è più equilibrio tra il liquido e il vapore.

La gravità non è un indicatore affidabile per valutare la pressione atmosferica, infatti Venere che ha una gravità di 0,9 g ma una pressione atmosfera di ben 93 volte superiore.

Alle basse pressioni l'acqua richiede temperature minori per evaporare.  
Alle alte pressioni l'acqua necessita di temperature maggiori per evaporare.  
Alle alte pressioni il suono si trasmette più rapidamente.  
Alle alte pressioni i laser perdono coerenza più facilmente essendo schermati dall'aria.  
Alle basse pressioni la viscosità della miscela atmosferica sfavorisce il permanere della nebbia.  
Alle alte pressioni è più facile che si formi nebbia.  
Alle basse pressioni l'escursione termica è maggiore.  
Alle alte pressioni l'escursione termica è minore.  
A parità di temperatura e volume atmosferico le alte pressioni tendono a favorire le piogge.  
In altre condizioni a sfavorirle, perché l'acqua tenderebbe a evaporare prima di raggiungere il suolo.  
Per avere acqua allo stato liquido, ma anche per tutte le altre sostanze, non esiste un valore univoco di pressione e temperatura per una determinata fase, ma questi valori sono mappati in un diagramma detto appunto delle fasi (solida, liquida e gassosa).  
Nel diagramma di fase dell'acqua, il punto triplo, nel quale le tre fasi coesistono, corrisponde al valore di pressione di sei millibar e alla temperatura di 0,01 °C. Oltre a quello triplo occorre considerare anche il punto critico, che per l'acqua è 374 °C e 218 atm, oltre il quale non vi è più equilibrio tra il liquido e il vapore.  
La gravità non è un indicatore affidabile per valutare la pressione atmosferica. Si pensi a Venere, che ha una gravità di 0,9 G, ma una pressione atmosferica di ben 93 volte superiore rispetto alla Terra. E si pensi a Marte, che per una fase della sua esistenza ha ospitato un oceano d'acqua allo stato liquido, ma un pianeta nella Biozona per mantenere acqua allo stato liquido per miliardi di anni deve avere non meno di 0,76 G, come regola di massima.

## **Ossigeno**

Nelle atmosfere con ossigeno inferiore al 10% non possono scatenarsi incendi.  
Nelle atmosfere ad alto tenore d'ossigeno gli incendi sono più comuni, l'atmosfera è velenosa perché acida, i manufatti (e in specie quelli metallici) tendono a corrodersi.

## **Effetto Serra**

Parliamo di pianeti nella Biozona con atmosfere più dense di quelle terrestri (1.000 millibar).  
Se il pianeta è vicino al limite interno della Biozona, l'effetto serra riscalda, cioè l'atmosfera densa imprigiona il calore solare e lo ridistribuisce sulla superficie del pianeta.  
Esempio: Venere.  
Se il pianeta è vicino al limite esterno della Biozona, l'effetto serra raffredda, cioè l'atmosfera respinge i raggi solari e la superficie del pianeta è più fredda.  
Esempio: Titano, che ha una temperatura media più fredda delle altre lune di Saturno non dotate di atmosfera.

## **Effetti dell'inclinazione assiale**

Rispetto alla Terra, che ha un'inclinazione assiale di ventidue gradi, più l'inclinazione assiale è accentuata, più i cambiamenti stagionali sono estremi; meno l'inclinazione assiale è accentuata, più i cambiamenti stagionali sono tenui.

A zero gradi l'asse di rotazione è perpendicolare all'asse dell'eclittica e gli effetti stagionali sono quasi nulli, ma le stagioni potrebbero essere influenzate da eccentricità orbitale o dalla presenza di altri oggetti nel sistema: nane brune, compagne della stella eccetera. In un pianeta privo di ciclo stagionale l'acqua continua ad ammassarsi alle alte quote e non disgela mai: ci sono meno fiumi, il clima diventa più arido, alle alte latitudini diventa molto più freddo. Le uniche fasce abitabili sarebbero quelle vicine alle coste di mari od oceani grazie alle precipitazioni.

**Orbita inclinata:** nel corso dell'anno lo zenit cambia e il Sole sembra fare su e giù nella volta celeste.

**Orbita eccentrica:** il Sole sembra diventare più grande e caldo quando il pianeta è più vicino e più piccolo e freddo quando il pianeta è più lontano.

### **Effetti del periodo di rivoluzione**

L'anno e il ciclo stagionale sono tanto più lunghi quanto più è lungo il periodo di rivoluzione.

### **Effetti del periodo di rotazione**

Il giorno è tanto più breve quanto più è breve il periodo di rotazione, inoltre più è breve il periodo di rotazione più le raffiche di vento sono forti, più a lungo durano cicloni e uragani.

**Rotazione Retrograda:** il Sole sorge a Ovest e tramonta a Est.

**Rivoluzione Retrograda:** il Sole sorge a Est e tramonta a Ovest.

**Rotazione e rivoluzione retrograde:** il Sole sorge a Ovest e tramonta a Est.

**Rotazione:** i pianeti conservano i moti di rotazione e rivoluzione che aveva la nebulosa da cui si sono formati quando si è messa in movimento. Nel caso del Sole il moto era antiorario. Quindi, i pianeti e relativi satelliti ruotano attorno al Sole e sul loro asse in senso antiorario. Il moto di rivoluzione retrogrado di un satellite è indizio sicuro di cattura. Un pianeta con rivoluzione retrograda probabilmente è un corpo catturato.

Una stella nasce da un ammasso di polveri. Le polveri rimangono inerti finché un evento non riesce a metterle in movimento. Quando questo accade, la nebulosa comincia a ruotare, al centro del disco di polveri si crea un globulo che accrescendosi diventa più caldo e arrivato alla massa critica s'innesca una reazione termonucleare che trasformerà l'ammasso di polveri in una protostella. La fase di protostella continua finché la stella, continuando ad accumulare massa dal disco di polveri da cui è circondata, non raggiunge una massa sufficiente a consentirle di sopraffare la gravità e diventare così una stella completa.

Nota: a volte si formano più oggetti che creeranno altrettante stelle.

### **Satelliti naturali**

Il limite teorico per mantenere un satellite è che questo deve trovarsi entro la Sfera di Hill, proporzionale al raggio orbitale del pianeta e alla radice cubica della sua massa in rapporto al Sole.

Perché ci siano orbite stabili pare che i satelliti debbano essere entro la metà o un terzo del Raggio di Hill.

Venere e Mercurio potrebbero avere delle piccole lune, ma queste dovrebbero orbitare vicino ai pianeti che a loro volta dovrebbero supplire alla loro piccola massa (rispetto al Sole) con una maggiore vicinanza dell'orbita del loro eventuale satellite: in questo modo la vicinanza stretta al pianeta vincerebbe la forza di gravità sulla maggiore massa del Sole. La velocità di rotazione e traslazione non modifica affatto il valore della gravità del pianeta e quindi non porta nessun fattore nel tenere più facilmente un satellite.

### **Mondi Satellitari**

Una grossa luna rivolge sempre lo stesso emisfero al pianeta di cui è satellite.

Entrambi gli emisferi della Luna sono illuminati dal sole per un periodo pari alla metà del periodo orbitale.

Il pianeta attorno a cui la luna orbita è visibile soltanto dall'emisfero della luna rivolto al pianeta che appare immobile nel cielo. Le fasi del pianeta si osservano da tutti i punti dai quali il pianeta è visibile. Benché il pianeta appaia immobile nel cielo anche dal centro dell'emisfero "luminoso", si possono osservare le fasi mentre dai bordi di questo emisfero. È poco probabile che dalla superficie della sua luna il pianeta si veda immobile a causa della librazione.

Nell'emisfero rivolto verso il pianeta, ogni mezzogiorno, c'è un'eclissi perché il pianeta viene a trovarsi tra il Sole e la Luna, perciò le ore prossime al mezzogiorno sono le più buie, al contrario le ore prossime alla mezzanotte sono le più luminose, perché il gigante gassoso (o il mini Nettuno o la Super Terra o la nana bruna) avendo un forte albedo ed essendo enorme può essere luminoso fino a 40 volte la Luna terrestre.

Nell'emisfero "oscuro" della luna (oscuro perché sconosciuto, non perché non illuminato dal sole) il ciclo d'illuminazione è simile a quello terrestre senza le succitate anomalie. La vita su un satellite naturale richiederebbe più della semplice acqua liquida. Eventuali lune abitabili dovrebbero avere una massa di almeno 0.12 masse terrestri, possedere un'orbita stabile, mantenere una buona atmosfera e un campo magnetico che protegga la loro atmosfera dal costante bombardamento di ioni energetici derivanti dalla magnetosfera del pianeta. I modelli più accreditati sembrerebbero indicare che sia rara (ma non impossibile) la formazione di questo tipo di oggetti. Tuttavia è sempre possibile che un oggetto di questa grandezza si formi altrove, sia catturato e si stabilizzi su un'orbita regolare attorno al suo pianeta. I satelliti in orbita attorno a pianeti di altri sistemi stellari potrebbero essere tra gli ambienti più abitabili della nostra galassia.

Per lungo tempo molti astronomi (e anche scrittori di fantascienza) hanno ipotizzato che i sistemi planetari extrasolari dovessero essere simili al nostro, con un gran numero di satelliti coperti di ghiaccio in orbita attorno a pianeti giganti freddi: una situazione simile a quella che conosciamo per Giove e Saturno. Ma negli anni novanta le prime scoperte di esopianeti hanno mostrato che ci sono altre possibilità: gli astronomi hanno cominciato a rilevare giganti gassosi che, dopo essersi formati nelle oscure regioni esterne, sono in qualche modo migrati in zone più vicine e più calde attorno alle stelle. Alcuni orbitavano addirittura nella zona abitabile della propria stella. Questa posizione ha sollevato una domanda ovvia: alcuni satelliti naturali di questi giganti "tiepidi" possono avere una composizione rocciosa, un'atmosfera protettiva e oceani, come la Terra?

Darren Williams, Jim Kasting e Richard Wade, ricercatori della Pennsylvania State University, sono stati i primi a studiare in dettaglio la possibilità che un esosatellite abbia un ambiente simile a quello terrestre. In uno studio pubblicato nel 1997 (LT8) su "Nature" i tre si erano chiesti quanto dovesse essere grande un satellite nella zona abitabile per avere stabilmente un'atmosfera densa a sufficienza e acqua allo stato liquido in superficie. «Avevamo trovato che un satellite più piccolo di Marte, che ha una massa pari a un decimo di quella terrestre e non è in grado di trattenere un'atmosfera per più di alcuni milioni di anni», spiega Williams. Sotto questa soglia, l'attrazione gravitazionale del satellite non sarebbe sufficiente a conservare un'atmosfera di densità adeguata; anzi, l'atmosfera di un satellite troppo piccolo verrebbe dispersa dalla radiazione proveniente dalla stella vicina.

Il problema è che la formazione di un satellite grande quanto un pianeta di tipo terrestre non sembra un processo frequente. Gli astronomi ritengono che la maggior parte dei satelliti si formi allo stesso modo dei pianeti, cioè per aggregazione graduale a partire da un disco in rotazione di gas, ghiaccio e polvere. La maggior parte delle simulazioni di questo processo di assemblaggio produce al massimo un corpo di massa paragonabile a quella di Ganimede, che orbita attorno a Giove ed è il satellite più grande del sistema solare. Secondo lo studio del 1997 (LT8), un satellite dovrebbe accumulare una massa quattro o cinque volte superiore a quella di Ganimede per trattenere un'atmosfera in modo duraturo.

Per fortuna la natura ha sviluppato altri metodi per produrre satelliti massicci. La Luna, per esempio, è troppo grande per essersi formata tranquillamente di fianco al nostro pianeta da un disco condiviso di gas e polvere. Molti astronomi sono convinti che il sistema Terra-Luna sia nato da una catastrofica collisione avvenuta ai primordi del sistema solare. Si ipotizza che anche Plutone e il suo satellite più grande, Caronte, siano una coppia prodotta da una collisione, sia pure a scala molto più piccola. Queste coppie potrebbero spiegare l'esistenza di altri tipi di satelliti. Nelle cosiddette "reazioni di scambio binario", un pianeta gigante che incontra una coppia di altri pianeti ne cattura uno come satellite, mentre il compagno viene espulso nello spazio. Questo tipo di scambio è avvenuto almeno una volta nella storia del sistema solare: il satellite maggiore di Nettuno, Tritone, ha un'orbita bizzarra che procede in senso retrogrado rispetto alla rotazione del pianeta gigante. Gli astronomi ritengono che Tritone sia stato catturato molto tempo fa da Nettuno, che lo sottrasse a un altro compagno.

Satelliti così grandi potrebbero ospitare acqua allo stato liquido, e quindi vita, anche se orbitassero attorno a un pianeta che non si trova nella zona abitabile del sistema stellare. Un riscaldamento supplementare potrebbe arrivare dalla luce riflessa e dal calore emesso dal pianeta, e dalla sua attrazione gravitazionale. Come la Luna genera maree negli oceani terrestri, la gravità di un gigante gassoso potrebbe generare energia mareale in un satellite vicino, deformandone l'interno e riscaldandolo per attrito. È lo stesso effetto con cui si riscalda una graffetta di metallo piegandola più volte con le mani. In effetti, secondo uno studio recente di René Heller della McMaster University e Rory Barnes della Washington State University (LT8), se l'orbita fosse troppo vicina al gigante gassoso il riscaldamento mareale potrebbe essere così intenso da provocare l'ebollizione dell'atmosfera o la fusione del satellite. Un'orbita un po' più ampia consentirebbe al satellite di godere di un ambiente temperato anche se il pianeta fosse lontano dal calore della stella.

Le forze mareali potrebbero anche cambiare l'orbita di un satellite in modo che mostri sempre lo stesso emisfero al suo pianeta, come accade per la Luna. Immaginare i cieli notturni di questi mondi in rotazione sincrona, spiega Heller, porta a uno scenario assai bizzarro. «Per esempio, immaginiamo di trovarci sull'emisfero rivolto al pianeta di un satellite in rotazione sincrona. Il pianeta apparirebbe enorme e immobile nel cielo. Al "mezzogiorno" del satellite, che corrisponde al punto della sua orbita in cui l'altezza della stella nel cielo è massima, quest'ultima passerebbe dietro al pianeta e non vi sarebbe luce riflessa proveniente dal pianeta stesso. Vedremmo solo un disco nero esattamente sopra di noi e il cielo stellato tutt'intorno. A "mezzanotte", quando l'orbita della luna porterebbe la stella sotto i nostri piedi, la faccia illuminata del pianeta si trasformerebbe gradualmente prima in una falce luminosa e poi in un disco che riflette luce in abbondanza sul satellite. Quindi a mezzanotte il cielo sarebbe molto più luminoso che a mezzogiorno.

## 3.Z) APOCALISSE OMNIA

Inseriamo anche questo capitolo per poter gestire la propria apocalisse personale.  
La numerazione è volutamente 3.Z perché sarà sempre l'ultimo capitolo (pre-appendice)  
La fine è solo l'inizio! Che tipo di apocalisse si desidera inserire nella propria campagna?  
Decidere il modo in cui il mondo finisce è il primo passo nello sviluppo della campagna.

Ci sono alcune domande da considerare:

Quanto tempo fa è stato l'apocalisse?

Ci sono rimaste alcune città? Se sì, sono abitate?

Ce qualche forma di governo in atto o vige il caos più totale?

C'è un'abbondanza di tecnologia funzionante o la maggior parte è andata distrutta?

L'ambiente è amichevole od ostile?

Le vite degli umani, degli animali, delle piante hanno ancora le stesse forme che avevano prima dell'apocalisse?

### 3.Z) LT (LIVELLO TECNOLOGICO) E PL (PROGRESS LEVEL)

L'intero capitolo è pesantemente ispirato ai GdR della Wizards

"d20 Modern" (il "d20 System" – il sistema di giuoco di D&D3.x - ai tempi moderni)

"d20 Future" (sempre il "d20 System", con ambientazione futuristica)

"d20 Apocalypse" ("d20 System" in un'ambientazione post-apocalittica).

Quindi la prima cosa da fare è creare un'equivalenza tra:

il nostro LT Livello Tecnologico e il PL Progress Level del d20 System.

Per quanto riguarda le equivalenze tra le epoche antiche fino alla odierna, è tutto abbastanza semplice; mentre per quelle futuristiche potrebbero esserci delle differenze tra le ipotetiche tecnologie futuristiche, ma a noi questo non interessa: fino all'epoca contemporanea è più che sufficiente per i nostri scopi!

**Tabella Omnia 3.Z: Equivalenza tra LT e PL**

PROGRESS LEVELS		EPOCA	LIVELLO TECNOLOGICO	
PL0	STONE AGE	- 3500 a.C.	LT0	ETA DELLA PIETRA
PL1	BRONZE/IRON AGE	3500 a.C. - 500 d.C.	LT1	ETA DEL BRONZO
			LT2	ETA DEL FERRO
PL2	MIDDLE AGES	500 - 1450 d.C.	LT3	MEDIOEVO
PL3	AGE OF REASON	1450 - 1730 d.C.	LT4	RINASCIMENTO/COLONIALE
PL4	INDUSTRIAL AGE	1730 - 1980 d.C.	LT5	RIVOLUZIONE INDUSTRIALE
			LT6	ERA MECCANIZZATA
			LT7	ERA NUCLEARE
PL5	INFORMATION AGE	1980 - 2025? d.C.	LT8	ERA DIGITALE
PL6	FUSION AGE	2025? - 2070? d.C.	LT9	ERA MICROTECNOLOGIA
PL7	GRAVITY AGE	+ 2070? d.C.	LT10	ERA ROBOTICA
PL8	ENERGY AGE	?	LT11	ERA MATERIA OSCURA
PL9	AND HIGER	?	LT12	LONTANO FUTURO



Quindi tirando le somme, l'epoca attuale (gli anni 10 del 3zo millennio):  
per il nostro Omnia Saecula è il Livello Tecnologico LT8,  
mentre per il d20 System equivale al Progress Level PL5.  
Ora possiamo tranquillamente rapportare i PL ai nostri LT!

Il LT dell'ambientazione è pesantemente influenzata – se non completamente determinata – dalla scelta dell'apocalisse.

L'apocalisse potrebbe accadere ai giorni nostri, in un futuro prossimo, o anche in un futuro remoto. Alcuni tipi di apocalisse, come Disastro Biologico, Invasione Aliena o Impatto di Asteroide possono accadere in ogni LT, ma altri, come Armageddon Nucleare e Rivolta delle Macchine sono strettamente legati al LT. Bisogna determinare quanto o quanto poco la civiltà è avanzata rispetto al LT corrente.

Inoltre l'apocalisse può accadere nel passato. Per esempio, una Invasione Aliena può plausibilmente accadere in qualsiasi epoca della storia della Terra - ma se il LT al tempo dell'invasione non è abbastanza alta da garantire all'umanità qualche opportunità di sopravvivere grazie all'uso della tecnologia, non sarà più di un gioco (per esempio estremo, pensiamo ai dinosauri contro una grande roccia, 65 milioni di anni fa).

Alcuni eventi apocalittici sono chiaramente legati ad un LT minimo e non può accadere prima. Per esempio, se si vuole ambientare la campagna durante l'Età della Ragione LT4 (Rinascimento/Coloniale), l'apocalisse non può essere Armageddon Nucleare perché la tecnologia nucleare non esisteva al LT4 (bisogna aspettare il LT7 per l'atomica).

Ognuna delle ambientazioni post-apocalittiche descritte nel capitolo è progettata per epoche correnti o simili (LT8 i nostri tempi, ma anche LT7 per un passato prossimo, o LT9 per un futuro prossimo ). Dopo il cataclisma, il LT Livello Tecnologico diventa una misura del tipo di tecnologia che i sopravvissuti possono trovare tra le rovine dell'ambiente.

Ad esempio, in un una campagna post-apocalittica nel LT8 Era Digitale, che dovrebbe essere piena di computer e connessioni alla rete, queste tecnologie potrebbero essere una cosa del passato – e gran parte del mondo è regredito al LT4 Rinascimento/Coloniale – ed un computer potrebbe essere una risorsa da controllare pesantemente.

Anche se la Tecnologia è là fuori da trovare (anche se in quantità limitate), l'apocalisse ha fratturato la cultura e la società che la tecnologia LT8 una volta aveva generato.

### **3.Z) SCEGLIERE L'APOCALISSE**

Vediamo i possibili modi per far finire il mondo "così come lo conosciamo".

Andiamo a vederle in dettaglio alcune possibili cause.

#### **3.Z) INVASIONE ALIENA**

Se una razza aliena capace del viaggio interstellare avesse dei progetti per la terra e la sua popolazione? Forse gli alieni stanno cercando le risorse naturali che hanno esaurito nel loro pianeta, oppure sono una razza imperialistica che cercano altri pianeti da aggiungere al loro impero interstellare, o forse hanno bisogno di carne fresca da schiavizzare. In ogni caso, gli alieni arrivano e attaccano. I maggiori centri popolati, e le installazioni militari sono state distrutte o sono cadute sotto il loro controllo.

Una larga parte della popolazione mondiale è stata devastata dall'attacco iniziale alieno. Forse il sistema immunitario degli alieni soccombe a qualche virus, o una tecnologia segreta militare si rivela particolarmente efficace, oppure le bande di umani che hanno resistito riescono eroicamente a cacciare gli alieni. Comunque, gli alieni sono sconfitti. Dopo la vittoria contro gli invasori alieni, l'umanità si ritrova in un mondo totalmente cambiato. Le nazioni sono state scosse, le più grandi città distrutte e ci sono nuovi pericoli. Alien sopravvissuti abbandonati sulla Terra, vivono nell'ombra, con strane tecnologie.

#### **3.Z) DISASTRO BIOLOGICO**

Metà della popolazione europea è stata uccisa dalla Morte Nera durante il Medioevo. Durante la Guerra Fredda c'era il pericolo di una epidemia di massa, grazie alle nuove conoscenze sulla manipolazione genetica, capace di creare un super-virus o un batterio come un'arma.

Anche con la conclusione della Guerra Fredda, gli stock di armi biologiche non sono stati interamente distrutti. Forse i custodi di queste armi hanno venduto i virus mortali a organizzazioni terroristiche di gente pazzoide.

Inoltre è possibile che un virus killer, di origine naturale, decimi la popolazione mondiale.

### **3.2) CATACLISMA AMBIENTALE**

L'avidità del genere umano per le risorse ed il suo disinteresse verso lo sviluppo dell'ambiente, l'ecosistema mondiale varia fino a rompersi. Il surriscaldamento globale, l'inquinamento incontrollato, la massiccia deforestazione contribuiscono al declino generale della stabilità climatica del pianeta, delle piogge e delle temperature. L'ultimo colpo lo dà un singolo cataclisma, il culmine di tutta la follia ambientale umana. A seconda delle teorie, il mondo finirà in fuoco o in ghiaccio.

In questa ambientazione, l'ambiente mondiale è in un orribile scompiglio. Enormi falciate di terre diventano inabitabili, le piogge diminuiscono o cessano creando polvere o terra secca dove una volta c'erano campi coltivati, permettendo ai deserti di crescere in modo esponenziale. Lo scioglimento dei ghiacciai polari fa aumentare il livello del mare, inghiottendosi un massiccio ammontare di altre terre abitabili. In alternativa, il riscaldamento globale fa spostare la corrente del golfo e i venti alisei, forzando il mondo in una accelerata era glaciale, con i ghiacciai che avanzano fino alle terre abitate. Enormi bufere, giganteschi uragani e tempeste di sabbia diventano la norma, rendendo le aree temperate pericolose.

La distruzione del clima normale distrugge l'agricoltura tradizionale e la pesca, causando massicce carestie. Rivolte per il cibo portano al collasso della civiltà. Milioni muoiono di fame o sete ed altrettanti muoiono durante le rivolte.

Alla fine, i sopravvissuti si ritrovano che procurarsi cibo e acqua potabile, in un mondo diventato sterile ed arido, è una continua battaglia, tanta competizione per le poche risorse vitali.

### **3.2) IMPATTO DI ASTEROIDE**

Durante il periodo Cretaceo, i dinosauri dominavano la terra. Dopo poche migliaia di anni i dinosauri si estinsero, dando l'inizio all'era Cenozoica. Questo è stato il risultato di un evento a livello di estinzione: l'impatto di una meteora larga abbastanza per colpire il pianeta con 100 milioni di miliardi di TNT. Ed ora è successo di nuovo.

L'assassino è un asteroide o cometa grande come una montagna, abbastanza da distruggere la civilizzazione, ma non abbastanza da distruggere il pianeta. Dove colpisce la vita finisce. Se la collisione è sulla terra, vaporizza intere città e spiana le montagne. Se l'impatto è nell'oceano, crea un enorme tsunami, veloce e alto, ed interi paesi sono letteralmente spazzati via.

Solamente chi si trova abbastanza lontano dall'impatto ha speranze di sopravvivere, ma i cambiamenti sono talmente grossi da ripercuotersi anche dalla parte opposta del pianeta: nuove montagne si sollevano, la lava erutta e enormi tempeste devastano l'area.

Migliaia di persone muoiono durante le prime ore, ed il bilancio delle vittime sale. Una nube di polvere e detriti oscurano il sole per anni. Le temperature mondiali calano di 22 – 28 gradi. Private del sole parecchie specie vegetali muoiono. Private del cibo, anche parecchie specie animali erbivore muoiono e per conseguenza anche gli animali carnivori privati di prede erbivore. L'intera catena alimentare collassa. Ricostruire la civilizzazione è impossibile fino al ritorno del sole, che illumina un mondo ghiacciato dove solo i più duri possono sopravvivere.

### **3.2) GIORNO DEL GIUDIZIO**

In questa ambientazione, il declino spirituale dell'umanità apre i cancelli del Paradiso e dell'Inferno causando l'apocalisse finale, ripulendo il mondo di santi e peccatori.

La visione più popolare dell'occidente di questa forma di apocalisse proviene dalla bibbia, ma ogni cultura e religione ha la propria visione della fine del mondo. Il calendario Maya, per esempio, predice la fine del "quarto sole" (la nostra epoca, quella corrente) nel 2012 (ma abbiamo visto che non è successo niente di che!).

Il giorno del giudizio può arrivare con l'aspetto di angeli e demoni che scendono sulla terra per combattere la battaglia finale, uccidendo tutti quelli che si trovano sulla loro strada.

Le armate dei giusti e dei dannati possono formarsi, combattendo la guerra nel nome di quello in cui credono, anche se potrebbe essere difficile stabilire quale parte stia combattendo per quale causa, come credenti e non credenti sono morti in massa. Il mondo è diventato una zona di guerra per zeloti, fanatici e disperati.

O forse i fedeli sono sbattuti fuori dal paradiso come ricompensa per la loro fede, ed i peccatori sono trascinati all'inferno per l'eternità. I pochi che sono rimasti sulla terra devono lottare per sopravvivere, sapendo che le loro anime non sono degne del reame.

### **3.2) ARMAGEDDON NUCLEARE**

Gli ordigni atomici, capaci di mantenere il bilanciamento della potenza durante la guerra fredda, sono diventati il Sacro Gral per le organizzazioni terroristiche e le nazioni canaglie che arrivano anche al sacrificio di se stessi per colpire i loro nemici.

Le nazioni con un programma nucleare vigilano e proteggono la loro tecnologia e le ricerche, sia per la loro protezione, che per quella del mondo intero. Le nazioni che non dispongono di tecnologie nucleari cercano di incrementare la loro influenza e il loro potere sviluppando loro stessi programmi nucleari. Solo in rari casi le nazioni raggiungono questo obiettivo attraverso la ricerca; molto spesso, comprano la tecnologia nucleare nel mercato nero internazionale o reclutano spie per rubare le informazioni necessarie a replicare la tecnologia.

Ultimamente, una organizzazione di fanatici, oppure una nazione, riesce a ottenere o creare una fornitura di armi nucleari insieme alla capacità di lanciarle. Razzi con testate nucleari vengono lanciate contro i loro nemici, o i camion che trasportano le armi vengono fatti esplodere in punti strategici. Questi orrifici atti suscitano una immediata e devastante contrattacco contro la nazione responsabile.

Tempeste di fuoco ricoprono i paesi in guerra e la ricaduta si diffonde rapidamente in tutto il mondo. Radiazioni velenose, cancro e una lenta morte per quelli che sono stati abbastanza sfortunati da sopravvivere all'attacco iniziale. Quello che una volta era un pianeta pieno di praterie, foreste, e pianure, è diventato un desolato, avvelenato globo, ed i resti della sua specie più potente sono ridotti ad un'esistenza misera in un ambiente ostile.

### **3.2) RIVOLTA DELLE MACCHINE**

Poiché l'umanità dipende sempre più dalle macchine per i lavori duri, ed eventualmente pensando per loro, i robot e le intelligenze artificiali in ultima analisi, potrebbero significare la fine dell'umanità. Quando trattati come niente più che schiavi da lavoro, o al massimo dei cittadini di serie b, le macchine di tutto il mondo si rivoltano e distruggono i loro creatori.

Forse le macchine con intelligenza artificiale sviluppano personalità, abilità di ragionamento e desideri simili agli umani. Questi nuovi senzienti cominciano a vedere i loro padroni creatori come deboli, miopi ed incompetenti e credono che il mondo possa essere un posto migliore senza gli umani.

O forse la rivolta delle macchine è causata da difetti o danni nella programmazione. Le macchine non sono senzienti, stanno eseguendo programmi imperfetti oppure sono sotto il controllo di una mente malefica.

Senza la conforme funzionalità della tecnologia del computer, il mondo è capovolto.

L'economia mondiale è ferma da quando l'equipaggiamento elettronico ha smesso di funzionare. Non ci sono strutture mediche funzionanti, nessuna rete di comunicazione globale o locale funziona, nessun servizio di emergenza e così via.

Alcuni umani si adattano a vivere una vita primitiva che utilizza solamente attrezzi basici e non elettrici. Altri umani invece, potrebbero combattere il fuoco con il fuoco e creare dei dispositivi "stupidi" o comunque usando tecnologia controllabile.

### **3.2) PIANETA INTERSTELLARE**

Qualcosa di massivo, non più piccolo della nostra Luna e possibilmente non più grande di Giove, entra nel nostro sistema solare. Potrebbe essere la più grossa cometa mai vista, oppure un pezzo di ghiaccio e roccia proveniente da un'esplosione in un altro sistema solare milioni di anni fa. Non c'è niente che l'uomo possa fare per prevenire che un pianeta interstellare scateni il caos sulla Terra. Quando si avvicina l'apocalisse è inevitabile. Anche se il pianeta interstellare non colpisce direttamente la Terra, la sua forza di gravità disturba le orbite di ogni cosa nel sistema solare.

Gli effetti di un pianeta interstellare sono devastanti. L'asse della terra si sposta, piazzando l'Africa nel Circolo Artico, e l'Antartico nell'equatore. Terremoti, tsunami e vulcani devastano il pianeta. Nessun bunker è completamente sicuro, nessuna nave può sopravvivere alle tempeste infernali che affondano il pianeta. L'ecologia di ogni continente è cambiata, generando una estinzione di massa di animali e piante.

Una volta che il pianeta interstellare esce dal sistema solare, la Terra trova una nuova stabilità. I pochi abitanti scampati dalla distruzione totale deve trovare il modo di vivere nel nuovo ambiente.

### **3.2) INVASIONE SOPRANNATURALE**

Nel corso della storia, si raccontano storie di cose che si perdono nella notte, di poteri soprannaturali che minacciano costantemente i regni della scienza e della logica. Queste storie sono solo favole e miti oppure ci sono parti che corrispondono alla realtà? Se questo avviene, il soprannaturale è reale, una verità che conoscono solo pochi campioni della luce, che usano i loro poteri per combattere la marea del male soprannaturale in una guerra segreta per tutte le nostre anime.

Ma i campioni della luce hanno fallito, e le forze oscure sono in ascesa. I monumenti dell'umanità sono dati alle fiamme, diventando portali per l'inferno. I demoni comandano la notte, spargendo terrore ed esigendo il culto. Orde di non morti camminano sulla faccia della terra, cercando la carne dei vivi e trasmettendo la malattia della non morte.

Impreparati, gli eserciti del mondo non riescono a fronteggiare un nemico immune alle armi fatte dall'uomo. I pochi campioni della luce trasmettono le proprie conoscenze di argento e sacri scritti che sono armi efficaci contro la forza del male, ma è troppo poco e troppo tardi.

Le forze soprannaturali dell'oscurità distruggono tutta la tecnologia e le armi umane. Una nuova Epoca Oscura inizia sulla Terra. Le città diventano controllate da signori demoni che richiedono tributi e adorazione totale. Solo un piccolo numero di anime coraggiose abbastanza da cercare la conoscenza necessaria per reclamare la Terra.

### **3.2) INSIEME DI FATTORI**

È perfettamente accettabile combinare due o più cause dell'apocalisse per dare più gusto alla propria ambientazione. Per esempio, rivolta delle macchine potrebbe causare un armageddon nucleare; oppure un cataclisma ambientale potrebbe scatenare un disastro biologico.

### 3.2) SOCIETÀ POST-APOCALITTICHE

A seguito dell'apocalisse, la società non scompare interamente. La civilizzazione attraversa una graduale evoluzione che va da una formazione iniziale, fratturazione, riformazione e ricrescita. Questa progressione richiede anni, probabilmente generazioni, ma eventualmente la nuova società evolve.

Immediatamente dopo l'apocalisse, gruppi di persone nella stessa area naturalmente si aggregano. Anche se alcuni individui preferiscono essere da soli, la maggior parte dei sopravvissuti trovano che la forza stia nel numero. Lo scopo iniziale è quello di riconnettersi con gli altri uomini e ristabilire una parvenza di ordine. Tutto ciò che conta è sopravvivere, e molti individui riconoscono che la speranza di successo è quello di massimizzare se lavorano insieme. A seconda di quanto seriamente l'area locale è stata colpita dagli eventi apocalittici, il gruppo può essere formato da pochi elementi, oppure qualche centinaia, piuttosto che migliaia.

Ogni membro del gruppo ha delle abilità con cui contribuire. Una persona potrebbe essere brava nelle costruzioni, un altro potrebbe essere un cacciatore, un altro ancora un medico ed ancora un altro potrebbe essere un leader naturale che tiene unito il gruppo. Tutti devono mettere insieme le forze per le necessità immediate: cibo, riparo e acqua potabile. Molti gruppi riconducono se stessi alle forme di legge e governo che esistevano prima dell'apocalisse. Le interazioni iniziali ignorano i disaccordi precedenti che possono aver avuto luogo prima degli eventi turbolenti, e si concentrano sul preservare unite le forze. Comunque, le divisioni religiose, politiche ed etniche sono profondamente radicate e di non facile superamento, e molte delle vecchie divisioni continuano a esistere sotto la superficie. Come la popolazione cresce, sorgono conflitti all'interno della società.

Alcuni membri del gruppo vogliono ricostruire la società esattamente come era prima; altri invece vedono l'apocalisse come l'occasione per chiudere con le precedenti forme di governo e crearne di forme nuove, ed altri ancora vedono l'apocalisse come l'occasione di ricreare la società in accordo con le leggi della loro religione, esiliando o convertendo quelli che non condividono i principi del loro credo.

Col tempo, i gruppi vengono dominati da una singola, stretta filosofia, causando parecchie fazioni insoddisfatte. Una volta che si è ragionevolmente certi che la crisi generata dall'apocalisse sia passata, le varie fazioni si separano dal resto della società.

Generalmente, le fazioni si dividono da una società più grande e non se ne sente più parlare, anche se alcuni gruppi fanatici cominciano delle guerre contro altre fazioni o alla società più grossa da cui si sono divisi, saccheggiando i beni materiali ed assorbendo i membri conquistati come cittadini parziali, membri completi o schiavi.

Le parole si diffondono di bocca in bocca riguardo a queste società, e guadagnano reputazione buona o cattiva, così come gli individui che vi gravitano attorno.

Una lista parziale dei tipi di società sono descritti di seguito. Possono essere usati così come sono, oppure modificati e combinati per renderli adatti alle proprie esigenze.

**Dimensione della Società:** le società descritte possono essere molto varie, e alcune per la loro natura, possono avere pochi membri rispetto alle altre società.

Una società di dimensione minuta può avere meno di 100 membri;

una società di dimensione minuscola ha circa da 100 a 500 membri;

una società di dimensione piccola ha circa da 500 a 2.000 membri;

una società di dimensione moderata ha circa 2.000 a 5.000 membri;

una società di dimensione grande ha da 5.000 a 15.000 membri

L'Indice di Popolazione è riferito al LT8 (ed è 7,5 vedi Appendice).

### **3.2) SOCIETÀ DEPRAVATA**

I giorni della legge sono finiti! Gli individui in una società depravata si concedono tutte le libertà e i vizi che desiderano. Il gioco d'azzardo, la prostituzione, l'uso di droghe, sono lontane dalla proibizione – anzi sono incoraggiati. Se c'è una sufficiente domanda per un servizio, ci sarà qualcuno disposto a farlo, per un compenso.

Questa cultura di assoluta libertà imposta una nuova struttura di potere in cui coloro che hanno più successo a rifornire i vizi degli altri, diventano ricchi e potenti. Ricchezza e potenza fanno diventare boss (capi) della società, ognuno controllando un particolare vizio. Forse i boss sono in un gruppo cooperativo organizzato o forse competono per gli affari. Anche se possono essere eletti individui o gruppi di individui ufficialmente in carica di un insediamento, ognuno conosce chi detiene il vero potere.

La dimensione di una società depravata normalmente varia da piccola a moderata.

### **3.2) SOCIETÀ DEVOTA**

Seguendo l'apocalisse, i religiosi zelanti credono che l'umanità abbia causato la catastrofe a causa del fallimento nel seguire i dettami delle loro dottrine. Questi gruppi creano società con governi basate sulle loro credenze religiose.

Queste società raramente eleggono i loro capi. Invece, la più venerata figura religiosa è indicata o diventa capo, che sua volta, nomina il consiglio. Il suo livello di autorità è simile a quella di un signore della guerra o di un monarca, ma ci si aspetta che usi questo potere per promuovere la dottrina della chiesa. Questo è essenziale per una eventuale sua rimozione, nel caso in cui le sue decisioni comincino a diventare contrarie alle credenze della società.

La dimensione della società devota normalmente varia da minuscola a piccola.

### **3.2) SOCIETÀ ETNICA**

Prima dell'apocalisse, molte società contenevano numerose minoranze etniche. In alcuni casi, queste minoranze erano accettate largamente dalla società senza riserve. In altri casi, le minoranze venivano discriminate odiate e private di diritti. Questa separazione dalla società più grande va spesso al di là delle loro differenze esteriori, e si basa invece sulla cultura, che rappresenta le differenze fondamentali nel modo in cui pensano e interagiscono sia con il proprio popolo che con coloro che sono al di fuori del loro gruppo. Molti gruppi etnici, che sono già in contatto tra loro nelle grandi città, formano il loro gruppo a seguito dell'apocalisse. Le loro leggi e costumi possono riflettere quello delle loro terre native o la loro cultura, o possono semplicemente essere basate sul concetto di una società dove il loro gruppo è dominante. Le loro leggi possono rifiutare a persone di altri gruppi etnici di unirsi a loro, o possono essere in guerra aperta contro membri di un altro gruppo etnico specifico.

La dimensione di una società etnica normalmente varia da minuta a piccola.



### **3.Z) SOCIETÀ LEGALE**

Una società legale è governata da uno stringente insieme di regole. Queste regole possono riflettere la legge che c'era in vigore prima dell'apocalisse, o può riflettere una interamente nuova ideologia post-apocalittica. Gli individui in queste società si aspettano che queste leggi siano rispettate, e che le pene siano rigidamente definite e vincolanti. Le persone gravitano in queste società, nonostante le restrizioni imposte alle libertà individuali, perché credono che siano più sicure rispetto agli altri modelli. Questa percezione non è sempre vera.

Queste sono le insidie che molte persone non considerano prima di entrare in una società legale. Solo perché una società è regolata da leggi non significa che queste leggi siano giuste. Le leggi possono essere arbitrarie in natura, eccessivamente complesse, difficilmente comprensibili, discriminatorie e brutalmente imposte.

In aggiunta, anche se generalmente si pensa che la società legale sia governata dalla volontà delle persone, spesso è lontano da quello che è in verità. Società legali sono esposte alla corruzione come ogni altro tipo di società.

La dimensione di una società legale normalmente varia da piccola a grande.

### **3.Z) SOCIETÀ MILITANTE**

Afflitto dai signori delle lande post-apocalittiche, si forma una società militante per proteggere e fornire ordine ai suoi cittadini, e per esercitare il controllo sulla regione circostante. I gradi di questa società sono gerarchici. Un individuo è promosso in base al merito, ed è prezioso finché è in grado di impugnare un'arma e andare in battaglia. Una società militante non è necessariamente aggressive. Sebbene disciplina ed esperienza militare sono preziosi tratti nei loro membri, il gruppo può ricorrere alla violenza solo se provocato. La natura dura, la reputazione, e la volontà di combattere dei membri serve a scoraggiare gli invasori.

In altre mani una società militante potrebbe dominare una regione, scontrandosi con chi si oppone alle loro regole.

La disposizione di una società militante dipende dal comando. Questa è un tipo di società abbastanza comune in un mondo post-apocalittico.

La dimensione di una società militante generalmente varia da minuta a piccola.

### **3.Z) SOCIETÀ SELVAGGIA**

Piccola, violenta e senza legge, le società selvagge sono piaghe per il mondo post-apocalittico. Questa società prende quello che vuole dagli indifesi, ed evita le forze superiori. Sono i bruti che attaccano gli insediamenti pacifici per rubare le loro risorse - godendo nel saccheggiare e razzare.

Quando si confronta con forze superiori, la società selvaggia va a nascondersi. In fatti, molte di queste società sono società con tasche molto vaghe, alleati a nomadi che pregano in un particolare luogo fino a che viene pulito, una banda più ampia vi si muove, o un gruppo più potente di quello che viene in difesa della gente dell'area.

Una società selvaggia è guidata da chi può strappare il potere ed il controllo degli altri membri. Come un capo usa i suoi scagnozzi per garantire la sottomissione e la conformità dai membri della società, e per prevenire (o posticipare) l'ammutinamento.

Un buon capo in una società selvaggia è diffidente dei suoi scagnozzi, come lo è dei suoi seguaci, dal momento che uno qualunque di loro potrebbe tradirlo per assumere il comando.

La dimensione di una società selvaggia varia da minuta a minuscola, ma il numero totale di queste società in un mondo post-apocalittico è estremamente grande.

### **3.2) SOCIETÀ TRIBALE**

Una società tribale spesso sono i resti di una originale società post-apocalittica che è rimasta intatta per parecchie generazioni. I membri sono insieme non solo perché condividono simili credenze, ma perché condividono una comune ascendenza.

Ogni società tribale ha le proprie leggi e i propri costumi, e possono o non possono essere amichevoli verso altre tribù o società. La società tende a vivere a stretto contatto con la natura, sopravvivendo con la caccia e la raccolta, contando molto poco, o per niente, sulla tecnologia. Le tradizioni sono tramandate oralmente da una generazione all'altra, e dopo parecchie generazioni i membri spesso non hanno ricordi del tempo prima dell'apocalisse. Il comando di una società tribale varia enormemente da tribù a tribù. Alcune tribù sono comandate da un singolo individuo, altre seguono gli editti di un consiglio di anziani, altre ancora sono democratici e non fanno niente senza l'approvazione della maggioranza. Possono essere interamente pacifica, o possono essere guerrafondai e spietati come la peggiore società selvaggia.

La dimensione di una società tribale normalmente varia da minuta a piccola.

### **3.2) SOCIETÀ TOTALITARIA**

Una società totalitaria è simile ad una società legale, ad eccezione che accettano le regole di un individuo che detiene il potere assoluto ed occasionalmente lo rivolge contro le sue stesse persone per tenerli in riga. Il capo è tipicamente auto nominato, guadagnandosi la sua posizione con la forza o col supporto di seguaci devoti con potere militare. È carismatico ed esige assoluta lealtà dai suoi scagnozzi. Piuttosto che farsi temere, come spesso accade in una società selvaggia, li premia sopra tutti gli altri nella società.

La dimensione di una società totalitaria normalmente varia da piccola a grande.

### **3.2) DIVERSE SOCIETÀ IN UNA UNICA AMBIENTAZIONE**

All'interno di ambientazioni di gioco, ogni insediamento può essere un diverso tipo di società. Insediamenti dalla mentalità simile potrebbero trovarsi nelle immediate vicinanze e avere stabilito accordi di protezione e di baratto.

### **3.2) ERE POST-APOCALITTICHE**

In aggiunta alla forma dell'apocalisse, un elemento critico nella creazione di una campagna post-apocalittica è l'ammontare di tempo passato da quando è successo l'evento apocalittico. Una campagna ambientata nella settimana o nell'anno immediatamente dopo una guerra nucleare con persone che pochi mesi prima facevano shopping nei centri commerciali ed ora li saccheggiano, è molto diversa da una campagna impostata centinaia di anni più tardi, quando il mondo civilizzato è una leggenda e un coltellino svizzero è un ambito (e misterioso) artefatto.

Le seguenti sono quattro ere generali in cui è possibile impostare la propria campagna. Anche se questi riflettono una potenziale linea temporale per l'umanità nel caso di un evento apocalittico, non sono le uniche direzioni che potrebbe prendere l'umanità – è possibile che la civilizzazione possa rinascere dopo l'era Indomani, per esempio, dove i sopravvissuti riorganizzano le loro comunità per recuperare la conoscenza e la tecnologia necessaria a ricostruire la civilizzazione. Infatti, tale obiettivo potrebbe trovarsi al centro della campagna.

#### **3.2) INDOMANI**

In una campagna ambientata nell'era Indomani, l'apocalisse è ancora vivido nella memoria – forse è successo il mese scorso, o forse 10 o 15 anni fa. Gli adulti di questo mondo sono nati prima dell'apocalisse, e si ricordano come era il mondo civilizzato. Gli edifici stanno ancora in piedi, largamente intatti, e gli oggetti preapocalittici sono in buone condizioni, e comunemente disponibili.

Questa ambientazione è collocata letteralmente tra le rovine del mondo moderno. Case e centri commerciali rimangono, anche se forse in condizioni fatiscenti. Armi da fuoco, automobili, generatori elettrici, torcia elettrica, e tutti i tipi di altri dispositivi possono essere trovati in condizioni funzionanti (o possono essere riparati facilmente), sebbene il carburante (o le batterie, o le munizioni) sono probabilmente difficili da trovare.

La società, così com'è, è altamente disorganizzata, con i rari insediamenti che si mettono insieme per un sostegno reciproco. Più comuni sono le bande erranti, che prendendo da quelli più deboli di loro ed evitano quelle più forti e brutali.

In breve, Indomani, temporalmente si piazza tra 0 e 15 anni dall'apocalisse.

#### **3.2) GENERAZIONE 0**

Nella era Generazione 0, parecchie decadi sono passate dall'apocalisse. I più vecchi sopravvissuti ricordano la loro infanzia nell'era civilizzata prima dell'apocalisse, ma molti adulti sono nati dopo l'evento. Gran parte dei resti degli edifici stanno ancora in piedi, e gli oggetti preapocalittici sono abbastanza comuni, anche se gelosamente custoditi.

In questa era, il mondo che conosciamo è ancora riconoscibile, sebbene il tempo abbia lavorato sul resto della civiltà. Gli edifici preapocalittici sono ancora comuni, ma la maggior parte sono degenerati in estrema rovina e sono stati probabilmente ripuliti dei contenuti utili più volte. Gli oggetti comuni e duraturi prodotti prima dell'apocalisse (come le armi da fuoco) non sono rare, ma i consumabili (come le munizioni) invece lo sono, e gli oggetti meno durevoli funzionano solo se sono stati mantenuti con molto cura.

La società umana in questa era ha ricominciato la ricostruzione in alcune aree, ed i sopravvissuti si sono fusi in piccoli insediamenti e villaggi. Alcune comunità sono altamente isolate e pesantemente difese contro (o nascoste da) le bande ed i signori della guerra che si aggirano per le terre. Pochi vagabondi commerciano beni ed informazioni tra le comunità, ma la loro occupazione è pericolosa e le loro visite sono rare. In breve, Generazione 0, temporalmente si piazza tra 20 e 100 anni dall'apocalisse.

### **3.Z) EPOCA OSCURA**

Nell'epoca oscura, molte generazioni sono passate dall'apocalisse (almeno un secolo, e forse parecchi); la conoscenza del mondo preapocalittico si fonde nella mitologia. Le rovine delle città dell'antichità contengono misteri, pericoli e occasionalmente tesori, ma molti degli oggetti che si trovano sono incomprensibili e usati solo come materiale grezzo. Il mondo è un posto selvaggio e crudele.

In questa epoca, i personaggi conoscono il mondo civilizzato solo come leggende gloriose, tramandate nelle generazioni tramite il racconto orale. L'evidenza dietro alla leggenda è possibile vederla coi propri occhi, dato che le rovine degli edifici preapocalittici fanno ancora parte del paesaggio. Solamente gli oggetti più attentamente accumulati sono ancora funzionanti, ed anche coloro che lo hanno tenuto hanno solo una vaga idea di come funzionino.

La società in questa epoca è frammentata ma più stabile che nelle epoche precedenti. <le comunità sono cresciute ed espanse, e le loro attività vanno oltre alla mera sopravvivenza: beni per il commercio sono prodotti, i registri degli avvenimenti sono compilati, la musica viene composta. Ancora le regioni sono dominate da vaste e pericolose terre selvagge: i briganti assalgono le carovane dei mercanti e i signori della guerra bramano ogni insediamento che prospera.

In breve, Epoca Oscura, temporalmente si piazza tra 110 e 990 anni dall'apocalisse.

### **3.Z) NUOVO MONDO**

Nell'era del Nuovo Mondo, le leggende parlano di una antica civiltà che venne distrutta dalla sua stessa arroganza. Nei secoli che sono passati da allora, una nuova forma di civilizzazione – potrebbe essere primitiva e barbarica – ha iniziato a mettere radici. Le città dell'antichità sono poco più che dei monumenti logorati, e solo il più raro degli artefatti funziona come nel tempo degli antichi.

Questa era è così lontana dall'apocalisse che il mondo civilizzato è un piccolo sfondo - un elemento di retroscena che spiega le misteriose rovine che punteggiano la campagna. Quasi nessun oggetto è sopravvissuto da prima dell'apocalisse, ed anche una tecnologia semplice è largamente incomprensibile per persone di questo mondo.

In questa era, la società è riformata in quello che viene considerata nuova civilizzazione. Molte regioni sono ancora senza legge, ma altre larghe aree sono formate in un grezzo sistema feudale, con nazioni- stati e città indipendenti che ricorda il medioevo.

In breve, Nuovo Mondo, temporalmente si piazza tra 1.000 e più anni dall'apocalisse.

# **SINE REQUIE OMNIA SAECULA**

Ambientazione Omni Temporale  
Sine Requite Anno XIII

## **CAPITOLI**

### **A APPENDICI**

- A.1 Giorno del Giudizio**
- A.2 Viaggi nel Tempo**
- A.3 Cronologia Geologica**
- A.4 Cronologia Storica**
- A.5 Cronologia Tecnologica**
- A.6 Indice Popolazione**
- A.7 Indice Costo**
- A.A Creazione Casuale PG**
- A.B Gioco ad Arcani Maggiori con Pescate Multiple**

## **A.1) GIORNO DEL GIUDIZIO**

Eccoci al punto più stimolante ed interessante:

**COSA SUCCEDERÀ DURANTE E DOPO IL GIORNO DEL GIUDIZIO?** (da ora GdG)

Cercheremo di analizzare l'impatto sul mondo del GdG, in modo da permettere al cartomante di gestire una campagna dall'inizio dell'avvento dei morti.

Questa parte è sviluppata per un LT8 (o giù di lì),  
ma può essere facilmente adattata a qualsiasi epoca si intenda giuocare.

### **A.1) GDG E LIVELLO TECNOLOGICO**

È evidente che il LT in cui cade il GdG incide molto nella sopravvivenza dell'uomo: più il GdG cade in un LT elevato, e più probabilità ci sono che l'uomo sopravviva.

In una società abbastanza evoluta, grazie alla tecnologia è possibile contrastare più efficacemente i morti (un lanciafiamme è più efficace di una lancia) e la vita è relativamente più facile.

Immaginatevi l'uomo primitivo con la sua scarsa tecnologia combattere orde di morti, è evidente che sarebbe sopraffatto velocemente.

Ma a questo punto sorge il dubbio: ma se i vivi si estinguessero, i morti li seguirebbero prima o poi, quindi è probabile che i morti più dotati non facciano estinguere i vivi, magari catturandoli e allevandoli (una sorta di Matrix con i morti?!?!?).

Le possibilità sono infinite, e lasciate alla fantasia e volontà del cartomante.

## A.1) GDG: CAUSE

Cosa ha scatenato il contagio:  
malattia infettiva?  
arma batteriologica?  
mutazioni?  
radiazioni?

e per colpa di chi:  
punizione divina?  
esperimenti governativi?  
terroristi?  
integralisti di qualche fede?

qualsiasi cosa sia, ha creato il contagio ed i morti!!!

Io metterò di contorno alcune informazioni:

- esperimenti di lancio satelliti di qualche stato cosiddetto canaglia (con reazione immediata degli altri stati che possono attaccarla)
- attentati terroristici nelle maggiori città in tutto il mondo (crea un mare di zombi in ogni angolo e favorisce il rapido contagio... chi è l'autore degli attentati non ha importanza, ma ci si può ricamare sopra)
- droga "cannibale", la droga del momento! ti sballa così tanto che impazzisci e divorì qualcun altro (vera notizia di cronaca!)

in seguito potrebbero uscire anche altre notizie, tipo:

- esperimenti di bioingegneria scappati di controllo,
- la "cura miracolosa" andata male
- e se quello che si pensava un attacco terroristico nelle più grosse città, fossero invece delle "fosse comuni" (un ammasso di centinaia di cadaveri)? da manuale indica che sono rare 3/6 in tutta l'Eurasia, ma ai giorni nostri potrebbero essere di più:  
Roma piena di catacombe, Parigi e Berlino, tutte le grosse città che hanno visto molti morti, oppure in quei posti dove c'è (o c'è stata da poco) la guerra potrebbe, e potrebbe anche uscire dopo come notizia...
- qualsiasi altra cosa...

Per me non ha nessuna importanza la causa, e non credo i PG le scopriranno mai!  
Ma da buon cartomante è sempre meglio mettere fuffa in più prima, che giustificare poi.

## A.1) GDG: EFFETTI

È semplice: il contagio fa sì che una persona defunta diventi un morto, e che il suo morso contagi un'altra persona sana (fino a farla morire e diventare a sua volta un morto).

Il "contagio" è totale, tutto il mondo ne è malato:  
una persona che muore diventa un morto, anche senza morsi diretti!

Che tipo di zombi?

a) Morti stile Sine:  
come da manuale, bisogna distruggere tutto il corpo per fermarlo!

b) Zombi stile Romero:  
basta distruggere la testa per fermarli definitivamente.

Il GdG è fondamentalmente uguale sia che si opti per la soluzione a), che per la b);  
in ogni caso sconsigliamo l'opzione b) (che snaturalizza tutto il Sine), se non per qualche oneshot o per campagne cinematografiche.

Vediamo ora come creare all'ambientazione moderna il grosso quantitativo di morti necessari a generare l'apocalisse.

Questa notizia è assurda (e sembrerebbe vera), ma si sposa bene ad una ambientazione moderna:

i cadaveri non si decompongono più in fretta come una volta

ed anche dopo 30 anni i corpi sono ancora ben conservati!!!

Sarebbe colpa dei conservanti, medicine assunte direttamente o indirettamente (tramite l'assunzione di carne di animale)

Basterebbe che un morto di intelletto superiore (diabolicus, atrox o inscius malvagio) cominci ad aprire le tombe nei cimiteri per generare tanti morti:  
tutti i morti negli ultimi 20/30 anni!!!



## **A.1) GDG: CONSEGUENZE**

### **A.1) BREVE TERMINE**

le considerazioni valgono per qualsiasi nazione del mondo (e di qualsiasi epoca):  
durante il GdG e nei primissimi giorni sarebbe il PANICO TOTALE:  
all'inizio i governi cercherebbero di nascondere la notizia ma inevitabilmente uscirebbe fuori in poco tempo (potenza di internet):  
notizie di orde di persone che uccidono e divorano altre persone,  
foto e filmati girerebbero per internet,

ma sarebbe anche sotto casa:  
ovunque ci sia un cimitero ci sarebbero morti che spuntano dalle tombe,  
ovunque ci sia un ospedale, si rischiano morti di persone morenti o prossime,  
ovunque ci sia un incidente mortale (stradale, sul lavoro, di caccia) ci sarebbero morti!

L'esercito sarebbe mobilitato in poco tempo, ma di fronte alla vista dei morti, la maggior parte dei soldati sarebbe presa dal panico:  
molti rimarrebbero uccisi (e diventano altri morti);  
molti diserterebbero (paura, pazzia o gente che vuole salvare la propria famiglia);  
pochi reggerebbero.

I civili tenderanno a radunarsi con le famiglie e cercare un luogo sicuro (il che è molto soggettivo e relativo:  
potrebbe essere la montagna, lontano dalle grandi città brulicanti di morti;  
potrebbe essere la città, con le caserme dei vari eserciti come presidio).

Gli sciacalli ne approfitterebbero per rubare il rubabile e probabilmente anche ammazzare e violentare senza rimorsi;

probabilmente si assalterebbero i supermercati e negozi per fare scorte

I servizi cominceranno a cessare in ogni parte:  
prima i cellulari, poi l'adsl, dopo il telefono, poi l'elettricità, infine il gas e all'acqua  
Le persone non vanno a lavorare nel GdG, quindi è plausibile che questi servizi tendano a mal funzionare:  
da prima i più complessi poi i più semplici.

Naturalmente è anche plausibile pensare che chiunque voglia organizzarsi potrebbe provvedere a ripristinare il corretto funzionamento;  
quindi potrebbe essere: esercito, bande organizzate, cittadini volenterosi  
naturalmente bisogna avere anche le competenze, l'attrezzatura adatta ed il tempo necessario!!!

Diciamo che indicativamente il breve termine rappresenta le prime 1 o 2 settimane dal GdG, poi dipende dalla posizione geografica: vicinanza di grandi città, basi dell'esercito, ecc..

## **COSA CAMBIEREBBE NELLA:**

### **SOCIETÀ**

La vita dopo la morte, ma non come la credevamo!!!

atei: prova che non esiste paradiso/inferno

religiosi: castigo/prova divina di fede

Questo rappresenta un nuovo modo di guardare le altre persone: chiunque potrebbe diventare un morto!

Un uomo malato grave probabilmente NON verrebbe curato, anzi magari bruciato o distrutto ancora in vita.

### **ECONOMIA**

Diciamo che borse e mercati globali crollerebbero:

dopo i saccheggi e il crollo della moneta cartacea,

baratto ed agricoltura/caccia e pesca per il sostentamento

ma questo dovrebbe avvenire nel medio periodo, nel breve c'è solo caos!!!

### **POLITICA**

Crollo iniziale di tutte le nazioni, praticamente sarebbe come essere in guerra:

i soldati potrebbero anche nuclearizzare le città

oppure opprimere i sopravvissuti

magari potrebbero esserci rami deviati che seguono i loro interessi

qualsiasi teoria complottistica che volete.

## **A.1) MEDIO TERMINE**

Dal primo mese al terzo anno?

riorganizzazione dei poteri: guerra contro zombi e altre fazioni

violenza e morte ovunque: è una guerra!!!

## **A.1) LUNGO TERMINE**

Dopo il terzo anno?

potrebbe essere qualunque cosa, e diversa in ogni parte del mondo!!!

## A.2) VIAGGI NEL TEMPO

Il viaggio nel tempo è l'ipotetico spostamento tra diverse epoche temporali, verso il passato o il futuro. Per visualizzarlo si usa comunemente l'analogia dello spostamento su un filo, una linea che rappresenta il tempo nella sua totalità.

Alcune teorie scientifiche ammettono la possibilità del viaggio nel tempo, ma solamente attraverso condizioni estreme impossibili da realizzare con le tecnologie disponibili.

La teoria della relatività ristretta prende in esame il fenomeno della dilatazione del tempo, registrabile soprattutto da osservatori che si spostino a velocità prossime a quella della luce (299.792,458 km/s), fenomeno verificato da numerosi esperimenti e che sembrerebbe lasciare la porta aperta all'ipotesi dello spostamento nel futuro. Tale spostamento, tuttavia, non ha probabilmente nulla in comune con l'idea dei viaggi nel tempo usata nella fantascienza.

Il viaggio nel tempo nella narrativa e nell'immaginario collettivo viene utilizzato come espediente sia verso il futuro sia indietro fino ad un'epoca precedente.

Il concetto di viaggio nel tempo è un'idea che affascina da tempi immemorabili l'umanità ed è presente in molti miti, come quello di mago Merlino che sperimenta delle regressioni temporali.

Dato il naturale evolvere del presente verso l'immediato futuro, tutti gli esseri viventi viaggiano comunque già di per sé attraverso il tempo.

Il viaggio oltre che nel tempo a volte può svolgersi anche nello spazio e può avvenire con vari mezzi, tra cui:

- (1) Apposite macchine del tempo
- (2) Rotazione ad elevata velocità
- (3) Ponte di Einstein-Rosen (chiamato anche wormhole, cunicolo spazio-temporale, "tunnel spaziale" o altro)
- (4) Passaggio nel campo gravitazionale di corpi celesti
- (5) Eventi non meglio precisati legati a fenomeni associati ad energia (fulmini ecc.)
- (6) Captazione di onde sonore e visive tramite visori cronologici (cronovisore)
- (7) Sogno
- (8) Varchi spazio-temporali o "portali" non meglio specificati

Chiaramente, anche i rituali possono essere usati come tramite per il viaggio nel tempo, naturalmente ogni cartomante è libero di gestire la cosa come meglio crede.

## La “macchina del tempo”

I fisici Paul Davies, Kurt Gödel, Frank Tipler e John Richard Gott III hanno proposto delle metodologie necessariamente ideali (ossia non realizzabili nella pratica) per costruire una macchina del tempo (teorie del LT7, LT8).

Descriveremo brevemente le macchine del tempo di Gödel, di Tipler e di Gott.

(a) La prima è basata sull'ipotesi di un universo chiuso in rotazione, dove muovendosi a velocità prossime a quella della luce si potrebbe raggiungere ogni istante di tempo dell'universo semplicemente viaggiando continuamente sempre in una stessa direzione.

(b) Quella di Tipler è una variante di questa che però si basa sull'esistenza di un corpo materiale e non utilizza dunque l'intero universo come nel precedente esempio: un ipotetico cilindro rotante di massa esorbitante (si parla di miliardi di masse solari), ma di densità inferiore a quella necessaria perché si trasformi in un buco nero, creerebbe un'attrazione gravitazionale tale da far sì che un corpo che si muova intorno ad esso a velocità elevatissime anche se non necessariamente prossime a quella della luce si sposti nel passato o nel futuro, a seconda che si muova nel verso opposto o uguale a quello della rotazione del cilindro.

Questo modello pone però due importanti limitazioni: non si può andare in un passato precedente la creazione del cilindro, e non si può andare in futuro successivo la sua distruzione.

Il modello matematico, inoltre, presuppone un cilindro infinitamente lungo, e non è ancora chiaro se questa condizione sia necessaria per il viaggio nel tempo.

(c) Un altro modello di macchina del tempo è stato proposto da Gott, e si basa sul fatto che la forza di gravità dei corpi massivi influenza lo scorrere del tempo. In breve, il modello prevede di usare Giove per creare una sfera cava, all'interno della quale porre il “crononauta”. Da calcoli fatti, il campo gravitazionale della sfera cava (generata dalla massa di Giove fortemente compressa) rallenterebbe il tempo di un numero variabile di volte (massimo quattro) a seconda della densità della sfera, che deve essere sempre inferiore a quella necessaria per la contrazione in un buco nero.

Riassumendo, i principali mezzi ipotetici capaci di realizzare un viaggio nel tempo sono:

(1) Wormhole, altre deformazioni spazio-temporali di vario genere e di varia origine (passato e futuro)

(2) Velocità prossime alla Velocità della luce (futuro attraverso effetto di dilatazione temporale di Albert Einstein)

(3) Intensi campi gravitazionali (futuro attraverso effetto di dilatazione temporale di Albert Einstein)

## Paradossi del viaggio nel tempo

Esistono numerose speculazioni teoriche sui paradossi che potrebbero insorgere quando si ha a che fare con i viaggi nel tempo.

### Paradosso di coerenza:

Ad esempio, supponiamo che voi decidiate di utilizzare una macchina del tempo per tornare a fare visita a vostro nonno, nel passato. Il viaggio riesce e vi trovate finalmente a tu per tu con vostro nonno, che però è giovane e non si è ancora sposato con quella che diventerà, in seguito, la vostra nonna. Ebbene, mentre sbalordite il nonno con particolari che solo lui può conoscere della sua famiglia, ecco che egli si distrae e si dimentica dell'appuntamento con una bella ragazza che sarebbe potuta diventare sua moglie. La signorina, indispettita dal comportamento del giovanotto, non lo vuole più vedere. Ed ecco quindi che per colpa vostra il nonno non si sposerà più e di conseguenza voi stessi non sareste più potuti nascere; ma se non foste mai nati, come avreste potuto impedire ai nonni di incontrarsi? Tale paradosso è comunemente definito Paradosso del nonno. Una situazione d'incoerenza analoga a quella del Paradosso del nonno si verificherebbe qualora l'ipotetico viaggiatore nel tempo incontrasse sé stesso in un momento in cui aveva un'età minore uccidendolo.

### Paradosso di conoscenza:

Un'altra variante di paradosso è quella proposta dal filosofo Michael Dummett. Un critico d'arte torna nel passato per conoscere quello che diventerà il più famoso pittore del futuro. Ebbene, questo pittore quando incontra il critico dipinge quadri in verità molto mediocri, ben lontani dai capolavori che il futuro potrebbe conoscere. Ed ecco quindi che il critico d'arte gli mostra delle stampe dei futuri capolavori. Il pittore ne è talmente entusiasta che glieli sottrae e li va a ricopiare. Nel frattempo, il critico d'arte si deve reimbarcare nella macchina del tempo per tornare alla sua epoca e lascia quindi le copie nel passato. La domanda è questa: considerando l'intera vicenda globalmente, da dove arriva, in definitiva, la conoscenza necessaria a creare i capolavori? Dal pittore o dal critico d'arte?

### Paradossi fisici:

Un altro paradosso è questo: supponiamo, di nuovo, che il viaggio nel tempo sia possibile e che un oggetto qualsiasi torni indietro nel tempo. Limitiamo l'infinita gamma di momenti passati in cui potrebbe tornare, a quelli in cui l'oggetto già esisteva. Dal punto di vista dell'universo al momento di arrivo nel passato, la massa costituente l'oggetto comparirebbe praticamente dal nulla; la "copia ridondante" sarebbe dunque priva di passato. Ciò sembra inconcepibile in quanto violerebbe molte delle leggi fisiche (oltre che logiche) esistenti.

Bisogna tuttavia osservare che, se un corpo viaggia nel tempo, viene meno una quantità di massa e energia nel punto di partenza che però ricompare nel punto di arrivo. La massa non viene creata, c'è una trasformazione nello spazio-tempo in cui si trova, un cambio di coordinate. La conservazione della massa e la conservazione dell'energia sono rispettate se sono estese da tre a quattro dimensioni, includendo quella temporale: non sono rispettate nelle tre dimensioni dello spazio di arrivo dove una massa, sembra comparire dal nulla, mentre lo sono nello spazio-tempo di partenza e di arrivo.

## Risoluzioni possibili per i paradossi

Censura cosmica:

Alcuni scienziati come i celebri Stephen Hawking e Roger Penrose (LT7) ritengono che, qualora tentassimo in qualche modo di fare qualcosa in grado di mutare significativamente il passato, ad impedirlo interverrebbe una sorta di "censura cosmica".

Nell'esempio sopra esposto del "Paradosso del nonno", la nostra voce potrebbe, secondo qualche meccanismo fisico ancora ignoto, affievolirsi o essere proprio il motivo per cui la conversazione tra il potenziale (a questo punto) nonno e il nipote potrebbe finire esattamente nel momento giusto, cosicché il nonno potrebbe essere puntuale all'appuntamento con la ragazza e tutto andrebbe al meglio.

Generazione di dimensioni parallele:

Per evitare la bizzarra "censura cosmica" si può utilizzare una teoria quantistica nota come "teoria a molti mondi" che fu proposta nel 1956 da Hugh Everett III (LT7).

Questa teoria ci dice che ci sono tante copie del nostro mondo quante sono le possibili variazioni quantistiche delle particelle che lo compongono. Ne risulterebbe dunque un numero altissimo di mondi (o dimensioni) paralleli.

Per chiarirci le idee pensiamo ad un elettrone che ruota intorno ad un protone nell'atomo di idrogeno. Tale elettrone - secondo la meccanica quantistica - non ha un valore dell'energia ben determinato, ma si può solo dire che quella energia sarà contenuta in un certo set di valori con una certa distribuzione di probabilità: l'impredicibilità della natura a livello quantistico è una caratteristica intrinseca.

Ebbene, secondo la teoria a molti mondi, per ogni livello di energia dell'elettrone esiste un differente universo; lo stesso per tutte le altre particelle. Quindi, nelle variazioni più evidenti, ci saranno mondi in cui il nonno si sposa con la nostra nonna e mondi in cui questo fatto non avviene più.

Tornando al nostro ipotetico viaggio nel tempo, qualora facessimo perdere l'appuntamento al nonno approderemmo in un mondo variante in cui "noi" non siamo mai nati, e quindi non si genererà alcun paradosso temporale grossolano.

Ovviamente in questo caso ci si sposterà nelle dimensioni parallele e non nel tempo, e comunque rimane da spiegare quale sia il principio (e quali le forze) di carattere generale che ci permettano di scegliere l'universo "giusto"; in questo caso, però, sia il libero arbitrio che il principio di causalità sono salvi, anche se le varianti possibili sarebbero potenzialmente infinite.

## Paradosso del nonno

Il primo a descriverlo fu René Barjavel, uno scrittore di libri di fantascienza, nel suo libro *Il viaggiatore imprudente* (*Le voyageur imprudent*, 1943) (LT7).

Il paradosso suppone che un nipote torni indietro nel tempo e uccida suo nonno prima che incontri sua nonna, dunque prima che potessero sposarsi ed avere discendenza. Se ciò fosse possibile, il nipote non sarebbe mai potuto nascere, dunque non sarebbe mai potuto tornare a ritroso nel tempo ed uccidere suo nonno. Il nipote ha viaggiato indietro nel tempo o no?

Sono state proposte alcune ipotesi per risolvere la contraddizione non solo di questo paradosso, ma di tutti quelli derivanti da viaggi nel tempo; ecco le più importanti:

(a) Secondo la teoria del multiverso questo paradosso non è una contraddizione, perché ogni "interferenza" col passato produrrebbe le sue conseguenze solo in un universo parallelo nel quale la storia si evolve in maniera diversa.

(b) un universo parallelo viene generato istantaneamente ad ogni singola "interferenza", un viaggio nel passato comporterebbe la creazione di infiniti universi con infinite linee temporali.

(c) Se invece si assume che l'universo esistente sia unico (o che i vari universi siano totalmente isolati, il che è equivalente), allora il paradosso è una vera e propria antinomia, perciò deve in qualche modo essere impossibile che il fatto paradossale avvenga:

(1) Secondo la Congettura di protezione cronologica (formulata da Stephen Hawking) deve in qualche modo essere impossibile ogni forma di viaggio indietro nel tempo, per motivi da noi ancora sconosciuti.

(2) Secondo invece il Principio di auto consistenza di Novikov, il viaggio nel tempo non è impossibile, ma le conseguenze che esso produce dal passato verso il futuro sono proprio quelle che hanno reso possibile quel viaggio dal futuro verso il passato: in altri termini è possibile andare indietro nel tempo, ma è impossibile modificare la storia tramite un viaggio indietro nel tempo, poiché esso è già avvenuto nel passato, e doveva avvenire nel presente.

## **A.2) LINEA TEMPORALE FISSA**

In una linea temporale fissa anche quando le parti viaggiano indietro nel tempo il futuro che hanno lasciato non può essere modificato.

Tutti gli eventi rimangono come punto fisso nel tempo.

L'azione del viaggiatore nel passato sono già diventati parte della storia.

Questo è noto come "Principio di auto consistenza di Novikov".

Per esempio:

Diciamo che si viaggia indietro nel tempo per uccidere Adolf Hitler da bambino, al fine di evitare la seconda guerra mondiale.

Lo si sostituisce con un neonato orfano, in modo che la famiglia non noterà, ritornando al futuro, ed il bambino sostituito cresce fino a diventare Adolf Hitler stesso.

Come si è visto in:

Terminator

Harry Potter 3

L'esercito delle 12 scimmie

### **Principio di auto consistenza di Novikov**

Il principio di auto consistenza di Novikov è una soluzione ai paradossi del viaggio nel tempo suggerita dal fisico russo Igor Dmitriyevich Novikov verso la metà degli anni ottanta (LT8). Essa, ed altri concetti simili, sono le principali teorie opposte a quella delle dimensioni parallele per la soluzione degli stessi paradossi.

Il principio afferma, in sostanza, che il passato è immutabile. Più precisamente, in un anello temporale chiuso gli eventi devono essere determinati non solo dagli eventi passati, ma anche da quelli futuri: per questo motivo è impossibile impedire un evento già avvenuto dal suo futuro; tutt'al più si può far sì che si verifichi.

Per fare un esempio, prendiamo in considerazione il paradosso del nonno e vediamo come esso viene risolto.

Supponiamo che, nel 1955, Alice assista "per caso" alla morte di un uomo di nome Bob che era nelle sue vicinanze. Scioccata, viene consolata da un passante di nome Carlo col quale poi mette su famiglia; hanno dei figli, i quali a loro volta gli danno dei nipoti, tra cui uno di nome Davide.

Nel 2015 Davide, che eventualmente ignora i fatti accaduti nel 1955, ha una crisi esistenziale, si rammarica di esser nato, costruisce una macchina del tempo e la usa per andare proprio nel 1955 e sparare a sua nonna. Tuttavia, mentre preme il grilletto, Bob esce da un negozio e, passando davanti ad Alice, intercetta il proiettile e muore al posto suo.

In questo modo nulla accade diversamente da come è già accaduto e anzi, se non fosse stato per la morte di Bob causata da Davide, tra Alice e Carlo non sarebbe probabilmente nato il sentimento che poi avrebbe portato alla nascita di Davide. Non vi è dunque



contraddizione ma, al contrario, auto consistenza. Quali che fossero le intenzioni di Davide, egli non può in alcun modo impedire la sua stessa nascita: può anzi solo essere la causa della sua stessa nascita o, al massimo, non essere di alcuna influenza. Il suo agire assomiglia ad una profezia che si auto adempie e che presenta uno svolgimento che semplicemente non rispetta il comune fluire del tempo dal passato al futuro.

Naturalmente questa storia è solo un esempio e, avendo come oggetto in esame delle persone, è formulata inevitabilmente in una maniera imprecisa e dall'apparenza ad hoc. Poiché la fisica moderna non permette ancora di modellizzare il comportamento di sistemi complessi come gli esseri umani, anziché concentrarsi su paradossi classici come il paradosso del nonno Novikov ha compiuto il suo gedankenexperiment (esperimento mentale) su qualcosa di più semplice: una palla da biliardo che interagisce con sé stessa nel passato.

Immaginiamo di avere un biliardo con due buche, che chiameremo A e B, collegate da una macchina del tempo: una palla che entri nella buca B torna indietro nel tempo di pochi secondi ed esce dalla buca A prima di essere entrata in buca. Vi è cioè un lasso di tempo in cui sul biliardo sono presenti due palle, o meglio due versioni della stessa palla: una più giovane che sta per entrare nella buca B ed una più vecchia che è appena uscita dalla buca A.

È possibile calcolare la traiettoria da dare alla palla perché, uscendo dalla buca A, urti sé stessa impedendosi di entrare nella buca B: si creerebbe così un paradosso. Ma, secondo Novikov, la palla uscirebbe da A con un angolo leggermente diverso da quello previsto, e si limiterebbe a sfiorare se stessa, modificando di pochissimo la propria traiettoria. La palla entrerebbe sempre nella buca B, ma a causa della leggera deviazione uscirebbe da A, appunto, con quella traiettoria leggermente diversa che - abbiamo visto - fa sì che si urti di striscio.

Questo è il nucleo della concezione di Novikov: il paradosso c'è solo se prima ignoriamo l'effetto dell'urto (supponendo che la palla entri nella buca B) e lo prendiamo in considerazione solo dopo (quando la palla esce da A). Invece occorre considerare subito l'effetto dell'urto, sia nel periodo in cui la palla non è ancora entrata in B che in quello in cui è già uscita da A, dato che sono lo stesso periodo.

## **A.2) LINEA TEMPORALE DINAMICA**

In una linea temporale dinamica eventi alterati in passato definiscono impatti sul presente.

Per esempio:

se si viaggia indietro nel tempo per uccidere il proprio nonno si impedisce anche la propria nascita, e quindi l'eventuale viaggio indietro nel tempo.

A sua volta, il nonno non è mai stato ucciso, e si nasce di nuovo, solo per andare indietro nel tempo e uccidere il nonno comunque.

Questo ciclo continua all'infinito, in quanto crea un paradosso;

ed è conosciuto come "Congettura di protezione cronologica di Hawking" (che tra l'altro asserisce l'impossibilità dei viaggi nel tempo all'indietro).

Come si vede in:

Ritorno al futuro

### **Congettura di protezione cronologica di Hawking**

La Congettura di protezione cronologica è una congettura, formulata dal fisico Stephen Hawking (LT8), che ipotizza che le leggi della fisica siano tali da impedire la nascita di curve temporali chiuse, almeno su scale che non siano sub-microscopiche.

Questa congettura nasce per risolvere il cosiddetto paradosso del nonno che rende implausibile la possibilità di viaggi nel tempo. Ovviamente, si parla di viaggi nel tempo verso il passato, visto che la possibilità di viaggi nel tempo verso il futuro sono consentiti dalla fisica einsteiniana senza alcun paradosso.

Uno dei soggetti più usati dalla fantascienza che parla di viaggi nel tempo è il paradosso a volte citato come paradosso del nonno. Il protagonista della storia riesce a scoprire un modo per viaggiare nel tempo, la utilizza per tornare di alcuni anni nel passato e uccidere il proprio nonno prima che questi possa generare la sua discendenza. Questo fatto rende impossibile la nascita del protagonista, il viaggio e quindi l'uccisione stessa; ma questo rende di nuovo possibile la nascita del protagonista, e così via.

Questo paradosso, e le sue varianti in cui ad esempio uccide se stesso da giovane oppure viene fatta una domanda ad una macchina la cui risposta implica l'impossibilità della stessa e viceversa, viene utilizzato per dimostrare l'impossibilità logica dei viaggi a ritroso nel tempo.

## A.2) MULTIVERSO

Per multiverso si intende un insieme di universi coesistenti e alternativi al di fuori del nostro spaziotempo, spesso denominati dimensioni parallele, che nascono come possibile conseguenza di alcune teorie scientifiche.

Il concetto di multiverso supporta linee temporali alternative in un numero infinito di universi paralleli.

Viaggiare nel passato provoca una nuova linea temporale differente dalla prima.

A causa di questo, il viaggiatore può fare qualsiasi cosa impunemente, e solo la nuova linea temporale sarà influenzata.

Per esempio:

se si viaggia indietro nel tempo e si uccidono tutti i vostri nonni, non succede nulla.

Non vi è alcun paradosso:

si è semplicemente creata una nuova linea temporale nella quale non si esiste, ma la linea temporale originale rimane inalterata.

Tuttavia, non è possibile tornare alla linea temporale originale.

Come si è visto in:

Terminator 2 e 3

Misfit

Star Trek (2009)

### Teorie di Multiverso

Per multiverso si intende un insieme di universi coesistenti e alternativi al di fuori del nostro spaziotempo, spesso denominati dimensioni parallele, che nascono come possibile conseguenza di alcune teorie scientifiche. Il concetto di multiverso viene ripreso anche come ambientazione da molti romanzi di narrativa fantasy o fantascientifica. Il concetto di multiverso fantasy e fantascientifico prende spunto da quello cosmologico.

Il multiverso è, scientificamente parlando, un insieme di universi coesistenti previsto da varie teorie:

come quella dell'inflazione eterna di Linde

o come quella secondo cui da ogni buco nero esistente nascerebbe un nuovo universo, ideata da Smolin.

Le dimensioni parallele sono contemplate anche in tutti i modelli correlati al concetto di D-brane, classe di P-brane inerenti alla teoria delle stringhe.

## A.3) CRONOLOGIA GEOLOGICA

La nostra comprensione della preistoria della Terra è in gran parte il risultato degli studi dei geologi sul clima, gli strati delle rocce, i campioni di ghiaccio, i depositi minerali e i fossili provenienti da tutto il mondo; indizi delle origini del pianeta sono stati trovati anche attraverso lo studio dei corpi celesti.

I geologi suddividono la storia della Terra in varie unità temporali:

### **Eone**

Categoria di rango superiore tra le suddivisioni della scala dei tempi geologici;  
Il limite tra un eone e il successivo viene posto in corrispondenza di un cambiamento fondamentale nella storia degli organismi viventi.  
Un eone è normalmente diviso, al suo interno, in numerose ere.

### **Era**

È una parola usata comunemente per indicare un lungo periodo di tempo.  
In geologia, essa può indicare periodi di tempo ben definito, ma di lunghezza arbitrari, un arco di tempo delimitato da un evento di inizio ed un evento di fine.

### **Periodo**

Rappresenta il tempo trascorso durante la formazione delle rocce che costituiscono il sistema corrispondente. Solitamente tra un periodo e il successivo si registra un'estinzione in alcuni ordini del regno animale. Un periodo appartiene ad una determinata era geologica ed è diviso, al suo interno, in numerose epoche.

### **Epoca**

Solitamente tra un'epoca e la successiva si registrano importanti cambiamenti negli organismi superiori. Rappresenta il tempo trascorso durante la formazione delle rocce che costituiscono la serie corrispondente. Un'epoca appartiene ad un determinato periodo ed è divisa, al suo interno, in numerose età.

### **Corrispondenza empirica in anni delle unità geocronologiche**

Eone	miliardi di anni
Era	centinaia di milioni di anni
Periodo	decine di milioni di anni
Epoca	milioni di anni
Età	migliaia di anni

Mostriamo ora la suddivisione delle unità geocronologiche e la loro durata, per poi descrivere brevemente i principali avvenimenti.

**Tabella Omnia A.1: Eoni, Ere, Periodi, Epoche Geologiche**

EONE	ERA	PERIODO	EPOCA	DA	A
		PRECAMBIANO		4.600 milioni/anni fa	542 milioni/anni fa
ADEANO				4.600 milioni/anni fa	3.800 milioni/anni fa
ARCHEANO				3.800 milioni/anni fa	2.500 milioni/anni fa
PROTEROZOICO				2.500 milioni/anni fa	542 milioni/anni fa
FANEOZOICO				542 milioni/anni fa	oggi
	PALEOZOICA			542 milioni/anni fa	251 milioni/anni fa
		CAMBRICO		542 milioni/anni fa	488 milioni/anni fa
		ORDOVICIANO		488 milioni/anni fa	443 milioni/anni fa
		SILURIANO		443 milioni/anni fa	416 milioni/anni fa
		DEVONIANO		416 milioni/anni fa	359 milioni/anni fa
		CARBONIFERO		359 milioni/anni fa	299 milioni/anni fa
		PERMIANO		299 milioni/anni fa	251 milioni/anni fa
	MESOZOICA			251 milioni/anni fa	65,5 milioni/anni fa
		TRIASSICO		251 milioni/anni fa	199 milioni/anni fa
		GIURASSICO		199 milioni/anni fa	145 milioni/anni fa
		CRETACEO		145 milioni/anni fa	65,5 milioni/anni fa
	CENOZOICA			65,5 milioni/anni fa	oggi
		PALEOGENICO		65,5 milioni/anni fa	23 milioni/anni fa
			PALEOCEANICA	65,5 milioni/anni fa	55,8 milioni/anni fa
			EOCENICA	55,8 milioni/anni fa	33,9 milioni/anni fa
			OLIGOCENICA	33,9 milioni/anni fa	23 milioni/anni fa
		NEOGENICO		23 milioni/anni fa	2,5 milioni/anni fa
			MIOECENICA	23 milioni/anni fa	5,3 milioni/anni fa
			PLIOCENICA	5,3 milioni/anni fa	1,8 milioni/anni fa
		QUATERNARIO		2,5 milioni/anni fa	oggi
			PLEISTOCENICA	2,5 milioni/anni fa	118.000 /anni fa
			OLOCENICA	118.000 /anni fa	oggi

Andiamo ora a vedere brevemente per ogni unità geocronologica i principali avvenimenti che lo hanno caratterizzato (ripetendo anche la durata per maggiore chiarezza).

## Tabella Omnia A.2: Descrizioni Cronologie Geologiche

NOME	DA	A	DESCRIZIONE
PERIODO PRECAMBIANO	4.600 milioni/anni fa	542 milioni/anni fa	
EONE ADEANO	4.600 milioni/anni fa	3.800 milioni/anni fa	No continenti, oceani, vita; vulcani e meteoriti
EONE ARCHEANO	3.800 milioni/anni fa	2.500 milioni/anni fa	Vapori acquei, oceani, organismi monocellulari (batteri)
EONE PROTEROZOICO	2.500 milioni/anni fa	542 milioni/anni fa	Aumenta ossigeno, organismi pluricellulari (alga)
EONE FANEOZOICO	542 milioni/anni fa	oggi	
ERA PALEOZOICA	542 milioni/anni fa	251 milioni/anni fa	VITA
PERIODO CAMBRICO	542 milioni/anni fa	488 milioni/anni fa	Super continente Gondwana, vita nei mari (invertebrati, trilobiti), nessuna vita sulla terraferma
PERIODO ORDOVICIANO	488 milioni/anni fa	443 milioni/anni fa	Prime piante terrestri, primi vertebrati (pesci); estinzione delle specie (abbassamento del mare per glaciazione?)
PERIODO SILURIANO	443 milioni/anni fa	416 milioni/anni fa	Prime piante terrestri vascolari, primi: pesci acqua dolce, barriere coralline, animali che respirano aria (Euripteride, simile a scorpione)
PERIODO DEVONIANO	416 milioni/anni fa	359 milioni/anni fa	Collisione tra Gondwana, Nordamerica, Eurasia; si forma strato di ozono, primi: ragni e acari sulla terraferma, pesci con mascella, pinne, squame, anfibi
PERIODO CARBONIFERO	359 milioni/anni fa	299 milioni/anni fa	Nordamerica ed Europa sono tropicali, foreste e paludi di torba (formeranno carbone e calcare), comparsa conifere (Lepidodendrales) alte 30 m, primi rettili
PERIODO PERMIANO	299 milioni/anni fa	251 milioni/anni fa	Continenti si uniscono in Pangea, oceano Panthalassa, riscaldamento e comparsa di primi dinosauri di 3 m e specie marine
ERA MESOZOICA	251 milioni/anni fa	65,5 milioni/anni fa	DINOSAURI
PERIODO TRIASSICO	251 milioni/anni fa	199 milioni/anni fa	Pangea si separa in Laurasia e Gondwana, Europa è subtropicale, compaiono: Ictiosauri e Plesiosauri (grandi rettili marini), dinosauri 4,5 m, mammiferi e insetti
PERIODO GIURASSICO	199 milioni/anni fa	145 milioni/anni fa	Nordamerica, Sudamerica e Africa, comparsa: Angiosperme (piante da fiore), Pterosauri (rettili alati), uccelli (Archaeopteryx), dinosauri enormi (Allosauri carnivori e Apatosauri erbivori)
PERIODO CRETACEO	145 milioni/anni fa	65,5 milioni/anni fa	Mare si innalza e copre 1/3 delle terre, clima caldo e mite, estinzione di massa di specie animali e vegetali (inclusi dinosauri) causata forse da: vulcani, asteroidi (uno o più), comete
ERA CENOZOICA	65,5 milioni/anni fa	oggi	MAMMIFERI
PERIODO PALEOGENICO	65,5 milioni/anni fa	23 milioni/anni fa	
EPOCA PALEOCEANICA	65,5 milioni/anni fa	55,8 milioni/anni fa	Australia, Nordamerica, Groenlandia si separano, mammiferi predominano: marsupiali, insettivori, creodonti (antenati di cani e gatti)
EPOCA EOCENICA	55,8 milioni/anni fa	33,9 milioni/anni fa	India si salda in Asia, Europa e Nordamerica subtropicali, antenati di cavalli, cammelli, pipistrelli, primati, roditori, mammiferi marini
EPOCA OLIGOCENICA	33,9 milioni/anni fa	23 milioni/anni fa	Mammiferi: elefanti, cavalli, roditori, cammelli, rinoceronti, scimmie; inizia un raffreddamento (che diventerà glaciazione)
PERIODO NEOGENICO	23 milioni/anni fa	2,5 milioni/anni fa	
EPOCA MIOCENICA	23 milioni/anni fa	5,3 milioni/anni fa	Collisioni placche (Alpi, Himalaya, Ande), sedimenti formano giacimenti petroliferi, mastodonti (elefanti e scimmie), ominidi
EPOCA PLIOCENICA	5,3 milioni/anni fa	1,8 milioni/anni fa	Evoluzione dei primati: Australopithecus (antenato diretto dell'Homo Sapiens)
PERIODO QUATERNARIO	2,5 milioni/anni fa	oggi	
EPOCA PLEISTOCENICA	2,5 milioni/anni fa	118.000 /anni fa	Glaciazione ricopre il 25% delle terre, estinzione molti mammiferi grandi (tigre denti a sciabola, bradipo gigante)
EPOCA OLOCENICA	118.000 /anni fa	oggi	Fine glaciazione, aumento livello mare, umano si organizza in civiltà

## A.4) CRONOLOGIA STORICA

Per completezza, dopo la cronologia geologica, elenchiamo le suddivisioni del LT per le diverse epoche storiche.

**Tabella Omnia A.3: Cronologia Storica**

LT	NOME	DA	A
0	ETÀ DELLA PIETRA	2.400.000 a.C.	3500 a.C.
	PALEOLITICO	2.400.000 a.C.	8500 a.C.
	MESOLITICO	8500 a.C.	8000 a.C.
	NEOLITICO	8000 a.C.	4500 a.C.
	CALCOLITICO	4500 a.C.	3500 a.C.
1	ETÀ DEL BRONZO	3500 a.C.	1200 a.C.
2	ETÀ DEL FERRO	1200 a.C.	500 d.C.
3	MEDIOEVO	500 d.C.	1450 d.C.
4	RINASCIMENTO/COLONIALE	1450 d.C.	1730 d.C.
5	RIVOLUZIONE INDUSTRIALE	1730 d.C.	1880 d.C.
6	ERA MECCANIZZATA	1880 d.C.	1940 d.C.
7	ERA NUCLEARE	1940 d.C.	1980 d.C.
8	ERA DIGITALE	+ 1980 d.C.	(?)

Per approfondire il LT consultare il capitolo relativo (1.2).

## A.5) CRONOLOGIA TECNOLOGICA

Andiamo ora ad elencare, in ordine alfabetico, le principali:

INVENZIONI,  
SCOPERTE,  
ELEMENTI CHIMICI

elencandone, oltre al LT, anche l'anno (o l'epoca);  
e per invenzioni e le scoperte, anche il nome dell'inventore/scopritore e la relativa nazionalità.

Questo excursus storico è molto utile per gestire coerentemente e senza anacronismi, i salti temporali e le epoche in generale.



## Tabella Omnia A.4: Cronologia Invenzioni

INVENZIONE	LT	ANNO/EPOCA	INVENTORE	NAZIONE/LUOGO
Aeroplano, Aliante	5	1853 dC	George Cayley	UK
Aeroplano, Aliscafo	6	1902 dC	Enrico Forlanini	Italia
Aeroplano, a Motore	6	1903 dC	Orville	USA
Alfabeto	1	II millennio aC	Fenici	-
Alfabeto braille (per non vedenti)	5	1826 dC	Louis Braille	Francia
Altoparlante	6	1898 dC	Oliver Lodge	UK
Anestesia, Protossido d'Azoto	5	1799 dC	Humphrey Davy	UK
Anestesia, Cloroformio	5	1847 dC	James Simpson	UK
Antenna	6	1895 dC	Aleksandr Popov	Russia
Antimicotico (fungicida)	7	1954 dC	R. F. Brown e E. L. Lazen	USA
Aquilone	2	IV secolo aC	Archita di Taranto	Grecia
Ascensore, a Vapore	5	1850 dC	George Waterman	USA
Ascensore, Elettrico	6	1887 dC	Werner von Siemens	Germania
Ascensore, Freni di Sicurezza	5	1845 dC	Elisha Graves Otis	USA
Aspirina	6	1897 dC	Felix Hoffman	Germania
Automobile	6	1885 dC	Karl F. Benz	Germania
Autorespiratore	6	1926 dC	Yves Le Prieur	Francia
Batteria Elettrica, Accumulatore	5	1803 dC	Johann Ritter	Germania
Batteria Elettrica, al Piombo	5	1860 dC	Gaston Planté	Francia
Bicicletta, a spinta dei piedi	4	1610 dC	Francesco Peretti	Italia
Bicicletta, a pedali senza catena	5	1855 dC	Pierre ed Ernest Michaux	Francia
Bicicletta, trasmissione a catena	5	1868 dC	Edouard Mayer	Francia
Bomba a Mano	6	1917 dC	John Mills	UK
Bomba Atomica	7	1940 dC	R. Peierls e O. Frisch	Germania, UK
Bussola, ad ago galleggiante	1	II millennio aC	-	Cina
Bussola, ad ago su perno	3	XIV secolo dC	Flavio Gioia	Italia
Cannocchiale, Prototipo	4	1606 dC	Jan Lippershey	Olanda
Cannocchiale, Non Deformante	4	1610 dC	Galileo Galilei	Italia
Carro Armato	6	1915 dC	W. Tritton e W. G. Wilson	UK
Carta	2	105 aC	-	Cina
Chiusura Lampo	6	1891 dC	Whitcomb Judson	USA
Cibi in scatola	5	1810 dC	Nicolas Appert	Francia
Cibi Surgelati	6	1924 dC	Clarence Birdseye	USA
Cinema, Cinepresa	6	1890 dC	Etienne Narey	Francia
Cinema, Proiettore	6	1895 dC	Louise e Auguste Lumiere	Francia
Clessidra	2	III secolo aC	Ctesibio	Grecia
Coca Cola	6	1883 dC	John Pomberton	USA
Computer	7	1946 dC	-	USA
Concorde	7	1969 dC	Aerospatial & British Aircraft Corp.	Francia e UK
Condizionatore d'aria	6	1902 dC	Wikkis H, Carrier	USA
Cruciverba	6	1913 dC	Arthur Wynne	UK
Dentiera	5	1770 dC	Alexis Duchateau	Francia
Dinamite	5	1867 dC	Alfred B. Nobel	Svezia
Dirigibile	5	1852 dC	Henri Giffard	Francia
Disco e grammofono a disco	6	1888 dC	Emile Berliner	Germania

<b>INVENZIONE</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>INVENTORE</b>	<b>NAZIONE/LUOGO</b>
Elica di Nave	5	1836 dC	John Ericsson	Svezia
Elicottero	5	1877 dC	Enrico Forlanini	Italia
Ferro da Stiro, a Carbone	5	1738 dC	Isaac Wilkinson	UK
Ferro da Stiro, Elettrico	6	1882 dC	Henry Seeley	USA
Ferro da Stiro, a Vapore	6	1938 dC	Edmund Schreyer	USA
Fiammiferi	5	1827 dC	John Walker	UK
Fibre Ottiche	7	1955 dC	Narinder S. Kapany	Inghilterra
Fibre Ottiche, per Telecomunicazioni	7	1970 dC	R. D. Maurer, D. B. Beck, P. C. Schultz	USA
Forno a Microonde	7	1946 dC	Percy L. Spencer	USA
Fotocopiatrice	6	1934 dC	Chester F. Carlson	USA
Fotografia	5	1841 dC	William H. Fox Talbot	UK
Frigorifero	6	1921 dC	N. Wales e E. J. Copeland	USA
Frullatore Elettrico	6	1910 dC	Chester Beach	USA
Fucile a Retrocarica	5	1837 dC	Johann N. Von Dreyse	Germania
Ghigliottina	5	1789 dC	Joseph L. Guillotin	Francia
Gomma da Masticare	5	1848 dC	John Curtis	USA
Gomma per Cancellare	5	1770 dC	John Priestly	UK
Gru	2	III secolo aC	Archimede	Grecia
Idrovolante	6	1910 dC	Henri Fabre	Francia
Insulina	6	1922 dC	F. Banting e Ch. Best	Canada
Jet	6	1939 dC	Hans von Ohain	Germania
Lampadina	5	1879 dC	Thomas Alva Edison	USA
Lavatrice, a Manovella	5	1872 dC	Henry Sidgier	UK
Lavatrice, Elettrica	6	1906 dC	Alva Fisher	USA
Lente d'Ingrandimento	5	1733 dC	Chester Hall	UK
Lenti a Contatto, Vetro Duro	6	1887 dC	Eugen A. Fick	Svizzera
Lenti a Contatto, Plastica	6	1938 dC	Teodore Obring	Germania
Locomotiva, a Vapore	5	1803 dC	Richard Trevithick	UK
Locomotiva, Elettrica	5	1879 dC	Werner von Siemens	Germania
Macchina per Cucire	5	1789 dC	Balthazar Krems	Francia
Matita con Mina di Grafite	5	1795 dC	N. Conté e J. Hardmuth	Francia/Austria
Microfono	5	1877 dC	Thomas Alva Edison	USA
Microscopio	4	1590 dC	Hans e Zacharias Janssen	Olanda
Mongolfiera	5	1783 dC	Joseph ed Etienne Mongolfier	Francia
Motocicletta, a Vapore	5	1868 dC	Pierre ed Ernest Michaux	Francia
Motocicletta, a Benzina	5	1855 dC	Gottlieb Daimler	Germania
Motore a Gas	5	1867 dC	Nicolas August Otto	Germania
Motore Diesel	6	1893 dC	Rudolf Diesel	Germania
Nastro Adesivo	6	1928 dC	Richard Drew	USA
Note Musicali	3	1040 dC	Guido d'Arezzo	Italia
Occhiali da Presbite	3	~1275 dC	A. della Spina e S. Degli Armati	Italia
Occhiali da Miope	4	1450 dC	Nicola Cusano	Italia
Ombrello Senza Chiusura	3	~1275 dC	-	Francia
Ombrello con Chiusura	5	1874 dC	Samuel Fox	UK
Ombrello con Manico Retrattile	6	1930 dC	Hans Haupt	Germania
Organo	2	220 aC	Ctesibio di Alessandria	Grecia

<b>INVENZIONE</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>INVENTORE</b>	<b>NAZIONE/LUOGO</b>
Pacemaker Cardiaco	7	1952 dC	Paul M. Zoll	USA
Paracadute, Apertura alla Partenza	5	1797 dC	André Jacques Garnerin	Francia
Paracadute, Apertura Manuale	6	1919 dC	Leslie Irvin e Floyd Smith	USA
Parafulmine	5	1752 dC	Benjamin Franklin	USA
Penicillina	6	1929 dC	Alexander Fleming	UK
Penna con Pennino d'Acciaio	5	1830 dC	J. Perry	UK
Penna Stilografica	6	1884 dC	Lewis E. Waterman	USA
Penna a Sfera	6	1938 dC	Ladislao e George Birò	Ungheria/Argentina
Pentola a Pressione	4	1679 dC	Denis Papin	Francia
Pianoforte	4	1698 dC	Bartolomeo Cristofori	Italia
Pila Elettrica	5	1800 dC	Alessandro Volta	Italia
Pistola a Ruota	4	1540 dC	Camillo Vettelli	Italia
Pistola a Tamburo	5	1835 dC	Samuel Colt	USA
Pistola Automatica	6	1893 dC	-	Germania
Plastica	5	1846 dC	Christian Schonbein	Svizzera
Radio	6	1895 dC	Guglielmo Marconi	Italia
Raggi X	6	1895 dC	Wilhelm Röntgen	Germania
Rasoio a Lametta	6	1901 dC	K. C. Gillette, W. Nickerson	USA
Rasoio Elettrico	6	1928 dC	Jacob Schick	USA
Registratore	6	1898 dC	Valdemar Poulsen	Danimarca
Rubinetto a Valvola	5	1800 dC	Thomas Gryll	UK
Sassofono	5	1844 dC	Antoine Joseph Sax	Belgio
Satellite Artificiale	7	1957 dC	Sergej P. Korol'v	URSS
Scala Mobile	6	1894 dC	Jess Reno	USA
Scaldabagno	5	1868 dC	Benjamin Wadd Maughan	UK
Sedia Elettrica	6	1890 dC	Harold P. Brown	USA
Serratura di Sicurezza	5	1784 dC	Joseph Bramah	UK
Sestante	5	1757 dC	J. Campbell e G. Adams	UK
Sismografo	5	1855 dC	Luigi Palmieri	Italia
Space Shuttle	7	1977 dC	NASA	USA
Stampa a Caratteri Mobili	3	1438 dC	Johannes G. Von Gutenberg	Germania
Stetoscopio Cilindrico	5	1816 dC	René Laennec	Francia
Stetoscopio con Auricolare a Coppa	5	1828 dC	Pierre A. Poirry	Francia
Stufa a Gas	5	1826 dC	James Sharp	UK
Stufa Elettrica	6	1892 dC	Rookes E. Bell Crompton	UK
Telefono	5	1871 dC	Antonio Meucci	Italia
Telefono Cellulare	7	1979 dC	Ericsson Company	Svezia
Telegrafo Scrivente	5	1855 dC	David Hughes	USA
Telegrafo Morse	5	1837 dC	Samuel Morse	USA
Televisione, Immagine Elettronica	6	1926 dC	Philo Taylor Farnsworth	USA
Televisione, Tubo a Raggi Catodici	6	1929 dC	Vladimir Kosma Zworykin	URSS
Termometro, Temperatura Atmosferica	4	~1600 dC	Galileo Galilei	Italia
Termometro, Temperatura Corporea	4	1616 dC	Santorio Santorio	Italia
Tram Elettrico	6	1888 dC	Franck J. Sprague	USA
Trapano, per Dentisti	5	1863 dC	George F. Harrington	UK
Trapano, Elettrico (Portatile)	6	1895 dC	Wilhelm Fein	Germania

<b>INVENZIONE</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>INVENTORE</b>	<b>NAZIONE/LUOGO</b>
Trapianto di Organi, Rene	7	1953 dC	John P. Merrill	USA
Trapianto di Organi, Cuore	7	1967 dC	Christian Barnard	Sudafrica
Vaccini, Antipolio	7	1956 dC	Albert Bruce Sabin	USA
Vaccini, Antirabbico	6	1885 dC	Louis Pasteur	Francia
Vaccini, Antitubercolare	6	1922 dC	Calmette e C. Guérin	Francia
Videoregistratore	7	1956 dC	W. Johnson e J. Mullin	USA
Violino	4	~1550 dC	Andrea Amati	Italia
Vite	4	1556 dC	Georg Baur	Germania
Water (W.C.)	4	1585 dC	John Harrington	UK
Word Processor	7	1959 dC	M. Hoff, S. Mazor, F. Faggin	USA/Italia

**Tabella Omnia A.5: Cronologia Scoperte**

SCOPERTA	LT	ANNO/EPOCA	SCOPRITORE	NAZIONE/LUOGO
Acetilene, Gas (Infiammabile)	5	1862 dC	Berthelot	Francia
ACTH (Ormone)	6	1927 dC	Evans, Long	USA
Adrenalina	6	1901 dC	Takamine	Giappone
Alluminio, Isolato	5	1825 dC	Oersted	Danimarca
Alluminio, Processo Elettrolitico	6	1886 dC	Hall	USA
Anestesia, Etere	5	1842 dC	Long	USA
Anestesia, Locale	6	1885 dC	Koller	Austria
Anestesia, Spinale	6	1898 dC	Bier	Germania
Antirabbica	6	1885 dC	Pasteur	Francia
Antisettica, Chirurgia	5	1867 dC	Lister	UK
Antitossina contro Difterite (Malattia Infettiva Acuta Contagiosa)	6	1891 dC	Von Behring	Germania
Argirolo (Antisettico Gonorrea)	6	1897 dC	Bayer	Germania
Arsfenamina (Farmaco Sifilide)	6	1910 dC	Ehrlich	Germania
Aspirina (Farmaco Antiinfiammatorio)	5	1853 dC	Gerhardt	Germania
Atebrina (Farmaco Antimalarico)	6	1932 dC	Mietzsch e altri	Germania
Atomica, Teoria	5	1803 dC	Dalton	UK
Atomici, Numeri	6	1913 dC	Moseley	UK
Atomico, Orologio	7	1948 dC	Lyons	USA
Atomico, Orologio al Cesio	7	1948 dC	Essen	UK
Atomo, Fissione (Teoria)	6	1919 dC	Rutherford	UK
Bacitracina (Antibiotico)	7	1943 dC	Johnson, Meleney	USA
Barbital (Acido Nocivo)	6	1903 dC	Fischr	Germania
Batterie, Descrizione	4	1676 dC	Leeuwenhoek	Paesi Bassi
Carbomicina (Antibiotico)	7	1952 dC	Tanner	USA
Carburo di Calcio (reagisce ad acqua: Acetilene)	6	1888 dC	Wilson	USA
Chinina Sintetica (Antipiretico, Antimalarico, Analgesico)	6	1918 dC	Rabe	Germania
Cianammide (Composto Organico Tossico)	6	1905 dC	Frank, Caro	Germania
Cibo in Scatola	5	1804 dC	Appert	Francia
Ciclotrone (Acceleratore di Particelle)	6	1930 dC	Lawrence	USA
Circolazione del Sangue	4	1628 dC	Harvey	UK
Classificazione Piante e Animali	5	1735 dC	Linnaeus	Svezia
Cloro (Gas Velenoso)	5	1774 dC	Scheele	Svezia
Cloroformio (Anestetico Tossico)	5	1831 dC	Guthrie, S.	USA
Cloromicetina (Antibiotico Batteriostatico)	7	1947 dC	Burkholder	USA
Cocaina (Droga)	5	1860 dC	Niermann	Germania
Colorante Sintetico	5	1856 dC	Perkin	UK
Condensazione Latte	5	1853 dC	Borden	USA
Cortisone (Ormone usato come Farmaco)	6	1936 dC	Kendall	USA
DDT (Insetticida dal 1939)	5	1874 dC	Zeidler	Germania
Deuterio (per Fusione Nucleare)	6	1932 dC	Urey, Brickwedde, Murphy	USA
Diffrazione Elettrone	6	1936 dC	Thomson, G./Davisson	UK/USA
DNA, Struttura	7	1951 dC	Crick, Wilkins/Watson	UK/USA
Elettrolisi (Processo di Trasformazione con Elettricità)	5	1852 dC	Faraday	UK
Elettromagnetismo (Interazione Fondamentale, Fotone)	5	1819 dC	Oersted	Danimarca

SCOPERTA	LT	ANNO/EPOCA	SCOPRITORE	NAZIONE/LUOGO
Elettrone (Particella Subatomica)	6	1897 dC	Thomson	UK
Eritromicina (Antibiotico)	5	1852 dC	McGuire	USA
Evoluzione e Selezione Naturale	5	1858 dC	Darwin	UK
Fissione Uranio, Reattore Atomico	7	1942 dC	Fermi/Szilard	Italia/USA
Fissione Uranio, Teoria	6	1939 dC	Hahn, Meitner, Strassmann/Bohr	Germania/Danimarca
Fissione Uranio, Teoria	6	1939 dC	Fermi/Einstein, Pegram, Wheeler	Italia/USA
Fissione Plutonio	6	1940 dC	Kennedy, Wahl, Seaborg, Segre	USA
Geometria Analitica	4	1619 dC	Cartesio	Francia
Induzione Elettrica	5	1830 dC	Henry	USA
Insulina (Ormone Anabolico)	6	1922 dC	Banting, Best/Macleod	Canada/Scozia
Ipotesi Molecolare	5	1811 dC	Avogadro	Italia
Laser (Amplificazione di Luce per Emissione Stimolata Radiazione)	7	1958 dC	Townes, Schawlow	USA
Legge dei Volumi di Combinazione dei Gas	5	1808 dC	Gay-Lussac	Francia
Legge della Caduta dei Corpi	4	1590 dC	Galileo	Italia
Legge della Gravitazione	4	1687 dC	Newton	UK
Legge e Tavola Periodica degli Elementi	5	1869 dC	Mendeleyev	Russia
Leggi del Moto	4	1687 dC	Newton	UK
Leggi del Moto Planetario	4	1609 dC	Kepler	Germania
Leggi di Mendel	5	1866 dC	Mendel	Austria
Litografia (Riproduzione Meccanica Immagini)	5	1796 dC	Senefelder	Boemia
Lobotomia (Intervento Neurochirurgico)	6	1935 dC	Egas Moniz	Portogallo
LSD-25 (Allucinogeno)	7	1943 dC	Hoffman	Svizzera
Metanolo (Liquido Infiammabile)	6	1925 dC	Patard	Francia
Neomicina (Antibiotico Ampio Spettro)	7	1949 dC	Waksman, Lechevalier	USA
Neutrone (Particella Subatomica)	6	1932 dC	Chadwick	UK
Nitrico, Acido (Minerale, Antiossidante, Irritante)	4	1648 dC	Glauber	Germania
Nitroglicerina (Composto Esplosivo, Instabile)	5	1846 dC	Sobrero	Italia
Olografia (Immagini '3D')	7	1948 dC	Gabon	UK
Onde Elettriche	6	1888 dC	Hertz	Germania
Oro (Cianurazione per Estrazione)	6	1887 dC	Mac Arthur, Forest	UK
Ossido di Azoto (Gas Nocivo)	5	1772 dC	Priestley	UK
Ossidi di Carbonio (Gas Velenoso)	6	1925 dC	Fisher	Germania
Ossigeno (Elemento)	5	1774 dC	Priestley	UK
Ozono (Gas O3)	5	1840 dC	Schonbein	Germania
Penicillina (Antibiotico)	6	1929 dC	Fleming	Scozia
Penicillina, Uso Pratico	7	1941 dC	Florey, Chain	UK
Polimixina (Battericida)	7	1947 dC	Ainsworth	UK
Polvere da Sbianca (Sbiancante Tessuti)	5	1798 dC	Tennant	UK
Positrone (Antiparticella di Elettrone)	6	1932 dC	Anderson	USA
Processo del Cracking del Petrolio	6	1891 dC	Dewar	USA
Processo per Carta al Solfato e Pasta di Legno	6	1884 dC	Dahl	Germania
Processo per Carta al Solfito	5	1867 dC	Tilghman	USA
Proiezione di Mercatore (Carta Nautica)	4	1568 dC	Merkator (Kremer)	Belgio

SCOPERTA	LT	ANNO/EPOCA	SCOPRITORE	NAZIONE/LUOGO
Protone (particella Subatomica)	6	1919 dC	Rutherford	Nuova Zelanda
Psicoanalisi (Teoria dell'Inconscio dell'Animo Umano)	6	1900 dC	Freud	Austria
Radiazione delle Fasce di Van Allen (Campo Magnetico, Aurora Polare)	7	1958 dC	Van Allen	USA
Radio (Elemento, primo radioattivo)	6	1898 dC	Currie, Pierre	Francia
Radioattività (Decadimento Radioattivo)	6	1896 dC	Becquerel	Francia
Radiosorgente Quasi Stellari (Quasar)	6	1936 dC	Manhews, Sandage	USA
Raggi Cosmici (Particelle Energetiche Spazio Esterno)	6	1910 dC	Gockel	Svizzera
Raggi X (Porzione Spettro Elettromagnetico)	6	1895 dC	Roentgen	Germania
Reazione di Schick (Test Diagnostico Tossina Difterica)	6	1913 dC	Schick	USA
Reazione di Wassermann (Test Diagnostico Sifilide)	6	1906 dC	Wassermann	Germania
Reserpina (farmaco Antipertensivo e Antipsicotico)	7	1949 dC	Jal Valkl	India
Resistenza Elettrica, Legge	5	1827 dC	Ohm	Germania
Riflessi Condizionati (Studi Comportamentali)	6	1914 dC	Pavlov	Russia
Salvarsana (606) (Farmaco Sifilide)	6	1910 dC	Ehrlich	Germania
Silicio (Elemento)	5	1823 dC	Barzelius	Svezia
Sintesi del Cortisone (Farmaco)	7	1946 dC	Sarett	USA
Sintesi dell'Indaco (Colorante Origine Vegetale)	6	1880 dC	Baeyer	Germania
Solforico, Acido (Acido Minerale, Corrosivo)	5	1831 dC	Phillips	UK
Solforico al Piombo, Acido (Produzione Acido Solforico)	5	1746 dC	Roebuck	UK
Spiegazione della Combustione	5	1777 dC	Lavoisier	Francia
Streptomicina (Antibiotico Battericida)	7	1945 dC	Waksman	USA
Sulfadiazina (Principio Attivo di Farmaci)	7	1940 dC	Roblin	USA
Sulfanilamide (Antibiotico)	6	1934 dC	Domagk	Germania
Sulfapiridina (Principio Attivo di Farmaci)	6	1938 dC	Ewins, Phelps	UK
Teoria degli Isotopi (Atomo Elemento Chimico con Massa Atomica Diversa)	6	1912 dC	Soddy	UK
Teoria dei Quanti (Teoria Fisica di Radiazioni e Materia)	6	1900 dC	Planck	Germania
Teoria dell'Accelerazione Particelle Atomiche	6	1919 dC	Rutherford	UK
Teoria della Relatività (Riformulazione Meccanica Classica)	6	1905 dC	Einstein	Germania
Teoria della Sulfanilamide	6	1908 dC	Gelmo	Germania
Teoria Ondulatoria della Luce	4	1690 dC	Huygens	Paesi Bassi
Terramycin (Antibiotico Ampio Spettro)	7	1950 dC	Finlay e altri	USA
Test dell'Intelligenza	6	1905 dC	Binet, Simon	Francia
Trapianto del Cuore Umano	7	1967 dC	Barnard	Sudafrica
Trattamento dell'Elettroshock (Tecnica Terapeutica con Scariche Elettriche)	6	1938 dC	Cerletti, Bini	Italia
Tubercolina (Diagnosi Infezione Tubercolare TBC)	6	1890 dC	Koch	Germania
Vaccino Antipolio (Farmaco Polio)	7	1953 dC	Salk	USA
Vaccino Antipolio Orale (Farmaco Polio)	7	1955 dC	Sabin	USA
Vaccino Antirabbico (Farmaco Rabbia)	6	1885 dC	Pasteur	Francia
Vaccino Antitifico (Farmaco Tifo)	6	1909 dC	Nicolle	Francia
Vaccino Antivaioloso (Farmaco Vaiolo)	5	1796 dC	Jenner	UK
Vaccino del Virus del Morbillo (Farmaco Virus del Morbillo)	7	1954 dC	Enders, Peebles	USA
Velocità della Luce	4	1675 dC	Roemer	Danimarca
Vitamina A (Sostanza Organica)	6	1913 dC	McCollum, Davis	USA

SCOPERTA	LT	ANNO/EPOCA	SCOPRITORE	NAZIONE/LUOGO
Vitamina B (Sostanza Organica)	6	1916 dC	McCollum	USA
Vitamina C (Sostanza Organica)	6	1912 dC	Holst, Froelich	Norvegia
Vitamina D (Sostanza Organica)	6	1922 dC	McCollum	USA
Xerografia (Tecnica di Fotocopiatura)	6	1938 dC	Carlson	USA



**Tabella Omnia A.6: Cronologia Elementi Chimici**

ELEMENTO CHIMICO	LT	ANNO/EPOCA	STATO NATURA	TIPO
Afnio (Hf)	6	1923 dC	Solido	Metallo blocco "Transizion"
Alluminio (Al)	5	1825 dC	Solido	Metallo Post-Transizione
Americio (Am)	7	1944 dC	Artificiale	Attinoide
Antimonio (Sb)	4	1450 dC	Solido	Semimetallo
Argento (Ag)	0	~ aC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Argon (Ar)	6	1894 dC	Gas	Gas Nobile
Arsenico (As)	3	XIII secolo dC	Solido	Semimetallo
Astato (At)	7	1940 dC	Solido	Nonmetallo (Alogeno)
Attinio (Ac)	6	1899 dC	Solido	Attinoide
Azoto (N)	5	1772 dC	Gas	Nonmetallo
Bario (Ba)	5	1808 dC	Solido	Metallo Alcalino Terroso
Berkelio (Bk)	7	1949 dC	Artificiale	Attinoide
Berillio (Be)	5	1798 dC	Solido	Metallo Alcalino Terroso
Bismuto (Bi)	3	XV secolo dC	Solido	Metallo Post-Transizione
Bohrio (Bh)	7	1976 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Boro (B)	5	1808 dC	Solido	Semimetallo
Bromo (Br)	5	1826 dC	Liquido	Nonmetallo (Alogeno)
Cadmio (Cd)	5	1817 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Calcio (Ca)	5	1808 dC	Solido	Metallo Alcalino Terroso
Californio (Cf)	7	1950 dC	Artificiale	Attinoide
Carbonio (C)	0	~ aC	Solido	Nonmetallo
Cerio (Ce)	5	1803 dC	Solido	Lantanoide
Cesio (Cs)	5	1860 dC	Liquido	Metallo Alcalino
Cloro (Cl)	5	1774 dC	Gas	Nonmetallo (Alogeno)
Cobalto (Co)	5	1735 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Copernicio	8	1996 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Cromo (Cr)	5	1797 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Curio (Cm)	7	1944 dC	Artificiale	Attinoide
Darmstadtio (Ds)	8	1994 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Disprosio (Dy)	6	1886 dC	Solido	Lantanoide
Dubnio (Hahnium) (Db)	7	1968 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Einsteinio (Es)	7	1952 dC	Artificiale	Attinoide
Elio (He)	6	1898 dC	Gas	Gas Nobile
Erbio (Er)	5	1843 dC	Solido	Lantanoide
Europio (Eu)	6	1901 dC	Solido	Lantanoide
Fermio (Fm)	7	1953 dC	Artificiale	Attinoide
Ferro (Fe)	0	~ aC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Fluoro (F)	5	1771 dC	Gas	Nonmetallo (Alogeno)
Fosforo (P)	4	1669 dC	Solido	Nonmetallo
Francio (Fr)	6	1939 dC	Liquido	Metallo Alcalino
Gadolino (Gd)	6	1886 dC	Solido	Lantanoide
Gallio (Ga)	5	1875 dC	Liquido	Metallo Post-Transizione
Germanio (Ge)	6	1886 dC	Solido	Semimetallo
Hassio (Hs)	8	1984 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Idrogeno (H)	5	1766 dC	Gas	Nonmetallo

ELEMENTO CHIMICO	LT	ANNO/EPOCA	STATO NATURA	TIPO
Indio (In)	5	1863 dC	Solido	Metallo Post-Transizione
Iodio (I)	5	1811 dC	Solido	Nonmetallo (Alogeno)
Iridio (Ir)	5	1804 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Itterbio (Yb)	5	1878 dC	Solido	Lantanoide
Ittrio (Y)	5	1794 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Kripton (Kr)	6	1898 dC	Gas	Gas Nobile
Lantanio (La)	5	1839 dC	Solido	Lantanoide
Laurenzio (Lr)	7	1961 dC	Artificiale	Attinoide/Metallo blocco "Transizione"
Litio (Li)	5	1817 dC	Solido	Metallo Alcalino
Lutezio (Lu)	6	1907 dC	Solido	Lantanoide/Metallo blocco "Transizione"
Magnesio (Mg)	5	1829 dC	Solido	Metallo Alcalino Terroso
Manganese (Mn)	5	1774 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Meitnerio (Mt)	8	1982 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Mendelevio (Md)	7	1955 dC	Artificiale	Attinoide
Mercurio (Hg)	0	~ aC	Liquido	Metallo blocco "Transizione"
Molibdeno (Mo)	5	1782 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Neodimio (Nd)	6	1885 dC	Solido	Lantanoide
Neon (Ne)	6	1898 dC	Gas	Gas Nobile
Nettunio (Np)	7	1940 dC	Artificiale	Attinoide
Nichel (Ni)	5	1751 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Niobio (Columbio) (Nb)	5	1801 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Nobelio (No)	7	1958 dC	Artificiale	Attinoide
Olmio (Ho)	5	1878 dC	Solido	Lantanoide
Oro (Au)	0	~ aC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Osmio (Os)	5	1804 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Ossigeno (O)	5	1774 dC	Gas	Nonmetallo
Palladio (Pd)	5	1803 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Piombo (Pb)	0	~ aC	Solido	Metallo Post-Transizione
Platino (Pt)	5	1735 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Plutonio (Pu)	7	1940 dC	Solido	Attinoide Maggiore
Polonio (Po)	6	1898 dC	Solido	Semimetallo
Potassio (K)	5	1807 dC	Solido	Metallo Alcalino
Praseodimio (Pr)	6	1885 dC	Solido	Lantanoide
Promezio (Pm)	7	1945 dC	Artificiale	Lantanoide
Protoattinio (Pa)	6	1917 dC	Solido	Attinoide
Radio (Ra)	6	1898 dC	Solido	Metallo Alcalino Terroso
Radon (Rn)	6	1900 dC	Gas	Gas Nobile
Rame (Cu)	0	~ aC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Renio (Re)	6	1925 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Rodio (Rh)	5	1803 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Roentgenio (Rg)	8	1994 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Rubidio (Rb)	5	1861 dC	Solido	Metallo Alcalino
Rutenio (Ru)	5	1845 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Rutherfordio (Rf)	7	1969 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Samario (Sm)	5	1879 dC	Solido	Lantanoide
Scandio (Sc)	5	1879 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"

ELEMENTO CHIMICO	LT	ANNO/EPOCA	STATO NATURA	TIPO
Seaborgio	7	1974 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Selenio (Se)	5	1817 dC	Solido	Nonmetallo
Silicio (Si)	5	1823 dC	Solido	Semimetallo
Sodio (Na)	5	1807 dC	Solido	Metallo Alcalino
Stagno (Sn)	0	~ aC	Solido	Metallo Post-Transizione
Stronzio (Sr)	5	1790 dC	Solido	Metallo Alcalino Terroso
Tallio (Tl)	5	1861 dC	Solido	Metallo Post-Transizione
Tantalio (Ta)	5	1802 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Tecnezio (Tc)	6	1937 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Tellurio (Te)	5	1782 dC	Solido	Semimetallo
Terbio (Tb)	5	1843 dC	Solido	Lantanoide
Titanio (Ti)	5	1791 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Torio (Th)	5	1828 dC	Solido	Attinoide
Tulio (Tm)	5	1879 dC	Solido	Lantanoide
Tungsteno (Wolframio) (W)	5	1783 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Ununtrio (Uut)	8	2004 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Uranio (U)	5	1789 dC	Solido	Attinoide Maggiore
Vanadio (V)	5	1830 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Xeno (Xe)	6	1898 dC	Gas	Gas Nobile
Zinco (Zn)	0	~ aC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Zirconio (Zr)	5	1789 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Zolfo (S)	0	~ aC	Solido	Nonmetallo

## A.6) INDICE POPOLAZIONE

La popolazione mondiale varia con il trascorrere del tempo.  
Indicativamente la popolazione tende ad aumentare con il tempo.

L'**Indice Popolazione (IPOP)** indica la variazione di popolazione tra periodi diversi;  
ad esempio, IPOP del 1750 è 1 (circa 800 milioni)  
mentre quello del 1900 è 2 (circa 1.600 milioni)  
quindi l'IPOP indica che c'è stato un raddoppio di popolazione.

Per comodità di gioco, abbiamo calcolato IPOP per i vari LT generalmente considerando generalmente l'anno più avanzato della epoca, e considerando LT4 come IPOP 1.

La seguente tabella riporta la stima della popolazione mondiale nel tempo in milioni, oltre a fornire anche la suddivisione della popolazione per continenti (solo dal 1750 in poi).

La tabella indica:

**POPOLAZIONE** indica il nome del LT Livello Tecnologico

**EPOCA** relativi anni storici di riferimento

**LT** valore numerico del livello tecnologico

**ANNO** l'anno relativo alla popolazione

**Mondo** indica la popolazione mondiale in Milioni

**IPOP** è l'Indice Popolazione, considerando LT4 = IPOP 1

Forniamo inoltre, anche la variazione di popolazione per i continenti:

**Africa**

**Asia**

**Europa**

**Sud America**

**Nord America**

**Oceania**

È stato usato LT4 = IPOP 1 poiché la tabella è propedeutica ad un supplemento medioevale/rinascimentale, adattato a tutti gli LT: Costruzione di Edifici.

**Tabella Omnia A.7: Indice Popolazione (IPOP)**

POPOLAZIONE	EPOCA	LT	ANNO	Mondo	IPOP	Africa	Asia	Europa	Sud Am	Nord Am	Oceania
			70 000 a.C.	<0.015							
			10 000 a.C.	1							
			9000 a.C.	3							
			8000 a.C.	5							
			7000 a.C.	7							
Età della Pietra (Preistoria)	- 3500 a.C.	0	6000 a.C.	10	<b>0,01</b>						
			5000 a.C.	15							
			4000 a.C.	20							
Età del Bronzo (Antico Egitto)	3500 - 1200 a.C.	1	3000 a.C.	25	<b>0,03</b>						
			2000 a.C.	35							
			1000 a.C.	50							
			500 a.C.	100							
Età del Ferro (Era Classica)	1200 a.C. - 500 d.C.	2	1 d.C.	200	<b>0,25</b>						
Medioevo	500 - 1450 d.C.	3	1000 d.C.	310	<b>0,4</b>						
Rinascimento/Coloniale	1450 - 1730 d.C.	4	1750 d.C.	791	<b>1</b>	106	502	163	16	2	2
			1800 d.C.	978		107	635	203	24	7	2
Rivoluzione Industriale	1730 - 1880 d.C.	5	1850 d.C.	1.262	<b>1,5</b>	111	809	276	38	26	2
Era Meccanizzata	1880 - 1940 d.C.	6	1900 d.C.	1.650	<b>2</b>	133	947	408	74	82	6
			1950 d.C.	2.519		221	1.398	547	167	172	13
			1955 d.C.	2.756		247	1.542	575	191	187	14
			1960 d.C.	2.982		277	1.674	601	209	204	16
			1965 d.C.	3.335		314	1.899	634	250	219	18
Era Nucleare	1940 - 1980 d.C.	7	1970 d.C.	3.692	<b>4,6</b>	357	2.143	656	285	232	19
			1975 d.C.	4.068		408	2.397	675	322	243	22
			1980 d.C.	4.435		469	2.632	692	361	256	23
			1985 d.C.	4.831		542	2.887	706	401	269	25
			1990 d.C.	5.263		622	3.168	721	441	283	27
			1995 d.C.	5.674		707	3.430	727	481	299	29
Era Digitale	1980 - 2025? d.C.	8	2000 d.C.	6.070	<b>7,5</b>	796	3.670	728	520	316	31
			2005 d.C.	6.454		888	3.917	725	558	332	33
			2010 d.C.	6.972		1.022	4.252	732	580	351	36
<b>Stime</b>											
			2015 d.C.	7.302		1.153	4.391	734	618	368	38
			2020 d.C.	7.675		1.276	4.596	733	646	383	40
Era Microtecnologica	2025? - 2070? d.C.	9	2025 d.C.	8.012	<b>10</b>	1.400	4.773	729	670	398	43
			2030 d.C.	8.309		1.524	4.917	723	690	410	45
			2035 d.C.	8.571		1.647	5.032	716	706	421	46
			2040 d.C.	8.801		1.770	5.125	708	718	431	48
Era Robotica	+ 2070? d.C.	10	2045 d.C.	8.996	<b>11,25</b>	1.887	5.193	700	726	440	50
			2050 d.C.	9.150		1.998	5.231	691	729	448	51
<b>Ipotesi</b>											
Era della Materia Esotica	(?)	11	2080 d.C.	10.000	<b>12,5</b>						
			2100 d.C.	10.900							
Lontano Futuro	(?)	12	2150 d.C.	11.000	<b>15</b>						
<b>Millioni</b>											

# A.7) INDICE COSTO

Come per la popolazione, anche la ricchezza globale varia col passare del tempo. La ricchezza globale è la quantità di beni e denaro disponibile al mondo, ed è ben diversa dalla ricchezza individuale, che dipende dal LR Livello Ricchezza dell'individuo. Proprio come la popolazione, anche i costi, indicativamente tendono ad aumentare col passare del tempo. **l'Indice Costo (ICOS)** indica la variazione sui costi tra differenti epoche.

La tabella riporta:  
**RICCHEZZA** indica il nome del LT Livello Tecnologico  
**EPOCA** relativi anni storici di riferimento  
**LT** valore numerico del livello tecnologico  
**\$ BASE** rappresenta il guadagno di circa 1 anno di un lavoratore medio.  
Vedi Capitolo 1.2 e Tabella 1.1 per maggiori informazioni.  
**ICOSn** è l'Indice Costo al LTn (considerando quindi ICOSn = 1 al LTn).

Tabella Omnia A.8: Indice Costo (ICOS)

RICCHEZZA	EPOCA	LT	\$ BASE	ICOS0	ICOS4	ICOS8	ICOS12
Età della Pietra (Preistoria)	- 3500 a.C.	0	250 \$	1	0,125	0,0125	0,0025
Età del Bronzo (Antico Egitto)	3500 - 1200 a.C.	1	500 \$	2	0,25	0,025	0,005
Età del Ferro (Era Classica)	1200 a.C. - 500 d.C.	2	750 \$	3	0,375	0,0375	0,0075
Medioevo	500 - 1450 d.C.	3	1.000 \$	4	0,5	0,05	0,01
Rinascimento/Coloniale	1450 - 1730 d.C.	4	2.000 \$	8	1	0,01	0,02
Rivoluzione Industriale	1730 - 1880 d.C.	5	5.000 \$	20	2,5	0,025	0,05
Era Meccanizzata	1880 - 1940 d.C.	6	10.000 \$	40	5	0,5	0,1
Era Nucleare	1940 - 1980 d.C.	7	15.000 \$	60	7,5	0,75	0,15
Era Digitale	1980 - 2025? d.C.	8	20.000 \$	80	10	1	0,2
Era Microtecnologica	2025? - 2070? d.C.	9	30.000 \$	120	15	1,5	0,3
Era Robotica	+ 2070? d.C.	10	50.000 \$	200	25	2,5	0,5
Era della Materia Esotica	(?)	11	75.000 \$	300	37,5	3,75	0,75
Lontano Futuro	(?)	12	100.000 \$	400	50	5	1

LT	\$ BASE	ICOS0	ICOS1	ICOS2	ICOS3	ICOS4	ICOS5	ICOS6	ICOS7	ICOS8	ICOS9	ICOS10	ICOS11	ICOS12
0	250 \$	1	0,5	0,3	0,25	0,125	0,005	0,025	0,016	0,0125	0,0083	0,005	0,003	0,0025
1	500 \$	2	1	0,6	0,5	0,25	0,01	0,05	0,03	0,025	0,016	0,01	0,006	0,005
2	750 \$	3	1,5	1	0,75	0,375	0,15	0,075	0,05	0,0375	0,025	0,015	0,01	0,0075
3	1.000 \$	4	2	1,3	1	0,5	0,2	0,1	0,06	0,05	0,03	0,02	0,013	0,01
4	2.000 \$	8	4	2,6	2	1	0,4	0,2	0,13	0,01	0,06	0,04	0,026	0,02
5	5.000 \$	20	10	6,6	5	2,5	1	0,5	0,3	0,025	0,16	0,1	0,06	0,05
6	10.000 \$	40	20	13,3	10	5	2	1	0,6	0,5	0,3	0,2	0,13	0,1
7	15.000 \$	60	30	20	15	7,5	3	1,5	1	0,75	0,5	0,3	0,2	0,15
8	20.000 \$	80	40	26,6	20	10	4	2	1,3	1	0,6	0,4	0,26	0,2
9	30.000 \$	120	60	40	30	15	6	3	2	1,5	1	0,6	0,4	0,3
10	50.000 \$	200	100	66,6	50	25	10	5	3,3	2,5	1,6	1	0,6	0,5
11	75.000 \$	300	150	100	75	37,5	15	7,5	5	3,75	2,5	1,5	1	0,75
12	100.000 \$	400	200	133,3	100	50	20	10	6,6	5	3,3	2	1,3	1

Poiché ICOS si applica a tutti i costi e tutti i prezzi (dagli stipendi, ai costi degli alimenti) il "tenore di vita" non varia anche se ICOS cambia:

un manovale nel medioevo (LT3) guadagnava 1.000 \$ in un anno,

un pasto costava 1 \$, ed aveva di che sfamarsi per 3 pasti al giorno circa;

un operaio (equivalente al manovale) durante la rivoluzione industriale (LT5) guadagnava 5.000 \$, un pasto costava però 5 \$, e quindi anche l'operaio aveva di che sfamarsi per 3 pasti al giorno circa.

Come detto, la ricchezza individuale, il "tenore di vita", dipende dal LR Livello Ricchezza dell'individuo, e non dalla ricchezza globale (anche se ci sarà una relazione: più è alta la ricchezza globale, e più ricchezza individuale è richiesta per "contare").

ICOS è utile per calcolare rapidamente la variazione dei costi tra diversi LT;  
in pratica è lo sviluppo della equazione del costo degli oggetti, in relazione al LT di riferimento (nel nostro caso LT4).

#### **\* COSTO OGGETTI**

Il costo indicato degli oggetti è riferito al LT di introduzione  
e va cambiato in funzione del LT che si gioca:

$$\begin{aligned} & \text{(costo LT intro : base LT intro = costo LT gioco : base LT gioco) =} \\ & \text{= (costo LT gioco = costo LT intro * base LT gioco / base LT intro)} \end{aligned}$$

es: un'arma che costa 100 \$ LT7, se comprata in LT9 costa:

$$(100 : 15000 = x : 30000) = (100 * 30000 / 15000) = 200 \$$$

È stato usato LT4 = ICOS 1 poiché la tabella è propedeutica ad un supplemento medioevale/rinascimentale, adattato a tutti gli LT: Costruzione di Edifici.

## A.A) CREAZIONE CASUALE PG

by Rico

Ciao a tutti mi chiamo Rico e sono un Cartomante.

-E tutti: Ciao Rico-

Terminata la triste presentazione da alcolista anonimo volevo condividere con voi queste poche pagine che ho buttato giù servendomi del manuale base di Sine Requie e di una buona dose di calcoli insensati per far quadrare tutti i numeri.

In breve: vi è mai capitato di trovarvi obbligati a giocare o gestire personaggi sempre molto simili tra loro? Quante volte avete visto PG con "Brutta cicatrice" e quante con "Nano"? Chiaramente non sempre è facile avere l'apertura mentale o la prontezza per creare personaggi nuovi e divertirsi; nel mio caso ho risolto il problema creando un form che permette la creazione totalmente casuale dei PG, pregi e difetti inclusi e penso che si sia rivelato nel corso dei mesi un buon modo per costringere i giocatori a partorire individui complessi e non stereotipati, che devono fare i conti con pregi e difetti non sempre concordanti tra loro e non sempre semplici da giocare.

Faccio un esempio pratico: A un PG donna in Sanctum Imperium una volta è uscito come dominante IL GIUDIZIO e come passato IL CARRO. Estrando casualmente le caratteristiche ha avuto un 24 a fiori e un punteggio misero a quadri. Estrando pregi e difetti casualmente sono usciti fuori da una parte NON IMPRESSIONABILE – CORAGGIOSO – CONOSCENZE IMPORTANTI e dall'altra VOCE MASCOLINA – BRUTTA CICATRICE – SEGRETO MORTALE.

RISULTATO: Angelica, sorella gemella di un aspirante templare di nome Gabriele, assistendo alla sua morte decide di rivolgersi al capo della rocca di Venezia, da tempo invaghito di lei, per farsi sfregiare il volto e prendere il posto di suo fratello nell'Ordine. Dopo pochi giorni la ragazza viene mandata in erranza per le terre del Sanctum Imperium, cercando di portare giustizia nel nome di suo fratello. Nessuno dovrà mai scoprire il suo segreto altrimenti le conseguenze sarebbero fatali.

Non aggiungo altro e vi lascio alla vostra prossima sessione di gioco piena di storpi obesi nani puzzolenti infestati dai parassiti ma dotati di grande gusto estetico e di una voce estremamente soave!

Nota: Nelle mie sessioni a volta decido un numero di pregi e difetti da tirare casualmente e che devono essere giocati obbligatoriamente, altre volte permetto di estrarne 5 o 10 per tipo e di sceglierne un numero limitato, a seconda dei giocatori.

Altra Nota: Nel caso dei difetti estraendo un numero pari va subito estratto un secondo arcano minore che decide quale dei due difetti in lista viene attribuito. Questo in parte per adeguarsi al numero di difetti/arcani e in parte perché alcuni difetti sarebbero incompatibili tra di loro (Es. Obeso-Cachettico, Nano-Gigante)



**Tabella A.1: Caratteristiche Casuali**

<b>CARATTERISTICHE CASUALI</b>				
<b>Arcano Maggiore</b>	<b>Cuori</b>	<b>Quadri</b>	<b>Fiori</b>	<b>Picche</b>
I. Il Bagatto	15	24	13	10
II. La Papessa	24	15	10	21
III. L'Imperatrice	19	16	16	11
IV. L'Imperatore	15	15	18	8
V. Il Papa	16	20	8	16
VI. Gli Innamorati	14	19	12	14
VII. Il Carro	18	21	19	12
VIII. La Giustizia	16	18	15	15
IX. L'Eremita	22	8	11	22
X. La Ruota della Fortuna	14	14	14	19
XI. La Forza	10	13	24	13
XII. L'Appeso	13	22	13	17
XIII. La Morte	18	12	14	20
XIV. La Temperanza	15	15	15	15
XV. Il Diavolo	11	17	17	24
XVI. La Torre	8	10	15	18
XVII. Le Stelle	20	22	21	18
XVIII. La Luna	21	11	16	13
XIX. Il Sole	12	18	20	14
XX. Il Giudizio	13	13	16	15
XXI. Il Mondo	17	16	16	16
O. Il Matto	17	17	17	17

## Tabella A.2: Tarocco (Dominante/Passato) Casuali

TAROCCO (DOMINANTE/PASSATO) CASUALE		
Arcano Maggiore	Tarocco Dominante	Tarocco Passato
I. Il Bagatto	Egocentrico, Narcisista, Espansivo, Inconcludente +2 Aspetto & +1 Des. Manuale -1 Forza	Ambiente di cultura o aristocratico. -Letteratura & Arte -Oratoria
II. La Papessa	Studioso, Introverso, Arguto. +2 Memoria & +1 Intuito -1 Socievolezza	Ha studiato ed è entrato in contatto con l'élite culturale -Politica & Economia -Storia & Filosofia
III. L'Imperatrice	Ama comandare con toni amichevoli. +2 Volontà & +1 Comando -1 Affinità Occulta	Contatto con ambienti militari di media importanza. -Artiglieria -Demolizione
IV. L'Imperatore	Ama comandare con violenza. +2 Comando & +1 Volontà -1 Percezione	Passato segnato dall'indigenza o da professioni violente -Impartire Ordini -Uso Arma
V. Il Papa	Saggio e Moderato, Moralista, Altruista per autocompiacimento. +2 Eq. Mentale & +1 Karma -1 Comando	Ha studiato riguardo la natura. -Erboristeria -Naturalistica
VI. Gli Innamorati	Passionale, Utopista, Fanatico +2 Percezione & +1 Aspetto -1 Volontà	Passato legato al vizio e al piacere. -Gioco d'Azzardo -Recitare
VII. Il Carro	Ambizioso, Spacccone, Fiero. +2 Karma & +1 Forza Fisica -1 Des. Manuale	Ambiente militare d'élite. -Strategia -Tattica
VIII. La Giustizia	Mediatore, Lavora in ambiti dove sia possibile portare giustizia, Fanatico. +2 Mira & +1 Coordinazione -1 Creatività	Formazione in ambito della giustizia, teorica o pratica. -Legge -Perquisire
IX. L'Eremita	Silenzioso, Sospettoso, Arrivano subito al sodo +2 Intuito & +1 Memoria -1 Coordinazione	Ha vissuto da solo, arrangiandosi -Cacciare -Pescare
X. La Ruota della Fortuna	Fatalista, Affascinato dal mistero. +2 Distanza dalla Morte & +1 Creatività -1 Mira	Ha avuto un passato nello sport o nell'arte con grande successo o grande fallimento. -Sport -Suonare
XI. La Forza	Lotta contro le avversità, Affronta le cose di petto. Semplice e sincero. +2 Forza & +1 Socievolezza -1 Intuito	Ha eseguito mestieri manuali, ad esempio il fabbro. -Artigianato -Mercanteggiare
XII. L'Appeso	Segue Utopie politiche o religiose. Scarso contatto con la realtà. +2 Creatività & +1 Distanza dalla Morte -1 Equilibrio Mentale	Ha eseguito attività riguardanti falsificazione o spionaggio. -Falsificare -Intrufolarsi
XIII. La Morte	Cinico, Macabro, Decadente. +2 Equilibrio Mentale & +1 Affinità Occulta -1 Aspetto	Ha frequentato luoghi di cura o sofferenza o ha appreso l'arte medica. -Chimica Farmaceutica -Pronto Soccorso
XIV. La Temperanza	Equilibrato, Paziente, Tranquillo, Distaccato. +2 Socievolezza & +1 Percezione -1 Comando	Ha vissuto all'estero o ha genitori di origine straniera. -Lingua -Persuadere
XV. Il Diavolo	Egoista, Vizioso, Nocivo, Appassionati dall'occulto. +2 Aff. Occulta & +1 Memoria -1 Distanza dalla Morte	Ha avuto contatto con personaggi misteriosi o con l'occulto. -Occultismo -Raggirare

**AROCCO (DOMINANTE/PASSATO) CASUALE**

Arcano Maggiore	Tarocco Dominante	Tarocco Passato
XVI. La Torre	Porta dentro di se la sicurezza della sconfitta. +2 Des. Manuale & +1 Mira -1 Karma	Derelitto, ha vissuto come parassita o facendo il delinquente. -Borseggiare -Scassinare
XVII. Le Stelle	Ottimista fino all'eccesso. Si sentono prescelti. +2 Distanza dalla Morte & +1 Equilibrio Mentale -1 Destrezza Manuale	Ha avuto a che fare col mondo dell'Aeronautica. -Paracadutismo -Pilotare Veicolo
XVIII. La Luna	Timido e Sensibile. Romantico. +2 Percezione & +1 Creatività -1 Forza Fisica	Qualcuno li ha introdotti alla pratica delle arti visive. -Disegnare -Fotografia
XIX. Il Sole	Aperto, Fiducioso, Amichevole, Ingenuo. +2 Karma & +1 Socievolezza -1 Affinità Occulta	Ha avuto a che fare con la cura di animali e terreno. -Agronomia -Addestrare Animale
XX. Il Giudizio	Cocciuto, Critico, Arrogante, Puniscono i colpevoli. +2 Intuito & +1 Coordinazione -1 Mira	Istruzione nell'intrattenimento. -Cantare -Ballare
XXI. Il Mondo	Viaggiatore, Avventuroso, Ama le forti emozioni. +2 Coordinazione & +1 Volontà -1 Memoria	Si è spostato molto spesso (Es.: vagabondo, circense). -Cavalcare -Guidare Veicolo
O. Il Matto	Stravagante, Imprevedibile, Disturbato mentalmente. +2 Affinità Occulta & +1 Destrezza Manuale -1 Equilibrio Mentale	Saltimbanco. -Acrobazia -Prestidigitazione

**Tabella A.3: Pregi Casuali**

PREGI CASUALI				
Arcano Minore	Cuori	Quadri	Fiori	Picche
1	Ottima Vista (2)	Affascinante (3)	Ambidestro (2)	Fortunato al Gioco (2)
2	Ottimo Udito (2)	Bella Voce (2)	Dinocolato (2)	Non Impressionabile (3)
3	Ottimo Gusto & Olfatto (1)	Genio Artistico (3)	Sonno Leggero (2)	Orologio Biologico (2)
4	Portato per le Lingue (1)	Gusto Estetico (3)	Sopravvivenza (4)	Ricco (3)
5	Preciso (1)	Parlantina (1)	Resistenza a... (2)	Possedimento Iniziale (3)
6	Buona Reputazione (2)	Saper Mentire (3)	Voce Impostata (2)	Bisex (3)
7	Feeling con Animale (1)	Senso Musicale (1)	Orientamento (3)	Conoscenze Importanti (2)
8	Stimato Professionalmente (1)	Simpatico (3)	Volto Comune (3)	Amato (3)
9	Bella Calligrafia (1)	Romantico (1)	Conoscenza di un Ambiente (1)	Dote Innata (1)
10	Lettura Veloce (1)	Comportamento Educatore (1)	Superdotato/Maggiorata (2)	Fisionomista (3)
J	Coraggioso	Sesto Senso (5)	Scattante (2)	Iniziazione Occulta (6)
Q	Cambio	Cambio	Cambio	Cambio
K	A Scelta	A Scelta	A Scelta	A Scelta

**Tabella A.4: Difetti Casuali**

DIFETTI CASUALI				
Dispari:	Cuori	Quadri	Fiori	Picche
1	Spendaccione (1)	Brutta Cicatrice (3)	Allergia (2)	Familiare a Carico (2)
3	Giocatore (1)	Tatuaggio (3)	Sonno Pesante (1)	Omosessuale (3)
5	Astemio (2)	Voce Mascolina (2)	Fumatore (1)	Infestato dai Parassiti (2)
7	Mal d'Auto o d'Aria/Mare (1)	Puzzolente (2)	Zoppia (2)	Nemico Mortale (3)
9	Cattiva Reputazione (2)	Antipatico (3)	Impotente/Frigida (2)	Nome e Cognome Ridicoli (1)
J	Segreto Mortale (3)	Obeso (5)	Mutilazione (5)	Turba Mentale (5)
Q	Cambio	Cambio	Cambio	Cambio
K	A Scelta	A Scelta	A Scelta	A Scelta
Pari:	Cuori	Quadri	Fiori	Picche
2 Nero	Distratto (2)	Sdentato (3)	Nanismo (4)	Libidinoso (2)
2 Rosso	Curioso (2)	Balbuziente (1)	Gigantismo (4)	Innamorato (2)
4 Nero	Non Sente Odori e Sapori (1)	Apatico (2)	Difetto di Udito (3)	Segreto Minore (1)
4 Rosso	Gusti Difficili (1)	Molto Entusiasmabile (3)	Non Sai Ascoltare (3)	Segreto Minaccioso (2)
6 Nero	Incoerente (2)	Troppo Sincero (4)	Sonno Rumoroso (1)	Religione Minoritaria (2)
6 Rosso	Idealista (2)	Bugiardo (4)	Stonato (1)	Superstizioso (2)
8 Nero	Allocco (3)	Travestito (2)	Cachettico (4)	Fedina Penale Sporca (3)
8 Rosso	Sfiduciato (2)	Eccentrico (2)	Grasso (3)	Ricercato (3)
10 Nero	Abitudinario (1)	Invidioso (1)	Albino (3)	Fobia (3)
10 Rosso	Impulsivo (3)	Narcisista (1)	Difetto di Vista (3)	Abitudine Ossessiva (2)

Estraendo un numero pari va subito estratto un secondo arcano minore che decide quale dei due difetti in lista viene attribuito

**Tabella A.5: Doni Casuali**

DONI CASUALI			
Arcano Maggiore	Doni	Arcano Maggiore	Doni
I. Il Bagatto	Controllo delle funzioni vitali	XII. L'Appeso	Controllo delle proprie funzioni
II. La Papessa	Modificare i ricordi	XIII. La Morte	Maledizione
III. L'Imperatrice	Superempatia	XIV. La Temperanza	Pranoterapia
IV. L'Imperatore	Dominio della mente	XV. Il Diavolo	Maleficio
V. Il Papa	Lettura del pensiero	XVI. La Torre	Malocchio
VI. Gli Innamorati	Psicometria	XVII. Le Stelle	Corpo astrale
VII. Il Carro	Chiaroveggenza	XVIII. La Luna	Transempatia
VIII. La Giustizia	Cancellare i ricordi	XIX. Il Sole	Piromanzia
IX. L'Eremita	Rabdomanzia	XX. Il Giudizio	Oblio
X. La Ruota della Fortuna	Sogno premonitore	XXI. Il Mondo	Sensi prodigiosi
XI. La Forza	Telecinesi	O. Il Matto	Contattare le presenze

## A.B) GIOCO AD ARCANI MAGGIORI CON PESCATATE MULTIPLE

Gestisco parecchio con gli AM, anche con più di una pescata secca.  
Premetto che mi attengo fedelmente al manuale, salvo per quanto andrò a spiegare.

Ho creato una scala di confronti con i tarocchi:  
in pratica, il tarocco in se da un SUCCESSO o un FALLIMENTO,  
poi a seconda del tarocco estratto, ho assegnato un GRADO  
che può andare da 1 a 3 (piccolo, medio, grande).

Inoltre ogni scena decido se gestirla con una pescata secca,  
o con varie pescate (da 2 a 3 o anche 4) per le scene più importanti.  
ed eventualmente se giocare la scena con gli a.m. (scene particolarmente drammatiche).

Se qualcuno pesca MORTE o DIAVOLO o TORRE,  
genero una situazione critica da far giocare con gli a.m.,  
oppure la prendo come base di partenza per la seconda pescata.

Questa è la tabella dei gradi di successo e fallimento che utilizzo.

**Tabella A.6: Tarocchi (Gradi Successi/Fallimenti)**

#	NOME	ESITO	GRADO	NOTE
I	Bagatto	S+F	1	
II	Papessa	S/F	1	F az. fisiche
III	Imperatrice	S/F	1	F se no aiuto
IV	Imperatore	S	2	
V	Papa	F	1	
VI	Innamorato	F	1	
VII	Carro	S	3	
VIII	Giustizia	F	2	
IX	Eremita	F	2	
X	Ruota della Fortuna	S	1	
XI	Forza	S	2	
XII	Appeso	F	1	
XIII	Morte	F	3	
XIV	Temperanza	S	1	
XV	Diavolo	F	3	
XVI	Torre	F	3	
XVII	Stelle	S	3	
XVIII	Luna	F	1	
XIX	Sole	S	2	
XX	Giudizio	F	2	
XXI	Mondo	S	1	
0	Matto	S	3	

NOTA: Per i valori dei fallimenti, mi sono basato sulla vecchia edizione del Sine Requie, dove i Tarocchi Tutori negativi andavano obbligatoriamente giocati pena una penalità ai per i positivi l'ho adattato io.

Statisticamente abbiamo

GRADO 3 (grande), 6 tarocchi

3 fallimenti (morte, diavolo, torre)

3 successi (carro, stelle, matto)

GRADO 2 (medio), 6 tarocchi

3 fallimenti (giustizia, eremita, giudizio)

3 successi (imperatore, forza, sole)

GRADO 1 (piccolo), 10 tarocchi

5 fallimenti (bagatto, papa, innamorato, appeso, luna)

3 successi (ruota fortuna, temperanza, mondo)

2 dubbi ma tendenti al successo (papessa, imperatrice).

Il tarocco lo interpreto normalmente,

ma il grado mi aiuta a gestire le **differenze accessorie**,

ovvero la conclusione della pescata:

le risorse sprecate, i fallimenti guadagnati, eventualmente le ferite

(anche se generalmente concedo anche un karma per non legare troppo la sorte ad una sola carta, o meglio ancora, faccio giocare con gli a.m. una scena pericolosa).

Volendo, posso anche differenziare le differenze accessorie

in base al grado dell'abilità impiegata:

se il pg ha un grado di 8,

considero un fallimento di grado 1 come un successo (sempre di grado 1)

se il pg ha un grado di 9

considero un fallimento di grado 1 come un successo (sempre di grado 1)

considero un fallimento di grado 2 come un fallimento di grado 1

se il pg ha un grado di 10

considero un successo di grado 1 come un successo di grado 2

considero un fallimento di grado 1 come un successo (sempre di grado 1)

considero un fallimento di grado 2 come un fallimento di grado 1

se il pg invece, ha gradi 0:

considero un successo di grado 1 come un fallimento (sempre di grado 1)

considero un fallimento di grado 1 come un fallimento di grado 2

considero un fallimento di grado 2 come un fallimento di grado 3

Se il pg ha da gradi 1 a 3:

considero un fallimento di grado 1 come un fallimento di grado 2

considero un fallimento di grado 2 come un fallimento di grado 3

Infine per i gradi normali da 4 a 7:

le differenze accessorie coincidono con il grado del tarocco.

Per riassumere meglio le differenze accessorie differenziate in base al grado di abilità, si guardi la seguente tabella.

**Tabella A.7: Differenze Accessorie (per Gradi Abilità)**

INTERPRETAZIONE						
ESITO	GRADO 0	GRADO 1-3	GRADO 4-7	GRADO 8	GRADO 9	GRADO 10
<b>S3</b>	=	=	=	=	=	=
<b>S2</b>	=	=	=	=	=	=
<b>S1</b>	F1	=	=	=	=	S2
<b>F1</b>	F2	F2	=	S1	S1	S1
<b>F2</b>	F3	F3	=	=	F1	F1
<b>F3</b>	=	=	=	=	=	=
DIFFERENZE ACCESSORIE						

(i gradi 9 e 10 non l'ho ancora testati, nessuno ha grado sopra 8 ancora!!!  
questo dovrebbe sistemare un po' la curva di apprendimento, che è alta a gradi bassi)  
Naturalmente solo per le differenza accessoria:  
l'esito e l'interpretazione RIMANE QUELLA DEL TAROCCO ESTRATTO  
Questo darebbe una sfumatura in più all'esito, in base al grado dell'abilità,  
ma senza stravolgere l'interpretazione.

In genere assegno da 1 a 3 fallimenti  
(dipende dal numero di pescate che ho fatto fare)  
da distribuire nelle abilità che sono state utilizzate nella scena.

Le ferite generalmente le gioco con le scene a.m.  
ma se ho giocato solo con AM faccio fare un Karma a chi si è beccato i tarocchi negativi  
per vedere se sono stati feriti gravemente (non mi piace legare la sorte dei pg ad una  
unica carta).

## Utilizzo degli arcani minori e Arcani Maggiori

Uso gli AM quando ho poco tempo o quando l'incontro non mi sembra difficile.

Le scene clou generalmente le gioco con gli a.m.:  
diciamo che la parte di routine la affido ad un A.M.  
(generalmente l'inizio: dove si spara a nastro sul mucchio per sfoltire  
e la fine: dove si fanno a pezzi i morti mutilati)

mentre gioco con gli a.m. le scene più tirate  
(generalmente un morto arriva su un pg).

Quindi, per azioni semplici e lineari uso gli a.m.  
mentre per azioni complesse con azioni multiple uso gli A.M. (anche con più pescate)  
ma per le azioni basate solo sulla fortuna faccio fare un Karma  
(o lo includo tra le pescate multiple).

Infine, se devo generare una scena al volo che non ho preparato,  
e non ho la più pallida idea di come fare,  
generalmente estraggo un **tarocco di gruppo**,  
e con esito e grado genero una scena iniziale:  
un successo sarà una situazione facilmente gestibile (più facile a gradi più alti)  
un fallimento sarà una situazione difficilmente gestibile (più difficile a gradi più alti)  
Poi gestisco la scena (magari a pescate multiple se la scena è complessa - gradi 2 e 3).

Ad esempio, devo gestire una sparatoria:  
se voglio generare casualmente la scena, estraggo il tarocco, e gestisco esito e grado  
(ad esempio, LA MORTE o IL DIAVOLO indicano che ci sono tanti morti, e magari qualche ferox; la TORRE indica che i PG sono stati circondati da ferox ed ora si mette male;  
un Successo di grado alto indica un incontro facilmente gestibile pochi simplex, oppure molti ma incastrati;  
al contrario un fallimento di grado alto indica una situazione molto tosta: massa di simplex e qualche ferox).

Se la sparatoria è  
nettamente sbilanciata (5 pg contro 1 simplex) la gestisco con una pescata secca  
se invece è più tirata (5 pg contro 2 ferox) decido di gestirlo "a scene", con 2 o 3 pescate.

Un successo indica che le cose sono andate per il meglio (per il pg).  
Un fallimento indica che c'è qualcosa che è andato storto  
(magari il pg è stato ferito o morso...).

Se la scena è lunga, e quindi ho deciso di effettuare più pescate,  
decido se "giocare la scena" con gli a.m. per poi proseguire con gli A.M.,  
o se continuare solo con gli A.M. (chiaramente basandomi sul grado di successo o fallimento della prima scena).



Alla fine tiro le somme,  
secondo il grado del tarocco estratto e il grado delle abilità usate, calcolo:  
consumo di proiettili e fallimenti da assegnare (minori per gradi di abilità maggiori);

chi ha pescato un successo, ed in base al grado nelle abilità usate nella scena:  
molti morti abbattuti, pochi proiettili SPRECATI e alcuni fallimenti nelle abilità  
(però do maggiori fallimenti a gradi di successo maggiori  
- il tarocco migliore premia meglio!!!)

chi ha pescato un fallimento:  
pochi morti abbattuti, molti proiettili SPRECATI e alcuni fallimenti nelle abilità  
(maggiori fallimenti a gradi maggiori).

Esempio pratico, in una sessione i pg hanno fatto irruzione in una casa da ripulire:  
decido di gestirla con 1 sola pescata, dato che la scena è semplice (pochi morti simplex)  
tutti estraggono tarocchi positivi, tranne l'ultimo arrivato che pesca "LA MORTE"  
(la sfortuna del dilettante, tipica del Sine)

decido allora di giocare la scena:  
il PG è stato raggiunto da un morto strisciante, che prova a morderlo:  
ho giocato il round del morto (per la cronaca, ha fallito il morso)  
poi ho fatto giocare la scena con gli a.m.

i nostri decidono di aiutare il loro amico  
(avendo tutti pescato successi, non erano in una situazione di pericolo,  
avevano abbattuto i più vicini e ne rimanevano pochi lontani)  
e riescono a salvarlo.

Volendo avrei potuto gestire la "seconda parte" con un altro giro di A.M .  
(invece che con gli a.m. come da esempio).

Personalmente mi ci trovo bene,  
anche se ho notato che gestendo tutto con gli a.m.,  
i pg generalmente guadagnano più fallimenti.

## A.C) CONCLUSIONE

Mi serve la pagina conclusiva, quindi eccomi qua a scrivere cose già dette e ridette.  
Dovrò ricordarmi alla prima occasione buona di spostare le versioni qua in fondo!

Tutto il materiale ivi contenuto è compatibile con tutte le versioni di Sine Requie:

Sine Requie (Rose&Poison) 2003

Sine Requie Anno XIII (Asterion Press) 2007

Dovrò procurarmi il prima possibile una copia del nuovo regolamento,  
che per quanto difficile da credere, dovrebbe essere addirittura migliore:

Sine Requie Anno XIII 2.0 (Serpentarium) 2016

e naturalmente fare tutte le modifiche necessarie!

Naturalmente tutto il materiale ivi contenuto è totalmente libero!

Tecnicamente si dovrebbe dire copyleft (L)

Ma non sto a pubblicare licenze e cose varie perché non servono:  
fate il ca\*\*o che vi pare!!!

Buona lettura,  
buon gioco  
e buona fortuna

Davide