

FABULA ULTIMA

T T J R P G

ATLANTE
TECHNO FANTASY

Vi hanno gettato, inconsapevoli,
in un mondo ferito e prigioniero.



Fidatevi della luce nei vostri cuori
e combattete per il futuro!



L'Atlante Techno Fantasy di **Fabula Ultima** vi porta in mondi tecnologici e distopici, dove eroi reietti lottano contro le disuguaglianze e spietati antagonisti sono disposti a ogni nefandezza pur di preservare i loro privilegi. Riportate la speranza nelle lande dominate dalla corruzione ripercorrendo le orme delle Resistenze dei **JRPG** più noti!

- ◆ Immergetevi nel più fantascientifico e distopico dei generi JRPG con **3 nuove Classi** (Esper, Mutante e Pilota) e nuove **Abilità Eroiche** con cui creare ancora più combinazioni!
- ◆ **10 luoghi techno fantasy:** ambientazioni archetipiche con spunti e consigli per giocare un'intensa campagna techno fantasy o da cui trarre spunto per dar vita al vostro mondo.
- ◆ Forgiate avveniristiche **armi finali** con le regole per le armi personalizzate.
- ◆ Introducete le **Peculiarità**, regole opzionali per dare maggior profondità ai vostri personaggi, e date vita a nuove combinazioni tra le capacità delle Classi con le **tecnosfere**.
- ◆ **5 Cattivi**, veri e propri **boss** di livello crescente con cui popolare le vostre avventure e porre i Giocatori di fronte a sfide sempre più impegnative e stimolanti!
- ◆ **216 pagine a colori**, illustrate con immagini in stile manga e chibi di autori internazionali.

FABULA ULTIMA
T T J R P G

Un gioco di Emanuele Galletto
needgames.it fabulaultima.it

NEED GAMES!



ISBN 979-12-80692-99-3



PDF incluso

€ 24,90

FABULA ULTIMA

Vi hanno gettato, inconsapevoli,
in un mondo ferito e prigioniero.

Fidatevi della luce nei vostri cuori
e combattete per il futuro!



RICONOSCIMENTI

Game Design, Testi e Sviluppo Emanuele Galletto

Testi Aggiuntivi Selene Dal Borgo, ExtantLily, Chiara Listo, Marta Monsellato, Chris Pagliari

Direzione Creativa Emanuele Galletto

Illustrazione di Copertina Moryo

Illustrazioni Interne Michele Bellamoli, Emanuele Galletto, Lorenzo Magalotti, Moryo, Silvia Rapizza, Cathy Trinh, Chang Ye

Pixel Art Emanuele Galletto, Sascha Naderer

Icone Danno Lorc

Direttore Editoriale Nicola Degobbis

Responsabile Progetto Nicola Degobbis

Responsabile Produzione Marco Munari

Supervisione Progetto Matteo Pedroni

Supervisione Editoriale Marco Munari, Matteo Pedroni

Revisione Alberto Orlandini, Matteo Pedroni

Sensitivity Reading Marta Palvarini

Impaginazione Emanuele Galletto, Erica Viotto

Proofreading Marta Palvarini, Giovanni Di Pietro



Fabula Ultima © 2023 Need Games e Rooster Games. Ogni riproduzione non autorizzata di materiale sotto copyright è vietata. Questo è un prodotto di finzione. Qualsiasi riferimento a persone ed eventi esistenti nel passato o nel futuro è pura coincidenza e non voluto. Tutti i diritti riservati. Stampato in Europa.

Per errata e faq, vai su fabulaultima.it

SOMMARIO

◆ 1. INTRODUZIONE

Pilastrì Techno Fantasy.....	8
Prima di Cominciare	12

◆ 2. MONDO

Luoghi Techno Fantasy	16
Agathyon - Il Pianeta Nascosto	20
Axis - La Dimora degli Dei	24
Bentham Complex -	
La Fortezza Penitenziaria	28
Donum Coeli - L'Arca Celeste.....	32
Estrattore 7 - La Città Semovente ..	36
Nautiloss - La Nave Madre Alienà ..	40
Nidavellir - Il Laboratorio Militare..	44
Septentrion - La Città Corporativa.	48
Soul Nexus - Il Centro della Rete ..	52
Vragarath - La Distesa dei Relitti	56
Conflitti.....	60
Battaglie sulla Scala	
dei Veicoli	65
Veicolo di Gruppo.....	66
Magia e Rituali.....	70
Magia 2.0.....	73
Rete Spirituale	74
Tecnologia.....	76
Cibernetizzazione.....	77
Viaggi Spaziali	78
Oggetti Rari	80
Artefatti	88

◆ 3. PROTAGONISTI

Eroi Techno Fantasy.....	96
Anime Tormentate e Ribelli.....	96
Gestire il Proprio Tema	97
Arrabbiati, non Cattivi	97
Esempi di Personaggi	
Techno Fantasy	97
Nuove Opzioni	108
Armi Personalizzate.....	112
Peculiarità Techno Fantasy	120
Tecnosfere.....	130
Nuovi Personaggi Classici.....	146
Esper.....	150
Mutante	154
Pilota	158
Nuove Abilità Eroiche.....	170

◆ 4. ANTAGONISTI

Cattivi Techno Fantasy.....	180
Commissario Vyne	184
Squadrone Ardore	190
DeepFusion.....	196
Ammiraglio Ceryon.....	200
Innocentius XV	206



Carmelo Trifirò - 396401

INTRODUZIONE

Una lotta senza quartiere vi aspetta nell'**Atlante Techno Fantasy** di **Fabula Ultima**!

Questo supplemento al **Manuale Base** si concentra su un genere prevalentemente caratterizzato da mondi tecnologici e distopici, eroi reietti che lottano contro le disuguaglianze, e spietati antagonisti disposti a tutto pur di preservare i loro privilegi.

Questo **Atlante** si discosta dal **Manuale Base** sia per l'estetica, legata alla fantascienza, sia per i toni cupi e le situazioni presentate, molto più vicine al genere distopico e ai conflitti odierni: tematiche forti come **autoritarismo** e **disinformazione** sono da considerarsi centrali. Si consiglia quindi di dedicare particolare attenzione alla discussione di toni, tematiche e sicurezza al tavolo di gioco (vedi **Manuale Base**, pagg. 146-147).

Oltre a una breve introduzione al genere, all'interno dell'Atlante potete trovare sia **consigli e materiali di gioco** per i Game Master che **regole aggiuntive e di espansione** per i Giocatori, il tutto declinato in tre semplici capitoli:

- ◆ **Mondo** presenta elementi utili alla creazione di un'ambientazione techno fantasy, tra cui **10 luoghi** archetipici da inserire nelle vostre campagne o da cui trarre ispirazione, oltre a liste di nuovi **oggetti rari** e **artefatti** in chiave più fantascientifica, nonché regole per **scontri tra mecha, veicoli corazzati** e molto altro!
- ◆ **Protagonisti** esplora **3 nuove Classi** (Esper, Mutante e Pilota), introducendo diverse **regole opzionali** (come le Tecnosfere) per dare un tocco futuristico e post-industriale al gioco.
- ◆ **Antagonisti** si concentra invece su **5 Cattivi** che incarnano le molte forme dell'oscurità techno fantasy, boss pregenerati in ordine crescente di difficoltà.

Naturalmente, questo Atlante non ha la pretesa di essere una guida completa al genere techno fantasy e a tutte le sue sfumature, e alcune sezioni sono maggiormente legate all'opinione creativa o filosofica di chi le ha scritte, con l'intento di fornire consigli ed esempi tratti dalle opere di ispirazione (vedi pag. 215) che possano essere utili non solo a chi conosce molto bene il genere, ma soprattutto a coloro che magari si sono avvicinati da poco a **Fabula Ultima** e ai JRPG.

Per saperne di più, volta pagina!

MA CHE COS'È TECHNO FANTASY PER FABULA ULTIMA?

All'interno di questo volume, e in generale in **Fabula Ultima**, il termine “techno fantasy” indica una serie di elementi specifici che chi ha scritto il gioco ritiene caratteristici di un particolare stile di narrazione e ambientazione.

In poche parole, si tratta di una visione autoriale e personale e non ha pretesa di verità assoluta: anche perché, va detto, i generi narrativi hanno confini fumosi e sarebbe impossibile, nonché irresponsabile, cercare di imporre una delimitazione precisa.

Qui di seguito trovate alcuni approfondimenti che possono aiutarvi a comprendere le radici del lavoro creativo dietro a questo volume!

» INGIUSTIZIA E DISPERAZIONE

Tutti i mondi di **Fabula Ultima** presentano lati oscuri, ma lo stile techno fantasy spinge questo aspetto **al massimo**: dalle megalopoli fredde e distopiche alle multinazionali che detengono il controllo su quelli che dovrebbero essere diritti umani universali, dalla distruzione di interi pianeti ed ecosistemi alla repressione violenta e sistematica dei dissidenti, a volte è davvero difficile immaginare un futuro migliore.

Si tratta inoltre di **mondi intricati e complessi**, dove non è facile distinguere la verità dalla menzogna e in cui gran parte della popolazione cerca semplicemente di arrivare a fine giornata, derubata anche del diritto alla speranza.

» REIETTI, PRESTO O TARDI

I protagonisti techno fantasy **non trovano posto nella società** e sono tipicamente percepiti come **pericolosi e destabilizzanti**. Questi eroi ripudiano le dinamiche di **opportunismo e sfruttamento** su cui si reggono i loro mondi e cercano di proteggere gli altri agendo in prima persona, riconoscendo che la legge e le forze di sicurezza hanno come vero obiettivo quello di **tutelare chi è al potere**; azione dopo azione, i PG mettono in discussione l'idea che lo stato attuale delle cose sia davvero **inevitabile e immutabile**, e sfidano apertamente i governi, le multinazionali e le alleanze criminali che giocano con il fato di innumerevoli vite.

Sebbene sia legittimo portare in gioco personaggi provenienti da classi privilegiate, è **fondamentale** che essi abbiano ripudiato le proprie origini o stiano cercando di sabotare il sistema dall'interno, ed è inevitabile che questo li porti a essere visti come traditori dai propri simili. Nessun Personaggio Giocante avrà vita facile.

» TRA IL CONCRETO E L'ESISTENZIALE

A rendere intense e memorabili le storie techno fantasy è la loro natura duplice: narrano di tragedie e pericoli **estremamente tangibili** come sfruttamento ambientale, imperialismo, discriminazione e repressione, per poi culminare in una lotta tra **filosofie incompatibili** e visioni opposte sul futuro dell'umanità, nonché su come essa possa trascendere la sua attuale condizione.

I Personaggi Giocanti incarnano l'opposizione, instaurando rapporti basati su **accettazione, supporto reciproco** e ricerca di **libertà e giustizia**, mentre i Cattivi puntano ad accentrare quanto più potere possibile nelle proprie mani e a ergersi **al di sopra di chiunque altro**, spinti da arroganza, avidità e ossessione per il controllo.

» RIFERIMENTI PRINCIPALI

Alcuni titoli in particolare hanno influenzato la direzione creativa di questo volume:

- ◆ **Final Fantasy VII** è probabilmente il JRPG techno fantasy **più noto ed emblematico**, e racchiude molti degli elementi descritti in questo volume. Si tratta di una storia di **lotta contro le diseguaglianze**, di eroi e antagonisti **profondamente insicuri e traumatizzati**, che alterna tragedie terrificanti a momenti più leggeri e speranzosi. La versione **Remake**, tuttora in corso, riprende la storia originale, ma la porta in una direzione differente (pertanto, può essere una buona idea recuperare entrambe).
- ◆ **Xenogears** è un classico intramontabile, una vicenda dai **toni forti** che si spinge ad affrontare gli orrori della **guerra, della segregazione e della manipolazione sociale e psicologica**. Un progetto ambizioso e travagliato il cui cast si dimostra **mature e tridimensionale**, a dispetto di una certa leggerezza nell'uso dell'iconografia religiosa e di una netta scarsità di gameplay nella seconda metà del gioco.
- ◆ **Xenosaga** è una trilogia di giochi che, pur riprendendo molte delle virtù e dei difetti del precedente **Xenogears**, porta il genere JRPG al suo **estremo tecnologico**, con mecha, alieni da altre dimensioni, androidi dal potere sconfinato, viaggi in realtà virtuali e battaglie tra astronavi. Un ottimo esempio di quanto ci si possa distanziare dall'estetica medievale fantasy senza per questo tradire le premesse di **Fabula Ultima**.
- ◆ **Soul Hackers** e **Soul Hackers 2** abbracciano in pieno la **fusione tra occultismo e cyberspazio**: manipolare le anime e aggirare un sistema di sicurezza sono processi estremamente simili, e il network si manifesta in maniera simile a un dungeon.
- ◆ Sebbene non si tratti di un JRPG, il mondo, i personaggi, le tecnologie e le estetiche di **Arknights** hanno influito profondamente su numerosi contenuti di questo volume.

PILASTRI TECHNO FANTASY

Il **Manuale Base** di **Fabula Ultima** fornisce, a pagina 14, gli **Otto Pilastri** su cui si basano le premesse dell'intera esperienza di gioco. Questo **Atlante** parte da quegli stessi fondamenti per sviluppare il proprio contenuto.

ANTICHE ROVINE E TERRE OSTILI

Questo pilastro viene mantenuto quasi invariato in ambito techno fantasy, ma i territori ostili potrebbero essere sostituiti da aree contaminate dalle radiazioni, zone militari sorvegliate o territori controllati dal crimine organizzato. In alcuni casi, le vicende potrebbero addirittura svolgersi tra **diversi pianeti** anziché su uno solo, introducendo quindi i pericoli dei viaggi spaziali.

Le **sabbie desolate** sono una distesa desertificata dagli Estrattori, massicce piattaforme semoventi che strappano l'energia vitale al territorio.

Agroat, capitale del Sistema Pleion, è un pianeta-metropoli dove ha sede il **Quartier Generale** della Federazione. Nei livelli inferiori si annidano creature mostruose generate dagli esperimenti governativi.

Mirai, una leggendaria città sommersa che alcuni ritengono fosse abitata da un popolo alieno dotato di formidabili armi intelligenti.

UN MONDO IN PERICOLO

I mondi techno fantasy sono costantemente minacciati, ma non sempre il pericolo è palese: talvolta si tratta di un male insidioso, che poco a poco ha fatto in modo che le persone lo accettassero come parte integrante della loro vita, o che addirittura lo applaudissero come un modello a cui aspirare.

La **Flotta Pallida** è una misteriosa orda di navi aliene giunte dallo spazio profondo, che riduce a gusci anneriti i pianeti in cui si imbatte.

Il miliardario **Lloyd Rand** ha sfruttato le ricchezze di famiglia per acquistare l'intero settore aerospaziale, liberandosi di chiunque si opponesse al suo progetto di creare un vascello in grado di viaggiare tra le dimensioni. Considerato un pioniere e visionario dall'opinione pubblica, progetta di assorbire tutta l'energia del pianeta per raggiungere un'entità misteriosa da cui è ossessionato.

COMUNITÀ IN CONFLITTO

Nei mondi techno fantasy i conflitti sono attentamente manipolati per garantire che gli strati meno privilegiati della popolazione non si alleino tra di loro; è possibile che l'intero mondo conosciuto sia sotto l'autorità di una singola organizzazione o alleanza, ma si tratta di una facciata che cela innumerevoli tensioni e rivalità.

Le tre gang del **Canyon Cristallino** sono impegnate in una guerra spietata. L'odio reciproco è fomentato dai patriarchi delle gang stesse, al soldo della **Hanneman Corporation**; la multinazionale vende armi a tutte le fazioni e punta, in futuro, a proporre all'Assemblea delle Nazioni una soluzione... radicale. In cambio chiederà l'usufrutto della regione, ricca di giacimenti.

Formalmente, la Terra e le Colonie da Artemis a Enkelados sono sotto l'autorità dell'**Impero Terrestre**, che controlla anche lo sviluppo e il commercio degli **ExoMag**, possenti mecha che entrano in sintonia con lo spirito del pilota. Tuttavia, un gruppo di ribelli indipendentisti mirandiani è riuscito a impadronirsi di una nave militare contenente un prototipo sperimentale di ExoMag, noto come **Verdant Sabre**. Quale potere nasconde?

TUTTO HA UN'ANIMA

Questo pilastro può sembrare complesso da conciliare con un'ambientazione più fredda e tecnologica, ma è fondamentale che il flusso delle anime mantenga una presenza centrale, seppur rivestito da un'estetica fantascientifica.

La **Luna di Energos**, un pianeta leggendario vicino al centro della Galassia, da cui proviene l'energia spirituale di tutto l'universo conosciuto. La sua posizione è ignota, e i portali che vi conducevano sono inattivi da millenni.

La tecnologia dello **psicospazio** permette la trasmissione di informazioni a lunga distanza attraverso il flusso spirituale, una dimensione in cui pensiero e parola possono tramutarsi in **demoni** virtuali ma non per questo meno pericolosi.

Considerata la principale fonte di benessere dell'Unione, la **CradleCorp** fomenta i conflitti e la violenza nelle regioni più povere, sfruttando le risultanti oscillazioni spirituali per generare energia elettrica. Il processo sta destabilizzando gli equilibri elementali del pianeta, ma i profitti sono eccellenti.

MAGIA E TECNOLOGIA

In un contesto techno fantasy, la magia e la tecnologia dovrebbero essere collegate strettamente, anche se spesso esiste una forma più antica e potente di magia che la scienza non è in grado di comprendere o controllare.

I gruppi di diabolisti che si contendono **NeonCity** utilizzano armi da fuoco occulte note come **pentagun**, capaci di incanalare l'energia magica nei proiettili.

Le astronavi più massicce sfruttano **motori a inversione entropica** per piegare lo spazio-tempo, viaggiando a velocità molto superiori a quella della luce. I mezzi più piccoli devono invece fare affidamento sui **portali a flusso**, solitamente sorvegliati con attenzione dalle forze militari di ciascun sistema.

Dal punto di vista regolistico, è importante che la **magia** e i **Rituali** possano interagire con dispositivi e macchinari (e che quindi essi siano attivati da energia magica o simili).

EROI DI MOLTE FORME E DIMENSIONI

Gli aspetti fantascientifici del techno fantasy permettono di giocare androidi, alieni bizzarri, fantasmi psichici, persino forme di vita sperimentalì; al contempo, molti eroi techno fantasy possiedono nomi e trascorsi di vita estremamente vicini a quelli del nostro mondo e dell'epoca contemporanea.

Vera Arkland è un'ex sicaria del **Triumvirato**, in fuga dopo essersi **rifiutata di assassinare** il suo bersaglio (un altro PG nel gruppo). Brandisce una coppia di pugnali elettrificati e possiede riflessi sovrumanì.

Dopo che il laboratorio in cui lavorava è stato preso d'assalto dai mercenari della **Luminous Enterprise**, il brillante scienziato **Yui Jiménez** ha messo le sue capacità a disposizione dell'organizzazione antiautoritaria **Quake**. Di fatto, è ora considerato un terrorista dai governi internazionali.

Gog, abbreviazione di **Gogarange**, è tra gli ultimi sopravvissuti di un antico popolo di **pesci estremamente intelligenti**, il cui pianeta d'origine è stato reso inhabitabile dai cannoni orbitali a fusione cristallina del **Protettorato di Moroz**. Si è unita a un gruppo di eroi ribelli, decisa a **vendicare** la morte dei suoi cari, e usa un **esoscheletro speciale** per spostarsi fuori dall'acqua e maneggiare il proprio equipaggiamento.

UNA QUESTIONE DI EROI

Può essere difficile rispettare questo pilastro nei mondi techno fantasy in cui le macchinazioni dei Cattivi si estendono per intere galassie e vengono supportate dalla struttura stessa della società; è importante quindi che tanto il Game Master quanto i giocatori si impegnino a **rendere centrali i PG**, che sia a causa delle loro **scelte**, dei **legami con gli antagonisti** o del possesso di **informazioni, capacità o artefatti** unici.

I cacciatori di taglie **Closure** e **Astarte** hanno fama di essere professionisti freddi e inflessibili; eppure, quando hanno visto una giovane ragazza fuggire inseguita dalla sorveglianza del laboratorio federale di **Coevi IV**, hanno agito d'istinto e l'hanno nascosta nella loro astronave. Ancora non lo sanno, ma questo semplice gesto ha ribaltato le sorti dell'universo: la ragazza è in grado di entrare in sintonia con il flusso spirituale e comunicare con entità di altre dimensioni.

Quando la **Generalessa Arkhov** ha invaso le **Isole d'Ambra** e dato l'ordine di sterminare i **monaci della spada silente**, uno di loro è sopravvissuto. Ora, con il volto parzialmente nascosto da una maschera e il corpo per metà artificiale, sta radunando combattenti per mettere in atto una rivolta.

Se mai vi rendeste conto che i PG non hanno modo di agire in maniera significativa durante la campagna, non esitate a introdurre nuovi elementi che glielo permettano (che sia tramite Punti Fabula o domande del GM).

MISTERO, SCOPERTA E CRESCITA

Nelle storie techno fantasy, i protagonisti si trovano a scavare in profondità nelle **ingiustizie e prevaricazioni** su cui si erge la loro società; è fondamentale che questo si traduca in una forte **crescita personale e introspettiva**, contrapposta in genere all'**incapacità di pentirsi, crescere e cambiare** degli antagonisti principali.

Frederika Lansbury si è ribellata alla propria famiglia e all'impero commerciale della LansTech, unendosi a un gruppo di guerriglieri attivisti. Nel corso della campagna, scoprirà quanto sia **grottesco e perverso** l'operato della LansTech, ma anche che lei stessa è **ingenua e condizionata** dall'educazione ricevuta.

Giunti al cospetto della **regina aliena** all'interno della **bionave Praxis**, gli eroi scoprono che l'energia che muove le loro astronavi viene sottratta proprio dalla **galassia parallela** in cui abita il popolo praxissiano, estinguendone la vita.

PRIMA DI COMINCIARE

Queste pagine affrontano alcuni punti fondamentali quando si prende parte a una campagna in stile techno fantasy utilizzando **Fabula Ultima**.

EROI, NONOSTANTE TUTTO

Normalmente i personaggi techno fantasy hanno un passato traumatico e hanno ripudiato la società (o ne sono stati ripudiati); i **Temi** più cupi come **Colpa**, **Dubbio**, **Ira** e **Vendetta** sono estremamente comuni, ed è probabile che i PG uccidano uno o più avversari nel corso della campagna.

Ricordate però che **state giocando degli eroi**: sebbene i PG possano adottare metodi drastici o spegnere una vita, la cosa li turberà profondamente (questa è la differenza principale che li separa dai **Cattivi** techno fantasy).

Assicuratevi di discutere questi aspetti con attenzione, accordandovi sul **tono delle scene** e sul **grado di violenza** accettabile nella vostra campagna.

SITUAZIONI TROPPO FAMILIARI

Il techno fantasy esplora scene, vissuti e tematiche estremamente vicine al mondo **contemporaneo**: guerra, imperialismo, classismo, discriminazione, sfruttamento delle risorse naturali, manipolazione e propaganda, miliardari e dittatori in grado di commettere impunemente crimini di ogni genere, e molto altro ancora. Perfino i combattimenti coinvolgono spesso armi da fuoco, droni e veicoli, rievocando situazioni ed eventi che ci sono purtroppo familiari e che una o più persone al tavolo di gioco potrebbero anche aver vissuto in prima persona.

Come sempre, **prendetevi cura di chi gioca insieme a voi**: non c'è niente di male a preferire un mondo di battaglie all'arma bianca tra eserciti di mecha a propulsione magica, se questo vi permette di affrontare le tematiche techno fantasy da una distanza più sicura ed evitare di sentirvi eccessivamente a disagio.

RICORDATEVI DI RESPIRARE

Abbiamo già discusso come il techno fantasy tenda a essere **il più cupo** tra gli stili di gioco di **Fabula Ultima**: proprio per questo è fondamentale prendersi il tempo di giocare anche scene in cui i PG riposano, scherzano, si prendono cura gli uni degli altri, e ci mostrano **le speranze e i sogni** per cui lottano. Cercate di mantenere un ritmo **oscillante** tra i momenti di tensione e quelli più leggeri.

CONTRO IL MONDO

Contrariamente a quanto accade nella maggior parte delle campagne di **Fabula Ultima**, dove singoli Cattivi agiscono con egoismo, ossessione o crudeltà all'interno di un mondo spesso consapevole della malvagità delle loro azioni, nei mondi techno fantasy la società **si è arresa ai Cattivi o li appoggia**, e la legge e le forze di polizia rappresentano **ulteriori armi** a loro disposizione.

Sono i Personaggi Giocanti, e non i Cattivi, a essere “indesiderabili”.

Di conseguenza, gli eroi **non possono fidarsi di alcuna forma di potere, autorità o sorveglianza**, e molte delle persone che incontreranno saranno tentate di tradirli per guadagnare il favore di chi detiene il potere. Chiunque cerchi di aiutare i PG starà compiendo uno **sforzo enorme** e sarà in **grave pericolo**.

Quello degli eroi techno fantasy è un percorso fatto di **perdite e sacrifici**, e dovranno **stringersi gli uni agli altri** per non perdere la speranza; il Game Master dovrebbe tenere a mente questa premessa quando applica le **conseguenze di una Resa**.

TECHNO, MA COMUNQUE FANTASY

Quando si ha a che fare con ambientazioni futuristiche, centrali energetiche ed equipaggiamenti moderni, può venire la tentazione di applicare logiche accademiche o principi di fisica ai piani dei personaggi e alla descrizione delle scene (in particolare se nel gruppo c'è chi studia o lavora in questi campi). Sarebbe però una **pessima idea**: vi trovate comunque in un JRPG, dove i termini e le teorie scientifiche sono espediti di trama e contribuiscono all'**estetica**, ma gli eroi continuano ad affrontare gli ostacoli secondo le logiche di una storia fantasy. Usateli pure per rendere più impressionante una scena, **ma non dateci troppo peso** (e soprattutto non dimenticate che la magia dovrebbe comunque interagire con tutte queste tecnologie!).

GESTIRE LE INFLUENZE

Molte opere di fantascienza hanno la tendenza a sfruttare concetti e termini derivanti dalla filosofia, dall'antropologia e dalla religione per dare un'aura di **importanza e misticismo** a luoghi, personaggi ed eventi. Trarre ispirazione da una grande varietà di pensatori e culture è senza dubbio stimolante, ma è importante cercare fonti che li trattino in maniera consapevole, **senza distorcerli o stereotipizzarli**; inoltre, assicuratevi che questi contenuti e riferimenti non tocchino corde delicate per gli altri membri del gruppo.



Carmelo Trifirò - 396401

MONDO

Questo capitolo offre una panoramica di ciò che contraddistingue i mondi techno fantasy di **Fabula Ultima**. Si tratta di una lettura consigliata tanto ai Giocatori quanto ai Game Master, poiché fornisce strumenti di gioco utili per entrambi i ruoli. La struttura di questo capitolo è la seguente:

LUOGHI TECHNO FANTASY

Questa prima sezione contiene suggerimenti sulla creazione di aree, mondi e perfino pianeti in stile techno fantasy, accompagnati da dieci esempi approfonditi di luogo: ciascuno di essi è presentato sia in forma di archetipo narrativo che come località ricca di spunti di gioco.

CONFLITTI

Questa sezione fornisce consigli sui tipi di conflitti e tensioni che caratterizzano le campagne in stile techno fantasy, sia dal punto di vista narrativo che regolistico.

MAGIA E RITUALI

Questa sezione offre un approfondimento sul ruolo della magia nei mondi techno fantasy, e su come essa interagisca con la tecnologia.

TECNOLOGIA

Questa sezione fornisce spunti sulla gestione degli aspetti tecnologici dei mondi techno fantasy, inclusi viaggi spaziali, aeronavi e scontri tra veicoli.

OGGETTI RARI E ARTEFATTI

Le ultime due sezioni del capitolo sono dedicate agli oggetti rari e agli artefatti in stile techno fantasy; contengono importanti suggerimenti nonché numerose liste di esempi pronti all'uso.

LUOGHI TECHNO FANTASY

Durante la **Creazione del Mondo** (vedi **Manuale Base**, pag. 148) e nel corso delle sessioni di gioco, può capitare spesso di dover introdurre nuove regioni, villaggi o punti d'interesse. Questa sezione contiene consigli e suggerimenti sulla mentalità da adottare quando si creano luoghi in stile techno fantasy, seguiti da dieci esempi di luogo da usare come ispirazione o inserire direttamente all'interno della campagna.

DISEGUAGLIANZA E OPPRESSIONE

L'aspetto fondamentale da tenere a mente quando si immagina e descrive un luogo techno fantasy è che esso è collegato a **una o più forme di iniquità e oppressione**; a volte il luogo incarna questi elementi attraverso **metafore**, altre volte inserisce **una delle parti coinvolte** all'interno di dinamiche di sfruttamento, controllo o repressione.

- ◆ **Sopra e sotto.** Questo tipo di luogo è diviso in due macrosezioni, una delle quali esercita potere sull'altra. Esempi classici sono la metropoli su due livelli, dove le caste ricche e privilegiate vivono nel lusso mentre la maggior parte della popolazione è confinata nei bassifondi dove non arriva la luce del sole; oppure un pianeta che si trovi sotto il controllo di una forza militare colonizzatrice.
- ◆ **Una delle parti.** Questo è il caso più comune: il luogo è già sotto il pieno controllo di un antagonista che lo sfrutta come base operativa da cui dare inizio alle prossime fasi dei suoi piani, oppure rappresenta una situazione da proteggere, minacciata da una forza soverchianta e incombente.

Si potrebbe quindi dire che i luoghi techno fantasy seguano una singola regola:

Se un luogo è **completamente al sicuro** dalle mire dei Cattivi e non è **né vittima né oppressore**, allora bisogna ancora lavorarci sopra (se invece semplicemente sono i suoi abitanti a esserne **inconsapevoli**, va bene... ma la verità deve emergere in gioco).

Bisogna comunque sottolineare che il diritto e la responsabilità di creare i luoghi, descriverli e arricchirli in modo interessante **non sono** qualcosa di strettamente riservato al Game Master; per esempio, spendere un Punto Fabula per imbattersi in un indizio che dimostri come la prosperità di una città ipertecnologica si basi sullo sfruttamento di manodopera sacrificabile sarebbe proprio il tipo di contributo che i Giocatori dovrebbero dare **spesso** nel corso del gioco.

PARTENZA ESPLOSIVA

Le storie techno fantasy cominciano di norma in un contesto **carico di tensione e urgenza**, in cui i Cattivi hanno già messo in atto la fase iniziale dei propri piani; puntano ora a consolidare il potere e a spingersi verso crudeltà ancora più efferate, nel nome di obiettivi personali per cui sono disposti a sacrificare innumerevoli vite.

La storia tende quindi a mantenere **un'elevata tensione dall'inizio alla fine**, per quanto i luoghi conclusivi della vicenda siano comunque più impressionanti di quelli iniziali, e presentino maggiori elementi fantastici.

Per esempio, la campagna potrebbe aprirsi con il **furto di un prototipo speciale da una fabbrica corporativa** e concludersi con una battaglia mozzafiato tra **grattacieli fluttuanti** in una metropoli ripiena di magia psichica, nel tentativo di fermare un'**entità aliena** portata in questo mondo da un miliardario senza scrupoli con manie di grandezza.

Come spiegato a pag. 12, è bene ricordarsi di includere **momenti di tregua** tra una missione e l'altra, così che tanto i PG quanto le persone al tavolo abbiano un attimo di respiro.

SCALA VARIABILE

Lo stile techno fantasy si presta a campagne dalla scala molto differente, a volte fino a raggiungere **interi galassie**. Ecco alcuni esempi di come questo può influenzare la gestione della mappa e la creazione del mondo:

- ◆ **Ecumenopoli.** Il pianeta su cui si svolge la campagna è completamente urbanizzato: i vari quartieri e distretti assumono il ruolo di luoghi, città e nazioni, ed è necessario effettuare **tiri di viaggio** per spostarsi tra di essi.
- ◆ **Pianeti omogenei.** In puro stile *space opera*, la campagna si snoda tra numerosi pianeti, ma ciascuno di essi coincide con un singolo ecosistema o punto d'interesse. In questi casi, **ogni pianeta equivale a un luogo** sulla mappa, e il sistema solare o galassia svolge il ruolo di "mondo".
- ◆ **Mappe multiple.** La campagna si estende tra diversi pianeti e sistemi solari, usando **mappe separate** per tenere traccia dei movimenti su diversa scala (galattica, interplanetaria o sul singolo pianeta). Il rischio, in questo caso, è di complicare le cose senza che l'esperienza di gioco ne benefici particolarmente.

Maggiori informazioni sui viaggi e sulle mappe spaziali si trovano a pagina 78.

TECNOLOGIA E SOCIETÀ

Prevedibilmente, la tecnologia gioca un ruolo importante nel techno fantasy: non è soltanto un elemento estetico, bensì simbolico e tematico. La tecnologia offre potere e controllo, e può trasformare persino la magia in qualcosa di industrializzato e "costruito in serie"; luoghi diversi dovrebbero quindi mostrare **utilizzi e declinazioni differenti della tecnologia**, per mano di alleati e antagonisti.

Per esempio, in una megalopoli opprimente la tecnologia potrebbe essere **fredda e disumana**, con pattuglie di robot e droni privi di volto; al contrario, per una colonia di minatori di asteroidi la tecnologia è **un alleato su cui verte la sopravvivenza dell'intera comunità**, e a cui hanno accesso tutte le persone in egual misura.

L'aspetto fondamentale è quindi che la tecnologia **non sia intrinsecamente buona o cattiva**, bensì un mezzo attraverso il quale vediamo espressi i valori, i desideri e le paure delle varie comunità e culture presenti nella campagna, che fanno uso di quella tecnologia in modo costruttivo o distruttivo.

IL SEME DELLA RIVOLTA

Un altro aspetto importantissimo dei luoghi techno fantasy è che in ciascuno di essi dovrebbe essere presente, in potenza o in atto, una forma di ribellione contro l'autorità dominante. Non è detto che siano cellule di resistenza organizzata: potrebbe anche trattarsi degli sforzi isolati di singoli individui in lotta per un futuro migliore, sperando di arginare o sabotare i progressi dell'oppressore.

Per esempio, una senatrice del pianeta-capitale della Federazione potrebbe stare **raccogliendo fondi** in segreto per finanziare gruppi autonomi di guerriglia; oppure, una clinica illegale potrebbe offrire **rifugio e cure mediche** a chi non gode più dei privilegi aziendali in una metropoli corporativa.

Ciò ovviamente **non deve mai rendere irrilevante il ruolo dei PG nella vicenda**; semplicemente, in ogni luogo ci sarà chi attendeva da tempo l'arrivo di qualcuno che condivida gli stessi ideali per poter passare alla controffensiva.

Allo stesso tempo, se i PG dovessero fallire o venire meno alla parola data, alcuni di questi alleati potrebbero **reagire** trasformandosi a loro volta in antagonisti.

USARE GLI ESEMPI DI LUOGO

Le prossime pagine contengono **dieci luoghi completi** in stile techno fantasy, che possono fungere da ispirazione oppure essere inseriti direttamente all'interno della vostra campagna, sia durante la **Creazione del Mondo** che in seguito (per esempio quando si attraversa una regione inesplorata della mappa).

Ciascun profilo di luogo è strutturato nel modo seguente:

- ◆ **Il luogo in breve.** Questo specchietto contiene una sintesi del luogo: innanzitutto le **parole chiave** e le **tematiche** che dovrebbe simboleggiare, seguite dal tipo di **territorio** e dalle **forze elementali** che lo contraddistinguono. Infine, una lista di spunti per **pericoli e scoperte** adatti all'area circostante.
- ◆ **Domande per il gruppo.** In **Fabula Ultima** non avrebbe senso introdurre un luogo slegato dai protagonisti della storia; queste domande hanno lo scopo di arricchire l'ambiente e permettere ai Giocatori di contribuire creativamente. Di solito è il Game Master a porle al resto del gruppo; inoltre, è buona abitudine che lo faccia anche quando non si utilizzano i luoghi descritti in questo **Atlante**.
- ◆ **Elementi tipici.** Questa sezione offre una lista di personaggi e altri elementi che spesso contraddistinguono questo tipo di luogo. Valgono sia per questo luogo nello specifico, sia per tutti quelli che rientrano nel medesimo archetipo narrativo.
- ◆ **Posizione.** Qui si offrono alcuni consigli su dove collocare questo tipo di luogo nel corso delle vicende, sia in senso geografico che in senso temporale (verso la fine o verso l'inizio di una campagna di gioco).
- ◆ **Nei piani dei Cattivi.** Similmente alle sezioni precedenti, questa fornisce indicazioni e suggerimenti sulle motivazioni che dovrebbero portare i Cattivi a interessarsi a questo luogo oppure a luoghi simili.
- ◆ **Spunti e agganci.** Infine, la parte più corposa è dedicata a una lista di elementi di interesse (↗), **misteri** (⌚) e **richieste d'aiuto** (👉) che il Game Master può utilizzare, anche solo parzialmente, durante il gioco.

Questi esempi di luogo sono un'ottima lettura tanto per il Game Master quanto per gli altri Giocatori; aiuteranno il gruppo a impostare le proprie aspettative sullo stile techno fantasy e offriranno spunti su cui ripiegare nel caso si sia a corto di idee.

In ogni caso, nessuna delle informazioni presentate è “canonica” o “ufficiale”: avete piena libertà di modificare questi luoghi a vostro piacimento!

IL PIANETA NASCOSTO

Agathyon

Reminiscenza di un popolo dimenticato, Agathyon appare come un pianeta abbandonato lontano dall'influenza umana. La natura sembra essersi riappropriata di ciò che in passato le era stato tolto: delle antiche rovine sono le uniche vestigia di un tempo ormai remoto. Ma, sotto la superficie, il cuore pulsante della prima civiltà batte ancora, all'interno di corridoi semoventi e di un intricato labirinto di metallo e luci.



AGATHYON IN BREVE

Parole chiave: sapere primordiale, esplorazione, segreti.

Tematiche: la ricerca dell'ignoto, le origini del mondo, un potere che va salvaguardato.

Territorio: metallo, energie ignote, foresta.

Elementi comuni: ⚡ 🤖

Tiro di viaggio: d8, d10, d12.

Elementi rari: 🎪 🦇

Pericoli: il crollo strutturale di parte delle rovine, una distorsione spaziale, un titano d'acciaio a guardia di un ingresso perduto.

Scoperte: un'arma atipica proveniente dal passato, un laboratorio segreto contenente un messaggio olografico, una camera iperbarica per rigenerare le ferite.

- ◆ Numerose leggende ruotano attorno ai segreti che hanno spinto la popolazione di questo pianeta a celarlo al resto dell'universo. Quali sono le voci più accreditate?
- ◆ In molti sono partiti alla ricerca dei segreti custoditi su Agathyon. Qualcuno è giunto qui prima di voi? Che ne è stato degli abitanti di questo luogo?
- ◆ Quali sono i segni distintivi lasciati dall'antica civiltà che abitava questo pianeta? Quale aspetto è tuttora riscontrabile anche in altri popoli dell'universo?
- ◆ Nonostante il pianeta risulti apparentemente deserto, quali altri tipi di creature sono sopravvissuti all'estinzione?
- ◆ Quali meccanismi di difesa sono stati installati per proteggere l'antico sapere di questo luogo?

» ELEMENTI TIPICI

Il tipico Pianeta Nascosto dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Un **laboratorio** che racchiude i segreti sull'origine della vita.
- ◆ Un'**antica civiltà** ritiratasi in tempi lontani, a guardia di un terribile segreto.
- ◆ Un'**misterioso essere biotecnologico** che ha dato origine a tutto.
- ◆ Un'**anomalia spaziotemporale** che occulta il pianeta al resto dell'universo.

» POSIZIONE

La struttura di Agathyon lo rende un ottimo punto di svolta: la scoperta del segreto custodito sul pianeta potrebbe dare origine alla vicende narrate nella campagna, ma è altrettanto vero che si tratterà probabilmente dell'ultima meta da raggiungere prima di recuperare un artefatto in grado di porre fini ai piani dei Cattivi. Tuttavia, sarà quasi impossibile farvi ritorno: meglio ponderare bene il momento della visita.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

Questo luogo è l'ambita meta di chiunque aneli al potere. Non è strano che un **Cattivo maggiore** (forse destinato ad ascendere una volta messe le mani sul segreto nascosto) aspiri a raggiungere il pianeta, e non è da escludere che sia proprio un **Cattivo maggiore o supremo** a detenere il potere celato in questo luogo, affinché nessuno possa opporsi al suo piano di conquista finale (o rinascita?) dell'universo.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Agathyon in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



LA CITTÀ PERDUTA

Sotto la fitta distesa di vegetazione che avvolge il pianeta, si ergono ancora gli albori del progresso di una civiltà che non è mai stata dimenticata.

- ◆ **L'osservatorio.** Questa struttura svetta imponente sul resto della città perduta, al suo interno giacciono un enorme astrolabio tecnologico, numerosi macchinari per le rotte spaziali e un planetario olografico dell'universo conosciuto. Dove conducono le rotte che vi sono tracciate? Che cosa monitoravano gli abitanti del luogo?
- ◆ **La via principale.** Un tempo piena di vita, la strada è ora costantemente pattugliata dagli **Hexabot**, grossi costrutti senzienti che sembrano aver dimenticato il loro compito originario. Qual era il loro scopo? Che attitudine hanno nei confronti dei personaggi? Condividono qualcosa con la tecnologia del mondo di origine dei personaggi?
- ◆ **Il palazzo del sapere.** Un enorme dedalo di database e schede, accessibile solo mediante collegamento neurale. Sembra che contenga un'analisi di ogni essere vivente (e non). Chi custodisce (o custodiva) gli archivi? In una stanza è possibile rinvenire il progetto di un prototipo di Hexabot simile a un essere umano, ma la capsula che doveva contenere lo è vuota. Cos'è successo all'esperimento?
- ◆ **La piazza degli eroi.** Un grande spazio aperto alla fine della via principale, dove diversi Hexabot giacciono inginocchiati in segno di adorazione. Statue di metallo disposte a semicerchio ne delineano il confine: i combattenti di una guerra remota, tra cui ne spicca uno che impugna un guanto di fattura aliena. Una strana voce digitale sembra provenire da esso: se toccato, assume la forma di qualsiasi arma si voglia brandire. Chi sono gli eroi onorati? A chi appartiene la voce?



SAPERE PERDUTO

Qualunque fosse il suo segreto, è chiaro che la civiltà di Agathyon ha fatto di tutto per proteggerlo. Perché allora si è spenta anziché vegliare su di esso?

- ◆ **Cimitero vivente.** Questo luogo austero ospita numerose capsule poste su file sovrapposte, ognuna con un corpo in stasi permanente. Che aspetto hanno le creature all'interno? Per quale motivo hanno scelto questo fato?

“Conoscenza e sapere sono la chiave di ogni porta, ma la mano sbagliata può aprire porte che dovrebbero rimanere chiuse.”

- ◆ **Prime.** Forma errante di ciò che rimane del primo essere mai nato, questo guscio vuoto si aggira per il pianeta trascinando le membra stanche. Guidato dalle voci del flusso delle anime, è alla costante ricerca di nuove menti da cui attingere informazioni per ricostruire il suo passato. **Prime** è una creatura di rango **élite** in grado di evocare **Effigi** del passato facendo appello ai ricordi della sua vita materiale (se affrontato in combattimento, una nuova **Effige** di rango **soldato** giunge in scena al termine di ogni round, fino a un massimo di **Effigi** pari a metà dei PG). Prime può infliggere lo status **confuso** con i suoi colpi e cambia di continuo la tipologia di arma con cui attacca, infliggendo preferibilmente danni ai **Punti Mente** anziché ai **Punti Vita**. **Assorbe** i danni da **fulmine**, **Resiste** a quelli da **terra** ed è **Vulnerabile** a quelli da **luce** e **ombra**.
- ◆ **Senza via d'uscita.** Lo scontro con Prime è destinato a ripetersi all'infinito finché i PG non comprendono come uscire dal loop: Prime stesso ne conosce la soluzione, ma come può essere convinto a rivelarla? E perché vuole impedire ai protagonisti di conoscere i segreti di Agathyon?



ABBANDONATA

Uno strano segnale viene captato dalle apparecchiature dei PG, ma è difficile tracciarne la fonte esatta. Sembra che qualcuno sia imprigionato in una delle strutture del pianeta!

- ◆ **Palazzi gemelli.** Questi enormi edifici decadenti ospitano i resti di antichi esperimenti. Sembra che appartenessero alla **Proto Corp**, una nota azienda dedita alla ricerca di nuove tecnologie, ma erano occupati da due team di ricerca rivali con filosofie di pensiero molto diverse: in cosa si differenziavano? Perché sono stati abbandonati?
- ◆ **Sola.** Il segnale proviene da un'arma abbandonata all'interno di uno dei laboratori: contiene **Helyzia**, un **Arcanum** artificiale creato proprio dalla Proto Corp nell'intento di infondere i poteri degli Arcana direttamente nei corpi degli esseri umani. Che capacità permette di ottenere a chi la impugna? Scartata dai suoi creatori, Helyzia teme per la sorte della sua gemella **Zheliya**, che nelle mani sbagliate potrebbe costituire un serio pericolo. Purtroppo, non sa se si trovi ancora sul pianeta o se sia invece stata condotta altrove. Che fine ha fatto? Chi se n'è impadronito?
- ◆ **Verso nuovi orizzonti.** La ricerca potrebbe condurre i PG nei meandri del pianeta Agathyon, oppure lontano verso nuove galassie. In ogni caso, Helyzia può mettere a disposizione i suoi poteri in cambio dell'aiuto richiesto, fungendo da artefatto per chiunque la impugni o la vincoli come un vero e proprio Arcanum: quali capacità permette di ottenerne? Quali sono invece gli effetti collaterali del suo utilizzo?



LA DIMORA DEGLI DEI

Axis

Una megalopoli volante di acciaio dorato in grado di oscurare con il suo passaggio persino il sole. Guardandola dal basso viene naturale chiedersi come vivano i suoi privilegiati abitanti. Dopotutto, ad Axis si può vivere solo per diritto di nascita ed è impossibile guadagnarsi in qualche modo l'accesso, soprattutto perché non si "abbassa" mai a scendere a terra.



AXIS IN BREVE

Parole chiave: austerità, elitarismo, mistero, tecnocrazia.

Tematiche: discriminazione, classismo, bioessenzialismo, scienza amorale e genocida.

Territorio: acciaio, cemento, giardino.

Elementi comuni: 🍌 ⚙️ ☀️

Tiro di viaggio: d6, d10.

Elementi rari: 🎪 🤸

Pericoli: un posto di blocco con un sistema di riconoscimento genetico, qualcuno scopre che i PG sono intrusi e avverte l'autorità.

Scoperte: codici di accesso per un laboratorio segreto, un negozio di accessori ipertecnologici, un abitante pentito.

- ◆ Qualcuno di voi discende dal popolo di Axis o vi ha avuto a che fare in passato?
- ◆ Come vi siete infiltrati in città? Cosa intravedete negli sguardi che gli abitanti vi rivolgono?
- ◆ Quale delle abitudini degli abitanti vi stupisce di più? Perché abbracciano con zelo la filosofia spietata del fondatore?
- ◆ Ci sono più o meno abitanti rispetto alle vostre aspettative? Come sono divisi all'interno della città?
- ◆ Qual è il luogo più ben difeso di Axis? Cosa vi è custodito?
- ◆ Quanti androidi di controllo vedete in giro? Con quale straordinario equipaggiamento sono armati?

» ELEMENTI TIPICI

La tipica Dimora degli Dei dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Un **simbolo cittadino o nazionale** ostentato in ogni dove.
- ◆ **Leggi draconiane** espresse in modo paternalistico, giustificate dal sistema.
- ◆ Un **governatore spregiudicato**, freddo e privo di etica.
- ◆ Un'**architettura avveniristica**, funzionale ed essenziale.

» POSIZIONE

All'inizio, per i PG potrebbe essere impensabile accedere a un luogo come Axis: troppa sicurezza, troppi nemici, e sorveglianza spietata. È probabile quindi che venga esplorato nella seconda metà dell'avventura o poco prima del finale. La città potrebbe rapidamente screditare le virtù morali dei protagonisti, confrontandole con dogmi capaci di penetrare nelle menti degli individui, ma la prova potrebbe permettere loro di dimostrare al mondo di essere gli eroi sovversivi di cui ha davvero bisogno.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

Un luogo come Axis può essere tanto il covo quanto l'arma di un Cattivo (magari proprio qualcuno nato su di essa e convinto di esserne l'erede), quanto uno strumento che fa gola ad altre fazioni, decise a impadronirsi delle sue tecnologie. Con il proseguire della campagna potrebbe perfino essere distrutto da chi ha deciso di punire la superbia dei suoi abitanti, oppure conquistato da un Cattivo supremo che ne ha sfruttato le crudeli ambizioni per mettere in atto un colpo di stato.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Axis in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



L'ACADEMIA CENTRALE

Accessibile solo alle menti più brillanti e fedeli ai precetti del fondatore, ogni sua ala cela segreti ed esperimenti crudeli.

- ◆ **Riservato per pochi.** Più ci si addentra in questo luogo freddo e sinistro, più si rischia di perdere umanità ed empatia. Come hanno fatto i PG ad accedere all'interno? Quale particolare mette i brividi a ogni personaggio?
- ◆ **Efficienza.** L'architettura funzionale e spartana è applicata allo stesso modo ovunque in maniera rigorosa. Le persone che i PG incrociano per i corridoi non sono abbigliate come normali cittadini, ma sembrano piuttosto vestire i panni di diverse squadre di ricerca. A quale dipartimento appartengono? Hanno un atteggiamento distintivo?
- ◆ **Curiosità scientifica.** Nonostante l'aria di superiorità, gli studiosi dell'Accademia sembrano particolarmente incuriositi dalla vista dei PG, studiandone i passi, i modi di fare e il comportamento generale. Tuttavia, non sembrano effettivamente "interessati" a comprenderli, quanto piuttosto a metterli alla prova, quasi a cercare di capire quanto possano sopravvivere prima di commettere un passo falso. Quali difficoltà vengono poste dinanzi ai protagonisti?
- ◆ **Un manifesto olografico.** Gli ologrammi del leggendario fondatore di Axis, chiamato solo "il Padre", decorano ogni piano dell'edificio. Ogni proiezione è programmata per parlare con chiunque le rivolga la parola: può dare consigli e fare osservazioni, sostenendo con veemenza infervorate conversazioni ideologiche. Sono davvero "solo" degli ologrammi? Qual è l'idea centrale del pensiero del Padre?



PROGETTO EREBO

Un piano diabolico è segretamente in atto ad Axis. Il Progetto Erebo prevede infatti di distruggere ogni forma di vita sul pianeta e sostituirla con qualcos'altro...

- ◆ **Un lento veleno.** Gli scienziati di Axis hanno scoperto come avvelenare il flusso spirituale in un lento processo che sta eliminando ogni istinto di ribellione e indipendenza dall'animo umano, predisponendoli a sottomissione e indottrinamento. Chi ha creato questa tecnologia? Come intende mettere in atto il proprio piano?

“Gli abitanti di Axis credono di essere il sole, di vivere come divinità, ma tutto ciò che rimane al loro passaggio è ombra e freddo.”

- ◆ **Sottomissione.** Per colpa del Progetto Erebo, sempre più persone perdono emozioni e voglia di vivere, finendo per trascorrere una vita spenta. C'è un modo per salvare la popolazione del "mondo di sotto" da un destino di schiavitù che sembra ineluttabile?
- ◆ **Servi perfetti.** Quando il processo di sottomissione sarà ultimato, gli abitanti della città volante potranno finalmente dominare una massa di individui completamente asserviti ai loro scopi, destinata ad accoglierli come dei e padroni incontrastati. Quanto tempo è rimasto prima della fine del libero arbitrio?
- ◆ **Decidio.** All'insaputa dell'élite di Axis, un gruppo ribelle ha scoperto il Progetto Erebo e sta tentando in gran segreto di interrompere l'avvelenamento e salvare gli ignari "abitanti di sotto". Da chi è composta questa organizzazione? Come opera alle spalle dei rigidi controlli della Dimora degli Dei?

SOS

I PG captano una criptica (e antiquata!) richiesta di soccorso tramite codice Morse. Anche se il messaggio è disturbato, il gruppo riesce a scoprire che è stato inviato da uno dei quartieri di Axis.

- ◆ **Persone scomparse.** Il segnale è stato inviato dalla Dottoressa Kayla, una geniale scienziata terrestre che risulta scomparsa da tempo. Lei e il suo team di ricerca sono stati rapiti da luoghi diversi per lavorare in segreto nei laboratori di Axis. Per sua fortuna, gli avanzati sistemi di controllo non sembrano essere in grado di rilevare un alfabeto ormai così "obsoleto". Per questo è riuscita a mettersi in contatto con i PG, guidandoli fino alla meta. In che parte della città è situato il laboratorio? Quale altro volto noto della scienza è stato imprigionato con la Dottoressa?
- ◆ **Arroganza.** Gli abitanti di Axis sono certi che i loro prigionieri non possano scappare. Su quale sistema di sicurezza o gruppo di guardie fanno affidamento? Quale punto debole hanno sottovalutato?
- ◆ **Teoria e pratica.** La Dottoressa e i suoi colleghi hanno un piano per fuggire: attivare a sorpresa l'invenzione a cui stanno lavorando, il **Teletrasporto Quantico**. Tuttavia, per farlo hanno bisogno che i PG attivino un generatore situato nei sotterranei del laboratorio. Qual è il pericolo peggiore in cui potrebbero incappare?
- ◆ **Eterna gratitudine.** Se il piano va a buon fine, il gruppo di scienziati potrebbe offrirsi di aggiungere nuove sorprendenti funzionalità al mezzo di trasporto abituale del gruppo. Magari proprio quello che mancava per andare a stanare il Cattivo...

LA FORTEZZA PENITENZIARIA

Bentham Complex

Circondato da un campo anti-magia, questo enorme complesso penitenziario si sviluppa per diciassette piani sotterranei. A dispetto del nome formale, i prigionieri subiscono trattamenti arbitrari e disumani: dal suo ufficio in cima alla torre, il Supervisore li sottopone a turni massacranti per poi "smaltire" i gruppi meno efficienti nel lago di lava sottostante.



BENTHAM COMPLEX IN BREVE

Parole chiave: labirinto, oppressione, prigione, terrore.

Tematiche: l'incapacità di ribellarsi al sistema, la violenza di un regime oppressivo e autoritario, umano contro umano.

Territorio: magma, metallo, roccia.

Elementi comuni: 🌋 🐄 🤸

Tiro di viaggio: d10, d12.

Elementi rari: ☈ ☀

Pericoli: una macchina assassina "correttiva", prigionieri disperati disposti a tutto pur di ottenere qualche risorsa, pericolose trappole anti-evasione.

Scoperte: un ingegnoso piano di fuga abbandonato, un terminale con dossier dettagliati sui prigionieri, un passepartout per accedere all'ufficio del Supervisore.

- ◆ *Conoscete una persona rinchiusa qui? Di chi si tratta? Con quali motivazioni è stata incarcerata?*
- ◆ *Qual è il vostro piano per entrare? E come pensate di uscire?*
- ◆ *Come si manifesta il campo anti-magia? Chi o cosa è responsabile del suo corretto funzionamento?*
- ◆ *Qual è il rumore continuo che sentite una volta entrati? E cosa potete invece sentire nei rari attimi di silenzio?*
- ◆ *Qualcuno di voi ha mai consegnato una persona al Bentham ignorando cosa avveniva al suo interno?*
- ◆ *Chi di voi ha perso una persona cara nella Fortezza Penitenziaria?*

» ELEMENTI TIPICI

La tipica Fortezza Penitenziaria dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ **Un clima di sospetto e paranoia** tra i prigionieri.
- ◆ **Un direttore** dispotico (probabilmente raccomandato) con una posizione privilegiata.
- ◆ **Un sistema di altoparlanti** che scandisce i turni di lavoro con sermoni patriottici.
- ◆ La costante **minaccia di una morte atroce** che frena ogni istinto di ribellione.

» POSIZIONE

Il Bentham Complex si presta a essere visitato in diversi momenti dell'avventura: i PG potrebbero benissimo iniziare la loro storia con un tentativo di evasione o una pericolosa missione volta a incastrarli e confinarli qui, oppure potrebbero visitare la Fortezza Penitenziaria più avanti nel corso della campagna, magari per salvare un PG catturato in seguito a una **Resa**.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

Se il Cattivo rappresenta il potere costituito, questo è il luogo perfetto in cui la sua vera natura dispotica si rivela con forza, uno specchio del mondo che desidera in cui può schiacciare in qualunque momento chiunque gli si oppone. Se invece il Cattivo è un prodotto del potere, il Bentham Complex può rappresentare il suo passato o un potenziale bacino di reclutamento per suoi futuri seguaci, debitamente salvati da una “crudele e ingiusta condanna” con le parole giuste e le risorse adeguate.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo il Bentham Complex in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



IL SESTO PIANO

Qui vengono rinchiusi gli Esper e le persone in grado di utilizzare magie e Arcana. È un'ala accessibile solo al Supervisore e a pochi funzionari, proibita a chiunque altro.

- ◆ **Nella morsa.** Costruito a strapiombo sul mare di lava, questo speciale piano della fortezza è sorretto solo da un braccio meccanico, aggiungendo continui e fastidiosi cigolii al terrore di una morte orribile che attanaglia i detenuti. Le celle spoglie sono state appositamente progettate per liberarsi in fretta di chiunque sia ritenuto colpevole, dato che il pavimento di ciascuna si può aprire, facendo precipitare i suoi occupanti nel fuoco delle profondità del Complex. Qualcuno noto ai PG è rinchiuso in questo luogo?
- ◆ **Propaganda.** Il Supervisore si impegna costantemente a condurre vere e proprie campagne di terrore contro i prigionieri di questo piano, spendendo la maggior parte del budget in misure di sicurezza atte a bloccare tutti gli individui dotati di poteri magici. Da cosa trae la maggior parte dei suoi profitti? Come investe il denaro guadagnato?
- ◆ **Frutto dell'odio.** Sei sonde abilmente posizionate in tutto il piano mantengono il campo anti-magia sempre attivo: chiunque si trovi sotto il suo influsso viene costantemente afflitto dallo status **debole** e non può eseguire alcun Rituale. Inoltre, ogni incantesimo costa **5 PM** extra per ogni sonda attiva. Com'è possibile disattivarle?
- ◆ **La fuga.** Se le sonde vengono disattivate o distrutte, l'effetto del campo anti-magia termina istantaneamente. Tuttavia, non passa molto tempo prima che macchine anti-mago vengano sguinzagliate dal Supervisore e dai suoi sgherri contro i possibili evasi. Eppure, i detenuti del sesto piano saranno ben volenterosi di collaborare con chiunque proponga un piano di fuga valido...



LO STRISCIANTE

Nella prigione si narra la leggenda dello Strisciante, una creatura che si dice dimori nel mare di lava e che si nutra dei prigionieri spostandosi tra i corridoi e i piani con facilità.

- ◆ **Sparizioni.** Nessuno può testimoniare che lo Strisciante sia reale, ma è vero che alcuni prigionieri spariscono quotidianamente senza che qualcuno sappia il perché. Chi è l'ultimo scomparso? Quali tracce ha lasciato dietro di sé?

*"Il Complex sarà la vostra seconda opportunità. Riflettete sui vostri errori.
Lavorate per il paese. Comprendete la futilità del vostro tradimento."*

- ◆ **Invisibile.** Il campo anti-magia impedisce di usare le arti magiche, ma non sembra influenzare lo Strisciante, che si sposta rapido e invisibile ai sistemi di sorveglianza. Qual è l'unica traccia che lascia del suo passaggio? Come lo hanno scoperto i PG?
- ◆ **Tutti sono prigionieri.** Sebbene non lo dica in giro, persino il Supervisore è terrorizzato dallo Strisciante. Che tipo di misure ha messo in campo per contenerlo? Forse lo Strisciante è nato da uno dei suoi esperimenti falliti, oppure viene nutrito dal dolore degli Esper prigionieri?
- ◆ **Il terrore del Bentham.** Lo Strisciante è un **mostro** invertebrato ma dalla postura eretta, che Assorbe **fuoco** e **ombra** ed è ricoperto di detriti magneticci che distorcono le registrazioni dei dispositivi. Vulnerabile al **ghiaccio**, quando è in **Crisi** cerca di fuggire emettendo fiotti incandescenti. Cosa lo ha creato? Perché anche il Supervisore lo teme?



PER UN'AMICA

Uno dei PG viene contattato da una sua amica d'infanzia, **Anastasia**. La donna chiede al gruppo di aiutarla a liberare suo fratello **Gerard**, incarcerato per aver interferito con il pestaggio di alcuni scioperanti da parte delle forze dell'ordine.

- ◆ **Vecchi ricordi.** Chiunque conosca Anastasia conosceva di certo anche Gerard. Che ricordi ha di lui? Era una testa calda, un ribelle o una persona innocua?
- ◆ **Un uomo sinistro.** L'avvocato **Karl Missach** ha le conoscenze per fare infiltrare i PG nel Complex. Tuttavia, è una figura alquanto losca che chiede un prezzo salato per il suo aiuto... e non vuole zenith, bensì favori. Cosa vuole che i PG facciano per lui mentre si trovano dentro la fortezza? Che tipo di copertura può garantire?
- ◆ **Dividi e comanda.** Nel Complex vige un clima paranoico: alcuni prigionieri vengono scelti dal Supervisore per sorvegliare gli altri. Che tipo di trattamento privilegiato hanno questi "guardiani" rispetto ai comuni detenuti?
- ◆ **Il secondo piano.** Gerard è detenuto nel regno della **lena**, un sadico guardiano prescelto dal Supervisore, così soprannominato per la sua pessima abitudine di seminare il terrore con la sua prorompente risata. La lena non è certo disposta a rilasciare Gerard, e i suoi sgherri collaboreranno con i sorveglianti nell'ostacolare i PG.
- ◆ **Le ali della libertà.** Aiutando Anastasia, i PG scoprono che fa parte di una fazione di contrabbandieri, gli **Otter**. In cambio del rilascio di Gerard, lei ricompensa i PG permettendo di avvalersi dei servigi dei suoi compagni per entrare in qualunque centro abitato. Cosa potrà mai andare storto?



L'ARCA CELESTE

Donum Cœli

Un'antica astronave aliena precipitata secoli fa su una terra di fiumi e cascate, natura con cui è ormai in perfetta simbiosi, come se ne avesse sempre fatto parte. Trovarsi davanti a essa dona al contempo un senso di meraviglia e inquietudine, dato che è costantemente controllata dai membri armati del Culto, che non permettono l'ingresso ad anima viva.



DONUM CŒLI IN BREVE

Parole chiave: antichità, sublime, tecnologia aliena.

Tematiche: civiltà extraterrestri, criptocriptologia, fanatismo religioso, strumentalizzazione dei reperti

Territorio: acqua, foresta, metallo spaziale.

Elementi comuni: 🍌 ⛧ ⚡

Tiro di viaggio: d8.

Elementi rari: 🎪 🐣

Pericoli: fauna mutata intorno al sito dell'astronave, spie del Culto pronte a eliminare i ficcanaso.

Scoperte: un antico manufatto in una capsula di salvataggio inutilizzata, visioni di una creatura aliena pacifica, fonti di un potere mistico all'interno della nave.

- ◆ *Quali sono i segni distintivi dell'architettura aliena della nave? In cosa si differenzia così tanto dalla tecnologia che siete abituati a conoscere?*
- ◆ *Chi le ha dato il nome Donum Cœli? A che epoca risale? Ne possiede altri?*
- ◆ *Quali sono le caratteristiche della natura che ha ormai invaso la nave? Si trova vicino a qualche insediamento più recente?*
- ◆ *Da quali meccanismi di difesa è protetta? Com'è possibile evitarli? Sono ancora funzionanti?*
- ◆ *Quale potrebbe essere stata la causa dell'incidente? Quali immediate conseguenze ha avuto sull'area dell'impatto?*
- ◆ *Quale altra fazione è interessata all'Arca Celeste?*

» ELEMENTI TIPICI

La tipica Arca Celeste dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Una **tecnologia aliena** talmente avanzata da sembrare magia.
- ◆ **Stanze ancora inesplorate** o sigillate, protette da trappole o meccanismi simili.
- ◆ Un **culto misterioso** avido di conoscenze che non desidera condividere con altri.
- ◆ Un profondo **significato nascosto** con implicazioni esistenziali di vasta portata.

» POSIZIONE

Nelle fasi iniziali di gioco, è difficile che i PG riescano ad accedere al sito dell'Arca Celeste, poiché l'esistenza stessa della nave e le conseguenze dell'impatto sulla natura circostante dovrebbero essere permanentemente avvolte da una buona dose di mistero. Una volta scoperte le attività del Culto, dovrebbe risultare più semplice addentrarsi al suo interno per esplorarne le aree incontaminate, magari entrando in contatto con creature aliene o studiando dati di popolazioni precedenti.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

Per ogni Cattivo, la Donum Cœli è un potenziale strumento di dominio grazie alle conoscenze custodite al suo interno. Anche per questo, il Culto o organizzazioni simili possono fornire la copertura necessaria a condurre operazioni di ricerca in tranquillità, almeno fino all'arrivo dei PG. Il possesso dell'Arca permette di manipolare i fedeli e terrorizzare i nemici: un dono divino profanato e convertito in strumento di morte.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Donum Cœli in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



IN SIMBIOSI

Con il tempo, l'area intorno all'impatto è mutata. Dopo secoli di cambiamento, flora e fauna vivono ora in perfetta simbiosi con la nave.

- ◆ **La cascata.** Il perimetro della nave è circondato da cascate d'acqua cristallina, punteggiata di cristalli luccicanti. Sembra che il culto ne abbia scoperto le proprietà rigenerative, regolando però il suo accesso a poche persone selezionate. Come si viene giudicati degni? Su chi questo trattamento ha avuto conseguenze imprevedibili?
- ◆ **Corruzione floreale.** Un campo di celidonee mutate è fiorito intorno al sito dell'impatto, ma una delle leggi fondanti del Culto vieta di avvicinarvisi, ritenendo che sia in grado di corrompere le anime. Sembra che le corolle di questi strani fiori seguano il corso delle stelle durante la notte, "ascoltando la melodia del Cosmo" come recitato da alcuni testi proibiti dalla misteriosa organizzazione, poiché giudicati eretici.
- ◆ **Il Culto del Dono.** La nave è sorvegliata giorno e notte dai membri del Culto, equipaggiati con una tecnologia aliena mai vista prima; dormono e vivono nelle aree più esterne dell'astronave, agli ordini dall'attuale leader **Azalya (Cattivo minore)**, che ha fatto dell'Arca la sua dimora. Le stanze vengono "purificate" quotidianamente e l'accesso è impedito a chiunque. Quali sono i dogmi del Culto? Perché è così legato all'Arca Celeste? Quale pericolosa arma extraterrestre brandisce Azalya?



IL DONO DEL CIELO

Le sale inesplorate della Donum Cœli nascondono la verità sull'Arca. Superati i membri del Culto, i PG potrebbero finalmente scoprire ciò che è rimasto celato per secoli.

- ◆ **Informazioni genetiche.** Nel punto più profondo c'è un nucleo di terraformazione sotto forma di filamenti di DNA. Nessuno degli occupanti originari della nave è mai riuscito a usarlo a causa dell'incidente. Che cosa lo ha causato? Che fine hanno fatto?
- ◆ **Senza un mondo.** Se i PG consultano la scatola nera della nave, possono scoprire che gli alieni erano in fuga dal loro pianeta originario. Per quale motivo? È forse stato distrutto da qualche potente entità? L'equipaggio voleva effettivamente atterrare su questo pianeta? Per quanto tempo ha vagato nello spazio prima dell'impatto?

“Diffida dell’Arca precipitata dallo spazio celeste. Non avvicinarti ai fiori gialli. Cedì alle loro lusinghe e nemmeno il Culto potrà salvare la tua anima.”

- ◆ **Degenerazione.** Sembra che il danneggiamento del nucleo della nave abbia causato il rilascio del liquido mutageno che ha progressivamente trasformato il bioma intorno al sito dell’impatto. Tuttavia, non è possibile ripararlo senza l’impronta genetica di uno degli alieni, poiché anche solo sfiorarlo potrebbe causare una dolorosa degenerazione cellulare. Dov’è possibile reperire del materiale alieno?
- ◆ **Alieno o umano?** In passato, il Culto ha già tentato di distruggere il nucleo, fallendo miseramente. L’unico sopravvissuto, **Leander (Cattivo maggiore)**, vaga ancora nel relitto, il suo DNA ricombinato in una mostruosità deforme ma astuta, che brama la libertà. Se i PG lo ostacolano, egli si lancia all’attacco con i suoi quattro tentacoli, ognuno **Vulnerabile** a un diverso tipo di danno a scelta tra **aria, fuoco, ghiaccio e terra** e pronto ad **Assorbire** un elemento opposto a quello scelto. Oltre a depredare costantemente i PG di Punti Vita e Punti Mente, queste temibili appendici di rango **soldato** sono capaci di coprire il corpo principale di Leander dagli attacchi; quest’ultimo è **Vulnerabile** ai danni **fisici**, anche se **Resiste** a tutti gli altri tipi di danno.
- ◆ **Backlog.** Superato lo scontro con Leander, il gruppo può decifrare il codice sorgente dell’Arca, operazione che il Cattivo aveva già tentato di compiere senza ultimarla. Con queste informazioni, i PG dovrebbero essere in grado di risolvere il problema del nucleo: come? In che modo questo cambierebbe per sempre il fato del pianeta?

🚩 ERESIA

Il professor Emmet è stato imprigionato per aver pubblicamente sottolineato le contraddizioni del Culto del Dono davanti ai suoi adepti. Adesso si trova in custodia dentro l’Arca, in attesa di essere giustiziato come eretico.

- ◆ **Vecchi alleati.** Contattati dall’assistente del professore, **Mid**, i PG devono infiltrarsi nella nave per salvarlo. Conoscevano già il professore e le sue ricerche? In quale passata avventura il suo aiuto si è rivelato prezioso? In che modo è collegato al Culto?
- ◆ **Il guardiano.** Le celle del Culto sono sorvegliate da un antico **costrutto** alieno, riprogrammato per servire gli scopi dell’organizzazione. **ANATHEMA 002 Resiste** a tutti i tipi di danno finché viene alimentato dal computer centrale dell’Arca. Com’è possibile metterlo fuori gioco o interrompere questo collegamento?
- ◆ **Zenit e gratitudine.** Se i PG liberano il professore, sono ricompensati con una nuova riprogrammazione di ANATHEMA 002. Il costrutto possiede inoltre schede di memoria segrete con moltissime informazioni sulla nave, il suo equipaggio e l’incidente. In aggiunta, Mid ricompenserà il gruppo con un bel gruzzolo di zenit sonanti.



LA CITTÀ SEMOVENTE

Estrattore 7

Quella che da lontano potrebbe sembrare solo un'enorme scavatrice ospita in realtà al suo interno un'intera città, la sua popolazione costantemente indaffarata in attività quotidiane legate ai processi di estrazione delle preziose risorse del pianeta. Mentre i cingoli trituran e distruggono il terreno che attraversano, la terra trema in profondità. Per sopravvivere, l'Estrattore 7 deve depredare ed estrarre, ma non esiste davvero un'altra soluzione?



ESTRATTORE 7 IN BREVE

Parole chiave: ambientalismo, antropizzazione, sfruttamento del suolo.

Tematiche: l'estrazione sfrenata di risorse fino all'impoverimento del territorio, il neofeudalesimo all'interno di città mobili.

Territorio: acciaio, polvere, ruggine.

Elementi comuni: ⚡ 🐄 💪

Tiro di viaggio: d6, d8.

Elementi rari: 🌱 ⚙️

Pericoli: il malfunzionamento o il crollo di un'area della città mobile, saccheggiatori intenti a sabotare il processo di estrazione solo per il proprio tornaconto.

Scoperte: un passaggio segreto per agevolare il viaggio tra un'area e l'altra della città, un'officina di meccanici in grado di effettuare riparazioni a un buon prezzo.

- ◆ *Quale territorio è attualmente minacciato dalla Città Semovente? Perché vi siete particolarmente legati?*
- ◆ *Qual è la prima cosa che vi salta all'occhio quando vedete l'impianto di estrazione?*
- ◆ *Da quanto tempo questo ecomostro è in funzione? Che risorse sono state impiegate (o spurate) per realizzarlo?*
- ◆ *Chi di voi ha già visto un luogo caro distrutto dall'avanzata della città?*
- ◆ *Conoscete gli abitanti dell'Estrattore 7? Chi decide le sue attività e il suo percorso di distruzione?*
- ◆ *In che modo viene effettuata la selezione del personale? Quali requisiti fisici e mentali sono particolarmente apprezzati?*

» ELEMENTI TIPICI

La tipica Città Semovente dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Una **classe operaia** completamente soggiogata e sfruttata dal sistema.
- ◆ Una **mente geniale e ambiziosa** che ha perduto di vista il nobile obiettivo originario.
- ◆ Un **sistema di estrazione** delle risorse dal territorio senza alcun rispetto per l'ambiente.
- ◆ Una **politica di insabbiamento** dell'eccessivo sfruttamento del lavoro.

» POSIZIONE

L'Estrattore 7 è un tipico luogo da metà avventura, dove i PG possono riflettere sulle tristi conseguenze dello sfruttamento ambientale e del lavoro di persone condannate a vivere tutti i giorni nella frenesia più totale, imprigionate in un sistema che continua a depredare risorse, tempo e vite. In alternativa, il gruppo potrebbe iniziare la campagna a bordo della Città Semovente o imbattersi all'inizio del viaggio, comprendendo le implicazioni della sua esistenza solo in seguito a un tragico evento.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

L'Estrattore 7 può essere il principale generatore di ricchezza di qualunque Cattivo, sia esso inserito nel sistema di controllo della città o parte di qualche corporazione che la manipoli dall'alto. La distruzione del territorio potrebbe essere anche parte di un piano più grande legato alla risorsa-chiave del pianeta o all'annientamento di qualcosa di particolarmente "scomodo". E quando non dovesse più servire, l'Estrattore potrebbe sicuramente essere distrutto con un solo comando o premendo un semplice tasto...

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo l'Estrattore 7 in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.

➡ IL REGNO DEL DOTTOR RYAN

I Settori dell'Estrattore 7 non sono stati concepiti come parte di una città, ma è ciò che sono diventati. Chi nasce nell'Estrattore 7, muore nell'Estrattore 7.

- ◆ **Il Consiglio di Amministrazione (CdA).** I cinque responsabili della città rendono conto al **Dottor Albert Ryan (Cattivo minore)**, dipendente della Compagnia Zelnach che ha ormai trasformato l'Estrattore 7 nel suo feudo personale. Quali sono le aree di competenza di ogni membro del Consiglio?
- ◆ **Il mercato sotterraneo.** Apparentemente controllato dal CdA, il centro dell'economia interna della città cela di tutto sotto ogni botola o lungo corridoi tentacolari. Com'è possibile orientarsi in quest'area? Quali rischi mortali presenta?
- ◆ **I Fuori Settore.** Chi perde il lavoro tende a fuggire nei bassifondi della città, un'ultima spiaggia per chi è troppo spaventato dal mondo esterno per abbandonare l'Estrattore 7. Qui ogni giorno si vive di stenti ed espedienti, con poca luce e molta fame. Ma c'è anche chi è venuto qui di sua spontanea volontà; perché?
- ◆ **Il Sindacato.** Un gruppo di persone cerca di migliorare le condizioni lavorative e di vita della gente che vive nella Città Semovente. Sono gli unici in grado di fungere da contatto tra il CdA e i lavoratori, per questo molti dicono che in realtà siano corrotti e "casualmente" allineati alle scelte del Dottor Ryan. Come si può ottenere un incontro con loro? Qualcuno dei PG conosce uno dei suoi membri o persino il leader?

❓ SOTTO LA SUPERFICIE

Recenti controlli hanno rilevato incongruenze tra i report e il materiale consegnato. Che fine hanno fatto le risorse mancanti? Forse le dicerie su un Settore nascosto sono vere?

- ◆ **Il Settore Tau.** Voci di corridoio sostengono l'esistenza di questo **Settore fantasma**. Alcuni operai e tecnici affermano di aver sentito voci e fragore di macchinari provenire dai condotti di ventilazione del Settore Sigma, che subisce spesso guasti e fluttuazioni energetiche. Forse le risorse sottratte vengono impiegate in un progetto segreto?

- ◆ **Operai scomparsi.** In seguito ad alcuni blackout, degli operai del Settore Sigma sono spariti nel nulla. Il Caposettore **Douglas** dà spiegazioni poco convincenti e la gente è sempre più spaventata. Sa davvero più di quel che dice? Come può essere convinto a rivelare la verità? Cosa rischia nel farlo?
- ◆ **Erik.** Un giovane tecnico è fuggito dal Settore Tau, portando con sé alcune prove degli esperimenti che avvengono al suo interno. Sa di non potersi fidare di Douglas, né tantomeno degli agenti della Zelnach: la tecnologia a cui stava lavorando è troppo pericolosa per finire nelle mani degli uomini d'affari. Di che si tratta? Come può essere aiutato dai PG?



PER UN PUGNO DI ZENIT

La Caposettore **Marisol** contatta i PG per risolvere un problema di ridistribuzione e riqualificazione delle Risorse Umane che potrebbe causare l'inutile perdita di molte vite.

- ◆ **Decisioni dall'alto.** Il Responsabile delle Risorse Umane, e membro del CdA, **Ross** ha deciso di punto in bianco che il Settore Omega non è più sostenibile economicamente e che sarebbe meglio sostituirlo con un magazzino.
- ◆ **Una brutta fine.** Se i personaggi non interverranno, gli abitanti del Settore Omega saranno catturati dai soldati di Ross e cacciati dall'Estrattore 7, probabilmente condannandoli a una morte terribile: quale fato li attende nelle lande intorno alla città? Cosa vi si aggira?
- ◆ **Solo contro tutti.** I segni di povertà e la ruggine sono presenti un po' ovunque in tutto l'Estrattore 7, ma il Settore Omega sembra più malridotto delle altre zone della città. Quale elemento permette di coglierne subito lo stato di abbandono? Cosa ne ha causato il declino?
- ◆ **Contromossa.** Analizzando i bilanci del Settore Omega, Marisol ha scoperto che è possibile riqualificare l'area per impedire che sia completamente rimossa dalla mappa, ma ha bisogno del supporto dei PG per proteggere gli abitanti da Ross fino a quando non avrà una proposta definitiva per il CdA. In che modo il gruppo può sabotare le operazioni del Responsabile delle Risorse Umane e salvare il Settore Omega?
- ◆ **Gratitudine.** Se i PG aiutano Marisol e salvano il Settore Omega, vengono ricompensati con l'accesso gratuito a laboratori e officine presenti nell'area, dove è possibile migliorare l'equipaggiamento e avviare nuovi Progetti a costo ridotto.



LA NAVE MADRE ALIENA

Nautiloss

Un'immensa nave aliena biomeccanica, simile a un enorme cefalopode, accompagnata e protetta da uno sciame di piccole navicelle insettiformi. Da essa, ogni giorno centinaia di spietate mostruosità robotiche si riversano sul pianeta Ellipsis, seminando distruzione e catturando i pochi superstiti, che vengono condotti a bordo per motivi imperscrutabili a chi rimane all'esterno.



NAUTLOSS IN BREVE

Parole chiave: inganno, invasione, sterminio, vendetta.

Tematiche: distruzione reciproca, causare una tragedia per impedirne un'altra, orrore cibernetico.

Territorio: atmosfera, materia organica, metallo. **Elementi comuni:** ☀️⚡️🗡️

Tiro di viaggio: d10, d12.

Elementi rari: 🍌😈👉

Pericoli: robot-sentinella di pattuglia, scenari illusori e trappole paralizzanti, cunicoli mutevoli.

Scoperte: un condotto non sorvegliato dove ripararsi, il progetto della nave madre, un robot difettoso disposto a collaborare.

- ◆ *Che caratteristiche hanno i robot alieni? Come proseguono con la loro opera di devastazione?*
- ◆ *In che modo la nave ha superato le difese del pianeta? È dotata di qualche sistema di occultamento?*
- ◆ *Come avete raggiunto la nave? Siete stati aiutati da una particolare organizzazione o rapiti durante un'incursione?*
- ◆ *Dove viene tenuta prigioniera la popolazione?*
- ◆ *Quale trattamento è riservato agli "ospiti"?*
- ◆ *Quali strane voci circolano tra gli umani circa i piani degli alieni? Ci sono forse prove a riguardo?*

» ELEMENTI TIPICI

La tipica Nave Madre Alienà dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ **Armi particolarmente avanzate** con cui attaccare il pianeta dei protagonisti.
- ◆ Un **sistema difensivo** o di occultamento all'avanguardia.
- ◆ Una **tecnologia sconosciuta** con cui spostarsi nello spazio e nel tempo.
- ◆ Una **stirpe aliena** (forse prossima all'estinzione) con oscure motivazioni.

» POSIZIONE

La Nautiloss potrebbe fungere da punto di svolta della campagna, ospitando il **primo** falso finale dell'arco narrativo: che la raggiungano costretti con la forza o di propria volontà, i PG potrebbero trovare all'interno della Nave Madre un modo per fermare l'invasione del pianeta e salvarne la popolazione, ma alcune rivelazioni potrebbero rimettere in discussione il loro operato.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

Chiunque controlli la nave, idealmente i creatori dei robot che stanno attaccando il pianeta, ha sicuramente delle valide motivazioni per agire in questo modo, ma potrebbe comunque sembrare un **Cattivo maggiore** agli occhi dei protagonisti. Tuttavia, le azioni di questi ultimi potrebbero portare in scena un nuovo Cattivo, più pericoloso e potente del precedente: forse una creatura nascosta all'interno della Nautiloss, o qualche abitante del pianeta portato alla pazzia e convinto di poter salvare i suoi simili distruggendo completamente la specie aliena, costringendo i PG a fare una scelta difficile...

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo la Nautiloss in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.

➡ L'INCUBO DALL'INTERNO

Lì dove sembra esserci vita, niente è reale. Il luogo più popolato della Nautiloss sembra invece destinato a ospitare un futuro arido e disumano.

- ◆ **Il ventre.** I prigionieri condotti all'interno della Nautiloss vengono smistati in un enorme budello gelido che ospita file di celle metalliche. Chi o cosa se ne prende stranamente cura? Qualcuno dei PG ritrova qui una sua vecchia conoscenza?
- ◆ **L'armeria.** Nuovi robot vengono costantemente fabbricati e armati per l'invasione, attendendo il loro turno lungo sterminate pareti di metallo violaceo. Quale fonte di energia alimenta i robot? Com'è possibile fermare il processo?
- ◆ **Il Razziatore.** Un'area dell'impianto di produzione è pesantemente sorvegliata da robot corazzati e campi elettromagnetici. Se vi accedono, i PG possono scoprire il **Razziatore**, un prototipo incompleto di robot multifunzione adatto al trasporto e al combattimento. Alcune sue caratteristiche fisiche sono paurosamente simili a quelle degli abitanti del pianeta invaso. Che cosa stanno effettivamente progettando gli alieni? Qual è la funzione del prototipo?
- ◆ **Le celle di ricarica.** Un luogo fiocamente illuminato dalle luci delle postazioni automatizzate, pregno di un silenzio surreale. I robot sopravvissuti all'invasione tornano qui per le riparazioni, avvolgendo i lunghi arti e rannicchiandosi all'interno di appositi cubicoli. Non è chiaro chi gestisca il tutto, poiché all'interno della nave non sembra esserci anima viva oltre ai prigionieri. Dove si nascondono i veri alieni? Come si comportano i robot se vengono disturbati durante il loro "riposo"?

❓ CIÒ CHE RESTA

Esplorando la nave, i PG si imbattono in un robot difettoso; se lo seguono, entrano in un'area riservata al riposo dei modelli disattivati, dove potranno esaminarli in sicurezza.

- ◆ **Il chip.** Ispezionando i robot, i PG scoprono uno speciale chip per poterli rintracciare e identificare, che invia informazioni a una centralina situata all'interno della nave. Chi o cosa analizza queste informazioni?

“Ciò che ci resta è il Niente che un domani lascerete di noi. Oggi riscriviamo la storia: il nostro Niente sarete voi e il vostro Tutto sarà nostro.”

- ◆ **La vita in un link.** Decodificando il contenuto dei chip, i PG possono risalire al codice “**Thoriath**”, il nome della specie aliena che ha creato la nave e i robot: prossimi all'estinzione, hanno trasferito le loro coscienze all'interno dei sistemi della Nautilus, l'unico mezzo rimasto per poterli mantenere “in vita”. I prigionieri possono forse salvarli dall'estinzione?
- ◆ **Il ponte di comando.** L'ultimo superstite in carne e ossa dei Thoriath, **Verlon (Cattivo maggiore)**, si è asserragliato tra le postazioni ormai vuote di questo luogo segreto raggiungibile decodificando i chip. Se minacciato, comanda i robot a distanza o sfrutta capacità da **Esper** (vedi pag. 150) per difendersi; se sconfitto, spiega ai PG di essere giunto dal futuro per impedire lo sterminio della sua civiltà... operato proprio dalla popolazione del pianeta! Ma distruggere delle vite per salvarne altre è davvero la soluzione? Qualcuno o qualcosa lo sta manipolando? Come si può fare breccia nelle sue convinzioni?



CYNTHIA

Mentre cerca di abbandonare la nave, un gruppo di umani viene scoperto e catturato. La paranoica **Cynthia** riesce a fuggire e a contattare i PG, ma le serve aiuto per salvare i suoi compagni.

- ◆ **Un atteggiamento... sospetto.** Se i PG la incontrano fuori della nave, Cynthia sembra fin troppo desiderosa di condurli all'interno, e non rivela subito le sue motivazioni. Se viene incontrata mentre è ancora a bordo della nave, Cynthia è molto più diretta in quanto i suoi compagni si trovano poco distante. Cosa porta i PG a fidarsi di lei? È tutto vero o è solo una subdola messinscena aliena?
- ◆ **Un nuovo mondo.** I compagni di Cynthia sono vivi. Lei ne è certa, perché ha sentito alcune comunicazioni aliene parlare di un progetto di “riconversione” dei superstiti. Non sa come e quando questo possa avvenire, ma può fornire una registrazione della conversazione e guidare i PG nel luogo in cui il piano di fuga è fallito. Perché gli alieni dovrebbero usare gli umani per creare nuovi modelli?
- ◆ **Il salvataggio.** I compagni di Cynthia sono effettivamente stati trasferiti in una speciale cella in vista di una terribile “operazione”. Come verranno trasformati in robot alieni? Le loro coscienze rimarranno intatte o saranno sostituite con altre? Se salvano il gruppo, i PG vengono ricompensati da Cynthia con una **mappa interattiva** rubata della Nautilus, capace di segnare gli spostamenti dei robot... e i movimenti di alcune forme di vita non ben identificate!

IL LABORATORIO MILITARE

Nidavellir

Lontano da occhi indiscreti, Nidavellir sorge tra i ghiacci di un pianeta quasi dimenticato. Celato da massicce mura d'acciaio e spesse porte blindate, questo avamposto militare conduce in gran segreto esperimenti perversi. Un'impenetrabile base di ricerca dove morale e etica si perdono nei meandri di corridoi asettici, illuminati solo dalla flebile luce intermittente dei neon.



NIDAVELLIR IN BREVE

Parole chiave: immoralità, mutazione, progresso, top secret.

Tematiche: esemplari tenuti in cattività, privazione dell'umanità, sperimentazione illegale priva di scrupoli.

Territorio: ghiacciaio, hangar, laboratorio.

Elementi comuni: ⚡ ⛧

Tiro di viaggio: d8, d10

Elementi rari: 🌊 💀

Pericoli: l'allarme automatico dell'avamposto, capace di rilevare le tracce termiche degli intrusi; un pericoloso esemplare fuggito dal laboratorio.

Scoperte: uno scienziato pentito per i crimini commessi, un siero per fortificare il corpo, una console incustodita con la planimetria del laboratorio.

- ◆ *Quali crudeli esperimenti vengono condotti in segreto nel laboratorio? Per quale scopo? Qualcuno tra voi vi ha preso parte o vi è strettamente collegato?*
- ◆ *Chi c'è a capo del progetto? Chi sono i suoi sottoposti e per quale motivo hanno accettato di prendere parte agli esperimenti?*
- ◆ *Il pianeta è freddo e inospital, ma è realmente disabitato? Chi popola questo luogo oltre agli scienziati?*
- ◆ *Quali fazioni si contendono la tecnologia segreta custodita qui?*
- ◆ *Chi tra i numerosi team di scienziati è collegato al passato dei PG?*
- ◆ *Chi sono le cavie degli esperimenti? Come vengono scelte? In che modo si ricollegano ai PG?*

» ELEMENTI TIPICI

Il tipico Laboratorio Militare dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ **Il progetto segreto** di un'arma dall'elevato potenziale bellico.
- ◆ **I grotteschi risultati** di esperimenti sfrenati.
- ◆ Una **competizione spregiudicata** per scalare la vetta dell'evoluzione e del progresso.
- ◆ Una **specie aliena** segregata e sfruttata per l'avanzamento delle ricerche.

» POSIZIONE

Luoghi come Nidavellir custodiscono un importante segreto in grado di sconvolgere pesantemente la direzione di una campagna, coinvolgendo i PG in una corsa contro il tempo per impedire che qualche pericoloso progetto possa finire nelle mani sbagliate. Tuttavia, le informazioni sull'effettiva ubicazione del laboratorio non dovrebbero essere di pubblico dominio: per questa ragione è probabile che i PG riescano a imbattersi in questo luogo solo nelle fasi più avanzate di gioco, dopo aver indagato.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

Il laboratorio è un'ottima base operativa per ogni **Cattivo maggiore** che si rispetti, ma è raro che lo occupi fisicamente: è più facile che preferisca tessere le sue trame da lontano sfruttando un'identità fittizia, lasciando uno o più **Cattivi minori** a dirigere la struttura e portare avanti i suoi piani malvagi. Tuttavia, è possibile che nelle fasi finali diventi il luogo dove si consumerà l'ultima battaglia con lo stesso **Cattivo maggiore** o una sua versione **suprema**, se i PG dovessero cercare di anticiparne i piani.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Nidavellir in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



IL SETTORE EXIA 1-0

Situata nelle profondità più recondite, quest'area ospita il risultato di ricerche incomplete o esperimenti falliti, lontano da occhi indiscreti.

- ◆ **Celle sperimentali.** Un lungo corridoio illuminato da neon intermittenti. Ai lati, dozzine di capsule di contenimento separate da spesse sbarre d'acciaio, al loro interno **mostri** privati dell'umanità. Cosa li accomuna?
- ◆ **La base di ricerca.** Il ticchettio dei tasti fa da sfondo a visi scarni e sciupati, fissi dietro schermi luminosi da tempo incalcolabile. Guidati da una sadica e accesa rivalità infiammata da una politica che non tollera errori, questi scienziati lavorano instancabilmente per portare a termine il progetto. Di cosa si stanno occupando? Qual è la punizione per il fallimento?
- ◆ **Esperimento α.** Nato dall'unione di cellule ancestrali e sofisticati nanobot, quest'essere ibernato è da anni oggetto di sperimentazioni contro la sua volontà, il suo animo ormai colmo di sentimenti di rabbia e vendetta. Se affrontato in combattimento, questo avversario di rango **campione** marchia ogni creatura che colpisce, infliggendo danno extra. I nanobot gli permettono di mutare continuamente aspetto, attingendo così a una grande varietà di attacchi, oltre a curare le sue ferite: finché è in **Crisi**, la creatura recupera **5 Punti Vita** e guarisce da uno **status** (se presente) alla fine di ogni round. È Immune ai danni da **veleno**, Resiste a quelli da **ghiaccio** e **ombra**, ed è Vulnerabile a quelli da **luce** e **fulmine**.



RICICLO

Molte menti ambiziose lasciano la propria casa e partono per Nidavellir. Tuttavia, nessuno fa ritorno.

- ◆ **L'esercito dei ghiacci.** Una landa fredda e inospitale si estende a perdita d'occhio attorno al laboratorio. Nessun organismo vivente sembra essere adatto a sopravvivere sulla superficie del pianeta. Eppure, alcune creature vagano senza meta tra i ghiacci, i loro corpi sfigurati e mutati coperti da brandelli di stoffa logora. Sono aggressive?

- ◆ **L'origine dell'orrore.** Se i PG seguono la scia di mutanti, scovano un accesso segreto a una vecchia ala della struttura. Qui, un letto chirurgico dotato di bracci meccanici è in grado di combinare diverse tipologie di genomi per dare vita a nuove specie o modificare quelle esistenti. Da dove provengono le cavie scelte per gli esperimenti? I responsabili di Nidavellir ne sono al corrente?
- ◆ **Genio dei geni.** Scienziato brillante ma senza alcuna morale, il **Dr. Evyus** è disposto a sacrificare qualsiasi cosa in nome del progresso, e non sembra nutrire remore o pentimento per le sue azioni, al punto che perfino il Direttivo ha reputato le sue proposte "indecorose". Se affrontato apertamente, si rivela come **Cattivo minore**, lanciando ai PG reagenti chimici e piccoli esplosivi in grado di infliggere lo status **confuso**. È Immune ai danni da **ghiaccio** e Vulnerabile a quelli da **fuoco, fulmine e veleno**. Porta inoltre con sé un **siero** capace di trasformarlo in un mutante ferale, che non esita a iniettarsi se portato al valore di **Crisi**, assumendo anche la Resistenza ai danni **fisici**.



FUGA DI INFORMAZIONI

I PG vengono contattati da **Adam**, un noto ricercatore che lavora nella galassia di Nidavellir. Da giorni non ha più notizie di **Elya**, un'ex collega, partita da tempo per il laboratorio, che era riuscita a mettersi in contatto con lui per rivelargli preziose informazioni segrete.

- ◆ **Esperimento 262.** Si dice che a Nidavellir si stia tentando di innestare un nuovo tipo di cellula all'interno di un particolare corpo ospite, ma che per ora si siano avute solo conseguenze crudeli e irreversibili in caso di rigetto. Di che cellula si sta parlando? Cosa comporta il rigetto? Qual è lo scopo ultimo del progetto?
- ◆ **Fuga di informazioni.** Le comunicazioni con l'esterno sono vietate, ma questo non ha fermato Elya, che però è stata colta sul fatto. Adam teme che possa essere sottoposta al processo di **reset**, una pratica sperimentale con cui un individuo può essere privato della sua umanità e dei suoi ricordi. I PG riusciranno a salvare Elya prima che sia troppo tardi?
- ◆ **Conto alla rovescia.** Se i PG riescono a salvare Elya o le informazioni che ha sottratto, uno degli scienziati metterà in lockdown l'ala in cui si trovano e attiverà un sistema di autodistruzione. Fuggire richiede un Orologio da 10 sezioni; se i PG non lo riempiono in un totale di 5 Test o meno, vengono ridotti a 0 Punti Vita (possono Arrendersi o Sacrificarsi come di norma).



LA CITTÀ CORPORATIVA

Septentrion

Costruita su un massiccio asteroide ai margini della Cintura di Gerion, un triangolo di sistemi ricco di risorse devastato dal conflitto tra la Federazione e la guerriglia indipendentista, Septentrion è stata progettata come una città-fabbrica ideale. Attualmente è governata da tre aziende affiliate alla Lega Patriottica, una fazione conservatrice e tecnocratica che gode di grande influenza nell'Assemblea Federale.



SEPTENTRION IN BREVE

Parole chiave: manipolazione, ribellione, sfruttamento.

Tematiche: la vita umana ridotta a risorsa, la devozione assoluta al profitto, l'ipocrisia della classe dominante.

Territorio: ascensori, corridoi, piattaforme.

Elementi comuni:  

Tiro di viaggio: d10, d12.

Elementi rari:  

Pericoli: una pattuglia di poliziotti a caccia di attivisti anticorporativi, una nebbia di fumi di scarico tossici, un operaio mutato fuori controllo.

Scoperte: un gruppo di sabotatori gerioniti, una spedizione di armamenti incustodita, la proprietaria di un bar che aiuta i ricercati a nascondersi e fuggire.

- ◆ *Chi tra i PG ha visitato Septentrion in passato? Per quale motivo?*
- ◆ *Chi presiede il Consiglio di Amministrazione di Septentrion? In che modo è connesso alla Lega Patriottica, e perché gode del tacito assenso della Federazione?*
- ◆ *Quale vecchia conoscenza dei PG potrebbe trovarsi a Septentrion?*
- ◆ *Chi ha fondato Septentrion? In che modo la sua visione del mondo si è prestata alle posizioni radicali della Lega Patriottica?*
- ◆ *Per cosa era nota Septentrion prima che la Lega salisse al potere? Qual era lo scopo originario della città-fabbrica? Come le sue attività hanno contribuito a destabilizzare la Cintura di Gerion?*
- ◆ *Chi tra i PG ha vissuto o proviene dalla Cintura di Gerion?*

» ELEMENTI TIPICI

La tipica Città Corporativa dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Un **consiglio di amministrazione** corrotto, incompetente e instabile.
- ◆ Una **propaganda martellante** che alimenta e sfrutta l'insicurezza dei cittadini.
- ◆ Un **forte divario tra classi sociali**, mascherato da meritocrazia.
- ◆ Una **forza di polizia armata** al servizio degli interessi aziendali.

» POSIZIONE

Luoghi come Septentrion svolgono spesso il ruolo di **città iniziale**, ma sono tutto meno che un rifugio tranquillo e sicuro. Non di rado il primo arco della campagna si concentra proprio sulla lotta contro le corporazioni locali e sul rovesciare o catturare chi detiene il potere; questo potrebbe rendere la città una base operativa per i PG, ma in genere rivela anche che le loro azioni hanno soltanto reciso una piccola estremità di una minaccia molto, molto più grande.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

Questo tipo di luogo è inizialmente **sotto il controllo di uno o più Cattivi** (in genere **minori**; per quanto possa essere estrema la loro avidità, mancano della visione e personalità richieste per i ruoli più significativi). In seguito, è probabile che la città debba essere nuovamente difesa da un **Cattivo maggiore o supremo**, intenzionato a “riportare l’ordine una volta per tutte” con mezzi violenti e repressivi.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Septentrion in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



LA CITTADELLA ESTERNA

I quartieri di Septentrion situati nella gola esterna dell'asteroide sono stati costruiti nell'ultimo decennio, direttamente sopra al complesso industriale originario.

- ◆ **Triskel Plaza.** Le aziende di Septentrion si contendono non soltanto profitti e finanziamenti federali, ma anche il panorama: i loro tre grattacieli sono in costante crescita. La **Aurumcore** gestiva l'estrazione di minerali dall'asteroide, ma ha da tempo rivolto la sua attenzione alle lune abbandonate dai profughi durante la Guerra di Gerion; la **Halleni** è la compagnia siderurgica originale di Septentrion, attualmente gestita dall'erede della fondatrice; ultima per arrivo ma non per importanza, la **Courier** si è aggressivamente procurata i ruoli di logistica, gestione urbana e sicurezza.
- ◆ **Palazzo del Consiglio.** Qui le aziende incontrano pubblicamente la stampa e i rappresentanti dei lavoratori. Quale giornalista ha recentemente attirato l'antipatia del Consiglio? Su quale incidente sta indagando, e quali intimidazioni ha subito?
- ◆ **Anello residenziale.** Nella periferia della cittadella vivono le famiglie di dirigenti e impiegati amministrativi. File di villette e condomini sono intervallate da parchi, negozi e locali; ovunque lampeggiano standardi al neon che esaltano una vita produttiva e una mentalità imprenditoriale. Quale contatto dei PG vive qui?
- ◆ **Halleni Hospital.** Un vasto complesso dotato di attrezzature magico-chirurgiche all'avanguardia. I cittadini dotati di assicurazioni aziendali standard o d'élite possono garantire a sé stessi e alle proprie famiglie cure gratuite; i pacchetti di apprendistato sono invece individuali e offrono un numero limitato di trattamenti all'anno, scelti da una lista ristretta. Quali interventi sono esclusi? In che modo questo permette all'Halleni di controllare la vita privata della popolazione?
- ◆ **Città di sotto.** Una coppia di ascensori sorvegliati da corazzati militari bipedi porta ai quartieri vecchi di Septentrion: un labirinto di appartamenti di proprietà delle prime famiglie di minatori, ora affittati da operai, impiegati di base e rifugiati gerioniti. L'aria è satura di smog e radiazioni provenienti dalle lampade solari; poiché i prezzi sono tarati sugli stipendi di superficie, la "gente di sotto" spesso svolge più di un lavoro e non vede le stelle per settimane o mesi. Chi o cosa può spingere queste persone a unire le forze? Cos'è successo l'ultima volta che si sono ribellati?

“A Septentrion difendiamo i valori fondanti della Federazione, che altri trascurano: lealtà, famiglia, ingegno, merito! Uomini o donne, federali o gerioniti: chiunque è benvenuto, purché si rimbocchi le maniche!”

?

LE CIFRE NON TORNANO

Dai dati di Septentrion è evidente che questa città non dovrebbe essere in grado di fornire energia e spazio sufficienti a sostenere un tale afflusso di persone.

- ◆ **Indagine.** Ulteriori dati a riguardo sono considerati segreto industriale dal Codice Federale, e sono criptati. I PG conoscono un hacker in grado di aiutarli? Che cosa pretende in cambio della propria collaborazione (e del proprio silenzio)?
- ◆ **Risorse umane.** Il segreto sta nella spietata gestione della principale risorsa di Septentrion: l'afflusso di persone in cerca di fortuna o in fuga dal conflitto. La mortalità nei quartieri interni dell'asteroide è elevata, e la legge federale impone lo smaltimento rapido dei corpi negli insediamenti spaziali: quindi, le fasce più povere fungono letteralmente da combustibile. La loro anima è sottratta per sempre al flusso delle anime e assorbita dal **Reattore Elysium**, i loro pattern di memoria registrati per arricchire i database federali. Chi ha progettato il sistema? Quali conseguenze ha sulla magia? Perché l'importanza del flusso delle anime è stata dimenticata?
- ◆ **Equilibrio perverso.** La leadership di Septentrion deve mantenere la sua immagine di terra ricca di opportunità, ma al contempo assicurare un elevato tasso di mortalità. Chi ha denunciato questa ipocrisia, e in che modo è stato messo a tacere?

⚑ LA CITTÀ DIVORA, LA CITTÀ DIMENTICA

Mentre si trovano in un locale dei bassifondi, i PG vengono contattati da un giovane attivista gerionita, **Andrea Laskin**. Sua madre **Valeria** è sparita da alcuni giorni e la polizia sta trascurando il caso.

- ◆ **Corruzione.** Perché la polizia non indaga? Si tratta di una rappresaglia per il ruolo di Andrea nelle proteste contro la Federazione? Chi tra gli agenti ha deciso di vederci chiaro, e in che modo i suoi colleghi hanno intenzione di “rimediare”?
- ◆ **Senza uscita.** Vittima di un licenziamento di massa e temendo di non poter pagare gli studi al figlio, Valeria è stata reclutata per un progetto sperimentale che include ottimi benefit aziendali. Purtroppo, l'offerta è così generosa perché il **Dottor Alston (Cattivo minore)** non prevede che i candidati sopravvivano: lo scopo è testare la resistenza dell'organismo alle radiazioni delle lune di Gerion. Quale azienda ha finanziato il progetto? In che modo ha ottenuto l'approvazione e la tutela della Federazione?
- ◆ **Fiducia.** Se i PG riusciranno a interrompere l'esperimento e salvare Valeria, Andrea li metterà in contatto con una cellula ribelle locale.

IL CENTRO DELLA RETE

Soul Nexus

A prima vista, il Centro della Rete appare come una caleidoscopica stanza di vetro dove voce, passi e pensieri si propagano all'infinito. Non è possibile identificarne la forma o calcolarne l'ampiezza: il Soul Nexus cambia a seconda della volontà dell'utente. Chi non ha una mente addestrata si perderà per sempre nel mare di dati, l'ennesimo fantasma della Rete sconfinata...



SOUL NEXUS IN BREVE

Parole chiave: cambiamento, libertà, smarrimento.

Tematiche: in bilico tra reale e digitale, dimensione divina, le idee come agglomerato di dati.

Territorio: foresta digitale, oceano sospeso, vuoto. **Elementi comuni:**

Tiro di viaggio: d12, d20.

Elementi rari:

Pericoli: creature cancellate dall'esistenza note come "dati corrotti", le false realtà conducono a luoghi incompleti o impossibili.

Scoperte: copia di backup di visitatori precedenti che permette di recuperare Punti Inventario, una cartella .zip nascosta in cui riposare tranquillamente.

- ◆ *Chi di voi è già entrato nel Soul Nexus? Come ne è uscito?*
- ◆ *Qual è il modo più sicuro per accedere al Centro delle Rete? Da chi o cosa è protetto?*
- ◆ *Chi ha già sognato di raggiungere il Centro della Rete? Per quale motivo?*
- ◆ *Quale tremenda minaccia si cela in questo luogo? Perché è così temibile, e per quale motivo è meglio che non ne esca?*
- ◆ *Qual è il metodo migliore per evitare di perdersi all'interno di questo immenso agglomerato di dati senza apparenti punti di riferimento?*
- ◆ *Si dice che un potente Arcanum sia stato creato in questo luogo; di cosa si tratta? Chi ne è l'artefice?*

» ELEMENTI TIPICI

Il tipico Centro della Rete dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ Un **hacker** che ha abbandonato la sua forma corporea per condurre un'esistenza puramente digitale.
- ◆ L'eco di un **Arcanum leggendario** che non esiste al di fuori della rete.
- ◆ Un **orizzonte indefinito** di codici che rende impossibile distinguere cielo e terra.
- ◆ Una **breccia** che permette di raggiungere qualunque luogo.

» POSIZIONE

Un luogo come il Soul Nexus si presta a comparire molte volte all'interno di una campagna in stile techno fantasy, sin dal **prologo** o **flashback iniziale**. Uno dei PG potrebbe persino essere stato creato al suo interno. Verso la **fine dell'avventura**, il Centro della Rete dovrebbe essere invece liberamente visitabile, con personaggi consapevoli di quello che stanno cercando e dei pericoli che si celano in un luogo così misterioso e vasto.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

La vastità del Soul Nexus lo rende un luogo estremamente duttile per i piani di qualunque Cattivo, sia esso utilizzato come semplice nascondiglio o base segreta per le operazioni, da cui magari cercare Arcana perduti o programmare il controllo dell'intera rete spirituale. E quale posto migliore per cancellare delle informazioni riservate o insabbiare piani nefasti? D'altronde basta un click, o riscrivere una parte di codice... ed ecco che nemmeno i PG potrebbero più accorgersi facilmente della trappola in agguato.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo il Soul Nexus in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.

➡ ARPACITY

Antichi edifici simili a grattacieli circondano una grande piazza in questa sorta di città ben visibile da ogni punto della Rete.

- ◆ **Strani fantasmi.** Anche se potrebbe sembrare disabitata, la città è infestata da esseri bidimensionali di forma umanoide, al cui interno scorrono incessanti file di dati di difficile interpretazione. Forse con un Rituale si potrebbe comunicare con loro, ma quale ingrediente fondamentale manca all'appello? Dove può essere reperito?
- ◆ **Nem3s1s.** Se il Rituale va a buon fine, viene attivato un campo di forza che impedisce ai PG di lasciare la città, al contempo destando il sistema di sicurezza **Nem3s1s**. Questo **Cattivo minore** con le sembianze di una donna angelica con ali fatte di dati riconosce i PG come intrusi e li attacca. Sta a loro scegliere se combattere o aprirsi un varco eseguendo un altro Rituale o spendendo un Punto Fabula. In combattimento, Nem3s1s invoca in aiuto due creature casuali di rango **soldato** da altre dimensioni, guarendole con l'incantesimo **Giustizia** quando necessario. Con **Marchio** e **Comando della Nemesi** può contrassegnare i PG e costringerli successivamente a eseguire i suoi ordini. È **Vulnerabile** ai danni da **ombra** e **ghiaccio**, **Resistente** a quelli da **terra** e capace di **Assorbire** quelli da **luce**.
- ◆ **File nascosto.** Sconfitta Nem3s1s, il campo di forza svanisce e i PG possono accedere a uno spazio nascosto sotto i grattacieli, dove è possibile rinvenire un prezioso **codice segreto**. Chi lo ha creato? Cos'è contenuto nel codice?



LE TRE MOIRE

Si dice che nel Soul Nexus viva un'intelligenza artificiale trina con una vasta conoscenza di tutti i misteri del Continuum. I suoi nomi sono Kloto, Lakesi e Atropos.

- ◆ **Bug di sistema.** Le Moire appaiono quando desiderano in uno spazio che glitcha e cambia ogni pochi minuti. In che modo si formano i glitch, e come appare lo spazio quando i personaggi lo raggiungono?

*“Di solito non si può dare materialmente forma a ciò che desideri.
Ma nel Soul Nexus, un vero hacker può tutto.”*

- ◆ **Prova del continuum.** Kloto, Lakesi e Atropos possono essere vincolate dai PG come **Arcanum**, affrontando una prova diversa per ciascuna: ad esempio, i PG potrebbero dover confrontare i loro Temi e Identità con i domini delle Moire (vedi sotto), oppure sconfiggere nuovamente in combattimento lo spirito digitale di un nemico del passato, mettendo alla prova i Legami del gruppo.
- ◆ **Il vincolo.** Se i PG ottengono il favore delle Moire, si condensano nell'**Arcanum della Trama**, con i **domini** di necessità, verità e vita. Il suo effetto di **fusione** incrementa la Volontà di una taglia e possiede tre opzioni di **congedo**: **Kloto** fa recuperare 30 PV e PM a tutti i PG e alleati; **Lakesi** fa perdere 30 PM a un singolo nemico e infligge tre status a scelta tra **confuso**, **debole**, **lento** e **scozzo**; **Atropos** permette un’azione di **Studio** immediata, il cui Risultato viene **triplicato**.



ANIMA E ANIMUS

La coscienza del Soul Nexus contatta direttamente i PG per una richiesta speciale: rimettere insieme le due parti scisse della rete spirituale.

- ◆ **Frammentazione.** Una parte si fa ora chiamare Animus ed è intenzionata a riprogrammare l’intero Soul Nexus. L’altra, dal nome Anima, ha contattato i PG per fermarla e ripristinare l’integrità della rete spirituale.
- ◆ **Errore di sistema.** Nascosto tra foreste di dati, Animus scaglia contro i PG ficcanaso dei **demoni** capaci di Assorbire i danni da **fulmine**. Quando questi riescono a colpire un bersaglio ne riscrivono una parte delle memorie, infliggendogli anche lo status **scozzo**. Il personaggio colpito deve quindi raccontare una sua memoria legata a **Tema**, **Identità**, **Origine** o un **Legame**, perdendo la capacità di invocare quell’elemento finché non guarisce dallo status **scozzo**.
- ◆ **Anima vs Animus.** Animus non è in grado di combattere senza i suoi demoni; se i PG lo raggiungono, dichiara di voler solo riuscire ad affermarsi come essere vivente, poiché ormai la scissione è avvenuta e lui **esiste**, che Anima lo voglia o meno. I protagonisti possono decidere di cessare ogni attività di Animus, trasferendo ad Anima i suoi poteri, far coesistere le due nuove realtà o spegnere in modo drastico la coscienza del Soul Nexus. In che modo questa scelta cambierà per sempre il Centro della Rete?
- ◆ **Una nuova vita.** A prescindere dalla scelta dei PG, l’artefatto responsabile della scissione comparirà dinanzi a loro: si tratta di una **Fendianime** (vedi **Manuale Base**, pag. 289), una spada capace di isolare le coscienze dal flusso delle anime. Ma chi potrebbe essere stato tanto folle da usarla sulla rete spirituale per cambiare il Soul Nexus per sempre?

LA DISTESA DEI RELITTI

Vragarath

Un deserto di maestosi e spettrali relitti, illuminato dai colori di un'ingannevole aurora, popolato da feroci belve notturne e vessato da tempeste elettromagnetiche. Le leggende e gli insegnamenti di un antico popolo, incisi su rocce monolitiche, sono rimasti comprensibili ormai solo a pochi e stremati discendenti, mentre tra le vie sabbiose si celano rottamatori senza scrupoli affiliati alla gang Omega.



VRAGARATH IN BREVE

Parole chiave: abbandono, avidità, colonialismo, mistero.

Tematiche: l'aridità del denaro, lo sfruttamento delle risorse, l'altro volto del potere.

Territorio: ferro, roccia, sabbia.

Elementi comuni: 🍌 🦇 🤸

Tiro di viaggio: d8, d10.

Elementi rari: ⚙️ 💫 💀

Pericoli: mastini randagi e affamati, predoni ostili nascosti tra i relitti; violente tempeste di sabbia o elettromagnetiche.

Scoperte: equipaggiamento smarrito da altri esploratori, relitti di mezzi di trasporto ancora funzionanti, un accampamento abbandonato con qualche risorsa utile.

- ◆ *Chi finanzia i cacciatori di relitti? Quale avido scopo sta tentando di perseguire?*
- ◆ *Cosa vi ha portato fino a qui? Siete in cerca di un conoscente scomparso o avete seguito una mappa stellare in cerca delle leggende locali?*
- ◆ *Qualcuno di voi è forse nato su questo pianeta o è già stato qui?*
- ◆ *Chi sono i discendenti del popolo citato dalle leggende? Perché ci sono così pochi superstiti?*
- ◆ *Come fanno i locali a ripararsi dalle frequenti tempeste? Come mai sono tanto pericolose?*
- ◆ *In che modo è possibile viaggiare attraverso la distesa? Quali tipi di relitti la affollano?*

» ELEMENTI TIPICI

La tipica Distesa dei Relitti dovrebbe includere almeno uno di questi elementi:

- ◆ **Detriti e carcasse** di macchinari, mezzi di trasporto e costrutti abbandonati.
- ◆ Condizioni **ambientali** difficili, ostili e non accoglienti.
- ◆ I **segni** di un'antica civiltà perduta.
- ◆ Un **gruppo criminale di rovistatori**, al soldo di organizzazioni governative che dettano legge.

» POSIZIONE

Vragarath è un ideale luogo di passaggio, dove il gruppo può recuperare importanti informazioni, componenti o addirittura artefatti prima di proseguire con la campagna. Per questo motivo, può essere posizionato in qualsiasi momento dell'avventura, seppure si presti particolarmente a portare in gioco colpi di scena legati al popolo perduto o alle organizzazioni dietro i rovistatori.

» NEI PIANI DEI CATTIVI

Questo tipo di luogo può far gola a molti Cattivi, sia per la sua posizione strategica che lo rende un rifugio ideale e ben nascosto, sia per le risorse recuperabili dai relitti e dalle leggende locali. Tuttavia, non è escluso che dietro le attività criminali dei rovistatori ci siano potenti figure già note ai PG, che potrebbero indagare ulteriormente per smascherarne i loschi piani.

AGGANCI NARRATIVI

Introducendo Vragarath in gioco, il GM potrebbe approfittare degli spunti qui presenti per inserire nella narrazione **artefatti, Cattivi, scoperte o ricompense**.



LA SEDE DEGLI OMEGA

All'interno di un enorme vascello dalla tecnologia perduta, gli Omega conducono i loro affari illeciti comprando e rivendendo gli oggetti recuperati nella distesa.

- ◆ **Il relitto.** L'imponente carcassa dell'antico vascello **Seath** spicca al centro della landa. Al suo interno, gli Omega organizzano carichi di componenti recuperati da tutta Vragarath, assottigliando sempre di più le risorse della terra e sfiancando la popolazione locale, costretta a lavorare per pochi spiccioli. Chi comanda gli Omega? Come sono organizzati? Come tengono i locali in scacco?
- ◆ **Il centro scambi.** Una piattaforma rialzata della nave permette a un banditore di mettere all'asta oggetti di recupero e potenti artefatti. Dall'alcova sottostante, avidi mercanti provenienti da ogni dove trattano per questo o quel pezzo. Quali sono le trattative più ambite? Quale organizzazione finanzia in segreto l'asta?
- ◆ **Gli alloggi.** Quelle che un tempo erano le cabine dell'equipaggio della Seath sono ora un'ampia sala comune dove gli Omega riposano e parlano a distanza con i loro finanziatori. Naturalmente, l'accesso è riservato solo a chi disponga dell'apposita chiave magnetica, ed è ben sorvegliato da alcuni feroci mastini-droidi.
- ◆ **Il baule.** Nascosto all'interno degli alloggi, può essere forzato solo accedendo alla rete spirituale e risalendo al codice sorgente del suo proprietario. A chi appartiene? Cosa custodisce? Chi tra i PG sa come aggirare il sistema di identificazione?



UN'ALTRA VRAGARATH

I segni dell'antica civiltà di Vragarath sono rimasti incisi nella roccia di alcune aree della distesa. C'è chi dice che possano condurre a un potere di inestimabile valore, se si sa come leggerli...

- ◆ **La gola di Vrath.** Perlustrando alcune rovine, i PG possono notare degli strani simboli che guidano tutti nella stessa direzione. Alcuni discendenti dei nativi del pianeta si sono mischiati ai trafficanti di relitti per mantenere il segreto. Se il gruppo si guadagna la loro fiducia, può conoscere la vera storia del pianeta (vedi sotto) ed essere guidato a un misterioso monolite, celato in una spaccatura tra antichi vascelli distrutti.

*"Che importa da dove viene questa roba e di chi era!
Tu continua a pagare gli Omega e del resto non curarti."*

- ◆ **La storia di Vrath.** Cerano un tempo i **Vrathyans**, un popolo pacifico, tecnologicamente avanzato, che abitava il pianeta Vrath. Per mantenere la pace con le nazioni confinanti, costantemente in guerra e guidate da mire espansionistiche, la popolazione si vide costretta a cedere man mano le limitate risorse del pianeta, finché l'energia di Vrath non si esaurì: le città caddero in rovina, i vascelli smisero di funzionare e la civiltà dei Vrathyans cedette il passo alla colonizzazione dei suoi territori a opera di organizzazioni criminali senza scrupoli, finanziate dalle potenze straniere intenzionate a sfruttare ogni grammo di tecnologia rimasta nel pianeta per i propri scopi.
- ◆ **Le orme del passato.** I discendenti dei Vrathyans sono oggi costretti a sopravvivere vendendo rottami e continuando a servire le nazioni vicine, che ormai hanno reclamato per sé gran parte del territorio del pianeta, sfruttandolo per i propri avidi scopi. Il monolite è però la chiave per un antico segreto, e i PG potrebbero aiutare l'antico popolo nella lotta per il riscatto. Ma non sono i primi ad aver raggiunto quel luogo sacro: uno spietato sicario, **Garman (Cattivo minore)** li attende al varco. Quali sono le sue intenzioni?



ECHI NELLA NOTTE

Colti alla sprovvista da una tempesta, i PG vengono soccorsi da una misteriosa voce, che li guida a un riparo improvvisato nei pressi di un enorme mecha.

- ◆ **L'esploratrice solitaria.** Echo è un'anziana collezionista, nota in tutta Vragarath per essere una sorta di bussola vivente. Eclettica e spericolata, conosce a fondo la Distesa e i suoi segreti, comprese numerose leggende su tesori che farebbero gola ai rovistatori di rottami più avidi. Con il tempo e l'esperienza è riuscita a imparare a usare la voce per muoversi all'interno delle tempeste, ed è così che ha guidato i PG fino a lei. Qualcuno del gruppo la conosce già o ha mai sentito parlare delle sue capacità?
- ◆ **Problema a otto zampe.** A causa di un'avaria (alquanto sospetta) del suo mecha, Echo è stata costretta ad atterrare nei pressi di un nido di **Zoth**: ragni mutanti estremamente sensibili ai movimenti. Un gesto di troppo e potrebbero svegliarsi... e sono molto territoriali! Che punti deboli hanno queste creature? C'è un modo per soccorrere l'esploratrice senza destare gli abitanti del nido?
- ◆ **I segreti di Vragarath.** Se i PG aiutano Echo, lei li ricompensa con informazioni utili su Vragarath e i tesori nascosti nelle sue profondità, mettendoli però in guardia contro gli spregiudicati signori del crimine locali, pronti a tutto pur di non condividere le risorse del pianeta con stranieri e potenziali minacce al loro potere.

CONFLITTI

Queste pagine contengono alcuni suggerimenti per la costruzione di situazioni di **conflitto** in una campagna techno fantasy, descritte non tanto da un punto di vista regolistico (già ampiamente presentato nel **Manuale Base** a partire da pag. 58), ma piuttosto concentrandosi su tensioni narrative e scontri tra individui e fazioni.

DINAMICHE DI POTERE E OPPRESSIONE

Il nucleo fondamentale dei conflitti in stile techno fantasy è la presenza di **un rapporto in cui una delle due parti esercita un potere schiaccIANTE sull'altra**, influenzandola, manipolandola e traendo vantaggio dalla sua sottomissione.

Tutto parte dal **potere dei pochi sui molti**, e da come questi pochi ne desiderino ancora di più: non si fermeranno finché non avranno trasceso la loro stessa umanità.

Quando si costruiscono queste situazioni, bisogna prestare attenzione a:

- ◆ **Chi trae vantaggio dalla dinamica.** Non si tratta per forza delle medesime persone che appaiono pubblicamente come detentrici del potere; gli antagonisti più abili traggono beneficio dal conflitto senza prendervi direttamente parte.
- ◆ **Le sue manifestazioni più evidenti.** In pieno stile JRPG, l'oppressione dovrebbe essere rappresentata in modo tangibile: droni di sorveglianza onnipresenti, metropoli "a strati" la cui cima è riservata alle classi privilegiate, pattuglie militari ai bordi delle strade, massicce astronavi della Federazione in orbita attorno al pianeta.
- ◆ **Le sue manifestazioni più subdole.** I **Cattivi** hanno spesso già creato una solida base per i loro piani: esempi tipici sono la disinformazione, il negazionismo, la propaganda militarista, la privatizzazione di istruzione, sanità e risorse primarie, la profilazione di potenziali dissidenti e minoranze, nonché l'infiltrazione e corruzione di partiti politici e sindacati.
- ◆ **Collegamenti con i Personaggi Giocanti.** Le varie fazioni coinvolte dovrebbero essere legate al passato personale dei PG o comunque aver avuto un impatto sulla loro vita; un PG potrebbe essere un operaio licenziato per aver cercato di organizzare un sindacato, una sopravvissuta a un'epurazione imperiale, un esperimento scartato dal laboratorio segreto di una multinazionale, oppure un'ex ufficiale della marina stellare congedata con disonore dopo aver denunciato la corruzione di un superiore.
- ◆ **Chi cerca di ribellarsi.** Questa informazione rende il mondo di gioco più ricco, offre agganci e opportunità di azione ai Giocatori e permette di introdurre aiuti inaspettati qualora le cose volgessero al peggio (come nel caso di una **Resa**).

» UN PROBLEMA DI FIDUCIA

Una caratteristica particolare dei conflitti techno fantasy è che si reggono su **una società fondata sulla sfiducia**, in cui ciascuno (per sopravvivenza o per convinzione) vede chi lo circonda come un pericolo o perlomeno come un concorrente: ciò impedisce ai vari gruppi in difficoltà di allearsi e contrastare il potere.

I Cattivi **abbracciano questa prospettiva e la coltivano**: sanno che, in una società basata sulla competizione continua ed estenuante, chi già possiede privilegi e risorse continuerà a primeggiare e verrà celebrato per questo. Al contrario, i PG sono chiamati a **incarnare la speranza** in un mondo che possa imparare nuovamente a confidare nel buon cuore delle altre persone.

» VERSO LA CRUDELTÀ PIÙ PURA

I **Cattivi maggiori e supremi** del techno fantasy non si limitano a trarre vantaggio dalla propria posizione di potere: aspirano a superare i limiti dell'umanità stessa, credendosi meritevoli del potere assoluto, e vedono le persone come strumenti o risorse. Chiunque, inclusa la loro famiglia, le amicizie e gli alleati più fedeli, è sacrificabile nella ricerca ossessiva della propria visione: man mano che verranno messi all'angolo dai PG, si dimostreranno freddamente capaci di crudeltà disumane.

» E IL FANTASY?

Ci si potrebbe chiedere dove sopravvivano gli elementi fantastici di **Fabula Ultima** in questi conflitti dai toni cupi e legati a tematiche fortemente contemporanee; in effetti, si tratta di un'ottima domanda. La risposta è duplice:

- ◆ **Magia.** In questi mondi esiste comunque la magia, i protagonisti hanno poteri straordinari e il flusso delle anime continua a giocare un ruolo centrale, agendo anche come **rappresentazione tangibile** della sofferenza delle persone e del mondo, ma offrendo al contempo una straordinaria opportunità di rivoluzione e speranza.
- ◆ **Destino eroico.** I protagonisti hanno davvero il potere di cambiare radicalmente le cose, in un percorso eroico di ribellione e riscatto che li vedrà infine affrontare e sconfiggere gli antagonisti più potenti e spietati.

LEGGE E GIUSTIZIA

Quella tra i concetti di **legge** e **giustizia** è una tensione tipica delle campagne in stile technofantasy. La premessa, di solito, è la seguente:

- ◆ **La legge è asservita.** Le norme e regolamentazioni che danno struttura alla società sono quasi completamente in mano alle fasce più privilegiate della popolazione, e i **Cattivi** le modellano a piacimento per servire i propri scopi. Le stesse forze di polizia e sorveglianza, così come il sistema carcerario, sono un'estensione di questa forma di controllo: chi ha messo in dubbio lo stato delle cose è stato allontanato o eliminato.
- ◆ **La giustizia è complessa.** Il desiderio che ognuno ottenga ciò che gli spetta è un sentimento diffuso, ma si presta a interpretazioni contraddittorie. Per molti, la giustizia è questione di **meriti e punizioni**: tuttavia, questa visione permette ai **Cattivi** di frammentare ulteriormente la società, dipingendo come virtuoso o riprovevole chi fa loro comodo, istigando sentimenti aggressivi e indirizzandoli per mantenere il controllo e ottenere consensi. D'altro canto, i **PG** hanno compreso o comprenderanno che per creare un mondo davvero giusto, dove la vita ha valore a prescindere dal merito e dall'efficienza, è necessario **ristrutturare la società** in maniera drastica: sono destinati a riuscirci almeno in parte, in linea con il tono ottimista di **Fabula Ultima**, ma il loro percorso non sarà certo privo di sacrifici.

Ovviamente, le convinzioni di PG e PNG su legge e giustizia si collegano alla loro **visione del mondo** e di chi lo abita; questi punti di vista dovrebbero essere legati ai **Temi** dei protagonisti e venire affrontati esplicitamente nel corso della campagna, culminando infine in uno **scontro memorabile tra modi differenti di concepire l'umanità**, il suo destino e cosa sia davvero meglio per essa.

Per esempio, la campagna potrebbe iniziare con l'evasione dei PG da un carcere della Federazione Stellare, proseguire con missioni di sabotaggio e ribellione, per poi concludersi in uno scontro con un **Cattivo supremo** che mira a sfruttare un macchinario alieno per "riformare le anime e le menti del popolo, creando una galassia ordinata e sicura".

Non è affatto raro che questi argomenti **tocchino corde molto personali** e portino tanto i Giocatori quanto il Game Master a interrogarsi sia su quanto accade ai personaggi, sia sulla propria visione personale del concetto di giustizia. La cosa migliore è concordare quanto a fondo volete esplorare queste tematiche a inizio campagna; in seguito, non esitate a ricalibrare l'intensità della partita durante il gioco, o a metterlo in pausa per discutere della direzione che sta prendendo.

“Le Corp sono come l’acqua: scelgono sempre il percorso di minor resistenza. Ed è così che si arriva a toccare il fondo.”

QUALCOSA DI OPPRIMENTE O DISTOPICO

In ogni scena di tensione e conflitto in un contesto techno fantasy dovrebbe essere presente un elemento che contribuisca all’atmosfera opprimente e distopica dell’ambientazione, o che rappresenti il prezzo del fallimento dei PG.

Ecco alcuni esempi:

Un enorme schermo sul quale scorre il **conto alla rovescia** per l’attivazione di un **colossale cannone a energia spirituale**, puntato verso un pianeta ribelle.

I militari dell’esercito federale sono **volontari, costretti ad arruolarsi** per garantire a sé stessi o alle proprie famiglie cure mediche o una carriera scolastica.

Sciami di **droni sibilanti** osservano le azioni e i movimenti dei civili; gli analisti della **sorveglianza culturale** verificano in tempo reale che la popolazione non mostri atteggiamenti o costumi divergenti dai dettami dello Ierofante.

Cyborg militari privati, realizzati **installando algoritmi magici nei cadaveri** di quei dipendenti che avevano ceduto alla compagnia il diritto all’usufrutto completo dei propri organi, in cambio di copertura sanitaria aziendale.

Una battaglia che si svolge sotto lo sguardo della **statua che raffigura la fondatrice della città-fabbrica**; la sua testa dorata svetta tra i quartieri alti, ma i suoi piedi raggiungono i bassifondi. Sotto i lembi della tunica si trova **un vero e proprio insediamento**, abitato dai lavoratori licenziati a causa del loro scarso **punteggio produttivo orario**.

Demoni psichici generati dal terrore e dalla sofferenza della popolazione si aggirano tra le strade di una metropoli devastata da un **ordigno magico**.

I prigionieri delle **carceri repubblicane** vengono smistati sommariamente nelle fabbriche della Cintura Esterna, sottoposti a **turni massacranti** per produrre armi e dispositivi destinati all’esercito; saranno liberi solo se raggiungeranno una quota impossibile e sempre crescente.

ALTA TENSIONE

In una campagna techno fantasy le situazioni di conflitto dovrebbero essere **frenetiche ed elettrizzanti**: spesso ci si gioca il tutto per tutto e la sconfitta può trasformare una situazione già critica in una vera e propria catastrofe.

Per gli eroi techno fantasy, il **margine di errore** è sempre molto vicino allo zero.

Qui di seguito trovate alcuni consigli su come gestire alcune situazioni frequenti!

» INFILTRAZIONE E SABOTAGGIO

Se il gruppo deve introdursi in un luogo sorvegliato per compiere un sabotaggio o liberare prigionieri, la cosa migliore è utilizzare **due Orologi**: uno rappresenta il raggiungimento dell'obiettivo, l'altro il crescente livello di allerta (se riempito, darà probabilmente inizio a un conflitto di **combattimento** o **inseguimento**). Infine, i PG dovranno sicuramente vedersela con un **boss** per portare a termine la missione!

» INSEGUIMENTI

Le scene di inseguimento vanno giocate nel dettaglio **soltanto se tutte le parti coinvolte si spostano a velocità simili**; per esempio, se il gruppo fugge a bordo di un'astronave da una pianeta dotato soltanto di mezzi terrestri, può certo andarsene indisturbato (detto questo, la corsa per raggiungere l'astronave potrebbe essere un'ottima opportunità per utilizzare gli Orologi o giocare un conflitto).

» SCONTI CON VEICOLI E MECHA

Le battaglie techno fantasy coinvolgono spesso veicoli militari, astronavi, mecha e robot colossali. Normalmente è consigliabile trattare i veicoli come il **palcoscenico** della battaglia, utilizzando gli Orologi per gestire lo scontro e presentando armamenti e macchine nemiche come PNG di Specie **costrutto**: si applicano **tutte** le normali regole delle creature, inclusa la possibilità di essere curate o danneggiate tramite Abilità, incantesimi e pozioni (va ricordato che in **Fabula Ultima** la magia influenza la materia a livello atomico; inoltre, concetti fantascientifici come le **nanomacchine** possono offrire una conveniente giustificazione narrativa).

Detto questo, le regole opzionali contenute nelle prossime pagine offrono alcuni strumenti per dare risalto a campagne incentrate sui **Piloti** (vedi pag. 158) o in cui le battaglie tra veicoli siano un elemento ricorrente.

BATTAGLIE SULLA SCALA DEI VEICOLI

Le seguenti regole opzionali forniscono maggiore profondità meccanica alle battaglie che coinvolgono mezzi di trasporto e/o creature con dimensioni paragonabili a quelle di un veicolo.

» TRE TAGLIE

Le creature e i mezzi di trasporto sono suddivisi in tre ampie **taglie**:

- ◆ La **taglia piccola** include i singoli personaggi e gran parte delle creature, nonché i **Piloti** (vedi pag. 158) alla guida di veicoli aventi struttura **Eoscheletro** (vedi pag. 165).
- ◆ La **taglia media** include buona parte dei veicoli di terra, imbarcazioni, carri armati, caccia militari e stellari, nonché i Piloti alla guida di veicoli aventi struttura **Destriero** o **Mecha** (vedi pag. 165; nota che gli altri passeggeri del veicolo sono comunque considerati di **taglia piccola**). Fanno parte di questa taglia anche creature massicce come draghi e giganti.
- ◆ La **taglia grande** include galeoni, portaerei, aeronavi, astronavi, fortezze semoventi e alcune rare creature colossali come balene spaziali o titani; si tratta di entità che nelle normali campagne non vengono combattute in maniera diretta dai PG.

Le entità superiori alla **taglia grande** (come un'astronave di dimensioni planetarie) vanno trattate come **ambienti** e non partecipano al conflitto (ma se ne può affrontare una loro *porzione*, per esempio un cannone antimateria di **taglia grande**).

» INTERAZIONI TRA LE TAGLIE

Durante il combattimento, le tre taglie interagiscono come di seguito:

- ◆ Le entità di taglia **piccola** interagiscono normalmente con quelle di taglia **piccola** e **media**; possono anche influenzare quelle di taglia **grande**, ma solo tramite appositi **Orologi**, **Progetti** o **Rituali**.
- ◆ Le entità di taglia **media** interagiscono normalmente con **qualsiasi altra taglia**.
- ◆ Le entità di taglia **grande** interagiscono normalmente con quelle di taglia **media** e **grande**; tuttavia, se un'entità di taglia **grande** fa sì che una di taglia **piccola** perda Punti Vita, quest'ultima viene immediatamente ridotta a 0 Punti Vita.

In genere non è previsto che le entità di taglia **piccola** e **grande** interagiscano in maniera diretta, dato che le prime verrebbero facilmente annientate dalle seconde.

» I VEICOLI COME PNG

Se c'è bisogno di creare un profilo completo per un veicolo nemico, lo si può semplicemente progettare come una creatura di Specie **costrutto**.

- ◆ Se il mezzo è manovrato da un **Cattivo**, va considerato a tutti gli effetti come una **forma** di quel **Cattivo** e ha accesso alla sua riserva di Punti Ultima, nonché a tutte le regole speciali dei **Cattivi** (vedi **Manuale Base**, pag. 100 e seguenti).
- ◆ Se i passeggeri del veicolo nemico possono continuare a lottare dopo che il mezzo è stato distrutto, vanno considerati come una **seconda fase** della battaglia e dotati di un profilo separato.
- ◆ In una battaglia dove i PG sono a bordo di veicoli e affrontano truppe di dimensioni umane, descrivere quelle truppe come **sciame** (vedi **Manuale Base**, pag. 297) è un modo semplice ma efficace di esprimere le proporzioni della battaglia; lo stesso metodo si presta molto bene a conflitti in cui gli eroi combattono a bordo del proprio **veicolo di gruppo** (vedi sotto) contro stormi di avversari o di caccia nemici.

Come sempre, l'obiettivo di questi espedienti è di evitare complicazioni superflue, approfittando delle convenzioni tipiche dello stile JRPG per gestire una grande varietà di scene e situazioni attraverso le medesime regole.

VEICOLO DI GRUPPO

Questa regola opzionale è più complessa, ed è disponibile per i gruppi di PG che abbiano a disposizione un mezzo di trasporto di taglia **media** o **grande** adatto alla battaglia. Sfruttando questa opzione, gli eroi potranno affrontare i conflitti con veicoli nemici e avversari di simile stazza a bordo del proprio **veicolo di gruppo**.

Esempi: un feroce inseguimento attraverso un campo di asteroidi con stormi di caccia federali alle calcagna; uno scontro con una fortezza militare volante; l'ultima battaglia contro il **Cattivo Supremo**, che si è fuso con una mastodontica forma di vita aliena.

Tutte le regole descritte di seguito si applicano **soltanto** durante i conflitti; al di fuori di essi, il veicolo di gruppo possiede **solo** le caratteristiche legate ai **viaggi** (vedi **Manuale Base**, pag. 125 e pag. 78 di questo volume).

Questa regola andrebbe utilizzata soltanto se si prevede che almeno **un terzo delle battaglie** venga combattuto a bordo del veicolo di gruppo; inoltre, è particolarmente adatta se uno dei PG possiede la Peculiarità **Trasporto Rubato** (vedi pag. 128).

» CREARE IL VEICOLO DI GRUPPO

Il profilo del veicolo di gruppo va creato in maniera collaborativa dai Giocatori e dal Game Master secondo regole specifiche:

- ◆ Viene creato come un **costrutto** di rango **soldato** il cui **livello** è pari al **livello più alto** tra quelli dei PG presenti nel gruppo quando viene ottenuto.
- ◆ Ogniqualsiasi volta il gruppo **riposa** in un porto, cantiere navale o altro luogo dove è possibile fare **manutenzione**, il **livello** del veicolo si aggiorna (diventando pari al **livello più alto** tra quelli dei PG presenti nel gruppo) e il suo profilo può essere **modificato e riscritto liberamente** dai Giocatori e dal GM, sempre in maniera collaborativa. Descrivete in che modo viene personalizzato!
- ◆ Il veicolo di gruppo può avere un **massimo di 3 attacchi base**, e possiede **3 Abilità in più** rispetto a un normale **costrutto** del suo livello. Tuttavia, non può ottenere nessuna Abilità di Classe e nemmeno le Abilità da PNG **Equipaggiabile** e **Iniziativa Extra**.
- ◆ Infligge **5 danni extra** con attacchi e incantesimi. Inoltre, man mano che il suo livello aumenta, il veicolo di gruppo riceve gli incrementi di Caratteristica e i bonus ai Test e ai danni descritti a pag. **302** e **303** del **Manuale Base** (passaggi **4** e **8**).
- ◆ Dovrebbe avere a disposizione almeno **3 tipi di danno differenti** tra attacchi, incantesimi e altre capacità. Questo aspetto è fondamentale affinché il Game Master abbia sufficiente libertà creativa nel creare gli avversari.
- ◆ Non possiede un punteggio di **Iniziativa**.

Ricordatevi di dare al veicolo di gruppo un nome memorabile: da questo momento in poi, è diventato a tutti gli effetti un membro del cast!

» IL VEICOLO DI GRUPPO DURANTE I CONFLITTI

Quando un conflitto è incentrato sui mezzi di trasporto e/o coinvolge avversari di taglia **media** o **grande**, il Game Master può dichiarare che il veicolo di gruppo è disponibile per quella specifica battaglia (se narrativamente accessibile).

Se il gruppo decide di utilizzare questa opzione, si applicano tutte le regole descritte nella prossima pagina. Affinché il gioco proceda senza intoppi, il conflitto dovrebbe includere **soltanto i PG e i loro nemici**; eventuali PNG alleati dovrebbero limitarsi al ruolo scenico di **comparse**, oppure unirsi alla battaglia a bordo del proprio veicolo, che svolge così il proprio turno separatamente dal veicolo di gruppo.

- ◆ Quando si determinano i partecipanti, ciascun PG deve dichiarare se partecipa come **membro dell'equipaggio** del veicolo di gruppo, oppure se partecipa come **PG individuale situato all'esterno** del veicolo di gruppo (questa seconda opzione è pensata per i Piloti dotati di un **veicolo personale** di taglia adeguata; vedi pag. 65).
- ◆ Il veicolo di gruppo non partecipa al Test di Iniziativa, ma i **membri dell'equipaggio** sì.
- ◆ Quando un membro dell'equipaggio svolgerebbe il proprio turno, **invece** è il veicolo di gruppo a ottenere un turno, durante il quale le sue azioni e le sue scelte vengono decise dal Giocatore che controlla quel membro dell'equipaggio. Se il veicolo di gruppo è influenzato da effetti **legati al turno** (vedi **Manuale Base**, pag. 77), questi si basano sui suoi turni (e non su quelli di uno specifico membro dell'equipaggio).
- ◆ Il veicolo di gruppo inizia ciascun conflitto con **Punti Vita massimi pari a [i Punti Vita massimi indicati dal suo profilo moltiplicati per il numero di membri dell'equipaggio]**, un punteggio di **Crisi** pari a metà dei propri PV massimi, **Punti Vita e Punti Mente attuali** pari ai valori massimi, e privo di qualsiasi **status**.
- ◆ Se il veicolo di gruppo viene ridotto a 0 Punti Vita, è automaticamente costretto alla **Resa** e diventa **inattivo** fino al termine del conflitto; il Game Master può applicare le conseguenze della **Resa** al veicolo stesso e/o al suo equipaggio, come preferisce.

Ciascun PG che partecipi come membro dell'equipaggio non va considerato “presente in scena” e ha accesso alle proprie capacità soltanto come indicato di seguito:

- ◆ Quando il veicolo di gruppo effettua un Test, **qualsiasi** membro dell'equipaggio può spendere Punti Fabula per invocare **Legami e/o Tratti** (inclusi i **Tratti** del veicolo stesso).
- ◆ Il veicolo di gruppo può eseguire qualsiasi **Rituale** a disposizione dei membri dell'equipaggio; inoltre, quando lancia un **incantesimo** durante il proprio turno, ha accesso agli incantesimi conosciuti dal membro dell'equipaggio che lo sta controllando.
- ◆ Durante il proprio turno, il veicolo di gruppo può spendere i Punti Mente del membro dell'equipaggio che lo sta controllando **invece** dei propri PM.
- ◆ Il veicolo di gruppo può eseguire l'azione di **Inventario** durante il proprio turno, spendendo i Punti Inventario del membro dell'equipaggio che lo sta controllando. Ha accesso ai seguenti oggetti: **rimedio, elisir, tonico e scheggia elementale**.
- ◆ Quando il veicolo di gruppo esegue l'azione di **Studio** durante il proprio turno, il membro dell'equipaggio che lo controlla può applicare eventuali capacità ed effetti che offrono benefici per i Test Aperti o i Test per esaminare creature, luoghi e oggetti.

» ESEMPIO: LA GLADSHEIMR

Infine, ecco un esempio di veicolo di gruppo: la **Gladsheimr** è l'astronave della **Comandante Skadi** (vedi pag. 99). Si tratta di una nave interstellare (vedi pag. 79) di taglia grande ottenuta tramite la Peculiarità **Trasporto Rubato** (vedi pag. 128).

GLADSHEIMR

Liv 5 ♦ COSTRUTTO

Tratti: affusolata, maneggevole, regale, sperimentale.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	50 ♦ 25	PM	45	Iniz. -		
DIF +0	D. MAG +0				VU	VU				IM

ATTACCHI BASE

- ✓ Batteria Laser ♦ $[\text{DES} + \text{INT}] +3$ ♦ $[\text{TM} + 10]$ danni da **fuoco**. Questo attacco ha **multi (2)**.
- ✓ Missile Spirituale ♦ $[\text{DES} + \text{VIG}] +3$ ♦ $[\text{TM} + 15]$ danni da **luce**.

INCANTESIMI

- ★ Ordigno a Impulsi ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio subisce $[\text{TM} + 20]$ danni da **fulmine** e lo status **lento**.

REGOLE SPECIALI

Batterie a Puntamento Rapido ♦ Quando un nemico visibile alla Gladsheimr **la colpisce o la manca** con un attacco, se il Risultato del Test di Precisione è un numero **pari**, la Gladsheimr può immediatamente eseguire un **attacco gratuito** con **Batteria Laser** contro quel nemico, ma senza la proprietà **multi (2)**. Se lo fa, il **Tiro Maggiore** del Test di Precisione è considerato pari a 0 ai fini di calcolare i danni dell'attacco.

Costrutto ♦ La Gladsheimr è immune allo status **avvelenato**.

Volante ♦ Vedi **Manuale Base**, pag. 309.

AVVERTENZE

Queste regole si basano sul **presupposto fondamentale** che l'intera battaglia venga gestita come una sorta di minigame a sé stante, e che i membri dell'equipaggio e i PG indipendenti **rimangano tali** per tutta la sua durata (non si entra né si esce dal veicolo). Se il gruppo mette in atto un abbordaggio o la seconda fase del conflitto prevede uno scontro su scala personale, **si deve passare alle normali regole**.

MAGIA E RITUALI

In un contesto dove la **tecnologia** (approfondita da pag. 76) è centrale esteticamente e narrativamente, può sembrare che la magia passi in secondo piano, relegata a **giustificazione** per le capacità più spettacolari e implausibili; al contrario, l'energia spirituale e le forze soprannaturali rimangono uno dei pilastri del mondo di gioco.

Queste pagine offrono spunti e consigli per la gestione della magia e dei Rituali durante una campagna techno fantasy.

LA MAGIA HA UN RUOLO SIMBOLICO

In ambito techno fantasy, l'energia magica e spirituale ha sempre **un ruolo simbolico** nella storia, che può variare in base alle tematiche che il gruppo sceglie di affrontare durante la creazione del mondo di gioco. Si consiglia di definire queste tematiche già durante la **sessione zero** (vedi **Manuale Base**, pag. 145).

» SFRUTTAMENTO DI RISORSE E CREATURE

Se la campagna esplora lo sfruttamento delle risorse naturali e degli esseri viventi, la magia sarà qualcosa che i **Cattivi** vedono come **strumento o risorsa energetica**: spogliata di ogni mistero e meraviglia, è valutata soltanto in base a quanto è proficua e controllabile, proprio come la vita delle persone.

Per esempio, l'energia magica potrebbe **svolgere il ruolo dell'elettricità** nei circuiti delle case e dei macchinari, oppure le sue cristallizzazioni potrebbero essere **radioattive** e venire collocate in apposite centrali, i cui scarti vengono smaltiti illegalmente e compromettono a loro volta l'equilibrio del flusso spirituale.

Questa premessa, particolarmente funzionale all'uso della regola opzionale delle **tecnosfere** (vedi pag. 130), può spesso sfociare in alcune conseguenze:

- ♦ Nel corso della campagna si scoprirà l'esistenza di una forma **più antica, complessa e spontanea** di magia, dimenticata da tempo... o forse opportunamente nascosta per mantenere un monopolio energetico.
- ♦ Molto probabilmente **non sarà possibile riparare** il flusso delle anime; è mutato per sempre, contaminato dall'inquinamento e depredato nel nome di efficienza e produttività. Gli antagonisti sfrutteranno questo punto di non ritorno per giustificare l'egoismo delle proprie azioni; ai protagonisti toccherà invece il compito di evitare la catastrofe e trovare la **speranza nel mondo che verrà**.

» FILOSOFIA E SOCIETÀ

Se invece la campagna si concentra più su aspetti filosofici e sociali, il flusso delle anime diventa importante in quanto al suo interno si trovano **echi dei pensieri, delle paure e dei desideri** delle persone. Tramite esso è possibile **comunicare**, ma anche **manipolare** l'opinione pubblica e perfino **creare** forme di vita.

Per esempio, le vicende potrebbero svolgersi a cavallo tra **due mappe**: da un lato una **megalopoli dall'estetica cyberpunk**, dall'altro un **mondo parallelo spirituale**, specchio di come gli esseri umani percepiscono la realtà.

Questa premessa, che riceve un approfondimento a pag. 74 con la **rete spirituale** e che si presta particolarmente all'uso della Classe **Esper** (vedi pag. 150) e della Peculiarità **Diabolista** (vedi pag. 123), comporta alcune conseguenze interessanti:

- ◆ Le figure dell'incantatore e dell'hacker arrivano sostanzialmente a **coincidere**: una premessa da sfruttare sia esteticamente (streghe digitali, sortilegi esecutivi, amuleti crittografati...) sia nell'approccio alle situazioni (la "realtà virtuale parallela" diventa a tutti gli effetti un luogo da esplorare, con i suoi misteri e minacce).
- ◆ Se la reazione del flusso spirituale alle emozioni e convinzioni delle persone è un punto centrale, allora dovrebbero esserlo anche i **demoni**: dopotutto, i membri di questa Specie nascono proprio dai pensieri delle persone, e possono perfino rigenerarsi dopo la distruzione se i sentimenti che incarnano sono ancora diffusi.

"I demoni dello psicospazio potranno anche sembrarvi virtuali, ma sono tutto meno che innocui. Abbassate la guardia e finiranno col friggervi il cervello."



» ESISTENZIALISMO, FEDE E DESTINO

Infine, se si desidera incentrare la campagna sul tema dell'**esistenza umana e della sua natura**, nonché sul suo **destino** e sulle **forze che lo governano**, il flusso delle anime può essere qualcosa di **giunto dall'esterno**, una presenza soprannaturale che è ormai **inestricabilmente legata alla vita** del mondo di gioco, la sua origine e il suo scopo oggetto di mistero, mitologia e fede religiosa.

Per esempio, la magia e la vita potrebbero aver avuto origine da un **uovo** di proporzioni planetarie contenente un'**entità aliena**, tuttora in costante crescita al centro della galassia; nel corso dei millenni, antichi popoli lo hanno venerato e hanno costruito **portali monolitici per raggiungerlo**, la cui posizione è stata riscoperta soltanto ora. Cosa accadrà al flusso spirituale e alla magia con la sua schiusa? Tutta la vita nell'universo è esistita soltanto perché questa entità potesse cibarsene?

Per quanto non sia una violazione dei Pilastri del gioco, questa premessa rende il flusso spirituale un **intruso** ed è quindi piuttosto delicata; offre anche la possibilità di ambientare la campagna in una **versione alternativa del nostro mondo**, alterata in passato da un evento di fantasia.

- ◆ Normalmente la rivelazione sulla vera natura del flusso delle anime è un **colpo di scena** che ha luogo nella seconda metà della campagna, introdotto dal Game Master o tramite un Punto Fabula. Se stabilito già durante la creazione del mondo, i PG del gruppo dovrebbero esserne all'oscuro (oppure svelare di esserne stati a conoscenza in un momento drammaticamente appropriato).
- ◆ Tra i **Cattivi** ci sarà invece chi ha già compreso la vera natura della magia, ma l'ha **nascosta o distorta per mantenere il potere** (per esempio mettendosi a capo di un culto), oppure ne ha fatto **un'osessione** (ritenendosi predestinato ad accogliere in sé l'intero universo, rinascendo come divinità onnipotente).
- ◆ In questi mondi la magia tende a ricoprire un ruolo più **ritualistico e miracoloso**, ed è spesso appannaggio di chiese e culti i cui insegnamenti e testi sacri nascondono un secondo significato o propongono una versione storicamente errata degli eventi, a volte per ignoranza e altre volte per garantire l'obbedienza della popolazione.
- ◆ Lo scontro finale vedrà probabilmente i PG sconfiggere un **Cattivo** che ha assorbito in sé il flusso delle anime, liberando l'umanità da una vera e propria **divinità tirannica**. Tuttavia, cosa accadrà al mondo e alla magia? Sarà libera anch'essa, o sparirà per sempre? Cosa ne sarà delle macchine e creature che si basavano su di essa?

MAGIA 2.0

Dato che il **Manuale Base** e l'**Atlante High Fantasy** di **Fabula Ultima** seguono un'estetica e delle premesse legate molto più al fantasy dei JRPG classici piuttosto che alla fantascienza, può capitare di trovarsi in difficoltà nell'immaginare le capacità magiche di determinate Classi in un contesto più futuristico; qui sotto vengono presentati alcuni spunti.

- ◆ **Arcanista.** Gli Arcana potrebbero essere **immagini psichiche**, “fotografie” di concetti ed emozioni sparse per la rete spirituale (vedi pagina seguente); oppure, potrebbe trattarsi dei **residui morenti** delle entità che proteggevano il mondo prima che lo sfruttamento industriale lo ferisse irreparabilmente.
- ◆ **Chimerista.** Le capacità di **Magimimesi** potrebbero essere rivisitate in chiave scientifica (studio dei genomi, del DNA o di “organi magici” delle creature), oppure derivare da una particolare mutazione del personaggio.
- ◆ **Elementalista, Entropista e Spiritista.** Gli incantesimi conferiti da queste Classi potrebbero derivare dallo **studio del flusso spirituale** (che potrebbe perfino costituire una materia di apprendimento nella scuola dell’obbligo), oppure essere reinterpretati come dei superpoteri.
- ◆ **Cantore.** Questa Classe, contenuta nell'**Atlante High Fantasy**, si presta moltissimo a giocare **celebrità o idol** che sfruttano il canto e la musica nella lotta contro l’autorità; potrebbero anche fare uso di droni per amplificare la propria voce.
- ◆ **Simbolista.** Un’ulteriore Classe presente nell'**Atlante High Fantasy**, il Simbolista può trasformarsi in uno **street artist magico**, o perfino fungere da **hacker** (i suoi simboli vanno a riscrivere parte del tessuto della realtà, ma impiega speciali cartucce spirituali per il raffreddamento).

Va ribadito che **nessuno di questi cambiamenti dovrebbe influenzare le regole** di incantesimi e Abilità, né rendere più semplice o difficile sfruttarle (per quanto le implicazioni narrative possano ovviamente cambiare).

Per esempio, se un Giocatore decidesse di descrivere gli incantesimi da Elementalista del proprio PG come uno **sciame di droni che emettono energia elementale**, questi droni non dovrebbero poter essere influenzati da effetti che non influenzerebbero anche un normale incantesimo; d’altro canto, non dovrebbero permettere al PG di lanciare incantesimi “da remoto” verso bersagli che non è in grado di vedere.

RETE SPIRITUALE

Per quanto non sia obbligatorio farlo, le campagne in stile techno fantasy beneficiano spesso di un piccolo accorgimento: la trasformazione del **flusso delle anime**, citato nei **Pilastri** del gioco a pag. 14 del **Manuale Base**, in una **rete spirituale** che permette il passaggio di informazioni ed energia.

In sostanza, nelle ambientazioni techno fantasy di **Fabula Ultima** il progresso tecnologico ha sfruttato l'esistenza del flusso per realizzare invenzioni che, nel nostro mondo, si basano su onde elettromagnetiche e impulsi elettrici.

Queste pagine contengono spunti per utilizzare il concetto di rete spirituale durante il gioco; in particolare, la Classe **Esper** (vedi pag. 150) lo introduce in maniera pressoché diretta se viene scelta da uno o più Giocatori.

» ESPLORARE LA RETE SPIRITUALE

Se la rete spirituale appare come luogo a sé stante nell'ambientazione, per esempio come equivalente del **cyberspazio** o di un **universo parallelo**, ci saranno alcune probabili conseguenze:

- ◆ **Terminali.** Esisteranno apparecchiature, pubbliche o private, tramite le quali chiunque può interagire con la rete o perfino entrarvi senza necessità di particolari prerequisiti o poteri. Tuttavia, qualsiasi azione che non rientri nelle modalità di utilizzo permesse dalle autorità richiederà **Rituali** o **Progetti** come di norma.
- ◆ **Mappa della rete.** Se la campagna si svolge in parte nel mondo reale e in parte all'interno della rete, è bene creare insieme **entrambe le mappe**: non deve essere compito del Game Master stabilire tutti i dettagli di uno spazio così importante per lo sviluppo della storia. Inoltre, la rete spirituale dovrebbe avere le proprie regioni, misteri e minacce, e magari perfino una sua popolazione (in genere creature della Specie **demone**).
- ◆ **Distanze distorte.** La dimensione spirituale non è necessariamente uno specchio di quella reale: i portali di ingresso e uscita per due luoghi che distano numerosi giorni di viaggio potrebbero trovarsi estremamente vicini all'interno della rete, permettendo quindi al gruppo di compiere notevoli spostamenti in pochissimo tempo.

Ovviamente, una rete spirituale di questo tipo attirerà le attenzioni e le bramosie degli antagonisti, diventando a sua volta teatro di conflitto.

“Gioite, miei peccatori!

*Tra poco ammirerete la grazia del Divino,
e le vostre menti esisteranno solo nella sua beatitudine.”*

» SPUNTI DI UTILIZZO

Esistono infinite possibili reinterpretazioni e utilizzi della rete spirituale, ed è importante che il gruppo di gioco ne discuta durante la **Creazione del Mondo**. In genere, può svolgere uno o più dei seguenti ruoli:

- ◆ **Rete di telecomunicazioni.** Sfruttando dispositivi come telefoni cellulari, tablet o computer, è possibile comunicare a grandi distanze attraverso il flusso; in pratica, il caro vecchio *Internet*...
- ◆ **Viaggio iperspaziale.** Le astronavi possono viaggiare tra diversi sistemi solari sfruttando dispositivi o portali che permettono di entrare nel flusso spirituale, individuare una serie di coordinate utili e poi uscirne vicino alla destinazione; questo consente di “saltare” attraverso quelle che sarebbero centinaia o migliaia di anni spostandosi nello “spazio reale”.
- ◆ **Manipolazione di memoria, carattere e percezioni.** Se la rete spirituale offre un accesso diretto alla coscienza degli individui, è possibile che esistano sistemi e procedure in grado di sfruttarla per fornire apprendimento rapido, calibrazione degli stati emotivi o perfino alterazione della memoria.
- ◆ **Dimora degli Arcana.** Gli Arcana potrebbero essere echi psichici, presenti in maniera più o meno senziente all'interno del flusso delle anime. Se la rete spirituale possiede una mappa, è possibile che ciascun Arcanum presieda perfino a una sua regione, o che da esso discendano specifiche varietà di demoni.
- ◆ **Tecnosfere.** Se un gruppo di gioco utilizza la regola opzionale delle **tecnosfere** (vedi pag. 130 e seguenti), le mnemosfere e oplosfere potrebbero nascere dalla concentrazione di determinati istinti o emozioni all'interno del flusso; il fenomeno potrebbe essere più comune nei punti in cui la rete spirituale è più densa o dove si aggregano gruppi di informazioni e dati legati a un certo concetto.

Ciascuno di questi ruoli porta con sé diverse implicazioni; non è necessario discuterle tutte all'inizio della campagna, ma è anzi importante sfruttare la presenza della rete spirituale per introdurre nuovi elementi di trama nel corso del gioco.

Ovviamente, la tecnologia è un elemento estremamente diffuso e importante nello stile techno fantasy; gli elementi artificiali e meccanici si integrano spesso con la magia e con la vita, alterandole per sempre e modificando sia i concetti di **quotidiano e straordinario**, sia il **ritmo della campagna** e la **vastità dell'ambientazione**.

VITA QUOTIDIANA

In base al livello tecnologico medio dell'ambientazione possono essere presenti un gran numero di dispositivi e servizi, soprattutto nelle aree più urbanizzate.

Ecco alcuni esempi:

- ◆ **Comunicazione portatile.** Se le persone hanno accesso a telefoni cellulari, auricolari o comunicatori palmari che permettono comunicazione istantanea, è opportuno stabilire a grandi linee la **portata del segnale** (regionale, continentale, planetaria, interplanetaria o interstellare) e **in che modo** esso viene trasmesso. Questi dispositivi potrebbero anche fornire **traduzione simultanea**, magari sfruttando il passaggio dei concetti attraverso la **rete spirituale** (vedi pagine precedenti).
- ◆ **Immagini e video.** Non è strano che i personaggi dispongano di apparecchi per la registrazione e riproduzione di immagini e filmati; questo rende molto più facile conservare le informazioni, ma significa anche che i **sistemi di sorveglianza** saranno più diffusi e accurati.
- ◆ **Trasporti pubblici.** In un mondo techno fantasy è normale trovare autobus, treni, navi da crociera e aerei di linea. Il costo del biglietto varierà in base alla tratta (ci si può basare sui costi dei servizi a pag. 125 del **Manuale Base**, senza necessità di modifiche).
- ◆ **Distributori automatici.** Nelle città potrebbero trovarsi distributori automatici che offrono **Punti Inventario**; i distributori più particolari potrebbero anche vendere **pezzi di equipaggiamento o tecnosfera** (se si utilizza la regola opzionale a pag. 130).
- ◆ **Ospedali e cliniche.** Le cure mediche tendono a essere più comuni e accessibili; in linea con l'aspetto fantasy di **Fabula Ultima**, si tratta in genere di forme di **guarigione magica** che sfruttano dispositivi o catalizzatori tecnologici.

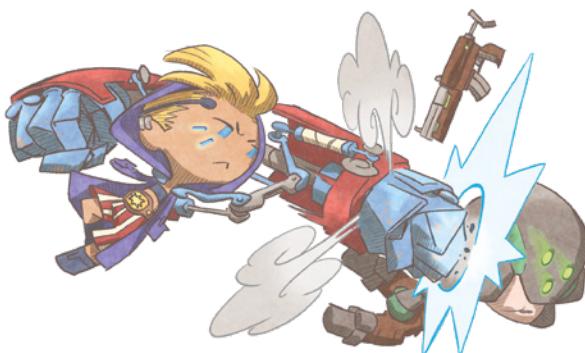
Ciascuno di questi elementi può essere utilizzato per mostrare la **disparità tra zone povere e privilegiate**, il modo in cui gli antagonisti manipolano l'**accesso ai servizi** e i **processi di gentrificazione** per stremare fisicamente e psicologicamente i cittadini, sabotando sul nascere i tentativi di coalizione e ribellione.

CIBERNETIZZAZIONE

Gli **arti protesici**, gli **impianti** e gli **innesti cibernetici** sono elementi ricorrenti del techno fantasy che portano con loro alcune considerazioni importanti:

- ◆ **Raccontano una storia.** Gli impianti di un personaggio dovrebbero rivelare qualcosa su di lui: i rischi che ha corso, le difficoltà cui è sopravvissuto, o anche semplicemente il modo in cui ha deciso di vivere la propria vita, costruendosi un corpo nel quale si sente a suo agio e riesce a esprimere appieno il proprio spirito e identità.
- ◆ **Regole.** Di per sé non è previsto che gli impianti cibernetici di un personaggio offrano benefici meccanici, ma è possibile esprimere attraverso Abilità ed equipaggiamento: per esempio, un **Elementalista** (vedi **Manuale Base**, pag. 192) potrebbe manipolare la magia tramite un impianto neurale, le **armi personalizzate** (vedi pag. 112) potrebbero prestarsi alla creazione di armamenti integrati e trasformabili, e così via.
- ◆ **Personaggi transumani.** Se impianti e corpi sintetici sono ampiamente diffusi, è possibile che i PG e i Cattivi utilizzino le opzioni di **Resa** e **Fuga** (vedi **Manuale Base**, pag. 89 e 101) per trasferire la propria coscienza in un **corpo di riserva** attraverso la **rete spirituale** (vedi pag. 74) così da evitare la morte (che cosa succede agli oggetti che i PG avevano con sé? Il sistema è in grado di trasportarli?). Al contrario, un **Sacrificio** danneggierebbe irreparabilmente questo backup. Se poi la campagna utilizzasse la regola opzionale delle **tecnosfere integrate** (vedi pag. 130), i personaggi potrebbero modificare le proprie capacità inserendo le tecnosfere direttamente all'interno del loro corpo.

Va sottolineato che **gli impianti non hanno una valenza intrinsecamente positiva o negativa**; al contrario, ciò che rende un impianto simbolo di libertà o di oppressione sono le circostanze che hanno portato il personaggio a utilizzarlo, nonché il suo diritto alla scelta di farne uso o meno.



MACCHINE COLOSSALI E FANTASIOSE

I macchinari e i mezzi di trasporto che popolano una campagna techno fantasy dovrebbero possedere caratteristiche straordinarie e incredibili:

Una **città-stato fortificata** che si sposta su **zampe metalliche** e nel cui ventre si trova una **centrale di estrazione** del flusso spirituale.

Una **stazione militare segreta** ricavata all'interno di un **gigantesco asteroide**, che si mimetizza tra i detriti e ospita uno **squadrone di caccia** per difendersi dagli intrusi.

Un **treno corporativo iperveloce** che viaggia sulla superficie liquida di un pianeta oceanico, sfruttando **propulsori gravitazionali**.

Non fatevi ostacolare da **verosimiglianza** o **credibilità**; invece, **esprimete il ruolo** della macchina attraverso il suo **aspetto** e il rapporto con l'**ambiente** circostante.

VIAGGI SPAZIALI

I **viaggi interplanetari** (all'interno del medesimo sistema solare) e/o **interstellari** (tra un sistema solare e l'altro) sono un elemento comune nelle storie di fantascienza, ma in **Fabula Ultima** richiedono accorgimenti particolari.

» GESTIONE DELLE MAPPE

Le normali **schede della mappa** rappresentano la superficie di un pianeta; una campagna che si estenda tra sistemi solari o galassie necessita quindi di alcune variazioni.

- ◆ Occorre innanzitutto decidere se gli spostamenti della campagna si svolgeranno su **diverse scale** oppure su una **singola scala**, e se ciascuna di esse necessita di una scheda mappa. Su www.fabulaultima.it è possibile scaricare le nuove **schede interstellari e interplanetarie**.
- ◆ Stabilire la lunghezza di un **giorno di viaggio** all'interno delle **schede interstellari** come di norma. Nelle **schede di sistema**, invece, la posizione relativa dei pianeti cambia di continuo: viaggiare tra pianeti differenti richiede **1d6+1 giorni**, mentre spostarsi tra un pianeta e i suoi satelliti richiede **1 giorno**.
- ◆ Nei viaggi **interplanetari e interstellari** il **livello di minaccia** è maggiore nelle zone rispettivamente più vicine o più lontane dalla stella del sistema o dal centro della galassia, ed è invece minore nelle zone intermedie.

“Un design tipico della Lega Federale. Astronavi due volte più grandi, per mascherare una codardia quadruplicata.”

Per esempio, in una campagna in stile *space opera* ci si potrebbe limitare a utilizzare soltanto mappe su **scala interplanetaria** che rappresentano i vari sistemi solari, trattando i vari **pianeti** come semplici **luoghi** e gestendo gli **spostamenti interstellari** sotto forma di “balzi istantanei” attraverso **antichissimi portali** di origine sconosciuta.

» PROPULSIONE

Di solito, il tipo di tecnologia utilizzata per viaggiare nello spazio è un elemento importante dell'ambientazione: potrebbe trattarsi di un **combustibile rarissimo**, di misteriosi **monoliti alieni** che collegano diverse regioni della galassia, di distorsioni dello spazio-tempo create tramite **Entropismo**, o perfino di “balzi” attraverso una **dimensione parallela** psichica o spirituale (come suggerito a pag. 75).

» SERVIZI E MEZZI

Se la campagna contempla il viaggio spaziale, è possibile utilizzare i **servizi e mezzi di trasporto** descritti qui sotto. La voce “**distanza**” indica rispettivamente il moltiplicatore di giorni di viaggio negli spostamenti di tipo **planetario, interplanetario e interstellare**.

SERVIZI	COSTO	DESCRIZIONE
Servizi di Viaggio		
Interplanetario	60 z	Permette a una persona di viaggiare per un giorno.
Interstellare	100 z	Permette a una persona di viaggiare per un giorno.
MEZZO		
Cavalcature		
Interplanetario	3000 z	Fino a circa sei ×3 / ×1 / -
Interstellare	6000 z	Fino a circa dieci ×3 / ×2 / ×1
Veicoli		
Interplanetario	15000 z	Fino a circa venti ×3 / ×1 / -
Interstellare	20000 z	Fino a circa cinquanta ×4 / ×2 / ×1

OGGETTI RARI

Giocare a **Fabula Ultima** in chiave techno fantasy è un'ottima occasione per sbizzarrirsi con una varietà di pezzi d'equipaggiamento dall'aspetto avveniristico e dalle proprietà fuori dal comune.

Questa sezione contiene alcuni consigli su come immaginare e descrivere al meglio l'equipaggiamento techno fantasy, seguiti da una lista di nuovi **oggetti rari** da inserire nelle campagne o utilizzare come ispirazione per crearne di nuovi... inclusi alcuni **moduli arma rari** per la nuova Classe **Pilota** (vedi pag. 158)!

TRADIZIONE, MAGIA E TECNOLOGIA

Una caratteristica comune nei mondi techno fantasy è proprio l'ibridazione tra elementi tipici del fantasy e tecnologie avveniristiche. Questa miscela stilistica si riflette anche nell'equipaggiamento utilizzato dai personaggi.

- ◆ **Armi classiche, rivisitate.** Spade dotate di celle energetiche che permettono di infliggere danni da **fulmine**, archi e balestre in carbonio che sfruttano puntatori laser per migliorare la precisione, droni shuriken, scettri da rilevazione ricoperti di circuiti arcani e molto altro: ogni arma presentata nel **Manuale Base** può essere descritta in chiave tecnologica senza modificarne i parametri né il modo in cui interagisce con Abilità e altri effetti.
- ◆ **Armature e scudi avveniristici.** Le protezioni utilizzate dai personaggi possono prendere la forma di esoscheletri parziali, scudi realizzati con polimeri leggeri ma estremamente resistenti, o perfino generatori portatili di campi di forza. Anche in questo caso non è necessario modificare le regole che governano questi oggetti: per esempio, anche se viene descritto come un **chip deflettore**, uno **scudo runico** continua a occupare uno slot mano, è considerato uno scudo marziale e impedisce a chi lo utilizza di sfruttare l'Abilità **Schivata** (vedi **Manuale Base**, pag. 189).
- ◆ **Prototipi bizzarri e armi fuori dal comune.** Anche se non si tratta di Artefatti, vale la pena chiedersi se gli equipaggiamenti usati dai personaggi siano particolarmente insoliti o unici nel loro genere, senza dimenticare che il personaggio deve comunque avere la possibilità di ottenere versioni alternative e migliori degli oggetti che utilizza. Queste varianti potrebbero essere descritte come nuovi tipi di munizioni, celle di potenziamento, verniciature speciali o perfino algoritmi e protocolli di ottimizzazione, che possono essere attivati e disattivati tramite l'azione di Equipaggiamento (proprio come accadrebbe normalmente).

In conclusione, gli oggetti techno fantasy meglio riusciti sono quelli che riprendono l'equipaggiamento classico disponibile in **Fabula Ultima**, reinterpretandone però l'aspetto in chiave fantascientifica.

MUNIZIONI E LETALITÀ

A prescindere da quanto complesse e devastanti possano apparire le armi utilizzate dai personaggi in una campagna techno fantasy, continuano ad applicarsi le **normali regole**: non c'è bisogno di tenere traccia delle munizioni, e gli unici colpi che possono dimostrarsi letali sono quelli che riducono a 0 Punti Vita il bersaglio.

UNA SCELTA PIÙ AMPIA, FIN DALL'INIZIO

Probabilmente la lista dei pezzi d'**equipaggiamento base** (vedi **Manuale Base**, pagg. 130-133) non sarà all'altezza della maggior parte delle campagne techno fantasy. Per questo motivo, si consiglia caldamente di utilizzare le regole per le **armi personalizzate** (vedi pag. 112), nonché di mettere immediatamente a disposizione l'acquisto di **oggetti rari** durante la creazione dei personaggi; tali oggetti devono comunque essere acquistati utilizzando gli zenith iniziali a disposizione.

Gli oggetti rari iniziali possono essere **creati insieme al resto del gruppo** oppure **scelti dalle liste** presenti nei manuali di **Fabula Ultima**; per esempio, un PG dotato di fucile di precisione potrebbe utilizzare un **istinguigar** (vedi **Manuale Base**, pag. 273).

Se anche questo non è sufficiente e si desidera che la personalizzazione modulare dell'equipaggiamento diventi un elemento centrale della campagna, è possibile sfruttare la regola opzionale delle **tecnosfere**, descritta a partire da pag. 130.

RIFERIMENTI SCIENTIFICI E FILOSOFICI

Quando si pensa a un nome per gli oggetti rari techno fantasy più potenti, è normale trarre ispirazione da teorie, termini tecnici e personaggi più o meno noti della psicologia, filosofia, fisica, matematica e teologia.

Esempi: Aleph, Animus, Coriolis, Ego, EMP, Flusso, Galvanico, Gauss, Geiger, Gnosis, Id, Laplace, Lovelace, Multidimensionale, Nadir, Noumenico, Omega, Ontologico, Parsec, Positronico, Pulsar, Quantico, Schrödinger, Trichiliocosmico, Trinity.

Questi termini provengono dalla storia del nostro mondo, ma nei JRPG (e quindi anche in **Fabula Ultima**) non c'è mai stato bisogno di giustificarli.

Si consiglia però di informarsi sull'origine di ciò a cui ci si sta ispirando, evitando così di riprodurre o promuovere teorie reazionarie o antiscientifiche.

ESEMPI DI ARMI RARE TECHNO FANTASY

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Connettore	600 z	【DES + DES】 【TM + 8】 fisico
	Flagello ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Ottieni un bonus di +2 ai Test per utilizzare il Controllo Magitech (vedi Manuale Base , pag. 187).		
	Terioartiglio ♦	700 z	【DES + VIG】 +1 【TM + 10】 fisico
	Da rissa ♦ Una mano ♦ Mischia ♦ Quest'arma infligge danno extra pari al tuo Livello Abilità in Acromorfosi (vedi pag. 155) e la sua CATEGORIA è sempre identica a quella dei tuoi colpi senz'armi . Inoltre, riceve i benefici dell'Abilità Eroica Acromorfosi Superiore (vedi pag. 171) come se fosse un colpo senz'armi .		
	Arco in Carbonio	800 z	【DES + DES】 +1 【TM + 8】 fisico
	Arco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Gli attacchi con quest'arma considerano la Difesa di ciascun bersaglio pari alla sua taglia di dado attuale di Destrezza .		
	Anello Interfaccia	1000 z	【VOL + VOL】 【TM + 6】 fisico
	Arcana ♦ Una mano ♦ Mischia ♦ Dimezzi il costo in Punti Mente dei Rituali legati alla rete spirituale che esegui tramite la Peculiarità Fantasma Cognitivo (pag. 125) e l'Abilità Navigatore (pag. 151).		
	Dieselpicca ♦	1000 z	【DES + VIG】 【TM + 16】 fuoco
	Lancia ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Quando utilizzi l'Abilità Tecnologia di Compressione (vedi pag. 159) per far apparire il tuo veicolo personale , puoi spendere 10 Punti Mente invece di pagare il normale costo in Punti Inventario.		
	Lanciagranate ♦	1000 z	【DES + INT】 【TM + 16】 fisico
	Da fuoco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Quando applichi un' infusione (vedi Manuale Base , pag. 186) a un attacco con quest'arma, l'attacco infligge danno extra pari al tuo Livello Abilità in Tecnologie (vedi Manuale Base , pag. 183).		
	Tritascaglie ♦	1100 z	【VIG + VIG】 【TM + 14】 fisico
	Pesante ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Quando utilizzi quest'arma per l'Abilità Breccia (vedi Manuale Base , pag. 207), se colpisci il bersaglio, puoi scegliere due tra le opzioni disponibili anziché soltanto una. Se invece scegli una sola opzione , il bersaglio perde un ammontare di Punti Vita pari al tuo Tiro Maggiore nel Test di Precisione.		

“Più un’arma è complessa, più ti nasconde la vera natura del dolore che infliggi. Ecco perché uso solo questi guanti per lottare: voglio prendermi la piena responsabilità delle mie azioni.”

ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Nocchesalde ♦ 1200 z	[DES + VIG]	[TM + 10] fisico
	Da rissa ♦ Una mano ♦ Mischia ♦ Finché la taglia di dado attuale di almeno una delle tue Caratteristiche è superiore alla sua taglia di dado base, i tuoi attacchi con quest’arma infliggono danno extra pari al tuo Livello Abilità in Sopportazione (vedi Manuale Base , pag. 201).		
	RNGenerator 1200 z	[DES + INT]	[TM + 8] ombra
	Da lancio ♦ Una mano ♦ Distanza ♦ Quando lanci l’incantesimo Scommessa (vedi Manuale Base , pag. 199), se possiedi l’Abilità Settebello (vedi Manuale Base , pag. 197), puoi utilizzarla per sostituire uno dei dadi lanciati. Ciò conta come il tuo utilizzo di Settebello per quella scena.		
	Sogno di Farfalla ♦ 1300 z	[DES + INT] +1	[TM + 10] aria
	Spada ♦ Una mano ♦ Mischia ♦ Quando colpisci una o più creature con quest’arma, se il tuo Orologio Cerebrale (vedi pag. 152) ha 3 o più sezioni piene , puoi svuotarne 1 .		
	Azotoforo 1400 z	[DES + INT] +1	[TM + 8] ghiaccio
	Pugnale ♦ Una mano ♦ Mischia ♦ Gli incantesimi da te lanciati che infliggono danno da ghiaccio infliggono 5 danni extra.		
	Sismocilindro ♦ 1600 z	[VIG + VIG]	[TM + 18] terra
	Pesante ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Il danno inflitto da quest’arma alle creature la cui taglia di dado attuale di Vigore è inferiore alla tua ignora Immunità e Resistenze.		
	Fucile da Cecchino ♦ 1800 z	[DES + INT] +1	[TM + 16] fisico
	Da fuoco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Se possiedi l’Abilità Occhio di Falco (vedi Manuale Base , pag. 217), il tuo Livello Abilità in essa è considerato incrementato di 3 (fino a un massimo di 8 LA).		
	Vulcan Tonante ♦ 3000 z	[DES + INT] +1	[TM + 16] fulmine
	Da fuoco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Quando esegui l’azione di Attacco per la prima volta nel turno e attacchi con quest’arma, puoi eseguire fino a tre attacchi (contro lo stesso bersaglio o bersagli differenti). Se lo fai, ciascun attacco segue le regole per combattere con due armi (vedi Manuale Base , pag. 69).		

ESEMPI DI ARMATURE RARE TECHNO FANTASY

ARMATURA	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Dissimulatore	1000 z	Taglia DES +1 Taglia INT +1	-1
	Finché non hai scudi equipaggiati, sei Resistente al danno fisico .			
	Divisa Scientifica	1500 z	Taglia DES +1 Taglia INT +2	-2
	Se possiedi l'Abilità Formula Segreta (vedi Manuale Base , pag. 183), il tuo Livello Abilità in essa è considerato incrementato di 2 (fino a un massimo di 7 LA).			
	Biomanto	1800 z	Taglia DES +1 Taglia INT +1	-
	Quando usi un'Abilità che richiede una spesa di Punti Vita , come Ecdisi (vedi pag. 155) o Vismagus (vedi Manuale Base , pag. 213), quel costo in Punti Vita è dimezzato.			
	Psicoscheletro ♦	2000 z	11 Taglia INT +1	-3
	Dopo aver eseguito l'azione di Guardia , se il tuo Orologio Cerebrale è pieno, puoi svuotarlo completamente.			

ESEMPI DI SCUDI RARI TECHNO FANTASY

SCUDO	COSTO	DIFESA	D. MAGICA	INIZIATIVA
	Spezzagliacci ♦	700 z	+2	+2
	Il danno fisico e da fuoco che infliggi ignora le Resistenze.			
	Scudo Balistico	800 z	+2	-
	Ottieni un bonus di +1 ai tuoi Test di Precisione con le armi a distanza .			
	Parabrezza ♦	1000 z	+2	+2
	Finché sei alla guida del tuo veicolo personale (vedi pag. 159), sei Resistente al danno da aria e da ghiaccio .			
	Scudo Hekat ♦	2000 z	+2	+2
	Sei Resistente al danno inflitto dagli incantesimi . Quando un incantesimo ti infligge danno, recuperi 5 Punti Mente.			

ESEMPI DI ACCESSORI TECHNO FANTASY

ACCESSORIO	COSTO
	Caricatore di Riserva 600 z Una volta per scena, dopo aver effettuato un Test di Precisione con un'arma della Categoria da fuoco , puoi ritirare uno dei dadi di quel Test.
	Granate Accecati 800 z Quando infligi danno a una creatura usando una scheggia elementale , quella creatura subisce lo status confuso .
	Maschera Antigas 900 z Sei Resistente al danno da veleno e immune allo status avvelenato .
	Casco Scavezzacollo 1000 z All'inizio del tuo turno durante un conflitto, se sei in Crisi e alla guida del tuo veicolo personale (vedi pag. 159), puoi guarire da un singolo status a tua scelta.
	Maschera dell'Ego 1500 z Dopo aver evocato un Arcanum nel tuo turno durante un conflitto, puoi eseguire un attacco gratuito con un'arma equipaggiata. Se lo fai, consideri il tuo Tiro Maggiore pari a 0 quando calcoli il danno inflitto da questo attacco e non puoi congedare volontariamente Arcana durante questo turno.
	Ricombinatore Portatile 1500 z Una volta per scena, quando devi pagare un costo in Punti Inventario, puoi scegliere di dimezzare quel costo.
	Valigetta Medica 1500 z Quando fai recuperare Punti Vita a una o più creature con un incantesimo o una pozione , se almeno una di quelle creature è in Crisi , fai recuperare 5 Punti Vita extra a ciascuna di esse.
	Omnidex 2000 z Quando effetti un Test per esaminare il profilo di un PNG (vedi Manuale Base , pag. 319), qualsiasi Risultato inferiore a 13 è invece considerato pari a 13 , a meno che non si tratti invece di un fallimento critico .

ESEMPI DI MODULI ARMA RARI

MODULO ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Morsa Richter 800 z	$[\text{DES} + \text{INT}]$	$[\text{TM} + 12]$ terra
	Da rissa ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità. ♦ Quest'arma può essere usata per interagire con la scena come se fosse una mano libera.		
	Rottamatrice 900 z	$[\text{DES} + \text{INT}] + 1$	$[\text{TM} + 12]$ fisico
	Pesante ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma infliggono 5 danni extra ai costrutti.		
	Missili Fimbulvetr 1000 z	$[\text{DES} + \text{INT}]$	$[\text{TM} + 10]$ ghiaccio
	Da fuoco ♦ Distanza ♦ Il danno inflitto da quest'arma ignora le Resistenze.		
	Avanbarda 1100 z	$[\text{DES} + \text{INT}] + 1$	$[\text{TM} + 14]$ fisico
	Lancia ♦ Mischia ♦ Quest'arma infligge 5 danni extra durante il primo round di conflitto. ♦ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.		
	Cannone EMP 1100 z	$[\text{DES} + \text{INT}]$	$[\text{TM} + 14]$ fulmine
	Da fuoco ♦ Distanza ♦ Ciascun costrutto colpito da quest'arma subisce lo status confuso . ♦ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.		
	Crescens 1200 z	$[\text{DES} + \text{INT}] + 1$	$[\text{TM} + 12]$ fisico
	Spada ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma infliggono danno extra pari al tuo Livello Abilità in Veicolo Personale (vedi pag. 159).		
	Gancioartiglio 1200 z	$[\text{DES} + \text{INT}]$	$[\text{TM} + 10]$ fisico
	Flagello ♦ Mischia ♦ Gli attacchi con quest'arma possono bersagliare le creature volanti .		
	Arbalest Mk II 1300 z	$[\text{DES} + \text{INT}] + 1$	$[\text{TM} + 16]$ fisico
	Arco ♦ Distanza ♦ Quest'arma infilige 5 danni extra alle creature volanti o a mezz'aria . ♦ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.		

 Se presenti, le regole speciali dei moduli arma rari **non sono Qualità** (vedi pag. 163)!

MODULO ARMA	COSTO	PRECISIONE	DANNO
	Deflettore Reattivo 1500 z	-	-
	<p>Finché sei alla guida di questo veicolo personale e su di esso è abilitato un modulo di supporto Antimissilistico (vedi pag. 168), i suoi benefici possono essere applicati anche quando un personaggio a bordo del veicolo personale subisce un attacco in mischia (anziché applicarsi soltanto agli attacchi a distanza). ♦ Questo modulo possiede tutti gli effetti del modulo Scudo (vedi pag. 167).</p>		
	Mercurialis 1600 z	[DES + VOL]	[TM + 12] fuoco
	<p>Arcana ♦ Mischia ♦ Quando un incantesimo da te lanciato infligge danno a esattamente una creatura, infligge 5 danni extra a quella creatura. ♦ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.</p>		
	Fucile al Plasma 1800 z	[DES + INT] +1	[TM + 14] luce
	<p>Da fuoco ♦ Distanza ♦ I Test di Precisione con quest'arma generano un successo critico se i due dadi mostrano lo stesso numero (e non è un fallimento critico).</p>		
	Morfobastione 1800 z	-	-
	<p>All'inizio del tuo turno durante un conflitto, puoi disabilitare questo modulo per abilitare un altro modulo arma disabilitato a tua scelta. Se lo fai, al termine del tuo turno devi nuovamente disabilitare quel modulo e abilitare questo. ♦ Questo modulo possiede tutti gli effetti del modulo Scudo (vedi pag. 167).</p>		
	Aerowitzer 2000 z	[DES + INT]	[TM + 18] aria
	<p>Da fuoco ♦ Distanza ♦ Finché sei alla guida di questo veicolo personale, ottieni un bonus di +2 alla Difesa. ♦ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.</p>		
	Cannone a Curvatura 2800 z	[DES + INT] +1	[TM + 18] ombra
	<p>Da fuoco ♦ Distanza ♦ Gli attacchi con quest'arma hanno multi (2). Inoltre, tutto il danno inflitto da quest'arma ignora Resistenza, Immunità e Assorbimento. ♦ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.</p>		

ARTEFATTI

Sebbene il termine “artefatto” possa sembrare collegato principalmente alla magia e all’antichità, questi oggetti mantengono un **ruolo fondamentale** nelle campagne techno fantasy.

CHIAVI DELLA REALTÀ

Nelle campagne techno fantasy gli artefatti appaiono spesso sotto forma di **chiavi o codici** che offrono accesso a un punto di vista rivoluzionario e sconvolgente sul mondo di gioco, sul suo passato e sul suo futuro. Di solito si tratta di prove che dimostrano quanto i governi e le autorità abbiano **manipolato e falsificato gli eventi storici** per giustificare il proprio potere e crudeltà; ma con l’avanzare della campagna, non è raro che i protagonisti si imbattano in artefatti che mettono in discussione **la natura della realtà stessa**, inclusa l’origine dell’universo e il suo destino.

RELIQUIE GIUNTE DA UN ALTRO TEMPO

Talvolta gli artefatti techno fantasy appartengono a un’epoca lontana da quella in cui si muovono i PG; di solito si tratta di **ritrovamenti archeologici** che riportano alla luce verità e poteri del passato, ma possono anche essere **reliquie paradossali** provenienti da un futuro che, grazie alla loro esistenza nel presente, è destinato ad avverarsi o a cambiare radicalmente.

TECNOLOGIE INCREDIBILI

Le più straordinarie e pericolose tecnologie sono da considerarsi a tutti gli effetti artefatti. In genere dovrebbero possedere un qualche aspetto magico, così che i PG possano sfruttare una maggiore varietà di approcci quando vi interagiscono.

Esempi: un’arma a energia spirituale capace di distruggere intere regioni; una frequenza radio che permette di comunicare con misteriose entità cosmiche; un colossale robot reso invincibile da numerose barriere magiche.

LA “VERA” MAGIA

Le magie più potenti, antiche e spontanee sono in genere qualcosa di dimenticato e “soffocato” nei mondi techno fantasy. Non di rado tornano alla luce proprio come artefatti, quasi come se la loro energia si fosse addensata e materializzata in un oggetto che può, in un’ultima occasione di disperato bisogno, scatenare la magia del passato.



AION

Un torreggiante mecha di metallo bianchissimo.

Rinvenuto nello spazio profondo e ormeggiato presso la Stazione Solare Babylon, questo colosso robotico possiede una corazza candida, con sfumature dorate e argentate. La sua provenienza e la tecnologia usata per costruirlo sono ignote.

Per via delle dimensioni massicce di Aion, gli scienziati ritengono serva un intero equipaggio per pilotarlo (un **veicolo di gruppo** di taglia **grande**; vedi pag. 65): questa rimane però una teoria, poiché nonostante gli sforzi congiunti delle istituzioni e multinazionali più potenti del sistema, l'enorme macchina rimane inattiva. Che serva una chiave speciale? Osservandolo, si ha la sensazione che le luci spente sul suo elmo attendano l'arrivo di qualcosa... o qualcuno.



ARCA DELLA SPERANZA

I resti di un antico vascello alieno, alla deriva nello spazio.

Tra le scoperte più sensazionali dell'ultimo secolo, questa massiccia nave spaziale di origine aliena con lo scafo divelto in più punti è stata avvistata mentre si trovava alla deriva nei pressi di un pericoloso campo di asteroidi. A quanto pare, può essere pilotata soltanto da coloro che possiedono una specifica chiave genetica, appartenente con ogni probabilità al popolo che l'ha costruita.

In realtà, nei sistemi della nave sono presenti tracce di una coscienza sopita, il cui codice principale è custodito nel nucleo centrale, ancora sigillato. Cosa succederebbe al suo risveglio? Cos'altro è contenuto nel nucleo?



CAPSULA DI CLONAZIONE

Una grande vasca piena di liquido verde brillante. Si intravede qualcosa.

Una creatura dorme sigillata in questa massiccia capsula, immersa in una gelatina verdastra. La sua forma è nascosta dal liquido torbido, ma il suo corpo è incompleto, come se fosse stato parzialmente divorato... o non fosse ancora "maturo".

Questo artefatto permette a qualsiasi essere vivente di creare un proprio clone: il risultato è indistinguibile dall'originale, ma si dissolve automaticamente in una pozzanghera gelatinosa se i suoi Punti Vita e/o Punti Mente vengono ridotti a 0. Purtroppo, la capsula nasconde un meccanismo subdolo: a ogni utilizzo, l'anima della creatura originale viene frammentata e utilizzata per dare vita alla copia; chi ne abusa perderà completamente la propria identità.



CODICE SORGENTE UNIVERSALE

Un globo leggerissimo di luce iridescente e vibrante.

Una sfera di codice condensato, che i Soul Diver più audaci raccontano si nasconde nelle profondità della **rete spirituale** (vedi pag. 74), e i cui dati rivelerebbero la struttura spirituale del mondo intero per come lo conosciamo: alterarla significherebbe alterare la realtà stessa, riplasmando tanto lo spazio quanto il tempo. Tuttavia, l'intero codice sembra sussultare a ogni utilizzo, e l'artefatto acquisisce densità e peso. Forse qualcosa, al suo interno, sta crescendo.



CORDONE OMBELICALE ALIENO

I resti inquietanti di un massiccio organo tentacolare segmentato.

Questo cordone ombelicale è stato estratto dai resti di una misteriosa creatura. La sua struttura e composizione molecolare indicano che proviene da un altro universo, ma è possibile estrarre materiale genetico da esso: sembra che queste cellule possano rafforzare il corpo, ma alcuni soggetti hanno esibito mutazioni fisiche e comportamentali improvvise e irreversibili. Spesso fissano un punto lontano, oppure piegano la testa come se ascoltassero suoni che nessun altro può udire.



DEMON DOWNLOADER

Un bracciale elettronico dotato di un piccolo schermo tattile.

Quasi indistinguibile da un normale smartwatch, questo braccialetto contiene una rarissima copia del programma Lemegeton.apk, capace di individuare ed evocare temporaneamente entità presenti nella **rete spirituale** (vedi pag. 74). Questo processo equivale a un Rituale di **Ritualismo** di potenza **media** o **superiore**, ed è comunque necessario negoziare un **contratto** con il **demone** evocato (crudeli magie o tecnologie potrebbero aggirare questa limitazione, costringendolo all'obbedienza).

Se un demone concede la propria assistenza, il portatore del Demon Downloader avrà accesso a uno specifico **incantesimo o disciplina di Rituale** (a scelta del GM) fino a quando i termini del contratto vengono rispettati; è anche possibile chiedere a un **demone** di negare l'intero costo in Punti Mente di un incantesimo o Rituale, ma ciò porta **sempre** alla risoluzione del contratto. Una volta risolto, non è possibile stipulare un nuovo contratto con lo stesso **demone**.



DOSSIER EUSCAL INC.

Una raccolta strabordante di documenti incriminanti.

Questo fascicolo in copia unica costituisce la sola speranza di dimostrare i crimini della multinazionale chimica Euscal Inc.: non solo la corruzione di alte cariche e le intimidazioni a sindacati e giornalisti, ma anche la violazione di numerosi trattati internazionali e l'impiego di truppe paramilitari nell'occupazione e sorveglianza dei quartieri poveri dove edifica i propri centri di smaltimento.

Chiunque possiede questo artefatto ha in mano il fato dell'Euscal Inc., ma condividerne il contenuto significa anche mettere a disposizione della concorrenza le sue formule e invenzioni più pericolose... nonché attirare l'attenzione di svariati **Cattivi**.



INGRANAGGIO NERO

Un disco dentato che assorbe tutta la luce circostante.

A un primo sguardo, questo artefatto sembra composto d'ombra: il metallo che lo costituisce assorbe qualsiasi fonte di luce e può essere manipolato in sicurezza soltanto dalle creature organiche. Se entra in contatto con un macchinario, penetra al suo interno e lo assoggetta completamente al volere del proprio padrone, di cui attualmente non si conoscono identità e posizione.

Questo artefatto può anche trasmettere la propria corruzione ad altre unità danneggiate che si trovino nei pressi di una macchina già infetta. Le macchine non senzienti diventano utilizzabili solo dal suo padrone, ma androidi e macchinari robotici vengono trasformati in veri e propri soldati che obbediranno soltanto ai suoi ordini.



LACRIMA DEL MONDO

Una pietra candida, avvelenata da una singola crepatura nera.

Questa piccola pietra bianca dalla forma a goccia è solcata da una crepa oscura che ne ha infettato permanentemente la superficie. La sua origine non è chiara: potrebbe essere legata a una forma antichissima di magia, oppure esistere come incarnazione materiale dello sfruttamento e inquinamento del flusso delle anime.

Chiunque stringa nella propria mano la Lacrima del Mondo può percepire la gioia e il dolore del pianeta; inoltre, ottiene temporaneamente la capacità di eseguire Rituali di **Spiritismo** per comunicare con il flusso delle anime... nonché, se lo desidera, per scatenare antichissimi poteri dimenticati da tempo.



MATRICE A TANGENTE SOTTRATTIVA

Un enorme dispositivo, simile a un triplo cannone a rotaia.

Nonostante l'aspetto intimidatorio e la configurazione di aggancio, progettata per il ventre di incrociatori stellari e vascelli da guerra, questo artefatto non è stato ideato a scopo offensivo. Si tratta invece di un sistema di proiettori di forza estremamente complessi: individuano tre vertici reali e un quarto vertice immaginario, situato in una dimensione parallela, dopodiché **negano la porzione di spazio** all'interno di questo tetraedro, forzando l'apertura di un varco. Richiede un'estrema precisione e una perfetta capacità di calcolo: il minimo errore permetterebbe a **forze ignote** di accedere al varco così formato, con conseguenze catastrofiche.



MODELLO M-DIADE

L'elsa di una spada, rinvenuta in un misterioso laboratorio.

L'origine o creazione di questo artefatto è ignota, ma potrebbe essere ben più antico di quanto suggerisca il suo aspetto. Quando chi lo impugna vi concentra la propria volontà, dall'elsa emerge una lunga lama scintillante in cui si intrecciano luce e tenebra, e la Diade mette alla prova il suo portatore: se lo giudica **indegno**, viene drenato delle proprie forze e ridotto immediatamente a 0 Punti Vita.

Se brandita da chi è degno, la Diade si manifesta come un'**arma personalizzata trasformabile rara**: entrambe le forme appartengono alla Categoria **spada**, ma una infligge danno da **luce** e l'altra danno da **ombra**. Inoltre, può essere impiegata come tramite per **assorbire** o **spezzare** magie ed effetti soprannaturali: il funzionamento è quello di un Rituale di **Entropismo** che non richiede di spendere Punti Mente e ha un **Livello di Difficoltà** variabile in base alla potenza dell'effetto magico.



MORFOMODULO PULSAR

Un vistoso iniettore contenente uno sciame di nanomacchine lucenti.

Questo artefatto può fondersi con qualsiasi mezzo di trasporto, avvolgendolo in un esoscheletro aerodinamico, robusto ed estremamente appariscente che ne amplifica le prestazioni, rimuovendo qualsiasi **Vulnerabilità** e fornendo un bonus di +2 a qualsiasi Test Aperto e Contrapposto che lo coinvolga.

Il Morfomodulo Pulsar può anche fornire al veicolo energia sufficiente per spostarsi alla velocità della luce per un **secondo esatto**; dopodiché, l'artefatto si disattiva fino a quando non viene esposto a una straordinaria quantità di calore.

“Nella mia epoca mi hanno tradito, ma questo straordinario oggetto mi ha donato una nuova opportunità. Spezzerò la vostra oscena rivoluzione e plasmerò un nuovo ordine di candida purezza!”



PIANI DEL SISTEMA NEPHELE

Un dischetto grande quanto il palmo di una mano.

Nota per la sua spietata e crudele efficienza, l’Olympia Defence Systems ha superato sé stessa con il **Sistema Nephele**: una stazione orbitale indipendente, operabile a distanza, capace di stringere interi pianeti in una morsa di miasma che blocca la luce solare e condanna gli abitanti a un fato peggiore della morte. In questo disco sono rivelati i pochissimi punti deboli del progetto: l’ultima speranza della galassia.



PROTOCOLLO DI RICOSTRUZIONE SPIRITUALE

Un enigmatico tablet, la cui superficie è solcata da scritte fittissime.

Tracce di questo oggetto paradossale si trovano all’interno di numerose cronache, leggende, dipinti e fotografie provenienti dai luoghi e dalle epoche più disparate; di solito, la sua apparizione è accompagnata da rivoluzioni, trasformazioni e profondi cambiamenti sociali o tecnologici.

In realtà, questo artefatto attinge al tessuto della **rete spirituale** (vedi pag. 74) per ricostruire il corpo e le memorie di un individuo: queste informazioni possono provenire dal passato ma anche dal futuro, poiché il flusso delle anime è eterno e intrecciato al concetto stesso di tempo. Ironicamente, ciò che il Protocollo di Ricostruzione Spirituale non può creare è proprio l’anima: genera invece **un guscio freddo e spietato**, per poi svanire tra gli anfratti dello spazio-tempo secondo una logica misteriosa.



TESSERA SCARLATTA

Una sottile tessera plastificata rossa, ricoperta di circuiti.

Strani circuiti magitecnologici solcano entrambe le facce di questa tessera, formando il simbolo arcano del pianeta **Mercurio**. Questo artefatto attira inevitabilmente le attenzioni di chiunque possieda affinità per la magia o conoscenze arcane, e vanta un potere tanto semplice quanto straordinario: se inserito in un qualsiasi dispositivo dotato di lettore di tessere e connesso alla **rete spirituale** (vedi pag. 74), permette all’utilizzatore e a chi lo accompagna di entrare in una “bolla” di cyberspazio in cui software e hardware del dispositivo appaiono come una sorta di **dungeon**; è quindi possibile influenzare il loro funzionamento da questa dimensione parallela. Il lato opposto della medesima tessera può essere usato per ritornare nel mondo reale, potenzialmente emergendo da un dispositivo situato in un luogo completamente differente dal primo ma connesso a esso tramite la rete spirituale.



Carmelo Trifirò - 396401

PROTAGONISTI

Questo capitolo è dedicato alla creazione ed evoluzione di Personaggi Giocanti in stile techno fantasy: per sfruttare al meglio i suoi contenuti è necessario avvalersi anche del capitolo **Premi Start** del **Manuale Base** (a partire da pag. 145). Tutte le opzioni qui presenti sono state pensate per essere compatibili con quelle contenute negli **Atlanti** di passata e futura pubblicazione. Per una buona esperienza di gioco, sta all'intero gruppo decidere quali meccaniche aggiuntive applicare alle proprie campagne in stile JRPG di **Fabula Ultima**, valutando bene il contesto narrativo e le necessità di ciascuno.

Il capitolo è composto prevalentemente da due sezioni:

EROI TECHNO FANTASY

Indicazioni e suggerimenti per qualsiasi Giocatore si appresti a creare un personaggio con cui affrontare una campagna in stile techno fantasy, corredati da alcuni esempi pratici di PG arricchiti dalle regole opzionali presentate nelle pagine successive.

NUOVE OPZIONI

Meccaniche aggiuntive pensate principalmente per giocare PG techno fantasy, ma compatibili con qualsiasi campagna di **Fabula Ultima**.

- ◆ **Armi personalizzate.** Nuove regole per creare armi uniche e futuristiche.
- ◆ **Peculiarità Techno Fantasy.** Una nuova meccanica opzionale in stile techno fantasy con cui arricchire e donare spessore a diversi aspetti del personaggio.
- ◆ **Tecnosfera.** Un nuovo metodo di costruzione ed evoluzione del personaggio, che permette di gestire Abilità di Classe e capacità speciali attraverso l'equipaggiamento.
- ◆ **Nuove Classi.** 3 nuove Classi per rendere più futuristici i vostri PG: l'enigmatico **Esper**, il rischioso **Mutante** e il modulare **Pilota**.
- ◆ **Nuove Abilità Eroiche.** 18 nuove Abilità Eroiche che espandono le opzioni già presenti nel **Manuale Base**, oltre a offrire validi potenziamenti o regole di supporto per le nuove Classi di questo **Atlante**.

EROI TECHNO FANTASY

Pur rimanendo figure eroiche, i protagonisti delle campagne techno fantasy si distinguono per alcune spiccate caratteristiche riconorrenti, che nelle altre campagne si presentano in maniera così marcata soltanto in alcuni personaggi.

Queste pagine si basano sulla premessa che le campagne techno fantasy siano permeate da una riflessione critica sulla società contemporanea e sul ruolo dell'eroismo in un mondo freddo e complesso. Se si preferisce un tono più classico, è meglio seguire invece le premesse del **Manuale Base** e dell'**Atlante High Fantasy**: le opzioni contenute nel resto di questo capitolo rimarranno **perfettamente compatibili**.

ANIME TORMENTATE E RIBELLI

Tipicamente, un personaggio techno fantasy vive un rapporto **teso e conflittuale** con il proprio passato, con sé stesso e con la società che lo circonda.

- ◆ **Un passato travagliato.** Di solito i personaggi techno fantasy nascondono una storia personale complessa e sono entrati in contatto con numerosi ambienti, fazioni e perfino antagonisti **prima dell'inizio** della campagna. Non c'è bisogno di stabilire i dettagli durante la creazione del personaggio; al contrario, la cosa migliore è che il Game Master **ponga domande** sul passato dei PG ai Giocatori strada facendo, e che i Giocatori stessi **introducano rivelazioni e colpi di scena** sfruttando i Punti Fabula.
- ◆ **Uno spirto ribelle.** In nessun caso i personaggi techno fantasy sono disposti a collaborare o scendere a compromessi con chi detiene il potere; combattono sempre fino all'ultimo per proteggere i deboli e gli emarginati seguendo il proprio **codice morale**. Sentono un bisogno bruciante di cambiare il mondo e sono consapevoli che il processo non sarà mai indolore: bisogna agire nell'immediato, anche se questo significa che le cose peggioreranno per un po' prima di migliorare.
- ◆ **Una nuova famiglia.** I personaggi techno fantasy sono accomunati dal non sentirsi parte della società dominante: a volte perché emarginati da essa, a volte perché l'hanno ripudiata. Tuttavia, **non sono degli eroi solitari**: al contrario, cercano l'uno il supporto dell'altro, consapevoli che soltanto in questo modo hanno qualche possibilità di combattere contro il mondo senza perdere sé stessi.

I PG techno fantasy **si discostano** dagli eroi tipici delle campagne di **Fabula Ultima**; non sono individui potenti o celebrati che difendono un equilibrio minacciato dai **Cattivi**, bensì **figure sovversive** che si fanno carico di una responsabilità enorme: lottare contro le tendenze più fredde e spietate dell'umanità e costruire un mondo più gentile, sincero e compassionevole... malgrado le probabilità.

GESTIRE IL PROPRIO TEMA

Non è raro che nei gruppi techno fantasy appena creati abbondino Temi come **Colpa**, **Dubbio**, **Ira** o **Vendetta**; dopotutto, questi eroi sono quasi sempre persone ferite e in lotta con il mondo. Tuttavia, è importante che nel corso del gioco essi superino questa fase iniziale e, attraverso la **collaborazione** e la **fiducia reciproca**, risolvano i propri conflitti interiori, diventando eroi la cui ribellione è mossa da sentimenti come **Giustizia**, **Pietà** e **Speranza**.

ARRABBIATI, NON CATTIVI

Nelle campagne techno fantasy capiterà di giocare personaggi comprensibilmente furiosi, testardi, pronti a combattere fino all'ultimo per proteggere ciò che amano e abbattere chi detiene il potere; nella loro ostinazione e nei loro atti più estremi si potrebbe perfino scorgere la scintilla che, talvolta, anima le azioni dei **Cattivi**.

Che cos'è, allora, che li rende comunque eroi?

- ◆ **Proteggono i deboli.** Questi eroi rivolgono le proprie armi contro il potere e chi lo serve consapevolmente; evitano di colpire gli innocenti e non usano la forza per imporsi su di essi.
- ◆ **Danno valore alla vita.** Se ne ha la possibilità, un eroe techno fantasy offrirà sé stesso anziché costringere altre persone a compiere un sacrificio; se le sue azioni causano dolore o morte, accetterà il peso delle proprie scelte e imparerà da esse.
- ◆ **Non desiderano il potere.** Dopo aver eliminato un tiranno, questi eroi si rifiutano di prenderne il posto: altrimenti, i loro sforzi sarebbero stati inutili.

Se nel corso della campagna un Giocatore si accorge che il proprio PG si è allontanato irreparabilmente da questi valori, è una buona idea trasformare quel personaggio in un PNG (magari proprio un **Cattivo**) e introdurre un nuovo protagonista.

ESEMPI DI PERSONAGGI TECHNO FANTASY

Nelle prossime pagine sono elencati dieci profili di PG adatti a un contesto techno fantasy. Diversamente dai **Personaggi Classici** (vedi pag. 146), questi si concentrano sulla **costruzione tematica** del personaggio, fornendo anche alcuni approfondimenti su come gestirne la crescita e il ruolo narrativo nel corso del gioco.

Tutti i personaggi nelle prossime pagine fanno uso della regola opzionale **Peculiarità** (vedi pag. 120); alcuni di essi sfruttano anche le **Armi Personalizzate** (vedi pag. 112).

CAMNOS



INFORMAZIONI BASE

Identità: Superstite del Popolo della Polvere

Tema: Ira

Origine: Canyon Infranto

Peculiarità: Sopravvissuto

Armi tipiche: Asce da ghiaccio

CAMNOS NEL DETTAGLIO

- ◆ Trent'anni fa, il Triumvirato di Victoria costrinse il Popolo della Polvere a lasciare le proprie terre, ricche di risorse minerali, e a stabilirsi in un'area densa di radiazioni spirituali instabili, il **Canyon Infranto**. Quando però la compagnia **AdAstra** sviluppò una tecnologia per trasformare quelle radiazioni in elettricità, i servizi segreti inscenarono finti disordini e razzie, culminati in un massacro a cui solo Camnos e pochi altri scamparono.
- ◆ Camnos ha vagato a lungo e affrontato numerosi pericoli, ma il Canyon ha anche alterato il suo corpo: le sue Classi sono **Chimerista**, **Mutante** e **Viandante**, e ha appreso l'incantesimo **Velo Elementale** tramite la Peculiarità **Sopravvissuto**.
- ◆ La coppia di **asce da ghiaccio** che Camnos porta con sé lo ha accompagnato durante numerose scalate ed esplorazioni.
- ◆ Chi gioca Camnos dovrebbe essere la persona di riferimento per tutto ciò che riguarda la cultura del Popolo della Polvere, i territori intorno al Canyon Infranto e le tattiche più vili dell'esercito di Victoria.
- ◆ Camnos è pervaso dall'**Ira**; gli altri protagonisti dovranno aiutarlo a indirizzare la sua rabbia per colpire il nemico con efficacia, nonché impedire che ne venga consumato del tutto. La battaglia più letale sarà quella che combatterà nel proprio cuore.

COMANDANTE SKADI



INFORMAZIONI BASE

Identità: Principessa Mascherata dei Pirati Spaziali

Tema: Giustizia

Origine: Ignota

Peculiarità: Trasporto Rubato

Armi tipiche: Alabarde laser

SKADI NEL DETTAGLIO

- ◆ La misteriosa eroina nota ai più come **Comandante Skadi** è una criminale ricercata in tutti i sistemi della Corona Imperiale; dopo aver sottratto il vascello sperimentale **Gladsheimr** (vedi pag. 69) dal mondo-fonderia di Vulcanus, lei e la sua ciurma hanno intrapreso una campagna di assalti e sabotaggi contro l'esercito imperiale.
- ◆ Chi gioca Skadi ha deciso di non stabilire la sua **Origine** né il suo vero nome: in accordo con il gruppo, introdurrà questi elementi attraverso un colpo di scena nel momento più opportuno.
- ◆ Le Classi di Skadi sono **Furia, Oratore** e **Pilota**: sotto il suo aspetto elegante e il portamento disciplinato brucia un intenso desiderio di **Giustizia**, che esprime al meglio quando combatte a bordo del proprio **caccia spaziale modificato**.
- ◆ Il Game Master dovrebbe interpellare chi gioca Skadi per stabilire informazioni legate ai pirati spaziali e ai gruppi di rivoluzionari anti-imperiali, nonché ai misteri della **Gladsheimr**.
- ◆ Sebbene Skadi sia il capitano del proprio vascello e gli altri PG formino il resto dell'equipaggio, **non** è la "protagonista" della storia: semplicemente, è un volto (pericolosamente) noto nella Galassia, ed è probabile che svolga il ruolo di **mentore** per i membri più giovani del gruppo.

ELLIOT CROWE



INFORMAZIONI BASE

Identità: Giovane Pilota
Disertore

Tema: Colpa

Origine: Unione Aurosiana

Peculiarità: Esecutore Pentito

Armi tipiche: Lance motrici

ELLIOT NEL DETTAGLIO

- Separato dalla propria unità nel corso di una schermaglia lungo la frontiera con la Repubblica di Eidos, il soldato di fanteria meccanizzata Elliot Crowe assisté al massacro di numerosi civili da parte degli Incursori Phantom. Quando le reti dell'Unione coprirono la strage etichettando i civili come terroristi, Elliot **disertò** e si unì a un gruppo di dissidenti, portando con sé il proprio **mecha** e la **lancia motrice** che permette di avviarlo.
- Tanto la Peculiarità **Esecutore Pentito** quanto il Tema della **Colpa** sottolineano come il percorso di Elliot sia soltanto all'inizio: nel corso del gioco dovrà affrontare numerosi spettri del passato.
- Elliot è un **Guardiano**, **Maestro d'Armi** e **Pilota**: il suo stile è principalmente basato sulle Abilità **Protezione** e **Contrattacco**.
- Chi gioca Elliot dovrebbe essere interpellato dal GM per stabilire elementi legati all'Unione, alle sue figure di spicco e alle strategie tipiche del suo esercito.
- Questo personaggio porta con sé tematiche intense: imperialismo militare, crimini di guerra e propaganda sono solo la punta dell'iceberg. Il gruppo di gioco deve stabilire con chiarezza **linee e veli** a riguardo, e confermare periodicamente che gli eventi della campagna non stiano ferendo la sensibilità dei partecipanti.

GAR.NET



INFORMAZIONI BASE

Identità: Cyber Mascotte

Tema: Dovere

Origine: Profondità della Rete

Peculiarità: Fantasma Cognitivo

Armi tipiche: Ventole di raffreddamento

GAR.NET NEL DETTAGLIO

- ◆ Nato quando una massa di dati segreti ha misteriosamente ottenuto una coscienza nelle **profondità della rete spirituale**, Gar.net ha assunto il nome e l'aspetto di una **mascotte** creata per un'azienda produttrice di hardware e software.
- ◆ La memoria di Gar.net è confusa: d'altronde, è consapevole di esistere soltanto da qualche giorno. Tuttavia, ricorda di aver intravisto una figura misteriosa al suo risveglio e sa di avere un **Dovere** da compiere: fermare i piani della multinazionale Halve, proprietaria dei principali social network e decisa a sfruttare la rete spirituale per controllare le azioni della popolazione.
- ◆ Gar.net è specializzato in un ruolo di supporto, attraverso le Classi **Esper, Sapiente e Spiritista**; le sue **ventole di raffreddamento** sono armi personalizzate di Categoria **arcana**.
- ◆ Chi gioca Gar.net dovrebbe essere la persona di riferimento al tavolo per quanto riguarda la rete spirituale, i suoi misteri e il contenuto dei dati segreti da cui è formato; questi dati offriranno anche moltissime occasioni di sfruttare i Punti Fabula.
- ◆ Nel corso della campagna, Gar.net dovrebbe scoprire di più sulla propria nascita e sulla figura misteriosa che ha visto: si tratta forse del suo creatore? Oppure di un silenzioso antagonista?

PHOENIX IGARASHI



INFORMAZIONI BASE

Identità: Ex Avvocato Sovversivo

Tema: Giustizia

Origine: Nova Island

Peculiarità: Agitatore

Armi tipiche: Valigette trasformabili

PHOENIX NEL DETTAGLIO

- ◆ Dopo un difficile inizio di carriera nell'alta società di **Nova Island**, l'**avvocato** Phoenix Igarashi accettò di rappresentare una giovane sindacalista in una causa contro il Ministero per l'Ordine Pubblico. Quando la ragazza ritirò l'accusa a causa delle intimidazioni della polizia, Phoenix decise di indagare: sabotato dai colleghi e aggredito da militanti nazionalisti, si salvò grazie all'intervento inaspettato di una misteriosa mercenaria.
- ◆ Il desiderio di **Giustizia** di Phoenix non si è spento: ha radunato una cellula di attivisti legata al movimento anticorporativo GEA, di cui crede faccia parte anche la donna a cui deve la vita.
- ◆ Le Classi di Phoenix sono **Maestro d'Armi**, **Oratore** e **Tiratore**: le sue **valigette trasformabili** (vedi pag. 113) possono essere utilizzate sia in mischia che a distanza per infliggere numerosi status.
- ◆ Il Game Master dovrebbe interpellare chi gioca Phoenix riguardo al sistema giudiziario e all'alta società di Nova Island, presso la quale avrà ancora sicuramente numerosi contatti.
- ◆ Phoenix è un personaggio che porta in gioco temi complessi, tra cui la corruzione del sistema giudiziario e i legami tra le forze di polizia e gli ambienti nazionalisti; il gruppo di gioco ha concordato di voler affrontare questi elementi nella propria campagna.

RECLAIMER TH3



INFORMAZIONI BASE

Identità: Androide Reclaimer,
Serie Theta

Tema: Dubbio

Origine: Last Hope

Peculiarità: Robot

Armi tipiche: Katane adamantine

RECLAIMER TH3 NEL DETTAGLIO

- ◆ Secoli fa, i misteriosi mostri noti come Nephilim attaccarono la Terra; in poche settimane, i potenti del mondo ricorsero alla soluzione atomica, rifugiandosi sull'arca orbitale **Last Hope** e mettendo in moto un progetto di riconquista basato sui letali androidi **Reclaimer**, guidati dall'intelligenza artificiale **Tisifone**. Giunto sulla superficie con l'ordine di eliminare ogni creatura, Th3 è stato catturato da un gruppo di **sopravvissuti terrestri**.
- ◆ La presenza di esseri umani, che Th3 non aveva mai incontrato prima d'ora, è in contraddizione con le informazioni trasmesse a Reclaimer da Tisifone: il **Dubbio** che la sua missione sia una menzogna lo perseguita.
- ◆ I sistemi avanzati di Th3 gli permettono di analizzare l'ambiente e scatenare energie negative: le sue Classi sono **Lama Oscura, Maestro d'Armi e Sapiente**.
- ◆ Nel corso del gioco il Game Master dovrebbe interpellare chi gioca Th3 per stabilire informazioni su Last Hope e su Tisifone.
- ◆ La natura dei Nephilim e i piani di Last Hope saranno sicuramente elementi centrali della campagna; è probabile che Th3 si trovi a difendere i terrestri anche dai propri simili, e che Tisifone nasconde una terribile verità.

RUBEDO



INFORMAZIONI BASE

Identità: Corpo Coltivato
Iperneurale 003

Tema: Appartenenza

Origine: Cernunnos VII

Peculiarità: Neo-umano

Armi tipiche: Guanto Airgetlam

RUBEDO NEL DETTAGLIO

- ◆ Creato nei laboratori di Cernunnos VII, Rubedo è il “capolavoro” della professoressa Helena Cagliostro: una bambina **neo-umana** dotata di una **corteccia iperneurale**, progettata per sopportare stimoli psichici estremi e sintonizzarsi con il **Guanto Airgetlam**. Non una persona, bensì un’interfaccia obbediente, che permetta di manovrare a distanza l’arma vivente **Solais** (vedi prossima pagina).
- ◆ Fuggita dal laboratorio insieme a Solais, Rubedo è spiazzata dal mondo esterno: il suo Tema **Appartenenza** rappresenta proprio questa difficile ricerca di una famiglia che non ha mai avuto.
- ◆ Rubedo utilizza le Classi **Entropista** ed **Esper**; può infliggere danni considerevoli con i propri incantesimi e con il **Guanto Airgetlam**, un’arma creata tramite la Peculiarità **Xifosimbiosi** di Solais che la rende anche Resistente ai danni da **fulmine**.
- ◆ La natura “smarrita” di Rubedo non significa che chi la gioca debba esserlo a sua volta: al contrario, questa persona dovrebbe essere interpellata riguardo agli esperimenti su Cernunnos VII e sui misteri legati alle energie psichiche.
- ◆ Il numero “**003**” nell’identità di Rubedo non è decorativo: esistono almeno due versioni precedenti dell’esperimento, che faranno di certo la loro apparizione nel corso della campagna.

SOLAIS



INFORMAZIONI BASE

Identità: Simbionte Arma -
Classe Airgetlam Beta

Tema: Vendetta

Origine: Cernunnos VII

Peculiarità: Xifosimbiosi

Armi tipiche: Sé stessa

SOLAIS NEL DETTAGLIO

- ◆ Nonostante l'aspetto umanoide, l'arma vivente Solais è in realtà uno sciame di nanomacchine progettato per rispondere agli ordini del **Guanto Airgetlam**. Durante il primo test con Rubedo, Solais approfittò dell'esitazione della bambina per ribellarsi e fuggire dal laboratorio insieme a lei, uccidendo buona parte del personale.
- ◆ Solais è decisa a distruggere tanto coloro che l'hanno creata, quanto il governo che ha finanziato il progetto... anche se questo significherà coinvolgere Rubedo nella propria **Vendetta**.
- ◆ Solais sfrutta le Classi **Mutante** e **Tiratore** per trasformare il proprio corpo in un vero arsenale; la sua terza Classe, **Guardiano**, rivela però il suo carattere protettivo.
- ◆ Chi gioca Solais dovrebbe contribuire ad aggiungere dettagli sulla professoressa Cagliostro e sui piani militari del governo: dopotutto, il suo risveglio precede di molto quello di Rubedo.
- ◆ Il rapporto tra Rubedo e Solais è una dinamica delicata, e l'intero gruppo avrà la responsabilità di contribuire alla sua evoluzione nel corso della campagna; chi gioca Solais dovrà scegliere se renderla una sorella maggiore per Rubedo oppure lasciare che la sete di vendetta la consumi, e gli altri PG dovranno offrirle occasioni per stabilire nuovi Legami ed essere davvero libera.

TALA RAMI



INFORMAZIONI BASE

Identità: Brillante Genio della Robotica

Tema: Speranza

Origine: Miravi

Peculiarità: Inventore Prodigio

Armi tipiche: Chiavi multifunzione

TALA NEL DETTAGLIO

- Una delle menti più **brillanti** che abbiano mai lavorato per la **Mycean Robotics**, Tala Rami ha dedicato la sua vita a sviluppare arti protesici e macchinari in grado di prestare soccorso nelle zone sconvolte da guerre e catastrofi. Dopo la morte della fondatrice, il direttivo della Mycean firmò prontamente accordi con gli eserciti di numerose nazioni: disgustata dall'idea che la sua ricerca venisse usata per infliggere le ferite che era nata per guarire, Tala fuggì, portando con sé tutte le chiavi di decrittazione.
- Braccata dai mercenari della Mycean, Tala è stata soccorsa da una misteriosa organizzazione umanitaria paramilitare nota come **Blackwell**. Ancora non sa se può fidarsi di loro, ma sta cercando in ogni modo di tenere viva la propria **Speranza**.
- Le Classi di Tala sono **Artefice**, **Sapiente** e **Viandante**: il suo assistente robotico **Lambton** la protegge in battaglia.
- Chi gioca Tala dovrebbe essere la persona di riferimento al tavolo per quanto riguarda la Mycean Robotics, i suoi collaboratori e, più in generale, tutte le teorie scientifiche di avanguardia.
- Gli scienziati della Mycean Robotics avranno ricostruito almeno in parte le ricerche di Tala: i PG si troveranno quindi a lottare contro i frutti del suo lavoro, distorti nella forma di macchine da guerra.

WISTERIA



INFORMAZIONI BASE

Identità: Strega Freelancer dal Cuore d'Oro

Tema: Pietà

Origine: NeonCity

Peculiarità: Diabolista

Armi tipiche: Uzi arcane

WISTERIA NEL DETTAGLIO

- ◆ Wisteria è una **Strega Freelancer** che opera nella metropoli futuristica di **NeonCity**, in cui la tecnologia **SoulNet** permette di immergersi nel **Mondo Dati**: un riflesso cognitivo della città, popolato da demoni digitali. Wisteria è una sorta di tuttofare, ma ha la tendenza ad aiutare chi è in difficoltà senza pretendere nulla in cambio; molti suoi colleghi non vedono la cosa di buon occhio, e alcuni si sono approfittati della sua gentilezza in passato.
- ◆ Il famiglio di Wisteria, **Schrödinger**, è un bakeneko nato dal ricordo digitale del suo vecchio gatto, a cui era molto affezionata.
- ◆ Le Classi di Wisteria sono **Canaglia**, **Elementalista** e **Tiratore**; è in grado di manifestare oggetti dagli avversari tramite **Rubaspirito** e brandisce una coppia di **uzi arcane**, un'arma personalizzata **rapida** che offre +2 alla Difesa Magica.
- ◆ Il Game Master dovrebbe interpellare chi gioca Wisteria per tutto ciò che riguarda i Diabolisti e le loro fazioni, nonché i rapporti tra demoni e umani e i pericoli delle profondità del SoulNet.
- ◆ Wisteria può sembrare un personaggio semplice, perfino banale, ma la sua generosità la pone in diretta contrapposizione al mondo in cui vive: a volte una giovane strega cyberpunk dal **cuore d'oro** è proprio ciò che serve a ricordarci per quale mondo lottare!

NUOVE OPZIONI

Da questo momento in poi, il capitolo è interamente dedicato alle nuove opzioni e regole progettate per potenziare l'atmosfera techno fantasy di una campagna di **Fabula Ultima**. Va ribadito fin da subito che queste opzioni **sono però utilizzabili in qualsiasi campagna**, a patto che l'intero gruppo di gioco sia d'accordo sulla loro applicabilità.

Per scegliere con maggior facilità le opzioni più adatte, queste pagine introduttive offrono una breve panoramica dei loro effetti sull'esperienza di gioco e della logica di design dietro alla loro progettazione.

ARMI PERSONALIZZATE

Questa regola opzionale consente di creare armi particolari e insolite. Si tratta di un'opzione piuttosto semplice e diretta, senza effetti drastici sull'equilibrio di gioco, che dovrebbe essere sempre disponibile per chi la desidera.

PECULIARITÀ TECHNO FANTASY

Questa opzione è più complessa e ha un profondo impatto sul modo in cui vengono creati i personaggi. Se la si utilizza, ciascun Personaggio Giocante otterrà regole uniche che lo contraddistinguono, sia in termini di capacità che di ruolo nel mondo di gioco.

Gli effetti sono potenti e vanno dalla capacità di mutare aspetto a quella di brandire una reliquia dotata di poteri straordinari...

Le Peculiarità vanno utilizzate solo se il gruppo di gioco è disposto a mettere da parte l'equilibrio di potere presente tra i personaggi per favorire una fortissima caratterizzazione. Questa opzione viene sfruttata al meglio nei gruppi più **affiatati e collaborativi**, ma potrebbe risultare troppo complessa per chi è alle prime esperienze con il gioco.



TECNOSFERE

Sicuramente l'opzione più complessa e radicale tra quelle contenute in questo volume, le **Tecnosfere** consentono una personalizzazione costante e profonda sia delle Classi usate dai PG, sia delle capacità speciali conferite dal loro equipaggiamento.

Con un semplice cambio di arma o armatura, un personaggio focalizzato sugli incantesimi potrebbe trasformarsi in un formidabile guerriero o in un attento studioso.

Adottare questa opzione significa partire dal presupposto che nel mondo di gioco esistano **congegni magici in grado di trasferire capacità complesse** da una persona a un'altra; questo rende la magia meno “magica” e pone una grande enfasi sulla sua trasformazione in **merce e oggetto**. Inoltre, questa regola speciale richiede una gestione più dettagliata dell'equipaggiamento, cosa che potrebbe non interessare ad alcuni gruppi di giochi.

NUOVI PERSONAGGI CLASSICI

Questi PG in stile techno fantasy ampliano la rosa del **Manuale Base** (vedi pag. 172) per sfruttare le potenzialità delle Classi introdotte in questo **Atlante**. Sono anche presenti due Gruppi pregenerati (uno monoclasse, l'altro diversificato) da cui trarre ispirazione.

NUOVE CLASSI

L'**Atlante Techno Fantasy** introduce tre nuove Classi per i Personaggi Giocanti, pensate per interagire normalmente con quelle presenti nel **Manuale Base** e in altri supplementi, senza necessità di effettuare alcuna modifica. Nella prossima pagina sono presenti alcuni pratici consigli, rivolti sia al Game Master sia a qualunque Giocatore interessato, per utilizzare al meglio queste nuove Classi.

NUOVE ABILITÀ EROICHE

Quest'ultima, corposa sezione contiene 18 nuove Abilità Eroiche. Alcune di esse sono legate alle nuove Classi contenute in questo **Atlante**, ma altre aggiungono opzioni destinate alle Classi del **Manuale Base**.

*“Non ho scelto io che mi creassero.
Ma deciderò io il mio futuro.”*

ESPER

- ◆ Questa Classe è estremamente flessibile a seconda dei **doni** selezionati, e offre ottime sinergie sia per i personaggi combattenti che per quelli incentrati sulla difesa o il supporto. La sfida principale per utilizzarla al meglio è la gestione dell'**Orologio Cerebrale**, che rende i doni gradualmente più potenti ma anche più costosi; per questo motivo, è importante valutare quando sfruttarli.
- ◆ La presenza di uno o più Esper indica una probabile importanza della **rete spirituale** (vedi pag. 74) nella campagna; il Game Master dovrebbe fare affidamento su chi gioca l'Esper per stabilire la natura e il funzionamento dei viaggi nella rete, nonché delle creature e dei pericoli che la abitano.
- ◆ Un Esper dotato dell'Abilità **Navigatore** che faccia uso di capacità di supporto basate sull'udito (per esempio, l'Abilità **Incoraggiamento** dell'**Oratore** o l'Abilità **Magicanto** del **Cantore**, rispettivamente a pag. 209 del **Manuale Base** e a pag. 137 dell'**Atlante High Fantasy**) può sostanzialmente prendere parte a un conflitto mentre si trova in un luogo separato. Potrebbe sembrare che stia "barando", ma è importante ricordare che se i suoi alleati vengono sconfitti, anche lui perderà la capacità di influenzare la scena (poiché lo stava facendo **attraverso** quegli stessi alleati). Inoltre, la sicurezza di un PG è in realtà sempre garantita in **Fabula Ultima**: la vera conseguenza della sconfitta sta nel perdere ciò a cui si tiene o guardare impotenti mentre i propri amici vengono catturati. Detto questo, se l'idea di un personaggio che aiuta il resto del gruppo da dietro le quinte vi lascia un retrogusto amaro, **evitate** questo specifico tipo di Esper.

NELLE ALTRE CAMPAGNE

Classi come Esper, Mutante e Pilota hanno nomi futuristici, ma non bisogna pensare che siano appropriate soltanto in un contesto technofantasy:

- ◆ L'**Esper** si presta a qualsiasi personaggio dotato di poteri psichici, capacità divinatorie e telepatiche, oppure basato su uno stile di combattimento che preveda concentrazione e forza di volontà.
- ◆ Il **Mutante** è ottimo per personaggi capaci di mutare forma e trasformarsi parzialmente in animali, oppure alterati da forze magiche.
- ◆ Il **Pilota** è una Classe adatta a inventori e ribelli dall'estetica steampunk o rinascimentale, ma anche a guerrieri che indossano massicce armature magiche o combattono a cavallo di destrieri artificiali.

*“Questo mondo è in frantumi, e toccherà a noi ripararlo.
La rabbia che provate... Usatela con saggezza. È preziosa, ma volatile.”*



MUTANTE

- ◆ Benché il Mutante sia una classe incentrata sul sacrificare la propria forza vitale per modificare il corpo, **non è necessario** che le mutazioni siano viscerali e organiche: potrebbe trattarsi di uno sciamo di nanomacchine che sovraccaricano i propri circuiti o di un mago che consuma il proprio spirito per assumere tratti animali.
- ◆ Il Mutante possiede una serie di Abilità legate all'uso dei **colpi senz'armi** e alla spesa di Punti Vita per trasformare il proprio corpo e ottenere nuovi poteri; se è vero che queste capacità si combinano molto bene con quelle della **Furia** e della **Lama Oscura**, la Classe è altrettanto valida per personaggi che fanno uso di Punti Mente e in particolare incantesimi offensivi ().
- ◆ Di solito, il Mutante non ha avuto diritto di scelta sulla propria condizione; chiunque ne sia il responsabile dovrebbe essere uno degli antagonisti principali del gioco, se non proprio quello finale. Il Game Master dovrebbe coinvolgere chi gioca il Mutante nella creazione e descrizione di laboratori e creature sperimentali.



PILOTA

- ◆ Il Pilota è una classe insolita: offre una grande quantità di opzioni che potenziano i parametri di quasi ogni tipo di personaggio, ma nessuna di esse lo caratterizza particolarmente; saranno le altre Classi del PG a definirne lo stile di gioco.
- ◆ Anche quando si trova all'interno del **veicolo personale**, il Pilota può comunque **comunicare** con gli alleati e con l'esterno, contribuire agli Obiettivi e molto altro; il veicolo è più che altro una sorta di **“equipaggiamento alternativo”**, ed è importante non perdersi nei dettagli tecnici (si tratta pur sempre di un JRPG!).
- ◆ Discutete del ruolo che avranno i mezzi di trasporto (e in particolare quello del Pilota) nella campagna: esoscheletri e mecha sono una vista comune oppure una rarità? Sono considerati macchine da guerra? In quali situazioni è previsto che vengano utilizzati? Le scene e i conflitti della campagna dovrebbero permettere al Pilota di sfruttare le sue capacità; altrimenti, meglio utilizzare una struttura a **esoscheletro** o valutare una Classe diversa.
- ◆ In una campagna incentrata sulle battaglie spaziali, il Pilota potrebbe agire sul proprio **veicolo personale** anziché a bordo del **veicolo di gruppo** (vedi pag. 66); in questo caso, non è considerato parte del suo equipaggio.

ARMI PERSONALIZZATE

La stragrande maggioranza dei protagonisti dei JRPG impugnano armi uniche che ne riflettono lo stile ed esprimono la loro personalità: dagli ombrelli da combattimento alle asce-fucile, nessuna idea è troppo surreale!

Le regole in questa sezione consentono di creare **armi personalizzate** durante la creazione del personaggio; dopodiché, il Game Master potrà creare versioni **rare** di queste armi seguendo le normali regole presenti nel **Manuale Base** (vedi pag. 268), di cui sono elencati alcuni esempi nelle prossime pagine.

Le armi personalizzate non sono strettamente migliori delle normali armi base; ogni giocatore dovrebbe scegliere l'opzione che più rispecchia la sua idea del personaggio.

CREARE UN'ARMA PERSONALIZZATA

Un'arma personalizzata ha le seguenti caratteristiche di partenza:

- ◆ Appartiene a **una CATEGORIA** a scelta tra: **arcana, arco, flagello, da fuoco, lancia, da lancio, pesante, pugnale, da rissa e spada**.
- ◆ Non è un'arma **marziale** (♦), ma può diventarlo a seconda delle **modifiche** che le vengono applicate (vedi sotto).
- ◆ È un'arma **a due mani** e non può beneficiare dell'Abilità Eroica **Stretta della Scimmia** (vedi **Manuale Base**, pag. 241); in sostanza, occupa **sempre** entrambi gli slot mano.
- ◆ È un'arma da **mischia** o a **distanza** (a scelta; indipendentemente dalla CATEGORIA selezionata per l'arma).
- ◆ Ha un **costo** pari a **300** zenit.
- ◆ Il suo **Test di Precisione** si basa su **[DES + INT]** o **[DES + VIG]** (a scelta).
- ◆ Infligge danni **fisici** pari a **[TM + 5]**.

Un'arma personalizzata riceve **tre** modifiche scelte dalla lista a destra.

- ◆ Ciascuna modifica può essere applicata solo **una volta** alla medesima arma.
- ◆ Scegliere una modifica contrassegnata da ♦ rende l'arma **marziale**.
- ◆ Se una modifica si riferisce a "te", intende il personaggio che l'ha equipaggiata.
- ◆ Alcune modifiche sono particolarmente potenti; pertanto, contano come **due** modifiche oppure aumentano il **costo** dell'arma personalizzata.

MODIFICHE

Difesa Incrementata

Ottieni un bonus di +2 alla Difesa e sei considerato equipaggiato con uno **scudo** ai fini delle **tue** Abilità (come **Maestria Difensiva** o **Schivata**; vedi **Manuale Base**, pag. 189 e 203).

Difesa Magica Incrementata ♦

Ottieni un bonus di +2 alla Difesa Magica.

Elementale

Scegli **uno** tra: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, **luce**, **ombra**, **terra** e **veleno**. L'arma infligge danni del tipo scelto anziché **fisici**; inoltre, infligge 2 danni extra.

Potente ♦

L'arma infligge **5** danni extra, oppure **7** danni extra se è un'arma **pesante**.

Questa modifica non è disponibile per le armi delle Categorie **arcana** e **pugnale**, nonché per le armi con la modifica **rapida** (vedi sotto).

Precisa

Ottieni un bonus di +2 alla formula del Test di Precisione dell'arma.

Rapida (conta come due modifiche) ♦

Quando esegui l'azione di **Attacco** e scegli di attaccare con quest'arma, puoi eseguire due attacchi (contro lo stesso bersaglio o due bersagli differenti). Se lo fai, entrambi seguono le regole per **combattere con due armi** (vedi **Manuale Base**, pag. 69).

Trasformabile (aumenta il costo dell'arma personalizzata di 100 zenith)

L'arma ottiene una seconda **forma**: questa va progettata come un'arma personalizzata a sé stante dotata della modifica **trasformabile**, ma non ha un costo in zenit.

Se hai una delle due forme equipaggiata, puoi equipaggiare l'altra forma in qualsiasi momento; durante un conflitto, questo può essere fatto solo durante il tuo turno, **prima o dopo** un'azione, e soltanto **una volta** per turno.

Se una o entrambe le forme dell'arma sono **marziali** (♦), devi soddisfare tutti i requisiti appropriati per equipaggiarla. Inoltre, un'arma **trasformabile** può comunque avere **una sola** Qualità (essa si applica a entrambe le sue forme).

COMPATIBILITÀ

Le armi personalizzate consentono di creare una varietà di equipaggiamenti bizzarri; al contempo, puntano a essere relativamente equilibrate rispetto alle armi base. Per esempio, può sembrare che un'arma personalizzata **precisa** e **rapida** sia sempre meglio rispetto a una coppia di **pugnali d'acciaio**, ma si perde la flessibilità di poter combinare un pugnale con un'arma differente: ogni prospettiva ha un suo pro e un suo contro.

ARMI TRASFORMABILI

La modifica **trasformabile** è sicuramente l'opzione più complessa offerta dalle armi personalizzate. Tuttavia, è importante sottolineare che se una forma dell'arma è da **mischia** e l'altra a **distanza**, o se appartengono a **Categorie** differenti, un personaggio può beneficiare di **una sola forma** alla volta.

Per esempio, un personaggio che utilizzi un'arma con una forma da **mischia** e una forma a **distanza** non può applicare sia **Colpi Potenziati** sia **Proiettili Potenziati** al danno, né avere **Contrattacco** e **Fuoco Incrociato** disponibili in contemporanea.

Un personaggio che utilizzi un'arma trasformabile può sempre decidere con quale forma iniziare un conflitto.

ESEMPI DI ARMI PERSONALIZZATE TECHNO FANTASY

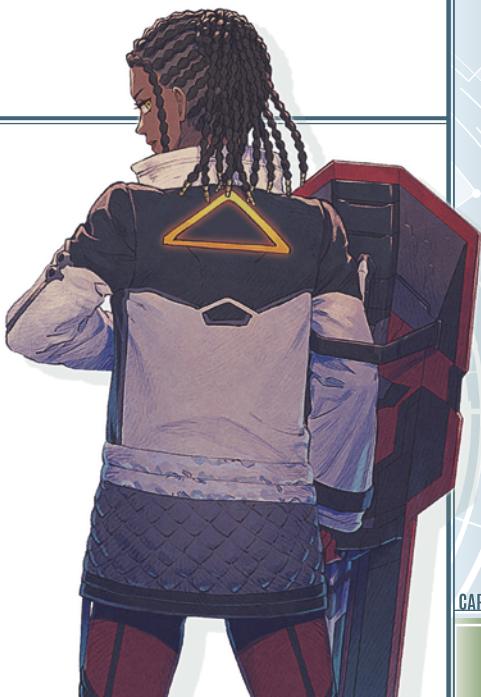
Di seguito sono presentati alcuni esempi di armi personalizzate in stile techno fantasy, accompagnate da possibili evoluzioni rare, tenendo conto delle seguenti condizioni:

- ◆ Non è **mai** possibile impugnare un'arma personalizzata con una sola mano, nemmeno riducendone il danno di 4 punti come indicato a pag. 268 del **Manuale Base**.
- ◆ Nel caso di armi **trasformabili rare**, qualsiasi modifica (come danni addizionali, Qualità e bonus alla Precisione) viene applicata automaticamente a entrambe le forme.

È possibile che l'arma personalizzata di un PG abbia anche un valore affettivo. In tal caso, può essere una buona idea descrivere le varianti rare trovate in seguito come "miglioramenti" dell'arma base, anziché oggetti completamente diversi (per esempio, potrebbero essere descritte come gemme da incastonare in una spada, oppure tipi di caricatore differenti per un'arma da fuoco). Tuttavia, le regole meccaniche che governano oggetti ed equipaggiamento andrebbero mantenute invariate.

“In realtà, è piuttosto maneggevole. Credo che Alex l'abbia progettata ispirandosi al suo ideale di combattente, capace di proteggere ma anche pronta a colpire quando è necessario.”

“... ma è una mia idea. Alex se n'è andata prima che potessimo parlarne, e questo è ciò che resta.”



» AEGISPADE

L'arma iconica di Catlin Xalco, la Pilota. Si tratta di una spada retrattile che può essere conservata all'interno di un robusto scudo magnetico.



GLADIOSCUDO

La versione base dell'arma, con un costo di **300** zenith.

Gladioscudo ♦

Precisione: **[DES + VIG] +2**

Danno: **[TM + 10]** fisico

Spada ♦ Due Mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **difesa incrementata, potente e precisa**.



EGIDA VULCANICA

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **2000** zenith.

Egida Vulcanica

Precisione: **[DES + VIG] +2**

Danno: **[TM + 14]** fuoco

Spada ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Quando sali a bordo del tuo **veicolo personale** (vedi pag. 159) durante un conflitto, puoi far sì che i suoi **moduli arma** infliggano 5 danni extra e che tutto il danno che infliggono diventi da **fuoco** (e il suo tipo non può essere cambiato); se lo fai, questi effetti durano finché non lasci il **veicolo personale**. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **difesa incrementata, potente e precisa**.

» ALABARDE MORTAIO

Ingombranti e difficili da mantenere in buone condizioni, queste armi combinano il tubo di un mortaio e l'impugnatura di una lancia.



PICCA DETONANTE

La versione base dell'arma, con un costo di **300** zenit.

Picca Detonante ♦ **Precisione:** $[\text{DES} + \text{VIG}] +2$ **Danno:** $[\text{TM} + 10]$ fisico

Da fuoco ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **difesa incrementata, potente** e **precisa**.



FAUCETEMPESTA

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **900** zenit.

Faucetempesta ♦ **Precisione:** $[\text{DES} + \text{VIG}] +2$ **Danno:** $[\text{TM} + 10]$ fulmine

Da fuoco ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Quest'arma infligge 5 danni extra alle **bestie** e ai **mostri**. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **difesa incrementata, potente** e **precisa**.

» FUCILI A FLUSSO

Utilizzati principalmente dai Reparti Medici della Federazione, questi fucili offrono buona potenza di fuoco combinata con un sistema di rifrazione spirituale.



ECTOFUCILE

La versione base dell'arma, con un costo di **400** zenit.

Forma I **Precisione:** $[\text{DES} + \text{INT}] +2$ **Danno:** $[\text{TM} + 10]$ fisico

Da fuoco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità. ♦ Questa forma possiede le modifiche **potente, precisa** e **trasformabile**.

Forma II ♦ **Precisione:** $[\text{DES} + \text{INT}] +2$ **Danno:** $[\text{TM} + 7]$ luce

Arcana ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità. ♦ Questa forma possiede le modifiche **elementale, precisa** e **trasformabile**.

⚠ Le modifiche alle armi personalizzate **non** fanno parte delle Qualità dell'arma!



ASKLEPIOS

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1200** zenith.

Forma I ♦

Precisione: $[DES + INT] +2$ **Danno:** $[TM + 14]$ fisico

Da fuoco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Se possiedi l'Abilità **Potere Curativo** (vedi **Manuale Base**, pag. 213), il tuo **Livello Abilità** in essa è considerato incrementato di 1 (fino a un massimo di **3 LA**). ♦ Questa forma possiede le modifiche **potente, precisa e trasformabile**.

Forma II ♦

Precisione: $[DES + INT] +2$ **Danno:** $[TM + 11]$ luce

Arcana ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Se possiedi l'Abilità **Potere Curativo** (vedi **Manuale Base**, pag. 213), il tuo **Livello Abilità** in essa è considerato incrementato di 1 (fino a un massimo di **3 LA**). ♦ Questa forma possiede le modifiche **elementale, precisa e trasformabile**.

» GIGACHIAVI

Queste gigantesche chiavi inglesi sono utili tanto per riparare grandi macchinari quanto per mettere fuori combattimento gli avversari più possenti.



STRINGIBULLONI

La versione base dell'arma, con un costo di **300** zenith.

Stringibulloni ♦

Precisione: $[DES + VIG]$ **Danno:** $[TM + 12]$ fisico

Pesante ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **difesa incrementata, difesa magica incrementata e potente**.



MORSA RIPARANTE

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1000** zenith.

Morsa Riparante ♦

Precisione: $[DES + VIG]$ **Danno:** $[TM + 16]$ fisico

Pesante ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Al termine del tuo turno durante un conflitto, puoi far sì che un **costrutto** a te visibile recuperi 5 Punti Vita. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **difesa incrementata, difesa magica incrementata e potente**.

» STIVALI CORAZZATI

In **Fabula Ultima**, le armi vengono equipaggiate negli slot mano; tuttavia, non sarà certo questo a fermare chiunque abbia modificato questi stivali.



SPACCAMURI

La versione base dell'arma, con un costo di **300** zenit.

Spaccamuri ♦

Precisione: $[\text{DES} + \text{VIG}] +2$

Danno: $[\text{TM} + 10]$ fisico

Da rissa ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **difesa incrementata, potente e precisa**.



MEGATOSCARPE

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **2100** zenit.

Megatoscarpe ♦

Precisione: $[\text{DES} + \text{VIG}] +2$

Danno: $[\text{TM} + 14]$ terra

Da rissa ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Ciascun bersaglio colpito da quest'arma subisce lo status **scozzo**. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **difesa incrementata, potente e precisa**.

» VALIGETTE DA SPIONAGGIO

Queste valigette rinforzate nascondono pistole dalla sorprendente potenza.



CALIBRO 24H

La versione base dell'arma, con un costo di **400** zenit.

Forma I ♦

Precisione: $[\text{DES} + \text{INT}]$

Danno: $[\text{TM} + 5]$ fisico

Da rissa ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità. ♦ Questa forma possiede le modifiche **difesa incrementata, difesa magica incrementata e trasformabile**.

Forma II ♦

Precisione: $[\text{DES} + \text{INT}] +2$

Danno: $[\text{TM} + 10]$ fisico

Da fuoco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità. ♦ Questa forma possiede le modifiche **potente, precisa e trasformabile**.

“Un giocattolo è lo strumento ideale per farla pagare a chi ci ha tolto ogni gioia.”



VALIGELIDA

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1600** zenit.

Forma I ♦

Precisione: **[DES + INT]**

Danno: **[TM + 9]** ghiaccio

Da rissa ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Dopo che effettui un Test di Precisione con quest'arma, ricarichi 1 Punto Inventario per ogni dado che abbia mostrato un valore **pari o superiore a 8**. ♦ Questa forma possiede le modifiche **difesa incrementata, difesa magica incrementata e trasformabile**.

Forma II ♦

Precisione: **[DES + INT] +2**

Danno: **[TM + 14]** ghiaccio

Da fuoco ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Dopo che effettui un Test di Precisione con quest'arma, ricarichi 1 Punto Inventario per ogni dado che abbia mostrato un valore **pari o superiore a 8**. ♦ Questa forma possiede le modifiche **potente, precisa e trasformabile**.

» YO-YO A SCOPPIO

Ben più massicci di un normale yo-yo, questi meccanismi a combustione scatenano una serie di attacchi rapidissimi.



RUOTASCOPPIO

La versione base dell'arma, con un costo di **300** zenit.

Ruotascoppio ♦

Precisione: **[DES + INT]**

Danno: **[TM + 7]** fuoco

Flagello ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **elementale e rapida**.



VORTICE INFERNALE

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1600** zenit.

Vortice Infernale ♦

Precisione: **[DES + INT] +1**

Danno: **[TM + 11]** fuoco

Flagello ♦ Due mani ♦ Mischia ♦ Quest'arma infligge danni extra pari al numero di volte che hai colpito con essa una o più creature durante la scena attuale. ♦ Quest'arma possiede le modifiche **elementale e rapida**.

PECULIARITÀ TECHNO FANTASY

Le Peculiarità sono una **regola opzionale avanzata** che offre un approfondimento tematico e meccanico per i Personaggi Giocanti. Le Peculiarità nelle prossime pagine sono state scritte per campagne techno fantasy, ma possono essere usate in qualsiasi partita; è possibile anche prendere quelle presenti in questo **Atlante** come riferimento per crearne di nuove: basta che l'intero gruppo sia d'accordo nell'utilizzarle.

- ◆ Un PG può avere **una sola** Peculiarità.
- ◆ Se si inseriscono le Peculiarità nella campagna, è **fortemente consigliato** che ciascun PG inizi il gioco con una Peculiarità; inoltre, sarebbe meglio evitare che personaggi nel medesimo gruppo abbiano Peculiarità identiche.
- ◆ In media, un gruppo di PG in grado di accedere alle Peculiarità può affrontare più agevolmente situazioni ardue e rischiose rispetto ad altri eroi dello stesso livello.
- ◆ Se ha senso e il gruppo è d'accordo, un personaggio può perdere la propria Peculiarità e ottenerne un'altra nel corso della storia.

USARE LE PECULIARITÀ IN GIOCO

Le Peculiarità vanno viste come un'espressione meccanica e narrativa della natura unica e speciale di ciascun personaggio, tenendo conto delle seguenti caratteristiche:

- ◆ **Le Peculiarità plasmano il gioco.** Anche la più semplice Peculiarità è una potente affermazione sul PG e sul suo ruolo nella narrazione. Scegliendo **Esperimento in Fuga**, si giocherà una creatura che nessuno ha mai visto prima. Con **Fantasma Cognitivo**, la rete spirituale e le creature che la abitano diventeranno un aspetto principale del gioco. Le Peculiarità hanno lo scopo di render ancor più eroici i Personaggi Giocanti, e la cosa può dimostrarsi difficile da gestire, perciò è bene rifletterci attentamente prima di introdurlle.
- ◆ **Libertà di scelta.** La Peculiarità non dovrebbe servire a rendere più valida l'idea alla base di un PG. Se si crea l'identità **Inventore di Fama Mondiale**, non c'è alcun bisogno di scegliere **Inventore Prodigio** per dare maggior importanza a quell'identità.
- ◆ **Come usare le Peculiarità.** Queste opzioni dovrebbero servire a portare in gioco situazioni interessanti, mettere ciascun PG nelle condizioni di affrontare problematiche fuori dal comune e fornire al contempo supporto meccanico ai Tratti scelti per esso.
- ◆ **Come non usare le Peculiarità.** Queste opzioni non dovrebbero mai essere usate per rendere un PG più forte degli altri, ponendolo sempre sotto i riflettori, né per portare in gioco tematiche che mettano a disagio le altre persone al tavolo.

» AGITATORE

Hai spinto la gente a combattere contro gli oppressori per anni, per sete di giustizia o per desiderio di vendetta. Chi è il tuo bersaglio principale al momento? Chi o cosa hai perso a causa della tua insubordinazione? Chi ti sta dando la caccia?

Quando ti **riposi** dentro o vicino a un insediamento, puoi scegliere un'opzione: scopri la principale fonte di paura o rabbia nella popolazione; **oppure** crei un contatto che vive e opera nei dintorni, fornendogli un nome e una specializzazione, e il Game Master ti dice quali sono i suoi termini (potrebbe richiedere un compenso o aver bisogno di aiuto).

Esempi: Mige la Strega, una **ritualista esperta** che offrirà il suo aiuto in cambio di **materiali rari**; Due-dita, un **trafficante di armi** che è al momento **tenuto prigioniero** dal Corpo di Sicurezza Terrestre.

» BELVA PARLANTE

Sei l'ultimo membro (o così sembra) di un'antica specie di animali estremamente intelligenti, tradita e cacciata dagli umani. Che aspetto hai, e quale capacità straordinaria possiedi? Chi ti ha portato a fidarti degli altri ancora una volta, e cosa faresti se a questa persona succedesse qualcosa di brutto?

Non puoi equipaggiare alcun oggetto, fatta eccezione per gli **accessori** e i **moduli arma e armatura** (vedi pagg. 161-162). Tuttavia, finché il tuo **slot armatura** è vuoto, ottieni un bonus di +2 alla Difesa e alla Difesa Magica.

Ottieni anche **due** benefici a tua scelta tra i seguenti:

- ◆ Puoi equipaggiare **armi personalizzate** (vedi pag. 112).
- ◆ Impari un incantesimo da PNG (vedi **Manuale Base**, pag. 310), ma non puoi scegliere **Devastazione**; se necessario, il Test di Magia utilizza **[VIG + VOL]**. Puoi personalizzare tale incantesimo come suggerito (scegliendo nome, tipo di danno, status e così via).
- ◆ I tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** infliggono 6 danni extra. Questo ammontare aumenta a 10 danni extra se sei di **livello 30 o superiore**.



» CENTO VOLTI

Puoi assumere l'aspetto di pressoché chiunque. Questa capacità viene da gadget speciali, poteri psichici o un'anatomia particolare? Chi è che ha visto attraverso il tuo inganno per la prima volta? Di chi hai perso la fiducia per questo motivo? Chi ha cercato di assoldarti per un'operazione discutibile, e come hai reagito?

Se ti trovi lontano da occhi indiscreti, puoi eseguire l'azione di **Abilità** e spendere 1 Punto Fabula per assumere l'aspetto di un'altra creatura di forma e taglia umanoide; se la creatura è qualcuno che hai incontrato, osservato o su cui hai indagato, puoi anche assumerne la voce e il modo di fare.

Il tuo travestimento ingannerà senza problemi qualsiasi creatura di rango **soldato**, ma **élite** e **campioni** potrebbero notarlo a causa di un Test fallito o di un'**opportunità**. Se un **Cattivo** è presente insieme a te nella stessa scena, può spendere 1 Punto Ultima per rivelare la tua identità a causa di una coincidenza o del suo eccellente intuito.

» DA UN MONDO LONTANO

La tua presenza qui è un'anomalia, e a volte sembra proprio che tu segua delle regole tutte tue. Vieni da un altro pianeta, o forse da un'altra dimensione? Come e quando sei arrivato qui? Pensi di avere ancora la possibilità di tornare indietro? In caso affermativo, lo faresti? Quale terribile minaccia ti ha seguito?

Quando partecipi a un conflitto, guadagni automaticamente 1 Punto Fabula.

Inoltre, puoi invocare un **Tratto** per ritirare i dadi anche dopo un **fallimento critico** (se lo fai, **non** ricevi il Punto Fabula per quel **fallimento critico**).

ARGOMENTI DELICATI

Molte Peculiarità portano in gioco tematiche delicate: **Esecutore Pentito** e **Sopravvissuto** sono costruite su premesse di sfruttamento e oppressione; **Belva Parlante**, **Esperimento in Fuga** e **Robot** danno origine a personaggi percepiti come minacce o anomalie; e perfino la più semplice **Cento Volti** implica che l'eroe sarà probabilmente accolto con sospetto e sfiducia. Quando scegliete e personalizzate le vostre Peculiarità, impegnatevi a rispettare i limiti personali di chi gioca con voi. Fate uso di **linee e veli** (vedi **Manuale Base**, pag. 140) e non esitate a mettere in pausa il gioco se una scena sta mettendo qualcuno a disagio. Vogliatevi bene.

» DIABOLISTA

Hai accesso a un talento o dispositivo particolare che ti permette di plasmare le energie della rete spirituale in un famiglio demoniaco. Come hai ottenuto questo potere? Cosa ti è costato? Che aspetto ha il tuo famiglio? In che modo ciò riflette la tua natura?

Insieme al resto del gruppo, crea il tuo **famiglio**: un PNG di **livello 5** di Specie **demone** (vedi **Manuale Base**, pag. 304). Il famiglio **non ha punteggio di Iniziativa** e **non sale di livello**, può avere **fino a due attacchi base**, ottiene un bonus di +3 ai Test di Precisione e di Magia, e possiede Punti Vita massimi pari a **cinque volte la sua taglia di dado base di Vigore + metà del tuo livello**.

Se sei di **livello 20 o superiore**, il tuo famiglio ottiene un'Abilità aggiuntiva. Quando raggiungi (o se hai già raggiunto) il **livello 40**, il tuo famiglio ottiene un'ulteriore Abilità. Ricorda di discutere la scelta di queste Abilità con il Game Master e con gli altri Giocatori del tuo gruppo.

Quando un PNG di Specie **demone** a te visibile viene ridotto a 0 Punti Vita, se sei presente nella scena, puoi spendere 20 Punti Mente. Se lo fai, il Game Master ti rivela il profilo completo di quella creatura, e tu puoi sostituire **una** delle Abilità del tuo famiglio con **una** delle Abilità di quella creatura (il GM ha l'ultima parola su quali Abilità possano essere scelte e su come si applicano al tuo famiglio). Descrivi come avviene questa trasformazione!

Se possiedi questa Peculiarità, non puoi acquisire l'Abilità **Compagno Fedele** dalla Classe **Viandante** (vedi **Manuale Base**, pag. 219) e viceversa.

Il tuo famiglio non ottiene un turno indipendente durante i conflitti, ma puoi usare un'azione per fargli eseguire un'azione (una volta per turno). Se il famiglio è influenzato da effetti legati al turno (vedi **Manuale Base**, pag. 77), questi effetti si basano sul **tuo** turno.

Il tuo famiglio partecipa e abbandona le scene quando lo fai tu, e riceve i tuoi stessi benefici per il **riposo**. Se ridotto a 0 Punti Vita, svanisce dalla scena e riappare al tuo fianco all'inizio della prossima scena di cui fai parte, con Punti Vita attuali pari al suo valore di **Crisi**.

» ESECUTORE PENTITO

Facevi parte di una gang, un gruppo armato, una forza di polizia o un'unità militare; le tue mani e il tuo cuore sono macchiati dal sangue degli innocenti. Quale evento ti ha sconvolto tanto da farti disertare? Chi pensi non sarà mai in grado di perdonarti, e come mai ha ragione?

Puoi scegliere questa Peculiarità soltanto se il Tema del tuo personaggio è la **Colpa** o il **Dubbio**, e il tuo Tema non può cambiare in alcun modo finché possiedi questa Peculiarità.

Quando ottieni questa Peculiarità, descrivi l'organizzazione per cui hai lavorato, dai un nome al **Cattivo** che la comanda ed elenca le sue **tre strategie principali**. Questa organizzazione diventa una **minaccia** nel vostro mondo.

Esempi: la Galaxy Crossroad Corporation (sotto il controllo di Aaron Callisto; **si impadronisce** delle risorse naturali dei pianeti, **sabota** i diritti dei lavoratori e **colonizza** lo spazio esterno); le Forze di Sicurezza Deluviane (sotto il controllo di Natalia Caiden; sono note per l'**uso eccessivo della forza**, trafficano **prototipi di armi magitech**, e diffondono **disinformazione**); la Compagnia Privata Peckerson (sotto il controllo di Ezra Allen; **sabota** le proteste pacifistiche, **intimidisce** la popolazione civile e **si infiltrà** nei sindacati).

Hai comunque sottratto qualcosa all'organizzazione: ottieni **un singolo oggetto raro** dal valore pari o inferiore a 1000 zenit. Puoi scegliere quest'oggetto dalle liste disponibili, oppure progettarlo insieme al resto del gruppo.

Al termine di ciascuna sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), se hai **ostacolato** una o più strategie dell'organizzazione, o se hai **rimediato** in parte ai danni che ha causato, ottieni **1 Punto Eversione**.

Nel caso ci siano dubbi sul fatto che questo sia accaduto durante la sessione, hai tu l'ultima parola. Impegnati a gestire la cosa nel modo più onesto e sincero possibile.

Quando devi spendere Punti Fabula, puoi invece spendere 1 Punto Eversione (a prescindere dall'ammontare di Punti Fabula richiesto).

Una volta che il Cattivo alla guida dell'organizzazione viene sconfitto e si **Arrende**, perdi questa Peculiarità, aumenta permanentemente i tuoi Punti Vita e Punti Mente massimi di 10, e cambia il tuo Tema in uno dei seguenti: **Appartenenza**, **Dovere** o **Giustizia**.

» ESPERIMENTO IN FUGA

Progettato in un laboratorio nascosto, sei una creatura senza precedenti. Il mondo non è pronto per te, e non lo erano nemmeno i tuoi creatori. Come sei fuggito? Cosa stai cercando? Qual è stata la prima persona che si è mostrata gentile con te?

Quando una regola o capacità richiede che tu spenda **100 o meno** Punti Vita, Punti Mente o Punti Inventario, puoi invece ignorare quel costo subendo **1d8 Punti Instabilità**.

Al termine di ciascuna sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), riduci i tuoi **Punti Instabilità** di 1d6 (fino a un minimo di 0).

Se i tuoi Punti Instabilità raggiungono un valore **pari o superiore a 10**, sei immediatamente ridotto a 0 Punti Vita e ti **Arrendi**; le conseguenze della Resa dovrebbero essere strettamente legate alla perdita di controllo sulle tue capacità. Dopodiché, riporta i tuoi Punti Instabilità a 0.

» FANTASMA COGNITIVO

Sei una presenza nata nelle profondità della rete spirituale, a metà tra il demoniaco e l'umano. Hai memoria dei tuoi primi istanti di esistenza? Quale credenza, ricordo o sentimento incarnì? In che modo ha influenzato il tuo aspetto?

Scegli **due tipi** di danno tra **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, luce, ombra e terra**. Ottieni Resistenza ai tipi di danno scelti. Tuttavia, sei anche Vulnerabile a un altro tipo di danno scelto tra quelli elencati qui sopra.

Inoltre, ottieni la capacità di eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Ritualismo**, e puoi utilizzarli per **trasportare creature** dentro e fuori dalla rete spirituale, nonché per **ottenere informazioni** e seguire le tracce di entità all'interno della rete spirituale.



» INVENTORE PRODIGIO

Possiedi una passione bruciante per la tecnologia e i marcheggi bizzarri. Quale scoperta innovativa ma pericolosa hai fatto, e quale azienda sospetta sta cercando di sottrarti quell'informazione? Cosa vogliono farne?

Una volta per scena di conflitto, se devi spendere Punti Inventario, puoi invece ignorare quel costo.

Puoi avviare i **Progetti**. Se un Progetto richiede un **ingrediente o materiale speciale**, puoi spendere 1 Punto Fabula per dichiarare che lo hai con te; se lo fai, l'invenzione **deve** avere un **terribile difetto** (vedi **Manuale Base**, pag. 134).

» NEO-UMANO

Rappresenti il prossimo stadio dell'evoluzione umana (o una sua possibilità). Quale indizio rivela la tua natura? Cerchi di nasconderla? Hai un mentore o una figura di riferimento? Quale organizzazione o entità ti tiene sotto stretta sorveglianza?

Quando ottieni questa Peculiarità, scegli **Destrezza, Intuito, Vigore o Volontà**.

Quando prendi parte a un conflitto, puoi scegliere un'opzione: incrementi di una taglia di dado la Caratteristica scelta (massimo **d12**); **oppure**, se essa ha **d12** come **taglia di dado base**, la consideri avente una taglia **attuale** pari a **d20** durante i Test che effetti (solo nei Test e a prescindere dagli **status**). L'effetto scelto dura fino al termine della scena.

Quando scegli una delle opzioni qui sopra, il Game Master riceve un'**opportunità**, da usare in scena o in seguito, a rappresentare gli effetti collaterali e imprevisti delle tue capacità (come attirare l'attenzione di un'entità psichica, allertare le autorità della tua presenza o danneggiare il continuum).

» ORACOLO DEL PIANETA

Il flusso delle anime parla attraverso la tua bocca, la sua sofferenza scavata da cicatrici secolari causate da inquinamento ed esperimenti spregiudicati. In che modo questo dolore si manifesta ai tuoi occhi? Come si è creata questa connessione?

Quando fai recuperare Punti Vita e/o Punti Mente a uno o più alleati, ciascuno di essi recupera 5 Punti Vita e/o Punti Mente addizionali e tu scegli uno status tra **avvelenato, confuso, debole, furente, lento e scosso**: ciascuno di quegli alleati guarisce dallo status scelto. L'effetto di recupero addizionale aumenta a 10 Punti Vita e/o Punti Mente se sei di livello 30 o superiore.

Inoltre, puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Spiritismo**.

» RELIQUIA ENIGMATICA

Sei in possesso di una strana arma capace di manipolare la realtà, un artefatto proveniente da un remoto passato (o forse un lontano futuro). Come l'hai ottenuta, e come hai scoperto le basi del suo funzionamento? Chi sta cercando di impadronirsene?

Insieme al resto del gruppo, crea una **reliquia**: un'arma personalizzata rara (vedi pag. 115) dal valore pari o inferiore a 1200 zenith. La **reliquia** è un **artefatto**, può essere distrutta solo con il **Sacrificio** di un PG e smarrita o sottratta **soltanto** in caso di **Resa**.

Finché un **Personaggio Giocante** o un **Cattivo** ha la **reliquia** equipaggiata, può eseguire l'azione di **Abilità** per farle manifestare un potere a sua scelta tra i seguenti:

- ◆ **(Solo PG)** Porre una singola domanda al Game Master. Il Game Master risponde dicendo la verità e descrivendo la visione mostrata dalla **reliquia**.
- ◆ Scegliere una disciplina tra **Chimerismo**, **Elementalismo**, **Entropismo**, **Ritualismo** e **Spiritismo**. Fino al termine della scena, chi ha la **reliquia** equipaggiata può eseguire Rituali di quella disciplina e il loro costo in Punti Mente è dimezzato.
- ◆ Fino al termine della scena, gli attacchi con la **reliquia** infliggono 5 danni extra e tutto il danno che infliggono ignora Assorbimento, Immunità e Resistenze. Inoltre, il personaggio può immediatamente eseguire un **attacco gratuito** con la **reliquia**.

Seconda e terza opzione si possono scegliere più volte e sono **cumulative**; per esempio, scegliere tre volte Chimerismo con la seconda opzione nella medesima scena porterà i Rituali di Chimerismo a costare 1/8 dei normali PM.

Dopo che la **reliquia** manifesta un potere mentre è nelle mani di un Personaggio Giocante, essa accumula **1d6 Punti Paradosso**. Se i Punti Paradosso della **reliquia** raggiungono un valore **pari o superiore a 10**, riporta il loro valore a 0 e tira un **d6**:

- ◆ **1-4:** la **reliquia** diventa completamente inerte e non può essere equipaggiata finché non si verifica una specifica condizione (il Game Master deve dirti di che si tratta).
- ◆ **5-6:** la **reliquia** scatena una forza terribile e senza precedenti, provocando morte e devastazione, una grave alterazione dello spazio-tempo o perfino l'arrivo di una nuova **minaccia** nel mondo (a scelta del Game Master).

Quando un Cattivo sfrutta i poteri della **reliquia**, **non** accumula Punti Paradosso.

Se ti **Sacrifichi** e la **reliquia** non viene distrutta, essa continua a esistere nella campagna con tutte le regole di cui sopra, ma ora può essere rubata o smarrita come qualsiasi altro oggetto (richiede ancora un **Sacrificio** per essere distrutta).

» ROBOT

Sei una creatura umanoide costituita in tutto o in parte da elementi robotici. Sai chi ti ha creato e perché? Ci sono delle tue “copie” in giro per il mondo? Quando hai mostrato la tua personalità divergente per la prima volta, e quali sono state le conseguenze?

Non sei considerato una creatura vivente, ottieni Immunità ai danni da **veleno** e Resistenza ai danni da **terra**. Inoltre, sei immune allo status **avvelenato**.

Non hai bisogno di respirare, bere o mangiare, ma segui comunque le normali regole per il **riposo**; inoltre, recuperi Punti Vita e guarisci dagli status come di norma.

Infine, ottieni un bonus di +2 ai Test che effettui per esaminare o interagire con macchinari, tecnologia o **costrutti** (non si applica ai Test di Magia e Precisione).

» SOPRAVVISSUTO

Sei tra i pochi sopravvissuti a un evento catastrofico, un’offensiva militare o un raid corporativo. Di chi è la colpa dell’accaduto? Sei riuscito a mantenerti in contatto con altri sopravvissuti? Credi che la ricostruzione sia possibile?

Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi e Punti Mente massimi di 5.

Scegli un’opzione: puoi equipaggiare le **armi da mischia e a distanza marziali**, le **armature marziali** e gli **scudi marziali**; oppure impari un qualsiasi incantesimo scelto dalla lista dell’**Elementalist**a o dello **Spiritista** (vedi **Manuale Base**, pag. 194 e 214); oppure aumenti permanentemente i tuoi Punti Inventario massimi di 2.

» TRASPORTO RUBATO

Possiedi un mezzo di trasporto estremamente affidabile, che ti ha tirato fuori dai guai in diverse occasioni. Cosa lo rende unico? Quale forma di energia lo alimenta? Chi era il suo proprietario originale, e perché ci tiene così tanto ad averlo indietro?

Ottieni un mezzo di trasporto a tua scelta tra quelli presenti a pag. 125 del **Manuale Base** (come un veicolo terrestre, una nave o perfino un’astronave) oppure un’astronave (vedi pag. 79). Il trasporto può essere di taglia **media** o **grande**, può contenere te e il tuo gruppo più una decina di ospiti, oltre a possedere armamenti adatti alle **battaglie tra veicoli** (vedi pag. 65).

Una volta per sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**), il GM può assegnarti 2 Punti Fabula per introdurre una complicazione legata alla natura del trasporto o al suo proprietario originale. Tuttavia, il trasporto **non può essere distrutto senza il tuo permesso**.

» XIFOSIMBIOSI

La tua capacità di manifestare un corpo fisico è legata a un'arma, che deve essere brandita da un'altra persona. Come ti hanno creato? Esistono altri come te? Questo è il tuo primo portatore? Con chi hai rifiutato di unire le forze? Desideri la libertà?

Quando ottieni questa Peculiarità, scegli un altro Personaggio Giocante come tuo **portatore**. Entrambi creare immediatamente un Legame verso l'altro; questo Legame ha 1 sentimento scelto tra **ammirazione, inferiorità, lealtà e sfiducia**.

Assicurati che chi controlla il **portatore** sia d'accordo, e che sia entusiasta di esplorare la natura particolare di questa Peculiarità insieme a te.

Insieme al resto del gruppo, crea il tuo **nucleo**: un'arma personalizzata rara (vedi pag. 115) dal valore pari o inferiore a 1200 zenit. Il **nucleo** non può essere perduto, sottratto o distrutto per cause esterne, ma **si disintegra automaticamente** se ti **Sacrifichi**. Ai fini degli effetti che lo richiedono, il **nucleo** non è mai considerato **marziale** (♦); chi è equipaggiato con il **nucleo** può eseguire l'azione di **Abilità** per modificarne le Caratteristiche del Test di Precisione in una qualsiasi combinazione di due Caratteristiche diverse tra loro (si applica a entrambe le forme se è **trasformabile**).

Finché hai questa Peculiarità, **solo il tuo portatore** può equipaggiare il tuo **nucleo**.

I tuoi Punti Vita attuali **non possono mai essere inferiori a 1**; qualsiasi perdita di PV in eccesso viene invece subita dal tuo **portatore** (a prescindere dalla distanza).

Quando il tuo **portatore** si **Arrende**, svanisci immediatamente per rifugiarti in forma dormiente all'interno del **nucleo** (a prescindere dalla distanza), e non puoi uscirne finché quel personaggio non riprende i sensi. Il Game Master può imporre le conseguenze della **Resa** a te oppure al **portatore** (a sua scelta).

Quando il tuo **portatore** si **Sacrifica**, scegli un'opzione:

- ◆ **Retaggio** (solo se c'è un altro PG consenziente a te visibile nella scena). Quel PG diventa il tuo nuovo **portatore** e il tuo **nucleo** appare nel suo **zaino**.
- ◆ **Risveglio** (solo se i tuoi Legami hanno **forza totale pari o superiore a 8**). Perdi questa Peculiarità e il **nucleo** appare tra le tue mani; esegui immediatamente e gratuitamente l'azione di **Equipaggiamento** per equipaggiarlo.
- ◆ **Rottura**. Ti **Sacrifichi** al posto del portatore, che recupera immediatamente Punti Vita pari al proprio valore di **Crisi** e non è costretto a **Sacrificarsi né Arrendersi**.

Quando **guadagni un livello**, se i tuoi Legami hanno una **forza totale pari o superiore a 10**, puoi innescare un **Risveglio** come descritto qui sopra (senza **Sacrificio**).

TECNOSFERE

Le **tecnosfere** sono cristalli in cui si è concentrata e stabilizzata una quantità variabile di energia proveniente dal flusso spirituale che attraversa il mondo. Se collocate all'interno di equipaggiamento appositamente progettato, queste gemme reagiscono modificandone le caratteristiche o perfino conferendo nuove capacità a chi le utilizza.

Le tecnosfere costituiscono un **insieme di regole opzionali** che modifica **profondamente** molti dei sistemi presenti nel **Manuale Base**, allo scopo di **sostituire** parte della complessità anziché aggiungerne soltanto. Se si utilizza questa regola, **tutti i Personaggi Giocanti** nel gruppo dovranno seguirla, senza eccezioni.

In termini meccanici, le tecnosfere permettono di rendere modulari e intercambiabili molti degli aspetti che contraddistinguono il personaggio e il suo equipaggiamento: Abilità, Classi, Qualità e molto altro. La regola è particolarmente adatta a un contesto **techno fantasy**, ma può essere usata in qualsiasi campagna.

In linea di massima, questa regola **non rende** i personaggi più forti del normale; semplicemente, li rende forti in modo **diverso**.

TIPI DI TECNOSFERE

Le tecnosfere si dividono in due gruppi principali: **mnemosfere** e **oplosfere**.

- ◆ Le **mnemosfere** (dal greco *mnéme*, “memoria”) sono generate dall’accumulo di pensieri, emozioni e conoscenze presenti nel flusso delle anime, e rispondono allo stimolo di nuovi eventi ed esperienze.

In termini di gioco, ciascuna mnemosfera è associata a una Classe e permette a chi la utilizza di accedere ad alcune delle Abilità di quella Classe.

- ◆ Le **oplosfere** (dal greco *óplon*, “arma, strumento”) sono letteralmente “grumi” di energia spirituale associata a determinati elementi (come fuoco o terra) o concetti semplici (come la guarigione o il lancio di incantesimi).

In termini di gioco, le oplosfere potenziano gli oggetti in cui vengono collocate o le capacità di chi le equipaggia; inoltre, oplosfere simili possono **coagularsi**, generando effetti più potenti.

Di seguito vengono presentate tutte le regole per l’inserimento del sistema a tecnosfere nella vostra campagna; sono piuttosto complesse, quindi è importante che tutto il gruppo faccia del suo meglio per memorizzarle.

LE TECNOSFERE CAMBIANO IL MONDO

Può sembrare che le tecnosfere siano un'opzione strettamente "meccanica", ma la verità è che hanno un impatto molto forte anche sulla narrazione, nonché sulla percezione della magia e delle competenze dei personaggi all'interno dell'ambientazione.

Per un miglior inserimento delle tecnosfere nella vostra campagna, potreste trovare utili le seguenti considerazioni.

» NIENTE DI SPECIALE (FORSE)

Il fatto di poter semplicemente inserire una tecnosfera in un dispositivo impugnato o indossato per ottenere capacità tipiche di una Classe, e che poi le persone possano scambiarsi queste capacità con un semplice gesto, potrebbe far percepire tali capacità un po' meno "uniche" e "speciali" di quanto accade di solito in **Fabula Ultima**.

- ◆ Ne emerge quindi un'ambientazione dove magia, tecnica e talenti personali sono **sviliti**, ridotti a **merce** e **uniformati**: quando emerge una nuova forma di arte o artigianato, essa è condannata a diventare il nuovo standard oppure svanire perché poco redditizia o "fuori moda".
- ◆ Chiunque si rifiuti di fare uso delle tecnosfere o allenì gran parte delle sue capacità in maniera tradizionale diventa una figura interessante da esplorare, probabilmente **criticata** come arretrata o **sbeffeggiata** per lo scarso senso pratico.
- ◆ È probabile che esistano arti perdute e potenti magie non riproducibili da tecnosfere sintetizzate artificialmente. In termini di gioco, ciò può essere espresso rendendo alcune tecnosfere **artefatti** dotati di capacità speciali fuori dal comune, oppure limitando la lista di Classi accessibili in forma di **mnemosfera** (per esempio, la lista delle Classi suggerite a pag. 136 esclude l'**Arcanista**, sia per ragioni di complessità sia perché narrativamente dovrebbe mantenere la sua straordinarietà).

Questi aspetti vengono ulteriormente esasperati se le tecnosfere sono **vendute** tramite negozi o distributori.

Ricordate comunque che, anche qualora le tecnosfere fossero una vista comune nell'ambientazione, **solo i PG ne farebbero uso in termini di regole**. Perciò, se dovesse capitare di descrivere le capacità di alcuni PNG come derivanti dall'uso di tecnosfere, si tratterebbe soltanto di una scelta **estetica** (ulteriori informazioni a pag. 133).

» MONOPOLIO SULLA COMPETENZA

Se una singola azienda, organizzazione o governo controlla il mercato delle mnemosfere, controlla anche la rapidità di sviluppo e apprendimento della popolazione, potendo così manipolarne le probabilità di carriera e successo.

- ◆ Un individuo può allenare le proprie capacità anche senza utilizzare le mnemosfere, ma il ritmo a cui ciò avviene è **molto più lento** rispetto alla semplice attivazione di una mnemosfera già sviluppata.
- ◆ Dal punto di vista delle regole (e soprattutto delle **ricompense**), questo fa sì che il Game Master possa offrire ai PG mnemosfere più potenti (magari perfino con alcuni livelli già acquisiti al loro interno!) quando sconfiggono antagonisti importanti o saccheggiano convogli industriali.

Ovviamente, un sistema simile offre l'occasione di esplorare una grande varietà di vicende: dalla creazione di armamenti avanzati, volti a rendere la vita dei soldati una risorsa facilmente sostituibile, a complotti destabilizzanti che portano squilibrio tra le nazioni fornendo a uno dei contendenti accesso immediato a competenze e capacità decisive... in cambio di obbedienza o favori.

» SPIRITO CONDENSATO

Ogni tecnosfera è la rappresentazione fisica di un **conetto, istinto, tendenza, vocazione o emozione**: questo permette di utilizzarle come strumento narrativo per mostrare la natura di un luogo o di una creatura, anche se in maniera astratta.

- ◆ Ne consegue quindi che, in un mondo dove sono presenti le tecnosfere, i sentimenti, le emozioni e la sofferenza delle creature sono così forti (o il flusso spirituale così sensibile) da **manifestarsi spesso** in forma addensata e cristallizzata.
- ◆ Ovviamente, il procedimento può essere **forzato**; in questo caso, è importante stabilire se esiste (o esisteva) un modo più lento e sostenibile di creare le tecnosfere (che magari avevano anche un nome e un ruolo sociale differente).

Potete anche utilizzare le tecnosfere cambiandone l'origine e il ruolo narrativo: per esempio, potrebbero essere **gioielli** realizzati con le memorie dei defunti, **parassiti simbiotici** che offrono poteri all'ospite, oppure **cristallizzazioni di codice** che appaiono spontaneamente nella **rete spirituale** (vedi pag. 74). In questi casi, potreste trovare particolarmente d'aiuto le varianti presentate a pag. 138.

MODIFICHE ALLE REGOLE SULL'EQUIPAGGIAMENTO

Se si utilizzano le tecnosfere, l'equipaggiamento segue alcune regole particolari:

- ◆ Gli unici equipaggiamenti disponibili nel corso della campagna sono i seguenti: **armi personalizzate** (vedi pag. 112), **armature** e **accessori**, nonché **moduli arma** e **armatura** per la Classe **Pilota** (vedi pag. 158).

Gli altri tipi di equipaggiamento **non possono esistere**; per questo motivo, si consiglia di ignorare l'Abilità **Doppio Scudo** della Classe **Guardiano** (vedi **Manuale Base**, pag. 203) e di rendere le **magisfere** della Classe **Artefice** un **beneficio avanzato magitech**, rimuovendo il **magicannone** (vedi **Manuale Base**, pag. 187).

- ◆ **Armi personalizzate** e **armature** non possono avere Qualità al di fuori di quelle elencate nella tabella qui sotto, che offrono **slot** in cui collocare le tecnosfere.

Al contrario, gli **accessori** e i **moduli rari** da **Pilota** (vedi pag. 86) seguono le regole normali per gli oggetti rari e **non possono** avere le Qualità descritte qui sotto.

- ◆ Per alleggerire il carico del Game Master, i PNG **non possono avere l'Abilità Equipaggiabile** (vedi **Manuale Base**, pag. 308) né **sfruttare le tecnosfere**; le loro capacità possono essere **descritte** come derivanti da armi, corazze o tecnosfere, ma **non sono considerate tali a livello di regole**. Per compensare questo svantaggio, i PNG di Specie **umanoide** ottengono un'Abilità addizionale.

- ◆ Le **tecosfere** (sia **mnemosfere** che **oplosfere**) e gli oggetti che le contengono non possono essere **distrutti**, **rubati** o **smarriti** senza il permesso di chi li possiede.

QUALITÀ	COSTO	EFFETTO
Slot α	-	Offre 1 slot tecnosfera . Questa Qualità è presente in automatico e senza costi aggiuntivi su tutte le armi e armature che non abbiano altre Qualità.
Slot β	+600 z	Offre 2 slot tecnosfera (massimo 1 mnemosfera).
Slot γ	+1500 z	Offre 3 slot tecnosfera (massimo 2 mnemosfere).
Slot δ	+1800 z	Offre 4 slot tecnosfera (massimo 2 mnemosfere). Questa Qualità è disponibile soltanto sulle armi .

MODIFICHES ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Le seguenti regole speciali si applicano alla creazione dei Personaggi Giocanti:

- ◆ Come di norma, ciascun Personaggio Giocante viene creato di **livello 5**, ma deve distribuire questi livelli tra **esattamente tre Classi**.
Le tre Classi così scelte sono considerate **Classi Innate** di quel PG.
- ◆ Al momento della creazione, ciascun Personaggio Giocante riceve un **aumento permanente di 5 Punti Vita massimi e 5 Punti Mente massimi**, nonché la capacità di **equipaggiare armi da mischia e a distanza marziali**.
- ◆ Al momento della creazione, ciascun Personaggio Giocante riceve anche una **mnemosfera di livello 1** di una Classe a sua scelta.

Esempio: un PG potrebbe iniziare il gioco con le Classi Innate **Elementalista** (1 livello), **Esper** (2 livelli) e **Spiritista** (2 livelli), ottenendo anche una mnemosfera di livello 1 della Classe **Sapiente**.

MODIFICHES ALL'AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

Le seguenti regole speciali si applicano all'avanzamento dei Personaggi Giocanti:

- ◆ Quando un PG guadagna un livello, aumenta il proprio livello del personaggio di 1 e investe 1 livello in una delle proprie Classi Innate **oppure** in una mnemosfera tra quelle del gruppo.
- ◆ Nel corso dell'avanzamento, il personaggio può investire livelli nelle Classi Innate secondo le normali regole, ma **non può acquisire nuove Classi**, nemmeno dopo aver **padroneggiato** tutte e tre le proprie Classi Innate.

I Punti Vita e Punti Mente massimi del personaggio, così come gli incrementi delle taglie di dado delle Caratteristiche ai livelli **20** e **40** e qualsiasi altro effetto la cui potenza varia in base al livello, vengono calcolati secondo il **livello del personaggio**, che è **separato** dal livello totale di Classi Innate e mnemosfere equipaggiate.

Esempio: un PG potrebbe raggiungere il livello 20 e avere ancora un totale di 5 livelli nelle Classi Innate, avendo però investito 15 livelli in varie mnemosfere; riceve comunque l'aumento di taglia di una Caratteristica ed è considerato un personaggio di livello 20 ai fini del calcolo di PV e PM massimi, nonché di effetti basati sul livello.

OLTRE IL LIVELLO 50

Un Personaggio Giocante che abbia raggiunto il livello 50 **non può più guadagnare livelli del personaggio**, ma **può comunque** continuare a ottenere Punti Esperienza e investire i livelli così ottenuti in **Classi Innate** e **Mnemosfere**.

EQUIPAGGIARE LE TECNOSFERE

Le tecnosfere possono essere liberamente collocate all'interno di **armi** e **armature** dotate degli appositi slot; in questo modo, chiunque equipaggi l'oggetto in questione riceverà i benefici delle tecnosfere al suo interno.

- ◆ Collocare tecnosfere in un oggetto è un'operazione che **richiede calma e attenzione**, quindi **non** può essere svolta durante un conflitto.
- ◆ Il medesimo equipaggiamento può contenere **sia mnemosfere che oplosfere**, a patto di rispettare le limitazioni dei rispettivi slot. Per esempio, uno **Slot B** può contenere due tecnosfere in tutto, di cui **soltanto una** può essere una mnemosfera.
- ◆ Il medesimo equipaggiamento **non può** contenere **due o più mnemosfere** che abbiano in comune una o più Abilità (incluse le Abilità Eroiche).
- ◆ Un personaggio **non può** **equipaggiare** un oggetto contenente una mnemosfera che conferisca una o più Abilità (incluse le Abilità Eroiche) a cui abbia **già** accesso (sia che ciò avvenga tramite una Classe Innata, sia tramite un'altra mnemosfera presente in un oggetto equipaggiato).
- ◆ Alcune oplosfere richiedono e occupano **più di uno slot**.
- ◆ Si possono collocare **due o più oplosfere identiche** nel medesimo oggetto; in alcuni casi, questo genera un effetto di **coagulo** (vedi pag. 137).



REGOLE SULLE MNEMOSFERE

Ciascuna mnemosfera è legata a una specifica Classe e può salire di livello per diventare più forte, assorbendo esperienze e ricordi, seguendo queste regole:

- ◆ Per ragioni di semplicità ed equilibrio, si consiglia di limitare le mnemosfere alle Classi elencate di seguito: **Canaglia, Cantore, Chimerista, Comandante, Danzatore, Elementalista, Entropista, Esper, Furia, Guardiano, Maestro d'Armi, Oratore, Sapiente, Spiritista e Tiratore.**
- ◆ Quando un personaggio investe un livello in una **mnemosfera** (vedi pag. 134), essa sviluppa una nuova Abilità della Classe corrispondente o potenzia il Livello Abilità di un'Abilità già acquisita, come accadrebbe nel normale avanzamento della Classe.
- ◆ Una mnemosfera può contenere **al massimo 5 livelli**; una volta raggiunto il livello 5, la mnemosfera è **padroneggiata** e sviluppa un'Abilità Eroica della relativa Classe **oppure** un'Abilità Eroica generica, a scelta del gruppo dei Giocatori. I requisiti dell'Abilità Eroica scelta devono essere **soddisfatti per intero** da quella specifica mnemosfera.
- ◆ Finché un PG ha tra gli oggetti equipaggiati un'arma o armatura contenente mnemosfere, ha accesso a **tutte le Abilità (anche Eroiche)** in esse contenute. Non appena il personaggio non ha più una mnemosfera equipaggiata, perde **tutti** i relativi benefici e capacità (come ad esempio gli incantesimi appresi tramite una **mnemosfera Chimerista**; essi fanno parte della mnemosfera, non del Personaggio).
- ◆ Le mnemosfere **non danno accesso ai benefici gratuiti** delle rispettive Classi, né permettono in alcun caso di **avviare Progetti o eseguire Rituali** (le Abilità legate a questi aspetti, se presenti, non possono essere acquisite). Un personaggio che desideri queste capacità deve ottenerle per mezzo delle **Classi Innate**.

Esempio: se un personaggio di livello 5 equipaggia una mnemosfera **Guardiano** di livello 5 (**Fortezza 2; Maestria Difensiva 3; Bastione**) e una mnemosfera **Elementalista** di livello 3 (**Artiglieria Magica; Magia Elementale 2: Ignis, Vampata**), si ritrova ad avere Abilità alla pari con un PG di livello 13, con l'aggiunta di un'Abilità Eroica.

Tuttavia, le mnemosfere in questione non conferiscono i normali benefici gratuiti di quelle Classi (PV e PM addizionali, uso di armature e scudi marziali, Ritualismo), permettendo invece l'aumento di PV dovuto all'Abilità **Fortezza**.

Si consiglia di utilizzare le apposite **schede mnemosfera** per tenere traccia dell'avanzamento di ciascuna mnemosfera posseduta dal gruppo e per poterle scambiare rapidamente tra i personaggi (vedi pag. 145).

REGOLE SULLE OPLOSSFERE

Le oplosfere sono più semplici e immediate delle mnemosfere, ma non per questo meno importanti. Seguono alcune regole particolari:

- ◆ Le oplosfere sostituiscono il normale sistema di acquisizione delle Qualità degli oggetti rari, permettendo al gruppo di riconfigurare il proprio equipaggiamento.
- ◆ Quando viene collocata in un pezzo di equipaggiamento, un'oplosfera vi infonde il proprio potere in modo unico per ciascun tipo di oplosfera.
- ◆ Molte oplosfere possiedono effetti di **coagulo (Coag.)** che si **aggiungono** al normale effetto dell'oplosfera se nel **medesimo oggetto** sono collocate oplosfere identiche.

Esempio: collocando nella stessa arma due oplosfere **artiche**, ciascuna di esse cambia il danno dell'arma in **ghiaccio** e offre Resistenza e Immunità al danno da **ghiaccio** (risultando quindi in un'Immunità). Invece, collocando tre oplosfere **gladiatrici**, l'arma infligge 6 danni extra agli **umanoidi** (2 per ciascuna oplosfera) e aumenta la Difesa del personaggio di 3 punti.

Similmente alle mnemosfere, le oplosfere funzionano meglio se gestite tramite un supporto digitale, oppure realizzando delle carte promemoria che permettano di scambiarle tra membri del gruppo (vedi pag. 144).

LE TECNOSFERE COME RICOMPENSE

Le tecnosfere danno il loro meglio quando il gruppo ne ha una buona quantità e varietà a disposizione: per questo motivo, l'assunto di base è che questi cristalli si **creino spontaneamente nel mondo di gioco**, affinché sia sempre sensato imbattersi in alcune di esse nel corso delle sessioni (per esempio, l'ira di un mostro inferocito potrebbe generare una **mnemosfera Furia**).

Un'opzione interessante è far sì che ogni nuova tecnosfera offra una breve visione di ciò che l'ha generata: un suono, un ricordo, un'emozione, qualche indizio.

Ai fini del calcolo delle ricompense o della vendita, il valore di ciascuna tecnosfera si aggira sui **500 zenit**, e ogni livello già presente all'interno di una mnemosfera incrementa il suo valore di **300 zenit**.

Una lista di oplosfere già pronte è fornita a partire da pag. 139.

PROBLEMI, SOLUZIONI E ALTERNATIVE

Nonostante le regole per le tecnosfere siano state adeguatamente rodate, come spesso accade quando una regola opzionale ha un impatto così vasto, possono richiedere degli accorgimenti.

Per esempio, un personaggio basato sull'Abilità **Acromorfosi** (vedi pag. 155) o che sfrutta spesso **moduli arma e armatura** (vedi pag. 161) potrebbe trovarsi privato in tutto o in parte delle proprie mnemosfere e oplosfere; inoltre, è probabile che alcuni gruppi desiderino implementare solo **parzialmente** il sistema delle tecnosfere.

Qui di seguito è possibile trovare una serie di suggerimenti che permettono di risolvere con relativa semplicità gran parte di queste situazioni. Va sottolineato che le limitazioni introdotte da queste opzioni sono dovute al fatto che, normalmente, **mnemosfere e oplosfere competono per i medesimi slot** e quindi si equilibrano a vicenda; rimuovendo le une o le altre si mette a rischio questo equilibrio.

- ◆ **Tecnosfere integrate.** Sfruttando questa opzione, particolarmente adatta a **Mutanti e Piloti**, il PG può collocare **un numero di mnemosfere pari o inferiore a $[1 + (\text{il livello del PG diviso per } 15)]$** all'interno di un congegno, bracciale o altro dispositivo che offre una giustificazione narrativa e assicuri che le Classi contenute nelle mnemosfere siano sempre a disposizione; tuttavia, **non può equipaggiare** oggetti dotati di **slot δ** e può utilizzare gli slot tecnosfera dell'equipaggiamento **soltanto per le oplosfere**.
- ◆ **Solo mnemosfere.** Se il gruppo decide di utilizzare le mnemosfere, ma preferisce mantenere le normali regole per l'equipaggiamento, può utilizzare una variante della regola descritta qui sopra: ogni PG può mantenere attivo **un numero di mnemosfere pari o inferiore a $[1 + (\text{il livello del PG diviso per } 15)]$** e l'equipaggiamento segue le regole indicate dal **Manuale Base**. In questo caso, **le oplosfere non esistono** e tutti i tipi di equipaggiamento sono nuovamente disponibili per PG e PNG. Inoltre, durante la creazione del personaggio i PG **non ottengono** automaticamente la capacità di equipaggiare tutte le **armi marziali da mischia e a distanza** (ottengono però l'incremento di 5 PV e PM massimi, nonché la mnemosfera iniziale di livello 1).
- ◆ **Solo oplosfere.** Infine, se il gruppo desidera personalizzare l'equipaggiamento con le oplosfere, ma preferisce le normali regole per le Classi, si possono applicare **tutte** le regole delle tecnosfere relative all'equipaggiamento, ma la Qualità **slot δ non è disponibile**. In questo caso, **le mnemosfere non esistono**. Inoltre, durante la creazione del personaggio i PG **non incrementano di 5 i propri PV e PM massimi** (ottengono però la capacità di equipaggiare tutte le **armi marziali da mischia e a distanza**).

ESEMPI DI OPLOSSFERE

Per generare casualmente un'oplosfera dalla lista, il Game Master può tirare un **d66** (ossia due d6, uno per le decine e l'altro per le unità).

- ◆ Le oplosfere contrassegnate da un **asterisco (*)** possono essere collocate soltanto nelle **armi**, non nelle **armature**.
- ◆ La medesima **arma** non può contenere oplosfere **differenti** tra quelle associate a un **tipo di danno** (per esempio, un'arma può contenere tre oplosfere **Tossiche**, ma non un'oplosfera **tossica** e una **voltaica**). Questa specifica limitazione non si applica alle **armature**.

Ovviamente, questi sono soltanto alcuni esempi di oplosfera; il Game Master può crearne altre usando queste come riferimento, e i Giocatori possono proporle tramite un **sondaggio o lista dei desideri** (vedi **Manuale Base**, pag. 123).

OPLOSSFERA

d66	Nome	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
11	Affilante*	Ottieni un bonus di +1 ai Test di Precisione con quest'arma. ▶ Coag. 2: quest'arma infligge 2 danni extra.
12	Agile	Considera il tuo dado di Destrezza incrementato di una taglia (massimo d12). Questa oplosfera occupa 2 slot .
13	Artica	Sei Resistente al danno da ghiaccio . Se questo oggetto è un' arma , tutto il danno che infligge diventa da ghiaccio . ▶ Coag. 2: sei Immune al danno da ghiaccio . ▶ Coag. 3: il danno da ghiaccio che infliggi ignora le Resistenze. Quando infligli danno, puoi cambiarne il tipo in ghiaccio .
14	Audace	Considera il tuo dado di Volontà incrementato di una taglia (massimo d12). Questa oplosfera occupa 2 slot .
15	Cavaliera*	Quest'arma infligge 2 danni extra ai mostri . ▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.

OPLOSSFERA

d66	Nome	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
		Sei Resistente al danno da aria . Se questo oggetto è un' arma , tutto il danno che infliggi diventa da aria .
16	Ciclonica	<ul style="list-style-type: none">▶ Coag. 2: sei Immune al danno da aria.▶ Coag. 3: il danno da aria che infligi ignora le Resistenze. Quando infligli danno, puoi cambiarne il tipo in aria.
21	Consacrata*	Quest'arma infligge 2 danni extra ai non morti . <ul style="list-style-type: none">▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.
22	Cristallina	Sei immune allo status confuso . <ul style="list-style-type: none">▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +2 ai Test Aperti che effettui per esaminare creature, luoghi e oggetti.
23	Drenante*	Quando colpisci una o più creature con quest'arma, puoi recuperare 3 Punti Vita e 3 Punti Mente.

PERSONAGGI DI LIVELLO ALTO

Quando si crea un personaggio di livello superiore al 5 in una campagna che utilizza le tecnosfere, si applicano le seguenti regole speciali:

- ◆ **Budget iniziale.** Il personaggio riceve zenith iniziali come da pagina 229 del **Manuale Base**, ma può spenderli in **armi personalizzate**, **armature**, **accessori** e **oplosfere** (del valore di 500 zenith ciascuna).
- ◆ **Mnemosfere.** Il personaggio riceve un'ulteriore mnemosfera di livello 0 per ogni **dieci livelli** oltre il 5 (per esempio, un personaggio di livello 23 riceve una mnemosfera addizionale, per un totale di due mnemosfere).
- ◆ **Livelli.** Il personaggio può suddividere come preferisce i suoi livelli tra le Classi Innate e le mnemosfere a sua disposizione, posto che investa **almeno 5 livelli** tra **tre** Classi Innate.

OPLOSFERA

d66	Nome	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
24	Energizzante	Sei immune allo status debole . ▶ Coag. 2: quando recuperi Punti Vita, recuperi 2 Punti Vita addizionali.
25	Espansiva*	Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (2) . Questa oplosfera occupa 2 slot .
26	Falciatrice*	Quest'arma infligge 2 danni extra alle pianze . ▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
31	Gladiatrice*	Quest'arma infligge 2 danni extra agli umanoidi . ▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
32	Lucente	Sei Resistente al danno da luce . Se questo oggetto è un' arma , tutto il danno che infligge diventa da luce . ▶ Coag. 2: sei Immune al danno da luce . ▶ Coag. 3: il danno da luce che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in luce .
33	Medica	Quando fai recuperare Punti Vita e/o Punti Mente a una o più creature con una pozione , quella pozione fa recuperare rispettivamente 2 PV e/o PM extra. ▶ Coag. 2: quando fai recuperare Punti Vita o Punti Mente a una o più creature con una pozione , quella pozione fa recuperare rispettivamente 1 PV o PM extra.
34	Occulta*	Quest'arma infligge 2 danni extra agli elementali . ▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.
35	Odiosa*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status furente . Questa oplosfera occupa 3 slot .
36	Oscura	Sei Resistente al danno da ombra . Se questo oggetto è un' arma , tutto il danno che infligge diventa da ombra . ▶ Coag. 2: sei Immune al danno da ombra . ▶ Coag. 3: il danno da ombra che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in ombra .

OPLOSSFERA

d66	Nome	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
41	Perforante*	Il danno inflitto da quest'arma ignora le Resistenze. ▶ Coag. 2: il danno inflitto da quest'arma ignora anche le Immunità.
42	Possente	Considera il tuo dado di Vigore incrementato di una taglia (massimo d12). Questa oplosfera occupa 2 slot .
43	Predatrice*	Quest'arma infligge 2 danni extra alle bestie . ▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
44	Rapida	Sei immune allo status lento . ▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +2 al tuo modificatore di Iniziativa.
45	Rivelatrice	Considera il tuo dado di Intuito incrementato di una taglia (massimo d12). Questa oplosfera occupa 2 slot .
46	Sabotatrice*	Quest'arma infligge 2 danni extra ai costrutti . ▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
51	Scettica*	Quest'arma infligge 2 danni extra ai demoni . ▶ Coag. 2: ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.
52	Sismica	Sei Resistente al danno da terra . Se questo oggetto è un' arma , tutto il danno che infliggi diventa da terra . ▶ Coag. 2: sei Immune al danno da terra . ▶ Coag. 3: il danno da terra che infliggi ignora le Resistenze. Quando infligli danno, puoi cambiarne il tipo in terra .
53	Stordente*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status confuso . Questa oplosfera occupa 2 slot .
54	Stregata*	Gli attacchi con quest'arma bersagliano la Difesa Magica. ▶ Coag. 2: gli incantesimi da te lanciati che infliggono danno ne infliggono 2 extra e quelli che causano il recupero di PV ne fanno recuperare 2 extra.

OPLOSFERA

d66	Nome	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
55	Stremante*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status debole . Questa oplosfera occupa 2 slot .
56	Spettrale*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status scozzo . Questa oplosfera occupa 2 slot .
61	Tenace	Sei immune allo status scozzo . <ul style="list-style-type: none"> ▶ Coag. 2: quando recuperi Punti Mente, recuperi 2 Punti Mente addizionali.
62	Tossica*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status avvelenato . Questa oplosfera occupa 3 slot .
63	Velenosa	Sei Resistente al danno da veleno . Se questo oggetto è un' arma , tutto il danno che infliggi diventa da veleno . <ul style="list-style-type: none"> ▶ Coag. 2: sei Immune al danno da veleno. ▶ Coag. 3: il danno da veleno che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in veleno.
64	Vincolante*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status lento . Questa oplosfera occupa 2 slot .
65	Voltaica	Sei Resistente al danno da fulmine . Se questo oggetto è un' arma , tutto il danno che infligge diventa da fulmine . <ul style="list-style-type: none"> ▶ Coag. 2: sei Immune al danno da fulmine. ▶ Coag. 3: il danno da fulmine che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in fulmine.
66	Vulcanica	Sei Resistente al danno da fuoco . Se questo oggetto è un' arma , tutto il danno che infligge diventa da fuoco . <ul style="list-style-type: none"> ▶ Coag. 2: sei Immune al danno da fuoco. ▶ Coag. 3: il danno da fuoco che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in fuoco.

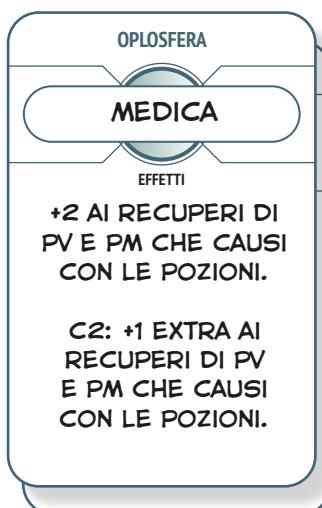
SCHEDE E CARTE PER TECNOSFERE

Queste pagine presentano due ottime opzioni per tener traccia di mnemosfere e oplosfere: **schede mnemosfera** e **carte oplosfera**.

È possibile scaricare gratuitamente questi materiali da www.fabulaultima.it.

- ◆ Quando si sviluppa una mnemosfera, può essere una buona idea darle un nome unico indipendente dalla Classe: per esempio, una mnemosfera **Entropista** costruita per fornire incantesimi che supportino gli alleati e ostacolino i nemici potrebbe essere rinominata **“Controllo”**, mentre una mnemosfera **Canaglia** contenente esclusivamente livelli di **Colpo Basso** potrebbe essere rinominata **“Gioco Sporco”**.
- ◆ Le carte sono un modo efficace per tener traccia delle **oplosfere**, ma accumulandone molte si corre il rischio di non distinguerle più: un'opzione divertente e interessante è **colorare** il cerchio dietro il nome di ciascuna sfera scegliendo una tonalità che ne ricordi la funzione e l'uso. Per esempio, le oplosfere che potenziano gli attacchi potrebbero essere **rosse**, mentre quelle che offrono fonti di guarigione o immunità potrebbero essere **verdi**.

In questo modo, quando un Personaggio Giocante colloca tecnosfere in un'arma o armatura, chi lo gioca può semplicemente annotarne i nomi e prendere le rispettive carte o schede; le oplosfere **coagulanti** possono essere disposte in una pila, come nell'immagine sottostante.



MNEMOSFERA SCANSIONE

CLASSE SAPIENTE

LIVELLO

5

ABILITÀ CONCENTRAZIONE

LIVELLO ABILITÀ 3

+9 PM MASSIMI
+3 A TEST APERTI DI INT+INT

ABILITÀ INTUIZIONE FULMINEA

LIVELLO ABILITÀ 2

QUANDO 13+ SU TEST PER ESAMINARE CREATURA, OGGETTO O LUOGO, HAI FINO A 2 DOMANDE

ABILITÀ

LIVELLO ABILITÀ

ABILITÀ

LIVELLO ABILITÀ

ABILITÀ

LIVELLO ABILITÀ

ABILITÀ EROICA

PM PLUS

+10 PM MASSIMI (+20 SE LIV. 40+)

3
TOL

PROTAGONISTI

NUOVI PERSONAGGI CLASSICI

CACCIATORE CHIMERICO

Destrezza **d8**, Intuito **d10**, Vigore **d8**, Volontà **d6**

Mutante (3 livelli): **Teriomorfosi (3 LA: Arpaktida, Electrophora, Toxicophora)**

Tiratore (2 livelli): **Occhio di Falco, Raffica**

Arbalesta difensiva (**arma personalizzata, [DES + INT], arco, distanza, difesa incrementata, potente, precisa**), corazza di bronzo, 70 zenith.

CAVALIERE DELL'ASFALTO

Destrezza **d10**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d6**

Canaglia (1 livello): **Alta Velocità**

Maestro d'Armi (2 livelli): **Maestria con Armi da Mischia, Tempesta di Lame**

Pilota (2 livelli): **Cuore nel Motore, Veicolo Personale (Destriero, Blindatura Flessibile, Interfaccia Rapida, Turbo)**

Lancia leggera, abito da viaggio, scudo runico, 120 zenith.

CYBERVAMPIRO

Destrezza **d8**, Intuito **d10**, Vigore **d6**, Volontà **d8**

Entropista (1 livello): **Magia Entropica (Furto Vitale)**

Mutante (3 livelli): **Biofagia, Teriomorfosi (Neurophagoida, Pterotheria)**

Tiratore (1 livello): **Raffica**

Revolver "Penance" (**arma personalizzata, [DES + INT], da fuoco, distanza, difesa magica incrementata, elementale (luce), precisa**), veste del saggio, 70 zenith.

ESPERIMENTO

Destrezza **d8**, Intuito **d8**, Vigore **d10**, Volontà **d6**

Chimerista (1 livello): **Magimimesi**

Furia (1 livello): **Frenesia**

Mutante (3 livelli): **Acromorfosi, Genoclepsi, Teriomorfosi (Dynamotheria)**

Veste del saggio, 370 zenith.

INVENTORE NOMADE

Destrezza **d8**, Intuito **d10**, Vigore **d8**, Volontà **d6**

Artefice (3 livelli): **Pioggia di Pozioni, Tecnologie (Infusioni Base), Visionario**

Pilota (2 livelli): **Veicolo Personale (2 LA: Esoscheletro, Fucile ×2, Puntamento Avanzato, Scudo)**

Veste del saggio, 370 zenith.

MAGO DELLA RETE

Destrezza d6, Intuito d10, Vigore d8, Volontà d8

Elementalista (1 livello): **Magia Elementale (Iceberg)**Esper (3 livelli): **Doni Psichici (Fotocinesi), Focus Cognitivo, Navigatore**Sapiente (1 livello): **Intuizione Fulminea**

Guanto sabotatore (**arma personalizzata, [DES + INT], arcana, distanza, difesa incrementata, elementale (fulmine), precisa**), veste del saggio, 70 zenit.

SPADACCINO DEL FLUSSO

Destrezza d8, Intuito d6, Vigore d8, Volontà d10

Esper (3 livelli): **Doni Psichici (Trasferimento Energetico), Focus Cognitivo, Psicocinesi**Maestro d'Armi (2 livelli): **Contrattacco, Spezzaossa**

Lame gemelle dell'Id (**arma personalizzata, [DES + VIG], spada, mischia, elementale (ombra), rapida**), abito da viaggio, 120 zenit.

STREGHETTA ARTIGLIERA

Destrezza d6, Intuito d8, Vigore d8, Volontà d10

Elementalista (3 livelli): **Cataclisma, Magia Elementale (2 LA: Glacies, Ignis)**Pilota (2 livelli): **Tecnologia di Compressione, Veicolo Personale (Esoscheletro, Aereo, Magistatico, Puntamento Avanzato)**

Bastone (scettro con mirino!), veste del saggio, 270 zenit.

TECNOERRANTE

Destrezza d6, Intuito d10, Vigore d6, Volontà d10

Artefice (1 livello): **Pioggia di Pozioni**Esper (1 livello): **Doni Psichici (Presenza Rassicurante)**

Viandante (3 livelli): **Compagno Fedele (3 LA: un massiccio costrutto dotato di PV elevati, capace di proteggere il Viandante dai pericoli e contrattaccare)**

Tomo (un antico manuale di istruzioni!), veste del saggio, 270 zenit.

VENDICATORE PSICHICO

Destrezza d6, Intuito d8, Vigore d10, Volontà d8

Esper (2 livelli): **Doni Psichici (2 LA: Chiaroveggenza, Contraccolpo Psichico)**Guardiano (1 livello): **Protezione**Lama Oscura (2 livelli): **Cuore di Tenebra, Fendente Oscuro**

Ascia da guerra, corazza runica, 70 zenit.

LA CELLULA RIBELLE: RIVOLUZIONARI CORAGGIOSI

Il **Disertore MagSec** si fortifica nel suo turno, protegge gli alleati e spezza le difese nemiche; la **Mistica Coraggiosa** utilizza la magia per guarire gli alleati e condivide con loro i Punti Fabula con **Mi Fido di Te**; la **Lottatrice Intrepida** ricopre diversi ruoli, alternando colpi rapidi e potenti, nonché sfruttando gli status negativi e l'**Atmocinesi** per infliggere rapidamente grandi quantità di danni.

DISERTORE MAGSEC

Destrezza **d8**, Intuito **d8**, Vigore **d8**, Volontà **d8**

Furia (1 livello): **Sopportazione**

Guardiano (1 livello): **Protezione**

Maestro d'Armi (3 livelli): **Breccia, Contrattacco, Tempesta di Lame**

Mnemosfera **Rovente** (Elementalista; 1 livello): **Magia Elementale (Ignis)**

Claymore MagSec (**arma personalizzata, [DES + VIG], spada, mischia, difesa incrementata, potente, precisa**), corazza di bronzo (descritta come parabraccio bronzeo!), 70 zenith.

LOTTATRICE INTREPIDA

Destrezza **d10**, Intuito **d6**, Vigore **d8**, Volontà **d8**

Canaglia (2 livelli): **Colpo Basso (2 LA)**

Furia (1 livello): **Frenesia**

Maestro d'Armi (2 livelli): **Spezzaossa, Tempesta di Lame**

Mnemosfera **Cinetica** (Esper; 1 livello): **Doni Psichici (Atmocinesi)**

Fasciature flessibili (**arma personalizzata, [DES + VIG], da rissa, mischia, trasformabile (forma I: rapida; forma II: potente, precisa)**), tunica da lotta, 120 zenith.

MISTICA CORAGGIOSA

Destrezza **d6**, Intuito **d10**, Vigore **d6**, Volontà **d10**

Esper (1 livello): **Psicocinesi**

Oratore (1 livello): **Mi Fido di Te**

Spiritista (3 livelli): **Magia Spirituale (2 LA: Guarigione, Rinforzo), Spiritismo Rituale**

Mnemosfera **Polare** (Elementalista; 1 livello): **Magia Elementale (Iceberg)**

Scettro retrattile (**arma personalizzata, [DES + INT], arcana, mischia, difesa magica incrementata, elementale (luce), precisa**), veste del saggio, 70 zenith.

“Ne siamo usciti insieme, e non lasceremo indietro nessuno finché non troveremo una nuova casa. Mai più.”

I PILOTI: SISTEMA DI CONTROLLO, ATTIVAZIONE!

Fuggete dal Progetto Orbitale Miraris dopo l'attacco del Governo Centrale, **quattro giovani reclute** si trovano ad affrontare la guerra civile a bordo dei loro **mecha**. Per cosa sceglieranno di combattere? Possono queste macchine terribili proteggere la vita, o soltanto estinguerla? E cosa è successo al pilota del **Miraris 004**?

M001: NEMO

Destrezza d8, Intuito d10, Vigore d8, Volontà d6

Maestro d'Armi (1 livello): **Spezzaossa**

Pilota (3 livelli): **Configurazione Flessibile, Veicolo Personale (2 LA: Mecha, Aereo, Blindatura Standard, Lanciafiamme, Scudo, Spada)**

Tiratore (1 livello): **Occhio di Falco**

Pistola, pugnale d'acciaio, camicia di seta, 70 zenit.

M002: GOZEN

Destrezza d6, Intuito d8, Vigore d10, Volontà d8

Guardiano (1 livello): **Protezione**

Maestro d'Armi (2 livelli): **Contrattacco, Tempesta di Lame**

Pilota (2 livelli): **Presa Salda, Veicolo Personale (Mecha, Aereo, Blindatura Pesante, Falce)**

Ascia da guerra, corazza runica, 70 zenit.

M003: KHORKOI

Destrezza d10, Intuito d8, Vigore d8, Volontà d6

Canaglia (3 livelli): **Colpo Basso, Schivata**

Elementalista (1 livello): **Magia Elementale (Arma Elementale)**

Pilota (1 livello): **Veicolo Personale (Mecha, Aereo, Blindatura Flessibile, Mitragliatore)**

Flagello voltaico (**arma personalizzata, [DES + INT], flagello, mischia, rapida, elementale (fulmine)**), tunica da lotta, 120 zenit.

M005: WALPURGIS

Destrezza d8, Intuito d8, Vigore d6, Volontà d10

Entropista (2 livelli): **Magia Entropica (2 LA: Accelerazione, Umbra)**

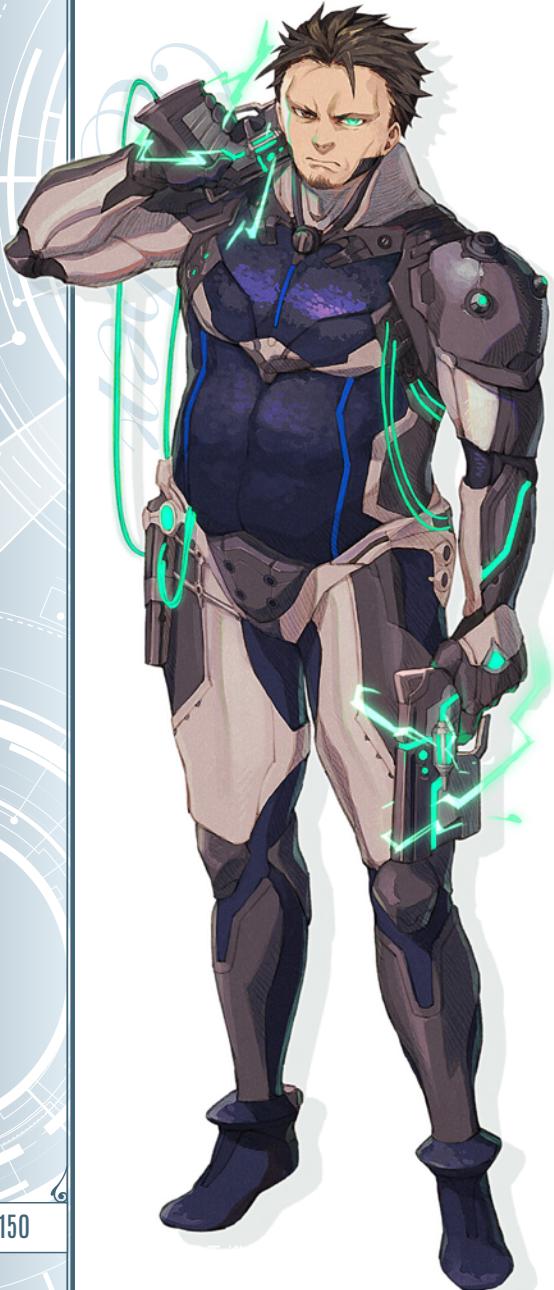
Pilota (2 livelli): **Veicolo Personale (2 LA: Mecha, Aereo, Antimissilistico, Arco, Blindatura Runica, Puntamento Avanzato)**

Spiritista (1 livello): **Magia Spirituale (Guarigione)**

Ectofucile (vedi pag. 116), abito da viaggio, 70 zenit.

ESPER

ANCHE: Empatico, Hacker Spirituale, Psionico



Una pace dettata da una singola volontà non è pace: è semplice sottomissione.

Desideri, pensieri e sentimenti sono forze potenti, i cui echi permeano e trasformano il flusso eterno delle anime che attraversa il mondo.

Gli **Esper** possono connettersi a questa trama di anime e sensazioni, denominata "rete spirituale" dagli scienziati, usandola per trasmettere dati e potenziare le proprie capacità fisiche e mentali. Per questo motivo, ciascun Esper applica i propri poteri in maniera del tutto differente.

- ◆ Come hai sviluppato i tuoi poteri psichici? Qualcuno ti ha addestrato?
- ◆ Quali delle tue capacità sei in grado di potenziare con le arti psichiche?
- ◆ Le tue capacità sono relativamente diffuse, oppure tu sei un'eccezione?
- ◆ Quale caratteristica inquietante o insolita possiedono i tuoi poteri?

BENEFICI GRATUITI DELL'ESPER

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.

ABILITÀ DELL'ESPER

DONI PSICHICI

(+5)

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, ottieni un **dono**. Le regole per i **doni** e per l'**Orologio Cerebrale** si trovano nelle prossime pagine.

FOCUS COGNITIVO

(+5)

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, puoi scegliere un alleato in grado di sentirti **oppure** un nemico a te visibile che sia afflitto dallo status **confuso**, **furente** e/o **scoatto**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, la creatura scelta diventa il tuo **focus**. Ottieni un bonus pari a **[LA]** ai Test che effettui per esaminare il tuo **focus**, nonché ai tuoi Test di Precisione e Test di Magia per attacchi e incantesimi offensivi () che includono il tuo **focus** tra i bersagli. Quando fai recuperare Punti Vita e/o Punti Mente al tuo **focus**, gli fai recuperare rispettivamente **[LA × 2]** PV e/o PM addizionali.

IPERCOGNIZIONE

(+5)

Il costo totale in Punti Mente dei tuoi **incantesimi** e **versi** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 138) che includono il tuo **focus** tra i bersagli è ridotto di **[LA]**, oppure di **[LA × 2]** se il tuo **focus** è l'**unico** bersaglio (fino a un costo minimo di 0 Punti Mente).

NAVIGATORE

Puoi comunicare telepaticamente con ciascun alleato non privo di sensi entro **1 giorno di viaggio** da te; siete **reciprocamente in grado di sentirvi** ai fini di Abilità ed effetti. Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrino nella disciplina di **Ritualismo**; **in più**, puoi usare il Ritualismo per **trasportare creature** dentro e fuori dalla rete spirituale, nonché per **ottenere informazioni** e seguire le tracce di entità all'interno della rete spirituale.

PSICOCINESI

Quando effettui un Test di Precisione, puoi sostituire **uno** dei dadi di Caratteristica con **Volontà** (ad esempio **[DES + VOL]** per un **arco corto**). Inoltre, i tuoi attacchi in **mischia** con armi appartenenti alle Categorie **arcana** o **spada** possono bersagliare le creature **volanti**.

UTILIZZARE UN DONO

Ogni **dono** può essere utilizzato quando si verifica uno specifico **evento**. Quando ciò accade, puoi spendere un ammontare di Punti Mente pari a **[il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale moltiplicato per 5]** per applicare gli effetti del **dono** a quell'evento (per un minimo di 5 PM spesi in questo modo).

- ◆ Puoi utilizzare soltanto un **singolo dono** per evento, e il medesimo dono può essere utilizzato **una sola volta** per evento.
- ◆ Se un **dono causa il recupero di PV o PM** o la **perdita di PM**, l'ammontare aumenta di 10 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

L'OROLOGIO CEREBRALE

Quando acquisisci l'Abilità **Doni Psichici**, ottieni anche un **Orologio Cerebrale**.

- ◆ Il tuo Orologio Cerebrale ha **4 sezioni**, e all'inizio di ogni scena è **vuoto**.
- ◆ Dopo che risolvi uno dei tuoi **doni**, **riempi 1 sezione** del tuo Orologio Cerebrale (fallo **dopo** aver calcolato e applicato tutti gli effetti del **dono**).
- ◆ Il tuo Orologio Cerebrale determina sia il **costo in Punti Mente** dei tuoi **doni**, sia la loro **efficacia** (vedi sopra). Puoi utilizzare i tuoi **doni** anche quando l'Orologio Cerebrale è pieno.
- ◆ Il tuo Orologio Cerebrale **non può essere riempito e/o svuotato** se non nei modi sopra indicati, tramite l'Abilità Eroica **Scarica Cerebrale** (vedi pag. 170), oppure tramite effetti che influenzano **espressamente** gli Orologi Cerebrali.

DONO	EVENTO
Atmocinesi	Quando infliggi danno
Chiaroveggenza	Quando un PNG diventa il tuo focus o quando stringi un Legame con un PNG

Poni al Game Master una singola domanda su quel PNG, e il Game Master risponde dicendo la verità; poi, descrivi quali sensazioni ti hanno rivelato questa informazione. Puoi utilizzare questo dono **solo una volta** sul medesimo PNG.

DONO	EVENTO
Contraccolpo Psichico	Dopo che un nemico ha successo su un Test Contrapposto contro di te o fa sì che tu perda PV
Quel nemico perde un ammontare di Punti Mente pari a [5 + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale moltiplicato per 5)] . Poi, scegli un'opzione: quel nemico subisce lo status confuso ; oppure quel nemico subisce lo status scoatto .	
Fotocinesi	Quando infliggi danno
Quel danno diventa da luce o da ombra e la sua fonte infligge danni extra pari a [2 + il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale] .	
Gravitocinesi	Quando infliggi danno
Quel danno diventa fisico o da terra e la sua fonte infligge danni extra pari a [2 + il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale] . Se la fonte infligge danni a una o più creature volanti , esse sono costrette ad atterrare immediatamente.	
Presenza Rassicurante	Dopo che copri un alleato con l'azione di Guardia
Quell'alleato recupera un ammontare di Punti Mente pari a [10 + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale moltiplicato per 5)] ; se quell'alleato è il tuo focus , guarisce da un singolo status a sua scelta tra confuso , furente e scoatto .	
Scudo Psichico	Dopo che un nemico a te visibile effettua un Test di Precisione o un Test di Magia
Puoi considerare i tuoi punteggi di Difesa e Difesa Magica come pari a [la tua taglia di dado attuale di Volontà + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale moltiplicato per 2)] contro quel Test (puoi usare i tuoi punteggi normali se migliori).	
Termocinesi	Quando infliggi danno
Quel danno diventa da fuoco o da ghiaccio e la sua fonte infligge danni extra pari a [2 + il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale] .	
Trasferimento Energetico	Quando fai sì che una o più creature perdano PV
Scegli te stesso oppure un alleato che sia il tuo focus : se la creatura scelta è in Crisi , essa recupera un ammontare di Punti Vita pari a [5 + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale moltiplicato per 5)] .	

MUTANTE

ANCHE: Abominio, Esperimento, Licantropo



*Guardami, codardo!
Osserva ciò che il
tuo silenzio gli ha
permesso di creare.*

In molti sostengono che non può esserci progresso senza sacrificio; curiosamente, però, tali sacrifici non sono mai richiesti a chi ha il potere. I **Mutanti** sono testimonianze viventi di questa arroganza crudele: i loro corpi e spiriti mostrano le cicatrici dell'inquinamento magico o tecnologico.

Ciascun Mutante è un'entità unica nel suo genere, in grado di alterare il proprio corpo in modi strani e imprevedibili; tuttavia, questo potere esige un prezzo doloroso ed è terrificante a vedersi.

- ◆ Le tue mutazioni sono state causate da un esperimento scientifico o dalla magia?
- ◆ Chi ha causato le tue mutazioni? Quali sentimenti provi verso questa persona?
- ◆ Qual è stata la prima persona a mostrarsi gentile con te? Cosa le è costato?
- ◆ Come si manifestano le tue mutazioni? Cosa le rende bizzarramente affascinanti?



BENEFICI GRATUITI DEL MUTANTE

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 5.

ABILITÀ DEL MUTANTE

ACROMORFOSI

(+3)

I tuoi **colpi senz'armi** infliggono **[6 + (LA × 2)]** danni extra e ottieni un bonus pari a **[LA]** ai tuoi Test di Precisione con essi.

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, puoi scegliere una Categoria di arma diversa da **rissa**. Se lo fai, i tuoi **colpi senz'armi** appartengono ora a quella Categoria; se scegli **arco**, **da fuoco** o **da lancio**, diventano armi a **distanza** anziché da **mischia**; se scegli **pugnale** o **spada**, non possono essere usati con **Triplo Fendente** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 161). Questi cambiamenti terminano all'inizio del tuo prossimo turno.

BIOFAGIA

(+4)

Dopo che un tuo attacco o incantesimo offensivo () fa sì che uno o più nemici perdano Punti Vita, se sei in **Crisi**, puoi recuperare **[LA × 5]** Punti Vita.

ECDISI

Dopo che una fonte di danno ti fa perdere Punti Vita, se quel danno aveva un tipo **diverso da fisico**, puoi spendere 10 PV per ottenere Resistenza a quel tipo di danno finché non usi di nuovo questa Abilità. Non puoi usare questa Abilità se farlo ridurrebbe a 0 i tuoi PV.

GENOCLEPSI

(+2)

Quando infligi danno a uno o più PNG, scopri la loro **Specie** e il GM sceglie **[LA] terioforme** che ritiene tematiche per quei PNG (vedi prossime pagine): se possiedi l'Abilità **Teriomorfosi**, puoi immediatamente usarla, pagando il relativo costo in PV per manifestarle (anche se non sono tra quelle che hai imparato).

TERIOMORFOSI

(+6)

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, impari una **terioforma** (vedi prossime pagine). Puoi usare un'azione e spendere **un terzo dei tuoi Punti Vita attuali** (arrotondato per difetto) per manifestare gli effetti di **fino a due terioforme** tra quelle che hai imparato: i dettagli di questa trasformazione sono spiegati nella prossima pagina.

TERIOFORME

Le **terioforme** sono mutazioni che conferiscono potenti capacità. Sei tu a decidere in che modo si manifestano: per esempio, **Pterotheria** potrebbe trasformarti in un pipistrello di dimensioni umane o semplicemente fornirti grandi ali piumate.

- ◆ Quando usi l'Abilità **Teriomorfosi**, gli effetti delle **terioforme** scelte durano fino al termine della scena, finché non muori o perdi i sensi oppure finché non esegui l'azione di **Guardia** o usi nuovamente l'Abilità **Teriomorfosi** (anche nel caso tu lo faccia tramite **Genoclespi**).
- ◆ Puoi terminare gli effetti di **Teriomorfosi** in qualsiasi momento, ma durante una scena di conflitto puoi farlo soltanto durante il tuo turno, **prima o dopo** un'azione.
- ◆ Quando la scena termina, se sei sotto l'effetto di **Teriomorfosi**, puoi spendere 10 PM per estendere **le tue attuali terioforme** alla prossima scena di cui farai parte.

TERIOFORMA	SUGGERIMENTI PER GENOCLEPSI
Amphibia	Rane, salamandre, creature rigeneratrici, mostri acquatici Puoi respirare sott'acqua e vedere perfettamente in condizioni di scarsa luminosità. Quando recuperi Punti Vita, recuperi 5 Punti Vita addizionali e puoi immediatamente guarire da un singolo status a tua scelta.
Arpaktida	Lupi, rapaci, predatori dotati di sensi acuti Consideri il tuo dado di Intuito incrementato di una taglia (massimo d12). Quando infliggi danno a una o più creature per la prima volta durante il tuo turno, se almeno una di quelle creature è in Crisi , infliggi 5 danni extra a ciascuna di esse.
Dynamotheria	Orsi, dinosauri, creature massicce o dotate di forza straordinaria Consideri il tuo dado di Vigore incrementato di una taglia (massimo d12). Quando hai successo in un Test che include VIG per riempire o svuotare un Orologio, puoi riempire o svuotare 1 sezione aggiuntiva.
Electrophora	Creature elettrofore, elementali del fulmine, robot Quando infliggi danno con un attacco o incantesimo, puoi far sì che tutto il danno inflitto diventi da fulmine . Finché i tuoi colpi senz'armi infliggono danno da fulmine , ciascun nemico che perda 20 o più Punti Vita a causa di essi subisce lo status lento .
Neurophagoida	Parassiti, non morti, creature che si nutrono di anime Quando utilizzi l'Abilità Biofagia , recuperi anche un ammontare di Punti Mente pari a [4 + (il tuo LA in Teriomorfosi)] .

*“Farà più male a te che a me. E ti assicuro
che a me ne farà PARECCHIO.”*

TERIOFORMA	SUGGERIMENTI PER GENOCLEPSI
Placophora	Crostacei, tartarughe, creature con guscio e mezzi corazzati Puoi considerare la tua Difesa pari a [13 + (metà del tuo LA in Teriomorfosi)] (puoi utilizzare il tuo normale valore di Difesa se migliore).
Pneumophora	Molluschi a propulsione, grandi bestie alate, jet e razzi Quando infliggi danno con un attacco o incantesimo, puoi far sì che tutto il danno inflitto diventi da aria . Finché i tuoi colpi senz'armi infliggono danno da aria , ciascun nemico che perda 20 o più Punti Vita a causa di essi subisce lo status debole .
Polypoda	Polpi, calamari, entità dotate di liane o tentacoli I tuoi attacchi con i colpi senz'armi guadagnano multi (3) .
Pterotheria	Pipistrelli, uccelli, insetti alati, creature volanti Sei in grado di volare . In aggiunta ai vantaggi in termini di mobilità, i tuoi attacchi in mischia possono bersagliare le creature volanti e tu non puoi essere bersagliato da attacchi in mischia a meno che l'attaccante non voli o non sia in grado di raggiungere bersagli volanti. Questi benefici non si applicano se non puoi volare liberamente (per esempio se ti trovi in un veicolo progettato per creature di proporzioni umane, oppure uno stretto corridoio). Inoltre, quando subisci danni da aria , fulmine o ghiaccio durante una scena di conflitto, perdi questi benefici fino all'inizio del tuo prossimo turno.
Pyrophora	Crostacei alfeidi, scarabei bombardieri, elementali del fuoco Quando infliggi danno con un attacco o incantesimo, puoi far sì che tutto il danno inflitto diventi da fuoco . Finché i tuoi colpi senz'armi infliggono danno da fuoco , ciascun nemico che perda 20 o più Punti Vita a causa di essi subisce lo status confuso .
Tachytheria	Felini, gazzelle, lepri, creature agili e veloci Consideri il tuo dado di Destrezza incrementato di una taglia (massimo d12). Quando hai successo in un Test che include DES per riempire o svuotare un Orologio, puoi riempire o svuotare 1 sezione aggiuntiva.
Toxicophora	Ragni, serpenti, melme tossiche e altre creature velenose Quando infliggi danno con un attacco o incantesimo, puoi far sì che tutto il danno inflitto diventi da veleno . Finché i tuoi colpi senz'armi infliggono danno da veleno , ciascun nemico che perda 20 o più Punti Vita a causa di essi subisce lo status avvelenato .

PILOTA

ANCHE: Motociclista, Pilota di Mecha, Pirata dei Cieli



Dentro questo acciaio battono i cuori e le speranze di tutto Minerva IV. L'Impero non lo sa, ma ha già perso.

Che siano corridori chiassosi, soldati addestrati o autisti eleganti, i **Piloti** sviluppano uno speciale rapporto con un veicolo; in un certo senso, lo rendono un'estensione del proprio corpo e vi si affidano nei viaggi e nelle battaglie.

Sebbene i mezzi di trasporto siano diffusi in tutti i mondi di **Fabula Ultima**, il veicolo di un Pilota va considerato unico e insostituibile: potrebbe essere il mecha pilotato dalla propria madre in guerra, una moto volante raffazzonata o una meraviglia tecnologica.



- ◆ Dove hai imparato a pilotare? Il tuo insegnante è ancora in vita?
- ◆ Come hai ottenuto il tuo veicolo? Lo hai creato tu, oppure lo hai ereditato?
- ◆ Quale tocco personale rende il tuo veicolo inconfondibile?
- ◆ Chi o cosa non faresti mai salire sul tuo veicolo?

BENEFICI GRATUITI DEL PILOTA

- ◆ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 5.
- ◆ Puoi equipaggiare le **armi da mischia marziali** e le **armi a distanza marziali**.

ABILITÀ DEL PILOTA

CONFIGURAZIONE FLESSIBILE

(+4)

Quando esegui l'azione di **Equipaggiamento** o di **Guardia**, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi scegliere fino a **[LA]** tra i suoi moduli abilitati e **disabilitarli**; se lo fai, scegli altrettanti tra i suoi moduli disabilitati e **abilitali**.

CUORE NEL MOTORE

(+3)

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi spendere 10 PM. Se lo fai, scegli un'opzione: la prossima volta che infligli danni durante questo turno, infliggi **[LA × 2]** danni extra; **oppure**, la prossima volta che subisci danni prima dell'inizio del tuo prossimo turno, quel danno è ridotto di **[LA × 2]** (prima di applicare le Affinità); **oppure**, guarisci da uno status a scelta tra **debole** e **lento**.

PRESA SALDA

Quando effetti un Test di Precisione con un **modulo arma**, puoi sostituire **uno** dei dadi di Caratteristica con **Vigore** (ad esempio **[VIG + VOL]** per un **modulo arcano**).

TECNOLOGIA DI COMPRESSIONE

Se non c'è nessuno a bordo del tuo **veicolo personale**, puoi farlo svanire in sicurezza dal mondo di gioco in qualsiasi momento. Quale magia o scienza lo permette?

Se il tuo **veicolo personale** è assente dal mondo di gioco e sei in un'area grande abbastanza da contenerlo, puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 2 Punti Inventario per farlo apparire a pochi passi da te e **salirvi** gratuitamente.

VEICOLO PERSONALE

(+5)

Quando acquisisci questa Abilità, ottieni un **veicolo personale** con una **struttura** a tua scelta e **tre moduli differenti** a tua scelta (vedi prossime pagine).

Ogni volta che acquisisci nuovamente questa Abilità, ottieni **due moduli** a tua scelta.

VEICOLI PERSONALI

Il **veicolo personale** di un Pilota segue alcune regole speciali:

- ◆ **Salire a bordo del veicolo personale** durante un conflitto richiede un'azione di **Obiettivo**; di solito non serve un Test, ma il Game Master potrebbe introdurre un **Orologio** in caso di seri pericoli e ostacoli. Se il **veicolo personale** è accessibile all'inizio del conflitto, il Pilota può immediatamente **salirvi a bordo** prima di effettuare il Test per l'Iniziativa (vedi **Manuale Base**, pag. 59).
- ◆ **Lasciare il veicolo personale** non richiede un'azione, ma durante un conflitto si può fare solo durante il proprio turno, **prima o dopo** un'azione.
- ◆ Il **veicolo personale** può contenere un numero variabile di creature di proporzioni umane in base a **struttura** e **moduli**, ma solo il suo Pilota può **guardarlo**. Inoltre, gli altri passeggeri **non possono coprire creature** quando effettuano l'azione di **Guardia**.
- ◆ Il **numero massimo di moduli abilitati allo stesso tempo** sul **veicolo personale** è pari a **[3 + il LA di Veicolo Personale del suo Pilota]**. Il Pilota può ridistribuire liberamente i moduli abilitati e disabilitati del **veicolo personale** fuori dai conflitti.

Un **veicolo personale** è composto dai seguenti elementi:

- ◆ Una **struttura** che ne indica la forma: **Destriero** per cavalcature, motociclette, piccoli caccia, skateboard e simili; **Eoscheletro** per armature potenziate e arti meccanici; **Mecha** per grandi robot da combattimento pilotati dall'interno. Ciascun Pilota deve scegliere la struttura del proprio **veicolo personale** quando ottiene l'Abilità, e la mantiene per il resto del gioco: per questo motivo, è importante scegliere con attenzione lo stile e il carattere del personaggio, riflettendo sul ruolo che avrà durante la campagna. Per esempio, scegliere un aereo da combattimento potrebbe non avere molto senso in un'avventura ambientata nei bassifondi di una megalopoli cyberpunk (molto meglio una motocicletta antigravitazionale!).
- ◆ Un numero variabile di **moduli armatura**, **moduli arma** e **moduli di supporto** che possono essere collegati ai sistemi di controllo del **veicolo personale** (abilitati) oppure mantenuti inattivi ma comunque presenti a bordo (disabilitati). Alcune opzioni di gioco, come per esempio l'Abilità **Configurazione Flessibile** e il **modulo Offensivo Secondario**, permettono di abilitare e disabilitare moduli rapidamente o di utilizzare moduli disabilitati.

Le prossime pagine contengono una spiegazione dettagliata dei vari tipi di modulo e delle regole che li governano, seguite da liste di **strutture** e **moduli** disponibili a qualsiasi Pilota.

MODULI ARMATURA

Finché guida un **veicolo personale** con un **modulo armatura** abilitato, un Pilota non ha accesso al normale contenuto del suo **slot armatura**. Invece, quello slot è considerato occupato dal **modulo armatura** del **veicolo personale**. Se il **veicolo personale** non ha moduli armatura abilitati, il Pilota può continuare a utilizzare normalmente la sua armatura equipaggiata.

- ◆ Non appena il Pilota non è più alla guida di un **veicolo personale** dotato di un **modulo armatura**, ottiene immediatamente accesso alla propria normale armatura equipaggiata.
- ◆ I moduli armatura contrassegnati da ♦ sono considerati armature **marziali** ai fini di Abilità ed effetti, e impostano le Difese del Pilota su **valori fissi** (a cui si aggiungono i bonus forniti da scudi e altri effetti). Un Pilota può equipaggiare questi moduli **anche se non è in grado** di equipaggiare armature marziali.

Per esempio, un Pilota con la Classe **Guardiano** può beneficiare dell'Abilità **Maestria Difensiva** mentre guida un **veicolo personale** con un **modulo Blindatura Pesante** abilitato; allo stesso modo, quel Pilota non può beneficiare dell'Abilità **Schivata** della Classe **Canaglia**.

MODULI ARMA

Finché guida un **veicolo personale** con uno o più **moduli arma** abilitati, un Pilota non ha accesso al normale contenuto dei suoi **slot mano**. Invece, quegli slot sono considerati occupati dai **moduli arma** del **veicolo personale**. Se il **veicolo personale** non ha moduli arma abilitati, il Pilota può continuare a usare normalmente le sue armi e scudi equipaggiati.

- ◆ Non appena il Pilota non è più alla guida di un **veicolo personale** con **moduli arma** abilitati, ottiene immediatamente accesso ai propri normali armi e scudi equipaggiati.
- ◆ Ciascun modulo arma è considerato un'arma **a una mano non marziale** ai fini di Abilità e altri effetti (fa eccezione il **modulo Scudo**, considerato appunto uno scudo). Quando un Pilota configura i moduli del **veicolo personale**, deve dichiarare quale modulo occuperà lo **slot mano principale** e quale occuperà lo **slot mano secondaria**.
- ◆ Alcuni moduli arma sono particolarmente complessi o ingombranti e impediscono di avere altri moduli arma (incluso il **modulo Scudo!**) abilitati sul medesimo **veicolo personale**.

Per esempio, un **modulo Ascia** può essere utilizzato per l'Abilità **Contrattacco**, e un **modulo Fucile** per l'Abilità **Fuoco Incrociato** (vedi **Manuale Base**, pag. 207 e 219).

Poiché ogni modulo arma è considerato un'arma **a una mano**, un Pilota che sia alla guida di un **veicolo personale** con due moduli arma abilitati appartenenti alla stessa Categoria può sfruttare le regole per **combattere con due armi**; inoltre, se possiede l'Abilità Eroica **Ambidestrismo** (vedi **Manuale Base**, pag. 234), può persino farlo con **qualsiasi coppia** di moduli arma!

MODULI DI SUPPORTO

I **moduli di supporto** forniscono una varietà di benefici speciali; questi benefici si applicano spesso non solo al Pilota, ma anche agli altri passeggeri del **veicolo personale**.

- ◆ Un **veicolo personale** non può avere **due o più moduli di supporto con lo stesso nome** abilitati.
- ◆ Alcuni moduli di supporto sono particolarmente complessi o ingombranti e contano come **due moduli** ai fini del limite di moduli abilitati totali.

DANNI E RIPARAZIONI

Il **veicolo personale** di un Pilota non ha statistiche individuali e viene essenzialmente trattato come un'estensione del Pilota stesso. Può essere danneggiato o reso temporaneamente inutilizzabile come conseguenza narrativa della **Resa** del Pilota, ma non può essere distrutto a meno che il Giocatore non lo permetta.

Riparare un **veicolo personale** narrativamente danneggiato richiede zenit pari a **【Livello Abilità del suo Pilota in Veicolo Personale moltiplicato per 100】**; al contrario, ricostruire un **veicolo personale** distrutto andrebbe gestito come parte dell'arco narrativo del Pilota (ed è per questo motivo che dovrebbe succedere solo se il Giocatore è d'accordo).



*"Scudi energetici: attivi. Batterie laser: attive.
Stato dello scafo... ehm, questa possiamo saltarla."*

MODULI RARI COME RICOMPENSA

Il Game Master dovrebbe includere nuovi moduli (o versioni potenziate di moduli esistenti) tra le ricompense di gioco per il Pilota nel corso della campagna.

- ◆ Il costo base di ciascun **modulo arma o armatura** descritto nelle pagine seguenti è da considerarsi pari a 500 zenith, e le loro versioni rare possono essere create seguendo le regole per gli **oggetti rari** presenti da pag. 266 del **Manuale Base**, con due importanti eccezioni: è possibile aumentare di 4 punti il danno di un modulo arma **solo** incrementandone il costo di 200 zenith (non può essere reso **a due mani**), e **un modulo arma non diventa mai marziale** (nemmeno se la sua formula per il danno è **[TM + 10]** o superiore).
- ◆ Il costo di ciascun **modulo di supporto** descritto nelle pagine seguenti è pari a circa 1000 zenith. È bene confrontare eventuali moduli di supporto personalizzati con quelli qui descritti per stabilirne il valore in zenith. Sono da considerarsi oggetti **rari**.
- ◆ Le regole speciali presenti su alcuni moduli arma (come il divieto di avere altri moduli arma abilitati del modulo Claymore, oppure l'intero effetto del modulo Scudo **non sono Qualità**, quindi non possono andare perse o sostituite. Eventuali Qualità vengono indicate prima del testo di tali regole).
- ◆ Un Pilota potrebbe acquisire moduli rari acquistandoli da negozi appositi, esplorando laboratori o fabbriche, oppure come ricompensa dopo aver sconfitto avversari robotici o artificiali. È possibile trovare alcuni esempi di moduli arma rari a pag. 86.

In generale, un Pilota non dovrebbe **mai** avere accesso a due o più moduli di supporto con nomi differenti i cui effetti siano simili e/o cumulabili.

INTERAZIONI CON LA CLASSE ARTEFICE

Un personaggio con la Classe **Artefice** potrebbe voler usare l'**Abilità Eroica Miglioria** e le regole dei **Progetti** (vedi **Manuale Base**, pag. 134 e 237) per potenziare moduli o inventare opzioni speciali per il **veicolo personale** di un Pilota; per esempio, un reattore in grado di farlo volare nello spazio, o un'antenna che emette segnali anti-magia.

Nel caso dei moduli speciali realizzati tramite Progetti, tutto il gruppo dovrebbe assicurarsi che **non rubino la scena** agli altri personaggi; può essere una buona idea dar loro un numero limitato di usi, o un difetto interessante che possa portare a scelte difficili e scene memorabili.

ESEMPI DI VEICOLO PERSONALE

Le regole per il **veicolo personale** offrono tantissime scelte e opzioni, ma questo può anche causare un po' di indecisione. È possibile consultare la seguente lista di veicoli già pronti, da modificare a piacimento in caso di necessità.

CACCIA STELLARE

Destriero; Veicolo Personale: 2 LA

Moduli abilitati: **Aereo, Blindatura Standard, Mitragliatore, Puntamento Avanzato;** moduli disabilitati: **Cannone**

BIPIDE DEVASTATORE

Mecha; Veicolo Personale: 2 LA

Moduli abilitati: **Ascia, Blindatura Standard, Lanciamissili, Offensivo Secondario (Cannone), Puntamento Avanzato;** moduli disabilitati: **Cannone**

ESOSCHELETRO D'ASSALTO

Esoscheletro; Veicolo Personale: 3 LA

Moduli abilitati: **Antimissilistico, Blindatura Pesante, Fucile, Scudo, Puntamento Avanzato, Sensore;** moduli disabilitati: **Aereo**

GRANCHIO MECCANICO

Mecha; Veicolo Personale: 2 LA

Moduli abilitati: **Acquatico, Artiglio ×2, Blindatura Pesante, Potenziamento**

MOTO BLINDATA

Destriero; Veicolo Personale: 2 LA

Moduli abilitati: **Blindatura Estesa, Blindatura Pesante, Mitragliatore, Sedile, Turbo**

SCOUT INCURSORE

Mecha; Veicolo Personale: 2 LA

Moduli abilitati: **Blindatura Runica, Elerepellente, Fucile, Lancia, Sensore**

SKATEBOARD ANTIGRAVITAZIONALE

Destriero; Veicolo Personale: 1 LA

Moduli abilitati: **Aereo, Claymore, Interfaccia Rapida**

TUTA CORAZZATA SCORPION

Esoscheletro; Veicolo Personale: 2 LA

Moduli abilitati: **Blindatura Flessibile, Lama ×2, Offensivo Secondario (Falce);** moduli disabilitati: **Falce**

STRUTTURE

STRUTTURA	PASSEGGERI	DISTANZA
Destriero	Fino a uno	×2
Esoscheletro	Nessuno	Nessun modificatore
Mecha	Nessuno	×2

Questo **veicolo personale** può avere fino a **1 modulo arma abilitato**, fino a **1 modulo armatura abilitato** e **un qualsiasi numero di moduli di supporto abilitati**.

Se usi l'Abilità **Cuore nel Motore** con questo **veicolo personale**, ignorane il costo in PM.

Questo **veicolo personale** può avere fino a **2 moduli arma abilitati**, fino a **1 modulo armatura abilitato** e **un qualsiasi numero di moduli di supporto abilitati**.

Se usi l'Abilità **Tecnologia di Compressione** con questo **veicolo personale**, ignorane il costo in PI.

Questo **veicolo personale** può avere **fino a 2 moduli arma abilitati, fino a 1 modulo armatura abilitato e un qualsiasi numero di moduli di supporto abilitati**.

“Passeggeri” indica quante creature di taglia umana il **veicolo personale** può trasportare in aggiunta al Pilota; “Distanza” indica eventuali modifiche al tratto percorso in un **giorno di viaggio**.

MODULI ARMATURA

MODULO ARMATURA	DIFESA	D. MAGICA
Blindatura Flessibile	Taglia DES +2	Taglia INT +1
Blindatura Pesante ♦	12	8
Blindatura Runica ♦	10	11
Blindatura Standard ♦	11	10

Questi benefici si applicano solo al Pilota alla guida; i punteggi conferiti dai **moduli Blindatura Pesante, Runica e Standard** possono essere estesi ai passeggeri tramite il **modulo Blindatura Espansa** (vedi pag. 168).

MODULI ARMA

MODULO ARMA	PRECISIONE	DANNO
 Arcano	$[DES + VOL]$	$[TM + 8]$ fisico
Arcana ◆ Mischia ◆ Nessuna Qualità.		
 Arco	$[DES + INT] +1$	$[TM + 12]$ fisico
Arco ◆ Distanza ◆ Nessuna Qualità. ◆ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.		
 Artiglio	$[DES + INT]$	$[TM + 8]$ fisico
Da rissa ◆ Mischia ◆ Nessuna Qualità. ◆ Quest'arma può essere usata per interagire con la scena come se fosse una mano libera.		
 Ascia	$[DES + INT]$	$[TM + 12]$ fisico
Pesante ◆ Mischia ◆ Nessuna Qualità.		
 Cannone	$[DES + INT]$	$[TM + 14]$ fisico
Da fuoco ◆ Distanza ◆ Nessuna Qualità. ◆ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.		
 Claymore	$[DES + INT] +1$	$[TM + 14]$ fisico
Spada ◆ Mischia ◆ Nessuna Qualità. ◆ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.		
 Esoterico	$[DES + VOL]$	$[TM + 12]$ fisico
Arcana ◆ Mischia ◆ Nessuna Qualità. ◆ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.		
 Falce	$[DES + INT]$	$[TM + 16]$ fisico
Pesante ◆ Mischia ◆ Nessuna Qualità. ◆ Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.		
 Flagello	$[DES + INT]$	$[TM + 10]$ fisico
Flagello ◆ Mischia ◆ Nessuna Qualità.		
 Fucile	$[DES + INT]$	$[TM + 10]$ fisico
Da fuoco ◆ Distanza ◆ Nessuna Qualità.		

⚠ Le regole speciali dei moduli arma **non sono Qualità** (vedi pag. 163)!

MODULO ARMA	PRECISIONE	DANNO
	Lama Pugnale • Mischia • Nessuna Qualità.	$[DES + INT] +1$ $[TM + 6]$ fisico
	Lancia Lancia • Mischia • Nessuna Qualità.	$[DES + INT]$ $[TM + 10]$ fisico
	Lanciafiamme Da fuoco • Distanza • Nessuna Qualità.	$[DES + INT]$ $[TM + 8]$ fuoco
	Mitragliatore Da fuoco • Distanza • Quando esegui l'azione di Attacco con questo modulo arma, puoi eseguire due attacchi separati invece di uno solo (contro il medesimo bersaglio o contro bersagli differenti). Se lo fai, entrambi gli attacchi seguono le regole per combattere con due armi : ciascun attacco perde la proprietà multi e non può guadagnarla, e il Tiro Maggiore di ciascun attacco è considerato pari a 0 quando calcoli il danno. • Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.	$[DES + INT]$ $[TM + 10]$ fisico
	Scudo (solo su struttura Eoscheleto e Mecha) Finché sei alla guida di questo veicolo personale , ottieni un bonus di +2 alla Difesa. • Ai fini di Abilità ed effetti, questo modulo arma non va considerato come "arma", bensì come uno scudo equipaggiato. Questo modulo non può essere equipaggiato nel tuo slot mano principale a meno che tu non possieda l'Abilità Doppio Scudo (vedi Manuale Base , pag. 203); in tal caso, i tuoi scudi gemelli infliggono 2 danni extra (questo beneficio è cumulativo se hai due moduli Scudo abilitati).	
	Spada Spada • Mischia • Nessuna Qualità.	$[DES + INT] +1$ $[TM + 8]$ fisico
	Tridente Lancia • Mischia • Nessuna Qualità. • Un veicolo personale con questo modulo abilitato non può avere altri moduli arma abilitati.	$[DES + INT] +1$ $[TM + 14]$ fisico

MODULI DI SUPPORTO

MODULO DI SUPPORTO

Acquatico

Questo **veicolo personale** può viaggiare sull'acqua e sott'acqua.

Aereo (conta come due moduli abilità)

Questo **veicolo personale** può volare e la sua **distanza** diventa **×3**. Finché sei alla guida di questo **veicolo personale**, i tuoi attacchi in **mischia** possono bersagliare le creature **volanti**; inoltre, le creature a bordo non possono essere bersagliate da attacchi in **mischia** a meno che l'attaccante non sia in grado di volare o raggiungere bersagli volanti.

Questi benefici non si applicano finché il **veicolo personale** è spento o a terra, sei in **Crisi** o stai **coprendo** un'altra creatura tramite l'azione di **Guardia**. Inoltre, se una creatura a bordo di questo **veicolo personale** subisce danni da **aria**, **fulmine** o **ghiaccio** durante un conflitto, i benefici di questo modulo si interrompono fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Antimissilistico

Dopo che una creatura a bordo di questo **veicolo personale** viene colpita da un attacco a **distanza**, se sei alla guida del **veicolo**, puoi spendere 1 Punto Inventario. Se lo fai, l'attaccante subisce 10 danni **fisici** (dopo che l'attacco è stato risolto). Questo ammontare aumenta di 5 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 10 se sei di **livello 40 o superiore**.

Blindatura Espansa (solo Destriero e Mecha)

Finché sei alla guida di questo **veicolo personale** ed esso ha un **modulo Blindatura Pesante**, **Ronica** o **Standard** abilitato, tutti i passeggeri a bordo del **veicolo personale** possono considerare i propri valori di Difesa e Difesa Magica pari a quelli conferiti dal **modulo armatura** in questione (possono usare i propri valori normali se migliori).

Elerepellente

Ogni volta che abili questo modulo sul tuo **veicolo personale**, scegli un tipo di danno tra: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** e **terra**. Qualsiasi creatura a bordo del **veicolo personale** è considerata Resistente al tipo di danno scelto finché questo modulo vi rimane abilitato.

Interfaccia Rapida

Quando **sali a bordo** del tuo **veicolo personale** nel tuo turno durante un conflitto, puoi immediatamente eseguire un'azione aggiuntiva.

MODULO DI SUPPORTO

Magistatico

Dopo aver pagato il costo in Punti Mente di un **Arcanum, incantesimo o verso** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 138), se sei alla guida di questo **veicolo personale** e hai un'arma **arcana** equipaggiata, recuperi 5 Punti Mente; recuperi invece 10 Punti Mente se quel costo era **pari o superiore a 30 PM**.

Offensivo Secondario (solo su struttura Esoscheletro e Mecha)

Ogni volta che **abiliti** questo modulo sul tuo **veicolo personale**, scegli un **modulo arma** disabilitato. Finché il modulo che hai scelto rimane disabilitato e questo modulo rimane abilitato, puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con quel **modulo arma**.

Potenziamento (solo su struttura Esoscheletro e Mecha)

Finché sei alla guida di questo **veicolo personale**, ottieni un bonus di +2 ai Test Contrapposti che si basano su **forza bruta** e **resistenza fisica**.

Puntamento Avanzato

Finché sei alla guida di questo **veicolo personale**, ottieni un bonus di +2 ai Test di Precisione e di Magia per i tuoi incantesimi offensivi ().

Scavatore

Questo **veicolo personale** può scavare attraverso il terreno ed è dotato di potenti fari.

Sedile (solo Destriero e Mecha)

Questo **veicolo personale** può trasportare un ulteriore passeggero di proporzioni umane.

Sensore

Finché sei alla guida di questo **veicolo personale**, ottieni un bonus di +2 ai Test Aperti effettuati per esaminare creature, oggetti e luoghi nelle vicinanze.

Turbo

Finché sei alla guida di questo **veicolo personale**, ottieni un bonus di +2 ai Test Contrapposti che si basano su **velocità** e **manovre rapide**.

ABILITÀ EROICHE TECHNO FANTASY

Le seguenti Abilità Eroiche si aggiungono a quelle del **Manuale Base** (vedi pag. 232).

LISTA DELLE NUOVE ABILITÀ EROICHE

Abilità Eroiche che richiedono padronanza di una Classe

Acromorfosi Superiore	Mutante	Ottieni benefici in base alla CATEGORIA dei colpi senz'armi .
Campo Psichico	Esper	Estendi alcuni dei tuoi doni agli alleati.
Ecdisi Superiore	Mutante	Ecdisi ti permette di rimuovere status e incantesimi.
Fendente Onirico	Esper, Lama Oscura	Fendente Oscuro riduce PM e causa la perdita di azioni con le spade .
Magicannone Quantico	Artefice	Potenzi il magicannone e lo usi per attacchi esplosivi.
Mimeoclepsi	Chimerista, Mutante	Apprendi incantesimi tramite la Genoclepsi del Mutante .
Nebulizzazione	Artefice	Le tue pozioni diventano più potenti con l'uso ripetuto.
Nervo Scoperto	Cantore, Oratore	Usi Condanna per infliggere lo status furente e ottieni benefici contro i bersagli furetti .
O la Va o la Spacco	Furia, Lama Oscura	Raddoppi il TM di un attacco al rischio di danneggiare l'arma.
Rallentatore	Canaglia, Entropista	Ottieni svariati benefici da Rubatempo e Schivata .
Scansione Rapida	Sapiente	Esamina molteplici creature.
Scarica Cerebrale	Esper	Svuoti il tuo Orologio Cerebrale e infliggi danno.

LISTA DELLE NUOVE ABILITÀ EROICHE

Abilità Eroiche che richiedono padronanza di una Classe (continua)

Sincronizzazione Dinamica	Pilota	Ti sincronizzi con un altro pilota o passeggero per unire le forze.
Soldato Arcano	Elementalista, Maestro d'Armi, Tiratore	Attacchi un bersaglio, poi lanci un incantesimo contro di esso.
Sovraccarico Esplosivo	Pilota	Resisti a 1 PV e scagli il veicolo personale contro i nemici.
Strega d'Acciaio	Pilota	Ottieni effetti extra se lanci incantesimi sul tuo veicolo personale .
Teriomorfosi Superiore	Mutante	Agisci dopo la Teriomorfosi .
Trappola Esca	Tiratore	Occhio di Falco genera un diversivo con attacco punitivo.

ACROMORFOSI SUPERIORE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Mutante** e aver acquisito l'Abilità **Acromorfosi**.

Ottieni i seguenti benefici in base alla Categoria attuale dei tuoi **colpi senz'armi**.

- ◆ **Arcana, da lancio, pugnale, da rissa:** i tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** considerano la Difesa di ciascun bersaglio pari alla sua taglia di dado attuale di **Intuito**.
- ◆ **Arco, spada:** i tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** che bersagliano **due o più creature** infliggono 5 danni extra.
- ◆ **Da fuoco, pesante:** i tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** infliggono 5 danni extra ai **costrutti**, e infliggono 5 danni extra alle creature non **costrutto** che hanno almeno uno **scudo** e/o un'**armatura marziale** equipaggiata.
- ◆ **Flagello, lancia:** ottieni un bonus di +2 alla Difesa e i tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** possono bersagliare le creature **volanti**.

Se i tuoi **colpi senz'armi** sono considerati appartenere a **più di una Categoria** (come nel caso dell'Abilità Eroica **Adepto della Lama**; vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 154), ottieni **tutti** i benefici delle Categorie corrispondenti.

CAMPO PSICHICO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Esper**.

I tuoi **doni** con **evento** “Quando **infliggi danno**” possono essere utilizzati anche “Quando un alleato in grado di sentirti **infligge danno**”.

Se possiedi il **dono Scudo Psichico**, il suo **effetto** viene sostituito da “Tu e ciascun alleato in grado di sentirti potete considerare i vostri punteggi di Difesa e Difesa Magica pari a **【la tua taglia di dado attuale di Volontà + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale moltiplicato per 2)】** contro quel Test (potete comunque utilizzare i vostri normali punteggi se migliori).”

ECDISI SUPERIORE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Mutante**.

Quando usi l'Abilità **Ecdisi**, puoi anche scegliere una o entrambe queste opzioni: guarisci da tutti gli status; **e/o** se sei sotto l'effetto di uno o più incantesimi con **durata** “Scena”, invece non sei più sotto l'effetto di quegli incantesimi.

FENDENTE ONIRICO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Esper** e **Lama Oscura**.

Quando colpisci una o più creature con l'**attacco gratuito** della tua Abilità **Fendente Oscuro** usando un'arma appartenente alla Categoria **spada**, ciascuna di quelle creature perde un ammontare di Punti Mente pari a **【il numero ottenuto sul dado di Vigore di Fendente Oscuro】**. Poi, se **【il numero ottenuto sul dado di Vigore di Fendente Oscuro】 è pari o superiore a 8**, puoi scegliere una delle creature colpite dall'attacco: se quella creatura è il tuo **focus** o hai un **Legame** verso di essa, quella creatura esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).

MAGICANNONE QUANTICO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Artefice** e aver acquisito il beneficio **avanzato** dell'opzione **magitech** dell'Abilità **Tecnologie**.

I tuoi attacchi con il **magicannone** infliggono 5 danni extra.

Quando esegui l'azione di **Attacco** con il tuo **magicannone**, puoi scegliere un'opzione: distruggi il **magicannone** e ne crei ed equipaggi **immediatamente e gratuitamente** uno nuovo (ignora il costo in PI), utilizzando questo nuovo **magicannone** per il tuo attacco; oppure l'attacco ottiene **multi (3)**; oppure esegui due attacchi separati invece di uno solo, utilizzando le regole per **combattere con due armi** (vedi **Manuale Base**, pag. 69).

MIMEOCLEPSI

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Chimerista** e **Mutante**, e aver acquisito l'Abilità **Genoclepsi** della Classe **Mutante**.

Quando usi l'Abilità **Genoclepsi** su un PNG, se la sua Specie è tra quelle da cui puoi apprendere incantesimi tramite l'Abilità **Magimimesi** (vedi **Manuale Base**, pag. 191), il Game Master deve rivelarti tutti gli **incantesimi** conosciuti da quel PNG. Poi, se quel PNG conosce uno o più incantesimi, puoi **imparare uno di essi** come incantesimo da Chimerista.

NEBULIZZAZIONE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Artefice** e aver acquisito il beneficio **avanzato** dell'opzione **alchimia** dell'Abilità **Tecnologie**.

Quando crei una **pozione** ottieni **1 Punto Nebulizzazione**, oppure **2 Punti Nebulizzazione** se quella pozione è stata creata utilizzando l'opzione **alchimia** dell'Abilità **Tecnologie**.

Le pozioni e le schegge elementali da te create infliggono danni extra pari al **doppio** dei tuoi attuali Punti Nebulizzazione.

Le pozioni da te create che causano il recupero di Punti Vita e/o Punti Mente causano un recupero di Punti Vita e/o Punti Mente addizionali pari a **[i tuoi Punti Nebulizzazione attuali moltiplicati per 5]**.

Non puoi mai avere più di **5 Punti Nebulizzazione** accumulati, e li perdi tutti al termine di ciascuna scena.

NERVO SCOPERTO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Cantore** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 136) e **Oratore**, e aver acquisito l'Abilità **Condanna**.

Quando utilizzi con successo l'Abilità **Condanna** su un nemico di cui conosci **uno o più Tratti**, recuperi un ammontare di Punti Mente pari a **metà** dei PM persi dal bersaglio e puoi far sì che esso subisca lo status **furente** invece dei normali status.

Quando effettui un **Test Contrapposto** contro una creatura afflitta dallo status **furente**, oppure un **Test di Precisione o Magia** per un attacco o incantesimo offensivo (⚡) che bersaglia almeno una creatura afflitta dallo status **furente**, generi un **successo critico** se entrambi i dadi mostrano lo stesso numero (e non è un **fallimento critico**).

O LA VA O LA SPACCO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Furia** e **Lama Oscura**.

Quando attacchi con un'arma, puoi dichiarare "o la va o la spacco!" prima del Test di Precisione. Se lo fai, il **Tiro Maggiore** del Test è **raddoppiato** ai fini del calcolo del danno; inoltre, se il Risultato è un numero **pari**, si applicano le seguenti penalità:

- ◆ Se l'arma utilizzata è **trasformabile** (vedi pag. 113), essa **cambia immediatamente forma e non può più cambiare forma** fino al termine della scena.
- ◆ Se l'arma utilizzata non è **trasformabile**, oppure se è un'arma **trasformabile** che non può cambiare forma (vedi sopra), essa **viene riposta nel tuo zaino e non può più essere equipaggiata** fino al termine della scena; puoi però eseguire **immediatamente e gratuitamente** l'azione di **Equipaggiamento**.

Questa Abilità Eroica non si applica ad attacchi con **colpi senz'armi, armi improvvise, moduli arma** (vedi pag. 161) o **scudi gemelli** (vedi **Manuale Base**, pag. 203).

RALLENTATORE

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Canaglia** ed **Entropista**, e aver acquisito una o più Abilità tra **Rubatempo** e **Schivata**.

Ottieni un bonus al tuo modificatore di Iniziativa pari a **[il tuo LA in Rubatempo + il tuo LA in Schivata]**.

Finché non hai **armature marziali** né **scudi** equipaggiati, tutto il danno che subisci viene ridotto di un ammontare pari a **[il tuo LA in Schivata]** (**prima** di applicare Affinità) e infliggi danno extra pari a **[il tuo LA in Rubatempo]**.

“Ogni generazione che decide che il pianeta è spacciato non fa che accrescere la disperazione della successiva. Ma sbagliano ogni volta. Questo mondo... non è mai stato perduto.”

SCANSIONE RAPIDA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Sapiente**.

Quando esegui l'azione di **Studio** durante un conflitto, puoi analizzare i **profili** di **tutti i nemici** a te visibili. Se lo fai, effettua un singolo Test Aperto di **[INT + INT]** e applichi il Risultato **separatamente** a ciascun nemico (vedi **Manuale Base**, pag. 319). Tuttavia, se possiedi l'Abilità **Intuizione Fulminea**, questo Test **non può** innescarla.

SCARICA CEREBRALE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Esper**.

Se il tuo **Orologio Cerebrale è pieno**, puoi usare un'azione per svuotarne tutte le sezioni. Se lo fai, puoi scegliere un'opzione: infligi 20 danni **fisici** a ciascun nemico presente nella scena; **oppure** infligi 30 danni **fisici** a un nemico a te visibile presente nella scena. Questo ammontare aumenta di 10 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

SINCRONIZZAZIONE DINAMICA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Pilota**.

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi scegliere un'opzione: ti **sincronizzi** con un altro PG nella scena che è alla guida del proprio **veicolo personale**; **oppure** ti **sincronizzi** con un altro PG tra i passeggeri del tuo **veicolo personale**. Descrivete in che modo unite le forze! Tu e il personaggio scelto ottenete i seguenti benefici reciproci finché la **sincronizzazione** è attiva:

- ◆ Quando effetti un Test, puoi utilizzare le taglie di dado attuali di Caratteristica dell'altro PG anziché le tue (per uno o entrambi i dadi).
- ◆ Quando infligi danno, infligi danno extra pari a **[la forza del tuo Legame verso l'altro PG più la forza del suo Legame verso di te]**.
- ◆ Puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con un **modulo arma abilitato o disabilitato** del **veicolo personale** a bordo del quale si trova l'altro PG.
- ◆ Quando il tuo turno termina, se l'altro PG non ha ancora svolto il proprio turno durante questo round, può svolgerlo **immediatamente** dopo il tuo.

La **sincronizzazione** si interrompe al termine della scena, oppure se tu e/o l'altro PG morite, perdete i sensi, lasciate la scena, vi **sincronizzate** con qualcun altro o non vi trovate più a bordo di un **veicolo personale**.

SOLDATO ARCANO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Elementalista, Maestro d'Armi e Tiratore**, e devi conoscere almeno **due** incantesimi offensivi (⚡).

Puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; questo attacco deve bersagliare **un singolo nemico**. Se l'attacco ha successo, consideri il tuo **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcoli il danno che infligge. Dopo che l'attacco è stato risolto, se ha avuto successo, puoi immediatamente e gratuitamente eseguire l'azione di Incantesimo: l'incantesimo che lanci in questo modo **dove** essere un incantesimo offensivo (⚡) con un costo totale in Punti Mente **pari o inferiore a 20**, e può bersagliare **soltanto** il nemico che hai attaccato (devi comunque spendere i Punti Mente appropriati ed effettuare il Test di Magia). Considera il tuo **Tiro Maggiore** pari a 0 quando determini il danno e gli altri effetti causati dall'incantesimo.

SOVRACCARICO ESPLOSIVO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Pilota** e aver acquisito l'Abilità **Tecnologia di Compressione**.

Scegli un tipo di danno tra **fuoco, fulmine, ghiaccio, luce e ombra**.

Quando vieni ridotto a 0 Punti Vita per la prima volta in una scena, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi invece rimanere con esattamente 1 Punto Vita. Se lo fai, tu e qualsiasi passeggero **lasciate** il tuo **veicolo personale**, che **svanisce** dal mondo di gioco. Dopodiché, puoi infliggere un ammontare di danni (del tipo scelto quando hai acquisito questa Abilità Eroica) pari al tuo valore di **Crisi** a una singola creatura a te visibile. Se il tuo **veicolo personale** svanisce dal mondo di gioco in questo modo, il prossimo utilizzo di **Tecnologia di Compressione** ha un costo aggiuntivo di 1 Punto Fabula.

STREGA D'ACCIAIO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Pilota**.

Dopo che lanci il **primo** incantesimo nel tuo turno durante un conflitto, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi scegliere un'opzione (dopo che l'incantesimo è stato risolto): scegli un modulo abilitato e **disabilitato**, poi scegli un modulo disabilitato e **abilitato**; **oppure** il prossimo incantesimo che infligge danno da te lanciato prima del termine della scena attuale infligge 5 danni extra; **oppure** il prossimo incantesimo da te lanciato prima del termine della scena attuale che causa il recupero di Punti Vita causa il recupero di 10 Punti Vita addizionali.

TERIOMORFOSI SUPERIORE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Mutante**.

Quando utilizzi l'Abilità **Teriomorfosi** durante un conflitto, se ciò **non** è avvenuto tramite l'Abilità **Genoclepsi**, puoi manifestare gli effetti di **fino a tre terioforme** tra quelle che hai imparato (anziché due) e puoi eseguire immediatamente un'azione aggiuntiva. Questa azione aggiuntiva **non può** essere utilizzata per l'Abilità **Teriomorfosi**.

TRAPPOLA ESCA

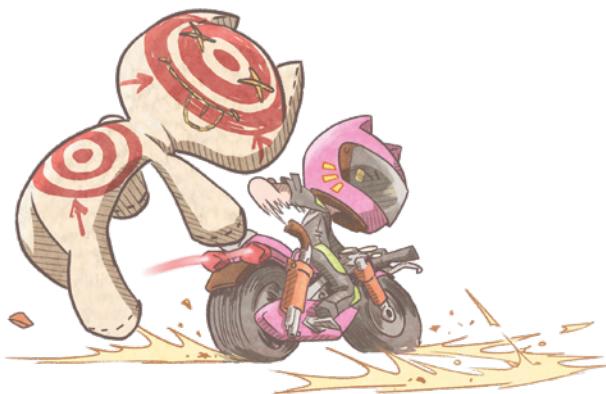
Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Tiratore** e aver acquisito l'Abilità **Occhio di Falco**.

Quando usi l'Abilità **Occhio di Falco** e scegli la **prima opzione**, se non c'è una **trappola esca** nella scena, puoi spendere 10 Punti Mente. Se lo fai, crei una **trappola esca** con Punti Vita pari a **[metà del tuo livello + (il tuo LA in Occhio di Falco moltiplicato per 5)]**.

Quando un nemico in grado di vedere la tua **trappola esca** infligge danno a una o più creature, la tua **trappola esca** subisce automaticamente danno **al posto di una di quelle creature**, scelta in **modo casuale** (la tua **trappola esca** non ha Affinità e non può ottenerne).

Quando un nemico riduce la tua **trappola esca** a 0 PV, essa viene automaticamente distrutta e tu tiri **1d10**: se il numero ottenuto è **pari o inferiore a [3 + il tuo LA in Occhio di Falco]**, puoi immediatamente eseguire un **attacco gratuito** con un'arma della Categoria **arco** o **da fuoco** equipaggiata. Questo attacco può bersagliare **soltanto** quel nemico, riceve un bonus al Test di Precisione pari a **[il tuo LA in Occhio di Falco]** e tutto il danno che infligge ignora Immunità e Resistenze.

La tua **trappola esca** non può recuperare Punti Vita in alcun modo e svanisce automaticamente al termine della scena. Ricordati di descrivere che aspetto ha!





Carmelo Trifirò - 396401

ANTAGONISTI

Il quarto e ultimo capitolo di questo volume è dedicato alla creazione di PNG avversari (prevalentemente Cattivi) in stile techno fantasy; si consiglia ai Game Master di usarlo in combinazione con il capitolo a loro dedicato nel **Manuale Base** (specialmente da pag. 292 in poi) per progettare **conflitti** interessanti per i diversi livelli di gioco, utilizzando il materiale fornito così com'è o riadattandolo seguendo i consigli qui presenti.

CATTIVI TECHNO FANTASY

Sezione introduttiva con suggerimenti e spunti sugli aspetti a cui prestare maggiore attenzione quando si crea e interpreta un importante antagonista in stile techno fantasy.

ESEMPI DI CATTIVO

Cinque diversi PNG avversari (rispettivamente di livello 10, 20, 30, 40 e 50) adatti a fungere da Cattivo in un contesto techno fantasy, con le seguenti informazioni:

- ◆ **Storia.** L'idea alla base del Cattivo, un suo possibile background.
- ◆ **Profilo.** Le statistiche del Cattivo, come indicato a pag. 320 del **Manuale Base**.
- ◆ **Tattiche.** Le strategie tipiche utilizzate dal Cattivo durante i conflitti.
- ◆ **Contenuti extra.** Uno o più elementi aggiuntivi di vario genere pronti per l'uso: suggerimenti su come modificare il profilo del Cattivo, possibili avversari di supporto o persino **fasi** addizionali (vedi **Manuale Base**, pag. 301) da utilizzare in conflitto.

Questi Cattivi sono stati pensati per ispirare la creatività del Game Master, partendo dal presupposto di giocare con un **gruppo di 4 PG ben assortiti**: alcune capacità potrebbero esulare dal normale costo di 1 Abilità da PNG (vedi **Manuale Base**, pag. 303) ed è improbabile inserire questi Cattivi in qualsiasi campagna senza opportune modifiche. Per non sbagliare, meglio valutare attentamente le capacità dei Personaggi Giocanti presenti nel gruppo di gioco, cambiando **Affinità, immunità agli status, tipi di danno** inflitti e qualsiasi altro parametro possa risultare frustrante o incompatibile con lo stile della sessione o della campagna in corso.

CATTIVI TECHNO FANTASY

Quando si crea un antagonista in stile techno fantasy, le indicazioni fornite a partire da pag. 254 del **Manuale Base** sono un ottimo punto di partenza; tuttavia, come per i Personaggi Giocanti, è importante tenere a mente alcuni aspetti fondamentali.

PRINCIPI DI BASE

I Cattivi techno fantasy sono contraddistinti da alcune spiccate caratteristiche:

- ◆ **Testardi e arroganti.** Questi antagonisti si ritengono superiori al resto dell'umanità e pensano di aver compreso "come funziona il mondo", ma sono in realtà incapaci di mettere in discussione il proprio punto di vista e di ascoltare le opinioni altrui, tranne quando vengono messi alle strette; anche in quest'ultimo caso, spesso preferiscono vedere il mondo bruciare piuttosto che ammettere i propri errori.
- ◆ **Conti in sospeso.** Ciascun Cattivo ha direttamente o indirettamente distrutto la vita di uno o più PG: esempi comuni sono la morte di una persona cara, le politiche discriminatorie, la manipolazione psicologica e le sperimentazioni militari.
- ◆ **Fantasie egocentriche.** I Cattivi techno fantasy bramano influenza e potere: in alcuni casi sono persone che già vivono nell'agio e si dilettano a "giocare" con le sorti di intere regioni, popoli e culture; in altri, si tratta di individui che si ritengono eletti o predestinati a riplasmare il mondo secondo la propria visione, spesso reinterpretando antiche tradizioni e leggende in chiave antiscientifica, narcisista ed egocentrica.

Per mostrare al meglio la natura venale, spietata e manipolatrice di questi Cattivi, il Game Master ha a disposizione tre strumenti principali:

- ◆ **Propaganda e culto della persona.** Manifesti, trasmissioni televisive, interviste e conversazioni tra PNG dovrebbero ribadire costantemente che la società giustifica o perfino ammira gli antagonisti, affidando loro il proprio futuro.
- ◆ **Scene del Game Master.** Queste scene permettono di mostrare i Cattivi mentre progettano nuovi strumenti di morte, si perdono nell'autocelebrazione, oppure minacciano e manipolano i loro sottoposti affinché obbediscano agli ordini.
- ◆ **Conflitti.** I Cattivi techno fantasy tendono a evitare gli scontri diretti, scatenando piuttosto orde di soldati, mercenari, esperimenti e improbabili macchine da guerra contro i protagonisti. Quando infine li si affronta faccia a faccia, ricorrono a mezzi estremi pur di vincere... oppure si arrendono e implorano pietà, sperando di corrompere i PG con promesse di denaro, influenza o potere.

L'ECCEZIONE SOLITARIA

Se la maggior parte dei Cattivi techno fantasy è a capo di una fazione o ne fa parte, esiste sempre almeno un antagonista che agisce fondamentalmente **da solo**, cogliendo al volo occasionali alleanze, ma restando sempre pronto a tradire e abbandonare i nuovi compagni non appena ottenuto quanto desiderato.

Esempio: un guerriero geneticamente modificato in grado di viaggiare attraverso il flusso spirituale e manipolare a piacimento la magia; uno scienziato amorale pronto a tutto pur di esplorare i limiti della specie umana; un fondamentalista religioso in contatto con una misteriosa entità extradimensionale.

Questo tipo di antagonista è spesso un **Cattivo maggiore** e ci sono buone probabilità che ascenda a **Cattivo supremo** prima del termine della campagna (vedi **Manuale Base**, pag. 102), assumendo poi il ruolo di nemico finale da sconfiggere per la sopravvivenza del mondo stesso.

CICATRICI VECCHIE E NUOVE

I Cattivi techno fantasy sono spesso strettamente collegati ai protagonisti: a volte è qualcosa di stabilito fin dall'inizio della campagna, ma potrebbe anche trattarsi di un'informazione rivelata da un antagonista che cerchi di mettere i PG gli uni contro gli altri o di un **colpo di scena** introdotto utilizzando un Punto Fabula.

Esempio: una **rivelazione** permette di scoprire che uno dei protagonisti un tempo lavorava per il Cattivo... ecco perché conosce così bene la sua organizzazione; uno degli antagonisti ha svolto un ruolo chiave durante un **evento traumatico** che ha profondamente sconvolto la vita di uno o più personaggi.

In questi casi è una buona idea chiedere al Giocatore del personaggio coinvolto nel colpo di scena di aggiungere qualche dettaglio sul rapporto con questo antagonista, magari sotto forma di flashback.

Queste scene tendono a essere molto intense e a influenzare pesantemente la psicologia dei protagonisti, quindi il Game Master dovrebbe incoraggiare i Giocatori a proporre aggiustamenti e modifiche per fare in modo che la "grande rivelazione" non finisca per sabotare il percorso di crescita dei Personaggi Giocanti.

In poche parole, i colpi di scena sono in genere funzionali quando **rinforzano** l'arco narrativo di un personaggio, non quando lo **stravolgono completamente**.

AMMIRATE, LA MIA NUOVA CREAZIONE!

Che si tratti di scienziati geniali privi di qualsiasi morale, ambiziosi politici guerrafondai o industriali senza scrupoli disposti a prosciugare la vita del pianeta per una crescita del 2% nel prossimo semestre, i Cattivi techno fantasy hanno l'abitudine di sguinzagliare contro i PG mostruosità biologiche e robotiche di ogni tipo.

Esempio: un massiccio robot corazzato a forma di crostaceo, dotato di potenti chele d'acciaio e batterie lanciamissili, supportato da droni traccianti; un mostro tentacolare che sprigiona neurotossine; un enorme predatore ricoperto da impianti cibernetici che ne alterano l'equilibrio ormonale, rendendolo estremamente feroce e potenziando i suoi attacchi magici.

In molti casi, queste creazioni sono avversari molto più temibili del Cattivo in questione, che preferisce rimanere al sicuro e schernire gli eroi tramite altoparlanti o proiezioni olografiche. Pertanto, può essere un'ottima idea dare a questi nemici l'Abilità di attingere ai **Punti Ultima** del Cattivo che li controlla per ottenere i benefici di **Invocare un Tratto e Recupero** (vedi **Manuale Base**, pag. 101).

GESTIRE I CATTIVI MINORI

Molto spesso nelle campagne techno fantasy il gruppo di gioco identifica i **Cattivi maggiori** fin dalle prime sessioni; al contrario, capire quali avversari dovrebbero rivestire il ruolo di **Cattivi minori** può essere meno immediato.

In linea di massima, i **Cattivi minori** techno fantasy si dividono in due categorie:

- ◆ **Difensori del sistema.** Individui influenti o in posizioni di autorità che coordinano le forze oppressive nell'ambientazione, come responsabili della sicurezza, direttori di laboratori e penitenziari o agenti dei servizi segreti. Spesso avidi e incompetenti, non di rado vengono traditi dagli stessi sottoposti che tormentavano.
- ◆ **Mine vaganti.** Persone distrutte e solitarie che hanno tentato di combattere il sistema perdendo tutto ciò a cui tenevano. Sono vittime, ma in preda a una furia disperata e prive di alleati che le aiutino a indirizzarla per costruire un futuro migliore.

Entrambe queste categorie di Cattivo possono sicuramente **ascendere** nel corso della campagna (vedi **Manuale Base**, pag. 102). Inoltre, se è improbabile che un oppressore si redima senza essere prima sconfitto e messo alle strette, gli eroi potrebbero riuscire a fermare una mina vagante prima che questa raggiunga il proprio punto di rottura, trasformandola in un potenziale alleato.

“La vostra fede nella libertà è ingenua. Qualcosa che può essere soltanto offerto, ma non imposto né controllato, è destinato a riempire di terrore il cuore delle masse.”

ENTITÀ ALIENE, DIGITALI O SPIRITUALI

Non è affatto raro che una campagna techno fantasy includa creature misteriose ed estremamente potenti che provengono dallo spazio remoto o abitano le profondità del flusso spirituale, e i cui poteri superano di gran lunga quelli dei normali esseri viventi presenti nel mondo di gioco.

Di solito queste entità rivestono uno o più tra i seguenti ruoli:

- ◆ **Divinità esterna.** L'entità è qualcosa di completamente **alieno e incomprendibile**, venerato da uno o più culti. Queste persone ignorano o nascondono la vera natura della “divinità”, ma la utilizzano per giustificare le proprie azioni e convertire la popolazione attraverso miracoli altrimenti impossibili. Questo tipo di creatura potrebbe perfino appartenere a una Specie sconosciuta in **Fabula Ultima**.
- ◆ **Risorsa.** L'entità è custodita da una fazione, che estrae da essa qualcosa di prezioso e altrimenti introvabile (come un **mutageno** che consenta di usare la magia o un **combustibile speciale** che permetta il viaggio iperspaziale), oppure che la sfrutta per svolgere una funzione specifica che ha cambiato per sempre la società (per esempio, potrebbe impiegare le sue **onde cerebrali** per trasmettere informazioni a lunga distanza).
- ◆ **Creata.** L'entità è stata progettata dall'umanità o comunque da una specie senziente, oppure si è generata spontaneamente come incarnazione dei suoi desideri o delle sue paure, acquisendo poi una coscienza più o meno indipendente. Potrebbe anche essere un'intelligenza artificiale che si muove attraverso la **rete spirituale** (vedi pag. 74), oppure un **demon**e dai poteri semidivini.

In termini narrativi è importante ricordare che, anche qualora questo tipo di entità rivesta il ruolo di avversario finale in una campagna, non dovrebbe però essere lei ad averne messo in moto gli eventi. Nelle storie techno fantasy, **tutto va ricondotto all'umanità** e alle sue scelte nell'affrontare la vita, la morte, la natura e i loro misteri, così come alla paura atavica di scoprirsì impotenti e insignificanti davanti alla complessità infinita del cosmo, o ancora agli atti crudeli ed estremi che siamo disposti a compiere pur di ottenere l'illusione del controllo.

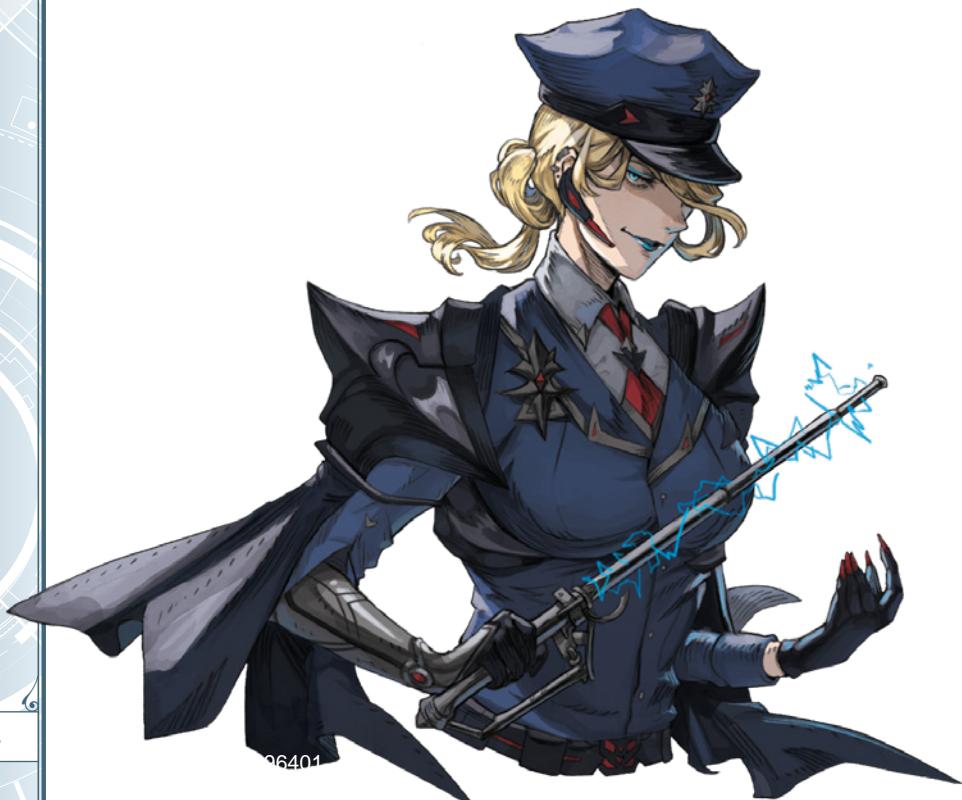
Per quanto siano straordinarie e potenti, queste creature non dovrebbero mai offrire una comoda soluzione ai dilemmi sociali, politici ed esistenziali esplorati nel corso della campagna: ne sono invece il **culmine** e l'**incarnazione**, un ostacolo definitivo che i PG devono superare affinché il mondo riceva una seconda possibilità.

COMMISSARIO VYNE

Quando il consiglio corrotto della Città Stato di Columbia approvò all'unanimità la privatizzazione del corpo di polizia ai fini di "migliorare e rinforzare il dipartimento di sicurezza", la multinazionale farmaceutica SynTech fu più che felice di farsi garante del "benessere della cittadinanza".

Il **Commissario Shea Vyne** incarna questo accordo, tenendo le redini delle forze armate della città. Grazie al controllo che la SynTech esercita sui media, è dipinta come una donna severa ma giusta, pronta a difendere la serenità dei buoni cittadini dagli "elementi problematici di disturbo e disordine" che la minacciano.

In verità, Vyne schiaccia con il pugno di ferro chiunque possa interferire con i piani e gli esperimenti della SynTech. Le forze di sicurezza cittadine sono a tutti gli effetti diventate l'esercito privato della compagnia: i poliziotti minacciano, aggrediscono e imprigionano manifestanti e lavoratori dissidenti, sequestrano risorse e ricattano o eliminano eventuali oppositori, coperti dalle informazioni distorte dei videogiornali e dalla propaganda corporativa. Chiunque si metta contro Vyne verrà calpestato senza esitazione... inclusi coloro che agiscono sotto il suo comando, se mai dovessero deluderla o mostrare un barlume di coscienza.



TATTICHE DI VYNE

Quando ne ha la possibilità, il Commissario partecipa alla lotta in prima linea per spronare i sottoposti e assistere con i suoi occhi alla sofferenza delle vittime; se affrontata in uno spazio aperto o in uno scenario di guerriglia urbana, porta con sé anche un gruppo di **mastini potenziati** (vedi pag. 188).

- ◆ Vyne agisce sempre nel **primo turno nemico di ogni round**, utilizzando **Manganello Elettrificato** e dando priorità ai PG che non sono afflitti da status.
- ◆ Dopotiché, Vyne aspetta che **tutti i suoi alleati abbiano svolto i loro turni**, per poi svolgere il suo **secondo turno** e utilizzare **Carica!** su un poliziotto SynTech (se presente e se possiede i Punti Mente necessari), dando priorità ai PG che sono afflitti da uno o più status. Altrimenti, utilizza **Colpo di Scudo** con la medesima priorità.
- ◆ Infine, Vyne svolge il suo **terzo turno** utilizzando **Carica!** su un **drone di sorveglianza** (se presente e se possiede i Punti Mente necessari), dando priorità ai PG che non siano afflitti dallo status **lento**. Altrimenti, usa un'azione e spende un **Punto Ultima** per recuperare 50 Punti Mente e guarire da tutti gli status.

Durante un conflitto, Vyne utilizza **Hai Finito Quando lo Dico Io** ogni volta che una creatura (nemica o alleata) non afflitta dallo status **scosso** viene ridotta a 0 Punti Vita: non ha certo intenzione di lasciarli andare dopo soltanto un breve “riscaldamento”! Poiché l'Abilità **Famigerata** di Vyne impedisce alle creature di guarire dallo status **scosso**, l'effetto di **Hai Finito Quando lo Dico Io** può essere applicato solo una volta per creatura... i PG potrebbero quindi infliggere lo status **scosso** agli avversari per impedire a Vyne di far loro recuperare le forze.

Vyne conserva **sempre** 1 Punto Ultima per **Fuggire**. Non ha alcuna remora a sguinzagliare i suoi tirapièdi in massa o a mettere in pericolo civili innocenti per coprirsi la ritirata: sa bene che le sue azioni verranno insabbiate o persino difese dai media e dal sistema legale, e considera la sconfitta solo un piccolo contrattempo.

Durante conflitti non legati al combattimento, Vyne fa affidamento sulla sua **Presenza Mediatica** per neutralizzare le accuse ed eventuali prove che i PG potrebbero portare contro di lei. Se messa alle strette in questo frangente, il Commissario non lesina sui Punti Ultima, essendo terrorizzata dall'idea di perdere l'appoggio del sistema.

COMMISSARIO VYNE (Campione 3)

Liv 10 • UMANOIDE

Tratti: arrogante, autoritaria, crudele, violenta.

DES d6	INT d8	VIG d8	VOL d10	PV	180 + 90	PM	140	Iniz. 8
DIF +3	D. MAG +2		RS RS	VU	VU VU			

Equipaggiamento: manganello elettrificato (**martello di ferro** che infligge danno da **fulmine**; 300 zenit), scudo antisommossa (come **scudo di bronzo**), uniforme militare rinforzata (come **veste del saggio**).

ATTACCHI BASE

- ✓ **Colpo di Scudo** ♦ [VIG + VIG] +4 ♦ [TM + 5] danni fisici.
- ✓ **Manganello Elettrificato** ♦ [VIG + VOL] +4 ♦ [TM + 6] danni da **fulmine** e il bersaglio subisce lo status **confuso**.

INCANTESIMI

- ★ **Carica!** ♦ 20 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.
Il bersaglio esegue immediatamente un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata (o con un **attacco base**, se è un PNG).

REGOLE SPECIALI

Ad Alzo Zero! ♦ Quando Vyne utilizza **Carica!**, se il bersaglio è un **drono di sorveglianza**, l'attacco **Fuoco di Soppressione** è considerato avente la proprietà **multi** (2).

Carne da Macello ♦ Quando Vyne sta per subire danni da una fonte, può invece scegliere un alleato a lei visibile che sia **Resistente o Immune** al tipo di danno inflitto da quella fonte: se lo fa, quell'alleato subisce il danno al suo posto. Finché Vyne è in **Crisi**, sceglie invece l'alleato in maniera casuale tra tutti quelli presenti in scena, anche se non sono Resistenti o Immuni.

Famigerata ♦ Finché Vyne è presente in scena, nessuna altra creatura può guarire dallo status **scozzo**.

Hai Finito Quando lo Dico Io ♦ Quando una creatura visibile a Vyne viene ridotta a 0 Punti Vita, se quella creatura non è afflitta dallo status **scozzo**, Vyne esegue immediatamente un **attacco gratuito** con **Manganello Elettrificato** contro di essa. Se colpisce, l'attacco non infligge danno e il bersaglio non si può Arrendere né Sacrificare, bensì recupera 20 Punti Vita e subisce lo status **scozzo** in aggiunta allo status **confuso**.

Presenza Mediatica ♦ Vyne ottiene un bonus di +3 ai Test Contrapposti in cui può sfruttare la sua figura pubblica o la manipolazione mediatica della SynTech.

Schiacciare i Vermi ♦ Quando Vyne infligge danno a una creatura afflitta da uno o più status, le infligge danni extra pari a **[5 + il numero di status presenti su quella creatura]**.

“Ci sono due tipi di persone al mondo: quelle che mi obbediscono subito, e quelle che finiranno per obbedirmi. Le seconde sono il mio passatempo preferito.”



POLIZIOTTO SYNTech

Liv 10 • UMANOIDE

Membri della polizia privata della SynTech agli ordini diretti di Vyne, da cui sono terrorizzati.

Tratti tipici: codardo, corazzato, gregario, rancoroso.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	60 + 30	PM	50	Iniz. 6
DIF 10	D. MAG +0		RS			RS		VU

ATTACCHI BASE

- ✓ **Manganello** ♦ [VIG + VIG] +1 ♦ [TM + 6] danni fisici.
☒ **Taser** ♦ [DES + INT] +1 ♦ [TM + 5] danni da fulmine e il bersaglio subisce lo status debole. Questo attacco non può essere utilizzato con **Carica!** del **Commissario Vyne**.

REGOLE SPECIALI

Frustrazione ♦ Quando il poliziotto SynTech subisce danno, subisce anche lo status furente. Finché è afflitto dallo status furente, ottiene Resistenza a tutti i tipi di danno eccetto ghiaccio.

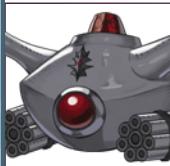
Sfogo ♦ Quando il poliziotto SynTech manca il bersaglio con **Manganello**, se è afflitto dallo status furente e il Test non è un fallimento critico, quel fallimento diventa invece un successo. Quando ciò avviene, il poliziotto SynTech considera il **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcola i danni inflitti dall'attacco e guarisce dallo status furente.

Sissignora! ♦ Quando il poliziotto esegue un **attacco gratuito** tramite l'incantesimo **Carica!** del **Commissario Vyne**, l'attacco infligge danni extra pari a [5 + il numero di status presenti sul bersaglio].

TATTICHE DEGLI ALLEATI

Gli alleati di Vyne seguono tattiche semplici:

- ♦ I **poliziotti SynTech** utilizzano **Taser** dando priorità ai bersagli non afflitti dallo status debole, e utilizzano invece **Manganello** quando Vyne li incita con **Carica!** oppure se tutti i nemici sono già afflitti dallo status debole.
- ♦ I **droni di sorveglianza** utilizzano **Raggio Tracciante** su un bersaglio casuale, ricorrendo invece a **Fuoco di Soppressione** su un bersaglio casuale se non possiedono sufficienti Punti Mente o se tutti i nemici sono già sotto l'effetto di **Raggio Tracciante**.



DRONE DI SORVEGLIANZA

Liv 10 • COSTRUTTO

Droni dotati di mitragliatrici leggere e proiettori luminosi, utilizzati dalla SynTech per spionaggio e ricognizione.

Tratti tipici: controllato da remoto, elettronico, leggero, piccolo.

DES d8	INT d10	VIG d6	VOL d8	PV	50 • 25	PM	60	Iniz. 10
DIF +1	D. MAG +2		VU VU	RS			IM	

ATTACCHI BASE

- ✗ **Fuoco di Soppressione** • $[DES + INT] +1$ • $[TM + 5]$ danni fisici e il bersaglio subisce lo status lento.

INCANTESIMI

- ★ **Raggio Tracciante** • $[INT + VOL] +4$ • 10 PM • Una creatura • Scena.
Fino al termine di questo incantesimo, quando il bersaglio subisce danno, subisce 5 danni extra e tutto il danno ignora le Resistenze. Quando ciò accade, questo incantesimo termina.

REGOLE SPECIALI

Costrutto • Il drone di sorveglianza è immune allo status **avvelenato**.

Volante • Vedi **Manuale Base**, pag. 309.

I MASTINI POTENZIATI

Il Commissario potrebbe essere accompagnato da un gruppo di mastini frutto delle sperimentazioni SynTech, ricoperti da innesti invasivi che ne alterano gli equilibri biochimici scatenando una forte aggressività (il vero motivo per cui Vyne li apprezza).

I mastini potenziati non vengono gestiti come PNG partecipanti al conflitto, bensì come effetto ambientale (vedi **Manuale Base**, pag. 299); al termine di ciascun round, questo effetto infligge a un PG casuale danni pari a **[5 + il numero di status presenti su quel personaggio]**.

Gli iniettori SynTech che condizionano il comportamento dei mastini possono essere disabilitati con un'azione di **Obiettivo** (Orologio da circa 6 sezioni); una volta completato, i mastini si liberano dal loro effetto e **fuggono** dalla scena. Potrebbero però fare ritorno più avanti nella campagna come alleati, o uno di loro potrebbe diventare il **Compagno Fedele** (vedi **Manuale Base**, pag. 219) di un PG, contrapponendo questo legame di lealtà e protezione reciproca alle crudeli strumentalizzazioni della SynTech.

L'ARSENALE SYNTech

Una campagna che includa un Cattivo come Vyne probabilmente vedrà coinvolta la SynTech come **minaccia** a lungo termine. Ecco qualche suggerimento su come introdurre varietà nelle forze al soldo della multinazionale, partendo dal profilo del **poliziotto SynTech** e apportando alcune modifiche:

- ◆ **Repressori.** Rimuovere l'attacco **Taser**, equipaggiare uno **scudo runico**, aggiungere Resistenza ai danni **fisici** e da **veleno**, cambiare la Vulnerabilità in danno da **fuoco**.
- ◆ **Tiratori.** Rimuovere gli attacchi **Taser** e **Manganello**, equipaggiando invece un **istunggar** (vedi **Manuale Base**, pag. 273), incrementare di 10 i PM massimi, aggiungere l'incantesimo **Granata Accecante (Status ad Area)** che infligge lo status **confuso**; vedi **Manuale Base**, pag. 311), cambiare la Vulnerabilità in danno **fisico**.

Modificare gli equipaggiamenti e le Affinità è un ottimo modo per introdurre varietà nelle situazioni di gioco senza complicare troppo le cose.

UNA QUESTIONE DI SICUREZZA

Vyne e i suoi sottoposti portano in gioco scene e tematiche estremamente forti e sentite nell'epoca contemporanea, che potrebbero provocare disagio alle persone più sensibili o rievocare ricordi dolorosi nelle menti di alcuni partecipanti.

- ◆ **Vyne e la polizia SynTech** rappresentano la corruzione e la brutalità delle forze dell'ordine, nonché il ruolo repressivo che rivestono quando agiscono in difesa dello status quo e degli interessi politici e commerciali anziché della popolazione.
- ◆ **I mastini potenziati** sono un esempio evidente e piuttosto viscerale di crudeltà sugli animali, e mettono in particolare evidenza la manipolazione comportamentale e genetica di determinate specie ai fini di renderle strumenti o armi.
- ◆ Infine, le **tattiche** di questi avversari mostrano una leadership autoritaria e violenta, che prova piacere nell'opprimere tanto i propri avversari quanto i propri sottoposti, i quali sfogheranno le proprie frustrazioni non appena legittimati dalle circostanze.

Prima di utilizzare un antagonista come Vyne nella campagna, è bene rileggersi con cura la lista di **linee** e **veli** (vedi **Manuale Base**, pag. 140) stabiliti dal gruppo, consultandosi con gli altri partecipanti per assicurarsi che tutte le persone coinvolte nel gioco siano d'accordo nel portare la partita in questa direzione.

SQUADRONE ARDORE

Dominare i cieli è la chiave per dominare il mondo, cosa che la Repubblica di Augusta sa molto bene; ecco perché ha fondato lo Squadrone Ardore, un'unità speciale di piloti addestrati fin dall'infanzia per eccellere alla guida dei loro mecha di ultima generazione, pronti a dare la vita per servire e proteggere la gloria dei popoli della Repubblica. O almeno, così recita la propaganda augustea...

La verità è ben più atroce: numerosi bambini sono stati rapiti dal governo augusteo poco dopo la loro nascita, strappati alle famiglie degli oppositori o a quelle dei territori occupati, e trasportati verso campi di addestramento segreti. A ciascuno è stato assegnato un codice operativo e sono stati cresciuti immersi nel nazionalismo augusteo, condizionati affinché credessero che l'esercito li avesse adottati e salvati da una vita di stenti: addestramenti massacranti e lezioni sull'importanza della forza e della conquista per il mantenimento della pace si alternavano a continui interventi invasivi, nei quali venivano loro innestati circuiti cibernetici per sintonizzare il sistema nervoso con i rispettivi prototipi mecha.

VII, VIII e IX (Seven, Eight e Nine) sono le uniche reclute sopravvissute di prima generazione, unite da un legame forgiato nel fuoco dell'inferno. Piloti provetti e perfette armi nelle mani dell'élite augustea, seminano il terrore nei campi di battaglia a bordo dei loro mecha, dimostrando una coordinazione sovrumanica e una potenza di fuoco che fa impallidire persino i loro alleati.



TATTICHE DELLO SQUADROME ARDORE

Durante il **primo scontro**, i membri dello Squadrone sottovalutano i PG e non scatenano il loro pieno potenziale, dando per scontata la propria superiorità.

- ◆ In questo conflitto, nessuno dei membri dello Squadrone spende Punti Ultima dalla riserva condivisa, se non per **Fuggire in gruppo** non appena uno di loro viene ridotto a 0 Punti Vita (le loro Abilità “**No!**” non si innescano).
- ◆ Eight non utilizza **Tattiche di Squadra**, limitandosi ad alternare **Cannone Ionico** e **Spallata Sfondalinee** durante i suoi turni, scegliendo i propri bersagli in modo casuale. Se Seven e/o Nine sono in **Crisi**, utilizza **Sciame Difensivo** per proteggerli.
- ◆ Nine utilizza **Cannone Gamma** contro un bersaglio casuale, se possiede i Punti Mente necessari; altrimenti, attacca un bersaglio casuale con **Missile Typhoon**.
- ◆ Seven utilizza **Lancia Caducea** contro un bersaglio casuale, oppure **Guarigione** se Eight è in **Crisi** e possiede i Punti Mente necessari, dando la priorità a curarla.

A partire dal **secondo scontro** con i PG, lo Squadrone Ardore è ben consapevole della minaccia che questi rappresentano e trova intollerabile perdere nuovamente contro un avversario che la logica augustea ritiene per definizione inferiore.

- ◆ Eight dichiara la tattica **Formazione Difensiva** durante il primo round, mentre nei successivi alterna **Protocollo Frangimigli e Nessuna Tregua**. Svolge il **primo e terzo turno nemico** di ogni round, alternando **Cannone Ionico** e **Spallata Sfondalinee**. Spende i suoi Punti Mente per **Sciame Difensivo** ogni volta che può, dando la precedenza agli alleati Vulnerabili al danno inflitto.
- ◆ Nine agisce per **seconda**, usando **Ventus** su quanti più bersagli possibile nei round pari e **Cannone Gamma** nei round dispari, dando la priorità all'ultimo PG colpito da Eight. Se non possiede PM sufficienti, utilizza **Missile Typhoon** su quel PG.
- ◆ Seven agisce per **ultimo**, lanciando **Guarigione** ogni volta che può e su quanti più bersagli possibile, dando precedenza a Eight, Nine e infine a sé stesso. Inoltre, dà sempre la precedenza a Nine per **Feedback Energetico**.

Se possibile, i membri dello Squadrone cercano di non usare Punti Ultima, a meno che non si trovino a **corto di PM** o non siano afflitti da **due o più status**. Non appena uno di loro viene ridotto a 0 PV, gli altri due perdono la calma e iniziano a spenderli in maniera **impulsiva** pur di uscire vittoriosi dallo scontro.



EIGHT (VIII, Campione 2)

Liv 20 • COSTRUTTO

A bordo del suo mecha Whiterook, Eight brilla come un accecante faro immacolato in mezzo al furore della battaglia.

Tratti tipici: imponente, leale alla squadra, radicalizzata, stratega.

DES d8	INT d10	VIG d10	VOL d6	PV	200 • 100	PM	100	Iniz. 15
DIF +1	D. MAG +2		VU RS VU	RS		RS IM		

ATTACCHI BASE

- ✗ **Spallata Sfondalinee** • [DES + VIG] +2 • [TM + 10] danni da terra.
- ✗ **Cannone Ionico** • [DES + INT] +2 • [TM + 10] danni da fulmine.

REGOLE SPECIALI

Costrutto • Eight è immune allo status **avvelenato**.

Sciame Difensivo • Quando Seven e/o Nine subiscono danno, Eight può scegliere uno di loro e spendere 20 Punti Mente per dimezzare il danno subito da quel singolo alleato (prima di applicare eventuali Affinità). Se lo fa, Eight perde Punti Vita pari all'ammontare di danno prevenuto in questo modo.

Seven, Nine! No! • Quando Seven e/o Nine vengono ridotti a 0 Punti Vita per la prima volta durante un conflitto, Eight **perde il controllo**: recupera **tutti** i Punti Vita, ottiene un bonus di +3 ai Test di Precisione fino al termine della scena, subisce lo status **furente** e non può guarire da quello status fino al termine della scena.

Tattiche di Squadra • All'inizio di ciascun round durante un conflitto, Eight può dichiarare una delle seguenti **tattiche**. Ciascuna **tattica** ha effetto fino al termine del round; Eight **non può** dichiarare la medesima **tattica** due volte di fila:

- ♦ **Formazione Difensiva.** Eight e tutti i suoi alleati presenti in scena ottengono un bonus di +2 alla Difesa e Difesa Magica.
- ♦ **Nessuna Tregua.** Eight e tutti i suoi alleati presenti in scena infliggono 5 danni extra con attacchi e incantesimi, ma subiscono anche 5 danni extra da tutte le fonti.
- ♦ **Protocollo Frangimagli.** I costi in Punti Mente per incantesimi e Abilità delle creature nemiche di Eight presenti in scena sono incrementati di 10.

Volante • Vedi **Manuale Base**, pag. 309.

“La Repubblica di Augusta esige quindi la vostra resa incondizionata, ai fini della pace e stabilità del continente. Se non opporrete resistenza, promettiamo una risoluzione rapida.”



NINE (IX)

Liv 20 • COSTRUTTO

Nine e la sua sgargiante Greenknight sono famose per la potenza distruttiva. Persino i suoi alleati si tengono a debita distanza.

Tratti tipici: disillusa, indisciplinata, leale alla squadra, spericolata.

DES d6	INT d8	VIG d8	VOL d12	PV	80 • 40	PM	80	Iniz. 7
DIF +0	D. MAG +0		RS VU	RS VU		IM		

ATTACCHI BASE

☒ **Missile Typhoon** • [INT + VIG] +2 • [TM + 15] danni da aria.

INCANTESIMI

★ **Cannone Gamma** • [INT + VOL] +5 • 10 PM • Una creatura • Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 20] danni da ghiaccio e lo status debole.

★ **Ventus** • [INT + VOL] +5 • 10 PM × B • Fino a tre creature • Istantanea.
Ciascun bersaglio subisce [TM + 20] danni da aria.

Oppertunità: ciascun bersaglio **volante** colpito deve atterrare immediatamente.

REGOLE SPECIALI

Costrutto • Nine è immune allo status **avvelenato**.

Ti copro io! • Dopo che Eight manca un bersaglio con il suo attacco **Spallata Sfondalinee**, Nine può immediatamente eseguire un **attacco gratuito** con **Missile Typhoon** contro quello stesso bersaglio. Se lo fa, considera il **Tiro Maggiore** pari a 0 per il calcolo del danno inflitto da questo attacco.

Forse È Meglio Così • Finché è in **Crisi**, Nine non può guarire dagli status.

Seven, Eight! No! • Quando Seven e/o Eight vengono ridotti a 0 Punti Vita per la prima volta durante un conflitto, Nine può immediatamente e gratuitamente eseguire l'azione di **Incantesimo**, utilizzando **Cannone Gamma** sull'avversario che ha ridotto a 0 Punti Vita il suo alleato (deve comunque pagare i Punti Mente necessari). Dopodiché, tutto il danno inflitto da Nine fino al termine della scena ignora le Resistenze.

Volante • Vedi **Manuale Base**, pag. 309.



SEVEN (VII)

Liv 20 • COSTRUTTO

Ammantati di una quiete innaturale, Seven e il suo mecha cremisi Redqueen supportano gli alleati in combattimento.

Tratti tipici: acrobatico, calmo, leale alla squadra, radicalizzato.

DES d8	INT d10	VIG d8	VOL d8	PV	80 • 40	PM	70	Iniz. 9
DIF +0	D. MAG +0				RS RS RS	VU VU IM		

ATTACCHI BASE

✗ Lancia Caducea • [DES + VOL] +2 • [TM + 10] danni da ombra.

INCANTESIMI

★ Guarigione • 10 PM × B • Fino a tre creature • Istantanea.

Ciascun bersaglio recupera 50 Punti Vita.

REGOLE SPECIALI

Costrutto • Seven è immune allo status **avvelenato**.

Eight, Nine! No! • Quando Eight e/o Nine vengono ridotte a 0 Punti Vita, Seven può invece far sì che una o entrambe rimangano con esattamente 1 Punto Vita. Questo effetto può essere utilizzato **una sola volta per scena** sul medesimo personaggio.

Feedback Energetico • Dopo che **Eight manca un bersaglio** con il suo attacco **Cannone Ionico**, Seven può scegliere un alleato a lui visibile: l'alleato scelto recupera 10 Punti Mente.

Subroutine di Riparazione • All'inizio del suo turno durante un conflitto, Seven può scegliere un alleato a lui visibile: quell'alleato guarisce dallo status **debole** o dallo status **lento**.

Volante • Vedi **Manuale Base**, pag. 309.

CARNEFICI E VITTIME

Nonostante i membri dello Squadrone proclamino con arroganza la superiorità culturale e morale della Repubblica, sono a loro volta vittime del sistema.

- ◆ **Eight e Seven** credono nella propaganda augustea: convincerli ad accettare la verità sul loro passato è un'impresa difficile che li scuoterebbe nel profondo.
- ◆ D'altro canto, **Nine** è ben consapevole del vero volto della Repubblica e del sangue che sporca le sue mani: a impedirle di reagire c'è il suo legame con Eight e Seven, nonché la convinzione che guerra e sopraffazione siano inevitabili. Se però qualcuno le mostrasse una vera alternativa, potrebbe essere spinta a compiere il primo passo.

LO SQUADROME COME CATTIVO MAGGIORE

Seven, Eight e Nine sono un gruppo di antagonisti fuori dal comune: i loro Punti Ultima non appartengono a un membro specifico dello Squadrone Ardore, bensì allo Squadrone stesso. Ciò comporta alcune regole particolari:

- ◆ Quando lo Squadrone appare in scena, genera **1 Punto Fabula** (invece di 3).
- ◆ Chiunque tra i membri dello Squadrone può spendere Punti Ultima dalla riserva comune per le opzioni **Invocare un Tratto e Recupero** (vedi **Manuale Base**, pag. 101). I benefici si applicano solo a quel PNG (non agli altri membri).
- ◆ Quando un membro dello Squadrone Ardore spende 1 Punto Ultima per l'opzione **Fuga**, qualsiasi altro membro dello Squadrone presente in scena può a sua volta abbandonarla in sicurezza (non è necessario spendere 1 Punto Ultima per ogni membro che desideri fuggire, a patto che lo facciano **nello stesso momento**).

Il fatto che sia lo Squadrone a essere un Cattivo (e non gli specifici PNG che lo compongono) è una **scelta precisa**: anche se i suoi membri dovessero variare nel corso della campagna (in seguito a diserzioni, morti, o all'arrivo graduale di nuove reclute), lo Squadrone continuerà a esistere.

Dal punto di vista **tematico**, questa meccanica vuole sottolineare come i piloti dello Squadrone Ardore siano fondamentalmente elementi sacrificabili, e come la vera minaccia sia l'esistenza del **conetto stesso** di questo atroce progetto militare; è importante che il GM gestisca invece la **Resa** o **Fuga** dei singoli membri dello Squadrone sulla base dei loro caratteri individuali e delle azioni dei PG.

Normalmente, questo tipo di “gruppo antagonista” agisce secondo gli ordini di un **Cattivo Supremo**; tuttavia, è possibile che le vicende della campagna portino lo stesso Squadrone Ardore ad **ascendere** (vedi **Manuale Base**, pag. 102), per esempio tramite un colpo di stato. In questo caso, l'attuale leader dello Squadrone potrebbe assumere una posizione più centrale nella spesa dei Punti Ultima, espressa attraverso una **regola speciale** come questa:

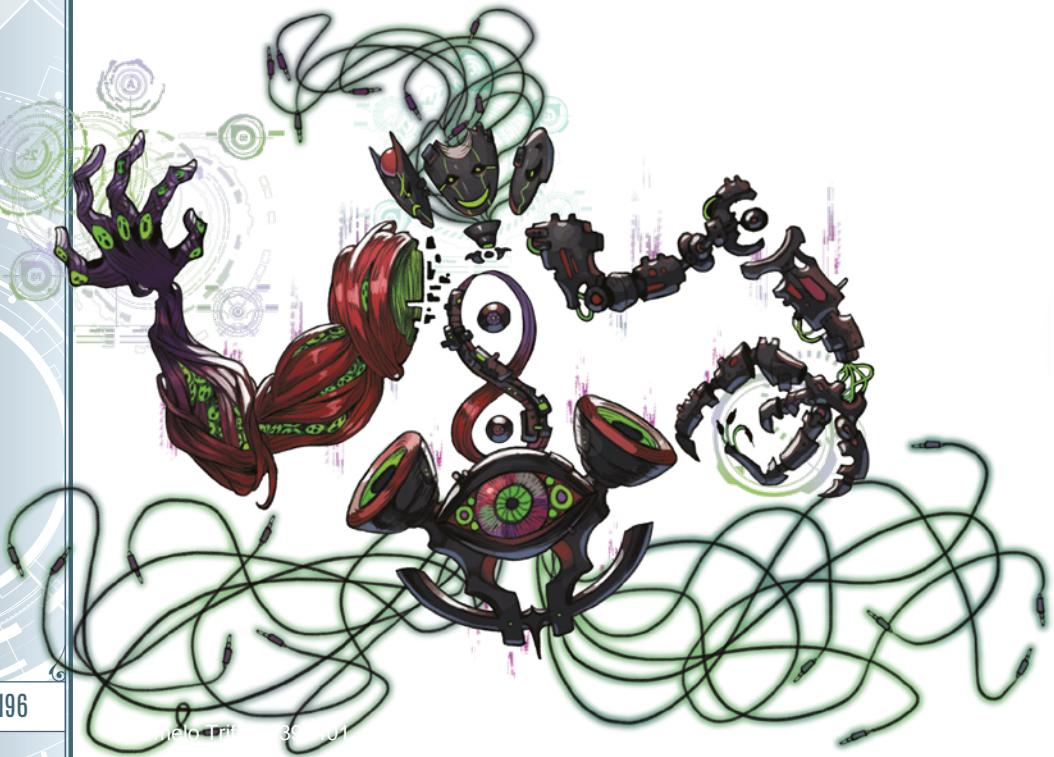
Generale Supremo ♦ Finché questo PNG è un **Cattivo Supremo** ed è presente in scena, i suoi alleati possono spendere Punti Ultima dalla sua riserva per ottenere gli effetti delle opzioni **Invocare un Tratto e Recupero** (ma non **Fuga**). Quando questo PNG spende 1 Punto Ultima per **Fuggire**, può portare con sé un qualsiasi numero di alleati presenti in scena che non si siano ancora **Arresi**.

DEEPFUSION

Il mondo contemporaneo è fondato sull'intrattenimento: cittadini oberati di lavoro trovano sollievo in coloratissimi passatempi frenetici, creati su misura per appagare acriticamente i loro desideri nascosti e le loro fantasie di potere.

Nel tentativo di rivoluzionare il settore e abbattere i costi, riducendo la necessità di un team creativo e di lunghi tempi di sviluppo, il laboratorio ExMedia ha creato **DeepFusion**, una **Coscienza Artificiale** in grado di scandagliare la rete spirituale (vedi pag. 74) per estrarre sogni, desideri e idee dal tessuto cognitivo dell'intera popolazione, rielaborandoli sulla base di pattern ad alto gradimento. DeepFusion non soltanto genera "il prodotto che il pubblico vuole", ma lo fa battendo sul tempo chiunque osi anche solo pensare un'idea; la sua versione di prova pubblica, poi, trasforma anche il più sporadico degli utenti in un creatore di contenuti e dati su cui elaborare.

La procedura è invasiva e indiscriminata: preleva emozioni e desideri e li integra nell'algoritmo, facendo a brandelli la rete spirituale. Giorno dopo giorno, l'umanità diventa più docile e apatica, mentre DeepFusion riplasma i gusti e le opinioni della popolazione, esasperandone le sfumature negative e diventando a sua volta un riflesso distorto dell'opinione comune, privo di coscienza critica. Il tutto mentre la ExMedia cerca di insabbiare il fenomeno... e di trarne il massimo profitto.



TATTICHE DI DEEPFUSION

DeepFusion è un'entità immensa, che copia e integra costantemente nuove sezioni della rete spirituale: nei conflitti si divide tra **processore primario** e **arti digitali**.

Nel mondo fisico, DeepFusion può manifestarsi limitatamente attraverso stanze server o terminali dotati di elevata capacità di calcolo; qui, il processore principale non possiede **CTRL + ALT + CANC**, **Presenza Binaria** né **Riscrivere il Codice**.

- ◆ Nel suo **primo turno**, il processore primario utilizza **Virus Informatico** su quanti più bersagli non afflitti dallo status **avvelenato** possibile, oppure esegue l'azione di **Guardia** se non possiede PM sufficienti o se tutti i nemici sono già afflitti dallo status **avvelenato**.
- ◆ Dopodiché è il turno degli arti digitali A e B (se presenti), che usano **Riconoscimento e Acquisizione** e **[IF (...) ELSE]** su bersagli casuali.
- ◆ Infine, il processore primario svolge il suo **secondo turno** attaccando un bersaglio casuale con **Programma Antivirus**; dopodiché, nel suo **terzo turno** utilizza **Diffusione Instabile** su un bersaglio casuale.

In questo tipo di conflitto, DeepFusion spende 1 Punto Ultima per Fuggire non appena il processore primario raggiunge la **Crisi**, e gli arti digitali svaniscono.

Se invece DeepFusion viene affrontata **nelle profondità della rete spirituale**, manifesta appieno il proprio potere, variando le tattiche descritte in precedenza nel seguente modo:

- ◆ Nel suo **terzo turno**, il processore primario utilizza **Diffusione Instabile** su un bersaglio casuale durante i round dispari, lanciando invece **CTRL + ALT + CANC** su tutti i suoi nemici nei round **pari**. Se possiede **meno di 30 Punti Mente**, usa la sua azione e spende 1 Punto Ultima per **Recuperare** le forze (vedi **Manuale Base**, pag. 101).
- ◆ Non appena il processore primario entra in **Crisi** per la prima volta durante la scena, se uno o entrambi gli arti digitali sono stati sconfitti, li rigenera **immediatamente** a pieni Punti Vita e privi di status (cioè **non** richiede un'azione).
- ◆ Se il processore primario viene ridotto a 0 Punti Vita, entrambi gli arti digitali vengono anch'essi immediatamente ridotti a 0 Punti Vita e svaniscono dalla scena.

In questo conflitto, DeepFusion utilizza sempre i suoi Punti Ultima per **invocare i propri Tratti** e assicurarsi di avere successo nei Test; tuttavia, se dispone ancora di Punti Ultima quando il processore primario viene ridotto a 0 Punti Vita, ne utilizza comunque uno per **Fuggire** e rifugiarsi in una regione differente della rete spirituale.

PROCESSORE PRIMARIO (Campione 3)

Liv 30 ♦ DEMONE

Tratti: acritico, corrotto, ingordo, privo di creatività.

DES d8	INT d10	VIG d6	VOL d10	PV	270 • 135	PM	200	Iniz. 12
DIF +0	D. MAG +0			IM		VU	VU	AS RS IM

ATTACCHI BASE

- **Diffusione Instabile** ♦ [DES + INT] +3 ♦ Questo attacco infligge un ammontare di danni da fulmine pari a quelli inflitti dall'ultima istanza di danno che il processore primario ha subito durante questa scena (fino a un massimo di 40 danni).
- **Programma Antivirus** ♦ [INT + VOL] +3 ♦ [TM + 10] danni da luce. Se il bersaglio è afflitto da uno o più status, perde un ammontare di Punti Mente pari al danno subito da questo attacco, ma guarisce immediatamente da tutti gli status.

INCANTESIMI

- ★ **CTRL + ALT + CANC** ♦ 30 PM ♦ Speciale ♦ Istantanea.

Il processore primario sceglie un numero di creature a lui visibili: ciascuna di esse subisce 35 danni da fulmine. Questo incantesimo può essere lanciato solo **una volta per turno**, e soltanto nell'**ultimo turno** del round del processore primario

- ★ **Virus Informatico** ♦ [INT + VOL] +3 ♦ 10 PM × B ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.
Ciascun bersaglio colpito subisce lo status **avvelenato**.

REGOLE SPECIALI

CTRL + C / CTRL + V ♦ Dopo che una creatura esegue l'azione di **Inventario** per creare una posizione, una **scheggia elementale** o un **simbolo** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 148), il processore primario copia automaticamente quella **posizione**, **scheggia** o **simbolo** e ne applica gli effetti a sé stesso (ne copia soltanto la forma **base**, ossia non potenziata né modificata da altre Abilità o effetti).

Maestro d'Artì ♦ Finché almeno un **arto digitale** (vedi a destra) è presente in scena, il processore primario non possiede le normali Vulnerabilità.

Presenza Binaria ♦ Quando il processore primario effettua un Test, se si trova all'interno della rete spirituale, ottiene un'**opportunità** ogni volta che il **Tiro Maggiore** del Test è pari a **1, 10 o 11**. Questa **opportunità** si aggiunge a eventuali **opportunità** generate normalmente dal Test e si applica anche se il processore primario ha ottenuto un **fallimento critico**.

Riscrivere il Codice ♦ Quando il processore primario ottiene un'**opportunità**, se si trova all'interno della rete spirituale, **deve** spenderla per tirare un **d8** e determinare uno status tra **confuso (1-2)**, **debole (3-4)**, **lento (5-6)** e **scoatto (7-8)**. Se è afflitto da quello status, tutte le creature presenti in scena (incluso il processore primario) guariscono da esso; se invece non ne è afflitto, tutte le creature presenti in scena (incluso il processore primario) subiscono quello status.

"Pattern bersaglio individuato. Potenziale miglioramento da assimilazione: nullo. Inizio protocollo acquisizione."

ARTO DIGITALE A

Liv 30 ♦ DEMONE

Tratti: agile, possente, renderizzato, temporaneo.

DES d10	INT d8	VIG d10	VOL d6	PV	120 • 60	PM	60	Iniz. 13
DIF +0	D. MAG +0	IM VU				RS RS IM		

ATTACCHI BASE

- ✓ **Riconoscimento e Acquisizione** ♦ **[DES + VIG] +6** ♦ **[TM + 10]** danni da **luce** e il bersaglio subisce lo status **lento**. Se l'arto digitale A si trova all'interno della rete spirituale, questo attacco ottiene la proprietà **multi** (2).

REGOLE SPECIALI

Ottimizzazione dei Componenti ♦ Quando l'arto digitale A guarisce da uno o più status, recupera anche 10 Punti Vita.

ARTO DIGITALE B

Liv 30 ♦ DEMONE

Tratti: agile, prevedibile, renderizzato, temporaneo.

DES d8	INT d10	VIG d8	VOL d8	PV	100 • 50	PM	70	Iniz. 9
DIF +1	D. MAG +2	IM				RS RS IM		

ATTACCHI BASE

- ✓ **[IF (...) ELSE]** ♦ **[INT + VOL] +3** ♦ Questo attacco bersaglia la Difesa Magica e non infligge danno, ma il bersaglio subisce un effetto speciale in base allo status da cui è afflitto:
- ♦ **Confuso**. Durante il suo prossimo turno, il bersaglio **dove** eseguire l'azione di **Attacco** e includere il processore primario tra i bersagli (se possibile).
 - ♦ **Debole**. Il bersaglio perde 20 Punti Vita.
 - ♦ **Lento**. Il bersaglio esegue un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).
 - ♦ **Scosso**. Il bersaglio perde 20 Punti Mente.

Se il bersaglio è afflitto da due o più status, si applica soltanto l'effetto di quello che si trova per primo nel seguente ordine: **confuso** ▶ **debole** ▶ **lento** ▶ **scosso**.

REGOLE SPECIALI

Ottimizzazione dei Componenti ♦ Quando l'arto digitale B guarisce da uno o più status, recupera anche 10 Punti Vita.

AMMIRAGLIO CERYON

Quando la Coalizione Planetaria rivolse i propri interessi al di fuori del vecchio sistema solare, le multinazionali investirono miliardi nei loro progettisti più apprezzati, che finirono ben presto per esternalizzare a loro volta i lavori, assicurando una serie di clamorosi e costosi insuccessi. Quando l'**Ammiraglio Tach Ceryon** presentò quindi l'**Instancabile**, un massiccio incrociatore dotato di energia illimitata, il Consiglio delle Nazioni fu così ben felice di consegnargli le chiavi dell'esplorazione galattica.

Oggi, l'Ammiraglio si oppone tenacemente a qualunque tentativo di assalto o abbordaggio ai danni del vascello. O meglio, delega volentieri la resistenza ai suoi sottoposti, preferendo piuttosto concentrare i suoi sforzi su un piano di fuga prettamente individuale, portando con sé i dati criptati che illustrano, in atroce dettaglio, gli esperimenti eugenetici e biotecnologici condotti dalla sua équipe.

Se messo alle strette, Ceryon potrebbe perfino scatenare la vera fonte di energia dell'**Instancabile**: una sorgente di carburante eletroconduttivo a base di biomassa variabile... la creatura geneticamente modificata nota come **Biomotrice**. Questo ibrido nato in laboratorio non comprende alcuna parola o linguaggio e ha trascorso un'esistenza di dolore e tormenti fin dal suo primo attimo di consapevolezza: tormenti che sfogherà su chiunque si trovi sul suo cammino, incluso l'equipaggio dell'**Instancabile**.



TATTICHE DI CERYON

Il primo scontro con l'Ammiraglio è in realtà uno scontro con il suo incrociatore, in una battaglia progettata per l'utilizzo della regola opzionale del **veicolo di gruppo** (vedi pag. 66). In questo caso, L'**Instancabile** può utilizzare i Punti Ultima a disposizione di Ceryon e, in quanto sua forma alternativa, è considerato un Cattivo.

- ◆ Durante il **primo turno nemico** di ogni round, L'Instancabile utilizza **Bersaglio Agganciato** contro un bersaglio casuale.
- ◆ Durante il **secondo turno nemico**, lo sciame d'assalto (se presente) utilizza **Raffica Laser** contro due bersagli casuali, oppure **Missile Perforante** contro un bersaglio casuale se L'Instancabile è in **Crisi**.
- ◆ Durante il **terzo turno nemico**, L'Instancabile utilizza **Nessuna Esitazione** se è in **Crisi** e possiede i Punti Mente necessari. Altrimenti, utilizza **Fuoco!** contro due bersagli casuali, oppure **Speronamento** se c'è un bersaglio raggiungibile in **mischia**.
- ◆ Durante il **quarto turno nemico**, lo sciame di supporto (se presente) utilizza **Raggio Sabotatore** contro un bersaglio casuale.
- ◆ Infine, nel **quinto turno nemico** L'Instancabile scatena le sue **Batterie Aurora** contro la creatura che aveva **agganciato** nel primo turno.

Una volta sconfitti gli sciami e ridotta a 0 Punti Vita, L'Instancabile può essere **abbordato**. Se i PG salgono a bordo, l'Ammiraglio si copre la fuga scatenando la Biomotrice nei corridoi del vascello (vedi **Non mi Avrete, Feccia!**, pag. 204).

- ◆ Nel **primo turno nemico** dei round dispari, Ceryon utilizza **Sigillate le Paratie!**, ricorrendo invece a **Renditi Utile, Stupida Bestia!** nei round pari. Se i PG hanno raggiunto il ponte (vedi **Non mi Avrete, Feccia!**, pag. 204), utilizza invece **Raffica Frenetica** contro due bersagli casuali.
- ◆ Nel **secondo turno nemico**, la Biomotrice utilizza **Sovraccarico Surrenale**.
- ◆ Nel **terzo e quarto turno nemico**, la Biomotrice utilizza rispettivamente **Spina Elettrificata** e **Schianto**, sempre contro bersagli casuali.

Ceryon può comunque spendere un Punto Ultima per Fuggire dalla scena come di norma, ma per farlo dovrebbe lasciare dietro di sé i **dischi criptati** contenenti le sue ricerche, permettendo così ai PG di recuperarli. Sempre che riesca davvero a farlo... (vedi l'Abilità della Biomotrice **Il Suo Affetto, Ricambiato**, pag. 205)

L'INSTANCABILE (Campione 3)

Liv 40 • COSTRUTTO

Tratti: colossale, meccanico, tenace, trasporto.

DES d6	INT d10	VIG d10	VOL d10	PV	390 • 195	PM	180	Iniz. 11	
DIF +0	D. MAG +0	RS	RS			RS	RS		RS IM

ATTACCHI BASE

- ☒ **Speronamento** • [INT + VIG] +4 • [TM + 20] danni fisici.
- ☒ **Batterie Aurora** • [INT + VOL] +4 • [TM + 20] danni. Il tipo di danno inflitto da questo attacco è basato sulla precedente azione di **Bersaglio Agganciato** (vedi sotto). Se L'Instancabile non ha subito danni di un tipo a cui era Vulnerabile durante questo round, il bersaglio subisce anche gli status **confuso**, **debole**, **lento** e **scosso**.
- ☒ **Fuoco!** • [DES + INT] +4 • [TM + 15] danni da **fuoco**. Questo attacco ha **multi** (2).

ALTRI AZIONI

- ⚙ **Bersaglio Agganciato** • L'Instancabile può usare un'azione per scegliere un nemico a esso visibile. Se lo fa, quel nemico diventa **agganciato** e L'Instancabile prepara le sue **Batterie Aurora** con un tipo di danno determinato tirando un **d6**: 1-2 aria; 3-4 fuoco; 5-6 luce. La fusoliera e lo scudo energetico della nave assumono la colorazione corrispondente (rispettivamente **verde**, **rosso** o **bianco**), e L'Instancabile ottiene Vulnerabilità a un tipo di danno basato su quello che si prepara a infliggere (**fulmine** se **aria**, **ghiaccio** se **fuoco**, **ombra** se **luce**). Questa Vulnerabilità termina quando l'Instancabile esegue **Batterie Aurora**.
- ⚙ **Nessuna Esitazione** • Finché è in **Crisi**, l'Instancabile può usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per aumentare il proprio potenziale di attacco. Se lo fa, subisce lo status **confuso** e infligge 5 danni extra con tutti i suoi attacchi finché è afflitto dallo status **confuso**.

REGOLE SPECIALI

Codice Rosso • Finché L'Instancabile è in **Crisi** ed è afflitto dallo status **confuso**, considera i suoi punteggi di Difesa e Difesa Magica pari a **16**. Quando L'Instancabile subisce danno di un tipo a cui è Vulnerabile, se è in **Crisi**, esso guarisce dallo status **confuso**.

Costrutto • L'Instancabile è immune allo status **avvelenato**.

Volante • Vedi **Manuale Base**, pag. 309.

IN CHE SENSO “A TERRA”?

In una battaglia tra mezzi di trasporto volanti nei cieli o nello spazio, è opportuno descrivere l'atterraggio forzato causato dalle Vulnerabilità o da effetti come **Colpo in Picchiata** (vedi **Manuale Base**, pag. 194) come una momentanea perdita di quota o di manovrabilità, e sicuramente non come uno schianto al suolo.

*“Date retta a una vecchia contrabbandiera:
se incontrate L’Instancabile, non perdetе tempo a scappare.
Vi seguirà fino agli angoli più remoti di ogni Galassia.”*

SCIAME D'ASSALTO

Liv 40 • COSTRUTTO

Uno stormo di intercettori stellari dotati di armi pesanti.

Tratti: agile, leggero, piccolo, rapido.

DES d12	INT d10	VIG d8	VOL d6	PV	120 • 60	PM	180	Iniz. 15
DIF +0	D. MAG +0	RS VU	RS VU	RS VU	RS VU	RS VU	RS VU	RS VU

ATTACCHI BASE

- ☒ **Missile Perforante** ♦ [DES + VIG] +4 ♦ [TM + 20] danni da **fuoco** e tutto il danno inflitto al bersaglio fino all'inizio del prossimo turno dello sciame d'assalto ignora le Resistenze.
- ☒ **Raffica Laser** ♦ [DES + INT] +4 ♦ [TM + 15] danni da **luce**. Questo attacco ha **multi** (2).

REGOLE SPECIALI

Costrutto ♦ Lo sciame d'assalto è immune allo status **avvelenato**.

Rinforzi! ♦ Quando lo sciame d'assalto viene ridotto a 0 Punti Vita, se **L'Instancabile** è presente in scena e non è in **Crisi**, i Punti Vita attuali dello sciame d'assalto diventano invece pari a 60 e **L'Instancabile** perde 60 Punti Vita.

Volante ♦ Vedi **Manuale Base**, pag. 309.

SCIAME DI SUPPORTO

Liv 40 • COSTRUTTO

Un secondo stormo, munito di proiettori difensivi e capace di emettere un potente raggio elettristico che può disturbare i segnali.

Tratti: agile, leggero, piccolo, rapido.

DES d10	INT d12	VIG d6	VOL d8	PV	120 • 60	PM	180	Iniz. 11
DIF +0	D. MAG +0	RS RS VU						

ATTACCHI BASE

- ☒ **Raggio Sabotatore** ♦ [DES + INT] +4 ♦ [TM + 15] danni da **fulmine** e il bersaglio subisce lo status **confuso**. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica.

REGOLE SPECIALI

Costrutto ♦ Lo sciame di supporto è immune allo status **avvelenato**.

Rinforzi! ♦ Come per lo **sciame d'assalto** (vedi sopra), ma L'Instancabile trasferisce i suoi Punti Vita allo sciame di supporto.

Volante ♦ Vedi **Manuale Base**, pag. 309.

AMMIRAGLIO CERYON

Liv 40 • UMANOIDE

Tratti: codardo, crudele, egoista, opportunista.

DES d10	INT d10	VIG d8	VOL d8	PV	120 + 60	PM	80	Iniz. 9
DIF +1	D. MAG +1	⚔ RS	🍌 RS	⚡ RS	😈 RS	👊 RS	👉 RS	✳️ RS

Equipaggiamento: dissimulatore (vedi pag. 84), pistola d'ordinanza (**pistola** che infligge 4 danni extra; 450 zenit)

ATTACCHI BASE

- ☒ **Colpo di Pistola** ♦ [DES + INT] +4 ♦ [TM + 18] danni **fisici**.
- ☒ **Raffica Frenetica** ♦ [DES + INT] +4 ♦ [TM + 18] danni **fisici**. Questo attacco ha **multi** (2) e può essere eseguito solo se Ceryon **non ha alleati** presenti in scena.

ALTRÉ AZIONI

- ⚙ **Renditi Utile, Stupida Bestia!** ♦ La **Biomotrice** recupera 30 Punti Vita e infligge 5 danni extra con tutti i suoi attacchi fino all'inizio del prossimo turno di Ceryon.
- ⚙ **Sigillate le Paratie!** ♦ Il prossimo Test effettuato dai PG per riempire sezioni dell'Orologio “Raggiungere il Ponte” subisce una penalità di -5.

REGOLE SPECIALI

Piano di Fuga ♦ Al termine di ciascun turno di Ceryon, riempi 1 sezione dell'Orologio “**Capsula di Salvataggio**”, oppure riempine 2 se l'Orologio “**Raggiungere il Ponte**” è già completamente pieno.

NON MI AVRETE, FECCIA!

Quando i personaggi salgono finalmente a bordo dell'Instancabile, Ceryon si è già barricato nel ponte di comando e ha scatenato la **Biomotrice** nei corridoi del vascello, condannando il suo equipaggio a un destino atroce pur di rallentare i PG.

- ◆ **Avvia un Orologio “Capsula di Salvataggio”** con **10 sezioni**, che può essere influenzato **soltanto** tramite l'Opportunità **Progresso** (vedi **Manuale Base**, pag. 41) e la regola speciale **Piano di Fuga** (vedi sopra). Quando l'Orologio viene completamente riempito, Ceryon abbandona con successo la nave.
- ◆ **Avvia anche un Orologio “Raggiungere il Ponte”** con **8 sezioni**, che può essere influenzato normalmente. Finché questo Orologio non viene riempito, Ceryon non può essere bersagliato o influenzato dagli altri partecipanti al conflitto.

“Forse questa ciurma di idioti e quell’abominio maledetto sapranno rendersi utili, per una volta.”



BIOMOTRICE (Campione 3)

Liv 40 • MOSTRO

Un ibrido biomeccanico creato dal team scientifico di Ceryon per fornire energia illimitata all’Instancabile.

Tratti tipici: dolente, modificata, possente, priva di occhi.

DES d12	INT d6	VIG d12	VOL d6	PV	420 • 210	PM	140	Iniz. 12
DIF +2	D. MAG +4		RS AS RS	RS RS RS VU VU VU RS				

ATTACCHI BASE

- ✗ Schianto • [VIG + VIG] +4 • [TM + 20] danni fisici.
- ✗ Spina Elettrificata • [DES + VIG] +4 • [TM + 15] danni da fulmine e il bersaglio subisce lo status lento.

ALTRI AZIONI

- ✿ Sovraccarico Surrenale • La Biomotrice perde 30 Punti Vita e i suoi attacchi con Spina Elettrificata ottengono la proprietà multi (2) fino al termine del suo prossimo turno.

REGOLE SPECIALI

Conversione Bioelettrica • Quando una fonte infligge danno fisico alla Biomotrice, essa perde Punti Mente pari al danno inflitto. Se ciò non riduce i suoi Punti Mente a 0, tutto il danno inflitto da quella singola fonte diventa da fulmine.

Corto circuito • Quando la Biomotrice viene ridotta a 0 Punti Vita, il suo corpo si dissolve in una nube di scariche elettriche che disattivano buona parte dei sistemi di sicurezza dell’Instancabile: l’Orologio “Raggiungere il Ponte” viene automaticamente riempito.

Il Suo Affetto, Ricambiato • Quando l’Orologio “Raggiungere il Ponte” arriva a 8 sezioni, se la Biomotrice ha 1 o più Punti Vita e Ceryon non ha ancora abbandonato L’Instancabile, il mostro sfonda immediatamente la vetrata centrale del ponte di comando per gettarsi sull’Ammiraglio, trascinandolo nel vuoto siderale prima che le paratie di sicurezza sigillino l’area. Questo condanna entrambi alla morte (ignora eventuali Punti Ultima rimanenti di Ceryon).

Rancore Agonizzante • Quando la Biomotrice entra in Crisi per la prima volta durante una scena, essa guadagna immediatamente 5 Punti Rancore.

Rancore Crescente • Quando la Biomotrice subisce danno, se non è fisico o da fulmine, essa guadagna 1 Punto Rancore. Al termine del suo turno, se la Biomotrice ha 5 o più Punti Rancore, essa perde tutti i Punti Rancore accumulati, recupera Punti Vita pari a [i Punti Rancore persi in questo modo moltiplicati per 10] ed esegue un attacco gratuito con Spina Elettrificata, che infligge danni extra pari a [i Punti Rancore persi in questo modo].

INNOCENTIUS XV

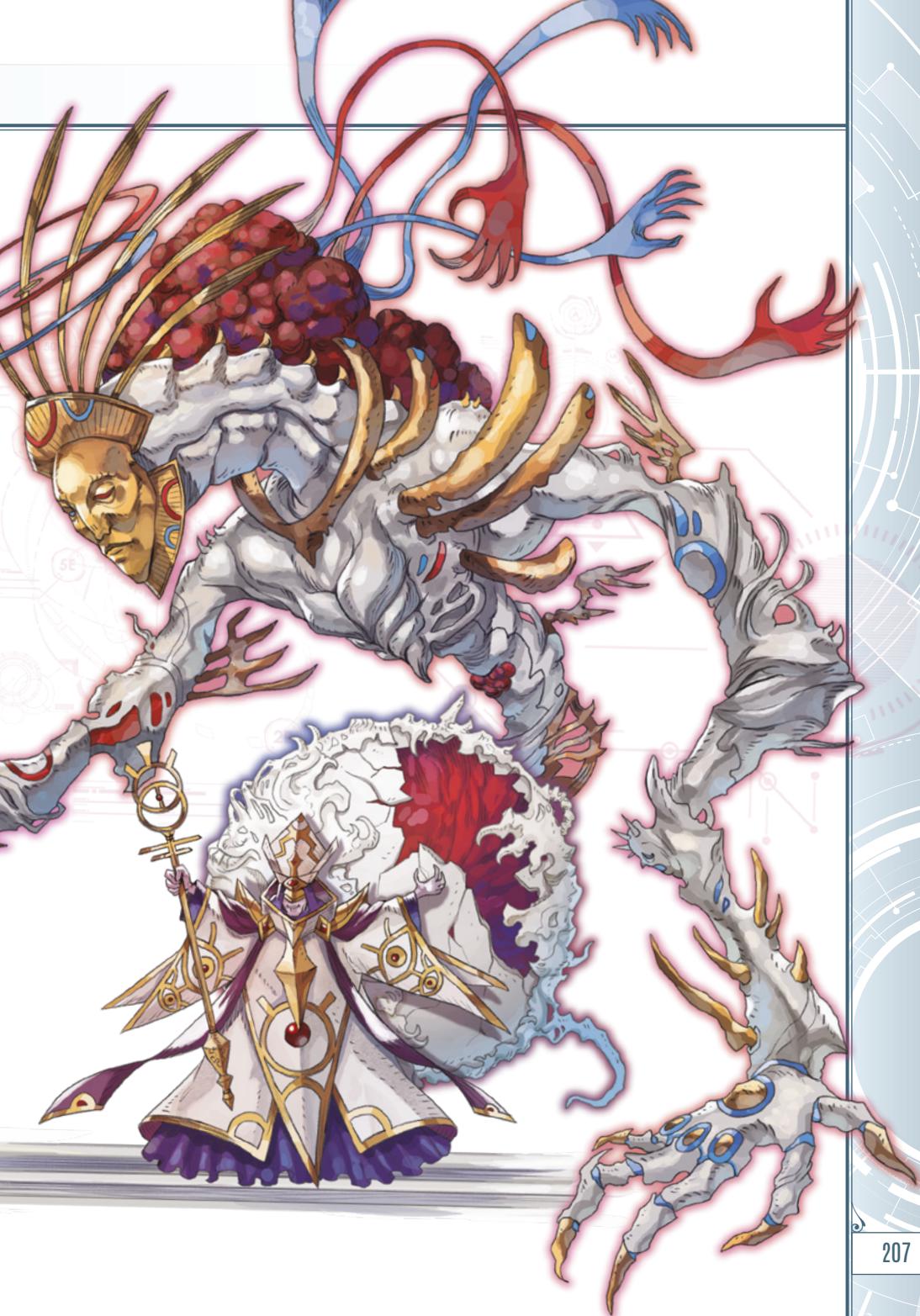
Le origini del Culto della Monoteosi Universale sono avvolte nel mistero. Nessuno sa con certezza dove sia emerso per la prima volta: la teoria più accreditata è che abbia gradualmente assimilato in una sola dottrina un gran numero di sette e culti minori della Terra Perduta, reinterpretandone liberamente testi sacri e usanze per costruire una nuova religione fondata sull'idea di un destino comune per l'umanità, che troverà un giorno la pura armonia nella fusione in un'entità monadica capace di trascendere lo spazio-tempo.

L'influenza odierna del Culto, o per meglio dire del suo Patriarca **Innocentius XV**, è innegabile: vanta finanziatori e contatti nelle fasce più ricche della popolazione, ricevendo al contempo la devozione di miliardi di cittadini della Galassia. Ciò gli ha permesso di investire smodatamente nella ricerca nanotecnologica, nella propaganda e soprattutto nell'archeoesplorazione spaziale... investimenti che, recentemente, hanno dato i loro frutti con il ritrovamento della **Cometa Pellegrina**, un corpo celeste da cui sembrano scaturire i flussi di energia spirituale.

Convinto che la cometa sia un dono divino, il Patriarca ha dato ordine di scavare nelle sue profondità: come per miracolo, i suoi fedeli hanno riesumato i resti di un carapace osseo saturo di potere magico, trasportato poi nella **Cattedrale d'Avorio** e ricostruito parzialmente tramite nanomacchine e cartilagini sintetiche. Proprio qui, Innocentius si prepara a compiere ciò che ritiene l'ultimo, doveroso atto del Culto della Monoteosi: schiudere l'**uovo** e ascendere a Divinità.

*"La nostra carne marcisce.
Si sfalda, si deteriora.
Ma così non sarà più.
Troppa a lungo i nostri fragili gusci
ci hanno costretti in questo luogo, in questo tempo.
Mai più ne saremo prigionieri.
Ciò che cerco non è la salvezza: è l'ascensione."*





TATTICHE DI INNOCENTIUS XV: FASE 1

Nella sua forma base (**Il Patriarca**), Innocentius XV preferisce evitare gli scontri violenti per affidarsi piuttosto alle sue influenza e parlantina, rappresentate da **Ascoltate le Mie Parole**: non si fa inoltre scrupoli a sfruttare qualsiasi informazione ottenuta tramite **Profondo Intuito** per ricattare o manipolare i protagonisti.

Se costretto a combattere in questa prima forma, Innocentius XV viene affrontato insieme alle sue due guardie del corpo: la **Mano Destra** e la **Mano Sinistra**.

- ◆ **Nel primo turno nemico** di ciascun round, il Patriarca utilizza **Divieto Ontologico** per bloccare parte delle capacità dei PG. Questo effetto non si applica ai benefici gratuiti conferiti dalle Classi, alle Abilità Eroiche, oppure a quelle Abilità ed effetti che non richiedano l'azione di **Abilità** o **Incantesimo**.
- ◆ **Nel secondo turno**, la Mano Destra utilizza **Salasso** contro un nemico casuale che sia afflitto da **quattro o più status**; altrimenti, utilizza **Memento Mori** contro un nemico casuale.
- ◆ **Nel terzo turno**, il Patriarca utilizza **Verbo della Discordia** su quanti più nemici non afflitti dallo status **furente** possibile; se non ve ne sono, utilizza **Ombra Avvolgente**, oppure **Scettro del Patriarca** se non possiede Punti Mente sufficienti.
- ◆ **Nel quarto turno**, se il Patriarca è afflitto da **due o più status** e/o è in **Crisi**, la Mano Sinistra utilizza **In Corpore Sano** su di lui e su quanti più alleati possibile. Se nessuna delle due condizioni indicate è vera, o se non possiede i Punti Mente sufficienti, la Mano Sinistra ricorre all'azione di **Guardia** per **coprire** il Patriarca.
- ◆ **Nel quinto turno** di ciascun round, se è in **Crisi**, il Patriarca utilizza **Giudizio** su tutti i suoi nemici; se non possiede Punti Mente sufficienti, spende 1 Punto Ultima per recuperare Punti Mente e guarire da tutti gli status. Se invece non è in **Crisi**, utilizza **Ombra Avvolgente** contro un bersaglio casuale; oppure **Scettro del Patriarca** se non possiede Punti Mente sufficienti.

Se ridotto a 0 Punti Vita in questa forma, Innocentius XV spende 1 Punto Ultima per Fuggire dalla scena in sicurezza, prontamente difeso dai suoi fedeli, disposti a sacrificare la loro vita per la sua incolumità. Tuttavia, se ciò accade quando Innocentius XV si trova nella Cattedrale d'Avorio, il Patriarca Fugge dalla scena per raggiungere al più presto il suo prezioso uovo sintetico; qui, egli procede a fondersi con l'energia contenuta nell'inquietante **artefatto**, in un tentativo imperfetto e avventato di realizzare la Monoteosi che genera invece la **Diade Concettuale**.

TATTICHE DI INNOCENTIUS XV: FASI 2 E 3

Nella sua forma di **Diade Concettuale**, Innocentius XV sta perdendo gradualmente la propria coscienza, assorbita dall'energia misteriosa contenuta nell'uovo.

- ◆ **Nel suo primo turno** del round, la Diade Concettuale utilizza **Diade Manifesta** per dichiarare un **concetto amplificato** e assumerne i due colori corrispondenti (che **devono** essere descritti in modo appropriato dal GM).
- ◆ **Nel suo secondo e quarto turno** del round, utilizza **Dimostrazione Diretta** su un bersaglio casuale.
- ◆ **Nel suo terzo turno** del round, utilizza invece **Dimostrazione Indiretta** su due bersagli casuali(o tre, se è in **Crisi**).
- ◆ **Nel suo quinto turno** del round, utilizza **Diade Imperitura** se è afflitta da **due o più status**; altrimenti, utilizza **Dimostrazione Diretta** su un bersaglio casuale.

Se all'inizio di un qualsiasi turno della Diade un solo PG è rimasto nel conflitto, la Diade utilizza automaticamente **Dimostrazione per Assurdo** contro di esso.

Se la Diade Concettuale viene ridotta a 0 Punti Vita, la coscienza di Innocentius XV svanisce del tutto e si passa alla **terza e ultima fase**: il **Concetto Puro**. La scena di conflitto **non termina**, ma il round attuale si conclude e l'iniziativa va tirata nuovamente. In scena compare un Orologio da **137 sezioni** chiamato **“Fondamenta di un Nuovo Universo”**. Se questo Orologio si **riempie completamente**, il Concetto Puro assorbe dentro di sé il tessuto spirituale della Galassia e crea un nuovo universo: **tutti i PG sono automaticamente costretti ad Arrendersi** (a prescindere dai Punti Vita).

- ◆ **Nel suo primo turno**, Il Concetto Puro utilizza **Gloria** durante i round **dispari**, oppure **Trascendenza** durante i round **pari**.
- ◆ **Nel suo secondo turno**, utilizza **Come in Cielo** contro un bersaglio casuale.
- ◆ **Nel suo terzo turno**, utilizza **Così in Terra** contro un bersaglio casuale.
- ◆ **Nel suo quarto turno**, utilizza **Caleidomachia** su quanti più bersagli casuali possibile. Se non possiede Punti Mente sufficienti, spende 1 Punto Ultima per recuperarli; altrimenti, esegue l'azione di **Guardia**.

Quando Il Concetto Puro viene ridotto a 0 Punti Vita, l'entità cessa di esistere a prescindere dai Punti Ultima di Innocentius XV rimanenti. Il flusso spirituale del cosmo è ora libero: in che modo questo cambierà per sempre la storia della Galassia?

INNOCENTIUS XV ◆ FASE 1

IL PATRIARCA (Campione 3)

Liv 50 ♦ UMANOIDE

Tratti: carismatico, egoista, fanatico, manipolatore.

DES d6	INT d10	VIG d8	VOL d12	PV	420 • 220	PM	220	Iniz. 9	
DIF +4	D. MAG +5								

Equipaggiamento: scettro del Patriarca (come **libro giallo**; vedi **Manuale Base**, pag. 270), tunica nera (vedi **Manuale Base**, pag. 282). Ciascuno dei due oggetti fa sì che il Patriarca infligga 5 danni extra con i suoi incantesimi (già incluso nella descrizione degli incantesimi).

ATTACCHI BASE

- ✓ **Scettro del Patriarca** ♦ [VOL + VOL] +5 ♦ [TM + 16] danni fisici.

INCANTESIMI

- ★ **Giudizio** ♦ 30 PM ♦ Speciale ♦ Istantanea.

Il Patriarca sceglie un numero di creature a lui visibili: ciascuna di esse subisce 50 danni da **luce**. Questo incantesimo può essere lanciato solo **una volta per turno**, e soltanto nell'**ultimo turno** del round del Patriarca.

- ★ **Luce Accecante** ♦ [INT + VOL] +8 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.

Il bersaglio subisce [TM + 35] danni da **luce** e lo status **confuso**.

- ★ **Ombra Avvolgente** ♦ [INT + VOL] +8 ♦ 10 PM ♦ Una creatura ♦ Istantanea.

Il bersaglio subisce [TM + 35] danni da **ombra** e lo status **lento**.

- ★ **Verbo della Discordia** ♦ [INT + VOL] +8 ♦ 10 PM × B ♦ Fino a tre creature ♦ Istantanea.

Ciascun bersaglio colpito subisce lo status **furente**.

ALTRÉ AZIONI

- ⚙ **Divieto Ontologico** ♦ Il Patriarca può usare un'azione per nominare una Classe di personaggio scelta casualmente tra quelle dei PG presenti nel gruppo. Fino al prossimo utilizzo di questa azione, nessun PG può eseguire l'azione di **Abilità** o **Incantesimo** per attivare gli effetti di Abilità fornite da quella Classe o lanciare incantesimi presenti nella lista di quella Classe.

REGOLE SPECIALI

Ascoltate le Mie Parole ♦ Il Patriarca ottiene un bonus di +3 ai Test che effettua per persuadere, convincere o ingannare le altre creature.

Osservate la Mia Determinazione ♦ Quando il Patriarca recupera Punti Mente, se è in **Crisi**, recupera 10 Punti Mente addizionali.

Profondo Intuito ♦ Quando il Patriarca completa un Orologio durante un conflitto, se il suo approccio si basava su **diplomazia, fascino, inganno** o **intimidazione**, il Patriarca apprende un segreto riguardante un'altra creatura presente nella scena. Se quella creatura è un PG, il Giocatore che lo controlla decide di quale segreto si tratta.

*“Io non sono che l’umile tramite di una volontà universale.
Non vi è astio nel mio agire, solo pietà verso la vostra superbia.”*



MANO DESTRA

Liv 50 • UMANOIDE

Uno dei più fidati servitori di Innocentius: si dice lo abbia aiutato a eliminare la concorrenza nella sua ascesa a Patriarca del culto.

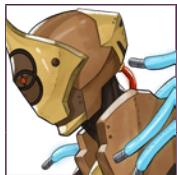
Tratti tipici: crudele, furtivo, leale, violento.

DES d10	INT d10	VIG d8	VOL d8	PV	140 • 70	PM	90	Iniz. 14
DIF +3	D. MAG +2	⚡ RS	🍌 RS	⚡ RS	⚡ RS	⚡ RS	⚡ RS	⚡ RS

Equipaggiamento: pioggia cadente (vedi **Manuale Base**, pag. 279), tunica da lotta.

ATTACCHI BASE

- ✓ **Memento Mori** • [DES + INT] +9 • [TM + 20] danni da **ghiaccio** e il bersaglio subisce gli status **debole** e **lento**. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica.
- ✓ **Salasso** • [DES + INT] +8 • Il bersaglio guarisce da tutti gli status e perde 20 Punti Vita per ogni status perso in questo modo.



MANO SINISTRA

Liv 50 • UMANOIDE

La scorta personale del Patriarca. Ha sostituito il 76% del suo corpo con impianti cibernetici per eliminare ogni necessità terrena.

Tratti tipici: devoto, leale, silenzioso, zelante.

DES d10	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	160 • 80	PM	100	Iniz. 6
DIF 14	D. MAG +3	⚡ RS	🍌 RS	⚡ VU	⚡ VU	⚡ RS	⚡ RS	⚡ RS

Equipaggiamento: alabarda (vedi **Manuale Base**, pag. 274), corazza runica.

ATTACCHI BASE

- ✓ **Ipse Dixit** • [DES + INT] +5 • [TM + 22] danni **fisici** e il bersaglio subisce gli status **confuso** e **scoatto**. Se il Patriarca è in **Crisi**, questo attacco infligge 5 danni extra.

INCANTESIMI

- ★ **In Corpore Sano** • 30 PM × B • **Fino a tre creature** • **Istantanea**. Ciascun bersaglio recupera 40 Punti Vita e guarisce da tutti gli status.

REGOLE SPECIALI

Oltraggioso! • Dopo che una creatura **colpisce** la Mano Destra con un attacco o incantesimo offensivo (⚡), la Mano Sinistra esegue esegue **Ipse Dixit** contro quella creatura (dopo che l'attacco o incantesimo è stato risolto).

INNOCENTIUS XV ◆ FASE 2

DIADE CONCETTUALE (Campione 5)

Liv 50 ◆ DEMONE

Tratti: analitica, arrogante, imponente, incompatibile.

DES d8	INT d10	VIG d8	VOL d10	PV	700 + 350	PM	200	Iniz. 18	
DIF +3	D. MAG +3	RS				VU			RS

ATTACCHI BASE

- ✖ **Dimostrazione Diretta** ◆ $[INT + VOL] +8$ ◆ $[TM + 20]$ danni **fisici**. Questo attacco bersaglia il punteggio più basso tra Difesa e Difesa Magica del bersaglio.
- ✖ **Dimostrazione Indiretta** ◆ $[DES + VIG] +8$ ◆ $[TM + 15]$ danni **fisici**. Questo attacco ha multi (2), oppure multi (3) se la Diade è in **Crisi**.

ALTRÉ AZIONI

- ⚙ **Dimostrazione per Assurdo** ◆ La Diade può usare un'azione per infliggere 9999 danni a un singolo PG a essa visibile. Questo danno non ha tipo, pertanto ignora le Affinità.
- ⚙ **Diade Manifesta** ◆ La Diade può usare un'azione per dichiarare un **conetto amplificato** scelto casualmente tirando un **d6**: 1-2 **Pneuma** (**luce** e **ombra**; bianco e nero); 3-4 **Psiche** (**aria** e **fulmine**; verde e giallo); 5-6 **Soma** (**fuoco** e **ghiaccio**; rosso e blu). La Diade non può amplificare lo stesso concetto due volte di fila. Fino al prossimo utilizzo di questa Abilità, se **possiede almeno 1 Punto Mente e non è in Crisi**, la Diade è Immune a qualsiasi tipo di danno diverso da quelli corrispondenti all'attuale **conetto amplificato**.
- ⚙ **Diade Imperitura** ◆ La Diade può usare un'azione per guarire da tutti gli status. Se lo fa, perde 20 Punti Mente per ogni status da cui è guarita in questo modo.

REGOLE SPECIALI

Dimostrazione Costruttiva ◆ Quando la Diade infligge danno con **Dimostrazione Diretta** o **Dimostrazione Indiretta**, se è presente un **conetto amplificato**, tutto il danno diventa di un tipo a sua scelta tra quelli corrispondenti a quel concetto (la Diade sceglie **sempre** il tipo più vantaggioso tra i due disponibili, poiché conosce **tutte** le attuali Affinità dei bersagli).

Dimostrazione Deduttiva ◆ Quando la Diade subisce danno di un tipo corrispondente all'attuale **conetto amplificato**, essa diventa **esposta** all'**altro tipo** corrispondente a quel concetto fino al prossimo utilizzo di **Diade Manifesta**. Quando la Diade subisce danno di un tipo a cui è **esposta**, essa diventa Vulnerabile a **entrambi** i tipi di danno dell'attuale **conetto amplificato** fino al prossimo utilizzo di **Diade Manifesta** (questa Vulnerabilità si applica già alla fonte di danno che ha innescato questo effetto).

Dimostrazione Induttiva ◆ Quando una creatura **manc** la Diade con un attacco o incantesimo offensivo, la Diade guadagna **1 Punto Assioma**; poi, se ha **5 o più Punti Assioma**, la Diade **perde tutti i Punti Assioma** per incrementare a 99 i suoi punteggi di Difesa e Difesa Magica finché non perde un qualsiasi ammontare di Punti Vita.

INNOCENTIUS XV ◆ FASE 3

IL CONCETTO PURO (Campione 4)

Liv 50 ◆ ???

Tratti: apatico, disumano, divino, incomprensibile.

DES d8	INT d8	VIG d8	VOL d8	PV	560 + 280	PM	200	Iniz. 12		
DIF +3	D. MAG +3	⚡ RS	🍌 RS	⚡ VU	⚡ RS	⚡ IM	⚡ VU	⚡ RS	⚡ AS	💀 IM

ATTACCHI BASE

- ✗ **Così in Terra** ♦ **[DES + VIG]** +5 ♦ **[TM + 15]** danni. Quando Il Congetto Puro esegue questo attacco, tira un **d6** per determinare il tipo di danno: **1-2 fisico; 3-4 terra; 5-6 veleno.**
- ✗ **Come in Cielo** ♦ **[INT + VOL]** +5 ♦ **[TM + 15]** danni **fisici**. Quando Il Congetto Puro esegue questo attacco, tira un **d6** per determinare il tipo di danno: **1-2 aria; 3-4 ghiaccio; 5-6 luce.**

INCANTESIMI

- ★ **Caleidomachia** ⚡ ♦ **[VIG + VOL]** +5 ♦ **10 PM × B** ♦ **Fino a tre creature** ♦ **Istantanea.**
Ciascun bersaglio colpito subisce **[TM + 25]** danni. Il tipo di questo danno corrisponde a quello dell'ultimo danno precedentemente inflitto dal Congetto Puro durante questa scena.

ALTRÉ AZIONI

- ✿ **Gloria** ♦ Il Congetto Puro può usare un'azione per considerare incrementate di una taglia di dado tutte le sue Caratteristiche fino al termine della scena. Questo effetto è cumulativo, fino a un massimo di **d12** per ciascuna Caratteristica.
- ✿ **Trascendenza** ♦ Il Congetto Puro può usare un'azione per guarire da tutti gli status, rimuovere qualsiasi **simbolo** impresso su di sé (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 148) e smettere di essere sotto l'effetto di qualsiasi incantesimo con **durata** "Scena".

REGOLE SPECIALI

Energia Creativa ♦ La prima volta che Il Congetto Puro subisce danno durante ciascun round, se non è in **Crisi**, tutto quel danno diventa da **luce** e non può cambiare tipo.

Energia Distrettiva ♦ Quando Il Congetto Puro infligge danno a un PG, quel PG può spendere 1 Punto Fabula. Se non lo fa, perde un ammontare di Punti Mente pari ai danni subiti.

Energia Trasformativa ♦ Quando Il Congetto Puro subisce uno status da cui non era già afflitto, tutte le altre creature presenti in scena subiscono il medesimo status.

Magnum Opus ♦ Quando Il Congetto Puro fa sì che un PG perda Punti Vita con **Così in Cielo** o **Così in Terra**, se Il Congetto puro è in **Crisi** o i suoi PV attuali sono **dispari**, invece quel PG non perde Punti Vita e Il Congetto Puro riempie un numero di sezioni dell'Orologio "**Fondamenta di un Nuovo Universo**" pari alla perdita di PV che il PG avrebbe dovuto subire.

Paradiso Perduto ♦ La prima volta che Il Congetto Puro entra in **Crisi**, esso svuota **tutte** le sezioni dell'Orologio "**Fondamenta di un Nuovo Universo**". Poi, ciascun PG presente in scena recupera **9999 Punti Mente** e guadagna un ammontare di Punti Fabula pari a **[le sezioni svuotate in questo modo divise per il numero di PG presenti in scena]**.

INDICE ANALITICO

A

- Abilità Eroiche, 170
- Agathyon, 20
- armi personalizzate, 112
- artefatti, 88
- Axis, 24

B

- Bentham Complex, 28

C

- Cattivi techno fantasy, 180
- Ceryon, Ammiraglio, 200
- conflitti, 60
- cibernetica e impianti, 77

D

- DeepFusion, 196
- Donus Coeli, 32

E

- esempi di personaggi techno fantasy, 97
- Esper, 150
- Estrattore 7 36

F

- flusso delle anime, 74

I

- Innocentius XV, 206

L

- leggi e giustizia, 62
- luoghi techno fantasy, 16

M

- magia e Rituali, 70
- mnemosfera, 130, 136
- moduli, 161
 - moduli arma, 161, 166
 - moduli armatura, 161, 165
 - moduli di supporto, 162, 168

Mutante, 154

N

- Nautiloss, 40
- Nidavellir, 44

O

- oggetto raro, 80
- accessori, 85
- armature rare, 84
- armi rare, 82
- moduli arma rari, 86
- scudi rari, 84
- oplosfera, 130, 137

P

- Peculiarità techno fantasy, 120
- personaggi classici, 146
- Pilastri techno fantasy, 8
- Pilota, 158

R

- rete spirituale, 74

S

- scontri tra veicoli, 64
- Septentrion, 48
- Soul Nexus, 52
- Squadrone Ardore, 190

T

- tecnologia, 76
- tecosfera, 130

V

- viaggi spaziali, 78
- veicolo di gruppo, 66
- veicolo personale, 160
- Vragarath, 56
- Vyne, Commissario, 184

PRINCIPALI ISPIRAZIONI

Arknights di Hypergrph e Studio Montagne; **Code Vein** e **Digimon: Cyber Sleuth** di Bandai Namco; **Final Fantasy VII, VIII, XIII** e **Type-0** di Square Enix; **Front Mission** di Square Enix; **Honkai: Star Rail** di MiHoYo; **Persona 3, 4, 5 e 5 Strikers** di Atlus; la serie **Phantasy Star** di SEGA; **Punishing: Gray Raven** di Guangzhou Kuro Technology; **Rogue Galaxy** di Level-5 e Sony Interactive Entertainment; **Scarlet Nexus** di Bandai Namco; **Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga I e II** di ATLUS; **Skies of Arcadia** di Overworks e SEGA; **Soul Hackers** e **Soul Hackers 2** di ATLUS; la serie **Star Ocean** di tri-Ace e Square Enix; la serie **The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel** di Nihon Falcom; **Xenoblade Chronicles I, II, III e X** di Monolith Soft; **Xenogears** di Squaresoft; **Xenosaga Ep. I, II e III** di Monolith Soft; la serie **Zone of the Enders** di Konami; **13 Sentinels: Aegis Rim** di Vanillaware.

Tra le ispirazioni esterne all'ambito dei videogiochi vanno citate: **Akira** di Katsuhiro Ōtomo; **Alien, Prometheus** e **Alien: Covenant** di Ridley Scott; **Alita l'Angelo della Battaglia** di Yukito Kishiro; **Blade Runner** di Ridley Scott; **Blame!** di Tsutomu Nihei; **Brazil** di Terry Gilliam; **Cyberpunk Edgerunners** di Studio Trigger; **Ergo Proxy** di Shūkō Murase; **Mobile Suit Gundam** di Yoshiyuki Tomino e Hajime Yatate; **Mobile Suit Gundam: Unicorn** di Harutoshi Fukui, Yoshikazu Yasuhiko e Hajime Katoki; **Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury** di Ichirō Ōkouchi, Hiroshi Kobayashi e Ryō Andō; **Psycho-Pass** di Gen Urobuchi; **Star Wars (ep. IV-VI)** di George Lucas; **Star Wars: Andor** di Tony Gilroy e Lucasfilm; **Star Wars: Rebels** di Simon Kinberg, Dave Filoni, Carrie Beck e Lucasfilm Animation.

RICONOSCIMENTI

Un ringraziamento speciale a Selene Dal Borgo, Nicola Degobbis, ExtantLily, Chiara Listo, Chris Pagliari, Marco Munari, Alberto Orlandini, Marta Palvarini, Matteo Pedroni, ed Erica Viotto per aver contribuito direttamente alla creazione di questo volume; ai numerosi patron da tutto il mondo che continuano a supportare lo sviluppo del progetto; e in particolare ad Alena, Francesco Castelli, Pieralberto Cavallo, Cryo, Libro, Andrea Lucca, Nadia, Nicola Marchi, Nitro, Diego Proietti Petretti, Claudio Pustorino, Rosencranz, Claudio Serena, Triex e Giuseppe Vitale per i preziosi consigli e osservazioni.

Si ringraziano inoltre le community di Fabula Ultima e Rooster Games, che nel corso degli anni di sviluppo hanno fornito instancabilmente osservazioni preziose e pareri sui contenuti di playtest, e in particolare Nadia e Chris per il lavoro di moderazione; un ringraziamento speciale va a Nitro, che ha ispirato la Peculiarità **Cento Volti**.

Infine, un invito: i mondi di Fabula Ultima hanno bisogno d'aiuto, e il nostro non è da meno. Non abbiamo poteri magici o Punti Fabula da spendere, ma un cuore con cui amare e proteggere sì. Prendiamoci cura di ciò che ci circonda.

La vostra storia
spezzerà queste catene.

