

# FIGLI dell' OLOCAUSTO



# 2028

# FIGLI DELL'OLOCAUSTO

di Andrea Cortellazzi

Questo manuale è una riedizione del gioco Figli dell'Olocausto, e riporta in gran parte testi del manuale originale.

Figli dell'Olocausto è stato creato da Andrea Cortellazzi, in collaborazione con Livio Cazzulani, Antonio Mola e Nicola Genzianella.

© per il testo ed il gioco Andrea Cortellazzi

© per la copertina Livio Cazzulani

© per le illustrazioni Nicola Genzianella

© per le illustrazioni delle armi Antonio Mola

Conversione per Savage Worlds di Marco Viggi

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

# Ambientazione

## Introduzione

25 giugno 2004. E la guerra giunse fredda, veloce, spietata... E fu un inferno per tutti. Erano ormai molti anni che sul destino umano gravava la minaccia di una guerra atomica ma sino ad allora la paura di un annientamento totale reciproco aveva distolto le superpotenze dal combattersi in campo aperto poiché le conseguenze in caso di conflitto sarebbero risultate irreversibili. Ma purtroppo la fatidica "ultima goccia" fu versata e in pochi minuti si scatenò l'inferno. La geografia dei continenti fu mutata, come pure il corso della vita sulla terra che attraversò una nuova glaciazione. Nuove razze Mutanti, prodotto geneticamente alterato dalle radiazioni nucleari, iniziarono la loro lotta per la sopravvivenza, a scapito della vita umana... La svolta decisiva però arrivò nell'anno 2025, allorché l'uomo si accorse di non essere più solo... Extraterrestri si affacciarono al pianeta e iniziarono a cambiarlo, lentamente ma inesorabilmente.

La loro struttura prevedeva una possibilità di sopravvivenza solo in condizioni di altissima umidità o grosse concentrazioni di acqua e le forze di invasione chiaramente volevano stabilirsi sul nostro pianeta che dopo gli effetti devastanti della guerra si presentava ideale per il loro metabolismo. La pioggia cade ora per 240 giorni all'anno; il restante periodo di passaggio ha un tasso di umidità pari al 200% nella prima parte e un caldo afoso con punte di 50 gradi nella seconda. E allora, come spesso accade nella storia dell'uomo, davanti a pericoli di portata eccezionale, le razze non esitano ad accantonare vecchi rancori per combattere uniti su un fronte comune, con un unico, preciso scopo: la sopravvivenza per la libertà. Sono ormai più di 3 anni che le razze si danno battaglia adottando ogni mezzo senza peraltro ottenere alcun risultato. Da ognuna delle due parti non si

registrano che morti, feriti, sconfitte ininfluenti o vittorie effimere.

L'aria del 2028 non è certo composta da purissimo ossigeno e altri gas nobili; diciamo piuttosto che ossido di carbonio, piombo rame anidride carbonica e la radioattività in dimezzamento sono in maggior percentuale rispetto a azoto idrogeno e ossigeno. Solo nelle zone protette e rese vivibili si può respirare una miscela con sufficienti proporzioni tra i gas da consentire la sopravvivenza. Nelle zone esterne, non ancora raggiunte dal processo di depurazione e riciclaggio dell'aria, si è costretti a girare con la maschera antigas per non rischiare l'avvelenamento chimico. Tale situazione porta ovviamente a delle conseguenze che in alcuni casi possono essere molto dannose se non addirittura letali. Le malattie difatti in questo scenario di inquinamento e sporcizia imperano. Le cure ospedaliere sono poche e riservate agli uomini validi prima che al Popolo non Combattente, le medicine si vendono a peso d'oro nei Mercati Neri e i dottori sono circa uno per ogni 200-300 abitanti.

Dopo il grande disastro le parole lavoro, casa, abitudini non hanno più senso. Il termine per eccellenza è "sopravvivere", come meglio si può e il più a lungo possibile. Non esiste più la televisione, non esistono gli elettrodomestici e, ad esser sinceri, non esistono più neppure le case. La popolazione sopravvissuta vive in grossi rifugi presidiati dalle forze dell'esercito e dell'aviazione, le città sono divise in zone proibite e zone vivibili e fuori dalle mura esiste solo la desolazione e la distruzione. L'uomo è sottoposto a continue prove di forza con i Mutanti Caotici, con gli invasori alieni e con tutte le creature nate dopo la grande guerra. L'esercito ora impone una dittatura militare e tutti gli individui validi vengono reclutati per la difesa del Popolo non Combattente, composto in gran parte da donne, vecchi e bambini. Gruppi di resistenza irregolari formati da veterani o gente ancora abile nel combattimento fioriscono ovunque si intraveda uno spiraglio di libertà. I Mercenari prestano il loro servizio in cambio di denaro e cibo. Un'altra parte della popolazione si dà da fare per sbarcare il lunario organizzando agguati e

sortite ai danni di alieni mentre alcuni si autoeleggono Cacciatori, formando il gruppo dei Liberi. Infine una piccola parte di sopravvissuti, quella che prima del conflitto rappresentava la malavita organizzata, ora continua a imbastire traffici e scambi nel mercato nero, suscitando non di rado il risentimento dell'esercito. La situazione come si può vedere si presenta spaventosamente chiara e per ora la lotta senza quartiere rimane l'ultima possibilità di salvezza.

# Personaggi

## Concetto

Immagina di essere nato o cresciuto in un mondo nel quale la vita umana è sotto una costante minaccia, dove i generi alimentari e di prima necessità valgono quanto l'oro e dove il carburante deve essere ottenuto distillando i cadaveri! L'acqua del pianeta è per il 90% radioattiva e il restante 10% non basta nemmeno al fabbisogno della metà dei sopravvissuti. Immagina ora di non poter chiudere occhio per più di poche ore di seguito a causa dei continui attacchi delle razze Mutanti in cerca di cibo o degli invasori Extraterrestri e pensa a come è arduo il cammino che conduce all'uscita da questa schiavitù. Se riesci a immaginare tutto ciò avrai una visione abbastanza realistica della quotidianità del 2028. Ora tu stai per essere integrato in questa civiltà, ti devi preparare ad esserne abitante a tutti gli effetti. Il mondo in cui stai per entrare è molto diverso dal mondo in cui sei abituato a vivere la vita e la morte in queste situazioni sono divise da una barriera quasi palpabile... infrangere questa divisione vuol dire non tornare più indietro...! Attenti... il confine è dietro ogni angolo!

## Razza

Tutti i personaggi sono umani ed hanno un Vantaggio gratuito.

## Inquadramento

Ogni personaggio deve scegliere un Inquadramento (IQ) tra quelli disponibili (vedi capitolo successivo), e se sceglie un IQ diverso da PnC dovrà comprare il relativo Vantaggio Grado Militare.

## Svantaggi

Scegliere gli Svantaggi come da manuale base.

Nel caso il personaggio abbia scelto l'Inquadramento TAI dovrà scegliere obbligatoriamente lo Svantaggio (Maggiore) Anziano.

# Lingue

L'Abilità Lingue non viene utilizzata, dato che la maggioranza dell'azione si svolgerà in Italia e la possibilità di incontrare stranieri è remota.

## Vantaggi

I Vantaggi Background Arcani non sono disponibili, così come quelli di Potere e altri Vantaggi relativi ai poteri. A meno che il GM non aggiunga anche una componente sovranaturale o psionica, nel qual caso cose come Resistenza Arcana potrebbero avere un'utilità.

## Nuovi vantaggi

**Grado Militare (Professionale):** Requisiti (in base all'IQ): TAR: Agi d6, For d6, Vig d6 - TAI: Int d6, Spi d6, Vig d6 - CL: Agi d6, Spi d6, Vig d6 - M: Agi d6, For d6, Vig d6 - TM: For d6, Vig d6, Spi d6.

Il personaggio appartiene ad uno degli Inquadramenti organizzati con un grado militare o simile, ma non del PnC. Avrà obblighi e doveri verso l'organizzazione, riceverà supporto, equipaggiamento e denaro, eccetera.

Oltre che i benefici specifici segnati nella sezione relativa all'Inquadramento, il personaggio può salire la scala gerarchica della sua organizzazione. Al termine di ogni missione tirare un d20 e sommare i modificatori seguenti:

- 2 missione facile
- +0 missione di routine
- +2 missione difficile
- +4 missione molto difficile
- +6 missione suicida
- +2 ferito in missione
- +2 atto di valore o coraggio
- +2 medaglia o analogo riconoscimento
- +4 medaglia preziosa o riconoscimento adeguato
- +2 menzione di un superiore
- +2 personaggio TAI

Con un risultato di 20 il personaggio viene promosso al grado successivo.

# Equipaggiamento

Ogni Inquadramento specifica l'equipaggiamento iniziale posseduto dal personaggio.

## Background

Definite le statistiche numeriche bisognerà procedere a definire tutti gli altri dettagli del personaggio: la sua storia, la sua descrizione, il carattere, e tutti gli altri dettagli utili a definire meglio il PG e renderlo completo.

**Età:** la data di nascita del personaggio dovrà essere compresa tra il gennaio 1983 e il dicembre 2008 (a meno dei TAI che non possono superare il 1988). Per fare un rapido calcolo il giocatore dovrà tener presente che la data di partenza del gioco è il 2028 e quindi il suo personaggio potrà avere da 20 a 45 anni di età di partenza.

**Gruppo Sanguigno:** può essere determinato con 4d6:

4: 0-, 5-6: 0+, 7-13: A+, 14-18: A-, 19-20: B+, 21-22: B-, 23: AB-, 24: AB+.

**Malattie:** alcuni Personaggi potranno partire immuni da determinate malattie, grazie a un vaccino che è stato loro iniettato o grazie all'immunità naturale, acquisita mediante il decorso della malattia stessa. Ogni giocatore avrà diritto a due tiri del dado da 20 facce e a ogni tiro corrisponderà una particolare malattia. Nel caso escano malattie contrassegnate da asterisco (\*) il giocatore avrà diritto a un nuovo tiro supplementare. Se il valore espresso dal secondo tiro è compreso nello stesso intervallo numerico di cui faceva parte il primo numero, allora il Giocatore avrà diritto a ritirare.

1: Morbillo, 2-3: Tetano, 4-6: \*Vaiolo, 7-8: Rabbia, 9-10: \*Varicella, 11-13: Tifo, 14-15: Epatite virale tipo A, 16-17: Pertosse, 18-19: \*Difterite, 20: Colera.

**Specializzazione:** scegliere una specializzazione all'interno del proprio IQ che definisce meglio la particolare occupazione del Personaggio. La specializzazione non ha particolari riflessi sul gioco, ma dovrà essere tenuta in considerazione nella scelta delle abilità ed altro. Alcune specializzazioni tipiche sono:

TAR Esercito – Truppa di attacco, Truppa di difesa, Manovratore autoveicoli leggeri, Manovratore Autoveicoli pesanti, Tiratore scelto, Guastatore, Genio militare, Artigliere, Esperto in ricognizione, Vigilantes rifugi, Approvvigionamento, Tecnico rileva radiazioni, Mappista/Cartografo, Medico da campo, Burocrate, Botanico, Chimico, Biologo, Geologo, Zoologo.

TAR Marina – Marine da combattimento, Cannoniere, Navigatore pilota, Telecomunicazioni, Macchinista, Sommozzatore, Esperto oceanografico.

TAR Aeronautica – Fisico, Fisico nucleare, Astronomo, Matematico, Meccanico aeronautico, Tecnico di rotta, Pilota deltaplani, Pilota ultraleggeri.



TAR Servizi speciali – Truppe soccorso, Addetto comunicazioni speciali, Portavalori, Artificiere ordigni, Elettronico/programmatore, Corpo di disturbo, Berretti verdi mondiali, Esperto guerra.

TAI – Truppa di difesa, Manovratore autoveicoli leggeri, Manovratore autoveicoli pesanti, Tiratore scelto, Guastatore, Genio militare, Artigliere, Esperto in ricognizione, Approvvigionamento, Tecnico rileva radiazioni, Mappista/Cartografo, Medico da campo, Burocrate, Cannoniere, Navigatore pilota, Macchinista, Meccanico aeronautico, Tecnico di rotta, Pilota deltaplani, Truppe soccorso, Artificiere ordigni, Elettronico/programmatore, Corpo di disturbo, Informatica, Astronomia, Botanica, Geologia, Zoologia, Chimica, Biologia, Fisica, Fisica nucleare, Matematica, Antropologia, Archeologia, Lingue moderne, Lingue antiche, Occultista, Legge, Contabilità, Antiquariato, Oratoria/Avvocato, Medicina genetica, Primo soccorso, Farmacia, Psicanalisi, Psicologia, Malattia virale, Veleni, Radioattività, Altro specialista.

CL – Cacciatore di mutanti, Cacciatore di alieni, Costruttore trappole, Esperto imboscate, Meccanico, Pilota automezzi, Approvvigionamento, Recupero superstiti, Esperto sotterranei, Esperto nuova topografia.

M – Esperto azioni difesa, Esperto azioni attacco, Esperto in terrorismo, Killer, Spia.

TM – Importo/esporto armi, Rapinatore depositi TAR, Terrorista dinamitardo, Approvvigionamento droghe, Mercante nero, Distillatore acqua, Distillatore alcolici, Distillatore carburante, Organizzatore attentati, Predone, Riciclatore di cadaveri, Relazioni pubbliche TAR, Guardia del corpo.

PnC Scienze – Informatica, Astronomia, Botanica, Geologia, Zoologia, Chimica, Biologia, Fisica, Fisica nucleare, Matematica.

PnC Legge/Umanistica – Antropologia, Archeologia, Lingue moderne, Lingue antiche, Occultista, Legge, Contabilità, Antiquariato, Oratoria/Avvocato.

PnC Medicina – Medicina genetica, Primo soccorso, Farmacia, Psicanalisi, Psicologia, Malattia virale, Veleni, Radioattività, Altro specialista.

# Inquadramenti

## Truppe Armate Regolari (TAR)

Le TAR sono un agglomerato dei corpi militari esistenti prima del conflitto. Esercito, Marina, Aviazione e Corpi Speciali si sono ora fusi sotto un unico nome, con un comando centrale mondiale e con scambi di soldati tra nazioni. Una TAR potrà specializzarsi in numerosi campi, alcuni dei quali sono nati solo dopo la grande guerra, e diventare un soldato “scelto” nel giro di pochi anni, con notevoli aumenti in potenza e capacità di combattimento. Le TAR detengono il potere militare e burocratico negli insediamenti Post-atomici detti “Comuni di Sopravvivenza”. Prendono ordini dal Governo Mondiale e coordinano le varie attività del Popolo non Combattente. Come punto di riferimento del potere sono soggette a continue pressioni da parte di tutti gli altri Inquadramenti che, volenti o nolenti, devono sottostare alle scelte da loro operate.

## Rapporti con altri IQ

Intrattengono ottimi rapporti con le Truppe Armate Irregolari e molto spesso impiegano questa milizia per guidare azioni all'interno delle comuni, poiché le TAI danno la maggiore affidabilità in caso di ribellioni o sommosse che devono essere sedate con il minor danno possibile. Si servono molto spesso di Mercenari in azioni al di fuori delle mura protette e, non di rado, anche nelle zone “non vivibili”. Pagano questi Mercenari fornendo loro vitto e alloggio oltre naturalmente a un compenso proporzionato ai rischi della missione. Con i Cacciatori Liberi intrattengono unicamente rapporti burocratici e si avvalgono del loro aiuto solo in missioni che devono essere condotte in zone molto distanti dai loro presidi. I CL vengono pagati similmente ai Mercenari, con la sola differenza che questi ultimi possono trattenere tutto ciò che trovano durante le missioni. I Trafficanti Malavitosi invece sono la cosiddetta “spina nel fianco” degli Armati Regolari... I rapporti tra i due Inquadramenti sono molto delicati e instabili a causa delle continue violazioni delle leggi da parte dei Trafficanti, che hanno costretto le TAR a instaurare dure punizioni nei confronti degli appartenenti a quest'ultima casta, nel caso uno o più componenti vengano scoperti a compiere apertamente misfatti o ruberie di qualsiasi genere. Ovviamente le sanzioni per i furti di cibo o generi di prima necessità dal magazzino delle TAR vengono uniformate anche a tutti gli altri Inquadramenti.

## **Vantaggi e Obblighi**

Le TAR ricevono uno stipendio mensile pari a 500 MU. Hanno diritto a una razione di cibo e acqua al giorno e dispongono di alloggi per la notte messi loro a disposizione dal comando centrale. Il più delle volte tali alloggi sono grossi dormitori separati unicamente da tendine con i servizi igienici in comune, ma già questo rappresenta un grosso passo avanti rispetto alle prime tendopoli improvvisate sorte subito dopo la fine del lungo periodo delle piogge, quando la razza umana ritornò a vivere in superficie. Gli ufficiali superiori e i civili che vengono assunti dalle TAR per incarichi speciali vivono invece in camere singole o doppie, ottenute modificando i grandi alberghi della città. Tali alloggi non sono però sistemazioni permanenti poiché il più delle volte chi le occupa viene alloggiato solo per brevi periodi tra una missione e l'altra. Possono portare armi pesanti anche dentro la cerchia delle Mura Vivibili (sono l'unico inquadramento che può far ciò), purché queste rientrino nell'equipaggiamento di ordinanza. Un soldato Regolare trovato in possesso di armi non regolamentari incorre in sanzioni economiche (il pagamento di una multa pari a 100 MU) e giuridiche, ovvero la pena di 3 giorni di reclusione. In particolari casi le TAR hanno il permesso di sparare anche nelle zone presidiate (e quindi abitate) senza però incorrere nelle sanzioni militari previste per la violazione della Neutralità del Territorio Civile Abitato. Principalmente le TAR controllano il traffico di cibo e armi nelle Comuni di Sopravvivenza; questo loro monopolio li porta spesso ad avere scontri con i Trafficanti Malavitosi che gestiscono tutta una serie di fiorenti attività fuori dalla legalità e dall'ordine. Le TAR non possono tenere nulla di ciò che trovano durante le missioni né tanto meno possono commerciare in armi o cibo con la popolazione per "arrotondare" lo scarso stipendio pena le sanzioni sopra descritte.

## **Gradi**

Le reclute arruolate iniziano dal grado di soldato semplice per poi aumentare nel corso della carriera sino a giungere all'ambita carica di Generale di Battaglia, passando attraverso le seguenti nomine:

Soldato, Caporale, Caporale Maggiore, Sergente, Sergente Maggiore, Maresciallo, Maresciallo Capo, Sottotenente, Tenente, Capitano, Maggiore, Tenente Colonnello, Colonnello, Generale di Campo, Generale di Divisione, Generale di Battaglia.

## **Equipaggiamento di Ordinanza**

Le TAR dispongono del seguente equipaggiamento base (peso totale 12,3 Kg):

- Paio di stivali tipo "V 17/A" in Ravlek (una lega brevettata nel 1998 e largamente utilizzata da allora in poi in numerosissime applicazioni) con allacciamenti simili agli

scarponi da sci (2,5 Kg);

- Tuta mimetica in un unico pezzo, di cotone e sintetici (0,3 Kg);
- Giubbotto pesante impermeabile con 2 mini-bombole di ossigeno della durata di 5 minuti l'una (2,5 Kg);
- Maschera antigas (0,5 Kg);
- Elmetto in Ravlek (2 Kg);
- Zaino (capienza 28 litri) in tessuto sintetico (0,4 Kg);
- Borraccia di alluminio rivestita di stoffa (capacità 1 litro) (0,2/1,2 Kg);
- Coltello a lama media (13 cm di lunghezza) in acciaio (0,5 Kg);
- Cintura portaoggetti composta da 8 piccole bisacce da circa 1 litro l'una di capienza in tessuto simile a quello utilizzato per la mimetica (0,9 Kg);
- Pistola semiautomatica Beretta 92F cal. 9 mmP più 8 proiettili (caricatore da 15 colpi) (1,5 Kg).

Possono inoltre scegliere altri due oggetti dalla lista seguente:

- Pistola automatica Calico P100 cal. 22 LR con 20 colpi (6 Kg);
- Pistola Map 2022 con 10 colpi (caricatore da 25 colpi) (2 Kg);
- Fucile semiautomatico L1A1 cal. 7,62 con 8 colpi (5 Kg);
- Fucile automatico AR-15A2 (M16 Colt commando) cal. 5,56 con 8 colpi (4 Kg);
- Fucile AR FNC cal. 5,56 con 8 colpi (4 Kg);
- 15 Proiettili cal. 5,56 utilizzabili per M16 o FNC (0,2 Kg);
- 15 Proiettili cal. 5,7 utilizzabili per P90 (0,1 Kg);
- 20 Proiettili cal. 22 LR per Calico P100 (0,15 Kg);
- 10 Proiettili cal. 7,62\*51 nato per L1A1 (0,16 Kg);
- Coltello a lama lunga (18 cm), manico cavo (14 cm) (1,5 Kg);
- Paio di scarpe leggere di tela o di pelle sintetica (0,3 Kg);
- Corpetto di Ravlek Modello 17/12 con alloggiamenti per le bombole di ossigeno e vani esterni per proiettili Modello 17/12 (5 Kg);
- Cannocchiale da marina 25-40 ingrandimenti (1 Kg);
- Segnalatore di impulsi per rintracciamento (0,2 Kg);
- Contatore Geiger (0,7 Kg);
- Bussola di precisione (0,2 Kg);
- Orologio a carica manuale (peso ininfluyente);
- Due cariche per bombole di ossigeno (autonomia 5 minuti) (0,8 Kg);
- Torcia elettrica multiuso (luce diretta, soffusa e intermittente) (0,5 Kg);
- Cannuccia depura acqua (pulisce da fango e impurità fino a 200 litri) (peso ininfluyente);
- Razione di cibo per tre giorni, composta da alimenti liofilizzati, disidratati e concentrati (1,4 Kg);

- Razione di cibo per 5 giorni composta da alimenti surgelati e inscatolati (4,2 Kg);
- Razione settimanale di cibo liofilizzato ipercalorico cucinabile direttamente nelle buste con la semplice aggiunta di acqua e un additivo che scalda il preparato (2,1 Kg);
- Borraccia da 2,2 litri di reintegratore salino da bere (2,4 Kg);
- Dieci tavolette di cioccolato da 75 g l'una (0,75 Kg).

Un soldato potrà incrementare con nuove armi e ulteriori oggetti il proprio Equipaggiamento, comprando tali oggetti nelle armerie delle TAR o sottobanco al Mercato Nero. Le armi sopraelencate difatti rappresentano solo la dotazione iniziale prevista per chi inizia con un Personaggio nuovo. Fondamentale sarà comunque il fatto che tali nuovi oggetti rientrino sempre e comunque tra quelli di ordinanza (vedi capitolo Equipaggiamento).

## **Truppe Armate Irregolari (TAI)**

Le Truppe Armate Irregolari sono costituite da ex militari o cittadini non più in età reclutabile ma ancora in grado di combattere o compiere azioni di guerra. Per entrare a far parte delle TAI occorre difatti aver superato i 40 anni ed aver alle spalle almeno 3 anni di servizio nelle milizie. E' ovvio che questo non andrà riferito ai Giocatori ma ai loro Ego. Questo vorrà dire che i Giocatori dovranno impostare la data di nascita dei loro Personaggi in modo che questa risulti compresa tra il 1983 e il 1988 di modo che la loro età al momento di iniziare il Gioco non sia inferiore ai 40 anni. Nella Cronistoria che poi scriveranno nell'apposito spazio sulla scheda del Personaggio dovranno indicare quanti anni di militare hanno frequentato prima della grande guerra partendo da un minimo di tre sino ad un massimo di sette. Ed ecco ora tutte le informazioni dettagliate sulle TAI.

## **Rapporti con altri IQ**

Le TAI si considerano un distaccamento ufficiale delle TAR anche se non è effettivamente così. La milizia Regolare non fa nulla comunque per smentire tali affermazioni, anzi, il più delle volte viene loro utile l'appoggio che le TAI forniscono senza peraltro chiedere in cambio nulla di più che vitto e alloggio. Le TAI collaborano molto spesso con i Regolari ed è difficile vedere un soldato Irregolare compiere missioni in solitario senza l'appoggio di una squadra o di un gruppo di forze Regolari. Molte volte le TAI vengono utilizzate addirittura come capi missione data la loro esperienza e presunta sagacia tattica; vengono posti al comando di pattuglie reclutate dalle TAR tra tutti gli Inquadramenti e appoggiati però da un Regolare inferiore a loro di grado. Con i Cacciatori Liberi intrattengono buoni rapporti, fondati sul rispetto reciproco, anche se tra i due gruppi la differenza tra le età medie è molto spesso un valore che supera i 20 anni. A volte i CL si recano nei campi degli Armati Irregolari per apprendere nozioni su armi e tecniche di combattimento,

aiutati da veterani che si rendono disponibili per tali allenamenti. I Mercenari sono malvisti, anche perché non di rado questi ultimi non sono altro che TAI, stanche di sottostare alla disciplina che decidono di cambiare Inquadramento, abbandonando le legge per vivere alla giornata. Le TAI non hanno nessun tipo di rapporto con i Trafficanti e a volte capita di incontrare degli Irregolari che sarebbero pronti a dare un dito per vedere qualche malavitoso finire in un forno crematorio magari ancora vivo. Non per questo nelle avventure di gruppo TAI e TM si dovranno scannare ogni qualvolta se ne presenti l'occasione. La missione andrà considerata come una tregua momentanea e potrà esserci anche l'imprevedibile amicizia tra i due Inquadramenti. Riguardo al Popolo non Combattente le TAI tengono fede alla linea di condotta dei soldati Regolari: difendere e proteggere i più deboli come meglio si può e con ogni mezzo.

## **Vantaggi e Obblighi**

Le TAI non ricevono uno stipendio regolare ma in compenso è concesso loro di tenere tutto ciò che trovano in avventura. Hanno diritto a una razione giornaliera di cibo e acqua e quando vengono reclutati dalle TAR possono usufruire di alloggi in grossi alberghi riadattati a dormitori dove i servizi igienici sono migliori rispetto alle tendopoli o alle comuni di sopravvivenza, dove normalmente vivono. Non sono questi i soli luoghi dove le TAI trascorrono la loro vita; difatti questi ultimi possono usufruire di campi di allenamento, messi loro a disposizione dal Governo, dove organizzano la loro giornata e i corsi di addestramento periodici per novizi TAI o di diverso Inquadramento. Non possono portare armi pesanti dentro la cerchia delle Mura Vivibili ma solo armi bianche (da taglio) o pistole massimo cal.9. Fuori dalla cerchia delle mura cittadine possono usufruire del medesimo equipaggiamento delle TAR, che il più delle volte si procurano al Mercato Nero della città o sottobanco nelle armerie TAR. Una TAI può utilizzare anche armi fuori dall'ordinario, poiché non deve rispondere del suo equipaggiamento a nessuno, ma in ogni caso un soldato irregolare è raramente un "uomo arsenale", anche perché data la non più giovane età non può certo permettersi carichi pesanti o comunque molto ingombranti e poco pratici. Per il resto se una TAI viene trovata in possesso di armi da fuoco irregolari dentro la città vivibile, viene condannata a tre giorni di reclusione e al pagamento di 100 MU di multa. I recidivi incapperanno in sanzioni ancora peggiori quali dieci giorni di detenzione e 500 MU di multa.

## **Gradi**

Le TAI hanno un codice gerarchico simile a quello militare ma non così rigido. Per salire di grado occorre l'esperienza che come già detto in precedenza si accumula giocando le avventure. Un soldato Irregolare avrà la possibilità di giungere sino al massimo grado di

“Alto Veterano” quando avrà superato tutti i ranghi intermedi tra quello di partenza (affiliato) e quest'ultimo. E ecco illustrati i vari ranghi e gradi:

Soldato irregolare, Affiliato di primo grado, Affiliato di secondo grado, Affiliato di terzo grado, Allenatore, Combattente, Combattente esperto, Vicecapitano TAI, Capitano TAI, Maggiore TAI, Colonnello TAI, Veterano, Maggiore veterano, Colonnello veterano, Generale veterano, Alto veterano.

Le TAI sono facilitate rispetto ai soldati Regolari nella scalata agli alti gradi dato che già partono con un'età base che a volte è doppia rispetto a quella delle TAR; inoltre i soldati Irregolari impersonano un po' i “vecchi saggi” del gruppo che stanno a metà tra il Popolo non Combattente e le milizie armate. Ciò non significherà che un soldato Irregolare all'inizio partirà molto più avvantaggiato rispetto a un altro tipo di Personaggio poiché i seguenti Inquadramenti presenteranno a loro volta i Bonus che offrono. Il fatto è che un soldato Irregolare parte con un'età avanzata rispetto a tutti gli altri Personaggi e ovviamente ha una minore durata, intesa come “età massima”, e quindi un minor tempo per usufruire degli aumenti che si ottengono con la costante ma lenta crescita.

## **Equipaggiamento di ordinanza**

Le TAI non dispongono al pari delle TAR di un equipaggiamento di ordinanza fornito loro dal governo e quindi si devono arrangiare con il materiale che i Regolari passano loro.

La situazione per le TAI non è comunque così nera come si può immaginare da questa introduzione; molto spesso difatti le TAI intercettano convogli di armi o cibo che i Trafficanti cercano di contrabbandare tra un Mercato Nero e l'altro e pur essendo in missione per conto delle TAR, si impadroniscono del carico o di una parte di esso come risarcimento o in virtù del fatto che possono trattenere durante una avventura tutto ciò che trovano. Dispongono quindi di un fornito magazzino viveri e di una sufficientemente attrezzata armeria che permette loro di equipaggiare nel migliore dei modi i vari appartenenti alle TAI. Ogni TAI ha diritto a un equipaggiamento standard di base:

- Pistola Browning HP cal 9mmP con 5 colpi (1,5 Kg);
- Paio di stivali pesanti da montagna in cuoio rinforzato (2,2 Kg);
- Paio di pantaloni mimetici con due tasche sulle cosce (0,2 Kg);
- Due magliette e un giubbotto di stoffa sintetica (Jeans) (0,8 Kg);
- Giubbotto imbottito semimpermeabile (1,2 Kg);
- Cintura portaoggetti con 4 tasche capienti da 1 litro l'una (0,4 Kg);
- Zaino di stoffa sintetica impermeabilizzato capiente 28 litri (0,4 Kg);
- Borraccia da 1,5 litri in plastica o metallo leggero (0,2 Kg);
- Coltello a lama media (lunghezza 13 cm) in acciaio (0,5 Kg);

Peso totale 7,4 Kg.

Il più potrà scegliere un oggetto scelto tra quelli elencati di seguito:

- Pistola mitragliatrice Intratec Tec-9 cal. 9mmP con 18 colpi (4,5 Kg);
- Pistola Coonan .357 Magnum con 5 colpi (2,5 Kg);
- Fucile a pompa Browning BPS cal. 12 con 3 colpi (4 Kg);
- Fucile automatico Individual Weapon cal. 5.56 con 10 colpi (4 Kg);
- Due bombole di ossigeno (autonomia 7 minuti ciascuna) (1 Kg);
- Maschera antigas (0,5 Kg);
- Corpetto di Ravlek modello TAR 17/12 (5 Kg);
- Cannocchiale da 25 ingrandimenti (1 Kg);
- Paio di stivali in Ravlek modello V 17/A (2,5 Kg);
- Coltello a lama lunga (18 cm), manico cavo (14cm) (1,5 Kg);
- Contatore Geiger (0,7 Kg);
- Razione settimanale di cibi ad alto valore proteico (2,1 Kg).

## **Note Finali**

Con la lista degli oggetti più comuni di un magazzino TAI si chiude il capitolo riguardante l'Equipaggiamento di ordinanza dei soldati Irregolari. Ulteriori dettagli, oggetti o materiali potrà inserirli il Master a suo piacimento purché questi non vadano poi a sovradimensionare la effettiva potenza dell'Inquadramento a scapito del bilanciamento con altri Personaggi di differenti IQ. Un soldato Irregolare non potrà mai difatti contravvenire ai principi elencati nelle sezioni precedenti pena la perdita di verità e di reale simulazione delle parti. Con ciò non si vuol far intendere che tutte le TAI dovranno comportarsi in una certa maniera ma buona cosa sarà tenere sempre presente il fatto che queste, come le Truppe Armate Regolari, saranno comandate da esponenti delle forze Militari e quindi dovranno rispettare un codice e una morale pertinente a ciò che è stato detto.

## **Cacciatori Liberi (CL)**

Uomini donne e ragazzi sotto i 30 anni, di ogni razza, origine o religione, con una cultura media e una capacità di sopravvivenza radicata; questo è il modello del tipico Cacciatore Libero. Sotto questa sigla difatti si raccolgono tutti quegli individui che sono nati poco prima del conflitto o subito dopo e per una ragione o per l'altra non sono stati reclutati dalle TAR. Non esistono gerarchie tra i CL e i gradi o i meriti sono soliti lasciarli in disparte. Altri sono i valori che contano per questo gruppo di sopravvivenza e tra questi libertà e amicizia sveltano sovrani. Non per questo un CL dovrà sempre rappresentare il modello del “bravo ragazzo”, incapace di fare del male, ma dovrà sempre tenere a mente che un amico in difficoltà sarà come un fratello da aiutare. Nei CL comunque non vige una sorta di omertà simile a quella di cui parleremo per i TM. In questo gruppo, o meglio, in questo insieme di piccoli gruppetti, un appartenente riconosciuto colpevole non viene



difeso con ogni mezzo dai compagni ed è preciso compito di ogni CL agire nell'ordine sinché le missioni si svolgono nella cerchia delle Mura Vivibili. Ogni CL apprende un codice etico che gli viene tramandato da un suo ideale “Maestro”, ovvero colui il quale introduce il Personaggio nel gruppo a cui questo sceglie di appartenere. Se il novizio si comporta in maniera non conforme a questo codice durante il suo apprendistato, viene espulso dall'Inquadramento e il “Maestro” viene degradato a semplice Cacciatore. Ulteriori dettagli riguardo i CL saranno tra poco descritti nel paragrafo Vantaggi e Obblighi.

## **Rapporti con altri IQ**

Uno dei pregi dei Cacciatori Liberi è la neutralità riguardo gli affari non interni al gruppo. Questo li mette in una posizione tale da non avere noie con nessuno degli altri gruppi di resistenza. Le TAR li utilizzano in molte missioni fuori e dentro la città vivibile, rispettandoli almeno quando questi agiscono per loro conto. Nell'ambito burocratico i CL per le TAR rappresentano quella parte di popolazione che nella maggior parte dei casi è nata senza essere in seguito censita o certificata da regolari atti notarili. In questa maniera è sfuggita alla chiamata delle armi e tuttora non può essere costretta ad arruolarsi. Ovviamente tali rapporti rimangono comunque su un clima disteso poiché i CL nella grande maggioranza dei casi si offrono volontari per missioni dove la loro presenza è fondamentale, data la loro esperienza di combattimento in luoghi non presidiati o totalmente al di fuori dei soliti confini umani. Con le TAI hanno uno scambio di esperienze a livello pratico. Molto spesso apprendisti CL si recano nei campi delle TAI per migliorarsi nell'uso delle armi con l'aiuto dei veterani o degli istruttori e in cambio i CL forniscono alle TAI informazioni sui nuovi tipi di Mutanti o sugli spostamenti Alieni attraverso i territori da loro presidiati. Con i Mercenari intercorrono rapporti puramente formali poiché i due gruppi non agiscono mai negli stessi territori nei medesimi periodi e quindi vengono a contatto solo durante le missioni comuni a tutti gli IQ. In ogni caso i Mercenari rappresentano per i CL un modello da seguire per la loro esperienza nei combattimenti ma niente di più, (e anche ciò si ferma a un livello puramente teorico). I Trafficanti rappresentano i fornitori segreti dei CL. Organizzano carichi all'insaputa delle TAR (o su cui molte volte questi ultimi chiudono un occhio) e in cambio di informazioni, cibo o oggetti trovati nelle zone esterne si impegnano a equipaggiare i CL. Questo vorrà dire che spesso un CL all'inizio potrà usufruire di un armamentario pari a quello del TM purché ovviamente non giri all'interno delle mura cittadine con tali armi, con il rischio di incorrere nelle sanzioni militari previste per l'uso di armi non conformi all'interno delle Comuni di Sopravvivenza. (vedi Truppe Armate Regolari). Infine il Popolo non Combattente. Tra questi ultimi il più delle volte vivono anche i genitori dei CL ed è quindi ovvio che facciano di tutto per difendere il Popolo dagli attacchi dei Mutanti o delle

creature generate dalla tecnologia Aliena.

## **Vantaggi e Obblighi**

I Cacciatori Liberi non usufruiscono di stipendi fissi ma riescono a guadagnare lo stretto indispensabile ricavando i profitti dai premi in denaro che le TAR mettono a disposizione in ogni missione a cui i CL partecipano. Alcuni trafficci li imbastiscono con i TM, scambiando o vendendo le materie prime o gli oggetti che riescono a trovare nelle zone non presidiate, luoghi in cui solo loro osano avventurarsi. Il più delle volte queste materie prime equivalgono a metalli quali Alluminio, Rame, Ferro e leghe varie ma non di rado i CL incappano anche in vecchie fonderie o in magazzini dimenticati da tempo, dove trovano ancora conservati Oro, Argento e Titanio. Le TAR comunque mettono a loro disposizione una razione di cibo e di acqua ogni giorno, anche se questa non sempre si dimostra sufficiente per il fabbisogno calorico di un CL. Per questo motivo i Liberi hanno deciso di cambiare il loro nome in “Cacciatori” poiché ora sono forse l'unico inquadramento che si approvvigiona indipendentemente dagli altri, organizzando battute di caccia in territori dove alcuni animali da un decennio a questa parte si stanno abbondantemente riproducendo. Questi territori sono ovviamente conosciuti solo dai “Cacciatori Guida” che si guardano molto bene dal rivelarne le ubicazioni ad altri membri non al loro pari. Questo avviene per fare in modo che la sconsiderata smania di uccidere da parte dell'uomo (e gli stimoli della fame) non riemerge anche in questi frangenti così drammatici per portare gli ultimi animali all'estinzione. I “Cacciatori Guida” difatti conoscono i periodi di accoppiamento e di crescita dei cuccioli delle specie animali interessate e di conseguenza scelgono per cacciare e fare provviste quei periodi che nel futuro non incideranno con l'equilibrio dell'ecosistema. Ovviamente i Cacciatori Guida sono tenuti in molta considerazione anche dai membri di altri Inquadramenti data la loro conoscenza della foresta post-atomica e dei suoi abitanti. Ma i CL non sono specializzati solo nel dare la caccia agli animali per farne cibo. Particolari gruppi, chiamati con nomi in codice, si allenano per diventare dei Cacciatori di Mutanti o di Alieni in modo da poter osservare, studiare e capire il punto debole del nemico. In tal modo quando le TAR offrono missioni ad alto compenso con arruolamento aperto a tutti gli IQ questi ultimi vengono tenuti in considerazione e non è raro che i più esperti tra essi guidino anche le pattuglie dei Regolari.

Tra gli altri vantaggi di cui i CL usufruiscono vi è quello di poter tenere tutto ciò che trovano durante le missioni, al pari delle TAI. I CL comunque devono sottostare a numerosi obblighi verso il governo centrale. Il più importante tra questi è il dimostrarsi sempre disponibili in caso di reclutamento per missioni in terre inesplorate o presidiate da creature ostili. Devono inoltre annualmente presentare un censimento dei nuovi nati e provvedere senza aiuti esterni allo sviluppo e all'allenamento dei futuri membri. Non

possono portare armi non regolamentari all'interno delle mura Vivibili a rischio delle sanzioni in precedenza elencate per TAR e TAI, con la differenza che, in caso di possesso irregolare di armi da fuoco, i CL subiscono il doppio della pena da scontare. Per il resto nei loro campi o nei loro alloggi possono anche nascondere un intero arsenale basta che governo o TAR non vengano a conoscenza di ciò.

## **Gradi**

Vediamo ora la crescita in esperienza di un CL che vantaggi procura. Innanzi tutto un Personaggio all'inizio parte con il grado di Cacciatore. Ponendo che abbia superato con successo i 3 precedenti stadi di Ingresso, Battesimo, Noviziato e Apprendistato. Dal grado di cacciatore un CL in gamba può arrivare ad essere un Cacciatore Guida o un Targi, ovvero colui il quale è a capo di un gruppo, sino alla massima onorificenza di Libero Anziano, che nei CL rappresenta una eventuale guida spirituale e pratica per tutti i membri dell'Inquadramento. Degli aumenti pratici dovuti all'esperienza parleremo nel capitolo a essa dedicato e per ora ci limiteremo a fornire i dati teorici di cui il Master si servirà per determinare l'aumento di grado dei suoi giocatori:

Cacciatore apprendista, Cacciatore abile, Cacciatore esperto, Cacciatore veterano, Istruttore, Erg, Maestro, Capogruppo, Guida, Guida veterana, Targi, Libero guida, Libero veterano, Libero anziano.

Un CL dovrebbe giungere al grado di libero anziano verso i 35/38 anni con una età di partenza di 22/24 anni.

## **Equipaggiamento di Ordinanza**

I Cacciatori Liberi non vengono equipaggiati secondo uno standard fisso poiché tra loro vige l'assoluta libertà di scelta riguardo il proprio modo di munirsi. Non per questo comunque sarà impossibile riconoscere un CL da un Mercenario o da un Cittadino non Combattente. Difatti ogni CL all'inizio viene dotato con un vestiario base e una serie di oggetti che ora andremo a esaminare.

- Paio di scarpe da ginnastica robuste in tela e paio di scarponcini leggeri da escursione (2,5 Kg);
- Paio di pantaloni in tela robusta (Jeans) (0,3 Kg);
- Due magliette mimetiche colore a scelta e cappello di tela (0,2 Kg);
- Giubbotto di Jeans o di cuoio e impermeabile tipo K-Way (0,9 Kg);
- Borraccia di alluminio da 2 litri (0,3 Kg);
- Maglione pesante (0,3 Kg);
- Zaino con intelaiatura rigida da 45 litri di capacità (1,1 Kg);
- Cintura portaoggetti con 4 tasche (capacità 1 litro ciascuna) (0,4 Kg);

- Bussola di precisione (0,2 Kg);
- Coltello a lama media (13 cm) e manico cavo (11 cm) (1,5 Kg);
- Scure piccola (1 Kg);
- Torcia impermeabile a tre posizioni (0,5 Kg);
- 10 Metri di corda con rampino (2,7 Kg).

In più potranno usufruire di uno tra i seguenti oggetti da aggiungere al peso totale che è di 11,9 Kg.

- Arco lungo con 10 frecce (1,5 Kg);
- Balestra con 6 dardi (5 Kg);
- Revolver Ruger GP-100 cal. .357 Magnum con 6 colpi (2 Kg);
- Fucile Pompa/semiautomatico SPAS 12 cal. 12 con 6 colpi (4 Kg);
- Due ricetrasmittenti a raggio medio (2000 m) (1 Kg);
- Pistola lanciarazzi e tre razzi colorati (1,6 Kg);
- Scure da ghiaccio (1 Kg);
- Razione di cibo per una settimana (2,1 Kg);
- Contatore geiger (0,7 Kg);
- Rilevatore di metalli (0,5 Kg);
- Rilevatore di calore (0,3 Kg);
- Tracciatore di posizione (0,2 Kg);
- Bomba molotov (1,1 Kg).

Questa è la lista completa delle disponibilità iniziali. Ovviamente riguarderà solo i Personaggi che vengono ora creati poiché questi sono solo una parte degli oggetti che ci si può procurare durante il Gioco. Altre armi o altro equipaggiamento potranno essere comprati alle armerie TAR o sottobanco al mercato nero. Comunque per ulteriori informazioni basterà consultare il capitolo “Denaro e Scambi”.

## **Note Finali**

Sui CL è già stato detto tutto ciò che era utile sapere prima di iniziare il Gioco con un Personaggio di questo IQ.

## **Mercenari (M)**

I Mercenari, come indica il nome stesso, sono quella cerchia di individui che prestano i loro servizi in cambio di denaro o, come nel nostro caso, di vitto alloggio e alcune “facilitazioni”. I Mercenari non rappresentano una maggioranza nella società del 2028 ma non per questo non sono tenuti in considerazione, anche se il più delle volte non sono visti di buon occhio. La figura del mercenario del 2028 non è comunque molto differente da quella che giornali e pubblicazioni specializzate ci hanno fatto conoscere in questi ultimi

anni. Il valore che ha la vita, l'ambiente e il diverso tipo di nemici che ora l'uomo si trova ad affrontare hanno portato i vecchi Mercenari a divenire una casta di guerrieri di professione che solo in alcuni rari casi prestano i loro servizi in cambio di poco o ancor più improbabilmente gratis.

## **Rapporti con altri IQ**

Nella società del 2028 i mercenari sono tanto disprezzati quanto cercati e utilizzati. I corpi armati regolari fanno regolarmente affidamento su questi ultimi per ogni missione che va condotta oltre i presidi abituali o i confini sicuri. I Mercenari vengono ingaggiati mediante reclutamento e il compenso viene stabilito da trattative condotte prima dell'inizio della missione. Le TAR considerano il più delle volte questo comportamento passibile di punizioni o sanzioni militari, ma poiché questi professionisti della guerra tornano in fin dei conti più utili a piede libero che dietro delle solide sbarre, quasi sempre le accuse cadono o passano in secondo piano. Con le TAR gli accordi vengono presi a tavolino, in lunghe trattative condotte da Mercenari esperti con burocrati governativi e queste discussioni riguardano l'approvvigionamento di cibo e acqua piuttosto che di denaro, dato che quest'ultima forma di scambio ha ora un valore relativo legato soprattutto ai traffici nei Mercati Neri. Con le Truppe Armate Irregolari i rapporti dei Mercenari si fanno molto più delicati e instabili. Questo avviene perché nella stragrande maggioranza dei casi tra i due Inquadramenti esiste una sorta di rivalità dettata dal conflitto di superiorità che ognuno dei due vorrebbe imporre all'altro. Ovvero, i soldati Irregolari, forti del fatto che essi risultano l'inquadramento più anziano e più esperto vorrebbero maggior rispetto da parte di questi “soldati per interesse” ed inoltre disprezzano il fatto che in tempi simili abbiano il coraggio di pretendere lauti compensi per azioni che dovrebbero compiere in nome della libertà loro e dei futuri posteri. Dall'altra parte della barricata i Mercenari si difendono affermando che loro rappresentano gli unici che durante le missioni sono costretti a rimanere sul luogo della battaglia sino alla fine, o a rischiare sempre per primi l'entrata nei luoghi più pericolosi e quindi a maggiori rischi devono opporre maggiori guadagni. Il rapporto tra Mercenari e Truppe Armate Irregolari si presenta quindi sempre in una problematica situazione di stallo che molte volte sfocia in piccole guerriglie private o vendette simili a quelle che intercorrono tra le varie “Famiglie” nell'ambito dei Trafficanti Malavitosi. Con i Cacciatori Liberi il dialogo è invece aperto, ciò anche grazie al fatto che questi ultimi non entrano in discussione né si oppongono alle decisioni di nessuno, e quindi la loro politica li porta a non aver nemici all'interno delle Comuni di Sopravvivenza. Ogni tanto i Mercenari si recano nelle Comuni dei CL, e qui in cambio di alcuni giorni di vitto e alloggio insegnano loro delle tecniche di combattimento e alcune nozioni sulle armi. I Trafficanti occupano invece un duplice ruolo nella vita dei Mercenari. Questi difatti divengono il più delle volte acerrimi nemici all'interno delle Mura Vivibili,

ma anche gli unici disposti a dare una mano quando ai M. vengono a mancare armi, provviste o un rifugio sicuro. Questo rapporto si verifica soprattutto quando le TAR, stanche delle continue violazioni della legge da parte dei TM, organizzano pattuglie di corpi speciali incaricati di entrare nei sotterranei dei Malavitosi per catturarne il maggior numero possibile. Questi “corpi d'assalto” sono ovviamente formati in parte anche da Mercenari, i quali non raramente dietro enormi somme, conducono i commandos all'interno dei labirintici dedali sino al cuore dei villaggi sotterranei che loro conoscono per il fatto che già altre volte vi hanno trovato alloggio o riparo. Ovviamente i Mercenari che entrano nel campo dei malavitosi sono camuffati da TAR per non compromettere i rapporti tra i due IQ, poiché se i TM scoprissero che coloro ai quali hanno offerto riparo sono i loro stessi esecutori, certamente ogni forma di rapporto verrebbe inesorabilmente troncata. In questo gioco di spionaggio il Master potrà creare numerose scenari in cui l'avventura si risolve mediante sottili doppi giochi o subdole strategie segrete, in cui lo scopo è riuscire a entrare e uscire indenni dalle città sotterranee senza farsi scoprire, per poi portare tutte le informazioni ricavate al comando delle TAR o venderle al migliore offerente. Il Popolo non Combattente infine non ha che un rapporto di semplice dipendenza o di rispetto per il lavoro che i Mercenari svolgono fuori e dentro le Comuni di Sopravvivenza.

## **Vantaggi e Obblighi**

I Mercenari come detto rappresentano l'unico corpo che trae vantaggio da questa situazione di continua lotta armata. Con ciò non si vuole ovviamente dire che i Personaggi mercenari durante le avventure dovranno fare di tutto per mantenere lo “status quo” delle cose, ovvero sperare che la guerra continui il più a lungo possibile, ma certamente potranno fare in modo di trarne i più proficui guadagni. Non ricevendo uno stipendio regolare né una razione quotidiana di cibo o acqua, i Mercenari devono arrangiarsi alla meno peggio, prestando giornalmente qua e là i loro servizi per procurarsi il sostentamento giornaliero e quindi è per tale ragione che quando questi si trovano arruolati dalle TAR, cercano di sfruttare al massimo i possibili vantaggi. Non possono portare armi pesanti nella cerchia delle Mura Vivibili neppure quando si trovano sotto le Truppe Armate Regolari, e rischiano le stesse sanzioni previste per i CL in caso di eventuali violazioni. All'esterno al contrario, possono anche equipaggiarsi di Bazooka e mitragliatrice contraerea (peso permettendo), se lo ritengono necessario e se riescono a procurarsi tali preziose armi.

I Mercenari vivono solitari o in piccoli gruppi riuniti in vecchi edifici ristrutturati e poi abbandonati perché troppo piccoli per essere sfruttati dalla numerosa popolazione. Grazie alla loro conoscenza con i TM, gli appartenenti a questo IQ non hanno difficoltà a reperire l'equipaggiamento necessario, e a volte anche qualcosa oltre il semplice “oggetto di

dotazione”; per questo motivo nel capitolo “equipaggiamento base”, non abbiamo elencato il materiale come in precedenza era stato fatto per gli altri IQ, ma è stata introdotta una tabella ad acquisto, ovvero una ben fornita lista di Armi ed equipaggiamento disponibile a pagamento. Tali costi sono segnati prima di ogni voce e sono espressi in Monete Unitarie, o “crediti”, unità di cui qualcosa è già stato accennato, ma che ancora rimangono in sospeso in attesa di ulteriori spiegazioni. Ai giocatori basterà sapere che, nel caso scelgano di interpretare il ruolo dei Mercenari il Master potrà assegnare loro di partenza 4d100 MU che questi potranno impiegare nella maniera che riterranno più opportuna.

Ovviamente tutte le merci verranno procurate attraverso il mercato nero e quindi a tutte le armi mancherà il numero di serie e tutti gli altri generi mancheranno dei segni di riconoscimento impressi dalle TAR. Questo comporterà il fatto che se un Mercenario venisse scoperto con tali Oggetti “illegali” le sanzioni risulterebbero molto più dure di quanto già sono. Per evitare tali spiacevoli inconvenienti tutti i giocatori dovranno essere molto accorti nei riguardi delle TAR poiché il minimo sospetto da parte di questi ultimi li porterebbe a passare anche 20 o 30 giorni di prigionia in tempo di Gioco. I Mercenari come i CL e le TAI possono tenere tutto ciò che durante un'avventura riescono a trovare di ancora utilizzabile. Ulteriori dettagli saranno poi spiegati nel capitolo riguardante l'aspetto esteriore dei Mercenari e il loro modo di vestire ed Equipaggiarsi.

## **Gradi**

Il grado base di un Mercenario all'inizio è di Combattente e potrà arrivare sino al grado di Veterano Anziano, ovvero il massimo ottenibile, almeno per questa versione base di FdO. I vari gradi non si differenzieranno mediante nomi, come nei precedenti IQ ma con l'ausilio di numeri:

Combattente, Combattente di 1° grado, Combattente di 2° grado, Combattente di 3° grado, Esperto di 1° grado, Esperto di 2° grado, Esperto di 3° grado, Anziano di 1° grado, Anziano di 2° grado, Anziano di 3° grado, Veterano di 1° grado, Veterano di 2° grado, Veterano di 3° grado, Veterano esperto, Veterano anziano.

## **Equipaggiamento di Ordinanza**

Come detto in precedenza e confermato dal diverso titolo di questo paragrafo, i Mercenari non posseggono un equipaggiamento standard, ma all'inizio devono acquistare tutto ciò che ritengono utile e opportuno al Mercato Nero dei Trafficanti, mediante le Monete Unitarie che di base vengono assegnate.

Ogni Personaggio ha diritto a tirare 4d100 e sommare i risultati per sapere di quanto contante potrà disporre per i futuri acquisti. Non sarà necessario spendere tutti i Crediti

ottenuti per munirsi di un valido equipaggiamento. Il risparmio sarà una buona virtù, anche in previsione delle future avventure in cui il denaro giocherà un certo ruolo nelle simulazioni delle parti. Ecco la tabella per la disponibilità dell'equipaggiamento. Per tutti gli ulteriori dettagli si rimanda al capitolo “Armi ed Equipaggiamento”, in cui disegni e diagrammi illustreranno molto più esaurientemente delle parole ciò che si vuole acquistare. Naturalmente nella tabella tutte le armi vengono vendute senza proiettili annessi. I caricatori vengono venduti separatamente e sono elencati sotto la voce “Ricambi”.

Oggetto	Costo MU	Peso Kg
Pistola Walther P38 cal 9mmP e 22LR con 8 colpi	85	1.5
Pistola Browning HP cal 9mmP con caricatore da 13 colpi	90	1.5
Pistola Beretta 92F cal 9mmP con caricatore da 15 colpi	92	1.5
Revolver S&W Mod 27 cal 45 ACP con 6 colpi	130	2
Pistola mitragliatrice Intratec TEC-9 cal 9mmP con 36 colpi	150	4.5
Pistola Uzi cal 9mmP caricatori da 20, 25 e 32 colpi	155	4.5
Fucile Semiautomatico BM-59 cal 7,62mmN con 20 colpi	310	5
Pistola automatica P90 cal 5,7mm con 50 colpi (?)	210	2.8
Carabina Parker-Hale cal 7,62mmN con 5 colpi	330	9
Fucile mitragliatore H&K MP5A3 cal 9mmP con 20 colpi	160	5
Fucile automatico FN-FAL competition cal 7,62mmN con 20 colpi	330	5
Fucile automatico Galil 223 cal. 7,62mmN con 25 colpi	290	4
Fucile automatico FNC cal 5,56mmN con 30 colpi	275	4
Fucile a pompa Winchester Defender cal 12, caricatori n da 5 o 8 colpi	395	4
Arco lungo in lega (gittata utile 80m)	50	1.5
Balestra (gittata utile 120m)	80	5
Maschera antigas	45	0.5
Tuta mimetica	15	0.3
Pantaloni in stoffa o in Jeans	10	0.3
Maglione pesante	15	0.3
Scarponi in Ravlek modello TAR V. 17/4	100	2.5
Scarponi di cuoio modello TAI	20	2.2
Borraccia in alluminio da 2 litri	10	0.3
Coltello di sopravvivenza a lama lunga (18 cm) e manico cavo (13 cm)	55	1.5
Cintura portaoggetti in sintetico con 8 tasche (capienza 1 litro ciascuna)	20	0.9
Giubbotto pesante impermeabile con attacchi per bombole di ossigeno	75	2.5
Giubbotto antiproiettile in Ravlek rinforzato modello 17/12 TAR	260	5
Contatore geiger	50	0.7
Bussola	20	0.2



Torcia elettrica a tre posizioni	25	0.5
Scure piccola	30	1
Scure media	60	5
Martello pesante e chiodi	15	1.2
5 metri di corda (trazione fino a 250Kg)	15	0.6
Rampino in acciaio	10	1.5
Zaino (capienza 28 litri)	20	1.1
Zaino (capienza 45 litri)	40	1.4
Cannocchiale da 25/40 ingrandimenti	55	1
Sacco a pelo (dimensioni 190 x 75 cm)	45	0.5
Tenda per 2 persone con picchetti e telo impermeabile	90	3.8

## Ricambi

Oggetto	Costo
proiettile cal 9mm Parabellum	5
proiettile cal .45 in ACP	6
proiettile cal 5.56 mm Nato	8
proiettile cal 7.62 mm Nato	10
proiettile cal 5.7*28 mm.	10
Proiettile cal 12	8
bombola di ossigeno per 5 minuti (0,4 Kg)	25
freccia per arco lungo (10 grammi)	2
freccia per balestra (10 grammi)	3

## Note Finali

A questo punto un personaggio Mercenario dovrebbe essersi già fatto un'idea più o meno precisa sul proprio conto, anche se per adesso ci troviamo solo a un quarto della creazione. Scorrendo la tabella probabilmente avrete notato di quanto materiale dispongano i Mercenari all'inizio di un'avventura. Soprattutto per quanto riguarda gli accessori per condurre azioni all'aperto, questi ultimi si trovano in condizioni sicuramente più favorevoli rispetto a tutti i precedenti IQ. (forse solo ad esclusione dei CL). Questo accade perché, come detto in precedenza, i Mercenari generalmente non vivono nelle Comuni di Sopravvivenza assieme al Popolo non Combattente ma in zone esterne a tali insediamenti e non di rado in prossimità dei confini con le mura non vivibili. Bisognerà ricordarsi sempre che in questi luoghi la sopravvivenza è assicurata in ottima parte anche dal tipo di equipaggiamento di cui un Personaggio può disporre.

## **Trafficanti e Malavitosi (TM)**

I TM, come è già stato accennato in precedenza, sono quella parte di popolazione che prima del conflitto faceva parte di bande di malavitosi, mafiosi, terroristi e gente molto poco pulita in genere. La parte nera della società che anche dopo la grande guerra continua a imbastire traffici illegali con totale noncuranza riguardo alle precise disposizioni dettate dalle TAR. Principalmente i TM si occupano ora del traffico di armi, cibo, bevande e droghe in genere (dall'alcool alla droga pesante). Gestiscono un Mercato Nero che si sviluppa nel sottosuolo della città, dove vengono commerciati generi di ogni tipo.

Posseggono un codice parlato che solo gli iniziati riescono a comprendere e il più delle volte si scambiano gesti convenzionali che però già tra una città e l'altra cambiano di significato. L'omertà vige ancora sovrana tra le loro file ed è più facile vedere un Trafficante morto piuttosto che uno vivo, ma bollato di tradimento. Ciò non significherà che i TM saranno leali per natura anzi, il più delle volte i capi non esiteranno a “farsi le scarpe” tra loro, come viene detto in gergo, pur di assumere il controllo di una piccola parte di città esterna o sotterranea.

## **Rapporti con altri IQ**

I TM non sono visti di buon occhio da nessun Inquadramento, eccezione fatta per i CL che, come abbiamo visto, mantengono su un rapporto di neutralità i loro dialoghi con le altre fazioni. Le TAR spesso ingaggiano delle vere e proprie guerriglie contro questi nuovi predoni da cui il più delle volte i TM escono davvero decimati. I rapporti con i Regolari difatti sono in continuo pericolo dovuto al fatto che i primi utilizzano gli esperti TM per missioni esterne non raramente suicide mentre i secondi vivono alle spalle delle leggi e ignorano totalmente tutte le disposizioni dettate, infrangendo di continuo le regole e incorrendo nelle ire del governo Mondiale, i cui organi di difesa/offesa sono appunto le TAR. Questo “braccio di ferro” ovviamente ha come unico risultato lo sfianamento reciproco e la normale conseguente vulnerabilità agli attacchi di nemici esterni. Per questo motivo anche i TM contano tra le loro file dei membri specializzati in burocrazia, che sono a conoscenza delle leggi e dei trattati in vigore e svolgono il compito di pacieri o ambasciatori quando i rapporti diventano instabili o pericolosi. Le TAI sono invece i nemici più apertamente dichiarati dei TM. I dialoghi tra i due IQ non avvengono più su un tono amichevole da almeno quattro anni a questa parte. I TM non forniscono il minimo aiuto ai soldati Irregolari e di contro questi ultimi non garantiscono la minima protezione in caso di attacchi nemici o alieni. Come è stato comunque specificato precedentemente i rapporti tra TAI e TM in avventura dovranno sempre e comunque almeno mantenersi su

una reciproca sopportazione poiché una sviscerata amicizia sarà più probabile tra un Extraterrestre e un soldato Regolare. Con i Cacciatori il dialogo è invece aperto, poiché i TM rappresentano i loro fornitori di armi e cibo in casi di stretta necessità e inoltre intercorrono degli scambi di materiali e informazioni che ovviamente favoriscono entrambi. I rapporti con i Mercenari invece si complicano rispetto a questi precedentemente spiegati. L'espressione Amore/Odio non chiarisce difatti esaurientemente ciò che questo rapporto implica. I TM sono gli unici che sono disposti a rischiare aiutando i Mercenari quando questi sono in difficoltà e i Mercenari di contro si alleano con le TAR, rivelando l'ubicazione dei Mercati Neri o delle città sotterranee in cambio di denaro o cibo. Altre volte i TM invece assoldano i Mercenari per compiere missioni in zone presidiate e sfruttano la loro presenza come specchio per le allodole compiendo rapide sortite in zone non sorvegliate mentre il grosso delle forze difensive è impegnato a respingere l'attacco dei finti Malavitosi. Ovviamente la collaborazione anche se sporadica risulta comunque proficua per entrambi e così raramente si deve assistere a vendette di TM inviperiti o di Mercenari furiosi di essere stati utilizzati per missioni suicide. Il Popolo non Combattente infine rappresenta semplicemente la maggioranza della popolazione da sfruttare per commerciare i prodotti rubati ai magazzini TAR e venduti poi sottobanco a questi ultimi. Anche in questo caso i TM riescono a trarre vantaggio dal fatto che nel bene o nel male al PnC la merce sottobanco, per quanto cara, occorre a volte disperatamente e non vi sono dunque rischi di spiate o imboscate ai danni dei TM, pena il repentino embargo di ogni prodotto commerciato per un tempo indeterminato. Gli unici obblighi che hanno i TM sono quelli di rispettare il segreto riguardo la "famiglia" di cui fanno parte e di onorare sempre e comunque le regole e le tradizioni che da prima del conflitto erano utilizzate come leggi o comandamenti. Per il resto, i TM non devono obbedienza a nessun membro che non sia dell'Inquadramento e di grado superiore e nessuno può ovviamente controllare o regolarizzare i loro traffici.

## **Vantaggi e obblighi**

Non ricevono ovviamente nessun tipo di stipendio né la razione di cibo o acqua giornaliera, ma questo è un dettaglio di nessuna importanza poiché come abbiamo visto una delle loro principali attività è appunto il saccheggio dei depositi delle TAR. Conoscono perfettamente i sotterranei dove abitano o la zona di superficie dove si trova il loro quartier generale, ed è per questa loro capacità di movimento in settori distrutti che spesso vengono assoldati al pari dei mercenari per guidare il gruppo. Non sempre ovviamente le TAR pagano i TM con denaro o cibo anzi, di regola questi vengono arruolati contro la loro volontà e, sotto la minaccia dell'esecuzione per crimini commessi ai danni dell'umanità, si vedono costretti a collaborare seppur contro voglia, in cambio della cancellazione dei loro reati a missione ultimata. In barba alle regole TAR i TM

portano armi non regolamentari anche nelle zone presidiate, ma le pene che devono scontare quando vengono trovati in possesso di tali armi sono a dir poco esemplari. Il pagamento di una multa di 1000 MU e la detenzione per un periodo pari a 30/40 giorni tempo di Gioco, a meno che non venga pagata la stratosferica cauzione di 10.000 MU più ovviamente la requisizione di tutti gli oggetti trovati loro indosso al momento della cattura. Infine, a differenza di tutti gli altri IQ, i TM non possono unirsi in matrimonio né possono aver relazioni con persone che non fanno parte della loro comunità, a meno che questi non decidano di cambiare il loro Inquadramento per iniziare una nuova vita magari come soldato Regolare. Ovviamente tale azione non è così semplice come sembra poiché entrano in gioco molti fattori che saranno tutti ampiamente trattati al capitolo “Capi Famiglia”. Nei TM esiste una gerarchia ben precisa che viene scomposta in tanti sottogruppi. Ogni gruppo di TM viene chiamato “Famiglia”; pone alla sua guida un capo riconosciuto da tutti i membri e approvato dal consiglio degli anziani. Subito dietro di lui trova posto il “Braccio Destro” a cui seguono tutti i Tirapiedi e gli Scagnozzi che si conquistano posizioni a seconda dell'esperienza che accumulano durante il loro servizio. Infine vi sono i Novizi, ovvero i giovani Trafficanti che compiono il primo periodo di tirocinio.

## **Gradi**

Di seguito sono elencati i vari gradi raggiungibili:

Novizio, Fattorino, Apprendista, Iniziato, Spedizioniere, Scagnozzo, Tirapiedi, Guardia, Guardia del corpo, Fiduciario, Capobanda, Organizzatore, Mandante, Capo famiglia.

Quando si avrà scalato tutta la scala gerarchica si potrà ambire alla carica di Capo Famiglia, ovvero i boss dei traffici irregolari che fioriscono nella città in cui il Personaggio risiede. Risulta ovvio che il Capo famiglia di un territorio non detiene alcun potere riguardo le decisioni prese da un Capo Famiglia di una differente località e contravvenire a tali regole equivale a dichiarare apertamente la guerra.

Giungere alla carica di Capi Famiglia non è però compito semplice poiché la sola esperienza accumulata non basta al Personaggio per pretendere dei diritti su tale carica. Quando un Personaggio avrà a disposizione la possibilità di tentare la scalata al potere assoluto allora il Master dovrà leggergli la sezione dedicata ai CF e mediante alcune procedure descritte potrà creare così le condizioni necessarie per simulare i giochi di potere che verranno a delinearsi per tale successione. Ovviamente questo capitolo dovrà rimanere segreto a tutti coloro i quali non possiedono la necessaria esperienza o non fanno parte dell'Inquadramento. Per i TM vale lo stesso discorso fatto in precedenza per i Mercenari.

## **Equipaggio di Ordinanza**

I Malavitosi non posseggono una dotazione base che viene loro fornita all'inizio del Gioco, ma mediante una somma in denaro possono acquistare oggetti e materiali al mercato Nero. Dato che in questo caso i TM hanno a loro disposizione l'intero "listino" del mercato si è preferito non compilare due identiche liste di disponibilità sia per ragioni di spazio che di utilità. La dotazione iniziale in MU di un TM sarà pari a 50+3d100 e con questa somma potrà acquistare tutto il materiale che riterrà opportuno tra quello elencato nel Libro Master sotto la voce "Armi ed Equipaggiamento del Mercato Nero".

## **Note Finali**

Comunque i TM indicativamente saranno riconoscibili da un piccolo, ma sufficientemente visibile segno particolare. Difatti gli appartenenti alle varie famiglie si differenzieranno tra loro mediante dei piccoli tatuaggi sui dorsi delle mani o alle tempie e ogni tatuaggio svolgerà la funzione che nelle TAR o nelle TAI hanno i distintivi o i gradi. Ovviamente ogni Tatuaggio sarà considerato come un segno particolare e pertanto andrà annotato sulla scheda di Gioco nello spazio preposto. I TM non dovranno essere considerati nel Gioco come i "cattivissimi di turno" né a loro volta dovranno comportarsi in modo caotico credendo di simulare meglio le azioni dei loro Ego. Non si consiglia ai Master di permettere la creazione di più di due o tre TM nell'ambito di uno stesso gruppo di giocatori, questo a causa della totale mancanza di disciplina che questi Personaggi dimostreranno nel corso dell'avventura, ottima regola sarà quella di porre in contrapposizione tanti Personaggi Caotici (TM e M) quanto la metà di quelli Legali (TAR TAI CL e PnC); ad esempio 3 Trafficanti e 6 Truppe Armate Regolari.

## **Popolo non Combattente (PnC)**

Sul Popolo non Combattente c'è davvero poco da dire rispetto alla massa di informazioni date per i precedenti IQ. I PnC sono infatti difatti tutta la popolazione non militare che è riuscita a sopravvivere al conflitto e ha trovato rifugio e protezione nei grandi rifugi atomici. Della vita nelle comuni, dell'insediamento umano in zone vivibili e non parleremo altrove e in questa sede ci limiteremo a fornire solo pochi dati teorici. Il PnC è difatti un Inquadramento atipico rispetto ai precedenti poiché non è di grande aiuto nei combattimenti e deve pertanto essere continuamente protetto e aiutato. Per questo motivo tra le genti del PnC vi è un'amicizia e una solidarietà che non è comune negli altri IQ. I PnC possono partecipare alle missioni in qualità di aggregati o esperti in campi scientifici e possono compiere il loro dovere sino all'età massima di 60 anni dopo di che il governo

centrale si occupa di loro fornendogli rifugi in zone più tranquille e meglio protette e dove i servizi igienici e i generi di Prima Necessità sono maggiormente distribuiti. Non posseggono un Equipaggiamento di ordinanza e i loro vantaggi e obblighi sono relativi alla loro condizione. Non possono portare armi nelle comuni (a rischio delle sanzioni previste per gli armati Irregolari) né possono condurre traffici che non siano stati in precedenza dichiarati al Governo centrale. Non devono pagare delle tasse (tranne un saldo a fine anno corrispondente al 3%) e i guadagni sono loro al 97% anche se nella stragrande maggioranza dei casi devono mensilmente pagare una tangente ai TM in cambio di materia prima o protezione. Il Capo delle Comuni di Sopravvivenza è generalmente un soldato graduato posto dalle TAR a presidiare l'insediamento; i suoi ordini comunque hanno valore relativo e rimane in carica un solo anno, dopo di che viene sostituito. Ricevono due razioni giornaliere di cibo e acqua anche se queste valgono poco di più di una normale razione di un soldato Regolare. Il più delle volte nelle Comuni si formano dei comitati con potere locale che hanno il compito di supervisionare il corretto andamento del lavoro di ricostruzione o il rispetto per le leggi. Tutte le altre informazioni necessarie per costruire correttamente un Personaggio che deciderà di appartenere a questo IQ, le si potrà trovare nel capitolo riguardante i PnC e la vita nelle Comuni.

# Regole Aggiuntive

## Regole di Ambientazione

Il mondo post bellico è un mondo duro e ogni ferita può essere una condanna a morte. Pertanto, vista la natura già eroica di Savage Worlds, si consiglia l'utilizzo delle Regole di Ambientazione "Danni Realistici" e "Decisioni Difficili", anche se ogni gruppo valuterà individualmente se si preferisce uno stile più leggero nelle proprie avventure.

## Malattie

Come detto, le malattie nel dopoguerra sono molto più presenti che ai giorni nostri. Si specificano le caratteristiche delle malattie più comuni, con il tipo come da regole generiche di Savage Worlds, o dettagli più precisi se si preferisce maggior dettaglio.

### Morbillo

**Tipo base:** Debilitante.

**Incubazione:** 10-11 giorni.

**Modalità di trasmissione:** 35% da persona infetta

**Convalescenza:** 4-5 giorni.

**Effetto:** ogni giorno tirare di Vigore, con un fallimento il personaggio è Esausto, con un successo è Affaticato, con un Incremento sta bene.

### Tetano

**Tipo base:** Letale (tiro ogni giorno).

**Incubazione:** 7-14 giorni.

**Modalità di trasmissione:** solo tramite contatto del sangue.

**Convalescenza:** 1d10 giorni.

**Effetto:** ogni giorno tirare di Vigore -2, con un 1 o meno il personaggio muore, con un fallimento il personaggio è Esausto, con un successo è Affaticato.

### Vaiolo

**Tipo base:** Letale (tiro ogni giorno).

**Incubazione:** 7-16 giorni.

**Modalità di trasmissione:** 80% da persona infetta.

**Convalescenza:** 1d4 settimane.

**Effetto:** ogni giorno tirare di Vigore, con un fallimento critico il personaggio è morto, con un fallimento è Esausto, con un successo è Affaticato, con un Incremento sta bene.

## Rabbia

**Tipo base:** Letale (tiro ogni giorno).

**Incubazione:** 3d20 giorni.

**Modalità di trasmissione:** solo tramite morso di animale.

**Convalescenza:** 3d6 giorni.

**Effetto:** ogni giorno tirare di Vigore, con un fallimento critico il personaggio è morto, con un fallimento è Esausto, con un successo è Affaticato, con un Incremento non subisce effetto. Al termine della convalescenza il personaggio muore.

## Varicella

**Tipo base:** Debilitante.

**Incubazione:** 14+d6 giorni.

**Modalità di trasmissione:** 40% da persona infetta.

**Convalescenza:** 4+d6 giorni.

**Effetto:** ogni giorno tirare di Vigore, con un fallimento il personaggio è Esausto, con un successo è Affaticato e con un Incremento sta bene.

## Tifo

**Tipo base:** Debilitante.

**Incubazione:** 6+2d6 giorni.

**Modalità di trasmissione:** 15% ogni volta che si ingerisce acqua o cibo infetto.

**Convalescenza:** 20+d8 giorni.

**Effetto:** ogni 5 giorni tirare di Vigore, con un fallimento critico il personaggio è morto, con un fallimento è Esausto, con un successo è Affaticato, con un Incremento sta bene.

## Epatite Virale A e B

**Tipo base:** Debilitante.

**Incubazione:** A 15+3d8 giorni, B 1d4 x 40 giorni.

**Modalità di trasmissione:** 75% ogni volta che si ingerisce acqua o cibo infetto.

**Convalescenza:** 1d4 settimane.

**Effetto:** ogni 3 giorni tirare di Vigore, con un fallimento il personaggio è Esausto, con un



successo è Affaticato, con un Incremento sta bene.

## **Pertosse**

**Tipo base:** Debilitante.

**Incubazione:** 2+2d6 giorni.

**Modalità di trasmissione:** 50% da persona infetta.

**Convalescenza:** 15 giorni.

**Effetto:** ogni giorno tirare di Vigore, con un fallimento il personaggio è Esausto, con un successo è Affaticato e con un Incremento sta bene.

## **Difterite**

**Tipo base:** Debilitante.

**Incubazione:** 2+d6 giorni.

**Modalità di trasmissione:** 85% da persona o cibo infetto.

**Convalescenza:** 2d12 giorni.

**Effetto:** ogni 5 giorni tirare di Vigore, con un fallimento critico il personaggio è morto, con un fallimento è Esausto, con un successo è Affaticato, con un Incremento sta bene.

## **Colera**

**Tipo base:** Debilitante.

**Incubazione:** 2d4 giorni.

**Modalità di trasmissione:** per contatto diretto con persone, acqua, verdure, frutti di mare o mosche.

**Convalescenza:** 2+d8 giorni.

**Effetto:** ogni giorno tirare di Vigore, con un fallimento il personaggio è Esausto, con un successo è Affaticato e con un Incremento sta bene.

## **Lebbra**

**Tipo base:** Cronica.

**Incubazione:** 2d12 mesi.

**Modalità di trasmissione:** per contatto diretto con lesioni.

**Convalescenza:** 2+d8 giorni.

**Effetto:** ogni sessione tirare di Vigore, con un fallimento critico il personaggio è morto, con un fallimento è Esausto, con un successo è Affaticato e con un Incremento sta bene.

## Scorbuto

**Tipo base:** Debilitante.

**Incubazione:** 2 giorni.

**Modalità di trasmissione:** a causa di carenza di vitamina C.

**Convalescenza:** 1d4 giorni dopo il reintegro della vitamina.

**Effetto:** ogni giorno tirare di Vigore, con un fallimento il personaggio è Esausto, con un successo è Affaticato e con un Incremento sta bene.

## Peste

**Tipo base:** Letale (tiro ogni ora).

**Incubazione:** 2 giorni.

**Modalità di trasmissione:** 95% da persona infetta.

**Convalescenza:** 1d4 giorni.

**Effetto:** ogni ora tirare di Vigore, con un fallimento critico il personaggio è morto, con un fallimento il personaggio è Incapacitato, con un successo è Esausto e con un Incremento è Affaticato.

## Botulismo

**Tipo base:** Letale (tiro ogni giorno).

**Incubazione:** 1 giorno.

**Modalità di trasmissione:** ingestione di cibi infetti.

**Convalescenza:** 12+2d6 giorni.

**Effetto:** ogni giorno tirare di Vigore, con un fallimento critico il personaggio è morto, con un fallimento è Esausto, con un successo è Affaticato e con un Incremento sta bene.

# Storia

## Avvenimenti precedenti la Terza Guerra Mondiale

**2000 Gennaio**, il governo europeo e l'ONU decidono di salvare Venezia sotto una cupola a prova di radiazioni il progetto avveniristico termina nel dicembre del 2001.

**2002 Progetto Arret**, immense zone di deserto o di foreste in America, Europa, Asia, Africa e Giappone vengono utilizzate per preservare la fauna e la flora terrestri in previsione di possibili estinzioni. Oltre 22.000 specie animali vengono catturate e liberate all'interno di questi giganteschi ecosistemi.

Nel Marzo del 2004 viene posto l'ultimo sigillo alle porte della 13° “Arca della Vita” e le ubicazioni di tali giardini vengono tenute sotto una strettissima riservatezza burocratica. L'uomo si accorge di aver fatto l'ultimo tentativo per salvare almeno la sua coscienza dalla imminente apocalisse nucleare.

### **2004 26 Giugno**

Scoppio terza guerra mondiale: sconvolgimenti totali sulla Terra dei 149.285.565 Km<sup>2</sup> rimangono 141 milioni scarsi. L'intera West Coast americana viene inghiottita dalle acque, l'Australia viene inondata da maremoti e alluvioni, tutte le altre terre emerse perdono alcuni Km<sup>2</sup> da ogni costa esposta a mari o oceani. L'uomo cerca scampo nelle viscere della Terra.

### **2004 29 Giugno**

Nel sottosuolo terrestre vengono riempiti grotte e immensi anfratti in cui trovano scampo milioni di superstiti.

La situazione mondiale della popolazione superstita per continente a pochi giorni dallo scoppio della guerra è la seguente: Europa – 25%, Oceania – 30%, Africa – 45%, Giappone – 12%, America Nord – 15%, America sud – 45%, Asia – 55%; la popolazione italiana è ora ridotta al 36 % (21.5 Milioni contro i 60 nel 2003).

### **2005 15 Luglio**

Inizia una nuova glaciazione determinata dalla coltre di pulviscolo atomico che gravita sopra la terra, che causa abbassamenti di temperatura che si stabilizzano intorno ai -15 gradi. Le terre non soggette a questa glaciazione equivalgono a poco più di 24 milioni di Km<sup>2</sup>, una superficie pari all'America settentrionale e centrale da suddividere però tra tutti i 5 continenti.

### **2005 Primi di Dicembre**

L'uomo viene a contatto con i Mutanti Alterati, esseri umani che hanno assorbito radiazioni in dosi massicce e ora si presentano deformati e pericolosi per il contagio. Ciò

che resta della scienza, si mette al lavoro per studiare causa ed effetti del fenomeno.

### **2006 Aprile**

L'uomo scopre l'esistenza di più forme di Mutanti Alterati e inizia a studiare gli effetti devastanti della radioattività sui casi di M.A. Alleati, ovvero mutanti che si prestano a condurre vita in cattività.

### **2011 Luglio**

Fine dell'era glaciale e inizio disgelo.

### **2011 Settembre**

Inizio periodo di caduta pioggia radioattiva.

### **2014 Primi di Maggio**

Termine piogge radioattive, inizio piogge acide. L'uomo vive ancora nel sottosuolo.

### **2016 Febbraio**

La Terra diviene satura di acqua e nuovi sconvolgimenti si preparano: Erosioni, maremoti, terremoti, frane e alluvioni riducono le terre emerse a 135 milioni scarsi di Km<sup>2</sup>. L'Australia viene quasi inghiottita. Le due Americhe perdono il 40% del loro territorio. L'Italia inizia a sprofondare nel mediterraneo.

### **2018 Gennaio**

La situazione si stabilizza: le terre emerse equivalgono ora a 132 milioni di km<sup>2</sup>, il mondo ha perso una superficie pari all'America meridionale.

### **2019 Agosto**

Primi segni di un sole che comincia a tornare a brillare, seppur pallido nel cielo.

### **2020 Marzo**

L'uomo inizia a uscire dai rifugi del sottosuolo. Il clima è ora irrimediabilmente cambiato. In Italia piove per 9 mesi all'anno. Tra Giugno e la fine di Luglio il tasso di umidità raggiunge il 200% e in Agosto e Settembre la temperatura all'ombra varca quotidianamente i 35 gradi.

### **2021 12 Aprile**

L'uomo si accorge degli sconvolgimenti della flora e della fauna. Nascono nuovi tipi di piante dalle dimensioni spropositate. Il Mondo si trasforma e assume un nuovo aspetto: i deserti lasciano il posto alle paludi. I mari ora dominano quasi l'80% delle terre emerse, le foreste sono impenetrabili e i ghiacciai si sono sciolti per metà.

### **2021 6 Dicembre**

La razza umana entra in contatto con le mutazioni genetiche terrestri di animali e piante. I nuovi mutanti vengono classificati in nuovi cinque ordini.

### **2022 Febbraio**

Inizio della riurbanizzazione della superficie e ricostruzione dei vecchi insediamenti urbani.

### **2023 Maggio**

Sviluppo sociale e ripresa di scambi tra nazioni confinanti nuovi attriti razziali della società post-atomica. Nascono gli Inquadramenti.

### **2023 11 Settembre Congresso di Rio**

La popolazione mondiale viene divisa in 6 “classi” detti Inquadramenti. L'esercito si fonde in un unico corpo chiamato Truppe Armate Regolari; gruppi di volontari fondano i Cacciatori Liberi e i veterani delle guerre precedenti si uniscono sotto la bandiera degli indipendenti delle Truppe Armate Irregolari.

I Mercenari sono un'ulteriore casta, come pure i Trafficanti e Malavitosi; reietti prima della guerra e mercanti fuorilegge ora. Il Popolo non Combattente è l'ultimo tra gli inquadramenti e tra le sue file conta l'80% della popolazione superstite.

### **2024 Gennaio**

Esploratori terrestri europei riferiscono di incontri ravvicinati con creature Aliene. L'uomo diviene sospettoso.

Iniziano le prime avvisaglie di insofferenza tra esercito e Trafficanti. Si torna alle legge marziale.

### **2025 28 Settembre**

Cacciatori terrestri catturano le prime forme di vita aliena.

### **2025 Novembre**

L'uomo scopre la vera storia della guerra, causata dalla flotte extragalattiche per ridurre il pianeta alle condizioni di abitabilità più adatte per la loro sopravvivenza: Paludi e ambienti con un tasso elevato di umidità.

### **2025 25 Dicembre**

Congresso mondiale a Parigi. Partecipano 216 nazioni, tutte quelle rimaste. La situazione viene spiegata al mondo intero e viene stipulato un contratto di pace mondiale simile alla tregua greca che si otteneva per le antiche olimpiadi. Viene eletto un presidente per gli affari mondiali che resterà in carica per tre anni. Viene istituita una Moneta Unitaria mondiale per facilitare gli scambi e si prevede un piano di istruzione per i nuovi nati atto a far loro imparare una nuova lingua che verrà chiamata “Comune”. La rimanente popolazione inizia a venire indottrinata. Ambasciatori terrestri vengono mandati in missione diplomatica per intimare una immediata ritirata agli invasori alieni. Di loro non si hanno più notizie.

### **2026 22 Gennaio**

Nuovi ambasciatori vengono inviati, uno di essi ritorna per metà uomo e metà macchina. Si ripresenta con una missione da compiere: uccidere il nuovo Presidente Mondiale.

**2026 1 Febbraio** scoppia la guerra tra il genere umano e gli invasori alieni.

**2028 ....ora!**

# Comuni di Sopravvivenza

## La vita nelle comuni di Sopravvivenza

La vita nel 2028 si svolge all'interno delle Comuni di Sopravvivenza, al di fuori delle Mura Vivibili e nelle zone di maggiore contaminazione. Innanzitutto sarà d'obbligo fornire una spiegazione di cosa in realtà sono queste Comuni e che genere di attività fervono in esse. Le Comuni non sono che grossi edifici, imponenti costruzioni o complessi urbani che sono stati riadattati per far posto ai sopravvissuti del conflitto, che nel 2020 sono usciti dai rifugi sotterranei e hanno ripreso la vita all'aperto. Nelle spiegazioni di come funziona la Vita nelle Comuni verrà presa in considerazione la città di Milano e mediante gli esempi pratici che verranno fatti riguardo il suo stato nel 2028, i Master potranno capire meglio come creare una loro città di gioco, aiutati dai canoni descritti nel capitolo sulla creazione di nuove città. Tornando alle spiegazioni di cos'è una Comune, la domanda più ovvia che ci si potrebbe porre è quella riguardante il perché della nascita di tali agglomerati e la risposta a tale quesito è implicita nella cronistoria dei fatti accaduti dal 2000 ad ora. Le vicende che hanno visto protagonista il genere umano difatti hanno imposto come unica possibilità di salvezza la riunione in gruppi ai pochi sopravvissuti, per fare un fronte unito da opporre a Mutanti e invasori alieni. Passiamo alla descrizione della vita vera e propria nelle comuni. Innanzi tutto parleremo del Clima e della vita a cui questi agglomerati sono soggetti. Passeremo poi a brevi accenni sulla condotta dei rapporti sociali, gli scambi e traffici regolati da un semplice sistema governativo. Più volte la città di Milano verrà portata ad esempio poiché ci è parsa molto rappresentativa per illustrare con chiarezza tutte l'eterogeneità di situazioni che si sono venute a creare dal termine del conflitto ad oggi. Brevi accenni di come “distruggere” le città per ricrearle secondo la prospettiva del 2028 saranno forniti nel capitolo apposito in cui ben 3 città Italiane (Firenze Roma e Napoli) verranno rase al suolo e ricostruite mediante dei canoni precisi. Come si sarà potuto notare anche da piccoli dettagli esposti in precedenza, il Gioco e i relativi scenari fanno riferimento a luoghi propri della penisola Italiana. Questo accade perché, senza voler cadere nel campanilismo, si è pensato di dare una veste di nazionalità al Gioco, ambientandolo nella nostra penisola ricca al pari di ogni altra nazione di luoghi misteriosi e molto suggestivi. Difatti ogni Master potrà ambientare la propria città natale come scenario delle sue avventure, dato che gli sarà possibile ricrearla secondo quanto verrà spiegato tra breve e grazie agli esempi contenuti nei prossimi capitoli, un Master potrà addirittura edificare delle città sulle ceneri di quelle rase al suolo, senza il bisogno di

rovine su cui basarsi. Ovviamente dovrà tenere in conto tutto ciò che sinora è stato detto e dovrà muoversi con molta prudenza, per non cadere in contraddizioni o incongruenze. Cominciando dal principio, si potrebbe senz'altro partire dalla descrizione del clima rivoluzionato del 2028 per giungere sino alla spiegazione di come ricreare il tempo atmosferico durante le Avventure. Le piogge cadono sul pianeta per 250 giorni all'anno circa, dalla fine di Settembre ai primi di Giugno piove per circa 12 ore al giorno e tra Novembre e Gennaio vi sono lunghi periodi in cui la neve cade anche sino a due metri di altezza. Da Giugno alla fine di Luglio inizia il caldo umido dovuto all'evaporazione copiosa delle masse d'acqua. Il caldo arriva ai 35 gradi e il tasso di umidità giunge sino al 200%. Da Agosto a Settembre la terra raggiunge il punto di maggior vicinanza con il sole nel suo giro di rotazione e la temperatura sale in modo vertiginoso arriva a valori di 55-60 gradi per un minimo notturno di 25-30 gradi. Queste escursioni stagionali provocano nel periodo che va tra la "Grande Umidità" e l'inizio del nuovo "Inverno Lungo" una mortalità che va dal 3 al 10% della popolazione superstite. La luce solare nell'Inverno Lungo è visibile dalle 8 della mattina alle 15 del pomeriggio circa. Nel periodo della "Grande umidità" c'è luce dalle 6 alle 17 e nel periodo della Siccità il giorno dura dalle 5 e mezzo sino alle 21 della sera. Ricapitolando:

**26 Settembre - 5 Giugno:** Inverno Lungo. Luce dalle 8 alle 15 con 12 ore di pioggia in media al giorno e tra Novembre e Gennaio nevicata che raggiungono spesso i 2 metri di altezza.

**6 Giugno - 28 Luglio:** Grande Umidità. Luce dalle 6 alle 17 con caldo che raggiunge i 35 gradi e un'umidità del 200%.

**29 Luglio - 25 Settembre:** Siccità. Caldo diurno pari a 55-60 gradi e minimi notturni di 30 gradi.

Ricorrendo a questi dati il Master potrà avere degli ottimi parametri su cui basare le ambientazioni delle avventure che in futuro avrà la possibilità di creare. Ovviamente il tempo atmosferico giocherà un ruolo importante per la scenografia delle Avventure dato che per una fedele riproduzione degli effetti della devastazione si dovrà introdurre molto spesso zone la cui praticabilità dovrà essere consentita da precauzioni quali vestiti impermeabili o oggetti difficilmente soggetti a disfunzioni a causa dell'acqua. Armi ed Equipaggiamento dovranno essere conservati in zaini impermeabilizzati e tutto il materiale che man mano il Master deciderà di far trovare durante il corso del Gioco, dovrà naturalmente essere soggetto a danni più o meno gravi. La neve dovrà essere tenuta ovviamente in considerazione dato che costringerà i personaggi a munirsi di un particolare tipo di equipaggiamento per affrontare le vicissitudini del freddo rigido, ed inoltre il Master dovrà tenere sempre a mente gli effetti collaterali dello stagionale scioglimento di queste grandi masse di nevischio che per i primi giorni del periodo di "Grande Umidità" creeranno dei piccoli laghi, che non di rado potranno essere culla di particolari tipi di

creature anfibie. I termosifoni o le caldaie sono ovviamente inattivi da anni poiché occorrerebbe una massiccia quantità di energia per sfruttare mediante l'effetto Joule la resistenza elettrica per riscaldare grosse quantità di acqua mediante induzione calorica. Data la scarsa produzione di corrente si è preferito adottare metodi differenti per supplire al problema. I fuochi da campo o le braci ardenti sono ora i principali mezzi di riscaldamento. Ogni abitazione non dotata di camino è stata provvista di un angolo in cui sono stati posti dei mattoni refrattari al calore e durante il Lungo Inverno rigido gli abitanti bruciano piccole quantità di legna o carta compressa, quel tanto che basta per scaldare gli alloggi la notte.

Nella tendopoli, dei fuochi da campo vengono alimentati da corpi addetti che a turno sorvegliano che le combustioni non si affievoliscano. All'esterno le tende vengono ricoperte da leggeri teli termici, che permettono una dispersione minima di calore e altri piccoli accorgimenti consentono di sopportare al meglio la situazione di disagio causata dal freddo. Nel Periodo di Grande umidità e di Caldo Torrido il discorso ovviamente si complica dato che ventilatori e aria condizionata sono solo nomi nella memoria dei più anziani. Grosse centrali preposte raffreddano in giganteschi impianti dei mattoni di ghiaccio che giornalmente vengono distribuiti alla popolazione. Tali centrali (le stesse che durante l'inverno conservano i cibi deteriorabili in celle frigorifere) forniscono ghiaccio appena sufficiente ad affrontare il periodo di Caldo, utilizzando come liquidi anche l'acqua di mare o di lago. Nei paesi molto a Nord o a Sud rispetto all'equatore il clima è leggermente più mite nel periodo del caldo nonostante raggiunga anche a quelle latitudini delle temperature a volte davvero insopportabili. Il periodo di umidità è l'unico a cui invece non si è ancora riusciti a trovare un rimedio. Precedendo il Caldo Torrido e seguendo l'inverno è questo un periodo di stasi dove il sole riscaldando gli immensi acquitrini creatisi nel periodo delle piogge crea degli immensi blocchi di umida nebbia calda che a volte avvolge per giorni intere regioni. Il tasso di umidità è elevatissimo e durante la notte, quando la condensa si posa al suolo sotto forma di rugiada o pioggerella sottile, il caldo rimane comunque attorno ai 18-22 gradi e ciò praticamente porta ad una sudorazione esasperata. Per questo motivo in questo periodo i Sopravvissuti della razza umana girano praticamente seminudi. Portare corazze in Ravlek equivarrebbe a perdere 2 o 3 Kg al giorno e difatti in questi periodi le TAR dotano i soldati con tute mimetiche leggere e abiti ad alta dispersione calorica. Gli inconvenienti maggiori non sono dovuti comunque al tempo in se stesso quanto agli improvvisi sbalzi di temperatura che provocano delle terribili escursioni termiche, incredibilmente repentine e molto spesso mortali. Da un giorno all'altro la temperatura può passare da più 30 gradi sino a -5 gradi con letali conseguenze. In definitiva, il tempo atmosferico dovrà seguire i canoni sopra descritti ma non obbligatoriamente dovrà essere ristretto alla schematizzazione proposta. Il Master sarà libero di introdurre nuovi periodi ciclici in cui dovrà premunirsi di ricreare



un particolare clima, tenendo conto della posizione geografica del posto preso come scenario, della sua altezza al livello del mare e della radioattività ancora presente nel luogo.

Il prodotto di uno studio accurato darà degli ottimi risultati a livello di simulazione e senz'altro aiuterà il Master a condurre meglio le avventure, con la necessaria dovizia di particolari.

## **Insedimenti umani nei territori inesplorati**

Nel 2028 i sopravvissuti dalla grande catastrofe vivono per lo più in Comuni di Sopravvivenza all'interno di Insediamenti protetti e sorvegliati, dove la mortalità è dovuta principalmente alle malattie e alla rigidità climatica. Esistono però anche luoghi al di fuori di tali Comuni dove piccoli gruppi di popolazione hanno fondato i loro domini e in cui questi reietti volontari hanno deciso di trascorrere la loro vita. Questi "uomini" sono nella stragrande maggioranza dei casi dei Mutanti Alterati a cui delle malformazioni hanno tolto il privilegio di condurre una vita normale, con il rischio di essere continuamente additati dalla folla come mostri o anormali. La vita all'interno dei loro campi è generalmente molto tranquilla dato che quasi mai nessuno si addentra nei territori dove questi individui decidono di soffermarsi. La percentuale di radioattività presente supera molte volte la soglia di sicurezza per soggetti non contaminati ma ovviamente tali condizioni non sono problematiche per coloro i quali hanno già assorbito massicce dosi di raggi gamma. Alcuni volontari dell'esercito si recano mensilmente in questi villaggi per portare provviste e vestiti e ogni Insediamento è impegnato a salvaguardare l'esistenza di tali sfortunati esseri. I CL sono l'unico inquadramento che mantiene i contatti con i villaggi della zona e sono benvenuti dato che ad ogni loro visita portano degli oggetti trovati durante le missioni che tra i Mutanti alterati sono considerati generi di prima necessità.

Altri inquadramenti non si prendono nemmeno la briga di valutarne l'esistenza e in questo caso è una fortuna per i Mutanti Alterati non avere noie con tali fazioni. Chiaramente esistono diversi tipi di villaggi abitati da tipologie diverse di M.A. I villaggi più vicini agli Insediamenti sono quelli in cui conducono una mite esistenza i Mutanti Alterati Alleati, uomini che ancora conservano delle parvenze non mostruose e che pertanto sono ammessi all'interno delle Comuni come operai e manovalanza. Lavorano 8 ore al giorno in cambio di cibo e abiti. Più lontano si trovano i campi dei mutanti Neutrali, esseri sfigurati in cui le radiazioni hanno innescato un processo di mutazione cellulare. Generalmente tali "esseri" edificano i loro campi a molti Km dalle mura vivibili ma non è raro che qualcuno di questi si avventuri sino ai confini dell'insediamento spinto dai morsi della fame o del freddo. Questi Mutanti non hanno un indole bellicosa ma combattono ferocemente (e anche tra di

loro) quando lo stomaco prende il sopravvento sul cervello. Gli Insedimenti più lontani sono invece quelli dei Mutanti Caotici, abomini di natura che ormai non conservano più nulla di umano. Tali esseri hanno subito il processo di mutazione ancora nel ventre materno o appena nati e pertanto le radiazioni hanno influito in maniera decisiva sul loro sviluppo. Sono bellicosi e irascibili e pertanto vivono appartati, cacciando altri piccoli mutanti per sfamarsi o catturando di tanto in tanto gruppi di sprovveduti che hanno spinto troppo in là il loro naso. Esistono poi altri tipi di insediamenti in Zone non Vivibili. Ad esempio alcuni campi segreti dove si nascondono i Mercenari momentaneamente ricercati a causa di qualche screzio con TAR o Trafficanti oppure dei quartieri dove i TM organizzano i traffici illeciti che sono comunque abitati da gruppi di Malavitosi che fungono anche da sentinelle. Più o meno sono solo questi i limiti degli insediamenti umani nelle Zone non Vivibili. Entrare maggiormente nei presidi governati dalle creature mutanti significa il più delle volte rischiare la pelle. I Master dovranno tenere conto che già ad un raggio di 30Km circa dall'insediamento la zona potrà essere infestata dalle più terribili creature del 2028.

## Codice di Nuova Legislatura Mondiale

Vediamo ora un estratto riassuntivo del Codice di Nuova Legislatura Mondiale che ogni abitante del 2028 è tenuto a rispettare a meno che non si voglia vivere alla macchia...

**Art. 1** Ogni Uomo sarà libero di scegliere il proprio destino e di conseguenza di accettare o non accettare queste regole. Tutti coloro i quali non si adegueranno alle semplici norme fornite, verranno considerati dei possibili rivoltosi e saranno pregati di lasciare l'insediamento sino a che non avranno cambiato atteggiamento nei confronti dello statuto. I recidivi saranno puniti con la segregazione. Se persisteranno nei reati saranno bollati e messi al bando, costretti a passare il resto della loro esistenza come reietti.

**Art. 2** Ogni individuo sarà libero di scegliere il proprio mestiere all'interno delle Comuni di Sopravvivenza e sarà unico beneficiario dei suoi guadagni. Sarà tenuto a versare a fine anno una cifra pari al 3% del guadagno allo stato che amministrerà tali crediti per il pagamento della milizia e della manodopera impegnata nei lavori di ricostruzione. Per tutti coloro ai quali il dazio parrà oneroso varranno le regole descritte nell'Art. 1.

**Art. 3** Ogni Individuo sarà libero di professare la religione in cui crede, purché il comportamento che tale religione impone non si trovi in contrasto con i punti descritti all'art. 1 e 2.

**Art. 4** All'interno delle Comuni di Sopravvivenza sarà assolutamente vietato introdurre armi senza adeguati permessi. I trasgressori saranno puniti mediante i seguenti parametri:

Inquadramento	Crimine	Sanzioni
TAR e TAI	Possesso di armi non regolamentari	100 MU di multa e 3 gg. di prigionia

PnC	Violazione della Neutralità del Territorio Civile Abitato	250 MU multa e 6 gg. di prigionia
	Recidività di reato	350 MU multa e 12 gg. di detenzione
	Recidività aggravata	Espulsione ed esilio
	Crimini Minori	10-50 MU multa e 1-3 gg. di prigione
CL e M	Possesso di armi pesanti nel limite delle M.V o di armi non regolamentari	200 MU multa e 6 gg. di prigionia
	Violazione della Neutralità del Territorio Civile Abitato	500 MU multa e 12 gg. di prigionia
	Recidività di reato	700 MU multa e 4 gg. di prigionia
	Recidività aggravata	Esilio o ergastolo
	Crimini Minori	20-100 MU multa e 2-6 gg. di prigione
TM	Possesso di armi pesanti o non regolamentari	1000 MU multa e 1-2 mesi di prigione. Cauzione: 10.000 MU
	Violazione della Neutralità del Territorio Civile Abitato	2500 MU multa e 3-5 mesi di prigione
	Recidività di reato	3500 MU multa e Esilio o Ergastolo
	Recidività aggravata	6-9 mesi di prigione
	Crimini Minori	40-150 MU multa e 3-10 gg. di prigione

**Art. 5** Ogni Individuo sarà libero di cambiare il suo Inquadramento purché sostenga un esame pratico e teorico che ne attesti l'idoneità. Dopo sei mesi dalla riuscita dell'esame tale individuo sarà considerato a tutti gli effetti un appartenente al nuovo IQ di cui egli ha deciso di far parte. In caso di fallimento, il soggetto potrà ripetere l'esame passato un periodo di 420 giorni. (l'esame sarà deciso dal Master. Non dovrà essere eccessivamente difficile e gli argomenti dovranno trattare argomenti attinenti al nuovo IQ di cui il Personaggio vuole far parte).

**Art. 6** Ogni Individuo legalmente riconosciuto, anche se non regolarmente censito, avrà diritto a una razione giornaliera di acqua e di cibo, salvo casi di trattamenti particolari di favore. Gli appartenenti all'IQ dei Trafficanti Malavitosi saranno individui non legalmente riconosciuti e non soggetti a tali trattamenti.

**Art. 7** Ogni uomo sarà libero di intrattenere rapporti amichevoli con chiunque ritenga opportuno. Coloro che inconfutabilmente saranno associati a reietti dovranno sostenere un regolare processo per dimostrare la loro non complicità con tali individui e nel caso di condanna verranno bollati di tradimento e allontanati dall'insediamento. Potranno rifarsi altrove una vita, cambiando identità.

**Art. 8** La vita umana dovrà essere sempre rispettata sopra ogni altro valore e tutti coloro che saranno accusati e, dopo regolare processo, condannati per omicidio, saranno esiliati da tutti gli Insediamenti e dovranno condurre vita nomade. Nel rispetto della vita

dell'uomo neppure la legge potrà mai permettere condanne a morte per quanto gravi possano essere i crimini commessi. Esilio o Prigionia dovranno essere inflitti in sua vece.

**Art. 9** Chiunque decida di dedicare la sua esistenza ad attività produttive quali l'agricoltura o l'artigianato riceverà dal governo mondiale delle sovvenzioni proporzionate al suo lavoro. Tutti coloro si indurranno per ricostruire nel rispetto dei punti sopra descritti ciò che è andato distrutto, ricevono aiuti e forniture dal governo centrale.

**Art. 10** Ogni individuo avrà pieno diritto alla manifestazione delle sue idee politiche o religiose purché queste non si trovino in contrasto con quanto espresso dai precedenti articoli. Avrà inoltre diritto a riunirsi in libere associazioni o congreghe sempre nel rispetto della libertà altrui e delle regole sopradette. Tutti coloro i quali non rispetteranno le norme comportamentali e si faranno artefici di focolai di rivolta saranno puniti con l'esilio e il marchio di reietti. La Violazione della neutralità del Territorio Civile Abitato, la trasgressione al patto di non belligeranza stipulato tra il Governo Mondiale e i Rappresentanti di tutti gli insediamenti, azioni di guerra all'interno delle Mura Vivibili, dovranno essere considerate come atto di provocazione a quanto detto all'articolo 1 del codice e pertanto saranno azioni considerate perseguibili Penalmente. Ovviamente risse e zuffe tra bande sortiranno lo stesso effetto. Non sarà dunque possibili intraprendere azioni di forza all'interno degli Insediamenti senza incorrere nelle sanzioni previste.

In breve il Codice di Nuova Legislatura Mondiale potrà essere riassunto in questi 10 punti. Ovviamente il Master non dovrà assolutamente applicare tali regole a Personaggi che stanno giocando una avventura a meno che non sia specificato il caso dall'avventura stessa. Alcuni punti (art. 1, 4, 5, 6 o 7) potranno essere invece estesi anche ai Personaggi giocanti, naturalmente a discrezione del Master. Tali leggi serviranno al Master come parametro per la creazione delle Avventure e non dovranno essere sempre tassativamente applicate. I traffici di cui si accenna al punto 2 e 9 saranno trattati con maggiore attenzione nei capitoli successivi, parallelamente a ciò che riguarda la Moneta Unitaria e il valore dei traffici nella società del 2028.

## **Pianta della città: Milano come scenario**

Un lungo discorso andrà invece affrontato riguardo alla conduzione della vita nelle Comuni e sulle nuove disposizioni legislative che dall'anno 2025 sono entrate in vigore. Innanzi tutto, come accennato in precedenza, alcune strutture pubbliche quali scuole, ospedali e parchi sono state ripristinate in modo da poter offrire un seppur minimo aumento alla qualità della vita.

Le mura che sono state erette nell'anno 2024 rappresentano il limite estremo a cui ci si può avventurare senza incappare in agguati o luoghi pericolosi. Tali mura vengono chiamate Mura Vivibili e tutto ciò che si trova all'esterno di questa circoscrizione viene indicato con

il termine “Non Vivibile”. Il Limite delle Mura Vivibili permette un tenore di vita molto tranquillo dato il continuo movimento di sorveglianza che TAR e TAI si impegnano a sostenere. Tutte le attività vengono svolte dentro questo limite e vi sono solo quattro accessi che permettono l'ingresso all'Insediamento.

Le Città non vengono più chiamate con tale nome dato che ormai sarebbe una cosa sicuramente desueta. Insediamento è invece il termine che nel linguaggio frequente viene utilizzato. All'interno dell'Insediamento vi sono generalmente dalle 5 alle 25-30 Comuni (dipende dalla densità di popolazione del luogo). Ogni comune è guidata (e non Governata, si badi bene!) da un rappresentante del Governo Mondiale che rimane in carica per 3 anni dopodiché lascia il posto a un sostituto. La politica non fa più parte della mentalità popolare dato che da ormai 20 anni si sono abbandonate tutte le incomprendimenti dovute alla conduzione di più forze politiche e si è passati al controllo centralizzato del potere. In sostanza ogni cittadino è libero di comportarsi come meglio crede e se non vuole sottostare alle norme proposte dal governo mondiale è liberissimo di andarsene dall'Insediamento per condurre vita nomade o per raggiungere comuni clandestine in cui si raccolgono tutti coloro che decidono di non sottostare alle leggi. Ovviamente ogni uomo sulla Terra, nel 2028, è libero di scegliere il proprio destino e le comuni sono solo un luogo dove si raggruppa una maggioranza non armata per condurre un'esistenza tranquilla. I Personaggi ovviamente potranno scegliersi un Insediamento e una Comune in cui vivere i loro momenti di pausa tra un'avventura e l'altra, ma non dovranno dimenticare di essere avventurieri e come tali non potranno avere una dimora fissa in un solo luogo. Ovviamente per i perfezionisti del gioco o per gli amanti dei dettagli, il Master potrà concedere delle opzioni grazie alle quali un Giocatore potrà costruire la casa al suo Personaggio, dargli una moglie o dei figli (questi però non potranno mai combattere al suo fianco!) e una sorta di identità, che gli permetterà in futuro di vivere anche Avventure in solitario nell'Insediamento che il Personaggio si è scelto.

All'interno delle comuni è vietato portare armi senza adeguate autorizzazioni e le sanzioni previste sono riportate nell'articolo 4 del Codice di Nuova Legislatura Mondiale. L'istruzione alla popolazione delle comuni viene fornita mediante scuole speciali in cui i frequentatori sono divisi per livello culturale e non per età. Adulti e bambini potranno capitare nelle medesime classi e gli insegnanti si prodigheranno a insegnare il linguaggio “Comune” a entrambi. Le università sono riaperte per tutti coloro che ultimati i corsi basilari desiderano approfondire le conoscenze in materie umanistiche, scientifiche o didattiche. Ovviamente non tutti gli insediamenti potranno permettersi di ospitare istituti universitari e questi saranno relegati solo alle comuni più grandi o numerose.

Prendiamo ora ad esempio la città di Milano per spiegare la composizione di un insediamento futuro. Vediamo subito come si potrebbe presentare l'identificazione di un Insediamento mediante un documento appartenente all'Ufficio Archiviazione Dati (UAD),

dove da anni si raccolgono tutte le Notizie sulle strutture riguardanti tutte le Comuni del globo.

AGGIORNAMENTO ALLA PRATICA  
UPDA 55.768 DEL 15.10.2020

Insedimento numero 21

Località Italia Settentrionale

Coordinate 9.1 Long. Est da Greenwich  
46.6 Lat. Nord dall'Equatore

Superficie 29.7 Km<sup>2</sup>

Popolazione 234.300 abitanti circa divisi in 19 comuni  
di sopravvivenza (i dati si riferiscono al  
censimento ufficiale UPDA 2022)

Densità 10.792 Ab. per Km<sup>2</sup>

In-logo XX.176 Pratica abitabilità UPDA 55.768 del  
15.10.2022

Forme di vita Umane, Mutanti Alterati Neutrali,  
Mutanti Naturali Domestici

Commerci Fiorente attività manifatturiera, sviluppo  
industriale in ripresa, industria bellica,  
artigianato e prodotti chimici

Politica Poleis greche come modello politico  
di Città-Stato, raggiungimento di una  
economia autarchica

Leggi Permesso di cittadinanza per donne con possibilità  
di concepimento, bambini, uomini validi e  
anziani. Applicazione del Codice di Nuova  
Legislatura Mondiale

TAR Presenza di 13.150 unità sotto la guida  
dell'alto Colonnello designato dal Governo Centrale

TAI Massiccia presenza di Nuclei Armati Irregolari e  
veterani decorati, 1000 unità circa (Aut. TAR 1099/5

a

condurre azioni di disturbo)

CL Azioni di guerra condotte da gruppi di 10-50 unità.

Presenza di 12 gruppi differenti con autorizzazione

TAR

1099/23 a condurre procedure disturbo, (ulteriori  
informazioni riguardo gruppi CL al par. 6.6 pratica  
77 UAD), 5 campi CL autorizzati sono presenti  
nell'insediamento 17





Mercato nero dislocato nelle zone 2 e 3 per un superficie pari a 1.600 mq. Attività irregolari e traffici clandestini archiviati presso UAD pratica 53.

(per ulteriori informazioni sul mercato nero 2I, vedere Pratica UAD 53/B)

PnC Popolazione non Combattente censita nell'anno 2024 dall'ufficio UPDA corrispondente a 218.600 Unità.  
375 Personalità scientifiche operanti per le TAR con abitazioni dislocate nelle zone 1 e 2

Potere

Centrale Uffici con locazione in zone 1 e 2  
Filiale Ufficio Popolazione Distribuzione Alloggi (UPDA) operante in 125 impiegati  
Ufficio Archiviazione Dati (UAD) operante con 75 impiegati  
Ufficio Alimenti e Sostentamento (UAS) e Centro Controllo Resistenza (CCR) operanti con 815 impiegati

Abitabilità Inseadimento 2I dichiarato in data 15 ott. 2022 abitabile come confermato in pratica UPDA 55.768  
In-logo XX 176

Data 27 marzo 2024

Firma richiedente

*Luigi Fontebasso*

Firma Operatore e timbro

*Antonio Jola*

Cerchiamo ora di capire un istante questo estratto UPDA ovvero Ufficio Popolazione e Distribuzione Alloggi (Che è un ente subordinato all'UAD). Innanzi tutto è datata 17-3-2022. Questo perché dal Febbraio di tale anno, l'uomo aveva ripreso la lenta ricostruzione delle città andate distrutte e il Governo (che in quel Periodo esercitava ancora il potere solo localmente) iniziando a censire la popolazione superstite, provava a mettere un poco di ordine nel grande caos che era seguito all'abbandono dei rifugi antiatomici. Milano, come si può vedere dalla prima riga, in calce al documento, viene indicata come Insedimento 2I. La I ovviamente sta per Italia e il numero 2 indica che è stata la 2 città ad essere parzialmente ricostruita secondo le nuove necessità del 2028. I dati che seguono sono puramente teorici e indicano la posizione geografica dell'Insedimento, assieme a dei dati demografici. Interessante è la sezione riguardante le diverse presenze percentuali degli IQ all'interno della città. Le TAR difatti autorizzano la presenza di Gruppi Irregolari o di Cacciatori liberi mediante dei decreti Burocratici che permettono ai richiedenti di creare associazioni libere regolamentate da uno statuto subordinato al Codice di Nuova Legislatura Mondiale, emesso il 25 dicembre 2025. La locazione degli uffici e la massiccia presenza di forze Regolari pone l'Insedimento 2 I a un livello di grosso rilievo nella società del 2028 e altri grossi centri abitati al pari di questo si possono trovare solo con l'Insedimento 1 I (Roma), 3 I (Torino) e 4 e 6 e 8 (rispettivamente le nuove denominazioni di Firenze e Bologna e Genova). Vediamo ora cosa esattamente è stato ricostruito e tracciamo una breve cronistoria di questo Insedimento. Durante le spiegazioni chiameremo ancora la città con il suo nome per non creare qualche dubbio o incomprensione. Inizieremo con una breve cronistoria di Milano per passare alla sua descrizione di come si presenta nel 2028. Milano è posta a un'altitudine sul mare di 98 metri, inferiori alla odierna altitudine, a causa dell'avanzata delle acque dovuta allo scioglimento di numerosi ghiacciai. Possiede una pianta circolare sviluppatasi intorno ad un primitivo nucleo centrale di epoca preromana. Numerosi sono i resti storici della città e tra quelli che ancora nel 2028 conservano la loro forma sono da citare il Castello Sforzesco (XV sec.) il Duomo (la cui costruzione è iniziata nel 1386) e altre basiliche e chiese romaniche e rinascimentali). Il centro dove ha sede il distaccamento del governo mondiale risulta tuttora il Palazzo Marino anche se il nucleo del potere esecutivo (Quartier Generale TAR) è stato dislocato nel Palazzo Reale, luogo da cui un tempo Mussolini faceva i discorsi al popolo Italiano. Numerosi gli edifici artistici ora riadattati a magazzini o utilizzati come centri di studio o di ricerca, e altrettanto numerosi, i centri scientifici e gli Ospedali, ristrutturati e in parte riadattati alle odierne esigenze. La provincia di Milano ha subito una distruzione notevole data l'alta concentrazione di grossi complessi industriali e quindi ora la zona Vivibile è ristretta alla cerchia interna della Città vecchia. Poche Industrie sono state riaperte e ora fungono da centri di produzione delle materie prime e generi di prima necessità. Il benessere ha

ovviamente abbandonato questi luoghi, anche se per certi versi questa e poche altre città ricostruite possono permettersi una politica Autarchica, ovvero il sostentamento dato dalla produzione interna senza bisogni di aiuti dall'esterno. Questo fatto ha ovviamente portato a una sempre maggiore affluenza di popolazione tanto che ora l'Insediamento 2 I risulta il più densamente popolato dell'intera penisola.

Milano nel Dicembre del 2021 assiste alla ricomparsa dei superstiti usciti dai grandi rifugi antiatomici in cui si trovavano dal 2004. La popolazione dal 2022 al 2024 aumenta da 112.000 abitanti circa (con il 7% circa di forze combattenti) sino a oltre 218.000 persone protette da una minoranza armata pari a circa 16.000 individui. Il territorio delimitato dalle mura vivibili subisce una espansione dovuta alla sovrappopolazione che nel giugno del 2023 porta alla morte di oltre 13.000 persone. La città comprende 19 Comuni di rilevante importanza più numerosi campi di nuclei Irregolari dislocati soprattutto nel nord e nella periferia ovest della città. Gli agglomerati urbani di maggiore concentrazione sono posti nella zona del vecchio stadio di calcio la cui tendopoli sul campo interno è ora un sicuro rifugio presidiato da nuclei TAR e già architettonicamente protetto da eventuali incursioni (data la mole delle strutture che nonostante il corso degli anni reggono ancora bene). La grande fiera con la sua gigantesca superficie è anch'essa una comune con più di 8000 abitanti. La Stazione Centrale e Garibaldi ora rappresentano le più grandi tra le Comuni di Sopravvivenza dato che oltre 50.000 individui trovano alloggio e riparo nei vecchi vagoni ferroviari ora adibiti a case per il popolo non combattente. Gli hangar della stazione stessa e i grattacieli posti nelle vicinanze (il Grattacielo Pirelli e il Palazzo della Stazione Garibaldi) si offrono come perfette piste di lancio e di decollo per i mezzi Ultraleggeri e i deltaplani che ora sono gli unici mezzi aerei in forza all'uomo. I grandi magazzini postali e di attesa merci sono invece divenuti i più importanti centri di raccolta delle provviste e delle materie prime e come tali vengono sorvegliati costantemente. Il Duomo e tutto il quartiere del centro è divenuta zona residenziale di lusso dato che è stato il settore della città che ha ricevuto meno danni. I grossi giardini e i parchi agibili (il parco di porta Venezia, i Giardini del Sempione, la zona del monte stella, nelle vicinanze di S. Siro e il parco di Trenno) sono stati trasformati in campi in cui coltivare frutta e ortaggi e la difesa di tali colture è ancora più serrata di quella esercitata per i Magazzini viveri. Delle recinzioni sono state erette tutt'intorno e l'accesso è consentito solo a coloro che sono muniti di speciali lasciapassare forniti solo agli esperti o ai Militari. Per il resto in ogni zona verde di Milano il Popolo non Combattente ha edificato delle colture protette e il governo centrale fornisce ai proprietari di tali colture un aiuto in denaro per continuare nell'opera. L'ippodromo di San Siro è invece stato adibito alla raccolta e all'allevamento di tutti gli animali superstiti del conflitto. Inutile dire che anche in questo caso la vigilanza sia Militare sia Popolare è davvero serrata. I grandi palazzi che un tempo erano gli Hotel a 4 o 5 stelle nelle vicinanze delle stazioni sono stati ristrutturati e ora forniscono alloggi per

oltre 8.000 persone. Non di rado un Albergo molto grande è anche una Comune di Sopravvivenza dato che i suoi “inquilini” solitamente superano il migliaio. Le camere ospitano dai 3 ai 5-6 individui e solo pochi Hotel sono utilizzati nel senso reale del termine. In tali fabbricati le TAR hanno ricavato delle camere per gli ufficiali o per il personale scientifico del PnC e la qualità di vita in questi frangenti è nettamente superiore alla media. Le fognature di Milano sono state sigillate e solo alcuni condotti sono stati lasciati aperti. Questo perché la minaccia di un'invasione sotterranea è una costante del 2028 e i TM si servono quasi esclusivamente del sottosuolo per condurre i loro traffici. La metropolitana e i tunnel sotterranei sono stati completamente rivisitati e ora non offrono possibilità di infiltrazioni esterne se non in alcuni punti segreti, lasciati volutamente aperti a scopo di ricognizioni da parte degli agenti Regolari. I canali sotterranei comunque rappresentano ora le vie per spostarsi tra un luogo e l'altro con maggiore sicurezza. Le vecchie rotaie sono state rimosse e i mezzi meccanici quali i treni sotterranei non passano più. I condotti sono ora sfruttati dal PnC come viali di comunicazione. Non di rado delle bancarelle si fermano a vendere i loro prodotti sotto i tunnel data la cospicua affluenza di individui che giornalmente si spostano mediante tali vie e ogni stazione metropolitana è una piccola centrale di controllo dove 2-300 soldati Regolari hanno alloggio. Altri dormitori per la milizia Regolare sono ovviamente le caserme ancora agibili e all'interno della circoscrizione vivibile, alcuni palazzi tutt'intorno alle stazioni ferroviarie o ai giardini coltivati, grosse abitazioni in prossimità di San Siro o del Centro. Più o meno la situazione è questa. I Master potranno sfruttare tutte queste informazioni per ricostruire in maniera ancor più particolareggiata le strutture per i loro scenari.

## **Firenze, Roma e Bologna**

Cosa è stato di queste tre grandi città dopo la tragedia del 2004? I danni come possono essere valutati e quantificati in modo da poter ricreare delle condizioni di simulazione veritiera. Cosa è stato del Vaticano, del Colosseo, di tutti i monumenti di valore storico di queste tre grandi città... Ovviamente in questa sede dovranno essere forniti dei dati sufficienti per permettere a Master anche non abitanti in tali luoghi di poter ambientare avventure senza l'ausilio di mappe, atlanti e libri di geografia. Altresì ovvia risulterà l'impossibilità di racchiudere tali informazioni in un solo volume contenente anche regole e altre informazioni e così in questo caso saranno esposti solo dei rudimenti e delle sommarie indicazioni di carattere generale.

### **FIRENZE**

Innanzitutto anche per questa città varranno le indicazioni date in precedenza per Milano. La trasformazione delle strutture ha seguito uno stesso corso e anche qui le stazioni

ferroviarie fungono da alloggi e da hangar per il decollo degli ultraleggeri. Interessante sarà parlare invece della trasformazione causata dallo straripamento dell'Arno alla topografia della città. Il fiume difatti ora ha allargato i suoi argini sino a Piazza della Signoria da una parte e l'ingresso di Palazzo Pitti dall'altra. L'uomo ha sfruttato tale situazione dividendo la città in due Insedimenti tagliati dal fiume diagonalmente. La zona di Sud Ovest è ora presidiata dal grosso delle truppe TAR e in tale settore sono dislocati molti uffici. Questo perché essendo una zona di piccola estensione risulta più sicura da difendere e più pratica da gestire. La città a Nord Est dell'Arno è invece ora il centro abitato in cui 9 Comuni raggruppano i 96.000 abitanti dell'Insedimento. Qui hanno sede le industrie, gli ospedali e le pubbliche strutture che sono state ripristinate dopo il conflitto. Il centro culturale della città è questo. La zona dell'Ippodromo, delle Cascine e i Giardini di Boboli sono due giganteschi allevamenti di piante e animali e sono naturalmente presidiati da massicce forze militari. La popolazione è inferiore di alcune migliaia rispetto all'Insedimento 2 I ma questo accade solo perché non vi è stato ancora un riassetto definitivo a causa della confusione che ancora regna dalla tragica data in cui l'uomo decise di annientarsi. Indicativamente altri consigli utili potrebbero riguardare l'attento studio della dislocazione dei soldati Regolari all'interno della città. Il Master potrà suddividere come ritiene più opportuno il potenziale difensivo di un Insedimento e a suo personale rischio potrà inserire un maggiore numero di Milizia (attenzione a non intaccare i rapporti tra ordine e caos, aumentando una delle due misure si sbilancerebbe eccessivamente il sistema di gioco). Ovviamente chiunque vorrà ambientare le proprie avventure nella Firenze del 2028 non dovrà far altro che acquistare una cartina topografica della città (quelle tascabili che si vendono nelle edicole vanno benissimo) e cambiare con un pennarello la fisionomia del centro, tracciando il Limite delle Mura Vivibili e evidenziando i centri TAR, i campi di TAI e CL e i mercati e i domini dei Trafficanti.

Una comune guida Michelin permetterà di acquisire una sufficiente esperienza per poter creare anche precisi dettagli nella città di Gioco e certamente numerose notizie potrebbero anche essere spunti per delle Avventure. Vediamo ora un altro esempio di come ricreare una città.

## **BOLOGNA**

Bologna per la sua topografia facilita in questo frangente la sua possibile ricostruzione secondo quanto è stato detto in precedenza. La sua pianta circolare fa subito pensare a una edificazione delle Mura Vivibili tutt'intorno alla zona centrale della città che dopo il Conflitto è risultata la meno colpita. Gli ordigni nucleari ovviamente sono stati indirizzati verso bersagli precisi ovvero verso bersagli che se colpiti avrebbero troncato le installazioni militari, le zone industriali e i settori di maggiore sviluppo economico. Inutile

sarebbe risultato dunque il lancio delle bombe nei centri abitati o nelle pianure occupate solo da campi coltivati. Per tale motivo le zone centrali delle città generalmente sono state risparmiate dalla distruzione totale e hanno preservato una certa toponimia che ora risulterà utile per la loro ricostruzione. Anche in questo caso l'Insediamento 6 I presenterà caratteristiche affini ai due agglomerati descritti in precedenza. Ovviamente la sua estensione non avrà una superficie pari a quella moderna, ma la cerchia delle MV si fermerà alla circonvallazione stradale interna. I Master residenti in tale città potranno ovviamente aggiungere tutti i particolari necessari alle scarse spiegazioni fornite e saranno liberi di introdurre dei cambiamenti del caso, secondo la loro esperienza personale. Potranno infine prendere spunti da ciò che sarà indicato dal successivo capitolo, dove alcune informazioni standard aiuteranno i Master a creare le città di gioco anche senza esservi mai stati. Bologna è una città molto antica e come tale possiede un sistema di fognature e cloache risalenti all'epoca romana. Una possibile utilizzazione di tali condotti da parte dei TM potrà essere un ideale spunto per avventure, anche attraverso la creazione di passaggi sotterranei che risultino conosciuti solo a pochi affiliati. Le torri medievali (degli Asinelli o della Garisenda) potranno essere utilizzate come ottimi osservatori TAR e basi di lancio per i deltaplani (gli ultraleggeri viceversa necessitano di almeno una trentina di metri di pista). Dei “cordoni” stradali protetti da barricate potrebbero unire la zona vivibile a nuclei decentrati quali la stazione F.S., le Università, i grandi complessi alberghieri o i giardini Margherita, adattati anche in questo caso a serre per la coltivazione. Eventuali cunicoli di scarico potrebbero diventare gli unici accessi all'esterno delle Mura Vivibili e le porte di ingresso potrebbero essere situate in vie anguste dove risulterebbe facile la difesa contro forze di invasione. In definitiva, tutti gli altri dettagli dovrebbero rispecchiare ciò che è stato scritto per Milano o Firenze e ulteriori precisazioni potrebbero essere indicate nella trama stessa dell'Avventura. Passiamo senza indugi all'ultima delle tre città proposte in queste regole, la ex-capitale d'Italia.

## **ROMA**

Roma, non più tanto “eterna”, ma ancora in piedi dopo la grande tragedia nucleare. Per poter parlare correttamente della ricostruzione di questa città non basterebbero 10 pagine di spiegazioni, tanta la mole dell'Insediamento 1 I e così vasti e molteplici gli aspetti presi dall'agglomerato dopo la ricostruzione.

Vediamo ora con maggiore precisione cosa esattamente è accaduto alla città, iniziando da un poco di storia, utile a coloro che di questa città conoscono poco e passando alla sua topografia attuale. Roma ha origini molto antiche che risalgono alla nascita dell'impero a cui diede il nome. Tralasciando la parte leggendaria di cui tutti bene o male hanno studiato qualcosa, passiamo alla sua storia. Sviluppata dapprima sul Palatino la città si è poi estesa sul Campidoglio e sulla pianura, occupando anche il terreno collinare circostante.

Dopo l'incendio del 64 DC fu ricostruita secondo un piano regolatore più moderno di cui ancora oggi rimangono delle testimonianze imponenti. Attraverso un periodo di decadenza nel medioevo per riprendere poi la sua crescita demografica e architettonica nel rinascimento. Successivi disagi dovuti allo sviluppo incontrollato portarono a cambiamenti urbani della città, continuati sino al 1998, anno in cui il governo italiano decise di decentrare la crescita nelle zone periferiche ed estendendo i confini per decine di Km dal centro primordiale. La Guerra del 2004 distrusse il 60% della Città e quasi un milione di persone perirono a causa dell'impreparazione del luogo a ospitare rifugi antiatomici sufficienti alle necessità del caso. Odiernamente la città a causa delle inondazioni dovute allo scioglimento della calotta polare è diventata un Insediamiento di natura portuale e assieme alla nuova Genova occupa un posto di rilievo nei traffici marittimi. La zona della città vecchia è stata abbandonata perché considerata fatiscente e il centro sociale si è spostato verso il quartiere più nuovo dell'EUR dove tuttora hanno sede i maggiori stabilimenti, i depositi e il centro di controllo delle TAR. Il Parco adiacente è stato trasformato in centro agricolo e poche centinaia di metri sotto il quartiere è sorto il porto, edificato tra il 2022 e il 2026. In sostanza Roma è una delle città che ha subito le maggiori trasformazioni dal termine del conflitto e anche la sua disposizione odierna è inusuale rispetto agli altri insediamenti. Come abbiamo visto difatti tutte le altre città trattate hanno conservato il centro all'interno delle mura e tutte le attività si svolgono all'interno delle sicure Mura Vivibili. In questo caso invece non esiste una sola cerchia di Mura ma vi sono più agglomerati, edificati intorno ai maggiori parchi o ai centri meno distrutti. In pratica a parte l'EUR vi sono altre 6 cerchi di mura che delimitano le zone del Parco di Villa Borghese, il Parco delle terme di Caracalla, il parco di Villa Doria Pamphili, la Città del Vaticano, il Parco di Villa Ada e la città universitaria con il Policlinico e la stazione di Roma Termini. Ovviamente controllare contemporaneamente tutti i 7 insediamenti richiede un dispiego di forze notevole e questo influenza il rapporto tra popolazione non combattente e numero di soldati combattenti, presenti all'interno dell'Insediamiento. Tutti questi parchi ovviamente dispongono anche di una vigilanza cittadina e delle piccole fortificazioni di cemento sono state erette ogni 50-100 metri lungo tutti i confini. Il Quartier Generale TAR come detto è stato edificato nel quartiere EUR che data la sua pianta offre maggiori garanzie di protezione. Lo stadio olimpico in questo caso non è stato utilizzato come tendopoli data la sua distanza dalle zone vigilate e tutte le zone che si trovano al di fuori della cerchia delle mura vivibili non sono quasi mai popolate. Le zone storiche quali il Colosseo o le rovine del monte Palatino sono relativamente sicure ma non di rado, data la loro posizione aperta, sono teatri di incursioni o di saccheggi. L'intero sistema di fognature è stato chiuso e i TM hanno a loro disposizione centinaia di Km di catacombe e tunnel per edificare i loro mercati e le loro basi segrete. La metropolitana, a differenza di Milano, non viene utilizzata per gli

spostamenti dato che in molti punti scorre in zone non protette e tutte le entrate e i passaggi sono stati sigillati. Il Tevere in alcuni punti si trova all'interno delle MV e viene sfruttato come punto di rifornimento delle acque che poi subiscono un processo di depurazione e vengono convogliate in grossi silo costruiti nel 2025. I Grandi palazzi governativi ora sono luoghi che ospitano il PnC e il Policlinico è stato rimesso in funzione anche se con minore efficacia dato che moltissime attrezzature sono andate distrutte dal termine della Guerra. Le terme di Caracalla sono ore presidiatissime dato che forniscono acqua non salata alla Popolazione. La stazione Termini svolge le stesse funzioni di Magazzino viveri e hangar e come tale gode di una certa importanza. Il quartiere comunque con la maggiore attività rimane l'EUR e in quella zona numerosi negozi sono stati riaperti anche se le merci che offrono non sono certo all'altezza di soddisfare i bisogni della comunità. Il Parco di Villa Doria Pamphili è il maggior centro agricolo della città, e generi alimentari di tutti i tipi vengono coltivati sotto la stretta sorveglianza della Milizia e del popolo. I CL in questa zona proliferano data l'apertura ai colli non densamente invasi da Mutanti e alla ripopolazione di animali che dal 2020 è in continua ascesa. Il Tevere comunque viene saltuariamente utilizzato per il trasporto di imbarcazioni tra un complesso e l'altro anche se, data la vulnerabilità dei suoi confini non è certo luogo sicuro per tali traffici. Tutto il nodo autostradale che un tempo costeggiava la città è ora invaso da piante e creature Mutanti. La vita oltre la cerchia Vivibile è una continua scommessa con la morte anche se gruppi di CL o di TM non di rado ristrutturano piccoli quartieri facilmente difendibili e si insediano fondando delle Comuni autogestite. Roma, al pari di Milano, ha raggiunto una economia autarchica e non abbisogna di interventi esterni per il sostentamento della sua popolazione. Il tenore di vita non è elevato ma all'interno dell'EUR e della città del Vaticano si può godere di una certa autonomia, indice di progresso e sviluppo.

La città del Vaticano ospita tuttora la Santa Sede anche se il Papa ora riveste una posizione più politica che religiosa. Il culto di Cristo è ancora diffuso così come lo sono i rituali liturgici e le festività in usanza prima del conflitto. Migliaia di credenti ogni anno si recano nella città per salutare il Pontefice e in determinati periodi dell'anno le Milizie Regolari hanno il loro bel daffare per tenere sotto controllo le persone in entrata e in uscita dalle Mura cittadine. Più o meno tutti gli altri dettagli riguardanti l'odierno uso delle vecchie strutture sono simili a quanto è stato detto in precedenza per Milano, Bologna o Firenze e ulteriori dettagli potranno essere tratti dal prossimo capitolo.



# **APPENDICE: UFFICI OPERANTI NEL 2028**

## **(dall'avventura Neve Sporca)**

### **UAD - Ufficio Archiviazione Dati**

L'UAD si occupa di catalogare ed archiviare tutte le pratiche burocratiche, gli atti, i contratti e gli accordi tra organi governativi e privati/singoli, raccogliendo informazioni e notizie utili in futuro.

### **UPDA - Ufficio Popolazione Distribuzione Alloggi**

Questo Ente è preposto alla costruzione ed alla distribuzione di alloggi all'interno delle mura vivibili. Censisce una volta ogni tre anni la popolazione e archivia nei suoi registri le nascite e le morti mensilmente.

### **UAS - Ufficio alimenti e Sostentamento**

Gli impiegati di questo ufficio provvedono alla distribuzione di alimenti e generi di prima necessità nelle comunità più bisognose. Opera in accordo col CCR.

### **CCR - Compagnie Comando Resistenza**

Garantisce un'omogeneità nella distribuzione dei compiti, assegna le missioni e coordina le attività di resistenza. Allena nuove leve e vigila sui rapporti tra forze dell'ordine e gruppi di resistenza irregolari.

### **CECPI - Comando Esecutivo Centrale Pronto Intervento**

E' questo un ufficio operativo che invia contingenti speciali di pronto intervento in caso di necessità provate. Assegna le missioni ai gruppi coordinati dal CCR e ne documenta il comando mediante gli archivi in cui vengono redatti i rapporti al termine delle missioni. Investiga all'interno delle comunità e vigila sulla pace nelle comuni.

### **UCN - Ufficio Censimento Nazionale**

È una sezione dell'UPDA. Entra nello specifico fornendo dati anagrafici o particolarità sui residenti della zona di competenza.

### **CGA-I - Central Government Agency - Italy**

Agenzia del governo centrale che coordina e presiede a tutte le attività degli altri uffici. Ha sede nell'Ins. 1-I.

### **WCGA - World Central Government Agency**

Sede del governo mondiale, intercede e unisce le varie CGA sparse per il mondo.

### **DOS - Distribuzione Organico Scientifico**

Presiede agli spostamenti e fornisce attrezzature agli operatori scientifici di tutto il mondo. Supervisiona l'operato e sostiene anche finanziariamente la ricerca scientifica di tutti i paesi.

### **UPL - Ufficio Presidio Locale**

Gestisce l'ordine e il rispetto del Nuovo Codice di legislatura nei distretti minori delle regioni di ogni stato.

### **UNPL - Ufficio Nazionale Presidi Locali**

Coordina e gestisce l'attività di tutti i vari UPL a livello nazionale.

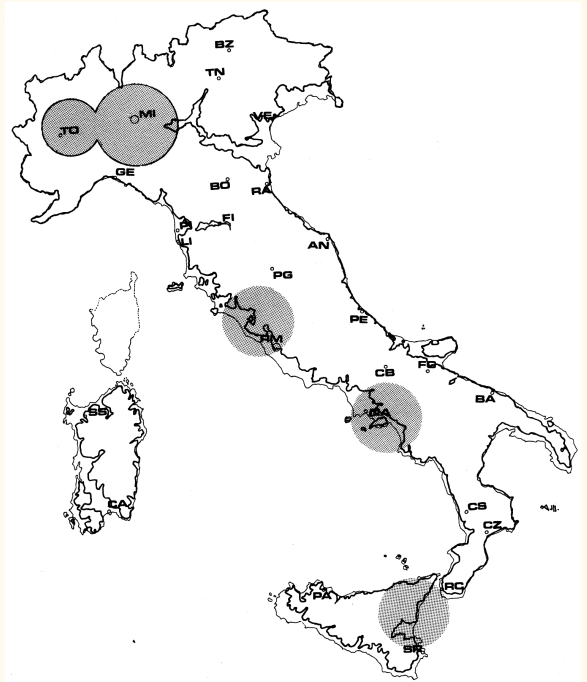
# Creare nuove città

Dei piccoli consigli risulteranno sicuramente utili a Master non molto esperti riguardo la creazione di città come scenari di gioco e una semplice spiegazione di come si è arrivati alla descrizione dei precedenti Insediamenti aiuterà a capire meglio i meccanismi di creazione.

## La scelta della Città

Innanzitutto occorrerà scegliere la città da distruggere e ricostruire in base al tipo di avventura che si aveva in mente. La tabella seguente fornirà il nuovo nome dato alle città ed eventualmente la loro scomparsa dovuta ai cataclismi (come nel caso di Napoli). In base a questo, si passerà ad una scelta più dettagliata.

Agrigento	32	Udine	12
Roma	1 P	Reggio C.	11
Novara	39	Milano	2
Firenze	4	Catania	D
Arezzo	18	Verona	7 P
Siena	26	Foggia	14 P
Parma	36	Avellino	46
Genova	8	Taranto	D
Bari	9	Pesaro	46
Torino	3	La Spezia	15
Pescara	10	Bologna	6
Lecce	17	Treviso	40
Bolzano	42	Pisa	D
Trieste	43	Mantova	23 P
Ravenna	29	Napoli	D
Messina	16	Como	20
Cagliari	D	Aosta	35
Venezia	5	Savona	13
Rovigo	D	Palermo	25
Ascoli	45	Catanzaro	31
Siracusa	D	Ancona	19
Perugia	D	Sassari	41
L'Aquila	21	Padova	33 P



Bergamo	34	Ferrara	44 P
Trento	27	Brindisi	D
Piacenza	37	Varese	28
Livorno	D	Reggio E.	38
Brescia	22	Modena	24

La P vicino ad alcune città indicherà che questi agglomerati sono ora dei centri portuali. Le Città senza un numero d'Insedimento e con una D maiuscola in sua vece, dovranno essere considerate dei centri distrutti e abbandonati.

A causa della sismicità naturale di tali luoghi e della vicinanza con il mare, di questi agglomerati nel 2028 non ne rimane granchè. Napoli è stata inghiottita nel 2009 dalle acque, stessa sorte è capitata a Cagliari e a Livorno due anni più tardi. Tre anni dopo egual trattamento è toccato alle coste tirreniche le quali, come accennato in precedenza, da Livorno sino a Palermo, che però è tuttora in piedi, hanno perso alcuni Km di terre emerse. Livorno, Orbetello, Civitavecchia, Latina, Gaeta, Napoli, Ischia e Capri, sino a Tropea, Messina e Cefalù hanno assistito impotenti alla loro distruzione causata dalle inondazioni e dagli smottamenti del suolo. Città dell'entroterra quali Roma, Ferrara, Foggia, Lecce, Mantova, Padova, Rovigo, Verona o Grosseto sono ora città portuali lambite a poche centinaia di metri dal Tirreno o dall'Adriatico. Delle Isole è rimasto poco. Catania, Siracusa, Cagliari Trapani, Olbia sono state spazzate via dalla furia dei venti e delle acque e solo i centri dell'entroterra o ad una discreta altitudine sul mare hanno trovato scampo alla distruzione. Riguardo alle città di montagna, si può dire che la sorte sia stata più mite con tali luoghi anche se l'uomo è impegnato dal 2022 a spazzare via la neve radioattiva caduta per decine di metri su tali città e ancora presente in massicce quantità.

Ovviamente frane e smottamenti hanno devastato i pendii verdi delle pareti di quasi tutto l'arco alpino e moltissimi piccoli paesi sono stati schiacciati dalle immani frane avvenute tra il 2004 e il 2011, periodo della Nuova Glaciazione. In questo lasso di tempo la Popolazione superstite passava dal 36 % al 31% (poco più di 18 milioni di individui), per stabilizzarsi nel 2022 attorno alla cifra di 16 milioni scarsi, tuttora in discesa. Il tempo atmosferico (le repentine escursioni stagionali), la guerra con Mutanti e Alieni e la radioattività mietono tuttora dal 3 al 10-15% della popolazione superstite ogni anno e per ogni bambino che nasce vi sono due individui che muoiono. Fortunatamente queste proporzioni dal 2026 hanno assunto caratteri meno drastici e si pensa che per il 2040 si riuscirà a portare il fenomeno inverso, che dovrebbe condurre alla ripopolazione dei continenti. Ora, da tutte queste informazioni sulle città del 2028 il Master dovrebbe disporre di dati sufficienti per scegliere con tranquillità il luogo in cui predisporre lo scenario. Basterà che egli scelga se creare la storia in città portuali, in città dell'entroterra o in località delle montagne. In seguito dovrà passare alla descrizione dei dettagli secondo

i criteri descritti nel paragrafo successivo. Volendo potrà anche usufruire delle città distrutte o addirittura sommerse, anche se in questo caso dovrà impegnarsi in una massiccia opera di ricostruzione e studio dei particolari.

## **Preparazione dei dettagli**

Innanzitutto buona cosa sarà studiare attentamente l'estratto UPDA forniti dal Libro e cercare di entrare nell'ottica del gioco. Ogni Master potrà preparare dei documenti provenienti dall'archivio UPDA per avventure da lui scritte o potrà trovarne di già pronte in commercio, assieme a Moduli di Avventure e schede sul bestiario mutante. Ovviamente il documento creato dovrà rispettare la formula utilizzata per compilare quello contenuto nel Libro e dovrà inoltre essere fedele a ciò che sino ad ora è stato detto. Ovvero: nessun insediamento dovrà essere più popolato di Roma o Milano, dato che questi saranno i centri di maggior rilievo nel 2028. La presenza tra TAR, TAI e CL dovrà essere sempre proporzionata al PnC e ai TM operanti nella zona (ricordate il rapporto dovrà essere di un personaggio caotico contro due personaggi dell'ordine). Politica e leggi dovranno rispettare quanto è stato scritto nel codice di Nuova Legislatura e gli altri parametri potranno essere supportati dall'aiuto di una cartina topografica dell'Insediamento con la cerchia delle MV e tutti gli annessi e connessi (Mercato Nero, depositi TAR, piste di volo, ecc ecc). Tale documento sarà già un passo avanti nella creazione della città di gioco e una volta sviluppato si potrà passare senza indugi alla creazione dei particolari.

## **I particolari**

Stabilita la città, indicati i dati principali, si potrà descrivere ora i quartieri dove verrà ambientata l'avventura. Ad esempio ecco uno schema fisso che riporta le sequenze per la creazione di vari scenari:

- 1 Luogo della partenza o dell'incontro del Gruppo.
- 2 Tappe del Gruppo con relativi incontri casuali.
- 3 Luoghi di ristoro o riposo.
- 4 Luoghi delle battaglie.
- 5 Luogo di arrivo.

Più o meno i punti potranno essere riassunti in questi 5 passi. Ovviamente ogni parte dell'azione necessiterà di adeguate spiegazioni. Il 1° punto ad esempio potrà essere sommario e non descrittivo dato che servirà solo a introdurre l'avventura. Molto più specifica invece dovrà essere la presentazione dei luoghi di azione, con la descrizione di case, palazzi ed eventuali dettagli standard. Per dettagli standard si intende la creazione di luoghi che possano essere inseriti nel corso dell'avventura quando il gruppo decide di far

qualcosa al di fuori di quello che il Master aveva contemplato. Quest'ultimo viene dunque dispensato dal dover inventare di sana pianta un luogo, e l'avventura può proseguire sulla linea da lui tracciata. Le battaglie dovranno essere preparate con la massima cura, dato che i personaggi si serviranno di ogni oggetto presente nello scenario per combattere o difendersi. I luoghi di riposo potranno essere anche descritti con noncuranza, a meno che il Master non decida di ambientarvi anche una battaglia. Il luogo di arrivo infine potrà essere trattato al pari del luogo di partenza se non vi sono azioni particolari da compiere. Viceversa, se tutta l'avventura verrà incentrata sulla parte finale, ovviamente tale descrizione dovrà essere molto curata e ben predisposta. Chiaramente questi sono solo consigli pratici per Master non molto esperti a creare gli scenari di gioco.

## Consigli ed aiuti

Sinora è stata sciorinata una gran mole di informazioni che in alcuni casi potrebbe creare a Master all'inizio una certa confusione. Nella creazione i Master meno esperti potranno tenere conto di questi consigli:

Seguire lo stesso procedimento elencato anche per piccoli centri urbani con pochissimi abitanti. Nel caso l'avventura si svolga in pianure distrutte, in grossi edifici abbandonati o in altri luoghi non contemplati sino ad ora, l'iniziativa sarà affidata al Master che avrà libera scelta su come ricreare tali luoghi.

Non è detto che i luoghi e le cose che esistono ora negli anni 90 siano le stesse di quelle che ci saranno tra una decina di anni, ovvero nel periodo antecedente alla guerra. Con ciò si vuole dire che se ad esempio un Master vorrà ambientare un'avventura nella sua città non dovrà basare la sua preparazione su quanto esiste ora ma dovrà fare uno sforzo immaginativo e pensare a come potrebbe essere tra 10 anni. Se lui sa che in un determinato punto nelle vie cittadine ora c'è un negozio di alimentari o di armi, non è detto che questo negozio sia ancora aperto ora del 2004 e quindi introdurlo come dato per scontato vorrebbe dire commettere un errore. I giocatori non dovranno essere aiutati dalle loro conoscenze sulle città odierne dato che impersoneranno dei sopravvissuti nati come minimo nel 1983 e quindi con troppa poca memoria per ricordarsi i luoghi della loro infanzia. Un posto potrà essere familiare ma a un giocatore non dovrà essere permesso di manovrare il suo personaggio in base alle sue conoscenze reali e non acquisite durante la simulazione.

Un certo ordine fisso nella costruzione degli scenari potrà essere di aiuto a Master e giocatori. Uno schema descrittivo che rispecchia un filo logico varrà senz'altro di più di mille spiegazioni date alla rinfusa. Ordinare le idee e poi comunicarle dispenserà il Master da inutili discussioni dove i Giocatori contestano a quest'ultimo le probabili incongruenze. Preparare, come detto in precedenza, tre o quattro abitazioni standard da far esplorare ai

giocatori nel caso che questi optino per una simile azione. Il rischio di essere colti di sorpresa potrebbe far precipitare l'avventura o farne scadere la tensione.

# Equipaggiamento

## Denaro e Scambi

Il denaro inteso come soldi o moneta non ha più molto valore nel 2028. Non essendoci più mercati, né valori quotati in Borsa, né aziende o multinazionali, il commercio si limita ora ai generi di prima necessità quali il cibo l'acqua e le droghe e nei casi in cui non ci si serva del baratto allora entra in gioco un particolare tipo di moneta, coniata nel 2025 e denominata Moneta Unitaria. Non si potrebbe fare un riscontro tra una MU e una valuta odierna dato che svolgono funzioni completamente differenti. Innanzi tutto la MU non è né di carta filigranata né di metallo. La prima è poco durevole per il clima del 2028 la seconda è invece troppo pesante. La plastica, ovvero un particolare tipo di plastica, ha sostituito le vecchie monete ed ora circola come valuta internazionale, dato che viene accettata da tutti i paesi confederati al Governo Mondiale. Tale moneta possiede varie forme, a seconda del suo valore (per certi versi è simile alla fiche che si utilizza per giocare a Poker), ha uno spessore di pochi millimetri e un peso di circa un grammo. Nel suo interno contiene miscelata alla plastica un pizzico di polvere di titanio, un metallo raro e non facilmente ritrovabile nel 2028 che permette a speciali detector in dotazione a ogni individuo di essere rilevato. Tali rivelatori “autenticano” così le MU e non permettono la loro contraffazione a meno che non si posseggano attrezzature e materia prima da impiegare. Ovviamente i depositi di Titanio sono tenuti sotto strettissima sorveglianza e solo un ufficio all'interno dell'Insediamento possiede i macchinari adatti per fabbricare le MU. I Master dovranno dare per scontato che ogni personaggio all'inizio possieda tali rivelatori ma un individuo privato del suo ROM (Ritor Ode-in Metenom, ovvero Rivelatore Ordinario Monete scritto in lingua Comune) non sarà in grado di stabilire se il “contante” che gli viene dato sia autentico o meno. I tagli delle MU potranno essere di 1, 2, 5, 10, 50, 100, 500 o 1000 crediti. Valori superiori verranno pagati mediante altri sistemi.

Un'altra forma di pagamento si avvale del Titanio puro ma ovviamente dato il suo valore, tali scambi sono relegati a grossi traffici. Un grammo di titanio vale 1000 MU e chiaramente solo pochi grammi trovati anche per caso potrebbero determinare la fortuna di un personaggio. Tale metallo non sarà estraibile dalle leghe in cui è stato utilizzato (soprattutto per le costruzioni aeronautiche) e pertanto sarà considerato solo se trovato puro.

Il baratto è invece la forma meno ortodossa ma anche più diffusa tra quelle in usanza nel



2028. Le varie leggi che regolano i baratti cambiano anche tra mercati di insediamenti vicini. Il Master dovrà condurre le trattative nelle veci del Mercante cercando di non favorire né viceversa intralciare il cammino di un personaggio o di un gruppo. Il rapporto tra costi delle merci aiuterà nelle decisioni da prendere e il valore soggettivo di un manufatto dovrà oscillare sempre tra una media standard. Gli oggetti di maggior consumo (e quindi con maggior richiesta) saranno ovviamente i cibi e le bevande. Vestiti e Armi seguiranno e infine prodotti dell'artigianato locale, suppellettili e svaghi chiuderanno il conto.

## **Magazzini, scorte e negozi**

Come è stato detto ogni Insediamento avrà all'interno delle Mura Vivibili un discreto numero di negozi di vario genere che permetteranno alla popolazione di avere a disposizione un certo "apparente benessere". Tali negozi saranno gestiti da chi precedentemente svolgeva attività di commerciante e il guadagno di tale attività sarà per il 97% annuo del gestore. Il 3% sarà devoluto, come prescritto dal Codice di Nuova Legislatura Mondiale, al Governo che lo utilizzerà per pagare i Mercenari assoldati. I negozi forniranno merci di tutti i tipi e chiaramente non saranno simili nell'aspetto agli odierni negozi. Innanzi tutto non vi saranno vetrine né porte ma la mercanzia, una volta comprata, verrà consegnata attraverso una feritoia in pesanti sbarre che costituiranno la facciata al pubblico del locale. All'interno una o più persone si occuperanno di chiedere il genere di articolo desiderato dal cliente, lo cercheranno nei loro magazzini retrostanti (dove trovano posto anche le loro abitazioni) e una volta consegnato segneranno su un apposito registro il denaro ricevuto. Annualmente saranno tenuti a calcolare il 3% del loro guadagno, che come detto andrà a confluire nelle casse del Governo Mondiale. Con il restante 97% dovranno acquistare la merce dai produttori (piccoli privati con giri più o meno puliti oppure i centri agricolo-industriali della Comune o dell'Insediamento) i quali a loro volta, similmente ai loro clienti, pagheranno al Governo il famoso dazio del 3%. Le Comuni o gli Insediamenti dovranno infatti sottostare al pari del piccolo imprenditore alle normative sui Traffici Legali e una truffa o un tentativo di peculato sarebbe punito con una sentenza di egual rigore per entrambi. Le scorte delle Comuni dipendono esclusivamente dalla vigilanza che su queste ultime si esercita e dalla produttività dei piccoli settori artigiani o operai. Nelle grosse comuni con numerosi abitanti generalmente le scorte sono sufficienti per ogni singolo individuo del gruppo e la carestia si affaccia solo nei periodi di passaggio tra una stagione e l'altra, quando il tempo, con i suoi scherzi bizzarri, non di rado distrugge o rende inutilizzabile un raccolto o la produzione di una stagione. In questi casi le conseguenze sono spesso delle catastrofi dato che l'allevamento non è una attività che il singolo cittadino può permettersi di esercitare poiché tutti i capi di bestiame sono

tenuti in recinti o protezioni sorvegliate dai soldati Regolari. La pesca non offrirebbe altro che pesce altamente radioattivo o in egual maniera inquinato. Essendo l'agricoltura e ogni altra forma di coltivazione, le risorse maggiori a cui attingere, questa situazione di pericolosa carenza vitaminica conduce spesso alle più comuni malattie, quali lo scorbuto, il rachitismo, l'anemia o le emorragie le quali fanno ogni anno un numero maggiore di vittime e solo con le particolari cure alimentari dei pochi e male attrezzati "Uffici di Igiene" degli insediamenti, si evitano casi di salmonellosi, colera, botulismo o cancrene intestinali. La situazione non si presenta sempre con tale gravità ma l'abbondanza non è un lusso che ci si può concedere molto spesso. In quanto ai magazzini degli insediamenti, questi più che altro contengono materiale non commestibile ma egualmente utile e prezioso. Molto spesso si tratta di casse di medicinali ancora non scaduti, plasma, materiali medici e componenti elettroniche. Altri magazzini contengono abiti, uniformi, armi ed equipaggiamento militare e infine vi sono gli hangar dove vengono "parcheeggiati" gli ultraleggeri e i deltaplani durante le revisioni o le pause tra una missione e la successiva. In altri silo vengono conservate le automobili ancora in buono stato da dopo il disastro (poche migliaia di esemplari per Insedimento) e da queste vengono estratti pezzi meccanici che vengono poi adattati per la creazione di veicoli più leggeri (moto biciclette o motori di modesta cilindrata per gli ultraleggeri) e le parti interne vanno a sostituire l'arredamento distrutto di qualche casa popolare. Gli Insedimenti pagano una certa percentuale a tutti coloro che portino nei loro magazzini del materiale ancora utilizzabile. Un litro di carburante costa 50 MU e viene comprato per 25 MU da coloro che lo trovano in vecchi depositi dove non è ancora del tutto evaporato. Altrimenti viene prodotto sinteticamente distillando mediante un processo molto complicato alcuni idrocarburi simili al Petrolio. Ovviamente tale miscela serve per far volare gli Ultraleggeri e muovere quelle poche moto in dotazione alle TAR che comunque vengono ora abilmente soppiantate da bici o automezzi con impianto a gas. Anche il gas comunque non è un materiale facilmente reperibile nel 2028. Spesso si ricorre alla sua produzione chimicamente e le poche riserve naturali sono sfruttate già a pieno ritmo. I Combustibili più comuni sono dunque ancora i materiali naturali quali legno, metano e petrolio, anche se come abbiamo visto occorre presto una nuova fonte a cui attingere l'energia necessaria per la ricostruzione della civiltà, ridotta ormai al lumicino in questi tempi cupi. L'elettricità, la sua produzione e il suo utilizzo è ora uno dei tanti problemi che assillano gli scienziati sopravvissuti alla guerra. Subito dopo lo scoppio del primo ordigno si verificò una variazione nel campo elettromagnetico terrestre, dovuto alla Pulsazione Elettromagnetica generata dall'esplosione nucleare. Tale fenomeno portò a un totale risucchio dell'energia dovuto alle radiazioni scatenatesi durante la deflagrazione nucleare e per lunghi anni i generatori non furono più utilizzati dato il forzato soggiorno sotterraneo della razza umana. Solo nel 2023 si riprese la loro manutenzione e a distanza

di soli 5 anni ben pochi di quei generatori sono già stati riparati. Inoltre la richiesta di energia risulta sproporzionata rispetto alla produzione, capace di soddisfare, ora come ora, solo il 25% del fabbisogno. Gli uffici all'interno delle comuni, gli Ospedali e i Centri Medici, le piccole industrie ripristinate e i depositi di maggior importanza sono ovviamente i primi luoghi da rifornire di elettricità. Mediante piccoli generatori che funzionano per mezzo dell'intervento di agenti esterni (pioggia, vento o altri veicoli naturali) si ottiene una discreta quantità di energia che viene soprattutto utilizzata per illuminare e riscaldare le caserme dei soldati, gli accampamenti e le case abitate. Ovviamente gli elettrodomestici sono totalmente fuori questione. Chiunque venga trovato in possesso di tali apparecchi ancora funzionanti, viene multato e gli vengono confiscati suddetti oggetti. Uno dei pochi elettrodomestici consentiti è la radio, che quotidianamente trasmette brevi bollettini sulle condizioni della guerra in tutto il mondo. La radio svolge unicamente servizi di questo tipo. La musica ora non viene più trasmessa, né le cronache di avvenimenti mondani o sportivi. Far funzionare anche per poche ore al giorno impianti di trasmissione consuma molta energia e le notizie sono tutte condensate in programmi trasmessi in orari prestabiliti. In radio lavorano generalmente degli esperti di telecomunicazioni che ricevono via etere informazioni da tutto il mondo. Questo è ora l'unico mezzo di comunicazione tra i continenti e chiaramente solo i più sviluppati possiedono impianti per la trasmissione. Il ferro da stiro, la lavatrice, il telefono e la televisione, per non parlare poi di tutti i meccanismi che una volta imperavano nelle cucine, ora di tutto ciò non rimane che uno sbiadito ricordo. Alcune comuni posseggono delle macchine per cucire ma non è consentito ai privati utilizzarle, a meno che questi non producano merce per il fabbisogno comune. Il cibo viene scaldato in forni a legna o in cucine alimentate da bombole di gas. Ovviamente data la scarsità di combustibili si è costretti a cucinare delle grosse pentole di cibo che poi verrà diviso tra la popolazione e per avere qualcosa di caldo al di fuori dell'ora dei pasti occorrerà provvedere in proprio al bisogno di fuoco e cibo. Alcune famiglie (le più fortunate) abitano in case con il camino e possono permettersi di cucinare ciò che vogliono senza dover sottostare al volere comune. Comprando la legna al mercato o facendone scorta nei periodi di calore, quando la legna si secca e può essere utilizzata, queste famiglie possono assicurarsi una casa leggermente più riscaldata rispetto alle tende degli accampamenti o agli alloggi negli alberghi.

## **Traffici Legali**

Le due principali forme di scambio nella società del 2028 sono incentrate attorno ai negozi nelle Comuni e al Mercato Nero sotterraneo gestito dai Trafficanti. Il Popolo non Combattente, i Cacciatori e i Mercenari si serviranno molto spesso di questo Mercato in cui fioriscono attività poco legali dove si può vendere e comprare di tutto, da un semplice

straccio sino ad uno schiavo. Di ciò comunque si parlerà più approfonditamente più avanti. In questa sezione si prenderà in esame solo il commercio legalizzato ovvero quello condotto secondo il Codice di Nuova Legislatura, e regolato dagli uffici TAR. Ecco le principali merci in vendita presso i negozi o i mercati legali:

## Vestiario

Il vestiario e i capi di abbigliamento più comuni sono stoffe sintetiche o miste tra cotone e sintetici. La lana e i suoi derivati costano mediamente il doppio dei sintetici (dalle 15 alla 20 MU per ogni capo). Abiti in raso, seta e altre stoffe ricercate non vengono prodotti da ormai molti anni e solo saltuariamente si sfrutta il lino. Le fogge ovviamente non seguono una moda ma rispecchiano l'uso a cui sono destinate. Abiti pratici, che si sporcano poco, resistenti e possibilmente mimetici. Durante l'inverno si vendono pesanti giubbotti imbottiti o giacconi di lana. Il Jeans è ancora uno dei tessuti più usati data anche la sua resistenza alle sollecitazioni e molti soldati indossano indumenti di questo tipo durante il corso delle missioni. L'abbigliamento intimo è invariato da prima della guerra e la popolazione continua a portare calze, mutande, magliette e reggiseno sotto gli abiti civili. In definitiva non molto è cambiato in questo campo anche se in periodi come questo si è accantonato lo sfarzo e si è lasciato molto posto alla praticità.

## Armi

Ecco la lista delle armi che è possibile reperire nelle armerie TAR o che comunque sono ritenute legali (altre armi illegali saranno reperibili nei Mercati Neri):

<b>Pistole revolver</b>	<b>Gittata</b>	<b>Danni</b>	<b>CDT</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Colpi</b>	<b>For Min</b>	<b>PA</b>
S&W model 27, .45 Colt	12/24/48	2d6	1	130	1,5	6	d4	-
S&W model 29, .44 M	12/24/48	2d6+1	1	140	1,5	6	d4	1
Ruger Redhawk	12/24/48	2d6+1	1	140	1,5	6	d4	1

<b>Pistole semi-automatiche</b>	<b>Gittata</b>	<b>Danni</b>	<b>CDT</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Colpi</b>	<b>For Min</b>	<b>PA</b>
Beretta 92 F, 9mm P	12/24/48	2d6	1	92	1,5	15	d4	1
Browning H.P., 9mm P	12/24/48	2d6	1	90	1,5	12	d4	1
Walter P 38, 9mm P	12/24/48	2d6	1	85	1,5	10	d4	1
Browning Buck Mark Varmint, 9mm P	12/24/48	2d6	1	85	1,5	10	d4	1
S&W model 52, .38 special	12/24/48	2d6+1	1	100	2	6	d4	1
Colt Combat Elite, .45 ACP	12/24/48	2d6+1	1	110	2	6	d4	1

<b>Pistole mitragliatrici</b>	<b>Gittata</b>	<b>Danni</b>	<b>CDT</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Colpi</b>	<b>For Min</b>	<b>PA</b>
-------------------------------	----------------	--------------	------------	--------------	-------------	--------------	----------------	-----------

MAP 2022, 5.7*28	12/24/48	2d6+1	1	210	2	25	-	1
UF SKS 2020, 4,5*50	15/30/60	2d8+1	4	550	4	25	-	2

Mitragliette	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
Ingram 11 Partizan Avenger, .45 ACP	12/24/48	2d6	3	170	5,5	32	d4	1
Encom MK 4, .45 ACP	12/24/48	2d6	3	165	5	30	d4	1
Calico 100 pistol, 22 LR	12/24/48	2d6	3	200	6	100	d4	1

Tutti i Fucili d'assalto hanno Raffica da Tre Colpi

Fucili d'assalto	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
Individual weapon, 5,56 N	24/48/96	2d8	3	200	4	20	d6	2
FNC, 5,56 N	24/48/96	2d8	3	275	4	28	d6	2
Steir AUG, 5,56 N	24/48/96	2d8	3	290	4	28	d6	2
Colt AR 15 (M 16) Colt, 5,56 N	24/48/96	2d8	3	320	4	30	d6	2
AR15Carabine (M16Commando), 5,56 N	24/48/96	2d8	3	265	4	26	d6	2
AR 18, 5,56 N	24/48/96	2d8	3	330	4	30	d6	2
Galil 223, 5,56 N	24/48/96	2d8	3	290	4	28	d6	2
Valmet M-76, 5,56 N	24/48/96	2d8	3	240	4	25	d6	2

Fucili automatici	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
BM-59 Alpine, 7,62 N	24/48/96	2d8+1	3	310	5	20	d6	2
L1A1 Rifle, 7,62 N	24/48/96	2d8+1	3	320	5	21	d6	2
Fn Fal Combat, 7,62 N	24/48/96	2d8+1	3	330	5	22	d6	2

I Fucili hanno un cannocchiale del valore di 100 MU

Fucili	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
Parker Hale M 87, 7,62 N	24/48/96	2d8	1	330	9	2,5	d6	2
SVD Dragunov, 7,62*54 R	24/48/96	2d8	1	330	11	5	d6	2

I Fucili da caccia sono tutti Shotgun

Fucili da caccia	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
Browning A-500 Auto-shotgun, 12g	12/24/48	1-3d6	1	400	4	7	d6	-
Browning BPS Pump Action, 10g	12/24/48	1-3d6	1	410	4	8	d6	-
Remington 870, 12g	12/24/48	1-3d6	1	380	4	5	d6	-
Mossberg 590 Military SG, 12g	12/24/48	1-3d6	1	390	4	6	d6	-

I mitragliatori seguono le regole delle Mitragliatrici (pag. 94 di Savage Worlds)

Mitragliatori	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
M 60, 7,62 N	30/60/120	2d8+1	3	520	16,5	250	d8	2
MG 42, 7,92	30/60/120	2d8+1	4	580	13	200	d10	2
L7 A1, 7,62 N	30/60/120	2d8+1	3	550	15	250	d8	2

Il lanciafiamme segue le regole del Lanciafiamme (pag. 97 di Savage Worlds)

Lanciafiamme	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
Lanciafiamme FG 20 Stech, bombola 6 litri	Modello Conico	3d6	1	500	35	10	d8	-

Armi pesanti	Gittata	Danni	Costo	Peso	Modello	PA	Note
Granata HE da 40mm	5/10/20	3d6	50	0,5	MEM		
USM 203 lanciagrana te	24/48/96	-	320	0,5			Si applica a M 16, L1A1, FNC, HK 91A2, FN FAL, AR 18, Galil 223
RAW 140mm	12/24/48	4d8	350	1	MEM	30	Bruciapelo
B300 lanciarazzi	24/48/96	4d8+2	700	5	MEM	20	150 MU ogni razzo, Bruciapelo
M6A3 Bazooka	24/48/96	4d8	640	6	MEM	10	110 MU ogni razzo, Bruciapelo
Mortaio 51mm	30/60/120	4d8	400	6	MEM	10	100 MU ogni bomba HE, illuminante (2 min luce) o nebbiogeno (2 min fumo), immobile
Mortaio M30 rigato	75/100/300	4d8	1500	350	MEM	40	300 MU ogni bomba HE, 200 MU ogni bomba illuminante (8 min luce a 10 Km), nebbiogeno (fumo per 50 m <sup>3</sup> ) o chimica, immobile, 1 azione per ricaricare, 4 serventi
Cannone contraereo ordnance Q-F (MK III)	50/100/200	4d8	2200		MEG	5	300 MU ogni bomba, PA 5, immobile, 3 serventi
Cannone contraereo PSK-Iver May	50/100/200	4d8+1	2800		MEG	5	320 MU ogni bomba, immobile, 2 serventi

Armi non da Fuoco	Danni	Peso	Costo	For Min	Note
Coltello da caccia	For+d4	1,5	55	d4	+1 ai tiri di Sopravvivenza
Scure da caccia	For+d6	1	30	d6	
Scure pesante	For+d8	5	60	d8	
Spada	For+d8	4	55	d8	
Mazza, manganello	For+d4	0,5	8	d4	
Mazza pesante	For+d6	4	15	d6	PA 1
Mazza ferrata	For+d6	4	30	d6	Ignora il bonus degli scudi
Pugnale	For+d4	0,5	5	d4	

Lancia di legno	For+d4	4	2	d4	Parata +1, Portata 1, 2 mani
Lancia di metallo	For+d6	2,5	8	d6	Parata +1 se a 2 mani, Portata 1
Picca	For+d8	12,5	15	d8	Portata 2, 2 mani

Armi da Lancio	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
Arco lungo	12/24/48	2d6	1	50	1,5	-	d6	
Balestra	15/30/60	2d6	1	80	5	-	d6	2

Corazze	Bonus	For Min	Peso	Costo	Note
Cotta di maglia	+3	d8	5	75	Copre il torso
Corpetto LS 6	+2	d4	6	120	Copre il torso
Corpetto K 25	+3	d6	5	160	Copre il torso
Corpetto pesante K 60	+4	d6	4	210	Copre il torso, nega 4 danni ai proiettili
Corpetto 17/12 TAR	+5	d8	5	260	Copre il torso, nega 4 danni ai proiettili
Corpetto Carbo K 36	+5	d8	6	310	Copre il torso, nega 4 danni ai proiettili
Elmetto EUS 24	+4	d4	2,5	60	Copre la testa
Elmetto TAR 020	+4	d4	2	80	Copre la testa
Stivali V 17/A	+3	d4	2,5	100	Copre le gambe al 50%
Gambali AK-T 60	+3	d4	2	55	Copre le gambe al 50%
Avambracci AB 52/1	+3	d4	2	70	Copre le braccia

## Puntatori

Molti puntatori danno +2 a Sparare a tirare oltre Gittata Corta se non ci si muove.

Puntatore Calorico C 859: questo particolare puntatore è facilmente applicabile a tutti i tipi di armi, dagli Archi e le Balestre alle Mitragliatrici controcarro. Si avvale di un dispositivo radar a intensificazione dello spettro calorico in un raggio di 200 m. Il Puntatore è composto da una canna in cui è inserito il dispositivo radar. Ha una lunghezza di 12 cm e un peso di pochi grammi. Un cavo la collega a speciali occhiali che permettono l'individuazione di fonti caloriche. Il funzionamento è semplice: il tiratore imposta in un selettore la temperatura di cui desidera l'isolamento nell'ambiente che lo circonda e gli occhiali indicano la massa avente la temperatura prescelta in maniera evidenziata, così da consentire un efficace sistema di puntamento. Il difetto di tale apparecchio consiste nel sistema di alimentazione, ancora legato alle batterie da 9V esistenti prima del conflitto e di difficile reperimento. Costa 300 MU.

Puntatore laser LS45: il dispositivo facilmente applicabile a tutte le Armi produce un raggio laser visibile sino a 450 durante la notte e 50 m alla luce del giorno. Ovviamente dato che il raggio sarà visibile anche ai nemici il tiratore potrà essere visto, seguendo la traiettoria del Laser. Il GM dovrà decidere l'eventuale percentuale di successo nel tiro mirato senza essere scoperto. Il congegno ha un interruttore indipendente che può essere

acceso senza il bisogno di sparare. Anche questo Puntatore funziona con 2 batterie da 9V con conseguente difficoltà nel reperimento. Costa 380 MU.

**Puntatore Laser Inkas:** questo puntatore differisce dagli altri dato che si avvale di un sistema da applicare all'interno del fucile stesso, operante in congiunzione con speciali occhiali che sfruttano l'intensificazione di luce. Il sistema è passivo e il tiratore ha ottime possibilità di non essere individuato finché rimane in osservazione. Il tiratore, una volta individuato il nemico a portata di tiro accende l'interruttore del sistema e un raggio di luce invisibile a occhio nudo scaturisce dal proiettore IR. Indirizzando il fascio si ha la possibilità di aprire il fuoco con la massima precisione. Il puntatore ha un raggio di 300 metri durante le ore notturne e 50 m alla luce del giorno. Funziona con una batteria da 9V. Costa 550 MU.

## Ultraleggeri, Deltaplani e Motociclette

**Deltaplano monoposto A-Nd ICARO:** MU 450; Taglia: 1; Manovrabilità: 0; Vel Max (km/h): 70; Robustezza: 6; Equipaggio: 1. Note: 50% di probabilità di colpire il conducente anziché il veicolo (salvo Colpi Mirati).

**TRIKE Ultraleggero Monoposto ad ala morbida:** MU 1450; Taglia: 2; Manovrabilità: 0; Vel Max (km/h): 140; Robustezza: 7; Equipaggio: 1. Note: 25% di probabilità di colpire il conducente anziché il veicolo (salvo Colpi Mirati).

**ACHAB 060 Ultraleggero monoposto:** MU 2000; Taglia: 3; Manovrabilità: 1; Vel Max (km/h): 200; Robustezza: 8; Equipaggio: 1.

**Motocicletta da strada 125 cc:** MU 1000; Taglia: 1; Manovrabilità: +1; Vel Max (km/h): 180; Robustezza: 8; Equipaggio: 1+1. Note: Moto progettate per l'uso su strada. 50% di probabilità di colpire il conducente anziché la moto (salvo Colpi Mirati).

**Motocicletta fuoristrada 125 cc:** MU 1000; Taglia: 0; Manovrabilità: +1; Vel Max (km/h): 120; Robustezza: 7; Equipaggio: 1. Note: Moto progettate per il fuoristrada, equivalenti a 4x4. 50% di probabilità di colpire il conducente anziché la moto (salvo Colpi Mirati).

## Altro equipaggiamento reperibile

Oggetto	MU	Peso
Tuta mimetica in un unico pezzo, di cotone e sintetici	15	0.3
Un paio di pantaloni mimetici con due tasche sulle cosce	10	0.2
Due magliette e un giubbotto di stoffa sintetica (Jeans)	35	0.8
Maglione pesante	15	0.3
Giubbotto imbottito semi impermeabile	40	1.2
Giubbotto pesante impermeabile con 2 mini-bombole di ossigeno di 5 minuti l'una	75	2.5



Corpetto Ravlek modello 17/12 TAR	260	5
Cintura portaoggetti con 4 sacche da 1 litro l'una	10	0.4
Cintura portaoggetti con 8 piccole bisacce da 1 litro l'una in tessuto come la mimetica	20	0.4
Un paio di scarpe leggere di tela o di pelle sintetica	25	0.3
Un paio di stivali pesanti da montagna in cuoio rinforzato	20	2.2
Un paio stivali V 17/A in Ravlek	100	2.5
Un elmetto Ravlek	80	2
Zaino capiente da 28 litri in tessuto sintetico	20	0.4
Zaino con intelaiatura rigida da 45 litri di capacità	40	1.1
Sacco a pelo 190 cm per 75	45	0.5
Tenda per 2 persone con picchetti e telo impermeabile	90	3.8
Orologio a carica	45	-
Borraccia da 1,5 litri in plastica o metallo leggero	8	0.2
Borraccia di alluminio da 2 litri	10	0.3
Borraccia di alluminio rivestita di stoffa (capienza 1 litro)	8	0.2
Bussola di precisione	20	0.2
Maschera antigas	45	0.5
Torcia elettrica multiuso (luce diretta, soffusa e intermittente)	25	0.5
Cannocchiale da marina 25-40 ingrandimenti	55	1
Segnalatore di impulsi per rintracciamento	90	0.2
Contatore Geiger	50	0.7
Rilevatore di metalli	130	0.5
Rilevatore di calore	160	0.3
Ricetrasmittenti a raggio medio (2000 m)	95	1
Pistola lanciafazzo e tre fazzo colorati	75	1.6
Cannuccia depura acqua (pulisce da fango e impurità sino a 200 litri)	40	-
Martello pesante e chiodi	10	1.2
5 metri di corda (trazione sino a 250 Kg)	15	0.6
Rampino in acciaio	10	1.5
Un coltello lama media in acciaio di 13 cm	5	0.5
Un coltello lama media (13 cm) manico cavo (11 cm)	55	1.5
Un coltello lama lunga (18 cm) manico cavo (13 cm)	55	1.5
Una scure da ghiaccio	30	1

## Munizioni e Ricariche

Oggetto	MU
cartuccia calibro 10	5

cartuccia calibro 12	5
proiettile cal 22 LR	4
proiettile cal 9mm Parabellum o .38 Special	5
proiettile cal .45 in ACP	6
proiettile cal 44 Magnum	9
proiettile cal 5.56 mm Nato	8
proiettile cal 7.62 mm Nato	10
proiettile cal 5.7*39 mm	10
proiettile cal 7.92 mm	8
freccia per arco lungo (10 grammi)	2
freccia per balestra (10 grammi)	3
Carica di 1 bombola di ossigeno (0,8 Kg)	25
Pila da 1.5 volt (stilo 1/2 torcia o torcia) (0,1 Kg)	100
Pila 9 Volt (0,2 Kg)	200

## Carburanti

Il costo di un quintale di legna si avvicina alle 50 MU mentre una bombola di gas dovrà essere pagata 75 MU. Un litro di carburante per Ultraleggeri o per motociclette costerà 50 MU e 30 MU un litro di petrolio greggio.

Altri propellenti liquidi o solidi oscilleranno tra le 25 e le 50 MU il litro (o il Kg) mentre l'alcool denaturato avrà solo poche MU di valore il litro.

## Materiali da costruzione

Sarà possibile acquistare materiali edili per prezzi relativamente bassi. Calce, mattoni, cemento e attrezzature saranno reperibili nelle officine edili TAR e i loro prezzi non supereranno il valore di 2 o 3 MU il Kg.

## Componenti

Un discorso un attimo più ampio andrà fatto per queste meccaniche, speciali o attrezzature elettroniche. Il loro prezzo potrà arrivare sino alle 850-900 MU, per i circuiti integrati elettronici sofisticati e il materiale potrà essere concesso solo mediante un permesso timbrato dall'ufficio TAR preposto. Un Master dovrà informarsi dell'uso a cui sono destinate le componenti e dopo aver valutato la situazione potrà concedere l'autorizzazione a procedere. Ovviamente le componenti meccaniche elettriche ed elettroniche sono talmente tante che sarebbe impossibile elencarle ad una ad una e così sono state inserite solo i principali e più conosciuti materiali.

## Medicine e Vaccini

La produzione delle medicine è ripresa dall'anno 2024 e tuttora sono in commercio molte delle cure che esistevano anche prima del conflitto. La popolazione ovviamente ha un fabbisogno annuo molto superiore rispetto agli anni antecedenti alla catastrofe e perciò pillole, pomate e altro devono essere somministrati solo sotto richiesta del medico. Gli ospedali sono il maggior punto di commercio dei medicinali e dei vaccini e ovviamente sono per questo tenuti sotto stretta sorveglianza militare. I Trafficanti dal canto loro vendono ogni tipo di medicina presente sul mercato, senza bisogno di ricette mediche con il solo problema che il costo a cui sono offerte è doppio rispetto al normale. Stesso discorso varrà per i vaccini. Tali preparati saranno disponibili sia legalmente che illegalmente. Le TAR avranno diritto a un controllo annuale e all'eventuale somministrazione di vaccini il cui effetto risulterà scaduto e i personaggi volontari durante le missioni potranno usufruire di una visita di controllo con vaccinazione nel caso la missione presenti rischi contro cui non sono immunizzati. Il rischio (peraltro onnipresente) sarà ovviamente quello di acquistare o farsi iniettare soluzioni inefficaci scadute o contraffatte, pericolo al quale ogni personaggio dovrà prestare la massima attenzione. Ecco la tabella riguardante i vaccini disponibili e i loro relativi prezzi per dose.

VACCINO	COSTO PER DOSE
ANTITETANICA	50
ANTIVAIOLOSA	60
ANTIRABBICO	70
VARICELLA	50
TIFO	80
DIFTERITE	80
COLERA	100
MORBILLO	50

## Traffici di Acqua, Cibo e Droghe

Tra breve saranno elencate in una breve tabella i generi più comuni in vendita nei mercati e nei negozi delle Comuni e il costo medio delle merci. Una lista di disponibilità più dettagliata si potrà consultare in un capitolo successivo dove verranno elencati tutti gli oggetti reperibili (esclusi Armi ed Equipaggiamento) nel 2028. Ecco ora la tabella merceologica di alcuni tra i più comuni oggetti nelle Comuni del futuro. Questa lista sarà puramente indicativa e servirà ai Master per farsi un'idea sui tipi di merci e scambi che circoleranno nei vari Insediamenti.

## Acqua

Esistono vari tipi di acque: Pure, dissalate, depurate, e impure.

Le acque pure costano 25 MU al litro e sono acque non radioattive prese direttamente dalle sorgenti. Tali acque possono essere bevute senza subire processi di depurazione dato che il tasso di radioattività ha raggiunto un dimezzamento tale da non intervenire con effetti collaterali sui fruitori di tali acque.

Le acque dissalate sono acque di mare che subiscono un processo di dissalazione e possono essere bevute. Ovviamente non contengono tutti i sali minerali che invece si trovano disciolti nelle acque pure. Costano 5 MU al litro.

Le acque depurate sono ottenute mediante un processo di bollitura e conseguente depurazione dell'acqua piovana. Costano 7 MU al litro.

Le acque impure sono invece bevande su cui non vi sono controlli e di cui si ignora la provenienza. Berle è un rischio ma non costano nulla dato che si trovano in abbondanza nei periodi di pioggia e nelle stagioni non eccessivamente secche.

Le acque radioattive infine fanno parte delle acque impure solo che un semplice contatore geiger permetterà di riconoscere queste ultime.

## Cibi

Non è raro incappare in cibi scaduti, sofisticati o contraffatti. Il Botulismo è una malattia dilagante e Colera e infezioni intestinali sono sempre in agguato. Principalmente i cibi che si trovano in commercio sono razioni ad alto valore proteico o estratti di alghe, ortaggi o prodotti agricoli.

La carne è un lusso che solo alcuni privilegiati possono permettersi. I CL hanno cognizioni di caccia, ma non sfruttano queste loro capacità per depredate le foreste che vanno ripopolandosi. La pesca non è consigliata, dato l'alto livello radioattivo di molti fiumi o laghi.

L'allevamento non viene condotto a scopo "carnivoro" ma semplicemente per ottenere latte, formaggi e latticini, indispensabili alla crescita dell'organismo. Un litro di latte costa 25 MU e un etto di formaggio oscilla a seconda della qualità dalle 12 alla 20 MU. La carne ha prezzi esorbitanti (dalle 40 alle 100 MU al Kg) e il pesce non radioattivo costa in media 75-100 MU al Kg.

In compenso i prodotti dell'agricoltura quali frumento, grano, ortaggi, legumi, agrumi, verdure e frutta hanno prezzi più accessibili. 1 Kg di frumento costa appena 5 MU così come pure un Kg di grano o di orzo. La frutta va dalle 7 alle 10 MU il Kg e la verdura raramente supera le 10 MU. Gli agrumi hanno il minor costo (2-4 MU), seguiti dalla verdura (5-7 MU).

Oggetto	MU	Peso
Razione di cibo per tre giorni, composta da alimenti liofilizzati disidratati e concentrati	15	1.4
Razione di cibo per 5 giorni composta da alimenti surgelati e inscatolati	25	4.2
7 gg. di cibo liofilizzato cucinabile nelle buste con aggiunta di acqua e un additivo che la scalda	35	2.1
Borraccia da 2,2 litri di reintegratore salino da bere	50	2.4
10 tavolette di cioccolato da 75 g l'una	30	0.75

## Vino e Alcolici

Il vino di uva costa 30 MU il litro, mentre la birra viene pagata 15 MU (25 MU per la birra doppio malto). Gli Alcolici vengono comprati per 35-50 MU la bottiglia e nel caso si tratti di vecchie annate, il prezzo può salire sino alle 200 MU. Altre bibite non vengono più prodotte e tuttora i commerci di queste bevande sono affidati ai cittadini o alle piccole cooperative. A volte possono essere messe in commercio delle bottiglie di vino birra o alcolici contraffatti, ovvero dell'acqua sporca e colorata. Ovviamente l'unica maniera per non cadere mai nel tranello è quella di assaggiare prima dell'acquisto una bevanda.

## Droghe

La droga giocherà un ruolo importante nella società del 2028.

La droga più comune di cui una larga parte della popolazione fa uso è l'Hascisc, seguita dall'Oppio e da tutte le sottoproduzioni di queste erbe orientali.

La Cocaina, la Morfina, l'LSD e tutte le droghe sintetiche invece, circolano molto nell'ambito delle Famiglie Malavitose e sono prodotte dai distillatori e dai chimici dei Trafficanti.

I prezzi variano dalle 70 MU al grammo per le droghe leggere sino alle 500 MU per quelle pesanti.

Altre droghe sono state scoperte dai chimici dei TM e sono state messe in commercio dal 2026 in poi. La più conosciuta tra queste è il Renopthal, una polvere che si può ingerire o iniettare. Non provoca un'assuefazione permanente, ma annulla le percezioni durante l'effetto e il soggetto entra nello stato di allucinazione solo alcune ore dopo l'entrata in circolo nel sangue della tossina. In alcuni casi i soggetti più sensibili hanno esperienze a volte inspiegabili, quali la prescienza o doti divinatorie che si dimostrano quasi sempre genuine. Le peggiori conseguenze possono portare a una perdita totale della sensibilità visiva, tattile e uditiva.

# Malavita

## Mercato Nero e Mercanti

Innanzitutto parleremo di cosa esattamente è un MN. I Trafficanti, al pari delle TAR, gestiscono illegalmente tutta una serie di attività losche e perseguibili legalmente in barba al codice di Nuova Legislatura Mondiale. Principalmente queste attività ruotano attorno ad un luogo sotterraneo chiamato Mercato Nero, in cui i Mercanti, abilissimi venditori, riescono a smerciare di tutto (e forse anche di più). Per farsi un'idea di come potrebbe svolgersi una giornata tipo all'interno di un mercato, un Master dovrebbe documentarsi sui Suqs, i tipici mercati delle casbah, ovvero le labirintiche cittadelle interne e fortificate delle città arabe. Il clima di mistero, le urla per le trattative, i mercanti che incitano a gran voce i compratori, la luce particolare che filtra da piccoli buchi nel soffitto o nelle pareti e la pericolosità dovuta alla illegalità dei traffici, rendono i Mercati Neri dei posti che potrebbero essere definiti sotto certi versi "pittoreschi". In ogni caso tali mercati esistono da quando l'uomo ha incominciato a riorganizzare la sua vita sociale e continueranno ad esistere nonostante lo sforzo profuso dalle TAR per debellare questa piaga. Un MN è gestito da tanti singoli Mercanti (di cui parleremo bene in seguito) che svolgono le trattative per un loro guadagno o per conto terzi. Ogni settore di un MN è controllato da un Trafficante che ha raggiunto il grado di Organizzatore all'interno della famiglia e assieme a lui vi sono sempre dei tirapiedi o degli scagnozzi pronti a sedare la minima rissa sul nascere. Tutti gli organizzatori una volta alla settimana si recano dal Capo Famiglia e in una riunione, assieme agli altri "familiari" discutono sui problemi concernenti il distretto che tengono sotto controllo e la mole di vendita del Mercato. Ogni Mercato è strutturato in maniera diversa anche se più o meno tutti rispettano una certa linearità, presentando una similarità nella disposizione dei settori.

I settori non sono altro che grosse camere sotterranee o grossi recinti scoperti (questi ultimi sono comunque molto improbabili) in cui si svolgono specifici traffici. Principalmente in un MN esistono 4 settori più un Quartiere Neutrale di Trattative. Dopo l'entrata un posto di controllo, gestito da gregari o semplici scagnozzi, controlla l'identità e le credenziali di ogni individuo e quindi dopo un breve dialogo, in cui vengono spiegate le semplici, ma tassative regole del posto, il probabile compratore viene indirizzato verso i corridoi vicini all'entrata. Un corridoio arriva sino al guardaroba dove ogni soldato armato deve deporre il suo equipaggiamento (questo lo vedremo meglio comunque nelle regole che gestiscono il MN). Dal guardaroba vi sono delle entrate che conducono al

Settore delle armi e dell'Equipaggiamento e al Mercato dei Generi di Prima Necessità. Da quest'ultimo settore, delle scale e uno stretto pertugio consentono di giungere sino al mercato delle Droghe e degli alcolici.

Il mercato delle Armi invece conduce direttamente al settore dove si trattano gli schiavi. Lo schiavismo è un reato perseguibile penalmente e chiunque venga trovato in possesso di uno schiavo viene incarcerato e multato salatamente. Nonostante ciò, tale forma di commercio perdura e molte donne giovani o ragazzi ancora adolescenti vengono venduti a famiglie “benestanti” che vivono nei quartieri di lusso delle Comuni. Il più delle volte tali schiavi divengono poi dei semplici “domestici” incaricati di provvedere al funzionamento della casa, e come tali vengono dapprima censiti negli archivi TAR e in seguito retribuiti con un minimo di salario, sufficiente per il loro sostentamento. Altre volte invece vengono comprati da gente senza scrupoli che se ne serve come merce di scambio con generi di prima necessità, o addirittura venduti in altri Insediamenti, dove ricominciano una vita sotto i comandi di un padrone straniero. Alcuni schiavi a volte si ribellano e riescono a fuggire, arruolandosi nelle TAR o entrando nei gruppi dei CL, e in tale maniera il vecchio padrone non ha più alcun potere su di loro. Nonostante tutto è ancora una delle attività presenti nel Mercato Nero. Il Quartiere Neutrale di Trattative invece è un fabbricato a cui si accede dai sotterranei, in cui numerose stanze sono state adattate a piccole nicchie protette, in cui si incontrano giornalmente centinaia di persone che discutono di ogni genere di affare. Generalmente la metà di questi individui fa parte della categoria dei “Procacciatori” o dei cosiddetti “Agenti Cercatori”. La trattativa funziona così: dei privati cittadini o degli incaricati TAR che agiscono in incognito, si recano da questi agenti e chiedono loro di trovare un determinato oggetto o una qualsiasi altra cosa, nel giro di pochi giorni. I Cercatori si mettono in moto e girano alcuni Mercati Neri della zona. Se non trovano ciò per cui sono stati pagati allora si rivolgono a informatori esterni che li indirizzano verso luoghi del Territorio non Vivibile. Una volta trovato il bersaglio delle loro ricerche, informano il loro cliente e gli danno appuntamento in una stanza all'interno del quartiere Neutrale di Trattative e qui discutono sul prezzo. Non di rado capitano risse o incidenti per una parcella troppo esosa o per un servizio svolto in termini troppo lunghi. Uno speciale tribunale gestito dalle famiglie Malavitose sovrintende agli affari del Quartiere Neutrale e le controversie vengono risolte in tale sede. Le regole che governano un MN sono semplici:

- Ogni compratore dovrà lasciare tutte le armi e gli oggetti contundenti al di fuori dei settori di trattativa.
- Chiunque venga trovato in possesso di armi all'interno del MN è condannato all'espulsione e alla requisizione dell'arma.
- Ogni Compratore dovrà sottostare ai prezzi dettati dai Mercanti.
- I Mercanti sono persone sacre e chiunque agisca contro un mercante danneggiando lui

o le sue proprietà, è condannato a risarcirlo con una somma pari al doppio del valore delle merce distrutta.

- Chiunque rompa, danneggi o sottragga furtivamente un oggetto è costretto a comprarlo al doppio del prezzo.
- Chiunque si farà promotore di liti, zuffe, rivolte o risse verrà espulso dal Mercato e i suoi eventuali averi saranno confiscati.
- Il Mercato apre alle ore 6 della mattina e chiude a mezzanotte del giorno stesso. Trattative condotte al di fuori di questo orario verranno considerate illegali.
- Il quartiere Neutrale di trattative è un luogo dove compratori ed agenti potranno mantenere l'anonimato. Chiunque entri in una stanza durante una trattativa e infranga l'anonimato dell'agente o del compratore è condannato all'espulsione vitalizia dal MN e dà un risarcimento ad entrambe le parti.
- Chiunque danneggi, ferisca o comprometta lo stato di salute di uno schiavo è condannato a comprarlo.
- Chiunque non rispetti una di queste regole per più di una volta, mantenendo un comportamento scorretto recidivamente è condannato all'espulsione vitalizia dal MN.

Come si può vedere, dieci semplici regole bastano per gestire un grosso mercato. In effetti la sorveglianza all'interno di esso è davvero serrata e centinaia di trafficanti sono addetti giornalmente alla sua conduzione. Parliamo ora un poco dei Mercanti ovvero di coloro i quali conducono le trattative all'interno dei Mercati sotterranei. I Mercanti sono considerati delle persone sacre e intoccabili quando esercitano la loro "professione". Ogni mercante ha a sua disposizione due o tre tirapiedi che controllano la disciplina e la "regolarità" nei traffici. Mettersi a discutere con un mercante su un prezzo è consentito, anche se è generalmente inutile dato che questi ultimi hanno una incredibile parlantina e una insospettabile capacità di convincere o mentire. Accusarlo pubblicamente, colpirlo o danneggiare la sua merce invece è considerato reato e le sanzioni sono elencate nelle 10 regole sopra riportate. Quando un Master vorrà ambientare un'avventura nel Mercato Nero cittadino dovrà essere molto particolareggiato nella costruzione dei Personaggi Mercanti, fornendo molti dettagli sul comportamento e a volte impersonando lui stesso le veci di questo Trafficante. I Mercanti devono rispondere del loro operato solamente al braccio destro o al Capo Famiglia del gruppo di Malavitosi di cui fanno parte, e un accordo preso con questi all'inizio di ogni anno gli garantisce protezione in cambio di una semplice tangente sui suoi guadagni.

Il mestiere del Mercante Nero non è certo facile dato che occorre sapersi destreggiare molto bene e serve anche una dote innata per truffare il prossimo senza mai tradirsi. I Personaggi che sceglieranno di interpretare il ruolo di un Trafficante potranno anche scegliere come specializzazione quella del Mercante Nero. In tal caso avranno alcuni vantaggi quando questi si troveranno a condurre delle missioni all'interno di un MN, dato



che nella maggior parte dei casi sapranno destreggiarsi tra i mille trucchi e gli imbrogli che ogni loro “collega” cercherà di tendere all'ignaro gruppo. L'abilità di convincere e mentire propria dei mercanti potrà ovviamente essere usata anche come capacità di smascherare un eventuale truffa ai loro danni. Ulteriori dettagli sulla figura dei Mercanti potranno essere aggiunti dal Master a seconda del tipo di Avventura che questi ha in mente.

## Armi del mercato nero

Ogni Mercato avrà un intero settore dedicato alle armi e all'equipaggiamento reperibile. Gli altri mercati dove vengono venduti i cibi, l'acqua e le droghe sono già stati trattati nel precedente capitolo e anche se si parlava in quella sede di traffici legali, la merce reperibile è simile a quella che si può trovare nei normali mercati solo a prezzi a volte inferiori e a volte superiori, a seconda del tipo di articolo desiderato. Le armi invece si discostano da questa politica dato che nei MN è possibile reperire degli oggetti altrimenti introvabili. In pratica all'interno dei Mercati dei Trafficanti si possono reperire le stesse armi ed equipaggiamento delle armerie TAR, e in più altre armi non in dotazione alle TAR e considerate quindi equipaggiamento non legale. Ovviamente i Mercenari, i Trafficanti, i Cacciatori e non raramente anche TAI e TAR durante le missioni considerate ad alto rischio si premuniscono con tali armi, vietate ma sicuramente anche molto efficaci.

<b>Pistole revolver</b>	<b>Gittata</b>	<b>Danni</b>	<b>CDT</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Colpi</b>	<b>For Min</b>	<b>PA</b>
Colt Pyton, .357 M	12/24/48	2d6+1	1	120	2	6	d4	1
Ruger GP 100, .357 M	12/24/48	2d6+1	1	100	2	6	d4	1
S&W model 29 Class Hunter, .44 M	12/24/48	2d6+1	1	140	2,5	6	d4	1

<b>Pistole semi-automatiche</b>	<b>Gittata</b>	<b>Danni</b>	<b>CDT</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Colpi</b>	<b>For Min</b>	<b>PA</b>
Coonan 357 Magnum, .357 M	12/24/48	2d6+1	1	97	2,5	6	d4	1

<b>Mitragliette</b>	<b>Gittata</b>	<b>Danni</b>	<b>CDT</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Colpi</b>	<b>For Min</b>	<b>PA</b>
SWM 60 Calico 100 carabine, .38 special	12/24/48	2d6	3	118	5	20	d4	1
Intratec Tec-9, 9mm P	12/24/48	2d6	3	150	4,5	24	d4	1
Uzi pistol, 9mm P	12/24/48	2d6	3	155	4,5	24	d4	1
Beretta 12 S, 9mm P	12/24/48	2d6	3	140	5	28	d6	1
H&K MP5 A3, 9mm P	12/24/48	2d6	3	160	5	30	d6	1
Uzi Carabine, 9mm P	12/24/48	2d6	3	190	4,5	32	d6	1

Tutti i Fucili d'assalto hanno Raffica da Tre Colpi

<b>Fucili d'assalto</b>	<b>Gittata</b>	<b>Danni</b>	<b>CDT</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Colpi</b>	<b>For Min</b>	<b>PA</b>
-------------------------	----------------	--------------	------------	--------------	-------------	--------------	----------------	-----------

AK47 o AKM, 7.62*39	24/48/96	2d8+1	3	300	5	30	d6	2
Mas 223/S, 5.56 N	24/48/96	2d8	3	295	4	30	d6	2
Daewoo AR 100, 5.56 N	24/48/96	2d8	3	280	4	28	d6	2

I Fucili hanno un cannocchiale del valore di 100 MU

Fucili	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
Heckler & Koch 91A2, 7.62 N	24/48/96	2d8	1	380	5	5	d6	2
Mitchell M-76, 7.92mm	24/48/96	2d8	1	340	5,5	5	d6	2

I Fucili da caccia sono tutti Shotgun

Fucili da caccia	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
Franchi F.I.E. Spas 12, 12g	12/24/48	1-3d6	1	395	4	6	d6	-
Winchester Defender PG, 12g	12/24/48	1-3d6	1	430	4	8	d6	-

I mitragliatori seguono le regole delle Mitragliatrici (pag. 94 di Savage Worlds)

Mitragliatori	Gittata	Danni	CDT	Costo	Peso	Colpi	For Min	PA
Minimi FN H, 5.56 N	30/60/120	2d8	4	370	10	100	d10	2

**Cannocchiale:** Permette sino a 50 ingrandimenti per un raggio notturno di circa 500 m anche con le tenebre notturne. Molti puntatori danno +2 a Shooting a tirare oltre Short range se non ci si muove. Costo 200 MU.

**Distanziometro:** E' uno speciale cannocchiale che segnala la distanza in metri dall'oggetto su cui si mette a fuoco. Costo 300 MU.

**Microfono Portatile:** Funziona a batterie ed è formato da un microfono, amplificatore direzionale e da un paio di cuffie stereo. Puntando il microfono si captano le conversazioni nel raggio di 25 metri. Non attraverso oggetti solidi. Costo 450 MU.

**Disturbatore:** Questo apparecchio permette di disturbare nel raggio di 2000 metri tutte le trasmissioni radio. Occorre Radio Tensione di 220 volt per il suo funzionamento. Costo 250 MU peso 5,2 Kg.

**Intercettatore:** Nel raggio di 2500 metri tutte le trasmissioni Radio vengono intercettate. Tensione minima per il funzionamento 220 Volt. Costo 280 MU peso 5,9 Kg.

**Macchina Fotografica:** Con questa macchina semi professionale saranno consentite foto anche al buio. La marca sarà a piacere del Master. Costo 200 MU peso 900 g.

**Metal detector tascabile:** Strumento composto da una scatola di plastica in cui alcune spie segnalano la presenza di metalli nel raggio di 5 metri dalla fonte di emissione e una lancetta indica approssimativamente il tipo di metallo incontrato. Funziona a batterie. Costo 400 MU peso 420 g.

**Bombe Molotov:** Ogni bomba produce uno scoppio che incendia tutto ciò che si trova nel raggio di 6 metri dal fulcro dell'esplosione. Costa 60 MU pesa 1,1 Kg.

**Lanciarampino:** Uno speciale fucile permetterà di sparare dei rampini di metallo anziché dei proiettili per una portata utile di circa 50 metri. Al rampino potrà essere assicurata una corda che permetterà così di tentare scalate altrimenti molto difficili. Costo 100 MU peso 1,8 Kg.

**Puntatore Laser FA-6:** Di facile applicazione su pistole, fucili, archi o balestre, il

Puntatore FA-6 consentirà al tiratore di mirare al bersaglio con notevole precisione grazie al fascio di luce laser che scaturisce dal tubo all'Helium Neon e che indica il punto esatto in cui si sta indirizzando il tiro. Durante la notte il raggio è visibile sino a 200 metri, ma la potenza nel corso del giorno si riduce a 25 metri di utilità effettiva. Per funzionare il generatore ha bisogno del supporto di due pile da 9V di difficile reperimento in commercio. La carica ha un'autonomia di circa 50 puntamenti, dopodiché il raggio non ha sufficiente potenza per essere individuato. Pesa 300 g ed è lungo 16.7 cm. Molti puntatori danno +2 a Sparare oltre Gittata Corta se non ci si muove. Costa 380 MU.

**Canotto:** Uno speciale canotto di salvataggio consentirà ai possessori il suo assetto nel giro di pochi istanti, grazie ad una bombola di gas compresso che potrà essere azionata mediante una leva. Il canotto potrà contenere sino a circa 450 Kg di peso. Costo 400 MU peso 6.5 Kg Bombola compresa.

**Deltaplano:** Uno zaino contenente il necessario per il montaggio di un deltaplano per una persona. Costa 450 MU, pesa 7,2 kg.

**Motocicletta 125 cc:** Motore monocilindrico 2 tempi raffreddamento ad acqua, Cilindrata 123,6 cc. Velocità massima 180 Km/h. Cambio a sei rapporti. Trasmissione: primaria ad ingranaggio e denti diritti, finale a catena. Lunghezza interasse 1370 mm, larghezza al manubrio 680 mm, peso a secco 120 Kg. Costo 1000 MU.

Più o meno queste sono le disponibilità che offre un MN rispetto ad un'armeria o ad una officina TAR. Il Master potrà inserire a suo piacimento altri oggetti o altre armi, sempre tenendo in conto però il rapporto tra Personaggi ed equipaggiamento, per non rischiare di fornire ai Giocatori ed ai loro Ego materiali che li renderebbero sovradimensionati rispetto al loro grado di esperienza. Parliamo ora un poco dei Capi Famiglia e dei Distillatori, due caste molto interessanti

## I Capifamiglia

Alla guida dei vari gruppi di Malavitosi di ogni Comune vi è sempre un capo indiscusso i cui ordini sono legge per coloro che gli sono subalterni. Tale Capo generalmente è un Trafficante molto scaltro che con astuzia e pochi scrupoli è riuscito ad arrivare sino al grado di capo famiglia ed ora si trova in condizioni privilegiate rispetto ai suoi subalterni. Innanzi tutto, il CF non deve ubbidienza a nessuno, a meno che non vi sia qualcuno più importante di lui nell'ambito della stessa famiglia di trafficanti, ma questo non accade praticamente mai. Riceve mensilmente una percentuale dalle vendite del MN e supervisiona alle trattative dei suoi gregari quando i rapporti con altri IQ si fanno "ruvidi". Il solo fatto di essere alla guida di una Famiglia conferisce a quest'individuo un certo carisma e un rispetto che tutti osservano. Tratta con gli altri CF degli Insediamenti limitrofi e annualmente si reca alla grande assemblea, che vede presenti tutti i CF dei

Malavitosi, riuniti per discutere di problemi territoriali e di competenze criminali. Nessun CF può permettersi di dare ordini a TM che non fanno parte del suo gruppo ne tanto meno può sottomettere altri CF con il rischio di trovarsi contro tutti gli altri gruppi che accorrono in difesa dell'agredito. Un patto di non belligeranza viene difatti stipulato ogni tre anni e la firma del CF garantisce la non intromissione dei suoi familiari in faccende altrui. In realtà le tresche e i complotti sono all'ordine del giorno e non di rado circolano voci secondo le quali il tal o il tal altro CF sarebbe stato ucciso dal suo Braccio Destro, che agiva per conto di un terzo personaggio misterioso. Questo introduce difatti all'argomento di cui si vuol parlare in questo Capitolo.

Come può un Personaggio una volta giunto al ruolo di .... passare ad essere un CF? Vi sono numerosi metodi, alcuni più semplici e diretti altri più segreti e macchinosi, a seconda del tipo di carattere che il Giocatore vuol fare assumere al proprio Ego.

- 1) Successione Naturale: Il Personaggio attende la morte del vecchio CF e una volta avvenuta si autoproclama nuovo Capo. Sfida tutti coloro che non lo ritengono adatto al ruolo e se ne esce vincitore si insedia nelle stanze del comando.
- 2) Morte Prematura: Per uno strano caso il vecchio CF, pur avendo soltanto 52 anni decede in circostanze misteriose e viene ritrovato impiccato al baldacchino del suo letto con un biglietto appuntato alla vestaglia finemente ricamata che dice "Gli oneri sono diventati troppo gravosi il mio unico sollievo sarà la morte".
- 3) Il "Conto Terzi": Qualche misterioso personaggio incarica un killer senza troppi scrupoli di intimidire il vecchio CF e nel caso questo si dimostri vano, allora assolda una "brigata segreta" che per pochi spiccioli garantisce un lavoro pulito e senza troppo rumore. Ovviamente una volta assunto il ruolo di CF il Personaggio dovrà fare in modo di sbarazzarsi degli incomodi Killer, che oltre ad essere al corrente di tutto sono anche una probabile mina vagante, poiché potrebbero essere pagati da qualcun altro per fare lo stesso lavoro al nuovo capo.
- 4) La sfida Diretta: Il Personaggio si reca dal CF e gli fa uno sgarbo dinnanzi ai suoi diretti subalterni. Il CF è tenuto ad accettare la sfida lanciategli e deve cedere il favore (ovvero la scelta) delle armi al suo sfidante. Se quest'ultimo riesce a uccidere o sottomettere il vecchio capo allora ha diritto ad assumere il comando. Può capitare talvolta però che tra il momento in cui viene lanciata la sfida e la lotta vera e propria succeda qualcosa di molto sgradevole allo sfidante, per cui questo si presenti a duellare senza l'ausilio delle mani (recise) o delle gambe (rotte).
- 5) Il Sotterfugio: Il Pretendente fa allontanare il CF dai suoi domini per condurlo in un luogo appartato dove un agguato pone fine alla carriera del vecchio Leader. Ovviamente questo sistema si può ricollegare al punto 3.
- 6) Il Veleno o le Droghe: Il Personaggio, una volta entrato nelle grazie del Capo può occuparsi di tutti gli affari concernenti la sua sicurezza. Se per errore alcune gocce di

un potente veleno cadono nei cibi o nelle bevande del capo ovviamente il Pretendente potrà prendersela con i cuochi o gli addetti alla sicurezza. Stesso discorso varrà per la droga, che se verrà fatta assumere segretamente con una certa costanza condurrà il vecchio capo sino ad una assuefazione da cui non potrà poi uscire.

Tutti questi metodi sono ovviamente dei semplici consigli su come creare delle situazioni per cui il Personaggio Pretendente, giunto al massimo grado raggiungibile (per ora) mediante l'esperienza, possa ambire alla carica di Capo Famiglia superando i tanti ostacoli che lo separano da tale condizione. Il Master sarà libero di introdurre qualsiasi tipo di sfida aperta o segreta per condurre il pretendente contro il CF, basta che vi sia un minimo di simulazione da entrambe le parti. Ovvero: il CF non dovrà essere rappresentato come un manichino messo su una seggiola a fare da bersaglio per i killer del Personaggio ma dovrà muoversi e agire esattamente come un Personaggio Giocante. Le sue veci dovranno essere prese dal Master che dovrà inventare anche tutti i suoi attributi. Quando il Personaggio pretendente sarà riuscito a superare la prova impostagli dal Master, allora potrà insediarsi a capo di una Famiglia di TM e come tale avrà alcuni vantaggi. Innanzi tutto potrà disporre della protezione di una brigata speciale che lo scorterà in ogni luogo. Avrà un entrata netta mensile di circa 5000 MU e il controllo del Mercato Nero. Un altro aspetto di cui molto spesso i CF dovranno occuparsi all'interno delle loro "Bande", sarà il rispetto delle regole e la fedeltà alla Famiglia. Cambiare inquadramento per un TM sarà una cosa rischiosa e il più delle volte potrà concludersi tragicamente. Innanzi tutto il Personaggio intenzionato a cambiare IQ dovrà recarsi dal suo CF e chiedere udienza. In seguito dovrà spiegare i motivi per giustificare tale scelta e pregare perché questi siano presi in considerazione. Nel caso il CF decida di accordargli fiducia allora il Personaggio dovrà superare un giuramento di fedeltà consistente in una specie di Roulette Russa. Seduto ad un tavolo avrà dinnanzi una pistola revolver ed un solo colpo in canna. Nel caso in cui per tre volte di seguito il proiettile non uccida il pretendente, allora questi sarà libero di uscire dall'Inquadramento. Ovviamente approderà al nuovo IQ con tutti i suoi valori invariati e solo dopo un anno (tempo di gioco) avrà il diritto ad incrementare con le opportune modifiche del nuovo IQ i suoi VP. Ovviamente il TM non dovrà mai dimenticare il suo passato e non potrà partecipare ad azioni contro la sua vecchia famiglia. Nel caso egli venga scoperto a tramare contro gli ex "fratelli" allora il suo destino sarà segnato e la Famiglia si prodigherà in ogni maniera per eliminare il traditore anche come monito verso coloro i quali avevano simili idee. Le ragioni che il TM esporrà al CF dovranno essere valutate dal Master il quale in quei frangenti si calerà nei panni del Boss e si comporterà di conseguenza. Ovviamente dovrà considerare molto bene tutti i fattori prima di concedere o negare il cambio dell'IQ e in seguito dovrà controllare sempre che il Personaggio non agisca in modo da porsi in contrasto con uno dei principi sopraddetti.

## I Riciclatori di Cadaveri

Una cantina oscura, numerose provette, alambicchi e beute. L'ambiente illuminato solo dalle tenui fiammelle dei becchi Bunsen, ovvero i bruciatori a gas che si utilizzano per scaldare le soluzioni e tutta la stanza cosparsa di aromi strani e leggere nebbioline impalpabili. Dei cadaveri sezionati da cui partono numerosi tubicini e dei loschi figure chini sui corpi senza vita che compiono strani esperimenti. Chiunque entrasse nei laboratori di un Riciclatore si troverebbe dinanzi ad una scena molto simile a questa, se non più tetra o oscura. I Riciclatori sono difatti gli elementi più odiati ma anche più tenuti in considerazione nelle famiglie dei TM dato che grazie a questi individui i Trafficanti possono avere Acqua Droghe e Carburante ottenuti dai cadaveri che vengono recuperati da squadre di "spazzini" dopo una cruenta battaglia. Per mezzo di complicati processi di distillazione, sublimazione e trasformazione, questi chimici ottengono dai corpi umani ormai privi di vita acqua potabile anche se priva di sali minerali; droghe dalle ghiandole surrenali e linfatiche e carburante dal sangue stesso, dopo un processo di miscela del distillato con particolari additivi. Ogni Riciclatore ha una sua funzione specifica e dei piccoli segreti mediante i quali compie ciò per cui viene sfruttato. Divulgare i segreti significa perdere la professionalità e in pratica è un po' come l'illusionista che svela i trucchi al profano. Esistono abilissimi Riciclatori in grado di ottenere dal corpo umano o addirittura dai corpi dei mutanti delle sostanze particolarissime che possono andare dal semplice profumo, al distillato con 90 gradi di tasso alcolico, sino ai veleni o alle droghe più sofisticate e micidiali. Non tutte le famiglie possono permettersi di contare tra le proprie file dei Riciclatori e data la loro importanza spesso si arriva a vere e proprie faide pur di accaparrarsi il lavoro di uno di questi stregoni moderni. Violare il segreto di un laboratorio vorrebbe dire condannarsi a morte poiché nel caso persone estranee venissero scoperte all'interno di queste stanze, l'intera Famiglia di TM verrebbe mobilitata per catturare i profanatori. L'accesso sarà consentito ai Capi Famiglia che di tanto intanto si interesseranno ai nuovi prodotti ottenuti, ovviamente incentivando i Riciclatori con la promessa di lauti compensi. Il Master potrà creare questi Personaggi come se fossero dei normali TM, dovrà attribuire loro alti valori in materie legate alla conoscenza della chimica o della Biologia e infine dovrà plasmare un carattere adatto alla figura di questi Personaggi. Anche i Giocatori potranno scegliere di appartenere ai TM e specializzarsi come Riciclatori. Nelle Specializzazioni esistono due diversi tipi di Distillatori: quelli che si occupano di ottenere Acqua, Alcolici e Carburante e i Riciclatori di Cadaveri. Ovviamente questo paragrafo si riferisce ai Riciclatori e non ai semplici Distillatori che svolgono una funzione secondaria sotto l'aspetto della trasformazione delle sostanze ormai morte in prodotti utili all'uomo. I Riciclatori inizialmente non saranno capaci di compiere

le trasformazioni necessarie per ottenere dai cadaveri le sostanze a loro utili e per questo saranno dei semplici adepti che diverranno dei veri e propri esperti solo dopo molto tempo. Una volta che questi possiederanno sufficienti conoscenze nelle abilità sia Chimiche che Mediche che Biologiche allora potranno considerarsi Riciclatori a tutti gli effetti e avranno la capacità di ottenere ciò che prima è stato detto.

# Mutanti

## Mutanti e Mutazioni

Le Mutazioni sono dei processi che intervengono sulla corretta riproduzione cellulare, cambiando il Codice Genetico di un soggetto e trasformandolo in qualcosa di distorto. Tali Mutazioni possono intervenire prima della nascita dell'individuo o dopo il suo concepimento. Nel primo caso i Mutanti vengono definiti Naturali, nel secondo Alterati. Un Mutante Naturale generalmente non conserva molto delle sue fattezze originarie e può accadere che il DNA di questo entri in contatto con il codice genetico di altri esseri, producendo così dei Mutanti che sono il prodotto di una fusione anche tra organismi profondamente diversi (ad esempio un uomo e una pianta). Le mutazioni più comuni sono comunque quelle Animali che portano i soggetti ad uno stato di Macrocrecita o Sviluppo delle difese naturali. In questo caso degli innocui gatti diventano tigri dal peso di 5 o 6 quintali e gli scarafaggi o le formiche degli insetti giganti supercorazzati. I passeri si trasformano in aquile selvagge e a loro volta le aquile assumono le proporzioni degli pterodattili preistorici. In questo clima di caos e di mescolanza è impossibile classificare tutte le specie Mutanti esistenti, dato che a volte esiste un solo esemplare per tipo. In sostanza i Mutanti come dicevamo all'inizio, sono stati divisi in due grandi famiglie: I Naturali e gli Alterati. Dato che di questi ultimi sono state fatte solamente tre distinzioni, nel capitolo dedicato alle razze inizieremo a parlare di loro per passare solo in seguito al vasto panorama dei Mutanti Naturali.

## L'effetto dei raggi Gamma

I raggi Gamma sono intense radiazioni elettromagnetiche simili alla luce ma con frequenza altissima e molto penetranti. Questi raggi, proprio in virtù del tipo di radiazione che emettono, sono i responsabili delle Mutazioni che avvengono nei nuclei cellulari di tutti gli esseri viventi. Nel nucleo delle cellule è contenuto il Codice Genetico di ogni organismo, sia esso animale o vegetale e questo codice viene trascritto su un filamento, di proporzioni ovviamente microscopiche, chiamato DNA. Quando avviene la fusione tra l'eredità genetica del padre e della madre, viene a crearsi un nuovo tipo di "Codice" che sarà il prodotto della mescolanza dei precedenti. Se durante la trascrizione di questo codice, che avviene ogni qualvolta che una cellula si duplica nel processo di Mitosi, intervengono dei fattori esterni a modificarne la sequenza (Raggi Gamma) il nuovo essere



che nascerà sarà dunque definito Mutante. I Raggi Gamma comunque, come i raggi Alfa e Beta, possono anche produrre Mutazioni per Induzione. E' noto che ponendo un corpo non radioattivo vicino a materiale che invece produce irradiazioni Alfa Beta o Gamma, nel giro di poco tempo il corpo diverrà radioattivo a sua volta, a causa del fenomeno chiamato Induzione. L'uomo posto vicino a fonti Radioattive avrà notevoli possibilità di assorbire le emanazioni e di venire così "Irradiato". Quando poi vi sarà la riproduzione cellulare ecco che i raggi assorbiti interverranno sul processo di Mitosi e le cellule prodotte saranno definite cancerogene. Se in una cellula cancerogena verrà cancellato il meccanismo che ne inibisce l'eccessiva duplicazione allora l'organismo sarà soggetto al Cancro. Nel caso invece la cellula mutata sopravviva e si duplichi normalmente darà luogo ad altre cellule sue simili e nel giro di breve tempo tutto il soggetto si trasformerà in un nuovo tipo di "essere vivente", ovvero in un Mutante Alterato. Questa introduzione è stata fatta per poter meglio comprendere il meccanismo della nascita dei Mutanti che giocheranno un ruolo importante nel futuro svolgimento delle Avventure.

## **Mutanti Alterati**

Come spiegato nel precedente capitolo un Mutante Alterato potrà essere condannato alla morte per cancro o alla sopravvivenza come una differente forma di vita. Essenzialmente esistono tre tipi di MA: gli Alleati, i Neutrali e i Caotici. Ma procediamo con ordine...

I Mutanti Alleati sono quel particolare gruppo di individui che pur entrando in contatto con la radioattività non subiscono danni gravi o Mutazioni evidenti e perciò possono condurre una vita quasi normale, nelle comuni di sopravvivenza o nei loro campi posti nelle adiacenze delle Mura Vivibili. Questo tipo di Mutanti non si opporrà alle regole della comunità e anzi in alcuni casi si prodigheranno in lavori altrimenti abbastanza trascurati, quali lo sgombero delle macerie, la vigilanza e il controllo dello scarico dei rifiuti e la collaborazione con le squadre di ricostruzione.

I Mutanti Neutrali invece sono individui emarginati dall'aspetto il più delle volte pauroso che vivono ai limiti dei territori inesplorati e vengono mantenuti da tutti coloro che sono disposti a fare un po' di carità. I MA Neutrali generalmente non attaccano l'uomo e solo in due casi si azzardano a uscire dai loro rifugi: per fame o perché vengono provocati e attaccati. Non usano armi da fuoco e posseggono una forza mediamente inferiore a quella umana anche se in alcuni casi però non hanno il minimo-scrupolo ad uccidere.

I MA Caotici sono esseri mostruosamente sfigurati che vivono nei territori inesplorati e ancora radioattivi. Sono spietati, crudeli e sono governati da istinti bestiali quando la fame prende il sopravvento. Il loro corpo subisce nella maggior parte dei casi delle mutazioni animali e sarà possibile vedere alcuni di questi esseri muniti di artigli zanne o denti acuminati. Sono nemici odiati della razza umana e non vi sono possibilità di sottometerli.

Ed ecco ora un breve schema di come si presentano le tre “Razze”.

## Mutanti Alterati Alleati

I MAA vivono per lo più nelle prossimità dei centri assistenziali delle Comuni o ai margini delle Mura Vivibili. Qui conducono una vita relativamente tranquilla, aiutati dai volontari del PnC e dei CL che si prendono cura di loro. I Laboratori scientifici li utilizzano di tanto in tanto per condurre studi sull'effetto delle radiazioni e sui possibili sviluppi delle cellule mutate, garantendo incolumità per le cavie e offrendo aiuti medici in cambio della collaborazione. I MAA sono di indole pacifica e non combattono contro l'uomo. Le mutazioni non hanno distrutto il loro cervello e molti di loro conservano tutto l'acume che avevano anche prima della tragica svolta. hanno una vita media di circa 35-40 anni (dalla nascita) e non si riproducono (anche se volendo potrebbero farlo) per non rischiare di generare altre spaventose Mutazioni. Quando un Personaggio assorbirà una forte dose di radiazioni e inizierà in lui il contagio, non dovrà considerarsi morto ma, semplicemente andrà a far parte dei MAA e continuerà la sua vita. Di tanto in tanto potrà essere riutilizzato, prendendo una decisione di comune accordo tra Master e Giocatore. Nei MAA i danni permanenti saranno relativamente lievi e il Master dovrà quantificarli mediante queste informazioni tratte dalla pratica UAD numero 1455/bis del 21-7-2022:

Tipo:	Mutante Alterato
Disposizione:	Alleato
Probabile Età:	18-22 anni
% radiazioni subite:	25-35%
% di contagio:	30%

Danni Permanenti: 35% del tessuto epidermico in stato di cancrena. Perdita parziale di tatto e gusto. Lievi danni all'apparato respiratorio e piccole disfunzioni circolatorie.

% di Sopravvivenza: 70% annuo.

Attributi: Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d6, Vigore d6

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Percezione d6, Furtività d4

Passo: 6; Parata: 6; Robustezza: 5

Mazza: For+d6

## Mutanti Alterati Neutrali

Questi esseri infelici vivono emarginati ai confini dei grandi Insediamenti, mendicando per un poco di cibo e riscaldandosi al calore di un fuoco fatto di macerie e detriti ancora combustibili. Le TAR provvedono alla loro sopravvivenza anche se non sempre i viveri a

loro destinati giungono a destinazione. Alcune volte, quando il desiderio di cibo diviene insopprimibile questi mutanti escono allo scoperto e commettono delle scorribande attaccando i magazzini dei viveri o deprestando i malcapitati cittadini. La loro indole non è comunque radicalmente aggressiva, solo che anche queste “creature” devono sottostare alla dura legge della giungla.

Un MA Neutrale raramente intralcerà il cammino dei Personaggio come d'altro canto, altrettanto sporadicamente si prodigherà per aiutarli. Manterrà sempre un pacato comportamento di indifferenza, dovuto anche alla non più presente capacità di connettere e trascorrerà la sua esistenza nell'oscurità del suo rifugio.

Ecco l'estratto numero 7017/A del 14-8-2022 archivio UAD.

Tipo:	Mutante Alterato
Disposizione:	Neutrale
Probabile età:	25-28 anni
% radiazioni subite:	85-90%
% di contagio:	70%

Danni Permanenti: 85% del tessuto epidermico in cancrena. Perdita di tatto gusto e olfatto, vista ridotta e capacità motorie dimezzate. Danni interni all'apparato respiratorio, ulcera in stato avanzato, possibilità di rigetto delle sostanze alimentari che vengono introdotte.

% di Sopravvivenza: 35% annuo

Nei Mutanti Neutrali i Danni Permanenti potranno essere più o meno gravi a seconda del tipo di PnG che il Master desidera far incontrare al gruppo dei Giocatori.

Attributi: Agilità d4, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d6, Vigore d6

Abilità: Combattere d6, Percezione d6, Furtività d4

Passo: 6; Parata: 5; Robustezza: 5

Mazza: For+d6

## Mutanti Alterati Caotici

Questi esseri non possono più essere definiti umani, poiché il loro stato è molto simile all'animale. I MA Caotici sono animali con istinti primordiali che prendono il sopravvento ogni qualvolta si trovano dinnanzi ad una possibile preda. Odiano l'uomo, gli animali e tutto ciò che è differente da loro e anzi, anche tra di essi le lotte intestine per il predominio sul gruppo sono azioni quotidiane. Fisicamente mutati, posseggono artigli o denti pronti a lacerare o brandire in ogni istante. Nel loro territorio non ammettono intrusioni di nessun tipo e sebbene non posseggano più l'intelligenza, un barlume di spirito li rende più uniti e compatti, soprattutto nel difendere i loro rifugi. Tali rifugi sono per lo più tubi o condutture ai confini dei territori non vivibili, adattati a tane dove trovare un riparo dal maltempo del lungo inverno. I MA Caotici non convivono mai con altre razze poiché di

indole profondamente bellicosa non si potrebbero adattare alla sottomissione o al rapporto di reciproca sopportazione. Non possono riprodursi ma comunque nel 2028 sono stati contati almeno 250 villaggi di MA Caotici con circa 70-80 individui per villaggio e questo solo nelle periferie dei grandi insediamenti. Nelle avventure all'aperto il gruppo potrà incontrare molto spesso queste creature che generalmente attaccano di sorpresa in imboscate repentine e fuggono per riattaccare poco più avanti. Una tattica che molte volte ottiene l'effetto di sfiancare i Personaggi.

I danni permanenti nei MA Caotici sono tanti e tali che ogni Master potrà crearne senza problemi di nuovi, a seconda del tipo di Mutante che dovrà essere incontrato (più o meno danneggiato). Indicativamente si suggerisce di creare degli esseri dotati di appendici o escrescenze che se toccate causano gravi infezioni. Basta che nella creazione dei MA Caotici non si sconfini nella fusione tra uomini e animali, caso questo trattato nel paragrafo apposito.

Vediamo ora i dati estratti dalla pratica UAD M.A.C. 4267/A del 21-3-2022.

Tipo:	Mutante Alterato
Disposizione:	Caotica
Probabile Età:	Indefinibile
% Radiazioni subite:	130-150%
% di contagio:	100%

Danni permanenti: Mutazione totale di tutto l'organismo. Probabile nuova disposizione degli organi interni con conseguente impossibilità di giudizio riguardo i probabili danni Permanenti.

% di Sopravvivenza: 85-90%

Mutazioni avvenute: Crescita di artigli e sviluppo delle arcate dentali simile a quello animale. Abnorme crescita della calotta cranica. Escrescenze su buona parte del corpo dovute alla crescita o allo spostamento degli organi interni. Rachitismo osseo e malformazioni scheletriche.

Attributi: Agilità d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Forza d8, Vigore d8

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Intimidire d6, Percezione d6, Furtività d6

Passo: 6; Parata: 6; Robustezza: 7 (1)

Armatura: +1; Morso/Artiglio: For+d4

## **Mutanti Naturali**

I Mutanti Naturali sono quegli organismi a cui già prima della nascita delle modifiche esterne intervengono sul processo di duplicazione cellulare. Il prodotto dell'unione tra creature che hanno assorbito dosi massicce di radiazioni, risulta essere un individuo con il Codice Genetico già alterato in fase di embrione o di sviluppo all'interno del corpo

materno e come tale già Geneticamente Mutato ancora prima di essere venuto alla luce. I Mutanti naturali sono diffusissimi su tutta la faccia della terra nel 2028 e comprendono talmente tante specie che è impossibile riunirle anche solo per famiglie. Per tale motivo sono stati introdotti dei criteri di catalogazione molto più immediati che a loro volta poi suddividono le creature in sottogruppi che ne evidenziano le tipologie. Essenzialmente esistono 6 forme di combinazioni genetiche. Le prime tre grandi famiglie raggruppano le Mutazioni puramente umane, animali e vegetali, ovvero raccolgono e classificano tutti gli esseri che pur mutati conservano le loro caratteristiche base inalterate. Poi vengono gli incroci tra uomini e animali, tra uomini e vegetali e tra animali e altre specie animali o vegetali. Ovviamente per Animale si intende ogni forma di vita organica dotata di una minima capacità di pensiero. In questo caso sotto il termine si racchiudono anche gli insetti, i pesci, gli uccelli e tutte le specie esistenti prima del conflitto. Come si può notare, le mescolanze hanno prodotto un così elevato numero di sottospecie che la loro classificazione sarebbe un'impresa superiore alle capacità dei pochi sopravvissuti, ed è per questo motivo che in queste regole sarebbe inutile creare un bestiario. Ogni creatura ha subito delle Mutazioni personali che risultano diverse per ogni altro individuo e così, razze simili possono essersi sviluppate secondo linee genetiche completamente differenti. Creare un tipo di Mutante standard da proporre come opponente per i Personaggi vorrebbe dire falsificare il probabile andamento delle cose. Per tale motivo in questi capitoli destinati alla descrizione delle razze Mutanti si è presa in considerazione l'idea di fornire solo alcuni parametri per la creazione da parte dei GM dei mostri da introdurre nel gioco, inserendo sporadici esempi per facilitare la comprensione delle regole. Iniziamo a esaminare da vicino la prima delle 7 famiglie in cui sono stati raggruppati i Mutanti Naturali.

## **Mutazioni Naturali Umane**

Abbiamo parlato in precedenza delle Mutazioni Alterate, dicendo che queste avvengono quando l'organismo soggetto possiede già una struttura definita che viene sottoposta a cambiamenti più o meno rilevanti. In questo caso invece l'individuo non è ancora totalmente sviluppato e il cambiamento interviene mutando radicalmente la sua struttura. Nascono così feti deformati con imprevedibili cambiamenti e dalle costituzioni più astruse. Neonati con 4 braccia o altrettante gambe, con tre occhi e due bocche, con l'apparato scheletrico sconvolto e la testa posta in tutt'altro luogo o addirittura con due teste. Questa galleria degli orrori nel 2028 è purtroppo realtà e anche all'interno delle comuni un bambino su due che nasce è un Mutante Naturale. A volte le Mutazioni sono di minore entità per cui vengono al mondo dei neonati con 4 dita o semplicemente con lievi malformazioni scheletriche che durante la crescita si correggono. Purtroppo anche essi

vengono considerati dei MN poiché portano comunque nel sangue delle cellule che sono state sottoposte a cambiamenti. I Mutanti Naturali non dovranno necessariamente subire dei cambiamenti a livello fisico ma potranno anche essere individui dotati di speciali poteri psichici quali la telepatia la chiaroveggenza o la capacità di compiere fenomeni impossibili quali l'autocombustione controllata (una torcia umana) o la supervelocità di corsa (per non parlare della immane forza fisica o dei sensi supersviluppati). Quest'ultimo tipo di Mutazione dovrà comunque essere introdotta con molta cautela e gestita con altrettanta abilità, in modo da non far scadere il gioco ad un conflitto tra poveri “umani” e Super Eroi degni dei più classici fumetti americani. I Mutanti Naturali ovviamente non sono considerati dei reietti anche se il più delle volte ben pochi di loro riescono a sopravvivere oltre il 1 anno di vita. Quei pochi esemplari che invece si dimostrano pericolosi per la Comunità vengono esiliati e passano il resto delle loro esistenza vagando senza una meta precisa. I MN espulsi comunque hanno la possibilità di riprodursi, a differenza dei Mutanti Alterati, ed è per questo motivo che da ormai 4 anni a questa parte i gruppi di Reietti Mutanti vanno incrementandosi sempre più.

Un Master che vorrà inserire nell'avventura una banda di MN umani dovrà innanzi tutto dare una fisionomia a questi esseri, descrivendo il loro aspetto e le Mutazioni avvenute; in seguito potrà concentrarsi sulla definizione dei Valori di tali Personaggi non Giocanti a partire dalle statistiche del Soldato del manuale base di Savage Worlds, con l'aggiunta di appropriate abilità speciali per rispecchiare le mutazioni avvenute.

Il Master potrà sbizzarrirsi ad inventare le più astruse mutazioni nei suoi “mostri”, purché questi conservino sempre delle fisionomie semi-umane che ne permetteranno l'identificazione. Dei Mutanti Naturali Umani faranno parte solo quelle creature “pure”, ovvero non ottenute come prodotto dell'unione tra diversi regni naturali. I MN Incrociati verranno trattati nei successivi capitoli. Per ottenere creature di sicuro effetto basterà accentuare quelle che sono le deformazioni ossee umane, aggiungendo arti ed escrescenze al corpo e ricoprendo il tessuto epiteliale con peli, cicatrici o rivoltanti butterazioni.

## **Mutazioni Animali**

Al pari delle Mutazioni Umane, quelle animali interessano gli appartenenti a tale regno. Ovviamente il discorso in questo caso si complica ulteriormente data la grande varietà di razze, anche molto differenti tra loro, che popolano il pianeta. Potranno dunque esservi in questa famiglia creature nate dall'unione di due differenti specie, anche senza apparenti somiglianze (un felino e un uccello o un pesce), oppure delle crescite abnormi di esseri già naturalmente spaventosi quali gli insetti i rettili o particolari pesci. Ci sarà la possibilità dello sviluppo di intelligenze semi-umane in creature già in precedenza particolarmente dotate, creando così razze di scimmie, delfini, cani e gatti parlanti o perlomeno

comunicanti.

Ecco alcuni mutanti di esempio.

### **Zecche giganti**

Insetti dal peso di 300 kg per 240 cm di lunghezza, lasciano sul loro cammino una forte traccia di un inconfondibile olezzo che a volte potrà essere utilizzata come indizio per intuirne la presenza.

Attributi: Agilità d6, Intelligenza d4 (A), Spirito d6, Forza d10, Vigore d12

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Intimidire d6, Percezione d4, Furtività d6

Passo: 6; Parata: 6; Robustezza: 12 (3)

Taglia: +1; Armatura: +3; Morso: For+d6.

### **Pesce abisso**

Queste creature sono la Mutazione di un abitatore degli abissi oceanici prima del conflitto. Ora divenuta terrestre è costretta a strisciare sul suo corpo allungato che a volte può raggiungere la lunghezza di ben 3 m. La sua forma va sempre più avvicinandosi a quella dei rettili, con la differenza che tale essere possiede anche 2 "tentacoli" con cui afferra saldamente la preda mentre cerca di azzannarla con piccoli ma affilati denti. Il MG potrà utilizzare questi esseri soprattutto durante le avventure in città portuali, collocandoli magari nei pressi dei moli o dei corsi d'acqua. Lunghezza 100-300 cm. Peso 25-75 kg.

Attributi: Agilità d8, Intelligenza d4 (A), Spirito d4, Forza d6, Vigore d6

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Percezione d4, Furtività d4

Passo: 6; Parata: 5; Robustezza: 5

Acquatico: Passo 6"; Morso: For+d4; Tentacoli: +2 nei tiri di Lotta.

### **Muzzle**

I muzzle sono delle bizzarre creature mutanti che assomigliano a delle anguille piatte. Assumono spesso la colorazione dello sfondo su cui si fermano grazie alla loro capacità camaleontica. Muzzle è il nome derivato dal rumore che fanno quando si spostano. Questi esseri generalmente non attaccano se non vengono provocati. In caso di scontro si difendono caricando l'avversario al volto, spiccando alti balzi oppure colpendolo con delle scariche di corrente di bassa intensità ma di elevato impatto. Dopo due o tre scariche consecutive (a seconda della sua mole) l'avversario entra in uno stato simile alla paralisi ed è facile preda delle creature. Statura 15-25 cm. Peso 3-6 kg.

Attributi: Agilità d10, Intelligenza d4 (A), Spirito d6, Forza d4-3, Vigore d4

Abilità: Atletica d4, Combattere d6, Percezione d4, Furtività d6

Passo: 3; Parata: 5; Robustezza: 1

Morso: For+d4; Taglia: -3; Elettricità: test di Vigore o un livello di Fatica.

### **Pterocantropo**

Gli Pterocantropi assomigliano strutturalmente agli pterodattili preistorici con la differenza che questi esseri sono semplicemente la mutazione di alcune razze di uccelli

non necessariamente di grosse dimensioni. Il loro corpo si presenta glabro e senza piume e gli artigli sono molto accuminati. L'attacco in picchiata è tipico di questi predatori che si lanciano dall'alto sulla preda e la ghermiscono con lunghe unghie, senza poi però incappare in tutti i problemi aerodinamici esposti nei precedenti capitoli. Apertura alare 2,5/3 m. Peso 60-120 kg.

Attributi: Agilità d8, Intelligenza d4 (A), Spirito d6, Forza d6, Vigore d8

Abilità: Atletica d8, Combattere d8, Percezione d6

Passo: 4; Parata: 5; Robustezza: 8 (1)

Morso/Artiglio: For+d6; Taglia: +1; Armatura: +1; Volare: Passo 24"

Per finire ancora qualche consiglio da cui prendere spunto per la creazione di questi mutanti.

## **Acquisizione di doti speciali**

Insetti indistruttibili, uccelli anfibi, creature dotate di infravisione notturna o senso radar, meccanismi di autodifesa quali artigli accuminatissimi (AP 4 o 5) o corazze robustissime (Armatura 6-8).

Queste mutazioni lasciano inalterato l'aspetto fisico dell'animale.

## **Macrosviluppo o Microsviluppo**

Crescita sino a proporzioni gigantesche o riduzioni a stature microscopiche di esseri normalmente molto piccoli (formiche giganti) o molto grossi (elefanti nani).

## **Mutazioni Vegetali**

Le Mutazioni Vegetali aprono una interessante parentesi nel contesto dei Mutanti "viventi" sino ad ora incontrati. Difatti questi particolari prodotti delle radiazioni gamma si sono differentemente evoluti e presentano poche attinenze con gli altri tipi di mutanti. Innanzi tutto non posseggono una struttura definita ma solo una apparente condizione che può però variare nel giro di poche ore. Particolari piante quali ad esempio quelle carnivore si sono trasformate secondo le necessità dei luoghi ed ora sono diventate Pseudo-ninfee o pericolosi Reticolati di Canne taglienti. Altri alberi si sono espansi macroscopicamente, diventando giganti e altissimi, nulla di paragonabile con le antiche sequoie del Pre-olocausto. Altre piante si sono unite con razze animali o con l'uomo stesso ma di queste ultime ci occuperemo tra breve. In definitiva un GM potrà creare le più varie specie di vegetali, senza paura di voli di fantasia esagerati. Inoltre in alcuni punti del globo gli Alieni stanno procedendo alla semina di piante provenienti da ambienti Extraterrestri, con la possibilità di incredibili risultati. Il GM potrà introdurre anche Mutazioni Vegetali



vantaggiose per cui le piante soggette siano alberi da frutta o coltivazioni di prodotti alimentari che a causa dei raggi gamma hanno assunto dimensioni da record (con relativa gioia dei coltivatori).

## **Mutazioni tra Uomo e Animale**

Più diffuse delle precedenti, queste Mutazioni portano a incroci orripilanti esseri umani e creature animali che finiscono con il fondersi in esseri eterozigoti prodotto di un macabro insieme. Generalmente sono di questo gruppo le creature considerate più selvagge e pericolose, dato che in molti casi associano la bestialità degli istinti animali con l'intelligenza sviluppata della parte umana. Ecco alcune creature di esempio.

### **Aniger**

Gli Aniger, strane bestie dall'aspetto bovino, alti 150 cm e pesanti 300-350 kg. Sono degli incroci tra un uomo mucca e mollusco. Non possiedono un apparato digerente e si cibano solo delle sostanze che riescono ad assimilare per osmosi, strisciando il loro ventre molle sul terreno per raccogliere piccoli insetti e assorbirli mediante la pelle porosa.

Generalmente questi esseri non sono pericolosi a meno che non vengono provocati all'interno del loro stesso territorio. Si riproducono per autofecondazione e ogni individuo ha in sé i caratteri maschili e femminili. I piccoli nascono in uova dal colore bianco pallido.

Attributi: Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d8, Vigore d10

Passo: 6; Parata: 2; Robustezza: 8

Zoccolo: For+d4; Taglia: +1

### **Lehom**

Come ricorda il nome stesso, i Lehom sono incroci tra esseri umani e leoni. Digni di uno dei più classici racconti Mitologici greci, questi esseri in realtà sono dei giganteschi Mutanti dall'indole piuttosto bellicosa e dall'intelligenza primordiale, alti 200-250 cm e pesanti 100-130 kg. Generalmente vivono in luoghi non contaminati e custodiscono tutti gli oggetti di valore, che accumulano durante le loro perlustrazioni, con una furia belluina. Le loro armi preferite sono le scuri o le lunghe accette da boscaiolo, che riescono a maneggiare con abilità sorprendente per la loro mole. Si riproducono per accoppiamento e sono in continuo aumento demografico dato che la specie presenta una scarsa mortalità infantile e dei caratteri genetici piuttosto stabili.

Attributi: Agilità d10, Intelligenza d4, Spirito d6, Forza d8, Vigore d8

Abilità: Atletica d8, Combattere d10, Percezione d6

Passo: 6; Parata: 7; Robustezza: 8 (1)

Equipaggiamento: Ascia (For +d6), Possibili protezioni occasionali

Artigli: For+d4; Taglia: +1; Armatura: +1

## **Nahtaivel** (o in gergo "Budini")

Il nome totalmente impronunciabile di questi esseri è quasi difficile quanto la descrizione del loro aspetto fisico. Esteriormente assomigliano a dei molluschi dotati di due arti superiori quasi atrofizzati dato lo scarso uso che hanno e inferiormente presentano in "piede" simile a quello delle lumache ma dalla forma più circolare. Sono alti 180 cm e pesano 220 kg. Alla sommità del corpo gelatinoso una testa piccola e quasi sempre mostruosamente grassa racchiude un primordiale cervello umano, di cui comunque raramente i Nahataivel fanno uso. La riproduzione è il fattore più curioso per questi esseri. Difatti essa avviene periodicamente ogni 3 mesi e si avvale del processo di Mitosi Cellulare, che nell'arco di un'ora riproduce un essere totalmente simile all'originale. In pratica ciò che avviene ad una singola cellula del corpo umano quando subentra il processo di scissione e riproduzione in due metà identiche (Mitosi), accade anche all'intero organismo di questi esseri, dato che anch'esso si divide in due metà complete che assumono la forma e le caratteristiche dell'originale. Tale fenomeno ha consentito la riproduzione accelerata di questi esseri che ora si trovano in ogni parte del mondo. Per ucciderli definitivamente occorre bruciarli o bollirli affinché dalle parti recise non nascano altri piccoli "Budini".

Attributi: Agilità d4, Intelligenza d4, Spirito d4, Forza d6, Vigore d8

Passo: 4; Parata: 2; Robustezza: 8

Schiacciamento: For+d4; Taglia: +1

## **Restaminidi**

I Restaminidi sono Uomini Cavallette che grazie ad un astruso processo di fusioni genetiche sono diventati esseri umani pensanti con braccia e gambe da cavalletta. Sono alti 160-190 cm e pesano 45-60 kg. La situazione per questi sfortunati semiumani è più che mai tragica dato che si trovano a non poter convivere con la razza umana a causa del carattere schizofrenico derivato dal connubio tra la personalità umana e quella animale, ne possono adeguarsi alle insidie del regno Mutante che risulta una palestra di vita troppo dura per queste infelici creature. Solitamente vivono così nel sottobosco delle foreste ancora intatte o ai margini dei campi coltivati dagli uomini, cibandosi di ciò che riescono a trovare (nel secondo caso rimangono tuttora uno dei flagelli a cui gli agricoltori del 2028 non hanno ancora trovato rimedio). Non è raro incontrarli anche nelle periferie delle città abbandonate, raccolti in branchi o in piccoli gruppi.

Attributi: Agilità d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d6, Vigore d8

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Percezione d4

Passo: 6; Parata: 5; Robustezza: 5

Artigli: For+d4; Saltare: 12"

## Mutazioni tra Uomo e Vegetale

Degli incroci genetici tra uomini e piante la razza umana dal 2000 in poi non se n'è mai occupata scientificamente anche se gli esperimenti condotti negli ultimi 4 anni hanno dimostrato la maggiore forza e resistenza di questi prodotti Mutati alle condizioni avverse del clima rigido. Uno studioso tedesco di nome Heckermann ha condotto nel 2026 interessanti esperienze, riuscendo dapprima a produrre in cattività questi mutanti e in seguito a scoprire il codice di trasmissione genetico che più o meno ogni diversa razza possedeva in comune. La classificazione mediante le caratteristiche somatiche fu comunque scartata dato che presupponeva un lavoro di una mole eccessiva e così nel 2027 ci si orientò verso un tipo di catalogazione non propriamente scientifica ma sicuramente pratica:

Mutazione uomo-vegetale	Predominanza Vegetale	Pianta Acquatica	Marina
			Superficie
	Predominanza Umana	Pianta Terrestre	Sempreverde
			Ciclica
		Mutazione Superficiale	
		Mutazione Avanzata	

Mediante questo schema il Master potrà creare numerosi tipi di mutanti eterozigoti prodotto delle congiunzioni spurie (ovvero impure) tra il mondo vegetale e la razza umana. Non è detto che in questi casi le mutazioni debbano per forza essere fisiche. Un personaggio non Giocante potrà anche essere trasformato in un essere capace di comunicare con le piante mediante il contatto telepatico o con l'empatia (la condivisione delle emozioni). Ecco comunque un esempio di Mut. con predominanza vegetale e classificazione Pianta terrestre Ciclica.

### **Mut. Uomo-Vegetale**

Questo essere alto 3-8 m e pesante 180-700 kg, è soggetto alla ciclicità delle stagioni e pertanto in un dato periodo dell'anno perde le foglie, quindi le rinnova fiorisce per deperire nuovamente e così via. La parte umana conferisce la possibilità di movimenti rudimentali e pensieri primordiali ma la metà vegetale predomina in maniera schiacciante non consentendo la formulazione di pensieri articolati. Assolutamente pacifica tale mutazione si difende solo se attaccata. Altri tipi di mutazioni potranno essere introdotte a piacimento del MG Sono creature alquanto diffuse nel mondo del 2028.

Attributi: Agilità d4, Intelligenza d4, Spirito d6, Forza d10, Vigore d12

Abilità: Combattere d4

Passo: -, Parata: 4; Robustezza: 14 (3)

Rami: For+d4; Taglia: +3; Armatura: +3; Insensibilità: non subiscono malus dalle Ferite e non perdono Fatica

## **Mutazioni tra Vegetali e Animali**

Siamo giunti all'ultima delle 6 famiglie di cui avevamo accennato in precedenza. Di tutte quelle trattate è questa la più vasta, elencare anche solo il nome e le caratteristiche di una piccola parte implicherebbe la metà di questo libro. Così si è pensato di lasciare via libera alla creatività del Master che potrà introdurre a suo piacimento tutti i tipi di Mutazioni (dai più reali ai più fantasiosi) basandosi sulle descrizioni fatte sino ad ora.

### **Triceratti**

Dei topi hanno subito una mutazione che ha portato la razza ad una crescita e ad una camminata eretta: possono raggiungere un'altezza di 120-160 cm per 25-45 kg. Una Corazza simile a quella che possiedono le tartarughe ricopre alcuni punti delle cosce e del petto (fornendo gli stessi bonus concessi alle protezioni elencate nel cap. 9.3 di questo libro). I Triceratti prediligono la notte e i posti sporchi e bui per nidificare o accoppiarsi. Data la limitata intelligenza non hanno velleità di conquista e sono mossi solo da istinti primordiali. Altre sottofamiglie dei Triceratti sono i semplici Toporagno Giganti o i Ratti Assassini, Mutazioni macroscopiche delle razze originarie con valori leggermente inferiori a quelli sopraelencati.

Attributi: Agilità d8, Intelligenza d4 (A), Spirito d4, Forza d10, Vigore d8

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Percezione d6, Furtività d6

Passo: 6; Parata: 6; Robustezza: 9 (3)

Morso/Artiglio: For+d6; Armatura: +3

### **Alcune idee solo accennate da sviluppare in seguito:**

Un cane con le ali e il becco, tartarughe giganti con le zampe di felino, serpenti pelosi con un centinaio di zampette da roditore, pesci con la proboscide o la coda, crostacei giganti, rinoceronti nani corazzati con le zampe palmate, pecore con foglie al posto della lana, topi con chele da granchio, uccelli con il corpo da gatto, ricoperti di scaglie, ragni giganti completamente glabri, maiale con pinna caudale e profilo da squalo, orsi bianchi con le piume, leoni o pantere con la carne di legno (temibilissimi avversari) e così via. Si potrebbe allungare la lista per pagine e pagine ma la creazione e il conseguente sviluppo di creature Mutanti sarà lasciato come detto alla fantasia del Master che potrà proporre anche mostri “divertenti” o creature “disorientanti” (una mucca gelatinosa o una scimmia alata) per confondere le idee ai Personaggi.

# Alieni

## Razze Aliene

La Grande Nube di Magellano, visibile a occhio nudo tra le stelle dell'emisfero sud, è una galassia nana irregolare distante dalla terra circa 160.000 anni luce e con un diametro di circa 40.000 anni Luce. Da essa provengono le truppe di Invasione Aliene che dall'anno 1998 sino al 2024 hanno tramato alle spalle del genere umano per prendere il possesso del pianeta. Gli Extraterrestri giungono da una galassia tanto lontana che l'ubicazione precisa del loro mondo è impossibile dalla terra. Nel settembre del 2025 fu catturato e tenuto sotto osservazione un esemplare di Alieno che fornì alcune imprecise notizie e dei dati puramente teorici in un idioma letteralmente in traducibile. Solo due mesi dopo l'uomo apprese il vero motivo della venuta spaziale. Il mondo natale degli invasori, destinato a scomparire entro un breve lasso di tempo aveva costretto l'avanzata tecnologia Aliena a produrre enormi vascelli stellari in grado di affrontare a velocità astronomiche viaggi di incalcolabile distanza e la scelta sul mondo da colonizzare era caduta, oltre che su altri 6 pianeti posti in sistemi al di fuori della Via Lattea, sulla Terra. Nel corso degli anni tutte le scelte si dimostrarono infelici e l'unico pianeta al termine della selezione risultò il nostro. Un mondo cambiato nella sua forma però, trasformato in una immensa palude stagnante, ideale luogo di vita alieno. Il genere umano fu condotto mediante abili manovre politiche e burocratiche sull'orlo di una Guerra Globale e gli invasori non dovettero far altro che dare inizio al Cataclisma con una piccola scossa al delicato equilibrio. Seguendo il declino ipotizzato dagli Extraterrestri, sul pianeta avvennero sconvolgimenti tali da permettere la creazione di un ambiente naturale sufficientemente adatto per le esigenze degli spaziali. Quando l'uomo nel 2022 iniziò ad uscire dai rifugi sotterranei si accorse di quanto fosse vasta la distruzione ecologica che aveva causato e solo tre anni più tardi si rese conto di essere stato solo una marionetta tirata da fili provenienti da un'altra galassia. La guerra aperta tra il genere Umano e gli Alieni iniziò ufficialmente il 22 gennaio 2026, quando l'ambasciatore terrestre mandato a colloquio con i capi degli invasori tornò programmato con il compito di uccidere il Presidente Mondiale appena eletto. Da allora le poche notizie riguardanti i nemici invasori vengono trattate da una speciale sezione delle TAR che si occupa di studiare in maniera più approfondita possibile tutte le caratteristiche di questi Extraterrestri e purtroppo, dopo 2 anni ancora non si è venuto a capo di nulla. Le comparse su zone abitate da parte degli invasori sono rarissime e combattono la loro guerra servendosi di Meccanismi elettronici, Robot, Cyborg e Mutazioni Genetiche

assoggettate al loro dominio. L'ultima cattura di un esponente Alieno risale al 10 giugno del 2027, ovvero a parecchi mesi fa, e da allora i laboratori di ricerca sono rimasti senza elementi su cui operare.

## **Anatomia non Umana**

Dai pochi dati che l'uomo è riuscito ad ottenere, si è scoperto che tra gli invasori non esistono delle vere e proprie differenze razziali ma solo delle divisioni di mansioni che portano alla differenziazione. La razza è unica e morfologicamente presenta una spaventosa rassomiglianza con gli esseri umani, eccetto per alcune caratteristiche tipiche di rettili. Innanzi tutto posseggono il pollice opponibile e quattro dita della stessa lunghezza che anatomicamente differiscono davvero poco dalle mani umane. Si muovono eretti, camminando sugli arti inferiori che in alcuni punti presentano muscoli del tutto simili a quelli dell'uomo. Lo scheletro interno è composto da materiale cartilagineo ed è simile strutturalmente a quello umano, a parte una notevole evoluzione di quest'ultimo che non include che poche "ossa" unite da semplici giunture. Il rapporto tra questo scheletro e quello umano è simile a quello che intercorre tra quest'ultimo e quello dei Primati. Del Sistema Linfatico si sa molto poco. Degli studi hanno appurato che questo si sviluppa ricoprendo l'ossatura ramificata e giungendo così in tutti i punti del corpo. Sembra che la trasmissione nervosa avvenga inoltre anch'essa a mezzo scheletro ma i pochi esami sinora condotti non hanno permesso la pubblicazione di notizie certe. Poco si sa anche dei muscoli e dei movimenti a cui sono preposti. Sinora si sa solamente che alcune fasce muscolari sono simili per funzione a quelle che posseggono i rettili e che essi sfruttano per il movimento. Sul nutrimento e sul conseguente funzionamento del Sistema Digestivo si è appreso solo che questi esseri si nutrono sublimando alcune sostanze presenti nel vapore acqueo (e quindi nell'aria) o nell'acqua stessa. La parte più oscura tuttavia rimane il cervello. La mente di questa razza è strutturata secondo uno schema molto diverso dai canoni che l'uomo è solito affrontare. Pare che addirittura coesistano più emisferi indipendenti uniti e coordinati da un organo che è posto nella parte più superiore del cranio allungato. Questa "ghiandola" inibisce o stimola i diversi emisferi a seconda della situazione in cui si trova il soggetto e la reazione avviene nel giro di pochissimi istanti. Tale organo è ancora sotto attenta osservazione da parte di un élite di scienziati che si affanna quotidianamente per cercare di scoprirne i segreti, rivelandone così un eventuale punto debole. Purtroppo, per ora, questo è tutto ciò che si conosce a proposito degli invasori. Altre notizie riguardanti l'anatomia Extraterrestre non potranno essere divulgate prima del 2030, come afferma l'ultimo dispaccio TAR.

# Politica Governativa

Nel caso degli Invasori, non è esatto parlare di politica né di governo, dato che la società si basa su presupposti di uguaglianza che da noi sarebbero utopistici. Nelle divisione in classi il termine assume un significato equivalente a spartizione di compiti e la “casta” o la “classe sociale” vera e propria non esiste. Tra gli Alieni vi sono individui che occupano funzioni decisionali e altri che agiscono in base a ciò che viene discusso. Il sistema “legislativo” se così si può definire è strutturato in maniera piuttosto complessa, per cui ogni individuo, pur non facendo parte della sezione che prende decisioni, ha voce in capitolo. Innanzi tutto c'è l'assemblea locale, composta da 250 membri che rappresentano 2000 individui. La seconda assemblea viene chiamata “parziale” ed è composta da 500 rappresentanti che portano dinanzi a tutti i problemi dei singoli espressi nella precedente sezione. Infine vi è una terza assemblea che comprende i rappresentanti delle assemblee parziali. Questa è l'assemblea più numerosa e comprende 1000 persone che vengono scelte a caso tra tutta la popolazione e ha diritto a deliberare una sentenza. I membri di questo consiglio vengono messi in carica solo per la durata della consultazione, dopo toccherà ad altri individui. In questa maniera il problema di un singolo viene portato alla luce dell'assemblea locale. Se non viene risolto passa alla seconda sezione che se ne occupa più a fondo. Se la questione è molto grave infine passa al giudizio della giuria popolare, la quale espone il parere. Ogni 964 giorni (un anno alieno) vengono eletti i rappresentanti locali, parziali e popolari e anche questo sistema comprende la rotazione degli incarichi. Per quanto riguarda l'aspetto pratico invece, ad occuparsi di ciò sono soggetti compresi tra un certo limite di età, che lasciano il posto una volta giunti al termine del loro compito a individui più giovani. Anche tra questi ultimi non esistono problemi gerarchici dato che vengono guidati dai membri del “Consiglio degli Anziani”, ovvero un quarto nucleo decisionale, indipendente dai precedenti che delibera i comportamenti da assumere in caso di decisioni immediate. Il processo che dovrebbe subire una proposta attraverso i normali canali, sarebbe troppo lungo per permettere una efficacia reale e così, esiste questo consiglio composto da 500 anziani della specie che guidano la sezione Pratica per un periodo pari a 18 giorni e mezzo (tempo terrestre), ovvero l'equivalente di una settimana Aliena. Un giorno Alieno equivale a 2,642 giorni terrestri (per ottenere il numero esatto di ore basterà moltiplicare 2,642 per 24). In questo modo una settimana corrisponde a 18 giorni e mezzo circa, un mese a 79,2 giorni e un anno a 964,33 giorni. Tutti i Master che vorranno divertirsi a creare ipotesi o fare congetture sui sistemi di vita Alieni in base a queste cifre saranno assolutamente liberi di farlo. Tornando alla “politica”; non c'è molto altro da aggiungere dato che come detto il sistema decisionale è essenzialmente questo e il crimine non è un vocabolo in uso

nell'alfabeto Alieno. I Master dovranno ricordarsi di non introdurre pattuglie di Extraterrestri comandate da un capo ne dovranno contravvenire con le semplici norme fornite in questo paragrafo. Per il resto saranno liberi di introdurre numerosi fattori di loro creazione, purché questi non debbano poi presentare incongruenze con ciò che è stato scritto.

## **La divisione in caste**

La cultura aliena non possiede un'idea di religione e non vi è l'adorazione verso nessun tipo di oggetto o concetto astratto. Si esprime attraverso un complicato alfabeto articolato su suoni strisciati e aspirati e per scrivere utilizza un codice composto da circa 450 termini base. Non esiste l'idea della lettera singola ma solo del concetto che si vuole esprimere nella totalità. Non posseggono creature animali o primitive e sono l'unica specie esistente sul pianeta. Convivono con una grandissima varietà di Piante-Animali che sono la causa del loro esodo. Tali piante hanno subito nel corso degli anni un lento processo di crescita e ora minacciano di sopprimere l'intero pianeta. Le acque vengono prosciugate giornalmente per il sostentamento di queste piante e le paludi dove questi esseri hanno posto i loro insediamenti si stanno lentamente trasformando in deserti. Tecnicamente sono molto più avanzati del genere umano anche se non possiedono cognizioni specifiche in campi dove non si sono mai imbattuti. L'esistenza di vita a livelli non intelligenti ad esempio ha lasciato sorpresi questi esseri che solo da poco hanno iniziato a sfruttare le loro conoscenze per trasformare gli animali e i Mutanti in bioorganismi cibernetici, per metà umani e per metà meccanici. Socialmente non hanno un elevato numero di contatti. Non vi sono associazioni né gruppi di ideologie in contrasto con la maggioranza. Non producono più del necessario per il sostentamento e non si concedono a svaghi tipicamente umani. Non vi sono spettacoli né televisione, non esiste musica e durante l'esistenza si cerca di migliorare la qualità della vita per le generazioni successive. Non essendoci religioni non sono motivati dalla fede nelle decisioni che vanno prese e liberi di pregiudizi si basano sulla semplice logica. Presentano spaventosi punti deboli quando vengono presi singolarmente ma rappresentano una forza minacciosa quando si muovono in gruppo. Altri usi e costumi sociali sono lasciati all'inventiva del Master che potrà in futuro creare avventure ambientate nelle navi aliene nelle loro basi terrestri.

## **Armi ed equipaggiamento**

Purtroppo data la scarsità di contatti con gli invasori non è stato possibile sinora reperire un manufatto o un arma in grado di svelare i segreti della tecnologia Aliena. Gruppi di esploratori affermano di essersi imbattuti in Pistole Soniche o Armi Caloriche ma i pochi



superstiti forniscono tuttora solo vaghe interpretazioni dell'equipaggiamento Alieno. Possiedono almeno due tipi di vascelli per brevi viaggi. Uno dei due è equipaggiato con cannoni che emettono onde luminose che sgretolano qualsiasi tipo di superficie, l'altro pare venga usato come semplice spoletta o mezzo di trasporto. Sono stati anche avvistati dei Cargo intenti a imbarcare materie prime del pianeta raccolte probabilmente per uno studio oro-geografico della Terra.

## Prigionieri

Bisognerà ora prendere in considerazione l'eventuale sorte che capiterà a tutti i Personaggi non abbastanza abili da evitare le trappole nemiche. Data la “politica” bellica portata avanti dagli Alieni, un prigioniero risulta una persona potenzialmente ribelle e quindi altrettanto pericolosa. Non vi sono difatti campi di prigionia in ogni base terrestre degli invasori ma al contrario esiste una astronave gigantesca “parcheggiata” in orbita geostazionaria che da 2026 raccoglie tutti gli umani catturati e viene protetta mediante una rete elettromagnetica che impedisce a qualsiasi veicolo di fattura non Aliena la penetrazione. I Prigionieri vengono riuniti in questa gigantesca fortezza e qui vengono lasciati al loro destino. Alcuni muoiono di fame entro la prima settimana dato che gli Alieni si preoccupano di gettare solo dei resti di Mutanti per sfamare le centinaia di reclusi. Altri per la disperazione si gettano nel vuoto mentre i più caparbi passano tutto il loro tempo ad ispezionare la nave in cerca di qualcosa di utile per la fuga. Sinora solo pochissimi fortunati ed ingegnosi individui sono riusciti nell'impresa e il rapporto di successo in questo caso è di un successo contro circa 2000 fallimenti. L'astronave si trova ad una altitudine di circa 150 Km dal suolo, nella Ionosfera. La temperatura in questa zona è elevata e la miscela comprende in massima parte elio ed idrogeno. L'ossigeno per la respirazione viene a mancare e la sua rarefazione avviene già al di sotto degli 80 Km, limite al quale arriva la Stratosfera. Sinché non si giunge agli strati inferiori di quest'ultima si è anche soggetti al bombardamento dei Raggi Cosmici e delle radiazioni solari nocive che vengono trattenute dalla Ozonosfera, molti Km più in sotto. Infine prima di giungere alla Troposfera, ovvero la porzione di ciclo che comprende le nuvole e la miscela di ossigeno adatta alla respirazione, si deve passare attraverso ad una fascia, chiamata Tropopausa in cui la temperatura scende al di sotto degli 85 gradi centigradi.

Queste micidiali escursioni termiche, unite alle radiazioni presenti e alla rarefazione dell'ossigeno dividono meglio delle più solide sbarre i prigionieri dai loro compagni, 150 Km più sotto. I Master che vorranno ambientare avventure a bordo dell'astronave prigioniera saranno liberi di procedere; aiutati dai disegni e dalle spiegazioni fornite in questi capitoli si potranno ricreare degli incredibili scenari in cui la tecnologia aliena produce ad ogni passo un'incognita. Ora vedremo anche un'altra fine a cui potranno essere soggetti i

Prigionieri dopo la cattura.

## **Robot, Androidi e Cyborg**

Questi sono gli unici prodotti della tecnologia di cui l'uomo ha appreso l'esistenza (a sue spese) e anche la terribile potenza distruttiva. A causa del clima ancora non esattamente favorevole, le razze Aliene non si affacciano quasi mai sulla superficie terrestre, e quando si muovono sfruttano delle gigantesche astronavi a forma di emisfero che sprofondano nel mare, lasciando un'isola emersa, su cui atterrano le navi spola. Le perlustrazioni, unitamente alla raccolta e alla selezione dei prodotti terrestri e quindi compiuta da squadre di Robot, Androidi, difesi da Cyborg di forma umanoide dal potenziale distruttivo enorme. I Robot generalmente sono costituiti da un'unità principale di forma sferica in cui alloggia il microprocessore gelatinoso che fa capo all'intero corpo. Questi meccanismi sono centinaia di volte più sofisticati di quelli prodotti prima del conflitto dalla razza umana e posseggono caratteristiche tali da conferire loro una forma di pensiero primordiale ma efficace. Sono addetti alla raccolta di materiali per lo studio del suolo dell'aria e delle acque e posseggono sistemi di difesa molto semplici ma altrettanto efficaci. I Robot (come tutti i meccanismi alieni) sono costruiti con una lega sconosciuta all'uomo che presenta delle tracce di Titanio misto a carbonio, ferro ed altri due componenti non ancora decifrati. Questa lega conferisce ad una piastra dallo spessore di pochi mm una solidità pari a 10 mm di Acciaio temprato e una resistenza al calore simile ai materiali refrattari impiegati per la costruzione delle antiche navette spaziali che ponevano in orbita i satelliti. Le normali pallottole difficilmente scalfiscono le corazze dei Robot Operai, anche se cariche maggiori riescono a danneggiare i sistemi interni di equilibrio e memoria. Molto più pericolosi sono invece gli Androidi Serventi, che di solito accompagnano le pattuglie dei robot nei turni di ricognizione e raccolta. Questi meccanismi assumono sembianze vagamente umanoidi ed escono costruiti sugli stessi principi dei Robot. Un Microprocessore gelatinoso molto sofisticato immagazzina e convoglia in pochi microsecondi le variazioni registrate dall'esterno e un meccanismo di memoria consente il confronto con schemi già utilizzati o elabora i nuovi schemi di reazione. Questo conferisce agli Androidi una certa lentezza nell'iniziativa, peraltro totalmente sopperita dalla perizia tattica e dalla potenza di fuoco espressa in combattimento. Generalmente nei modelli meno potenti i cavi che convogliano gli impulsi si trovano allo scoperto anche se i rivestimenti di similplastica (l'uomo ancora non ha scoperto di che materiale si tratta e lo cataloga sotto questo nome) hanno una discreta solidità. Vi sono modelli di Androidi per molte esigenze; molti di essi svolgono funzioni di guardia o vigilanza, altri sono attrezzati per la cattura, infine altri ancora sono dotati di astrusi ma efficacissimi materiali bellici che hanno potenze di fuoco capaci di annientare un branco di mutanti con un solo attacco.

Il Master chiaramente dovrà centellinare la presenza di queste macchine mortali anche se potrà permettere loro sporadiche comparse (2/3 per avventura, agli inizi). Infine vi sono i Cyborg, o macchine umane. Questi non sono altro che prigionieri umani, che una volta privati della volontà (ma non dell'Intelligenza) vengono operati chirurgicamente e dotati di appendici o arti metallici. Dei programmi di condizionamento e allenamento ne fanno perfette macchine da guerra senza sentimenti e dotate solo di furia belluina che viene opportunamente incanalata da uno stimolatore di impulsi, contro l'avversario che si trovano davanti. Data la loro particolare conformazione fisica, i Cyborg sono combattenti la cui vita cessa quando ogni funzione cerebrale si interrompe, mentre con la semplice recisione di un arto o di una parte, continuano imperterriti i combattimenti. Anche di Cyborg esistono almeno 6 modelli conosciuti di cui 2 sono dotati di dispositivi di autodistruzione, e fungono da Kamikaze umani. Non sempre i Cyborg presentano evidenti i segni della loro trasformazione. A volte il condizionamento trasforma un normale essere umano in uno Psicopatico Maniaco omicida dalla furia devastante che opera solo dopo la stimolazione a distanza mediante onde ELF (onde a bassissima intensità di frequenza). In questa maniera anche un Personaggio aggregato alla compagnia può risultare perfettamente normale sinché, grazie ad un comando non si trasforma in una belva assassina.

**Robot Raccogliatore catalogatore:** Corazza in Durium (così viene chiamata la lega sconosciuta), armi soniche, Velocità di movimento normale: 4.2 Km/h max, su cingoli 65 Km/h.

Attributi: Agilità d4, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d6, Vigore d10

Abilità: Atletica d4, Combattere d4, Percezione d8, Scienza d8

Passo: 2 (10 su cingoli); Parata: 4; Robustezza: 12 (5)

Armatura: +5 (durium); Arma sonica: For+d6 non letali, ignora armatura; Costrutto: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; Non respira, non mangia ed è immune a veleni e malattie; È immune al Dissanguamento; Le sue Ferite sono annullate con Riparare anziché Guarigione, ignorando il limite dell'Ora di Grazia.

**Robot Esplorativo:** Corazza in Durium, Armi soniche, Velocità di movimento max 19.7 Km/h.

Attributi: Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d6, Vigore d10

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Percezione d8, Conoscenze Comuni d8

Passo: 5; Parata: 5; Robustezza: 13 (6)

Armatura: +6 (durium); Arma sonica: For+d6 non letali, ignora armatura; Costrutto: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; Non respira, non mangia ed è immune a veleni e malattie; È immune al Dissanguamento; Le sue Ferite sono annullate con Riparare anziché Guarigione, ignorando il limite dell'Ora di

Grazia.

**Androide Difesa:** Corazza in Durium rinforzata armi caloriche, Velocità max. 21.3 Km/h.

Attributi: Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d8, Vigore d10

Abilità: Combattere d8

Passo: 6; Parata: 6; Robustezza: 14 (7)

Armatura: +7 (durium); Arma calorica: For+d8 PA 4 Arma Pesante; Costrutto: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; Non respira, non mangia ed è immune a veleni e malattie; È immune al Dissanguamento; Le sue Ferite sono annullate con Riparare anziché Guarigione, ignorando il limite dell'Ora di Grazia.

**Androide Esplorativo di copertura:** Corazza in Durium rinforzata, armi caloriche, Velocità max. 38.6 Km/h.

Attributi: Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d8, Vigore d12

Abilità: Atletica d4, Combattere d6, Percezione d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Sopravvivenza d6

Passo: 8; Parata: 5; Robustezza: 15 (7)

Armatura: +7 (durium); Arma calorica: For+d8 PA 4 Arma Pesante; Costrutto: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; Non respira, non mangia ed è immune a veleni e malattie; È immune al Dissanguamento; Le sue Ferite sono annullate con Riparare anziché Guarigione, ignorando il limite dell'Ora di Grazia.

**Cyborg A-1 [Protagonista]:** Corazza corpetto e calotta per la testa in durium trapiantati sottopelle, combatte con arti superiori meccanici o arma, Velocità max 15,4 Km/h.

Attributi: Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d10, Vigore d8

Abilità: Combattere d10, Sparare d8, Intimidire d8, Atletica d4

Passo: 6; Parata: 7; Robustezza: 11 (5)

Armatura: +5 (durium); Pugno robotico: For+d4 PA 2; M 16: Gittata 24/48/96, Danni 2d8 PA 2, CDT 3, Colpi 26, Raffica da Tre Colpi; Cyborg: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; È immune al Dissanguamento.

**Cyborg AA-3 [Protagonista]:** Corazza corpetto e calotta per la testa in durium trapiantati sottopelle, combatte con arti inferiori meccanici o arma, Velocità max 95.8 Km/h.

Attributi: Agilità d10, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza d6, Vigore d8

Abilità: Atletica d8, Combattere d8, Sparare d8, Percezione d8, Furtività d8, Intimidire d6, Conoscenze Comuni d4, Arte del Furto d4, Sopravvivenza d8

Passo: 10 (dado di corsa d10); Parata: 6, Robustezza: 11 (5)

Armatura: +5 (durium); Frenesia: 2 dadi di Combattere con 1 attacco; Nervi saldi: pesca due carte azione e usa la migliore; Schivare, Schivare Migliorato: -2 attacchi a distanza, +2 tiri per Sfuggire a Effetto ad Area; Calcio: For+d6; M 16: Gittata 24/48/96, Danni 2d8 PA 2, CDT 3, Colpi 26, Raffica da Tre Colpi; Cyborg: Aggiunge +2 ai tiri per riprendersi da Scosso; Ignora 1 punto di penalità da Ferite; È immune al Dissanguamento.

Ecco terminata un breve tabella con elencati solo alcuni tra i vari tipi di Androidi Robot o Cyborg utilizzati dalle forze di invasione. Inutile ripetere che il Master potrà introdurre qualche nuovo modello di “umanoide” sempre baciando bene al bilanciamento tra forze contrapposte in campo.