

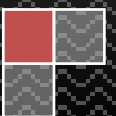
2012

EX Nihilo

[Manuale di gioco]

Gioco di ruolo live/

Francesco Giammanco



Cosa è EX Nihilo?

EX Nihilo è un gioco di ruolo che abbraccia il gioco di ruolo da tavola e live. I generi trattati dall'ambientazione sono prevalentemente sci-fi, horror, racconti uchronici, noir, conditi da un sottofondo survival.

Cosa sono i giochi di ruolo? Live? Da tavolo?

Il gioco di ruolo (RPG o Gdr) è, come dice il nome stesso, un gioco dove le persone interpretano dei personaggi legati ad una storia e a delle vicende narrate da una figura che organizza/narra le partite: il Narratore. Chi “gioca di ruolo” non lo fa per vincere (di fatto, non si vince e non si perde), ma per giocare. Nulla di ciò che si racconta è reale, e i personaggi interpretati vengono creati dai partecipanti in seguito ad un atto di pura fantasia. A differenza dei Giochi di ruolo da tavolo, dove l'interpretazione è legata alla sfera immaginativa/interpretativa orale, nei Live (o Larp, Living Action Role Play) il giocatore interpreta e veste i panni del suo alter- ego.

A cosa serve questo manuale? E le regole?

Il manuale è un compendio necessario per conoscere e l'ambientazione, a far comprendere cosa andrà ad affrontare il personaggio, e a che tipo di storia si troverà davanti. Le regole servono a descrivere e a far interagire fra loro i Personaggi Giocanti (da ora in poi PG o pg): ricordiamoci che non stiamo giocando “noi stessi”, ma una parte, non molto dissimile da quella gestita durante una sessione di teatrale interpretazione a soggetto.

Le regole descrivono i modi per interagire sia in ambiente Live, sia fuori da esso, in intersessione o partita libera.

E se volessi giocare solo la parte da tavola o solo il Live?

E' possibile: non ci sono penalità in termini di capacità di far progredire il personaggio, se si gioca uno solo dei due aspetti di EX Nihilo; vogliamo divertirvi con ognuno voi, secondo il tempo che avete a disposizione.

Detto questo, non posso che augurarvi una buona lettura!

Francesco Giammanco

A	I
Abilità; 38	I Wormhole; 8
Anomalia energetica; 15	Il Direttivo; 31
Anomalia metabolica; 12	
Anomalia ottica; 13	L
Anomalia Spazio-temporale; 16	La Corporazione; 17
Anomalie; 10	La realtà dietro il mondo; 7
Armatura; 47	La Storia; 5
Avanzamenti Anomalia Energetica; 77	Le chiamate e i Segni; 52
Avanzamenti Anomalia Metabolica; 65	
Avanzamenti Anomalia Ottica; 69	M
Avanzamenti Anomalia Spazio – Temporale; 73	Missioni; 27
Avanzamenti Generici; 61	
B	P
Background o Modulo di arruolamento; 55	Prove di abilità e Sistema G.S.P.; 41
	Punti Energia; 41
C	
Cartellini Energia; 54	R
Cartellini Informazione; 53	Regolamento; 32
Collaboratori; 21	Reparto Amministrativo; 30
Combattere con due armi; 51	Reparto tattico/scientifico; 23
Combattimento, Danni e Iniziativa; 44	Riepilogo del turno di combattimento; 47
Costruzione Scheda; 55	
Creazione del personaggio; 55	S
	Scelta dell'anomalia; 56
D	Scudo; 51
Dissidenti; 19	<u>Sezione gioco da tavolo e intersessione</u> ; 33
	<u>Sezione LARP</u> ; 48
E	Spesa degli slot Avanzamento; 60
Equipaggiamento base; 82	Spesa dei punti abilità; 57
EX Nihilo: Istruzioni per l'uso; 4	
F	T
Ferite; 46	Turni e Azioni; 35
Ferite, Armi e Armature; 50	
	V
G	Vita e Morte; 36; 49
Gli Attributi; 36	

EX Nihilo: Istruzioni per l'uso

Per semplificare la fruibilità del manuale, abbiamo deciso di creare una cartina tornasole per comprendere cosa il giocatore reputa importante e cosa no. Alcuni giocatori potrebbero essere interessati alle intersessioni, alla parte più simile ad un

gioco di ruolo da tavolo, altri agli aspetti action del live, altri ad entrambi. Per soddisfare tutti, e non rendere il manuale di difficile consultazione, abbiamo raccolto diverse opzioni di lettura, suddividendo i giocatori in diverse categorie, funzionali più che reali. Ecco come è stato organizzato il manuale, e per chi:

- *Sono interessato agli aspetti action del live, meno al resto:* Alla fine di ogni paragrafo trovi il sunto veloce di ciò che è scritto sopra (troverai la scritta **In breve:**). DEVI conoscere almeno quello. A pag. 48 trovi le regole relative al live.
- *Sono interessato agli aspetti interpretativi dell'intersessione:* hai molto da leggere. Se non sei interessato alla parte action, salta le descrizioni delle chiamate e i loro significati.
- *Sono interessato a tutto ma ho poco tempo per "studiare" il manuale:* leggi tutte le parti descrittive dell'ambientazione, ti aiuteranno ad ambientarti; salta le storie in corsivo, all'inizio di ogni paragrafo. C'è sempre tempo per leggere una buona storia, potrai tornarci dopo, con calma. A fine manuale, prima dei ringraziamenti, troverai una tabella riassuntiva delle regole principali: dovrai conoscerla bene, ti servirà per interagire con gli altri giocatori durante le sessioni live.
- *Sono interessato a tutti gli aspetti del manuale:* Benvenuto ad EX Nihilo, stiamo per cominciare!

La Storia

"C'e' un mondo dove gli uomini camminano, amano, lottano e inventano, un luogo dove si divertono, tramano e vivono e fantasticano...ecco fantasticano e giocano ad esser qualcos'altro... e c'e' un mondo che qualcuno di loro definirebbe fantastico, altri terribile altri semplicemente ne avrebbero paura abitato da cose e persone che i primi crederebbero usciti da qualche romanzo, storia o gioco inventato da loro. E se questi ultimi camminassero non visti? E se ti camminassero accanto ma in un'altra dimensione? E se potessi andarci anche tu? E se tornando dopo averli conosciuti tu non fossi esattamente come prima, più spaventoso senza che nessuno capisca come? Saresti ancora

sicuro che ti piaccia dopo aver visto le cose stupende e orrorifiche? E soprattutto se tu sei andato chi ti garantisce che gli altri non ti stiano DAVVERO camminando accanto..."

In "Ex Nihilo" interpreti un soggetto venuto in contatto con un **Wormhole**, cambiando per sempre il suo corredo genetico. Si è soliti chiamare "**Anomalia**" le persone che hanno contratto un legame con i Portali/**Wormhole**.

La natura dei varchi non è facile da stabilire; si parla di distorsioni spazio-temporali, di porte su altri mondi, su realtà in qualche maniera tangenti. Scientificamente non si riesce a raggiungere una definizione né una spiegazione plausibile al fenomeno: alcune esplorazioni dall'altra parte dei Portali sembrano dar adito a teorie riguardo alla possibilità di una presenza, seppur discontinua, di **Wormhole** attivi nel nostro passato. Un'altra peculiarità è legata all'interazione: soltanto le "anomalie" riescono ad avere un contatto con queste porte nello spazio (solitamente bidimensionali); è stato calcolato che meno di una persona su 150.000 ha le potenzialità per essere cambiato dall'interazione.

La maggior parte dei **Wormhole** è controllata da un'organizzazione paramilitare, al cui interno è presente un forte complemento di occultisti ed economisti: **la Corporazione**. Lo scopo ufficiale delle strutture corporative è quello di studiare i **Wormhole** e salvaguardare i dati e la sicurezza internazionale. All'interno i fondi vengono amministrati in maniera tale da invogliare le "**Anomalie**" a partecipare attivamente alle scoperte e alla gestione, tramite un sistema di "crediti", elargiti al conseguimento di obiettivi per l'acquisto di armi, equipaggiamento vario, e... informazioni (e molto, molto altro...).

Ogni personaggio attivo in campagna interpreta un'**Anomalia**, un essere umano "cambiato" nel corpo, capace di resistere a shock di varia natura, più forte, in grado di manipolare varie forme di energia, alterare la percezione spazio-temporale. Di contro, le anomalie dipendono dal **Wormhole**, perché stare troppo lontano dalla fonte del cambiamento, significa, invariabilmente, morte.

La realtà dietro il mondo

La corporazione. Se sai cos'è, vuol dire che non ne sai comunque abbastanza. Se è la prima volta che la senti nominare, vuol dire che ti sei appena cacciato in un guaio, o che questa è per te, come direbbe qualcuno, l'inizio di una meravigliosa avventura. Io propendo di più per la prima versione dei fatti, ma si sa, è tutta una questione di percezioni, e le percezioni possono essere parecchio distorte, da questa parte dello specchio.

Non suona molto bene come frase di propaganda? Possibile, ma che importanza può avere? Se sei arrivato a questo punto, le tue scelte sono davvero molto molto limitate.

Ma facciamo un passo indietro. Wormhole, è questo il modo in cui li chiamano. Che cosa siano con esattezza, difficile a dirsi. Il nome di sicuro non è rassicurante. La nostra realtà, solida, compatta, perfettamente razionale, rischia di trasformarsi in una specie di groviera, se incappi in uno di questi "passaggi". Non molti hanno l'onore di una simile epifania. Sinceramente nemmeno io so molto sui Wormhole, mi piacerebbe pensare che molti di loro coincidano con luoghi "particolari", dei focus, dei crocevia tra i mondi, ma le informazioni su questo sono assolutamente top secret, e per quanto ne so, potrebbe essercene proprio uno nel tombino sotto casa vostra. Magari è proprio quello che ti ha portato ad essere un'Anomalia, l'informazione non mi è stata data, come con tutta probabilità non conoscerò né te, né i tuoi compagni di squadra. Ancora una volta, le informazioni sono più preziose dell'oro, e come tali vengono custodite, nella corporazione.

Una cosa è certa, le statistiche dicono che soltanto una persona su centocinquantamila, passando vicino ad un Wormhole possa entrarci davvero in contatto. Tu sei uno dei prescelti, e sei cambiato. Esistono diversi tipi di anomalie che si possono contrarre se finisci in un Wormhole, da quelle più puramente fisiche a quelle che coinvolgono la mente e lo spirito. Ma in tutti i casi, c'è un elemento in comune, che è destinato a cambiare la tua vita per sempre. Indietro non si torna, il tuo corredo genetico è mutato, c'è chi considera l'interferenza del Wormhole come una specie di virus, chi lo chiama un dono, e tuttavia resta il fatto che sei condannato a vita. Chi entra in contatto con l'energia delle faglie dimensionali, crea un legame indissolubile, che non può essere spezzato. Stai lontano per sei mesi da un Wormhole, e sei spacciato. Tumori, pazzia e consunzione del cervello, possono essere alcuni dei modi in cui si presenta la fine, ma c'è chi sparisce letteralmente nel nulla, e se leggete sul giornale di un piromane che si è dato fuoco, beh, dietro quel triste trafiletto di cronaca, potrebbe esserci semplicemente "uno di noi".

Questo è il punto in cui entra in gioco la Corporazione. Sei un'anomalia, ma il tuo rapporto con il Wormhole ti rende parecchio interessante, per un'associazione che ha come scopo di controllare e studiare i Wormhole. C'è molto da imparare, e c'è molto da apprendere. Cosa sono davvero questi Wormhole? Aprono porte sul passato, sul futuro, su piani differenti dal nostro, realtà alternative?

E quali sono le regole che si trovano dall'altra parte? Tutte domande affascinanti, e c'è un solo modo per rispondere: esplorare.

E la Corporazione si occupa di regolamentare tutto questo. Non fraintendiamoci, non si tratta di un'organizzazione onnipotente, ci sono state delle fughe di notizie, anche se non hanno raggiunto il grande pubblico, i fondi non sono infiniti, e se hanno così bisogno di te, che fino a un paio di giorni prima di tutto questo non sapevi un bel niente, beh, questo potrebbe anche spingerti a riflettere. Una cosa però la corporazione sa farla bene, sa controllare l'accesso ai Wormhole. Perciò se non vuoi ritrovarti attaccato alla canna del gas quando il tuo tempo sarà finito, sarà opportuno venire a patti con le persone che ti hanno contattato. In fin dei conti sono anche gentili, vogliono solo collaborare. Non sarai nemmeno obbligato a entrare attivamente nei ranghi corporativi, tutto quello che ti viene chiesto è di seguire delle semplici e poche regole, e di aiutare nell'esplorazione, secondo quelle che sono le tue capacità specifiche.

Se sei uno di quelli che gridano sempre al complotto, a questo punto potresti essere entrato in allarme. In fin dei conti cos'è la Corporazione? Un'organizzazione paramilitare di cui non si conosce il vertice né lo scopo, e che fa di tutto per tenere avvolta nella più assoluta segretezza ogni informazione non essenziale.

Sapere è potere, e il potere si paga. Anche io sono qui, a combattere con le unghie e con i denti per ottenere qualche frammento di verità in più, perché la corporazione è generosa con chi sa rendersi utile, e insomma, potrei anche spaventarvi dirvi che tutto è in vendita, equipaggiamento speciale, armi, persino le persone stesse, ma alla fine, mettere paura alle reclute è parte del rito d'iniziazione e non è vero che tutto quello che si dice sia vero. Quando vi parleranno di mondi dove l'aria vi brucia le vene, o del rischio di uccidere il vostro bisnonno in un viaggio in un futuro non troppo remoto, prendete tutto con la giusta dose di dubbio. Anche se la cautela quando si tratta di un viaggio nella tana del verme non è mai troppa.

Dietro il mondo così come noi lo conosciamo, ci sono segreti che da sempre vengono celati. E' abbastanza comune sentire parlare di spiriti, alieni, complotti, Illuminati. Non tutto quel che viene raccontato è vero, non tutto ciò che possiamo credere di aver colto è falso. Esistono fenomeni, regioni del nostro piano, conosciuti solo genericamente, altri espressamente taciuti. La logica scientifica e il senso comune ci hanno sempre messo in guardia rispetto ad eventi che non possono verificarsi/replicarsi. Tutto ciò ha aiutato la Corporazione a coprire qualsiasi evento fuori dall'ordinario, qualsiasi sospetto legato al paranormale, a qualsiasi verità fuori dalla rete di controllo dei media.

Controllo e Potere.

In breve: è un gioco dove la realtà è sempre dietro un'altra porta.

I Wormhole

Catalogare i Wormhole, è un lavoro difficile e affascinante. La prima distinzione che può essere fatta, è tra i Wormhole Tematici, ed i così detti Wild. I buchi di verme tematici hanno un collegamento fisso con un semipiano differente dal nostro, finestre perennemente aperte su terre nascoste, e che andiamo ricomponendo pezzo dopo pezzo. E poi esistono i Wild, dei canali aperti su tutti i piani, e attraversare il Wormhole in quel caso, comporta il rischio della casualità, ma anche possibilità che altrimenti non ci sarebbero concesse. I Wormhole sono la quintessenza del mistero, su questa terra. Ci sono mondi che sembrano essere molto più strettamente connessi a questa realtà, mentre per il nostro questo fenomeno sembra relativamente recente, o forse semplicemente dovremmo considerarlo molto più rado e sporadico. Se questo sia causa o effetto della solidità delle leggi fisiche che caratterizzano il nostro mondo, è difficile a dirsi. Un dato innegabile è che in molti luoghi al di là dei WH, il chimismo è differente dal nostro, motivo per cui delle spedizioni equipaggiate con delle normali armi da fuoco rischierebbero un fallimento completo. Cosa c'è dall'altro lato? Se anche il nostro legame con il Wormhole non fosse indissolubile, per molti di noi questa domanda è più che sufficiente per andare avanti. Abbiamo trovato tracce di civiltà simili a quella terrestre, costruzioni che potrebbero ricordare le pietre di Stonehenge, e tracce di mondi alieni, completamente diversi dal nostro. Il rapporto tra WH e spazio tempo è controverso e insoluto, e non è l'unico degli enigmi che circondano i nostri studi. I Wormhole devono essere studiati. Sia con la ricerca fatta in laboratorio, a distanza, che con le spedizioni vere e proprie.

Ci chiamano Anomalie, ma siamo più che uomini, e il nostro caro, vecchio mondo, è troppo piccolo per contenerci. Un salto nel buio ha sempre i suoi rischi, perciò lasciate che le menti facciano la loro parte, e poi i guerrieri avranno la loro occasione di coprirsi di gloria. Lo sapranno in pochi, è vero. Ma il brivido dell'ignoto è una cosa che ci lega tutti e meglio rimanere nell'ombra, piuttosto che venire perseguitati come mostri. Quale sarà il tuo prossimo viaggio? Il Wormhole aspetta, e tu lo saluterai come un vecchio amico.

Il **Wormhole** rappresenta molto più di un passaggio fra due o più piani. Scientificamente, viene definito come **Wormhole** (o *ponte di Einstein-Rosen*) una caratteristica dello spazio-tempo tale da rendere più veloci gli spostamenti all'interno dell'Universo o tra Universi. Essendo una galleria gravitazionale, come ipotizzato dal fisico Kip Thorne e dal collega Lorentz, i **Wormhole** permettono il passaggio di materia, in grado quindi di viaggiare fra punti dello spazio posti a distanze altrimenti irraggiungibili per la prospettiva di vita umana. Per una ragione sconosciuta, soltanto alcune persone sono in grado di visualizzare i Portali e interagire con essi; è stato ipotizzato che sia necessario un determinato stato energetico per interagire con essi, per quanto non sia ben comprensibile cosa accada al soggetto qualora sia compatibile all'interazione. Un'altra caratteristica del **Wormhole** sono le modalità di passaggio: l'interazione con le **Anomalie** rende il portale sensibile di passaggio, a patto che sia opportunamente "stimolato" da una certa quantità di energia; come feedback, il Portale rilascia e altera il chimismo della realtà presente in un raggio di qualche metro di distanza dal **Wormhole**. Di conseguenza risulta impossibile trasportare equipaggiamento basato su determinate sostanze chimiche, come il nitrato di potassio, la nitrocellulosa e interagendo perfino con alcuni processi di ossidoriduzione, rendendo così inservibili armi da fuoco e molti tipi di generatori elettrici o pile. In aggiunta a questa destrutturazione della materia il **Wormhole** consente a chiunque abbia intrapreso il viaggio, di tornare indietro. Una teoria piuttosto accreditata mette in correlazione l'instabilità fisica dei viaggiatori con la possibilità di ritorno; gli esploratori sembrano dunque "tracciati", se non specificamente dal Portale, dalla realtà spazio-temporale di provenienza (è stato provato che un viaggiatore terrestre abbia accesso a quasi tutti i **Wormhole** esistenti sul nostro piano di esistenza).

Una delle prime scoperte fatte in materia di viaggi spazio-temporali, è che la nostra realtà sembra la più "stabile", o comunque fra le maggiori: in molte realtà le leggi chimico-fisiche non rispondono sempre alla stessa maniera, rendendo parte degli studi scientifici terrestri se non inservibili, di difficile utilizzo.

Per semplificare il lavoro di monitoraggio delle realtà attigue, è stato introdotto un sistema di classificazione, basato su caratteristiche evidenti:

- **Wormhole stabili**: porte fra due punti ben definiti della realtà. Una delle caratteristiche di questi Portali è di avere bisogno di una notevole quantità di energia elettrica (o termica, in alcuni casi), per attivarsi. Solitamente le realtà connesse sono fra le più simili alle nostre, in termini di leggi chimico-fisiche.
- **Wormhole spaziali selvaggi (ciclici)** : suscettibili a repentini cambiamenti di stato, sono degli snodi fra diversi punti dello/degli Universo/i (difficile

comprendere il punto di destinazione). L'energia necessaria per rendere possibile il passaggio di materia è bassa, anche se si suppone che la quantità di energia rilasciata potrebbe in qualche modo influenzare la destinazione. E' stato riscontrata la possibilità di ritorno in piani precedentemente visitati

- **Wormhole spaziali selvaggi (casuali):** simili ai precedenti, ma senza nessuna possibilità di ritorno in realtà precedentemente esplorate.
- **Wormhole spazio-temporali selvaggi:** stesse caratteristiche dei Portali selvaggi, con l'accreditata possibilità di interagire temporalmente, oltre che spazialmente, con le dimensioni.

In breve: I **Wormhole** sono anomalie spaziali che permettono viaggi fra i mondi e nel tempo. Solo alcune persone li vedono e interagiscono con loro. Queste persone vengono chiamate **Anomalie**.

Anomalie

Diario, 15 Luglio

"La cosa peggiore è cominciare. E' un costante senso di Deja-Vù, ancora prima di iniziare a scrivere. So che stasera, "molto probabilmente" andrò al solito bar, e troverò ad attendermi un uomo calvo, con l'orecchino all'orecchio e un pizzetto rosso, che mi saluta con la mano e a mo di saluto mi dice la parola "Wormhole". E' inquietante che pur non sapendo cosa vuole dire, in quel momento invece LO SO, e gli sorrido per accomodarmi al suo tavolo. Ma mentre sto prendendo una forchetta di plastica, per infilzargliela nell'occhio e scappare per la mia libertà (!?!), il tavolo si anima e lo vedo bloccarmi la mano. Dovrei essere in un locale affollato di sabato sera, e nessuno si accorge di NIENTE. Anche le droghe che mi inietta in vena, per portarmi via, e non so che altro lungo il tragitto... sino ad un luogo che non riesco a vedere... non voglio vedere. "Devo aspettarmi questo e quant'altro." Mi trovo, scritta di mio pugno evidentemente, nel mio quaderno di appunti, questo diario. La calligrafia è mia, sono andato al parco per osservare i piccioni e disegnarli. E ora mi trovo questo. E' il 10 luglio, tra parentesi... che caspita vuol dire?

E' uno scherzo?

Una persona su 150.000 interagisce con un **Wormhole**, e ne riceve un feedback. La struttura genetica del soggetto diventa instabile, cominciando a mutare in maniera inspiegabile. Nella maggior parte dei casi, gli unici effetti evidenti ad un esame clinico sono un accelerato battito cardiaco, metabolismo basale elevato; tutti elementi normalmente rilevabili in campo medico, per quanto sopra la media. La singolarità dei dati è relativa agli aspetti sotto sforzo delle modifiche ricevute: capacità di rigenerare ferite, la possibilità di deviare la luce, influenzare campi elettromagnetici,

percepire elementi cronologicamente distanti da sé. In caso di allontanamento prolungato dal **Wormhole**, capita spesso di avvertire le modificazioni subite in maniera negativa e, in alcuni casi, al limite del mortale. Svitati sono i casi di infarto, temperatura corporea che scende o sale sopra i livelli ordinari, amnesie, alienazioni mentali, anche prima dello scadere dei fatidici 6 mesi. Nella maggior parte dei casi, la modifica genetica si ripercuote sulla persona seguendo aspetti del suo carattere, acutizzando modi o peculiarità legate alle abitudini e alla routine. Capita spesso che un atleta riceva un potenziamento delle fasce muscolari, una personalità dedita alla ricerca la possibilità di vedere nel passato, e così secondo i vari aspetti della personalità. Lontana dall'essere una regola ferrea, capitano anche accoppiamenti di caratteri/poteri improbabili; riguardo al corredo genetico base invece, la probabilità di essere "infettati" con un tipo di anomalia rispetto ad un'altra è indipendente dal sesso e dalla razza (diversa la questione riguardo l'età: difficile trovare anziani con anomalie metaboliche).

La Corporazione chiama i soggetti geneticamente modificate dagli effetti del **Wormhole**, **Anomalie**, e ne distingue i poteri in 4 grandi classi:

- ***Anomalia metabolica:*** casi di metabolismo basale due - tre volte più elevato, in termini di chilocalorie, rispetto alla norma; modificazione dei lipidi delle membrane mitocondriali. I soggetti di norma sviluppano un'elevata resistenza fisica, accoppiata a capacità rigenerative fuori dall'ordinario. Casi più rari parlano di mutazioni ben più estese e visibili.
- ***Anomalia Ottica:*** più difficile diagnosticare, viene solitamente verificata con test relativi alla luminescenza dell'ambiente circostante al paziente. Le prime anomalie sotto controllo tendono ad essere spiegate come complessi giochi di rifrazione ottica, come se il soggetto riuscisse a manipolare lo spettro luminoso.
- ***Anomalia energetica:*** persone capaci di creare dal vuoto forme di energia (la più comune è l'energia cinetica). In termini medici, sono stati riscontrati campi elettrici personali fuori dalla norma.
- ***Anomalia Spazio-Temporale:*** i test eseguiti sulle persone che si supponga abbiano sviluppato tale anomalia, consistono in una serie di test riguardanti la temporalità e la presenza/assenza di informazioni in un dato spazio. Come spesso accade, i soggetti riescono a ricordare oggetti o eventi pensati dall'esaminatore, o eventi che dovranno accadere.

In breve: il giocatore interpreta un' **Anomalia**, una persona che, dopo aver interagito con un **Wormhole**, ha guadagnato alcuni poteri legati alla sua natura.

Anomalia metabolica

Mettiamo le cose in chiaro. Io non sono anoressica. Mi piace mangiare sano, e controllo la mia alimentazione. Ci tengo al mio aspetto e arrotondo gli studi facendo da modella per gli studenti dell'Accademia di Belle Arti. Quindi la mia presenza fisica non è solo vanità, è per quel che mi riguarda anche un investimento per il futuro. Potrete anche capire la mia frustrazione quando mi sono accorta che la bilancia era diventata mia nemica. La lancetta è passata dai cinquanta e rotti ai quasi settanta nel giro di una settimana. Mangiavo di più? Sì, effettivamente era un po' di tempo che avevo "fame". Ma chiunque sia fissato con le diete sa che non si può prendere più di un quarto di chilo al giorno, il nostro organismo non è strutturato per assumere una quantità di calorie maggiore. Se non fossi una persona razionale, sarei passata al digiuno dall'oggi al domani.

Ma siccome il mio senso delle proporzioni estetiche non è alterato da nessuna fissazione, i dati di fatto mi hanno lasciato notare un elemento confortante. La mia taglia non è cambiata. In jeans veritas, potremmo dire parafrasando il latino. Il problema è che non è la mia bilancia ad essere rotta. Quella della farmacia, quella di mia sorella, quella che ho comprato e poi buttato dalla finestra danno tutte lo stesso risultato, a parte le oscillazioni tipiche delle bilance imprecise.

E poi mi preoccupa un tantino il fatto che quando ho preso a calci il pilastro del bagno in preda alla frustrazione, è rimasta l'orma del piede. Decisamente strano, per fortuna non sono una che ha l'abitudine di cedere alla violenza con le persone, altrimenti dovrei temere per il mio prossimo.

I soggetti che solitamente vengono “infettati” e diventano anomalie metaboliche hanno una cosa in comune: una forte consapevolezza del proprio corpo. Non è sempre necessaria un' articolazione positiva dell' analisi della propria corporeità, a quanto pare basta semplicemente che il pensiero focalizzi il corpo perché il **Wormhole** lo trasformi. I primi casi documentati dalla corporazione di Anomalia metabolica avevano in comune un metabolismo basale particolarmente elevato; il grado di energia bruciata dall' organismo non era compatibile con la normale attività fisica, neppure per corpi di grossa taglia. Altri elementi distanti dalla norma erano la temperatura corporea, a volte superiore ai 40 gradi, un minore bisogno di ore di sonno, la presenza di anomalie interne, quali organi deformati, presenza di tumori maligni che rendevano acido il sangue, rispondendo però alle architetture compositive delle cellule sane. Un altro sintomo, sebbene più raro, è la presenza di massicce dosi di adrenalina, superiori a quelle normalmente accettabili in un corpo umano. Il corpo viene trasformato dal **Wormhole** in una super-efficiente macchina, senza però le usuali stabilità. Ancora più rispetto ad altre anomalie, i metabolici

risentono della lontananza dal Portale; sono molto frequenti i casi di cambio della pigmentazione corporea, piccole mutazioni del volto e della struttura, presenza diffusa di squame, secrezione di chitina. Creature dal corpo divino, le anomalie metaboliche pagano in aspetto e salute la loro diversità.

Anomalia ottica

Addio amore mio. Ma tu non leggerai questa lettera. Metto nero su bianco quello che provo, e poi con tutta probabilità darò fuoco alla pagina, perché queste parole, non sono fatte per essere lette. Avevamo tutta una vita di fronte, una casa, un'intimità che durava dai tempi del liceo, iniziavamo persino a parlare di quando saresti stata una mamma ideale per i nostri figli. Ma poi c'è stato quel concerto. Chitarra barocca, se non ricordo male, sei stata tu a sceglierlo, ma non te ne faccio una colpa. Io sono cambiato, e tu non l'hai fatto. Tu sei rimasta sempre la stessa dolce compagna sorridente, mentre io scoprivo che potevo diventare di fumo, e spiarti a volte, per esaudire i tuoi desideri nascosti, era un gioco che non ti ho mai rivelato. La mia vita però stava diventando più dura, come il sapore del metallo affilato. Ho una compagnia, per cui devo agire, se non voglio che le mie speranze di vita si assottiglino come fa la luce tra le mie dita. Mi toccano missioni pericolose, e missioni che per me non comportano troppi rischi ma che farebbero a pugni con il tuo inossidabile senso etico. Poi l'altro giorno ti ho sentita. Ero nella stessa stanza con te, e tu ti confidavi al telefono. Eri così preoccupata per me, l'idea di mandarmi da uno strizzacervelli mi ha fatto rabbrivire. Sei testarda, e non puoi metterti a investigare in questo. Non fa per te, non è il tuo mondo e non voglio che lo diventi. Troppo pericoloso, troppo duro, e io... forse io sono un vigliacco. Volevamo una vita insieme, ma la mia vita si è fatta in pezzi. Frammenti e schegge affilate. Volevamo dei figli, ma come potrei avere dei figli io, senza sapere se erediteranno il mio dono, la mia maledizione? Farmi trovare tra le braccia di un'altra è stato qualcosa che ti dovevo. Darti un perché, che spiegasse la fine di tutto, e che mi permettesse di sparire lasciandoti il tuo orgoglio ferito a farti da scudo. E per te è meglio credere che la mia amante sia una donna in carne ed ossa, invece che un Wormhole. "Come hai potuto, farti sorprendere in questo modo? Come?" E' vero. Io non mi faccio sorprendere mai, adesso. A meno che non sia io a volerlo.

Ciò che più risalta osservando la media dei soggetti mutati in anomalia ottica, è la capacità di far perdere ... equilibrio, al mondo che li circonda. Che siano abili retori, ginnasti fuori dal comune, uomini soli abituati a conoscere il lato oscuro dell'esistenza, senza esserne corrotti, le anomalie ottiche hanno un rapporto privilegiato con ciò che è visibile. Il soggetto predisposto a diventare un'anomalia ottica ha in sé le caratteristiche di chi possiede le potenzialità e la grazie necessaria ad iniziare qualcosa di nuovo, ma l'instabilità di non portare a termine, in pieno, tali potenzialità. Un'anomalia ottica è, nella maggior parte dei casi, un genio multiforme, fermato più dalle proprie inclinazioni che dal mondo fuori di lui; genio e sregolatezza insomma. Deviare la luce secondo i loro scopi, apparire più belli (o non apparire affatto), permettere ai proprio pensieri e alla propria stabile "instabilità" di cambiare la propria apparenza, acuire alcuni aspetti delle proprietà fotoniche (essere privi di

massa). Il primo segnale utile per ricercare un'anomalia ottica è concentrarsi sulle stranezze sensibili intorno all'area in cui sono state avvistate; più tempo passano distanti dal **Wormhole**, meno controllo riescono ad applicare sulle manipolazioni dello spettro luminoso, maggiori sono le probabilità che il pattern fisico subisca l'instabilità propria della luce e ne acquisisca la caratteristica intangibilità. Non è difficile sentire storie riguardanti casi di anomalie ottiche divenute permanentemente intangibili, oppure incapaci di reggere il proprio corpo uno, e scomparire diventando pura luce, senza che il corpo venga più ritrovato.

Anomalia energetica

"Pronto, il signor Neri?"

"Non compro nulla, non sono interessato alle offerte di telefonia, e tanto meno ai sondaggi." Prima che potessi riattaccare, la voce dall'altra parte inizia a sciorinare una tiritera che in verità è alquanto diversa da quelle dei telefonisti di call center, ed anche il timbro denota la sicurezza di chi è abituato a farsi ascoltare. "Non devo venderle nessun asino con le ali, signor Neri. Questa è una telefonata del centro di sicurezza e depurazione. Abbiamo motivo di credere che lei, sia entrato in contatto con una partita di funghi contaminati, l'ultima volta che si è recato..." Mi fa il nome di un ristorante in cui mi ero effettivamente recato. Ma può anche spiattellarmi tutto quello che ho ordinato due settimane fa per telefono, sento che c'è qualcosa di terribilmente storto, e non so spiegarmi il perchè della mia diffidenza. Forse è proprio perchè quella voce suadente, sembra fare di tutto per mettermi a mio agio, ed è ad un passo dallo riuscirci, maledizione. "Verranno dei nostri agenti per un esame. Se vuole essere così cortese da farli entrare, provvederemo in breve tempo agli esami necessari." Eh no. Ne so abbastanza per sapere che non è così che funziona. Se avessi mangiato dei funghi velenosi, starei già male da un pezzo. Contaminati, dice, ma contaminati da cosa? Non sono il primo idiota che passa, e la mia laurea in biologia potrei anche sbattergliela sotto il naso se solo l'avessi davanti. "Come finisce questa truffa? - esclamo, con voce alterata - Con un guaritore che dice di avermi salvato da una malattia immaginaria? O con la mia casa svaligiata e la mia testa stordita per troppo etere sotto il mio naso?" chiudo il telefono di scatto. Il cellulare torna a squillare dopo qualche istante. Numero privato, esattamente come prima, e non ho alcuna intenzione di rispondere. Questo accadeva tre giorni fa. Adesso sembra che le cose fossero più gravi di quanto pensassi. Stavo per salire in macchina, per andare al lavoro, un sacco sulla testa, e via, rapito come in un film di quart'ordine. Ho perso i sensi, e quando mi sono svegliato, ero in una fottuta ghiacciaia. Solo una porta con serratura elettronica, ed un altoparlante, ed i pezzi di ghiaccio che pendevano dalle pareti. "Era stato avvertito signor Neri. La sua situazione è pericolosa, non solo per lei, ma anche per chi le sta intorno. Siamo costretti perciò a tenerla sotto custodia, sino a quando non verrà a più miti consigli." Urlare verso un altoparlante, non è la cosa più saggia da fare. Provare a forzare la porta, un istinto a cui non potevo resistere.

Anche se non sapevo quello che mi aspettava dall'altra parte. E potevo scommetterci che la risposta non mi sarebbe piaciuta. Faceva sempre più freddo lì dentro, giacca e cravatta non mi sono mai piaciute, ma adesso erano pur sempre meglio di una maglietta che si sarebbe sposata in

maniera più adeguata con il clima esterno. Quanti gradi c'erano lì dentro. Freddo, troppo freddo. "Che cosa volete, da me? Un riscatto? O cosa? Dannazione, a che gioco state giocando?" Ma erano davvero soldi quelli che volevano strapparmi, o ero finito nelle mani di una banda di psicotici? Il freddo non era dovuto solo all'ambiente. Il freddo era anche paura. E poi il fuoco. Le linee di energia si sono fatte chiare davanti ai miei occhi, erano tangibili come il muro o le mie stesse mani. Potevo sfiorarle, manipolarle... Il congegno elettronico che chiudeva la porta, l'ho visto esplodere di fronte ai miei occhi, come in risposta alla mia rabbia. E la porta si è aperta, cigolando. Mi sono precipitato fuori, tremante per il freddo. Cercando un'arma con cui difendermi. Sapevo che ero stato io. Sapevo che ero stato io a fare quella "cosa". E il pensiero mi faceva impazzire. "Spero che la gravità della situazione inizi a palesarsi ai suoi occhi, signor Neri. O posso chiamarla Alessio?" Di nuovo quella voce, ma stavolta un uomo in carne ed ossa, che mi fissava tranquillo. Per un attimo ho visto il barlume di una fiamma sulla sua mano. In un attimo ho capito che se non avessi visto con i miei occhi quello che ero in grado di fare, non avrei mai creduto. "Che cosa volete da me, maledizione! Questa farsa... a cosa dovrebbe portare?" "Se può dedicarci un poco del suo tempo, vedremo di spiegarle ogni cosa." E d'altro canto, sono un ricercatore. Non posso fuggire, nemmeno se me lo permettessero. Non posso fuggire, anche se una parte di me vorrebbe dannatamente farlo. "Vediamo cosa volete vendermi. - dico in un sospiro - E non dite che non volete farlo, perché a certe balle io non intendo credere." "E' vero. Si vende sempre qualcosa. Ma in questo caso è la sua sopravvivenza la merce di scambio. E non si tratta di una minaccia, ma di un dato di fatto." Spero che il mio capo al lavoro non sia troppo preoccupato. Perché oggi arriverò decisamente in ritardo.

Per quanto sia un concetto facilmente assimilabile dalla mente di un fisico teorico, generare energia dal nulla è pura fantasia per l'uomo comune. Le anomalie energetiche hanno la capacità di trasformare e produrre energia. Di solito questo genere di anomalia ha un carattere deciso, non si lascia spaventare dalle avversità, risultando testarda, o facilmente irascibile. Il primo contatto con la propria diversità avviene solitamente per sbaglio, mentre dell'energia cinetica saetta intorno al corpo del soggetto, distruggendo tutto ciò che incontra. Distanti dal **Wormhole**, le energie precedentemente controllate distruggono lo spirito e il corpo: ciò che era pura attività, diventa fiacchezza e dolore. Alcuni studiosi pensano che i casi di autocombustione studiati negli anni passati siano una prova della presenza dei **Wormhole** nella nostra storia. Con il passare del tempo, ciò che era semplice manipolazione cinetica, diventa più vario, più complesso; una anomalia energetica impara col tempo a dare la giusta qualità a ciò che inizialmente è un puro cumulo di forza. Per quanto possa essere difficile da comprendere, manipolare una monetina in aria risulta molto più difficile che polverizzare un muro di mattoni.

Anomalia Spazio-temporale

"Lancia un sasso in uno stagno. Fermati a osservare le increspature sulla superficie dell'acqua.

Avrai solo una vaga idea di quello che è accaduto alla mia realtà. I flash dapprima erano intermittenti e bizzarri, mi mostravano possibilità del futuro con una nitidezza abbacinante. Potevo persino giocarci, per vedere se quei lampi si realizzavano davvero. Ma il gioco è durato poco, e si

è trasformato in incubo. Quando ogni minima azione, pensiero o gesto, si presentano davanti ai tuoi occhi con un ventaglio di diramazioni improvvise, che ti paralizzano nella loro complessità terrificante, tutto quello che puoi fare è rannicchiarti in un angolo buio e tremare. Le visioni si susseguono l'una all'altra, anche solo un semplice "Come stai?" da parte di tua madre si trasforma in un decine e decine di finali diversi che rischiano di farti esplodere la testa. Tu vuoi solo essere lasciato solo, e nemmeno la solitudine è sufficiente. Nelle visioni l'immagine che si affaccia sempre più spesso è quella di me che striscio verso la cucina, per aprire i bocchettoni del gas e lasciare riempire di veleno la stanza chiusa. L'ho vista così di frequente che mi sto convincendo di averlo fatto davvero, e di essere solo uno spettro che non riesce a distinguere passato e futuro... La testa mi scoppia, e il buio riesce ad attenuare, ma non a mandare via il dolore. Poi una visione differente si fa strada tra le altre, qualcuno bussa alla porta, e io mi ritrovo ad aprire. "Sono della corporazione, spero di essere arrivato in tempo." Qualcuno bussa alla porta e io mi precipito verso il balcone, per buttarmi di sotto, perché non posso sopportare dei nuovi futuri nella mia testa. Qualcuno bussa alla porta e io cerco un coltello, un'arma, da non usare contro me stesso, stavolta. Qualcuno bussa alla porta, e io..." Abbiamo trovato l'anomalia in stato confusionale. E' stato sedato secondo le procedure d'emergenza e portato verso il Centro più vicino con la massima fretta. Seguono scheda e attitudini del soggetto. Al risveglio dovrà essere informato della sua situazione con la dovuta cura.

Di difficile comprensione, le modifiche apportate alla struttura umana dal **Wormhole**, nel caso delle anomalie spazio – temporali, sono di difficile identificazione. La percezione di eventi passati e futuri, l'aumento di acume, la possibilità di trascendere il corpo per viaggiare come puro pensiero, questi i poteri più studiati e conosciuti in soggetti che, un po' come i poteri che manifestano, sono nascosti. Per quanto non sia un dato valido nella totalità dei soggetti, l'introversione e il bisogno di analisi, di se stessi e della realtà che li circonda, sono i caratteri psicologici più presenti fra coloro che vengono "scelti" per incarnare questo aspetto del Portale. La Corporazione ha bisogno e nel contempo nutre una sincera preoccupazione nei confronti dei signori dello spazio e del tempo, capaci di sottrarre all'oblio segreti, informazioni. In casi rari, la presenza di un forte potere coincide con l'inizio di una patologia mentale conclamata: schizofrenia, mutismo selettivo, paranoia. Le informazioni ricevute dalla consapevolezza spaziale insita nell'anomalia erompe in maniera distruttiva, qualora l'individuo si allontanasse troppo dalla sorgente del potere; non sono pochi i casi di pazzi che farfugliano e beti di altri piani, creature da incubo e corporazioni che nascondono poteri scomodi.

La Corporazione

Organizzazione di livello internazionale, la Corporazione si occupa della "sicurezza e mantenimento della pace in materia di instabilità nel substrato chimico – fisico, in pieno rispetto delle leggi locali".

Il primo compito della Corporazione è quello di difendere i luoghi di instabilità, dove si verificano i **Wormhole**, di fortificarli mediaticamente nei confronti della nostra “realtà”, di difendere e fare la guarda alle realtà su cui ci affacciamo.

Il secondo compito è quello di reclutare e formare le **Anomalie**, coloro in grado di percepire, e di conseguenza interagire, con i Portali. Dato il numero esiguo di individui in grado di sentire i **Wormhole**, la Corporazione ha adottato una politica espansionistica mirata alla ricerca del personale adatto alle esplorazioni. Intorno ai Portali sono state create strutture ricreative (pub, ludoteche, ristoranti), in maniera tale da visionare il maggior numero di possibili nuove reclute.

La Corporazione mette a disposizione di tutti alloggi, equipaggiamento base, e tutti quei generi di sussistenza necessari alle reclute, fra cui anche un corso base di sopravvivenza, qualche sessione di tiro al poligono e visite medico-psicologiche.

Se si volesse dare una direzione morale alla Corporazione ci si imbatterebbe in uno spiacevole labirinto: l'organizzazione esiste per portare risultati, indipendentemente da ciò che può essere considerato buono o cattivo, in senso sociale. Ogni soggetto con un alto grado all'interno della gerarchia dispone dei sottoposti secondo il metodo che gli è proprio; è importante il risultato, non come si raggiunge.

La Corporazione è organizzata in maniera da risultare gerarchica e specializzata in più campi, vanta al proprio interno di cospicue tecnologie, spazi e risorse. Quale che sia la vera motivazione che muove le ricerche, tutti i fondi sono riversati per avere la maggiore consapevolezza possibile (e controllo) sui Wormhole e sulle scoperte di nuove specie/tecnologie.

Per certi versi, il nome Corporazione sembra avere lo scopo di coprire quegli aspetti che fanno della struttura una Fondazione (in quanto a fondamento sembra esserci un patrimonio tecno – xeno - economico e il desiderio di accrescerlo): le missioni e le scoperte sono votate alla conoscenza, in prima battuta, al riutilizzo di informazioni, materiali e manufatti, secondariamente; almeno così vien detto.

Pur non avendo il potere di censurare del tutto le informazioni riguardo i **Wormhole** e le **Anomalie** (esistono sempre i dissidenti), la Corporazione si occupa di rendere inconcludenti o di screditare a livello nazionale possibili fughe di informazioni. Nel peggiore dei casi, non è difficile mettere a tacere una voce fuori dal coro.

Ogni corporativo ha accesso ai **crediti**, una forma di retribuzione interna al gruppo, valida in ogni parte del globo, indipendente dalle oscillazioni dei mercati finanziari. I crediti sono utilizzati tanto per l'acquisto di equipaggiamento, quanto per avere

accesso a informazioni “riservate”; i crediti sono dunque una forma di pagamento per i servizi resi, ampliato e corretto. Di fatto, è possibile acquisire di tutto; più versatile del denaro contante (con i crediti puoi comprare oggetti altrimenti illegali), il credito è una forma di compenso slegata da qualsiasi legge locale o moralità. Alcuni pensano che sia addirittura possibile acquistare schiavi; la Corporazione non si cura dell’allineamento o delle idee dei corporativi, saranno loro a scegliere cosa considerare sbagliato e cosa no.

Unica regola accessoria ai crediti, è l’impossibilità di portare quanto acquistato fuori dalle basi.

Struttura interna: partendo dal basso, la gerarchia corporativa può essere divisa in Collaboratori, Reparto tattico/scientifico, Reparto amministrativo, Il Direttivo.

In breve: la Corporazione si occupa di tenere segreti i Wormhole, di reclutare nuove Anomalie, di esplorare i nuovi mondi e di accumulare potere e conoscenza, indipendentemente dalle conseguenze morali. La Corporazione usa il **credito** come forma di pagamento.

Dissidenti

La vista mi si appanna velata di lacrime. Calde, rigano le mie guance, solcano il mio mento. Le sento. Ardenti contro il freddo di un'altra notte. Non riesco quasi a respirare. Le mie dita gelate stringono ancora con forza l'impugnatura del mio coltello. Tutto intorno a me una dozzina di corpi giacciono a terra, morti. Dalle loro ferite, lì dove il sangue sgorga ancora a fiotti, posso scorgere il condensarsi del vapore. Mi concentro, cerco di spostare i miei pensieri su qualcos'altro, di sottrarmi alla scena che ho davanti. Di estraniarmi, di riprendere fiato. Di alzarmi ed andare via da qui. L'ho fatto ancora. Vorrei poter pensare di non avere avuto scelta, ma so che è una menzogna. Quante volte ho ripetuto a me stesso che non sono nato per questo. Che il dono che mi è stato concesso non sarebbe mai stato usato in questo modo. Eppure eccomi qui. L'ho fatto di nuovo.

Undici mesi. Undici mesi sono passati da quando sono entrato nella Corporazione. Quando vennero a prendermi non mi diedero alcuna scelta. Ogni loro gesto, ogni loro giustificazione suonava come l'ennesimo salvataggio di un Anima che si stava perdendo. Anomalia. Questo è il nome che danno a coloro che sviluppano Il Dono, come lo chiamo io. Anomalia. Quasi un qualcosa da dover curare. All'inizio tutto è perfetto. Ti insegnano ad avere coscienza di Te. A studiare i limiti di ciò che Adesso sei. Ti spiegano cosa è importante e cosa no. Quale sia Adesso il bene, e quale non lo è più. E tu li ascolti. E ci credi. Perché la vita nella corporazione è diversa. Perché i limiti del tuo mondo Adesso sono diversi. Ci credi perché è più facile che combattere da solo con ciò che sei diventato. Ma la corporazione ha un prezzo. E non lo scopri subito. Inizi dai gradini più bassi. Ti affidano documenti da studiare, tabelle da analizzare, dati da comparare, e poi, le esplorazioni.

E tu obbedisci. Perché ne hai bisogno, perché ti pagano e bene. Perché puoi provare ciò che ti hanno insegnato. Quando attraversi il Wormhole per la prima volta e vedi cosa puoi fare dall'altra parte scopri quasi subito di non poterne fare a meno. Ho visto uomini librarsi in volo come uccelli, uomini in grado di mutare se stessi ed il mondo intorno a loro. Ho visto tante di quelle cose da riempire milioni di quelle loro maledettissime tabelle. E' in quei mondi che prendi davvero coscienza di quello che sei diventato. Quello che sei in grado di fare nel tuo mondo non è che un frammento minuscolo di quello che puoi essere altrove. Nel mondo dal quale provengo sono capace di non destare alcuna attenzione. Posso camminare al tuo fianco per ore senza che tu ti prenda mai la briga di sapere che ci sono. Pur essendo lì in piena vista. Quando sono dall'Altra parte invece, perdo consistenza, luce, colore, sono niente di più che uno spettro, persino in piena luce. Le esplorazioni erano la mia vita. Avrei vissuto solo per quelle. Ma non puoi essere sempre dall'altra parte. Non è un gioco. Non è concesso a tutti. Le missioni sono retribuite, le missioni ti consentono di accrescere i tuoi poteri, di acquisirne di altri. Ed è qui che entra in gioco la corporazione. Loro esistono per tenerci in vita e per somministrarci piccoli frammenti di Verità che giorno dopo giorno accumulano grazie a noi. Ma la verità è e sarà sempre la Loro. Non si esce dalla corporazione. E non si può stare più di qualche mese lontani dalla corporazione. E' una clausola scritta in piccolo. Di quelle che leggi sempre dopo aver firmato e che liquidi dicendo a te stesso che hai fatto comunque la scelta più giusta. Ci ho provato ad andare avanti senza la Corporazione. Ma non si può. Loro controllano il Wormhole, loro sanno dov'è. La loro conoscenza è il loro potere. Loro non condividono la conoscenza con gli altri. Il sapore metallico del sangue mi strappa via dai miei pensieri. Le lacrime sono sparite. Mi alzo in piedi a fatica. Fisso il ragazzo disteso ad un passo da me. Il suo volto è irriconoscibile. Istantaneamente il mio sguardo va sulla targhetta sul suo petto. Michael. Le lacrime riprendono a scendere. Non doveva finire così. Potevamo trovare un altro modo. Non doveva finire così. Grido al cielo tutta la mia rabbia. Il vento soffoca ogni mia parola riportandomi nuovamente alla realtà. Il clima di questo mondo è gelido. Devo muovermi. Non posso permettere che mi trovino qui. Non posso. Muovo due passi nella neve. Un corpo mi interessa più di tutti gli altri. Il corpo di colui che ha causato tutto questo. Mi fermo ad un passo da lui. E' ancora vivo. La sua tempra è incredibile. Nonostante le innumerevoli ferite è ancora vivo. Lo fisso negli occhi. Sono visibile. Mi vede. Nei suoi occhi si dipinge la furia, le ferite sul suo corpo iniziano a guarire rapidamente. -Non mi riporterai indietro Capitano- Sussurro a denti stretti. I suoi occhi mi perdonano di vista. Mi cercano frenetici. Non ho mosso neanche un passo, sono esattamente dove ero prima. Ma lui non può vedermi. Con un lampo la lama affonda in profondità nelle sue carni. La spingo fino in fondo e lo guardo mentre l'anima lo abbandona. -non mi riporterai indietro- sussurro ancora una volta. Poi lascio che il vento nasconda i miei passi e la neve il mio corpo. Sono uno spettro. Non tornerò mai più indietro.

Non tutti coloro che entrano a far parte della Corporazione comprendono cosa stanno facendo, cosa accade intorno a loro. Una piccola percentuale di **Anomalie** decide fin da subito di abbandonare l'organizzazione, di cavarsela da soli, sperando forse di trovare un Portale incustodito, dimenticando che 6 mesi distanti da un **Wormhole** passano velocemente, andando incontro ad una morte al contempo grottesca e bizzarra. La maggior parte dei rivoltosi sono mossi da motivazioni etiche in aperto contrasto con la politica corporativa, dimentichi del fatto che gli aspetti morali sono gestiti e stabiliti dal reparto amministrativo: la Corporazione non ha una morale

intrinseca, non è colorata né politicamente, né moralmente. Esiste poi una piccola parte di **Anomalie**, consapevole di alcuni dei segreti nascosti ai più, che decidono di approfittare del momento opportuno per sparire, senza lasciar traccia. Per quanto difficile, si rumoreggia rispetto alla presenza di altri organismi corporativi interessati ai **Wormhole**.

In breve: non tutti concordano con la politica corporativa: i più stupidi muoiono cercando di andarsene subito, altri decidono di far notare il loro disaccordo, altri ancora aspettano il momento giusto per fuggire.

Collaboratori

"Ti ho detto che dovresti stare più attento. Ti consiglio di ascoltarmi. Tu forse non lo sai, forse nemmeno lo puoi immaginare ovviamente, ma dietro quella facciata tutta ordine e gerarchia, dove ognuno ha il suo ruolo ed il suo compito, si nascondono orde di succhia cervelli pronti a farti credere che tutto è necessario e che il loro è il solo modo giusto. Vogliono solo sfruttarti. Usarti come una carta da gioco con un potere speciale, mentre loro mescolano il mazzo come più gli aggrada. Figliolo, io sarò pure un cane sciolto, un "Freelance", come a volte mi sono sentito chiamare, ma ho anche visto dall'interno questa famigerata "Corporazione", e ti assicuro che tra vendermi il caro fondoschiava partecipando alle loro missioni esplorative/suicide ed il modo in cui conduco la mia vita, ci passa tutta una serie di differenze e di vantaggi che tu non puoi nemmeno quantificare. Ovviamente a mio appannaggio. Considera anche solo una cosa:

I Wormhole ci servono, è vero. Da quel dannatissimo momento in cui il nostro simpatico angelo custode ci ha voltato le spalle ed il bel corredo genetico ci è stato rivoltato come un calzino, per continuare a camminare su questo strano mondo dobbiamo anche noi immischiarci in queste faccende. Avvicinandoci il più possibile ai Wormhole, in qualche maniera ci ricarichiamo. Sono stramaledette batterie per noi. Ma non sta scritto da nessuna parte che dobbiamo ficcare la testa in quei magici orifizi per farcela poi staccare a morsi da qualche bestia strana. Che facciano, che corrano loro i rischi. Se devo morire intendo crepare in questo mondo, sul mio letto, con due allegre signorine addosso, che non in un altro, alla ricerca di chissà quale verità e quale enigmatica risposta. Se pensano di giocare ad un videogame con le mie chiappe per Joystick, hanno fatto male i loro calcoli. Decisamente. Del resto scopro quasi sempre prima di loro dove si trovano i Wormhole. Alcuni dicono che li percepisco ancora prima che compaiano, e forse certe volte è anche vero. Ma il mio forte è ben altro mia giovane scheggia genetica. Io capisco prima di chiunque altro come salvarsi la pelle lì dentro. Non so come, ma a volte è come se fossi nato dall'altra parte del buco, qualsiasi esso sia. Chiamiamolo pure un adattamento accelerato, per essere semplici. Loro la classificano come una anomalia cognitiva. O qualcosa del genere. Ad ogni modo il patto sarebbe questo: tu stai dalla mia parte fin che mi occorre, mi aiuti, ed io ti dico come

fare a mettere in cassaforte le tue chiappe di volta in volta. Prendere o lasciare, non ci sono altre condizioni. Puoi anche ricevere le mie informazioni e poi, una volta ricaricate le batterie, quando io non ci sarò più nei paraggi del buco, farne ciò che vuoi. Anche rivenderle alla cara e disinteressata Corporazione. Poco mi cambia. A me interessa solo tenere la pellaccia il più possibile al sicuro. Quindi? Sei con me o da grande farai invece il bravo soldatino?"

Quando si viene a contatto per la prima volta con un **Wormhole**, la Corporazione si occupa di informare il soggetto riguardo ciò che è accaduto, e di reclutarlo, ovviamente. Non tutti decidono di entrare a far parte di questa complessa macchina burocratica, consapevoli però del bisogno di accesso ai Wormhole. In pieno stile occidentale, la Corporazione dà la possibilità di rimanere "indecisi", purché si collabori. In cambio, così come per i corporativi, è possibile acquistare equipaggiamento, ritirare i crediti a fine missione, usufruire delle stanze in caso di problemi finanziari. Non è però possibile addentrarsi nei segreti corporativi, avanzare di grado, cercare di assicurarsi un posto all'interno del reparto amministrativo. La Corporazione sta sempre molto attenta a sorvegliare i collaboratori: nella maggior parte dei casi sono soggetti furbi o indecisi; in entrambi i casi, delle preoccupazioni.

In breve: i collaboratori sono coloro che non vogliono rientrare nei ranghi corporativi, ma che comprendono e tollerano la politica associativa sottesa alla Corporazione.

Reparto tattico/scientifico

"E così voi siete i pesciolini che ci hanno affidato." Il Capitano si guardò intorno, scrutando con i profondi occhi infossati le tre reclute che aveva davanti. Il suo secondo, un ragazzino armato di un'improbabile balestra che chiamava Betsie, osservava la scena in disparte, ma la sensazione che si pregustasse quello che stava per accadere, era tangibile per Kat. Lilais al suo fianco quasi tremava, le sensazioni d'altronde erano la sua forza e il suo punto debole. Jake, fiero del suo zaino e dei suoi anfibi nuovi di zeppa, sembrava certo che l'occhiata critica del Capitano non fosse lui. Kat dal canto suo si sperava che si sbagliasse. "Pesciolini pescati nel mare, un po' troppo pochi per quel che mi riguarda, preferisco quando mi affidano un gruppo di almeno dieci reclute, in questo modo se qualcuno si rompe le ossa i colletti bianchi fanno meno storie. Quest'anno invece il Wormhole è stato più avaro, ed è di voi tre che dobbiamo accontentarci. E adesso, ci sono domande?" Esperienza sul campo, era così che la chiamavano. Li avevano portati su quel mondo, Esterna4, e li avevano affidati a quel bellimbusto troppo sicuro dei suoi muscoli d'acciaio e al suo aiutante. Kat si voltò per un istante a osservare gli alberi carichi di grappoli rosa che si affollavano alla loro sinistra, ogni corolla doveva essere grande almeno come la sua testa, e ce n'erano letteralmente migliaia.

"Quelli cosa sono?" "Piante carnivore che potrebbero strapparti un braccio con un sol morso." si sentì rispondere. Lilais sbatté le palpebre. Kat non la conosceva bene, ma sapeva che faceva

sempre quella faccia quando qualcuno diceva una menzogna. "Se io ti dico che è così, è così. E tu non devi discutere. Se ti avvicini troppo sei morta, e se muori non prendi alcun credito."

Il Capitano si voltò verso il suo aiutante.

"Allora, li porti tu a fare la passeggiata, Flame? Sino al ponte e poi alla nuotata. Ci incontriamo lì per l'ora stabilita." Il giovanotto scattò sugli attenti. Esperienza sul campo, la chiamavano. L'abito di seta di Lilais, si strappò una decina di volte tra i rovi, mentre i due ragazzi procedevano spediti e sicuri, Kat non sapeva se voleva aiutare la giovane sensitiva o meno. Lei aveva deciso di prenderla come un balletto, e schivava gli ostacoli con tutta la grazia di cui era possibile, ma Lilais arrancava, e quando le tese la mano la giovane si ritrasse di scatto. "Scusami. - disse - Ma ho già troppe voci nella mia testa, senza che tu mi tocchi." Bizzarramente, la fanciulla con il suo vestito e i capelli sciolti al vento, non ebbe alcun problema a passare il ponte. Era come se sapesse che quel trabiccolo fatto di corda l'avrebbe retta, come se sentisse nelle fibre del suo corpo che non c'era motivo d'aver paura. Provare a fare conversazione, comunque era fuori discussione. Per tenere il passo, Kat si ritrovò senza fiato, e solo l'orgoglio le permise di andare avanti. Sino alla nuotata. Lì si fermò inorridita. La nuotata, significata immergersi in una palude melmosa sino al collo, come spiegò Flame con il suo solito sorrisetto sul volto. "Non ne ho bisogno. - disse la ballerina con orgoglio - Forse tu non sei capace, ma io riesco a saltare sino a quei sassi senza alcun problema."

Forse il ragazzino con la balestra fosse stato da solo, l'avrebbe spuntata. Ma Kat sentì una mano sulla spalla. Il Capitano, come promesso li aveva raggiunti, e le stava stringendo una mano sulla spalla, quasi fino a stritolarla.

"Flame, vai ad aiutare la recluta Jake, credo stia cercando di annegare nel fango, e noi questo dovremmo evitarlo." Kat si voltò per fissare il superiore. "Sono capace davvero." disse, in un filo di voce. "Sì, ma lo scopo della prova non è saltare."

L'istinto di Kat di protestare, venne spento dallo sguardo severo dell'altro.

"Se vuoi sono sicuro che ci sono persone che saranno felicissime di aiutarti a sviluppare una simile dote, ma vedi, loro ti manderanno su i cornicioni dei palazzi della vecchia terra per rubare e spiare. Tu non sei come l'anomalia cognitiva, che anche se è assolutamente fuori posto, qui fuori, troverà spazio in un laboratorio senza problemi. E anche Jake, se dovesse rivelarsi troppo goffo e stolido, nonostante tutta la sua buona volontà, beh, il peggio che gli può capitare dall'altra parte, è che gli infilino una presa di corrente nel culo."

"Mentre io rischio di finire a rubare e a spiare." disse Kat, quasi soppesando quell'alternativa nella sua mente. "Oh, lo farai comunque, ma almeno non sarai soltanto una ladra e una spia, in questo modo." "Quindi l'alternativa è imparare la disciplina e tutte le altre menate militaristiche che volete propinarmi." La stretta del Capitano sulla spalla per un istante si fece un po' più forte, poi la lasciò andare. "Se ti dico di buttarti nel fango, domani potrebbe essere per evitare una scarica di colpi dalla sponda nemica. Perciò o impari a buttarti nel fango, quando te l'ho detto, senza che nemmeno il tuo cervello si ricordi che è meglio obbedirmi, ma perchè obbedire è la cosa che ha imparato a fare, o rischi di essere in breve tempo un soldato morto." Kat si voltò, la palude di fango, decisamente non rientrava tra le bellezze di Esterna Quattro. Ma si tuffò fino al collo.

Lilais in quel momento sembrava quasi diversi, mentre Jake tossiva sull'altra sponda, dove Flame l'aveva portato. Esperienza sul campo, fango fino al collo. E quello... non era che l'inizio.

"E' un gatto, ma potrebbe esserci utile, in fin dei conti." "Anche con quella lingua lunga che si ritrova?" "Se fossimo sulla terra, ti direi di no, ma qui non siamo un plotone, e se il nostro commando è formato di un pugno di persone, obbedire e basta, non è sufficiente. Dobbiamo essere tutti ufficiali di noi stessi." "Puoi insegnare a una mente pensante a obbedire, ma non a una mente che obbedisce a pensare, è questo che vuoi dire, Capitano?"

"Certo, e adesso si passa alla seconda parte dell'addestramento. Andiamo a dire ai pesciolini che devono darci gli zaini. La notte nella foresta la passeranno da soli."

Il gradino più basso della Corporazione, ma anche la sua spina dorsale, il livello gerarchico più numeroso: il Reparto tattico/scientifico.

Per quanto possa sembrare eterogeneo all'esterno, e coperto di gradi e specializzazioni all'interno, la complementarietà del personale di servizio è tale da dover essere considerato un unico assemblamento organico.

Al reparto TS vengono sempre assegnati, quale che sia la struttura costruita intorno al **Wormhole**, una serie di locali adibiti ad uso privato (stanze da letto, bagni, cucine), un centro medico per i test principali, una sala congressi, postazioni con computer, la zona stoccaggio armi, la palestra, poligono di tiro. Si è soliti nascondere questa parte della struttura in zone sotto il livello del terreno, per offrire la massima segretezza a chiunque voglia permanere lì fra una missione e l'altra, curarsi dagli infortuni, e quant'altro. Il reparto risulta suddiviso in gradi, in pieno stile militare; la parte tecnico scientifica viene inquadrata all'interno della gerarchia seguendo parametri di valutazione differenti da chi compie missioni all'esterno, ma sempre con un parallelismo necessario ad integrare campi così differenti.

I gradi all'interno del Reparto tattico/scientifico (i primi gradi sono identici per entrambe le categorie (esploratori/scienziati):

- **Recluta/Apprendista:** Accesso libero: dormitori. Accesso solo se scortato da un soldato di grado superiore stoccaggio armi (recluta), accesso ai PC (apprendista), sala congressi (recluta, apprendista), palestra (recluta, apprendista), poligono di tiro (recluta, apprendista), centro medico (solo apprendista), centro ricerche (solo apprendista).
- **Soldato/Ricercatore:** Accesso libero: dormitori, sala congressi Accesso solo se scortato da un soldato di grado superiore stoccaggio armi (soldato), accesso ai PC (ricercatore), palestra (soldato, ricercatore), poligono di tiro, centro medico (solo ricercatore), centro ricerche (solo ricercatore).

- **Sergente/Studioso:** Accesso libero: dormitori, sala congressi
Accesso solo se scortato da un soldato di grado superiore stoccaggio armi (solo sergente), accesso ai PC (solo studioso), palestra, poligono di tiro, centro medico (solo studioso), centro ricerche (solo studioso).
- **Capitano/Maestro:** Accesso libero: dormitori, sala congressi, accesso ai PC, palestra, stoccaggio armi (solo capitano), poligono di tiro, centro medico (solo maestro), centro ricerche (solo maestro)
- **Colonnello/Magister:** accesso a qualsiasi struttura, possibilità di richiedere personalmente missioni.

All'interno di ognuno dei gradi descritti, sono presenti delle specializzazioni, dei compiti necessari per il bene della missione (o della ricerca); ovviamente sono posizioni pericolose, che portano un introito extra in termini di crediti. Ne proponiamo una piccola lista lungi dall'essere completa:

- **Recluta/Apprendista:** prima linea, esploratore di seconda linea, cavia consenziente
- **Soldato/Ricercatore:** esploratore di prima linea, solitario (chi decide di prendersi cura di far sopravvivere la missione esplorativa in caso di un numero massiccio di entità ostili), xeno specialista.
- **Sergente/Studioso:** Tank, fuoco di copertura, studioso esploratore.
- **Capitano/Maestro:** Dead Man (chi decide di affrontare in singolo un'esplorazione), Probe (esploratore che decide di affrontare in singolo un'esplorazione).

Ad ogni grado corrisponde una diversa paga base, indipendente dai premi di produzione, ricerche compiute con successo, missioni sul campo.

Non esiste una vera differenziazione fra i due ambiti (militare e scientifico), se non nei termini in cui una persona decide di inquadrarsi in un modo piuttosto che in un altro: alla Corporazione interessano solo i risultati. In tal senso, esistono ogni tre mesi, delle prove di abilitazione al passaggio di grado: ogni corporativo che abbia raggiunto un minimo di ore in missione, è considerato valido per il passaggio di grado. Così come è facile salire all'interno della scala gerarchica, altrettanto semplice è fallire.

In breve: il gradino più basso della gerarchia corporativa è il reparto tattico/scientifico. Al suo interno sono presenti vari gradi, con mansioni e accessi alle strutture sempre più agevolati.

Missioni

Alla tua salute, Capitano... la tua squadra delta ti saluta.

In realtà sono solo adesso, con l'occhio fisso sul mirino inginocchiato sulla pietra fredda di questo terrazzo. La forma insolita del fucile M82 Barrett si sposa con le mie mani con una naturalezza mortale. Avrei voluto portarmi la vecchia Betsy, ma qui siamo sulla terra, e si deve giocare con le regole della vecchia terra. Beh, quasi del tutto, almeno. Alla tua salute, Capitano. Sei tu che ci hai portato a questo punto, che ci hai guidato, sin nelle prime missioni, che hai fatto di noi una squadra. Ed è stato un lavoro di squadra anche questo, anche se adesso sono solo, e non vorrei nessuno accanto. C'è voluta la diplomazia del nostro sensitivo perché l'operazione di venisse affidata; niente di meglio poi di un'anomalia ottica per controllare il campo e le routine della preda. E infine ci sono io, il cecchino del gruppo, solo che stavolta non avrò bisogno di attingere alla mia energia perché veder partire il colpo in canna. Qui siamo sulla vecchia terra, e la chimica delle armi da fuoco non ha bisogno di alcuna spinta per fare il suo dovere. Alla tua salute. Mentre fisso la strada vuota, non posso fare a meno di chiedermi cosa ci abbia portato a questo bivio.

Kat è convinta che avremmo dovuto parlarti, conoscere le tue motivazioni, sapere che cosa ti ha spinto a voltare le spalle alla Corporazione, e a noi, che eravamo i tuoi uomini. Non so se Kat sia solo idealista, o se la sua capacità di sparire tra le ombre non l'abbia convinta di essere immortale.

"Il capitano in uno scontro frontale sarebbe capace di atterrarci tutti e tre insieme. E io non lo porrò, solo per tacitare la tua coscienza, di fronte decisione di dover scegliere tra la sua vita e la nostra." Anche perché non sono sicuro che mi piacerebbe conoscere la risposta. Mi piace pensare che tu te ne sia andato senza dirci una parola, non perché ci hai abbandonato, ma perché sapevi che quello che stavi per fare era troppo pericoloso, e non volevi coinvolgerci se avessi fallito.

La tua uscita di scena senza dubbio è stata brillante, favolosa come si addice al personaggio.

Rubare quel marchingegno alieno e quei documenti riservati, per poi ricattare la Corporazione è quel genere di rischio che ti ha sempre fatto sentire vivo, e forse se fosse rimasto il Vecchio a gestire le cose nel nostro Centro, forse l'avresti persino fatta franca. Ma nel giro di pochi mesi le cose cambiano parecchio, tu te ne sei andato, e quel cacasentenze di Klaus si è insediato nella stanza dei bottoni con tutta la boria da anomalia di quart'ordine. Vedi, non è la portata delle tue pretese il nocciolo della questione. Il problema è che la Corporazione non può permettersi di cedere al ricatto. Un po' di soldi, l'accesso al Wormhole per un dissidente? Il prezzo non è così alto in apparenza, ma la Congrega non può permettersi che qualcun altro abbia in mente di seguire il suo esempio. Ovviamente Klaus non ha capito perché ci tenessimo tanto ad eseguire personalmente l'operazione. Ci guarda con sospetto, come sospetta di tutti quelli che preferiscono scendere sul campo, invece di nascondersi dietro una scrivania. Ma io so che tu capiresti, e almeno questo te lo dovevamo. Cosa dovevamo fare? Lasciarti alle grinfie di quel colletto bianco, che si diverte a far

trovare la gente che parla troppo in un vicolo con una siringa nel braccio e tutti i segni di un'overdose addosso?

No, non era così che doveva finire.

A volte bisogna avere il coraggio di fare cose terribili. Abbiamo chiesto che la Corporazione si preoccupi della tua famiglia, come se sul tuo nome non ci fosse mai stata alcuna macchia, come se non ci fosse stata alcuna diserzione. Possiamo chiederlo, e proprio grazie al credito che ci viene da questa missione. E' la fine, maestro. Sei caduto in battaglia, ma non morirai in terre lontane. Tu non volevi questo, non è vero? Volevi che la tua vita finisse sulla terra. Ecco, Capitano. Sei di spalle, cammini, e senza l'equipaggiamento da battaglia sembri più umano, e più vecchio, e stanco. Anche se io ti vedrò sempre come un eroe. Sei un eroe anche quando cadi, colpito alla testa, ed il sangue inizia a scorrere, sempre più copioso. Ci sono cose che nemmeno la rigenerazione veloce può rimettere a posto, ed un cervello in frantumi è una di queste.

Alla tua salute, Capitano. Forse stasera io e gli altri brinderemo alla tua memoria. Ma adesso ho solo voglia di restare solo.

Per semplificare il lavoro di ricerca e recupero, la Corporazione ha istituito la pratica delle Missioni; per visitare e riportare notizie e manufatti dall'altra parte del **Wormhole**, vengono formate delle squadre esplorative con le anomalie che hanno deciso di prendere parte all'evento. Non esiste un obbligo di presenza alle missioni, per quanto esista un minimo necessario per essere considerato all'interno della propria squadra di appartenenza. Nella quasi totalità dei casi, è il reparto tattico/scientifico ad esplorare i nuovi mondi; l'eterogeneità dei pericoli e delle caratteristiche sostanziali dei piani richiede la presenza sul campo di qualche scienziato, supporto armato, e qualsiasi anomalia voglia guadagnare qualche credito in più. Per evitare comportamenti anarchici, la Corporazione affida ad uno o più uomini il grado di **Logista**, colui che deve assicurare l'organizzazione e la manutenzione dell'equipaggiamento durante il passaggio. Un **logista** viene equipaggiato con una strumentazione particolare, il **Nexus**, un oggetto scientificamente incomprensibile che riesce a rilevare e riportare, indipendentemente dalle leggi del piano, informazioni riguardo le caratteristiche chimico-fisiche dell'ambiente.

Una missione consta di due parti distinte e separate: la **preparazione** e l'**esplorazione**.

Ove possibile, la **preparazione** si effettua fornendo al **Wormhole** l'energia necessaria per rimanere aperto, e concentrando la maggior parte delle apparecchiature e delle anomalie specializzate nella ricerca nei pressi (solitamente in stanze attigue) del passaggio creatosi. Per una questione di sicurezza, la stanza creata intorno al Wormhole è pesantemente blindata, separata dal resto della struttura, e difesa con

armi pesanti e manufatti dalle caratteristiche sconosciute alla bassa manovalanza corporativa. Fra la **preparazione** e l'**esplorazione**, a meno che le caratteristiche del **Wormhole** non siano così instabili da non permetterne l'ingresso in un secondo momento rispetto l'apertura, la Corporazione ha un protocollo di controlli che dura un mese circa, durante il quale si decide l'ingresso. In alcuni rari casi, la **preparazione** avviene istantaneamente prima all'**esplorazione**, qualora ci si rendesse conto che il luogo da esplorare sia di capitale importanza, o visibilmente innocuo (anche se in passato errori di valutazione hanno guidato alcune squadre verso massacri immotivati).

Per supportare la parte esplorativa, nel corso degli anni sono state perfezionate armi capaci di resistere allo stress chimico causato dal passaggio nel Portale. Il primo esperimento riuscito in tal senso fu la pistola "Last Chance", prima fra le armi HeLL (helium long range), armi che sfruttano capsule auto propellenti caricate ad elio (gas chimicamente inerte ed efficiente ad alte pressioni) come proiettili.

Per semplificare la mole di informazioni recuperate durante la **preparazione**, sono state create delle categorie esplorative per aumentare le chance di sopravvivenza delle squadre:

- **Mondi Anomalia:** la realtà ha delle regole chimico-fisiche così difformi dalle nostre che è impossibile utilizzare equipaggiamento differente rispetto a quello indicato dal reparto scientifico.
- **Mondi trappola:** la fauna, la flora, o le strutture naturali sono pericolose al punto tale che anche una semplice esplorazione può trasformarsi in un massacro.
- **Mondi paradosso:** la geografia del mondo, gli usi e i costumi del luogo esplorato sembrano intrinsecamente legati con aspetti della storia terrestre.
- **Mondi Xeno:** massiccia presenza di creature intelligenti e/o di tecnologia aliena.
- **Mondi Bestia:** massiccia presenza di creature con scarsa intelligenza e indole aggressiva.

Mi chiamano il Professore.

Ho fatto in modo che fosse così, venire identificato per nome e cognome significa mettere il peso della propria identità in una relazione che invece deve essere del tutto impersonale. Gestisco questo bar da una quindicina d'anni, e il bar è soltanto una copertura per uno dei Nodi, uno dei Centri di smistamento e ricerca della Corporazione, e ho visto tante facce passare di qui, e so più di quanto non sappiano tutti loro messi insieme. Ovviamente per lo più ci sono i clienti ignari. Sono stati attirati da qualche iniziativa particolarmente conveniente, da un cantante che si esibisce nel locale, da qualche altra bizzarra trovata degna appunto del "professore". I poveracci non sanno che tutto questo spettacolo è un'esca, e per una birra in omaggio rischiano di ritrovarsi invischiati a vita nella realtà del Wormhole. Ma cercare prede è parte dei miei compiti, e poi la maggior parte di loro se la cava senza un graffio. Poi ci sono le Anomalie. Ovvero quelli che non se la sono cavata. Iniziano tutti allo stesso modo, con la paura, e la sorpresa. Poi ci sono quelli che restano spaventati, e quelli che si lasciano prendere dall'esaltazione. E io devo gestire con maestria questo branco di prime donne che si sentono al centro dell'universo semplicemente perché il Wormhole ha giocato un po' ai dadi con il loro corredo genetico. Ovviamente non dirò che penso questo di loro. Ho i miei capi a cui riferire, nella Corporazione, ed il gioco che faccio io, anche se è tutto sulla terra, è molto più complicato delle loro mirabolanti avventure, sotto certi aspetti. A volte mi fermo a parlare di filosofia, perché quella di fare cocktail non è stata decisamente la mia prima occupazione, e affascinare e guadagnare rispetto è parte dei miei incarichi. La cosa migliore che posso fare comunque è non prendere in simpatia nessuno dei miei "clienti abituali". Alcuni durano di più, altri meno, ma le loro prospettive di vita non sono mai stabili, e non sarà il fegato consumato dall'alcool la causa della loro fine.

Al di sopra dei Colonnelli e dei Magister, esiste un reparto creato per amministrare e dirigere i livelli gerarchici inferiori: il **reparto amministrativo**. Gli **Amministratori** (o colletti bianchi, come vengono chiamati dal reparto tattico/scientifico), si occupano di dirigere, motivare e punire (indirettamente) gli appartenenti ad una struttura corporativa. Ogni centro corporativo è gestito da un unico **amministratore**, coadiuvato da un numero indefinito di sottoposti, scelti appositamente fra le nuove promesse dei campi economici, sociali e psicologici (e che abbiano prima dimostrato l'impossibilità di interagire con il **Wormhole**).

Di contro, gli **amministratori** sembrano tutti, in una forma o nell'altra, capaci di entrare in contatto con le forze generate dal Portale.

Non si conoscono le modalità che portano un membro della Corporazione ad entrare a far parte del **reparto amministrativo**, è invece nota l'eterogeneità dei soggetti "prescelti": dal geniale economo, passando per lo psicologo, il sociologo, arrivando perfino a trafficanti di armi o studiosi dell'occulto. Il più grande potere in mano agli **amministratori** è la possibilità di avere la completa libertà all'interno della loro struttura: alla Corporazione interessano i risultati, non come questi vengano raggiunti. E' la politica dell'**amministratore** che decide quale mondo è più importante da

esplorare rispetto ad un altro (nel caso di **Wormhole ciclici** o **casuali**), quali sono gli standard di pagamento, in termini di credito personale, quale elemento della **Tabella Equipaggiamento** rendere più costoso, rispetto allo standard corporativo, quale voce eliminare, qual è il premio per la riuscita di una missione.

Potere e scelta, sono le parole che meglio definiscono un **amministratore**, al pari di “il prezzo del fallimento”: un amministratore non sopravvive, letteralmente, ad una serie di scelte azzardate, a segreti tenuti celati ai vertici, sempre che questo sia possibile. Per quanto siano tutti voci, nessuno dubita che un errore amministrativo comporti ... pesanti sanzioni.

In breve: gli **amministratori** sono coloro che hanno potere quasi assoluto su un singolo centro corporativo.

Il Direttivo

Ho sempre disprezzato i colletti bianchi.

Penso sia inevitabile, penso che sia qualcosa che ci tramandiamo da recluta in recluta, qualcosa che ci unisce e ci rende più forte. A volte mi sembra che con il loro modo di fare ci tengano il gioco, che lo facciano a bella posta di mostrarsi odiosi, con quel senso di lurida arroganza e complesso di inferiorità nei nostri confronti. Ci invidiano? Ci temono? Penso che rientri tutto nella norma. Noi vediamo la Verità oltre il velo, mentre gli impiegati restano chini sulle scrivanie, e possono anche proclamare che se non ci fossero loro noi non riusciremmo mai a mandare avanti la baracca, ma resta il fatto che senza di noi la baracca non esisterebbe proprio. Perché dico tutto questo, che è quasi scontato? Non lo so, forse avevo bisogno di ricordarlo a me stesso, perché oggi, mentre camminavo per i corridoi del centro, con un foglio di richieste che probabilmente sarebbe stato ignorato, ho sentito come un brivido che mi correva dietro una schiena. La mia preda, che dovevo arpionare e intontire di chiacchiere, mettergli una mano sulla schiena, magari, sapendo che quell'idiota leccino detesta il contatto fisico, e che potrebbe accettare di firmare un foglio solo per evitarlo. Ma l'ho trovato chino, come di fronte a una divinità scesa sulla terra, di fronte a una figura che non era... sicuramente uno dei nostri, né dei "loro".

Abito di velluto nero, chiuso da bottoncini di madreperla. Abito di taglio maschile, talmente sobrio da sembrare quasi monacale, ma del tutto in contrasto con la folta chioma di capelli di fiamma che arrivava quasi alle spalle dell'... estranea. Signori, io ho visto le ninfe di Olympus4 che catturano gli esploratori solo con lo sguardo. Quegli occhi verdi erano altrettanto magnetici, anche se ti facevano tremare le gambe dal desiderio di fuggire. Però se si fosse voltata verso di me, e mi avesse chiesto di avanzare? O forse era solo il servilismo assoluto che vedevo scritto in ogni gesto del mio "capo" che deformava ogni mia percezione? Più ci penso, e più credo che quell'aura di potere l'ho solo immaginata. Ho colto solo alcune frasi di sfuggita. "Il Direttivo è molto soddisfatto del lavoro che state svolgendo qui." Poi la donna rossa si è voltata verso di me. Avrei giurato che potesse vedermi anche se io non ero affatto visibile. Tutta autosuggestione, ne sono sicuro.

Ad ogni modo mi sono affrettato a levare le tende.

Per quel che riguarda le mie richieste, aspetteranno domani. E torturerò il mio colletto bianco preferito come se fosse colpa sua della strizza che mi è presa, ma per nulla al mondo gli farò parola di questo episodio.

Tutto ciò che si sa del Direttivo appartiene ad un universo fantastico di dicerie e supposizioni.

Tutto ciò che è razionalmente accettato, riguarda la consapevolezza di un livello burocratico più alto rispetto ai gestori dei singoli **Wormhole**.

Regolamento

Introduzione

EX Nihilo è una campagna a metà fra i classici Larp e giochi di ruolo da tavola con ambientazione survival, caratterizzata da elementi ucronici accompagnati da aspetti narrativi tipici delle trame investigative. Data la dualità ludica del gioco, il sistema di regole di EX Nihilo ha una duplice valenza, anche se entrambi gli aspetti sono riconducibili ad un unico apparato descrittivo: una scheda pensata per poter soddisfare le esigenze dei giocatori da tavola, facilmente convertibile in una più semplice scheda da evento larp. In questo capitolo cercheremo di spiegare le regole basilari, mentre nel seguente vedremo come definire tecnicamente una scheda del personaggio.

Per semplificare la lettura del manuale, le regole saranno divise e precedute dalla dicitura Da tavolo/intersessione o Larp.

Sezione gioco da tavolo e intersessione

Era un villaggio di casupole bianche, a terrazze, che ricordava certe architetture arabe terrestri.

La malta bianca brillava al sole, e custodiva i giardini ottagonali in cui venivano coltivate le yugga, le uniche piante rossastre che fin ora erano state trovate su quel pianeta sperduto. "Ci sono delle donne, indossano dei lunghi mantelli verdi, non sembrano armate, ma sostanzialmente pacifiche. Il soldato d'avanguardia Jansen si sta avvicinando, come da ordini..." disse la vedetta, ferma tra le rocce. "Fammi vedere..." borbottò Key, strappandogli il binocolo di mano. I mantelli delle donne erano vaporosi come seta, e sembravano quasi danzare loro intorno. Alcune delle donne erano incappucciate, altre facevano mostra di splendidi capelli corvini. E portavano ninnoli tra i capelli e le chiome, fatti di madreperla intagliata. Ma non era possibile che un uomo, e per di più un soldato, arrivasse a notare simili dettagli. Key, per fortuna, non era nè l'una nè l'altra cosa. "Dovrebbero avere un minimo grado di civiltà, ma l'assenza degli uomini mi lascia pensare che siano legati alla caccia, o alla pastorizia di transumanza, o che le vere coltivazioni sono molto lontane da qui... e adesso cosa sta facendo quell'idiota?" Key abbassò il cannocchiale di botto, e si passò le mani tra i corti capelli corvini, in un gesto di stizza. "Che idiota..."

"Cosa succede, Sergente Key?" le domandò il soldato al suo fianco. Non era assolutamente un sergente, ma i suoi modi bruschi le avevano regalato quel soprannome, e poi non erano in molti i ricercatori che si esercitavano al poligono di tiro più spesso della maggior parte degli ufficiali. "Quell'idiota di Jansen sta bevendo dalla brocca che gli ha offerto una di quelle donne." "Suvvia, in fin dei conti abbiamo già analizzato l'acqua di questo posto, ed è perfettamente compatibile con la nostra biochimica." "Certo, e ammettiamo pure che gli abitanti del luogo siano pacifici. Se avessero l'abitudine di mescolare all'acqua l'equivalente del nostro peyote, che effetto farebbe su quell'imbecille? Camminate con i paraocchi, sempre e comunque, a volte mi chiedo come si sognino di mandarvi in missione da soli." Key era una linguista e antropologa, e la sua presenza nei contatti con le civiltà avanzate poteva risultare preziosa. In altri mondi, più selvaggi ed elementari, non era esattamente la prima scelta per una squadra. Anche questa volta, le sue abilità glottologiche, si dimostrarono utili. Le donne avvicinate da Jansen, e che fissavano con curiosità i begli occhi azzurri del soldato, sembravano disposte ad accogliere amichevolmente i terrestri. Una di loro venne avanti come portavoce, la stessa che aveva offerto la brocca dell'acqua al soldato, e la lingua con cui cercava di comunicare si rivelò presto un dialetto che somigliava molto a quello del submondo Urhai, e che secondo Key aveva anche delle radici palesemente simili all'assiro babilonese. Gli uomini del commando, si guardavano intorno con aria stanca, mentre la studiosa, e la bella sconosciuta con il mantello verde, confabulavano in quel linguaggio a loro incomprensibile. "I maschi del villaggio sono via a caccia. - annunciò poi la ricercatrice trionfante - Lumi, è il suo nome, si offre di farci da interprete, perchè il linguaggio delle donne non viene parlato dagli uomini, da queste parti. Lei però ha perso suo padre, e non ha uno sposo, quindi non è vincolata alla proibizione antica. Mi ha chiesto se io ho subito lo stesso destino, le ho detto che combatto come un uomo, perchè ho sconfitto il nostro vecchio capo a un duello amichevole,

guadagnandomi così questo diritto. Ma tanto non potete contraddirmi, dato che nessuno di voi si è preso la briga di studiare la lingua degli Urahn, anche se tra quella gente ci abbiamo passato quasi sei mesi, prima che il Wormhole cambiasse direzione." "Sei sicura che sia stato saggio?" le domandò Jansen, accigliato. Key sospirò.

"Le donne non parlano la lingua degli uomini, sai cosa vuol dire, questo?"

"No, ma sono sicuro che tu lo sai." le rispose l'altro, ironico. "Fenomeni simili sono noti in alcune civiltà tribali sulla terra. Se una donna pronuncia il nome di un animale rischia di far andare la caccia del fratello o dello sposo. Pronunciare il nome proprio di un parente, può determinare la sua cattiva sfortuna. E dato che quella brava gente ha la fantasia di una mucca, è molto probabile che chiami i figli con nomi come arco, pugnale e macete. Il che tende a limitare un po' le possibilità di comunicare delle donne. Passami il quello che non posso dire per tagliare quell'altra cosa che non posso chiamare per nome, è un po' scomodo, e quindi le donne finiscono con lo sviluppare un linguaggio privato..." "E tutta questa lezione dove porta?"

"Se le donne possono portare sfortuna, meglio che io non sia considerata tale, o potrei fare qualcosa di sbagliato e violare i loro tabù senza nemmeno accorgermene." Jansen e gli altri soldati si voltarono verso il comandante in carica. Key poteva anche avere una lingua tagliente, ma rispettava almeno l'autorità di chi le era maggiore in grado. Il capitano Hank dal canto suo era un uomo massiccio ma al tempo stesso pacifico. Non amava le liti, e sapeva come gestire situazioni del genere. "La cosa migliore è lasciare al più presto il villaggio. Non sembra che abbiano intenzioni ostili, ma gli uomini potrebbero avere un animo più bellicoso, e comunque la nostra missione è risalire verso il fiume, e se ci sono altre di quelle pietruzze trasparenti che voi sapete." I soldati risero, per l'imitazione che aveva fatto della Key. Quest'ultima non sapeva se mostrarsi sollevata o delusa, dall'idea di una repentina partenza. "Stasera siamo qui e intendo approfittarne. - concluse la donna - Soldato Jansen... ti tengo d'occhio. Familiarizzare troppo con le indigene, non sarebbe saggio." Il soldato Jansen, che aveva la fama di don Giovanni all'interno della caserma, venne tenuto d'occhio non soltanto dalla ricercatrice, e che avesse rigato dritto non c'erano dubbi. Il comandante Hank si era messo a dormire sulle sue gambe, giusto per sicurezza. Ma il giorno dopo, quando avevano preso i loro zaini e stavano per congedarsi, la donna di nome Lumi si presentò reggendo le redini di un pony bianco, e una specie di canoa legata sulla schiena dell'animale. Annunciò orgogliosamente che lei avrebbe seguito il suo promesso sposo. "Jansen ti ha forse mancato di rispetto in qualche modo?" le domandò Kay, squadrandola dall'alto in basso. "Voi non l'avete visto bere dalla mia brocca? Quella era l'acqua che ho raccolto dall'albero della vita, e quando le nuove piogge cadranno, io e lui saremo una cosa sola."

"Questa non l'avevi previsto, non è vero, Sergente Key? Pensi di sapere tutto dai tuoi libri, e invece... Non sono stata io a bere quella stramaledetta acqua, mi sembra."

"Cosa sarebbe quest'albero della vita, pensi che mi abbia drogato?" "Non lo so, Jansen, potrebbe essere una metafora, e potrebbe essere davvero droga. Ma immagino che tu non sia capace di distinguere, tra il desiderio instillato artificialmente e la tua comune... propensione per il gentil sesso." "Portiamola con noi, una guida può sempre farci comodo." "E dopo che ne sarà di lei? La condanniamo ad un'esistenza da prostituta? Cosa pensate che tocchi a una donna che parte con degli stranieri e poi ritorna da sola sui suoi passi? Certo non possiamo portarla con noi."

"Però ne sa di questo mondo, e questo è utile." La squadra esplorativa aveva imparato presto a discutere in presenza degli indigeni, mostrando un sorriso che mascherava il vero significato delle loro parole. Lumi fissava Jansen con occhi pieni d'amore, e non sembrava nemmeno contemplare l'idea che potessero lasciarla indietro. "Le vostre barche dove sono? Ne avremo bisogno, tra un paio di giorni o forse domani stesso." disse l'indigena, sorridendo ancora. Ma il fiume era distante sette giorni almeno. Cosa è accaduto dopo, beh, questo dipende dalla vostra elasticità mentale, se crederci, o meno. Nel rapporto ufficiale c'è scritto che le discussioni non erano ancora finite, e che la partenza era stata rimandata di un giorno proprio per procrastinare la decisione, quando è arrivata la pioggia. Nubi improvvise, che coprono il cielo, tanta acqua da rischiare di venire trascinati via, e il rifugio del villaggio si è rivelato prezioso per la nostra squadra. E quando le nubi si sono diradate, veloci come erano venute. Le sottili radici dorate, i rami pallidi dalle tinte color madreperla, come gli ornamenti che le donne portavano tra i capelli. Un albero crebbe, a dismisura, nel giro di pochi minuti. E Lumi trascinò lì dentro il suo sposo. Ora che alcuni soldati, a volte approfittino delle avventure che il Worm offre loro, è noto. Che si possa avere un figlio da un albero, questa è una cosa molto più strana. Cosa sia accaduto con esattezza, il soldato Jansen si è rifiutato di dirlo, anche se c'è una richiesta di interrogatori più pressanti. Più di uno dei suoi commilitoni giurano, che quando hanno lasciato infine il villaggio, c'era la sagoma di un feto, dietro la cortecchia pulsante dell'albero. E Lumi, madre felice, ha lasciato partire così il suo sposo. E' una questione di status, spiega il rapporto della ricercatrice Key. Non avere né padre né marito in molte società è un peso insopportabile. A volte basta un figlio maschio a supplire alla perdita. Io controllerei che il soldato non sia stato contaminato dall'albero, ad ogni modo.

Turni e Azioni

Durante le giocate da tavolo, lo scorrere del tempo “in ruolo” viene suddiviso in **turni**: un turno è equivalente a poco più di un secondo. Ogni **turno** sarà possibile eseguire un’**azione** (iniziare a parlare, combattere, raccogliere un oggetto); qui di seguito l’elenco delle azioni più comuni che si possono compiere in un **turno**:

- **Attacco**: è possibile effettuare un attacco per turno (due se si impugnano due armi)
- **Muoversi**: è possibile spostarsi di 3 metri per turno.
- **Correre**: è possibile correre di 10 metri per turno. **Nota**: si può correre solo dopo aver effettuato uno scatto o dopo un’azione **muoversi**.
- **Muoversi e attaccare**: movimento massimo di 2 metri.
- **Scatto**: 8 metri nel primo turno di corsa.

- **Azioni standard:** si considerano azioni standard tutte le azioni che non richiedono un tiro di prova, compiute nella vita di tutti i giorni (sedersi, ect ect).
- **Arretrare:** movimento massimo 2 metri.

Vita e Morte

Ogni personaggio possiede, a creazione, **2 Punti Vita** allocazionali (corrispondente al valore di **Corpo 1**): Ogni qualvolta riceve notizia di una **ferita** o riceve un colpo da un'arma da mischia, da tiro, da lancio o di altra natura, il personaggio perde uno o più dei suoi punti vita. Alla perdita dell'ultimo, quando si raggiungono **0 punti vita**, il personaggio viene considerato gravemente ferito, è impossibilitato a fare qualcosa di diverso dal semplice barcollare o muoversi di 1 metro per turno; **qualsiasi colpo extra**, portato durante questo stato, ha come effetto quello di portare il personaggio allo stato **incosciente** (non può muoversi, deve cadere a terra senza poter parlare).

Un personaggio così ferito (parola chiave **Morente**), viene considerato **incosciente** per 10 minuti (600 turni), passati i quali viene considerato **Morto**.

Un personaggio è **cosciente** quando ha almeno un punto vita.

Un personaggio è in uno stato **incosciente** quando i suoi punti vita sono negativi (si considera che qualsiasi colpo portato senza lo scopo di mutilare o infierire per uccidere porti il bersaglio a **-1 punti vita**); non può muoversi, parlare, o fare alcun gesto. In questo stato, qualsiasi colpo dichiarato al fine di terminare il personaggio, lo uccide (status **morto**). Un personaggio che finisce una sessione in status **incosciente**, senza nessun guaritore in grado o che voglia curarlo, viene automaticamente considerato **morto**.

Gli Attributi

Gli **Attributi** rappresentano gli aspetti fisici e mentali del personaggio (non del giocatore), quanto è in grado di subire danni fisici, di resistere alla tortura, quando è agile, e molto altro.

In **EX Nihilo** le caratteristiche umane vengono divise in 4 Attributi: **Corpo, Equilibrio, Mente e Spirito**.

- **Corpo:** la capacità di subire danni, la resistenza fisica, la forza fisica che si è in grado di generare, la resistenza ai veleni e alle sostanze tossiche, la quantità di ingombro in grado di trasportare.
- **Equilibrio:** rappresenta la capacità di feedback con l'ambiente circostante, l'equilibrio fisico, la rapidità, la percezione.
- **Mente:** indica la velocità di calcolo, il numero e la qualità delle informazioni possedute dal personaggio giocante (o **PG**).

- **Spirito:** resistenza mentale contro le torture, la volontà di voler iniziare un nuovo progetto, la forza d'animo, la capacità di trarre energia dal vuoto, manipolando la realtà.

Gli attributi, per i personaggi, hanno valori che vanno da 1 (valore base), a 3 (attributo soprannaturale); al crescere del valore numerico, aumenta la capacità nel relativo attributo (un personaggio con corpo 2 è più forte rispetto a chi possiede corpo 1).

Di seguito i modificatori connessi alle caratteristiche (spiegate nelle sezioni di seguito):

Valore	Corpo	Equilibrio	Mente	Spirito
1	Equipaggiamento standard. 1 punto vita	Iniziativa +0	3 slot abilità	Nessuna modifica
2	Equipaggiamento pesante. +1 Punto vita	Iniziativa +2 Armatura +1	6 slot abilità	3 slot per punti Energia Recupero 1 ogni 30 minuti
3	Equipaggiamento speciale. +1 Punto vita	Iniziativa +5 Armatura +2	9 slot abilità	8 slot per punti Energia Recupero 1 ogni 20 minuti
4 o più	Sconosciuto	Sconosciuto	Sconosciuto	Sconosciuto

Equipaggiamento Standard: utilizzo e trasporto durante le esplorazioni di armi ad una mano, pistole, balestre, archi, fucili e fucili mitragliatori leggeri, armature leggere.

Equipaggiamento Pesante: utilizzo e trasporto durante le esplorazioni di armi ad una mano e mezza (bastarde), a due mani, armi ad asta, pistole, fucili e fucili mitragliatori pesanti, armature medie e pesanti.

Equipaggiamento Speciale: utilizzo e trasporto durante le esplorazioni di armi a due mani bilanciate per poter essere tenute in 1, armi da assalto, corazze multistrato.

Iniziativa +X: bonus all'iniziativa. Vedere il paragrafo Iniziativa per maggiori chiarimenti. Vale solo per le intersessioni.

Armatura +X: bonus armatura. Vedere il paragrafo Armatura per maggiori chiarimenti. Vale unicamente per gli eventi Larp.

Slot abilità: numero di abilità con cui il personaggio inizia a giocare.

Slot per punti Energia: numero massimo di punti Energia che è possibile accumulare.

Recupero 1 ogni X minuti: velocità di recupero dei punti Energia.

Abilità

Le **abilità** indicano la bravura del personaggio in alcuni campi del sapere (o dell'agire). La lista non cerca di essere completa, bensì di esplicitare solo gli elementi necessari all'interno della Corporazione; che il personaggio sappia guidare, dipingere un quadro, che sia un'importante celebrità o un barbone, poco importa per le missioni.

Le **abilità** sono divise in tre differenti **gradi**, tre livelli di specializzazione all'interno del campo esaminato, e viene sempre distinto il bonus ricevuto in sessione da tavolo, rispetto al bonus presente in ambiente LARP:

- **Biologia:** è la scienza che studia tutto ciò che è vivo. La definizione di biologia presente in EX Nihilo accorpa diverse branche di biologia: cellulare, biotecnologia, ecologia, biologia evolutiva, epidemiologia, aerobiologia, anatomia, strutturale, forense, etologia, farmacologia, genetica, immunologia, tossicologia, virologia, micologia, morfologia, botanica, cronobiologia, biogeografia.
 - **Biologia 1:** Intersessione: Antidoti: puoi creare antidoti ad alcuni dei veleni naturali secreti dalle creature. Hai bisogno di un po' del veleno per poter creare l'antidoto Live: Domande: puoi chiedere al master informazioni su ciò che vedi, flora e fauna.
 - **Biologia 2:** Intersessione: studiando in laboratorio dei pezzi della struttura della razza sezionata, comprendi alcune delle loro debolezze (dipende dalla grandezza del pezzo) Live: Domande: puoi chiedere al master informazioni su ciò che vedi, flora e fauna.
 - **Biologia 3:** Intersessione: Studio avanzato: puoi ricevere dei bonus al danno contro determinate razze. Hai bisogno di studiare i pezzi in laboratorio, per almeno un'intersessione Live: Conoscenza debolezza della razza: studiando per 3 minuti il comportamento di una razza aliena, è possibile comprenderne le debolezze.

- **Linguistica:** con linguistica si intende indicare sia la scienza che studia il linguaggio umano, sia conoscenze di crittologia, crittografia.
 - **Linguistica 1:** Intersessione: +1 nei tiri necessari per decifrare codici linguistici Live: Comprendi qualche parola della lingua parlata, qualora fosse simile ad un dialetto umano.
 - **Linguistica 2:** Intersessione: +2 nei tiri necessari per decifrare codici linguistici Live: Riesci a tradurre gli scritti del linguaggio, qualora avesse attinenze con la cultura umana. Puoi provare a parlare una lingua a te sconosciuta, dopo qualche ora di pratica.
 - **Linguistica 3:** Intersessione: +4 nei tiri necessari per decifrare codici linguistici Live: Dopo 5 minuti di discussione comprendi la lingua del tuo interlocutore.

- **Discipline umanistiche:** l'abilità comprende conoscenza approfondita in discipline storiche, filosofia, religione, diritto, semiotica, filologia, letteratura, arti visive, arti performative.
 - **Discipline umanistiche 1:** Intersessione: +1 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole Live: Domanda: riconosci usi e costumi tangenti a quelli umani.
 - **Discipline umanistiche 2:** Intersessione: +2 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole Live: Puoi chiedere al Narratore una domanda sulla cultura della popolazione incontrata. La risposta sarà sempre vera.
 - **Discipline umanistiche 3:** Intersessione: +3 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole Live: Dopo 5 minuti di discussione riguardo la natura del piano, le usanze del popolo, capisci se l'interlocutore sta mentendo.

- **Mechano:** con questa macrocategoria si intende comprendere tutte le conoscenze pratiche e teoriche legate a vari indirizzi ingegneristici, meccanica applicata, conoscenza e uso di utensili per riparare di nuova e vecchia natura, architettura.
 - **Mechano 1:** Intersessione: Crei armi base e armature leggere e medie al 40% del costo previsto nella sezione **Equipaggiamento**. Puoi vendere alla Corporazione al 30% in meno del costo Live: se in possesso del **kit mecano**, ripari un punto armatura in 10 minuti.
 - **Mechano 2:** Intersessione: Crei armi semplici e armature pesanti al 40% del costo previsto nella sezione **Equipaggiamento**. Puoi vendere alla Corporazione al 30% in meno del costo Live: se in possesso del **kit mecano**, ripari un punto armatura in 5 minuti.
 - **Mechano 3:** Intersessione: Crei armi semplici e armature multistrato al 40% del costo previsto nella sezione **Equipaggiamento**. Puoi vendere alla Corporazione al 30% in meno del costo Live: se in possesso del **kit mecano**, ripari un punto armatura in 2 minuti.

- **Medicina:** la scienza che si occupa della salute del paziente. Comprende le discipline da laboratorio, le discipline chirurgiche, le discipline non chirurgiche, e molti tipi di medicina alternativa.
 - **Medicina 1:** Intersessione: se in possesso del **kit medico**, stabilizza in 2 minuti Live: se in possesso del **kit medico**, stabilizza in 2 minuti.

- **Medicina 2:** Intersessione: Sa effettuare qualsiasi tipo di operazione Live: il personaggio sa diagnosticare la presenza di veleni e malattie in 5 minuti.
- **Medicina 3:** Intersessione: Medico dei Miracoli: riesce a trovare in pochi giorni la cura a malattie sconosciute Live: se in possesso del **kit medico**, stabilizza in 1 minuto, riconosce immediatamente la natura di un veleno o di una malattia.
- **Occulto:** rappresenta lo studio delle realtà non scientifiche, della mistica, e di discipline meditative.
 - **Occulto 1:** Intersessione: Domande: puoi chiedere al master informazioni su ciò che vedi, riguardo alla possibile presenza di simboli occulti Live: Domande: puoi chiedere al master informazioni su ciò che vedi, riguardo alla possibile presenza di simboli occulti.
 - **Occulto 2:** Intersessione: +1 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole e la presenza di creature descritte nelle storie terrestri Live: riconosci pratiche occulte e incantesimi.
 - **Occulto 3:** Intersessione: +2 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole e la presenza di creature descritte nelle storie terrestri Live: Senso del magico: riesci a comprendere se sono stati lanciati incantesimi vicino a te, anche a distanza di tempo
- **Ricerca:** contiene una serie di discipline non direttamente connesse fra loro, ma accomunate dal concetto moderno di ricerca: investigare, hacking, scovare trappole, cartografia, navigazione, capacità di sopravvivere in ambienti selvaggi.
 - **Ricerca 1:** Intersessione: +1 ai tiri sulla ricerca di informazioni (si cumula con i valori di **prova di abilità**) Live: Sai dove ti trovi, riconosci le strade che hai percorso.
 - **Ricerca 2:** Intersessione: +2 ai tiri sulla ricerca di informazioni (si cumula con i valori di **prova di abilità**) Live: Conosci sempre la posizione del Wormhole. Puoi osservare i cartellini **informazioni** a 3 metri di distanza.
 - **Ricerca 3:** Intersessione: +3 ai tiri sulla ricerca di informazioni (si cumula con i valori di **prova di abilità**) Live: Conosci sempre la posizione del Wormhole. Puoi osservare i cartellini **informazioni** a vista.
- **Scienze:** comprendono tutti gli aspetti teorici della chimica e della fisica, oltre a informazioni riguardanti gli aspetti astronomici.

- **Scienze 1: Intersessione:** +2 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole Live: Prima di entrare in sessione, hai un'informazione sulle caratteristiche chimico-fisiche del luogo da visitare.
- **Scienze 2: Intersessione:** +3 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole Live: Prima di entrare in sessione, hai 3 informazioni sulle caratteristiche chimico-fisiche del luogo da visitare.
- **Scienze 3: Intersessione:** +4 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole Live: Prima di entrare in sessione, hai tutte le informazioni chimico-fisiche sulle caratteristiche del luogo da visitare.

Punti Energia

Strettamente connesso al **Wormhole**, e all'attributo **Spirito**, sono i punti energia.

Potenzialmente ogni personaggio con un valore di 2 o superiore può generare **punti energia**; ogni punto rappresenta un certo livello di controllo sul vuoto, sulla possibilità di generare energia senza nessuna azione apparente. In base al valore di **Spirito**, sarà possibile controllare un differente numero di **punti energia**, così come la possibilità di generarne di nuovi. Considerare i **punti energia** come una forma di attitudine ad affaticarsi, non è sbagliato: di fatto, la possibilità di recuperare punti nel corso del tempo indica proprio questa sorta di fatica, e il relativo recupero nel tempo. Di per sé i punti energia sono inutili, rappresentano una forza di potenzialità, ma nessun atto. Sarà necessario acquisire poteri per poterli “spendere”.

Prove di abilità e Sistema G.S.P.

Per interagire con l'ambiente durante un'intersessione, per comprendere e ricevere un'informazione dal Narratore, basta comprendere cosa è una **prova di abilità**.

Una **prova di abilità** indica una difficoltà da superare per comprendere una situazione, ricordare un'informazione, compiere un gesto atletico, sfuggire ad una trappola.

Due sono gli elementi, dunque, che compongono una **prova di abilità**: gli attributi e/o abilità da testare, da una parte, la **difficoltà** dall'altra. Nella quasi totalità dei casi, si sommano due caratteristiche per determinare il valore base con un si affronta la prova, modificato da abilità o poteri particolari. Per riuscire nel test/check, bisogna ottenere un risultato pari o superiore al valore della difficoltà della prova.

Il sistema tecnico utilizzato in **EX Nihilo** è un frammisto di sistema di giochi di ruolo da tavolo “classico” e un sistema diceless: **G.S.P.** (gestione stress personaggio).

L'idea alla base del **G.S.P.** è di introdurre la casualità del tiro di dadi come rappresentazione dello stress presente in una situazione difficile, per indicare la possibilità di errore (o risultato) superiore alla norma. Maggiore stress si fornisce al sistema, più grande è la probabilità che il fattore casuale infici sul risultato finale, che le abilità valgano meno. Il bravo giocatore è colui che prova a prevedere i guai, o comunque a risolverli nella maniera meno pericolosa per il personaggio; affidarsi ad un tiro di dadi è sempre pericoloso. Sarà sempre il Narratore a determinare il G.S.P. della scena. I livelli di **G.S.P.** sono:

- **Livello -1:** il personaggio ha a disposizione tutto il tempo necessario a completare l'azione e si trova in una zona tranquilla. Somma 1d3 (un dado a sei facce, il cui valore viene considerato diviso due, arrotondando per eccesso) al tiro per raggiungere la difficoltà prevista.
- **Livello 0:** il personaggio ha a disposizione tutto il tempo necessario a completare l'azione OPPURE si trova in una zona tranquilla. Nessun tiro previsto, si confronta la prova di abilità con la difficoltà prevista.
- **Livello 1:** il personaggio si trova in una situazione di stress moderato. Il personaggio tira 2d3 che somma alle prova di abilità; viene aggiunto 2d3 alla difficoltà prevista.
- **Livello 2:** il personaggio si trova in una situazione di stress elevato. Il personaggio tira 1d6 (un dado a sei facce) che somma alle prova di abilità; viene aggiunto 1d6 alla difficoltà prevista.
- **Livello 3:** il personaggio si trova in una situazione di morte certa. Viene aggiunto 1d3 alla difficoltà prevista.

Di seguito alcuni esempi di **prova di abilità**:

Osservare (richiede il turno pieno): **Mente + Mente + modificatori di Ricerca** (Opzionale: **Mente + Ricerca + modificatori di Ricerca**)

Resistere alla Tortura: **Corpo + Spirito**

Colpo d'occhio (osservare senza spendere un turno pieno): **Equilibrio + Mente**

Conoscenza (qualsiasi): **Mente + Abilità correlata**

Interrogare: **Spirito + Mente** (Opzionale: **Mente + Mente + Ricerca**)

Riparare (in meno tempo del previsto): **Mente + Mechano**

Disinnescare una trappola meccanica: **Equilibrio + Mechano**

Saltare: **Equilibrio + Equilibrio**

La scala base delle **Difficoltà**:

Comune: 1

Facilissimo: 2

Facile: 3

Medio: 4

Impegnativo: 5

Difficile: 6

Impossibile: 7

Infernale: 8+

Esempio 1: Owl (Corpo 1, Equilibrio 1, Mente 2, Spirito 2) si ritrova all'interno della struttura corporativa, e il Professore decide di affidargli una ricerca relativa alle tradizioni dei popoli del Volga, secondo gli studi compiuti da Tolomeo d'Alessandria (difficoltà della prova 4) Owl ha una buona istruzione (Discipline Umanistiche 2), si trova in un ambiente sicuro e può cercare le informazioni con tutta calma (G.S.P.-1), e prova a comprendere qualcosa: tira 1d3, e lo somma al valore di base (Mente 2 + Discipline Umanistiche 2 = 4. Quindi 4 + 1d3): tira un 2, e riesce nel tiro ($4 + 2 = 6$, contro una difficoltà di 4)

Esempio 2: Il Capitano (Corpo 3, Equilibrio 2, Mente 1, Spirito 1), mentre è in missione, si ritrova a fuggire da un gruppo di umani degenerati dal virus T. Sicuro di essere più veloce, ma comunque in pericolo (G.S.P. 1), deve saltare una buca profonda, ma non troppo ampia (Difficoltà 3), per raggiungere il Wormhole e mettersi in salvo. Effettua la prova: tira 1d3 e fa 1, mentre alla prova si aggiunge 1d3, che fa 2 (quindi Capitano fa un totale di 5: equilibrio 2 + equilibrio 2 + tiro 1, mentre la prova risulta essere aumentata di 2, quindi 5); salvo per un pelo! Lo stress stava facendo calcolare male la distanza della fossa all'esperto Capitano!

Esempio 3: La recluta George (Corpo 2, Equilibrio 1, Mente 2, Spirito 1), ha chiuso dietro di sé senza prima guardarsi avanti, la porta con sistemi di sicurezza della struttura costruita per difendere il Wormhole dai vermi-cane di Gulag 2. Dopo aver girato ancora una volta la chiave, George si gira e si rende conto di avere a pochi metri di distanza 18 vermi-cane, che hanno ormai ricoperto pure le pareti della struttura. Consapevole della ferocia e velocità delle creature, George sa che è spacciato. Prova a riaprire velocemente la porta e disattivare le difese, azione facilissima (Difficoltà 2), ma si ritrova paralizzato dal terrore. La difficoltà della prova viene aumentata di 1d3, mentre a George non viene concessa nessun tiro (G.S.P. 3): la difficoltà viene aumentata di 2, per un totale di 5, mentre George ha un misero 2 (Equilibrio 1 + Equilibrio 1); George urla di agonia, mentre i vermi-cani entrano dentro il suo corpo, banchettando e depositando le uova.

Combattimento, Danni e Iniziativa

Il combattimento rappresenta una sezione specifica delle **prove di abilità**.

Per determinare in che ordine si svolgeranno le azioni dichiarate, ogni turno occorre determinare l'**iniziativa**: più alto è il valore, prima si agirà.

L'**iniziativa** viene determinata sommando un dado (determinato dal **G.S.P.** della scena) al modificatore razziale (gli esseri umani hanno +0) e al modificatore all'iniziativa dell'Equilibrio. In caso di parità :

G.S.P. -1, G.S.P. 0, G.S.P. 1 : tira 1d3

G.S.P. 2, G.S.P. 3: tira 1d6

L'**iniziativa** viene stabilita al primo turno, e ogni volta che si comincia un nuovo scontro.

Una volta determinato l'ordine delle azioni, si passa alle dichiarazioni:

- **Attacco con arma da mischia**: Corpo + Equilibrio (la **difficoltà** viene determinata da Equilibrio + Equilibrio del bersaglio, se senza protezioni, oppure da Equilibrio + Difesa Armatura).
- **Attacco con due armi da Mischia**: Corpo + Equilibrio -1 (per entrambi i tiri).
- **Attacco con arma da fuoco/distanza**: Equilibrio + Mente (la **difficoltà** viene determinata da Equilibrio + Equilibrio se senza protezioni, oppure da Equilibrio + Difesa Armatura).

- **Colpire con arma da fuoco/distanza per gittate superiori ai 100 metri:** Equilibrio + Mente. (non c'è difesa, si tira contro una difficoltà statica).
- **Difesa totale:** Equilibrio + Equilibrio + Difesa Armatura, o Equilibrio + Equilibrio +1 qualora si schivi senza alcuna armatura indosso. I colpi mirati ignorano il bonus di armatura.
- **Disarmare:** Corpo + Equilibrio -1 (-2 o -3, contro armi molto grandi) contro una difficoltà pari a Equilibrio + Equilibrio del bersaglio.
- **Parata attiva:** Corpo + Equilibrio -1 contro una difficoltà pari all'attacco dell'avversario. La difficoltà viene aumentata di 2 qualora si decida di effettuare un attacco e una parata (nel caso di combattenti con 2 armi)

NOTA: perché un tiro sia da considerarsi riuscito, basta raggiungere il valore offerto come difficoltà.

Esempio: *se devo colpire una difficoltà di 4, basta arrivare al valore determinato, per averlo colpito (quindi basta raggiungere un totale, fra tiro e valore base, di 4).*

Molto spesso le azioni vengono modificate dalla posizione del bersaglio, dalla distanza, dalla copertura offerta da elementi del paesaggio:

- **Attacco a distanza**
 - Copertura del bersaglio 50-75%: **-1**
 - Copertura del bersaglio 75-90%: **-2**
 - Bersaglio in posizione sopraelevata: **-1**
 - Attacco da posizione sopraelevata: **+1**
 - Colpo mirato: **-1** o **-2**, secondo il punto. Ignora l'armatura del bersaglio, qualora ci fossero spazi lasciati scoperti.
 - Tenere sotto mira: **+1** per ogni turno sotto mira, con un massimo di **+2**.
- **Attacco in corpo a corpo**
 - Attacco alle spalle: **+1**
 - Attacco su avversario inerme: **bonus pari all'Equilibrio del bersaglio**.
 - Avversario a terra: **+2**

- Avversario disarmato: **+1**
- Colpo mirato: **-1** o **-2**, secondo il punto. Ignora l'armatura del bersaglio, qualora ci fossero spazi lasciati scoperti.
- Tre o più avversari contro: **-1** e **-1 cumulativo** per ogni avversario oltre il terzo.
- Colpire un avversario disarmato o con arma da tiro in mano: **+1**
- Carica: **+1** ai danni inflitti, **-1** alle prove basate su Equilibrio. Il personaggio deve avere lo spazio per fare almeno un turno di corsa.

Ferite

Una volta effettuato con successo un attacco, bisogna vedere quanti danni sono stati inflitti:

- **Infliggere danni in mischia:** dopo aver colpito con successo, Corpo + Modificatore al danno dell'arma. Al danno si sottraggono i punti di armatura e i bonus di destrezza, se il bersaglio è cosciente del colpo. In caso contrario, il colpo va direttamente ai punti vita. (Il danno dell'arma secondaria è pari a Corpo + modificatore dell'arma -1).
- **Infliggere danni con armi da tiro/fuoco:** valore di danno dell'arma. Al danno si sottraggono i punti di armatura, se il bersaglio è cosciente del colpo. In caso contrario, il colpo va direttamente ai punti vita.

Come descritto precedentemente, al danno viene sempre sottratto il **bonus armatura** (da non scambiare con **difesa armatura**: se il bonus è un detrattore ai danni, la **difesa armatura** si applica come difficoltà al tiro).

Armatura

Le armature sono in grado di proteggere sia dalla possibilità di essere colpiti, sia dal danno ricevuto.

Le armature dividono i bonus in 2 valori: **difesa armatura** e **bonus armatura**.

La **difesa armatura** indica la difficoltà extra inflitta al tiro di attacco; le armature leggere hanno un alto valore di difesa, perché pur non ingombrando aiutano a deflettere i colpi che normalmente ferirebbero.

Il **bonus armatura** indica quanto l'armatura può proteggere di danni. Più pesante è un'armatura, più grandi sono i bonus di armatura concessi. **NOTA: Se il danno inflitto è doppio rispetto al valore di bonus armatura offerto, l'armatura protegge dal danno per quel colpo, ma viene distrutta.**

Tranne in rari casi, all'aumentare di uno dei valori diminuisce il secondo, e viceversa.

Esiste inoltre un terzo valore, il **bonus di Equilibrio massimo**, che indica qual è il grado della caratteristica Equilibrio applicabile quando si prova a schivare indossando quel tipo di armatura.

Opzionale: le armature non proteggono da tutti i tipi di danni alla stessa maniera, essendo il materiale di cui è composta la difesa suscettibile in maniera differente ai tipi di attacchi. Per comodità, dividiamo gli attacchi di natura fisica in **punta, taglio e botta**. Ad ogni tipo di danno l'armatura offrirà una difesa differente.

Riepilogo del turno di combattimento

1. Tira 1d3 + il modificatore di iniziativa. Agiscono in ordine i personaggi con valore più alto.
2. Dichiarare il bersaglio del tuo attacco: Somma Corpo + Equilibrio in caso di corpo a corpo, Equilibrio + Mente in caso di attacco a distanza, somma il dado, determinato dal G.S.P. della scena, e confrontalo con la difesa dell'avversario (Equilibrio + Equilibrio o Equilibrio + Difesa Armatura)
3. Dichiarare le parate (anche se non è ancora il tuo turno, puoi sempre parare in risposta ad un attacco)
4. Risolvi il danno contro l'armatura
5. Attacchi con un'altra arma (se equipaggiata nell'altra mano)
6. Fine del turno.

Esempio 1: La recluta Jar (Corpo 2, Equilibrio 1, 2 punti vita e 2 punti di armatura, +2 al modificatore al tiro determinato dall'armatura), armato di una spada (modificatore al danno +1) si ritrova attaccato da una creatura umanoide dai tratti canini (Corpo 2, Equilibrio 2, 2 punti vita e zero di armatura), armata di lancia (modificatore al danno +1). Feroce ma priva di intelletto, si lancia sulla recluta, sicura della sua abilità in combattimento (G.S.P. 1).

Viene determinata l'iniziativa: Jar 1 su 1d3, contro il 2 su 1d3 della creatura più il bonus di iniziativa +2; da questo momento in poi la creatura dichiarerà prima di Jar.

La creatura dichiara un attacco con lancia (Corpo + Equilibrio = 4. Nessun modificatore, entrambi i combattenti si affrontano faccia a faccia in una zona pianeggiante), e somma al valore 1 su 1d3 (quindi 4 + 1 = 5); Jar tira 1 su 1d3 e somma al suo valore di Equilibrio + modificatore al tiro dell'armatura: 1 + 2 = 3. La creatura, avendo raggiunto e superato il valore, infligge 3 danni (2 di forza + 1 di lancia), a cui si sottrae al bonus armatura di Jar (3 danni - 2 armatura). Ferito ma sicuro di sé, Jar decide di attaccare: Somma 2 su 1d3 al suo valore di combattimento (Corpo 2 + Equilibrio 1 = 3. A cui si somma il 2 del tiro, per un totale di 5), pari al valore della creatura (Equilibrio 2 + Equilibrio 2 = 4, a cui si somma il tiro del dado, 1 su 1d3. Quindi un totale di 5); quanto basta per infliggere danno! Jar infligge 3 danni (2 di corpo + 1 di arma), contro i 2 punti vita della creatura che, nonostante l'agilità, non riesce a sopravvivere al colpo (3 danni inflitti da Jar, contro i due punti vita della creatura. 2-3 = -1)

Sezione LARP

"Sparagli, fallo adesso, prima che si accorga che ho scoperto il suo piano." Lilais mi guardava con occhi brucianti. Non era mai sembrata più fuori posto in una delle nostre spedizioni. I lunghi capelli corvini sciolti sino alle spalle, il viso delicato, la veste di seta azzurra che le svolazzava intorno, si era persino tolta le scarpe per sentire l'erba con i piedi. Le sue capacità empatiche erano preziose, e Azzurra era un mondo tranquillo, e tuttavia... "Di che piano stai parlando, Li?"

Perchè quello che mi stava indicando era il nostro compagno di squadra, l'ingegnere da campo Johnson, che armeggiava poco distante con i suoi complicati macchinari... macchinari che era costretto a rimontare ogni volta dall'altra parte del Wormhole, perché non sarebbe mai riuscito a portarli attraverso la soglia senza che si guastassero. "Ha dato di matto, Daniel, non sta facendo... i suoi soliti preparativi di routine, vuole creare un'esplosione tanto forte da rendere instabile il Wormhole, e crede che questo dovrebbe far chiudere il varco... il fatto che noi saremo carbonizzati insieme a tutto quello che si trova nel raggio di almeno cinquecento metri, non gli tange. Devi fermarlo, prima che sia troppo tardi..." Mi prende per la spalla, mi spinge a voltarmi verso di lei, fisso solo i suoi occhi e sento come un brivido. Ci siamo fidati tante volte delle intuizioni di Lilais, ci salvato la vita in non so quante circostanze. Ma adesso, semplicemente, io non riesco... non riesco... "Io credo che tu ti sia sbagliata. Mi fido di Johnson, e non farebbe mai una cosa simile."

Un sorriso triste si dipinge sul volto della giovane. "La tua fiducia è ammirevole, Daniel. E' un vero peccato, però... perché lui invece a me ha creduto." La scarica dei colpi che mi spezza la schiena arriva in quello stesso istante. Mentre cado a terra, arrivo a vedere Lilais che mi prende l'arma che porto al fianco, e spara sul nostro compagno. Aveva previsto tutto, come tante altre volte. Quello che non riesco a sapere, è il perché. Capisco che Johnson è morto quando vedo gli occhi chiari di Li che tornano a fissarmi, quasi con tristezza. Lei sa che cosa penso, anche se non lo dico. "Mi dispiace, Daniel, ma io non potevo più sopportarlo. I vostri pensieri, i pensieri di tutti che si affollano per sporcarmi, non voglio tornare ancora una volta dall'altra parte, e tu... tu eri la persona che mi era più cara, ma il desiderio represso, in senso di protezione che era quasi pietà, persino quelli erano così amari da essere insopportabili. Doveva finire, e questo mondo, questa

solitudine sono... io qui posso restare, e nessuno doveva saperlo, nessuno. Non potevo... permettere che mi riportaste indietro." Tanto dolore, tanto dolore in quel volto da bambina. E assoluta follia. Mi dispiace. Vorrei dire. Ma non ne ho le forze. "Io... - un colpo di tosse misto a sangue, rompe le mie parole - finiscimi." "Terrò con me la tua immagine. Questo almeno te lo devo."

Poi c'è soltanto un vuoto profondo.

Adesso cammino ai margini del lago, e vedo cose che prima non avrei mai visto. Non so nemmeno se sono uno spettro, o un ricordo nella mente della mia signora delle acque. La vedo danzare, dall'altro lato della riva, ma non mi avvicino. perché lei ama la solitudine, e viene da me soltanto quando lo desidera. E il Wormhole oggi è tornato a brillare. Devo fare la guardia, perché se qualche sventurato dovesse venire in esplorazione devo avvertirlo del pericolo che questo luogo rappresenta. Ma potranno ascoltarmi i vivi, o la mia voce si perderà nel vuoto? La mia signora triste danza, e io da lontano resto a guardarla.

Vita e Morte

Ogni personaggio possiede, a creazione, **1 Punto Vita** allocazionale (corrispondente al valore di **Corpo 1**): quale che sia la locazione colpita dall'attacco, verrà detratto un punto vita dal totale. Ogni qualvolta riceve notizia di una **ferita** o riceve un colpo da un'arma da mischia, da tiro, da lancio o incantesimo, il personaggio perde uno dei suoi punti vita. Alla perdita dell'ultimo, quando si raggiungono **0 punti vita**, il personaggio viene considerato gravemente ferito, è impossibilitato a fare qualcosa di diverso dal semplice barcollare; **qualsiasi colpo extra**, portato durante questo stato, ha come effetto quello di portare il personaggio allo stato **incosciente** (non può muoversi, deve cadere a terra senza poter parlare).

Un personaggio così ferito (parola chiave **incosciente**), viene considerato **incosciente** per 10 minuti, passati i quali viene considerato **Morto**.

Un personaggio è **cosciente** quando ha almeno un punto vita.

Un personaggio è in uno stato **incosciente** quando i suoi punti vita sono negativi (ai fini delle cure viene comunque considerato **-1** come il valore a partire dal quale si cominciano a contare i punti vita curati); non può muoversi, parlare, o fare alcun gesto che possa essere interpretato come un'informazione diversa dall'esprimere il "sono morente". In questo stato, qualsiasi colpo mimato (ovviamente non reale) al fine di terminare il personaggio, lo uccide (status **morto**). E' necessario che l'interpretazione del colpo mortale duri almeno 3 secondi. Un personaggio che finisce un live in status **incosciente**, senza nessun guaritore in grado o che voglia curarlo, viene automaticamente considerato **morto**.

Ferite, Armi e Armature

Ogni colpo portato con **armi** di qualsiasi natura, che non abbia una chiamata di danno specifica, **infligge la perdita di un punto vita**.

Per essere valido, un colpo di arma da mischia deve essere portato in modo tale che il braccio compia un movimento tale da flettere l'avambraccio di almeno 45° gradi rispetto al bersaglio. Colpi

in sequenza che ignorano tale regola sono considerati nulli e se viene ignorato il divieto di portarli a segno in tal modo, conducono ad ammonizioni e sanzioni.

NOTA BENE: non è possibile colpire in nessun caso in volto, sia esso protetto o meno. Non è possibile inoltre caricare i colpi con forza, o interagire fisicamente con altri giocatori caricando, afferrando (a meno che non venga mimato concordemente al volere di entrambi i giocatori) o colpendo violentemente.

Le **armature** invece vengono divise per comodità in **leggere, medie, pesanti** e **multistrato**. Ogni armatura ha un valore di protezione che si somma ai **Punti Vita**. I colpi inferti al personaggio si cominciano ad intaccare prima i **punti armatura**, e successivamente i **punti vita**.

Un'**armatura leggera** garantisce **1 punto armatura**. Un'armatura leggera ha un peso non inferiore ai 3 kg e come copertura minima deve proteggere interamente il busto.

Un'**armatura media** garantisce **2 punti armatura**. Un'armatura media ha un peso non inferiore ai 7 kg e come copertura minima deve proteggere interamente il busto e il 50% degli arti.

Un'**armatura pesante** garantisce **4 punti armatura**. Un'armatura pesante ha un peso non inferiore ai 11 kg e come copertura minima deve proteggere interamente il busto, la testa e il 75% degli arti. Ha bisogno di possedere **Corpo 2 o superiore** per poter essere indossata (vedi sezione gioco da tavolo o intersessione).

Un'**armatura multistrato** garantisce un numero di **punti armatura** e di effetti speciali variabile, descritti dal Narratore. Le armature speciali devono essere realizzati dietro consiglio dello staff organizzativo: hanno un peso non inferiore ai 16 kg e devono coprire interamente il corpo del personaggio. Ha bisogno di possedere **Corpo 3** per poter essere indossata (vedi sezione gioco da tavolo o intersessione).

Qualora un'armatura possedesse solo uno dei due requisiti di categoria (peso e copertura), verrà considerata di una categoria inferiore a quella richiesta (es. un'armatura pesante che copre il 50% degli arti e pesa 11 kg o più è da considerarsi armatura media, ai fini della protezione).

NOTA BENE: Le armi e l'equipaggiamento degli avversari non possono in NESSUN CASO essere afferrate.

Scudo

Regola a parte per quanto riguarda lo **scudo**: viene considerato in grado di parare qualsiasi colpo proveniente da armi fisiche da mischia (con armi intendiamo sia le armi da mischia, sia artiglierie o parti del corpo in grado di ferire). Tutti i personaggi sono in grado di utilizzare uno scudo, solo una piccola parte ad utilizzarlo per parare attacchi a distanza (è richiesto il vantaggio **Specialista con lo scudo**).

Gli **scudi** si dividono in **grandi, piccoli** e **buckler**: uno **scudo grande** protegge più del 40% della corporatura (vista frontalmente) del giocatore, lo **scudo piccolo** invece copre meno del 33% della figura. Un **buckler** è uno scudo con un diametro non superiore ai 45 cm.

Combattere con due armi

E' possibile utilizzare due armi in combattimento, ma una delle due può essere utilizzata solo per parare.

Per poter attaccare con entrambi, è necessario possedere il vantaggio **Ambidestro**.

Le chiamate e i Segni

Le chiamate rappresentano delle indicazioni che il Narratore dà ai giocatori al fine di coordinare il gioco ed effetti che i giocatori “dichiarano” agli altri, per comprendere l'effetto dell'azione/attacco. Alcune dichiarazioni si possono combinare con altri: in questi casi, l'effetto finale è la somma dei due effetti (es. “Mass Down” tutti, entro 3 metri di distanza da chi ha effettuato la chiamata, deve cadere).

Time In: la partita inizia. I giocatori rimangono in ruolo per tutto il tempo della sessione, a meno che il Narratore non indichi diversamente.

Time Out: fine della sessione di gioco.

Time Freeze: tutti i giocatori chiudono gli occhi e parlano in modo da poter coprire qualsiasi rumore.

Stop: il Narratore congela un giocatore.

Dito indice alzato e braccio tenuto parallelo al corpo: il Narratore, il png o il pg di turno non è visibile.

Braccia aperte e distese perpendicolarmente rispetto al busto: indica solitamente una protezione, una riduzione del danno o una palese immunità. Il personaggio che mima il Segno conoscerà la relativa protezione/immunità.

Braccia incrociate sul petto in modo da formare una X: personaggio invisibile.

“*Hit!*”: il bersaglio riceve un colpo superficiale.

“*Paralyze!*”: il giocatore deve rimanere fermo sul posto per 3 minuti, immobile.

“*Thought!*”: il danno ignora i punti armatura. Inefficace contro armature multistrato.

“*Burn!*”: il danno ignora i punti armatura. Può essere fermato da equipaggiamento speciale.

“*Stun!*”: il personaggio lascia cadere le armi e mima uno stato confusionale per 10 secondi o fin quando non riceve un colpo.

“*Smash!*”: un colpo smash distrugge scudi, armature e armi, con un sol colpo. Un colpo ricevuto dopo aver distrutto l’armatura (o a qualunque bersaglio privo di punti armatura) infligge 5 danni a creature e/o a strutture.

“*Bleeding!*”: Il personaggio perde 1 punto vita ogni 5 minuti. E’ necessario l’intervento di uno specialista per fermare la ferita.

“*Slayer!*”: infligge 10 danni in un colpo. Dopo aver sottratto i punti all’armatura, il colpo continua a infliggerne al personaggio.

“*Down!*”: il personaggio deve piegare completamente sulle ginocchia o sedersi per terra, prima di potersi rialzare.

“*Push!*”: il giocatore si sposta indietro di tre passi, come se fosse colpito da una forza invisibile.

“*Mass (chiamata)!*”: l’effetto della chiamata è globale, colpisce tutti a tre metri di distanza dal dichiarante.

“*Pain!*”: il bersaglio della chiamata si butta a terra a causa di forti dolori. La chiamata dura 3 secondi.

“*Death!*”: il personaggio è morto. Nessun danno viene inflitto all’armatura.

“*Fear!*”: il bersaglio della chiamata fugge in direzione opposta rispetto alla fonte dell’effetto “fear”

“*Disarm!*”: il bersaglio lascia cadere una delle sue armi.

“*Charme!*”: il bersaglio deve avvicinarsi incantato verso la fonte della chiamata. Il primo attacco da parte della fonte rompe l’effetto. In caso contrario, lo charme dura 60 secondi.

“*Behind!*”: il giocatore deve girarsi di 180 gradi rispetto la posizione tenuta in precedenza.

“*Poison!*”: il giocatore riceve un danno da veleno ogni 5 minuti.

Cartellini Informazione

Appeso accanto a oggetti o sezioni di ambiente, potrai trovare delle piccole buste da lettere chiuse: la scritta indica l’azione che si compie nell’aprirle (girare la leva, osservare, ect ect): dentro troverai informazioni riguardanti l’esito delle investigazioni.

Cartellini Energia

Alcuni personaggi hanno la capacità di manipolare la realtà, attraverso i poteri concessi dal Wormhole. Per poter manifestare l’energia sotto il controllo del personaggio, è necessario strappare uno dei cartellini Energia ricevuti prima dell’inizio dell’evento.

Costruzione Scheda

In questo capitolo, procederemo alla creazione di una scheda personaggio.

Di seguito lo schema di costruzione:

- Background o Modulo di arruolamento
- Creazione Personaggio
- Equipaggiamento

Background o Modulo di arruolamento

Nei normali giochi di ruolo, si chiede molto spesso di presentare un background del personaggio che si intende giocare.

Un background rappresenta la storia, in sintesi, della vita del personaggio prima del momento di inizio della campagna, della storia che si andrà a giocare.

In **EX Nihilo** il background viene presentato in ruolo, alla prima intersessione a cui si partecipa; in ruolo ogni anomalia che decide di avere rapporti con la Corporazione, deve fornire i suoi dati, di fronte ad un membro del reparto amministrativo (vedi Reparto amministrativo).

La compilazione del modulo descrive, oltre al rapporto con la legge e le specifiche sociali del personaggio, anche il rapporto con la Corporazione; sarà il personaggio a scegliere se e quando andare in missione, se essere un vero e proprio corporativo o essere solo un collaborazionista (vedi sezione **Collaboratori**). Sconsigliamo vivamente, alla prima partita, di presentarsi come diretti avversari della Corporazione: è sempre possibile porsi come dissidenti, senza farsi schiacciare immediatamente dal sistema. Conosci il tuo nemico, prima di affrontarlo.

Creazione del personaggio

Il cuore della scheda. Durante gli step in cui è divisa la creazione del personaggio, daremo forma a livello tecnico al background. Ricorda sempre: background e parte tecnica sono strettamente connesse: le vicende della vita di un personaggio influenzano le sue abilità, gli attributi, tutto quanto.

1. Scelta dell'anomalia (e relativi bonus alle caratteristiche).
2. Spesa dei punti abilità.

3. Spesa dei punti EX Nihilo
4. Acquisto equipaggiamento base

1) Scelta dell'anomalia

Come descritto nei capitoli precedenti, si è soliti dividere le anomalie in quattro categorie: **Metabolica, Ottica, Spazio-Temporale e Energetica.**

Ecco i modificatori offerti alla scelta dell'anomalia:

- **Metabolica: +1 Corpo, +1** ad un altro attributo a scelta.
- **Ottica: +1 Equilibrio, +1** ad un altro attributo a scelta
- **Spazio – Temporale: +1 Mente, +1** ad un altro attributo a scelta.
- **Energetica: +1 Spirito, +1** ad un altro attributo a scelta.

Ogni scheda inizia con i valori di **Corpo, Equilibrio, Mente e Spirito** pari a **1**; da questo punto, sarà necessario modificare gli attributi con i bonus aggiunti dalle anomalie.

Una volta scelto dove posizionare i valori, occorre riportare sulla scheda i modificatori, seguendo questo schema

Valore	Corpo	Equilibrio	Mente	Spirito
1	Equipaggiamento standard. 1 punto vita	Iniziativa +0	3 slot abilità	Nessuna modifica
2	Equipaggiamento pesante. +1 Punto vita	Iniziativa +2 Armatura +1	6 slot abilità	3 slot per punti Energia Recupero 1 ogni 30 minuti
3	Equipaggiamento speciale. +1 Punto vita	Iniziativa +5 Armatura +2	9 slot abilità	8 slot per punti Energia Recupero 1 ogni 20 minuti
4 o più	Sconosciuto	Sconosciuto	Sconosciuto	Sconosciuto

Equipaggiamento Standard: utilizzo e trasporto durante le esplorazioni di armi ad una mano, pistole, balestre, archi, fucili e fucili mitragliatori leggeri, armature leggere.

Equipaggiamento Pesante: utilizzo e trasporto durante le esplorazioni di armi ad una mano e mezza (bastarde), a due mani, armi ad asta, pistole, fucili e fucili mitragliatori pesanti, armature medie e pesanti.

Equipaggiamento Speciale: utilizzo e trasporto durante le esplorazioni di armi a due mani bilanciate per poter essere tenute in 1, armi da assalto, corazze multistrato.

Iniziativa +X: bonus all'iniziativa. Vedere il paragrafo Iniziativa per maggiori chiarimenti. Vale solo per le intersessioni.

Armatura +X: bonus armatura. Vedere il paragrafo Armatura per maggiori chiarimenti. Vale unicamente per gli eventi Larp.

Slot abilità: numero di abilità con cui il personaggio inizia a giocare.

Slot per punti Energia: numero massimo di punti Energia che è possibile accumulare.

Recupero 1 ogni X minuti: velocità di recupero dei punti Energia.

2) Spesa dei punti abilità

I **punti abilità** indicano la conoscenza del personaggio in determinati ambiti del sapere.

I punti abilità sono determinati dal punteggio di **Mente**, così come espresso nella tabella precedente.

Ogni abilità ha 3 livelli di conoscenza, ognuno dei quali garantisce dei bonus specifici; più è alta l'abilità, maggiori saranno i benefici, maggiore sarà il costo necessario per raggiungere quel grado di maestria.

Un'abilità costa **1 slot** al primo livello, **2 slot** al secondo livello, **3 slot** al terzo livello.

Per poter acquistare un'abilità di grado 2, è necessario possedere il grado precedente; come costi in slot abilità inoltre, un'abilità al secondo grado costa 2 slot, una del terzo tre: per possedere un'abilità di terzo grado, sarà necessario quindi spendere 6 slot (1 per il primo grado, 2 per il secondo, 3 per il terzo. $1+2+3 = 6$)

Di seguito la descrizione e i vantaggi, da intersessione e da evento Larp, delle abilità:

- **Biologia:** è la scienza che studia tutto ciò che è vivo. La definizione di biologia presente in EX Nihilo accorpa diverse branche di biologia: cellulare, biotecnologia, ecologia, biologia evolutiva, epidemiologia, aerobiologia, anatomia, strutturale, forense, etologia, farmacologia, genetica, immunologia, tossicologia, virologia, micologia, morfologia, botanica, cronobiologia, biogeografia.

- **Biologia 1:** Intersessione: Antidoti: puoi creare antidoti ad alcuni dei veleni naturali secreti dalle creature. Hai bisogno di un po' del veleno per poter creare l'antidoto
Live: Domande: puoi chiedere al master informazioni su ciò che vedi, flora e fauna.
- **Biologia 2:** Intersessione: studiando in laboratorio dei pezzi della struttura della razza sezionata, comprendi alcune delle loro debolezze (dipende dalla grandezza del pezzo)
Live: Domande: puoi chiedere al master informazioni su ciò che vedi, flora e fauna.
- **Biologia 3:** Intersessione: Studio avanzato: puoi ricevere dei bonus al danno contro determinate razze. Hai bisogno di studiare i pezzi in laboratorio, per almeno un'intersessione
Live: Conoscenza debolezza della razza: studiando per 3 minuti il comportamento di una razza aliena, è possibile comprenderne le debolezze.
- **Discipline umanistiche:** l'abilità comprende conoscenza approfondita in discipline storiche, filosofia, religione, diritto, semiotica, filologia, letteratura, arti visive, arti performative.
 - **Discipline umanistiche 1:** Intersessione: +1 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole
Live: Domanda: riconosci usi e costumi tangenti a quelli umani.
 - **Discipline umanistiche 2:** Intersessione: +2 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole
Live: Puoi chiedere al Narratore una domanda sulla cultura della popolazione incontrata. La risposta sarà sempre vera.
 - **Discipline umanistiche 3:** Intersessione: +3 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole
Live: Dopo 5 minuti di discussione riguardo la natura del piano, le usanze del popolo, capisci se l'interlocutore sta mentendo.
- **Linguistica:** con linguistica si intende indicare sia la scienza che studia il linguaggio umano, sia conoscenze di crittologia, crittografia.
 - **Linguistica 1:** Intersessione: +1 nei tiri necessari per decifrare codici linguistici
Live: Comprendi qualche parola della lingua parlata, qualora fosse simile ad un dialetto umano.
 - **Linguistica 2:** Intersessione: +2 nei tiri necessari per decifrare codici linguistici
Live: Riesci a tradurre gli scritti del linguaggio, qualora avesse attinenze con la cultura umana. Puoi provare a parlare una lingua a te sconosciuta, dopo qualche ora di pratica.
 - **Linguistica 3:** Intersessione: +4 nei tiri necessari per decifrare codici linguistici
Live: Dopo 5 minuti di discussione comprendi la lingua del tuo interlocutore.

- **Mechano:** con questa macrocategoria si intende comprendere tutte le conoscenze pratiche e teoriche legate a vari indirizzi ingegneristici, meccanica applicata, conoscenza e uso di utensili per riparare di nuova e vecchia natura, architettura.
 - **Mechano 1:** Intersessione: Crei armi semplici e armature leggere e medie al 40% del costo previsto nella sezione **Equipaggiamento**. Puoi vendere alla Corporazione al 30% in meno del costo Live: se in possesso del **kit mechano**, ripari un punto armatura in 10 minuti.
 - **Mechano 2:** Intersessione: Crei armi semplici e armature pesanti al 40% del costo previsto nella sezione **Equipaggiamento**. Puoi vendere alla Corporazione al 30% in meno del costo Live: se in possesso del **kit mechano**, ripari un punto armatura in 5 minuti.
 - **Mechano 3:** Intersessione: Crei armi semplici e armature multistrato al 40% del costo previsto nella sezione **Equipaggiamento**. Puoi vendere alla Corporazione al 30% in meno del costo Live: se in possesso del **kit mechano**, ripari un punto armatura in 2 minuti.

- **Medicina:** la scienza che si occupa della salute del paziente. Comprende le discipline da laboratorio, le discipline chirurgiche, le discipline non chirurgiche, e molti tipi di medicina alternativa.
 - **Medicina 1:** Intersessione: se in possesso del **kit medico**, stabilizza in 2 minuti Live: se in possesso del **kit medico**, stabilizza in 2 minuti.
 - **Medicina 2:** Intersessione: Sa effettuare qualsiasi tipo di operazione Live: il personaggio sa diagnosticare la presenza di veleni e malattie in 5 minuti.
 - **Medicina 3:** Intersessione: Medico dei Miracoli: riesce a trovare in pochi giorni la cura a malattie sconosciute Live: se in possesso del **kit medico**, stabilizza in 1 minuto, riconosce immediatamente la natura di un veleno o di una malattia.

- **Occulto:** rappresenta lo studio delle realtà non scientifiche, della mistica, e di discipline meditative.
 - **Occulto 1:** Intersessione: Domande: puoi chiedere al master informazioni su ciò che vedi, riguardo alla possibile presenza di simboli occulti Live: Domande: puoi

chiedere al master informazioni su ciò che vedi, riguardo alla possibile presenza di simboli occulti.

- **Occulto 2:** Intersessione: +1 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole e la presenza di creature descritte nelle storie terrestri Live: riconosci pratiche occulte e incantesimi.
- **Occulto 3:** Intersessione: +2 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole e la presenza di creature descritte nelle storie terrestri Live: Senso del magico: riesci a comprendere se sono stati lanciati incantesimi vicino a te, anche a distanza di tempo
- **Ricerca:** contiene una serie di discipline non direttamente connesse fra loro, ma accomunate dal concetto moderno di ricerca: investigare, hacking, scovare trappole, cartografia, navigazione, capacità di sopravvivere in ambienti selvaggi.
 - **Ricerca 1:** Intersessione: +1 ai tiri sulla ricerca di informazioni (si cumula con i valori di **prova di abilità**) Live: Sai dove ti trovi, riconosci le strade che hai percorso.
 - **Ricerca 2:** Intersessione: +2 ai tiri sulla ricerca di informazioni (si cumula con i valori di **prova di abilità**) Live: Conosci sempre la posizione del Wormhole. Puoi osservare i cartellini **informazioni** a 3 metri di distanza.
 - **Ricerca 3:** Intersessione: +3 ai tiri sulla ricerca di informazioni (si cumula con i valori di **prova di abilità**) Live: Conosci sempre la posizione del Wormhole. Puoi osservare i cartellini **informazioni** a vista.
- **Scienze:** comprendono tutti gli aspetti teorici della chimica e della fisica, oltre a informazioni riguardanti gli aspetti astronomici.
 - **Scienze 1:** Intersessione: +2 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole Live: Prima di entrare in sessione, hai un'informazione sulle caratteristiche chimico-fisiche del luogo da visitare.
 - **Scienze 2:** Intersessione: +3 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole Live: Prima di entrare in sessione, hai 3 informazioni sulle caratteristiche chimico-fisiche del luogo da visitare.
 - **Scienze 3:** Intersessione: +4 al tiro per determinare le risposte sulla natura del Wormhole Live: Prima di entrare in sessione, hai tutte le informazioni chimico-fisiche sulle caratteristiche del luogo da visitare.

3) Spesa degli slot Avanzamento

Gli **slot Avanzamento** rappresentano sia il grado di cambiamenti generati dal **Wormhole** sul personaggio, sia la bravura del personaggio in vari aspetti pratici dell'agire.

Esistono due tipi di Avanzamenti: gli avanzamenti **Generici** e gli avanzamenti di **Anomalia**.

Tutti i personaggi hanno accettato agli avanzamenti **Generici**; degli avanzamenti di **Anomalia**, invece, si avrà accesso solo agli avanzamenti del proprio tipo di anomalia.

Ogni personaggio inizia con due slot avanzamento, spendibili a scelta fra gli avanzamenti **Generici** e quelli di **Anomalia**.

Ognuno degli avanzamenti di **Anomalia** risponde ad un differente sistema tecnico, ed è ottimale per un differente tipo di gioco.

Le **Anomalie Metaboliche** tendono a cumulare effetti passivi, più utili all'interno del live che in intersessione.

La meccanica delle **Anomalie Ottiche** tende a preferire un approccio distaccato dal combattimento, basato su potenziamenti a "cariche", validi un certo numero di volte al giorno.

Le **Anomalie Energetiche** hanno il maggior raggio di azione come effetti, ma deficit ano in difese. Molto utili in campo logistico, se combinati con le altre anomalie. Forti nell'impatto iniziale, tendono ad avere bisogno di tempo per ricaricarsi.

Le **Anomalie Spazio – Temporal** sopperiscono alla quasi totale mancanza di effetti da danno, con una possibilità inesauribile di abilità investigative. Le abilità di questa tipologia tendono ad essere costanti, ma molto spesso soggette a prove di abilità. Le abilità di supporto da evento seguono la meccanica degli effetti validi una o più volte "per combattimento".

Avanzamenti Generici

- **Occhio di Falco** (Prerequisito: **Mente 2** e **Equilibrio 2**): Intersessione: il Pg dopo un turno di attesa mirando ad un bersaglio con un'arma da tiro, riceve +1 di bonus aggiuntivo a colpire. Live: a 3 metri di distanza, puoi dichiarare "**Hit!**" se impugni un'arma da tiro. Se viene inflitto danno in questo modo, butta uno dei tuoi proiettili a fine combattimento, come se fosse stato utilizzato. Se hai utilizzato l'avanzamento in combinazione con una balestra o un arco, devi togliere la freccia o il dardo preparato per il colpo.
- **Forgia** (Prerequisito: **Mente 2** o **Spirito 2**, **Mechano 1**): Intersessione: il Pg crea armi della tabella Armi semplici al 30% del normale costo. Può vendere donando il 20% del costo dell'oggetto alla Corporazione. Live: tutte le armi da mischia indossate, e ogni altra presente

fra gli esploratori prima dell'inizio del live, non subiscono gli effetti di rottura determinati dal viaggio del Wormhole.

- **Tecnomante** (Prerequisito: **Mente 2, Mechano 1**): Intersessione: il Pg crea armi della tabella Armi da Tiro al 30% del normale costo. Può vendere donando il 20% del costo dell'oggetto alla Corporazione. Live: tutte le armi da tiro e da fuoco indossate, non subiscono gli effetti di rottura determinati dal viaggio del Wormhole.
- **Tecnomante II** (Prerequisito: **Tecnomante, Mechano 2, Scienze 2**): Intersessione: il Pg crea armi della tabella Armi da Tiro Avanzate al 30% del normale costo. Può vendere donando il 20% del costo dell'oggetto alla Corporazione. Live: tutte le armi da tiro e da fuoco indossate, e ogni altra presente dagli esploratori prima dell'inizio del live, non subiscono gli effetti di rottura determinati dal viaggio del Wormhole.
- **Medico Nero** (Prerequisito: **Spirito 2, Medicina 2**) Costo: 1 punto/cartellino energia: Intersessione: il Pg riesce a guarire, tramite imposizione, 1 punto vita ogni 2 minuti. Live: il Pg Guarisce, tramite imposizione, 1 punto vita ogni 2 minuti.
- **Cultura Eclettica** (Prerequisito: 4 abilità) Intersessione: all'inizio di ogni mese guadagna un Punto Esperienza automaticamente; l'esperienza può essere spesa solo per acquistare abilità.
- **Energia dal Vuoto** (Prerequisito: **Spirito 2**) Costo: 1 punto/cartellini energia: Intersessione: il personaggio genera fino a 500 Joule/secondo per punto energia speso, oppure può effettuare un colpo ad una distanza a 3 metri da sé, che centra il bersaglio se si supera una prova di Spirito + Spirito contro difficoltà pari a Equilibrio + Corpo del bersaglio. In caso di successo, il colpo infligge 1d3 danni. Live: puoi effettuare un colpo a 3 metri di distanza (chiamata "Hit!"). Devi indicare il bersaglio e strappare un cartellino energia, perché l'effetto funzioni.
- **Deflettere luce** (Prerequisito: **Equilibrio 2**): Intersessione: se rimane fermo, per almeno 3 minuti, il Pg può scomparire alla vista. Per essere trovato bisogna effettuare una prova di ricerca con difficoltà pari al tuo valore di Equilibrio + Equilibrio + 2. Puoi anche mettere luce, a volontà, non più forte di 10 Watt. Live: se rimane fermo per almeno 3 minuti, il giocatore può alzare il dito e, fino a quando non attacchi o si muova, può rimanere in questo stato. E' possibile montare nel proprio equipaggiamento una luce, che funzionerà a prescindere delle regole tecnologiche applicabili.

- **Sensi Acuti** (Prerequisito: Mente 2): Intersessione: Il Pg può sentire e vedere come se si trovasse più vicino alla fonte. A tutti gli aspetti, può origliare discussioni altrui, e zoomare il campo visivo fino a tre volte ciò che permette la normale vista. Live: il Pg può visualizzare gli speciali cartellini identificativi a qualsiasi distanza, senza subire gli effetti *pericolo (vicinanza)*, *pericolo (olfatto)*, *pericolo (calore)*.
- **Guarigione rapida** (Prerequisito: Corpo 2): Intersessione: il personaggio guarisce 1 punto vita ogni 10 minuti. Gli effetti non riportano fuori dallo stato *incosciente*, ma non permettono di morire. Il personaggio rimane dunque in un perenne stato di incoscienza. Live: guarisci 1 punto vita ogni 600 turni. Gli effetti non riportano fuori dallo stato *incosciente*, ma non permettono di morire. Il personaggio rimane dunque in un perenne stato di incoscienza.
- **Ambidestro** (Prerequisito: Equilibrio 2): Intersessione: il personaggio può usare entrambe le armi in combattimento senza penalità per colpire (rimane la penalità al danno dell'arma secondaria). Live: puoi utilizzare l'arma equipaggiata nella seconda mano per attaccare, oltre che per parare.
- **Perfetta Ambidestria** (Prerequisito: Equilibrio 3, Ambidestro): Intersessione: il personaggio può usare entrambe le armi in combattimento senza penalità per colpire e per ferire. Live: puoi usare le armi per deflettere i colpi di arma da tiro e da fuoco.
- **Guarigione rapida** (Prerequisito: Corpo 2): Intersessione: il Pg guarisce 1 punto vita ogni 10 minuti. Gli effetti non riportano fuori dallo stato *incosciente*, ma non permettono di morire. Il personaggio rimane dunque in un perenne stato di incoscienza. Live: il Pg guarisce 1 punto vita ogni 10 minuti. Gli effetti non riportano fuori dallo stato *incosciente*, ma non permettono di morire. Il personaggio rimane dunque in un perenne stato di incoscienza.
- **Torturatore** (Prerequisito: Ricerca 2): Intersessione: chiunque venga torturato dal personaggio in possesso dell'abilità, deve superare una prova di Spirito + Corpo contro difficoltà pari a Mente + Mente del Pg. La difficoltà aumenta di 1 punto ogni 30 minuti passati con il torturato. Live: il Pg può torturare una creatura senziente. Per ogni 30 minuti di tortura, il personaggio risponde coercitivamente ad una domanda.

- **Specialista con lo scudo** (Prerequisito: Equilibrio 2): Intersessione: il personaggio può usare lo scudo per parare attivamente i colpi di arma da fuoco e da tiro. Live: il Pg può usare lo scudo per parare armi da fuoco e da tiro.
- **Duro a morire** (Prerequisito: Guarigione rapida): Intersessione: il personaggio può combattere normalmente anche a 0 punti vita. Se raggiunge lo status **incosciente** si stabilizza automaticamente. Live: il personaggio può combattere normalmente anche a 0 punti vita. Se raggiunge lo status **incosciente** si stabilizza automaticamente.
- **Portatore di luce** (Prerequisito: Deflettere luce): Intersessione: il personaggio riceve uno sconto del 15% quando contratta con i png (personaggi non giocanti); contro altri Pg può effettuare un tiro di Equilibrio + Equilibrio +1 contro Spirito + Spirito del bersaglio per ricevere un trattamento di favore. E' possibile effettuare un solo tiro al giorno. Live: puoi usare la chiamata "*Charme!*" una volta per sessione di gioco.
- **Resistere al dolore** (Prerequisito: Corpo 3, oppure Corpo 2 Mente 2): Intersessione: il personaggio è incredibilmente resistente al dolore: effettua tutti i tiri di resistenza al dolore, comprese le torture, a +2 al tiro. Live: invece di seguire gli effetti della chiamata "*Pain!*"; il personaggio deve fare un passo indietro, per poi continuare normalmente le sue azioni. Qualsiasi azione richieda concentrazione, viene considerata annullata, e i costi di attivazione (qualora ce ne fossero), vengono considerati sprecati.
- **Resistere alla paura** (Prerequisito: Spirito 3): Intersessione: il personaggio è incredibilmente resistente alla paura: effettua tutti i tiri , comprese le torture, con un bonus di +2 alla prova di abilità. Live: immune alla chiamata "*Fear!*"
- **Analizzare** (Prerequisito: Sensi acuti, Scienza 1 o Biologia 1): Intersessione: puoi comprendere, semplicemente concentrandosi per un paio di minuti, sulla struttura molecolare di ciò che ti circonda. Il potere non ha effetto sul Wormhole e su strutture spazio-temporali particolarmente complesse. Effettui qualsiasi tiro dell'abilità Scienza con un bonus di +1 per ogni 2 ore di osservazione di ciò che si deve esaminare. Live: puoi leggere i cartellini ma essere considerato come se ti trovassi a 3 metri dalla zona descritta
- **Concentrare la luce** (Prerequisito: Energia dal vuoto, Deflettere luce): Costo: 1 punto/cartellino energia: Intersessione: generi un raggio di luce concentrata molto simile ad un laser. Il colpo è automatico, ed infligge 1 danno indipendentemente dall'armatura del

bersaglio. Live: puoi effettuare un colpo a 3 metri di distanza (chiamata “*Thought!*”). Devi indicare il bersaglio e strappare un cartellino energia, perché l’effetto sortisca effetto.

- **Forza della ragione** (Prerequisito: Energia dal vuoto, Mechano 1): Intersessione: il personaggio può convogliare l’energia in maniera tale da poter utilizzare delle dinamo. Live: puoi portare con te generatori in grado di contenere la tua energia.
- **Difesa impenetrabile** (Prerequisito: Equilibrio 2, Mente 2): Intersessione: se indossi un’armatura, guadagni un +1 al bonus armatura. Live: se indossi un’armatura, guadagni un +1 al bonus armatura.
- **Riflessi sovranaturali** (Prerequisito: Equilibrio 3, Mente 2): Intersessione: se il personaggio non indossa un’armatura, guadagna un +1 al bonus armatura e +1 alla difesa armatura. Live: se il Pg non indossa un’armatura, guadagna un +1 al bonus armatura.
- **Urlo da Battaglia** (Prerequisito: Corpo 2, Spirito 2) Costo: 1 punto/cartellino energia: Intersessione: il personaggio riesce a instillare la paura nella mente delle creature attraverso un potente urlo. Il bersaglio deve effettuare una prova di abilità su Mente + Spirito con difficoltà pari a Spirito + Corpo del personaggio. Live: puoi dichiarare “*Fear!*” ad una creatura senziente che si trovi a meno di 3 metri di distanza da te.
- **Colpo Possente** (Prerequisito: Corpo 2) Intersessione: il personaggio sfrutta tutta la sua massa per colpire in mischia. Quando combatte con armi a due mani, considera il suo bonus per colpire pari a Corpo + Corpo + modificatori, invece che Corpo + Equilibrio + modificatori.
- **Fine Schermidore** (Prerequisito: Equilibrio 2) Intersessione: il personaggio riesce a muovere la sua arma in battaglia, come se fosse un’estensione del suo braccio. Quando usa armi ad una mano da punta o da taglio, il personaggio usa Equilibrio + Equilibrio per determinare la probabilità di colpire, invece che Corpo + Equilibrio.

Avanzamenti Anomalia Metabolica

- **Arma Corporea** (Prerequisito: Corpo 2): Intersessione: guadagni un +2 alla difesa contro le prove di disarmare. Live: sei immune alla chiamata “*Disarm!*”
- **Bilanciamento Marziale**(Prerequisito: Arma Corporea): Intersessione: guadagni un +1 alle prove di attacco e parata. Live: le tue armi vengono considerate possedere un’immunità ai “*Crush!*” ricevuti.
- **Colpo Infallibile** (Prerequisito: Bilanciamento Marziale, Corpo 3, Equilibrio 3): Intersessione: i tuoi colpi ignorano protezioni contro difese che hanno un bonus armatura inferiore a 4. Live: i tuoi colpi con arma ad una mano infliggono danno “*Thought!*”.
- **Guarigione rapida** (Prerequisito: Corpo 2): Intersessione: guarisci 1 punto vita ogni 600 turni. Un personaggio in stato di incoscienza, resta in quello stato, senza morire né risvegliarsi. Live: guarisci 1 punto vita ogni 10 minuti. Un personaggio in stato di incoscienza, resta in quello stato, senza morire né risvegliarsi.
- **Carica Possente** (Prerequisito: Corpo 2): Intersessione: dopo aver corso per almeno un turno, è possibile effettuare una prova di abilità, come una carica, con la possibilità di colpire pari a Corpo + Corpo +2. Se il colpo va a segno, il bersaglio (se di taglia pari o inferiore a quella del personaggio), viene sbalzato di 3 metri. Il colpo infligge danni pari a Corpo +1. Live: puoi effettuare la chiamata “*Push!*” dopo aver eseguito una breve carica. NON è necessario (di fatto, è sconsigliato) cercare il contatto fisico per meglio mimare il colpo
- **Colpo del Toro** (Prerequisito: Carica Possente): Intersessione: dopo aver corso per almeno un turno, è possibile effettuare una prova di abilità, come una carica, con la possibilità di colpire pari a Corpo + Corpo +2. Se il colpo va a segno, il bersaglio (se di taglia pari o inferiore a quella del personaggio), viene sbalzato di 3 metri e cade automaticamente a terra. Il colpo infligge danni pari a Corpo +2. Live: puoi effettuare la chiamata “*Push! Down!*” dopo aver eseguito una breve carica. NON è necessario (di fatto, è sconsigliato) cercare il contatto fisico per meglio mimare il colpo
- **Resistere alla paura** (Prerequisito: Corpo 3): Intersessione: il personaggio ha modificato le sinapsi in modo da non ricevere alcuni stimoli: effettua tutti i tiri , comprese le torture, con un bonus di +3 alla prova di abilità. Live: il Pg è immune alla chiamata “*Fear!*”

- **Bioarmatura** (Prerequisito: Arma Corporea): Intersessione: aumenta di 1 il valore massimo di Equilibrio concesso dalle armature leggere. Live: il peso minimo dell'armatura può essere diminuito di 1 kg per categoria (quindi armature leggere peso minimo 1kg, medie 3 kg, pesanti 6 kg, multistrato 9 kg).
- **Bioarmatura superiore** (Prerequisito: Bioarmatura): Intersessione: ai fini del bonus massimo di Equilibrio concesso dall'armatura, considera le armature medie come leggere, le pesanti come medie. Live: ai fini del bonus massimo di Equilibrio concesso dall'armatura, considera le armature medi come leggere, le pesanti come medie. **Nota**: bisogna far notare l'effetto, a livello scenico.
- **Armatura Corporea** (Prerequisito: Bioarmatura): Intersessione: i colpi che normalmente ignorano l'armatura, adesso possono essere bloccati dall'armatura. Live: immune alla chiamata "*Thought!*", ma non al danno. Qualsiasi altra chiamata accompagni il colpo viene risolta normalmente. **Nota**: bisogna far notare l'effetto, a livello scenico.
- **Rabbia** (Prerequisito: Guarigione rapida): Intersessione: il personaggio è immune a qualsiasi forma di dolore, per tutta la durata del combattimento. Il personaggio non può parlare o eseguire ordini. Live: Immune alla chiamata "*Pain!*", per tutta la durata del combattimento. Il personaggio non può parlare o eseguire ordini.
- **Furore** (Prerequisito: Rabbia): Intersessione: il personaggio è immune agli stordimenti mentali, per tutta la durata del combattimento. Il personaggio non può parlare o eseguire ordini. Live: Pg immune alla chiamata "*Stun!*". Il personaggio non può parlare o eseguire ordini.
- **Berserk** (Prerequisito: Furore): Intersessione: il personaggio cade in una frenesia omicida, diventando insensibile ai danni subiti. L'effetto dura 10 turni per valore dell'attributo Corpo. Alla fine dell'effetto il personaggio, riceve lo status **incosciente**, perdendo tutti i punti vita rimanenti. Forti traumi possono uccidere il personaggio prima della fine dell'effetto. Il personaggio non può parlare o eseguire ordini. Live: per tutta la durata del combattimento, il personaggio è immune ai colpi normali (risente normalmente delle chiamate che infliggono 5 o più danni, come "*Crush!*" o "*Fatal!*"); quando si ritrova fuori da una situazione di combattimento, il personaggio crolla a terra, come da status **incosciente**. I suoi punti vita vengono ridotti a -1. Per l'intera durata dell'effetto, il personaggio non può parlare o eseguire ordini.

- **Riparazione Cellulare** (Prerequisito: Guarigione Rapida): Intersessione: Guarisci un punto vita ogni 3 minuti (180 turni) Live: guarisci un punto vita ogni 3 minuti
- **Rigenerazione** (Prerequisito: Corpo 3, guarigione rapida): Intersessione: il personaggio rigenera completamente un braccio in 2 settimane, una gamba in 3. Piccoli traumi al corpo o al volto guariscono in 1 settimana. Ferite più pesanti possono richiedere anche più di un mese. Live: nessun effetto evidente.
- **Forza del Titano** (Prerequisito: Corpo 3): Intersessione: il personaggio può utilizzare armi a due mani come se fossero armi ad una mano. Guadagna un bonus di +1 alle prove di abilità per distruggere oggetti basate su Corpo. Live: il personaggio può utilizzare armi a due mani come se fossero armi ad una mano.
- **Vitalità del Toro** (Prerequisito: Corpo 3): Intersessione: il personaggio guadagna un punto vita extra. Live: il personaggio guadagna un punto vita extra.
- **Colosso** (Prerequisito: Forza del Titano, Furore): Intersessione: il personaggio guadagna +1 ai danni inflitti con arma ad una mano, +2 con armi a due mani. Il personaggio non può parlare o eseguire ordini. Live: Il personaggio può aggiungere la chiamata “Crush!” al proprio colpo, se utilizza armi a due mani. Il personaggio non può parlare o eseguire ordini.
- **Pace interiore** (Prerequisito: Spirito 2): Intersessione: Permette di ignorare lo stato “non parlare o eseguire ordini” per l'utilizzo delle abilità che richiedono tale dicitura. Live: Se utilizzi un'abilità che riporta la dicitura “Il personaggio non può parlare o eseguire ordini”, puoi ignorarne l'effetto.
- **Mutazione** (Prerequisito: Guarigione Rapida, Arma Corporea): Intersessione: le mani del personaggio possono trasformarsi ed essere considerate armi (infliggono +0 danno al colpo) Durante la trasformazione, è impossibile utilizzare armi da tiro. Live: le mani del personaggio possono trasformarsi ed essere considerate armi. **Nota bene**: è necessario indossare delle protesi alle mani, per poter infliggere danni.
- **Mutazione Maggiore** (Prerequisito: Mutazione, Armatura Corporea): Intersessione: la pelle del personaggio diventa così dura da guadagnare un +1 bonus armatura. Il bonus può essere cumulato con armature leggere. Armature più pesanti eliminano il bonus ricevuto. Live: la

pele del personaggio diventa così dura da guadagnare un +1 bonus armatura. Il bonus può essere cumulato con armature leggere. Armature più pesanti eliminano il bonus ricevuto. **Nota bene:** è necessario rendere visibile l'avanzamento tramite protesi o trucco.

- **Tratti Mostruosi** (Prerequisito: Mutazione Maggiore): Intersessione: come Mutazione maggiore, ma il bonus è di +2. Live: come Mutazione maggiore, ma il bonus è di +2. **Nota bene:** è necessario rendere visibile l'avanzamento tramite protesi e trucco.
- **Sarcofago di Carne** (Prerequisito: Tratti Mostruosi): Intersessione: come Tratti Mostruosi, ma il bonus è di +3. Live: come Tratti Mostruosi, ma il bonus è di +3. **Nota bene:** è necessario rendere visibile l'avanzamento tramite protesi e trucco.
- **Assorbire** (Prerequisito: Mutazione, Antitossine): Intersessione: puoi nutrirti di qualsiasi struttura organica. Per ogni minuto passato a nutrirti, guarisci un punto vita. **Nota bene:** è necessario rendere visibile l'avanzamento tramite protesi e trucco.
- **Tratti Alieni** (Prerequisito: Corpo 3, Assorbire): Intersessione: dopo essersi cibati di un corpo alieno, per almeno 10 minuti, il personaggio può guadagnare 1 delle immunità possedute dal pasto. L'effetto dura per 10 minuti. Live: dopo essersi cibati di un corpo alieno, per almeno 10 minuti, il personaggio può guadagnare 1 delle immunità possedute dal pasto. L'effetto dura per 10 minuti.
- **Metabolismo Veloce** (Prerequisito: Guarigione Rapida): Intersessione: dopo i primi 90 turni dall'avvelenamento, se si sopravvive, si diventa immuni al veleno per una giornata intera. Live: si ricevono i danni della chiamata "*Poison!*" solo una volta dopo aver ricevuto il danno.
- **Antitossine** (Prerequisito: Metabolismo Veloce): Intersessione: dopo i primi 5 turni, se si sopravvive, si diventa immuni a quello specifico veleno. Live: immune alla chiamata "*Poison!*", non ai danni inflitti dal colpo.

Avanzamenti Anomalia Ottica

- **Deflettere luce** (Prerequisito: Equilibrio 2): Intersessione: se rimani fermo per 3 minuti, puoi scomparire alla vista. Per essere trovato bisogna effettuare una prova di ricerca con difficoltà pari al tuo valore di Equilibrio + 4. Puoi anche mettere luce, a volontà, non più

forte di 10 Watt. Ritournerà visibile dopo la prima azione compiuta. Live: se rimane fermo per 3 minuti, il giocatore può alzare il dito e, fino a quando non attacchi o si muova, può rimanere in questo stato. E' possibile montare nel proprio equipaggiamento una luce, che funzionerà a prescindere delle regole tecnologiche applicabili.

- **Portatore di luce** (Prerequisito: Deflettere luce): Intersessione: il personaggio riceve uno sconto del 15% quando contratta con i png (personaggi non giocanti); contro altri pg può effettuare un tiro di Equilibrio + Equilibrio +1 contro Spirito + Spirito del bersaglio per ricevere un trattamento di favore. E' possibile effettuare un solo tiro al giorno. Live: puoi usare la chiamata "*Charme!*" una volta per sessione di gioco.
- **Signore dell'Ombra** (Prerequisito: Deflettere luce): Intersessione: in presenza di zone buie, il personaggio può scomparire dopo 63 turni di inattività. Per essere trovato bisogna effettuare una prova di ricerca con difficoltà pari al tuo valore di Equilibrio + 4. Ritournerà visibile dopo la prima azione compiuta Live: se rimane fermo per 1 minuto, in una zona buia, il giocatore può scomparire alzando il dito. Ritournerà visibile dopo aver compiuto la prima azione.
- **Percezione Radar** (Prerequisito: Equilibrio 2): Intersessione: il personaggio guadagna +2 alle prove di osservazione. Live: se rimane fermo per più di un minuto a cercare, puoi trovare oggetti o creature occultate e/o mimetizzate.
- **Sentinella** (Prerequisito: Percezione Radar): Intersessione: non offri mai bonus per attacchi alle spalle. Hai una percezione limitata di ciò che accade dietro di te. Live: Immune alla chiamata "*Behind!*".
- **Colpo Incorporeo** (Prerequisito: Deflettere luce): Intersessione: una volta a giorno, il giocatore può effettuare con un'arma da mischia un colpo che ignora il bonus armatura del bersaglio. Live: una volta al giorno, puoi effettuare un colpo "*Thought!*" utilizzando un'arma da corpo a corpo.
- **Lunga Frequenza** (Prerequisito: Colpo Incorporeo, Spirito 2): Intersessione: una volta a giorno, il giocatore può effettuare con un'arma da lancio o da tiro un colpo che ignora il bonus armatura del bersaglio. Live: una volta al giorno, puoi effettuare un colpo "*Thought!*" utilizzando un'arma da tiro o da lancio.

- **Controllare le Instabilità** (Prerequisito: Equilibrio 3): Intersessione: il personaggio può muoversi (ma non attaccare) in tutti quei poteri che lo celano alla vista. Live: dopo esserti nascosto, puoi camminare, ma non puoi effettuare azioni brusche.
- **Equilibrio perfetto** (Prerequisito: Equilibrio 3): Intersessione: il Pg perde 60 turni in meno per nascondersi nelle ombre. Live: diminuisci il tempo richiesto per nasconderti.
- **Maestria delle onde** (Prerequisito: Equilibrio 3): Intersessione: aumenta il numero di utilizzi dei poteri di 1. E' possibile acquistare l'abilità più volte (massimo 3) Live: per ogni volta che l'abilità viene acquistata, puoi usare i poteri ad uso giornaliero una volta in più.
- **Vibrazione distruttiva** (Prerequisito: Colpo incorporeo, Controllare le instabilità): Intersessione: dopo esser rimasto fermo per 120 turni, il personaggio carica il suo colpo in mischia rendendolo impossibile da parare. Il colpo ignora l'armatura e infligge +8 danni. E' possibile utilizzare il potere una volta al giorno. Live: dopo 2 minuti di immobilità, è possibile utilizzare un colpo in mischia "*Thought! Fatal!*", una volta al giorno.
- **Etereo** (Prerequisito: Colpo Incorporeo): Intersessione: una volta al giorno, il Pg può diventare completamente intangibile. Attaccabile solo da elettricità e calore, ha bisogno di 60 turni di concentrazione per poter utilizzare l'effetto. Live: una volta al giorno, dopo 1 minuto di inattività, puoi diventare incorporeo, rendendoti immune ai danni normali (dichiarare *No Effect!*), alle chiamate "*Crush!*", "*Hit!*", "*Fatal!*", "*Mass!*". Qualora le chiamate fossero combinate con altre non comprese nell'elenco, tutti gli effetti vengono applicati (anche quelli precedentemente esclusi).
- **Occhi del predatore** (Prerequisito: Percezione Radar): Intersessione: il personaggio vede l'infrarosso e l'ultravioletto. Diminuisci i tempi di ricerca del 50%. Live: diminuisci i tempi necessari alla ricerca descritti negli altri avanzamenti del 50%.
- **Miraggio** (Prerequisito: Equilibrio 2): Intersessione: una volta a giorno, il personaggio può rendere la propria figura sfocata, aumentando la difficoltà di essere colpito da armi a distanza (difficoltà aumentata di 3). L'effetto dura per un turno. Live: una volta al giorno, puoi dichiarare "*No Effect!*" ad un attacco scagliato con arma a distanza (i colpi delle anomalie energetiche ignorano questo effetto).

- **Clone di luce** (Prerequisito: Miraggio, Signore dell'Ombra): Intersessione: una volta a giorno, il giocatore riesce a scomparire e a creare un'immagine speculare di sé. L'effetto dura per un turno o finché non viene colpita l'illusione. Live: puoi effettuare una chiamata "*Behind!*" una volta al giorno. La creatura bersaglio deve essere ad una distanza massima di 3 metri da te.
- **Miraggio Superiore** (Prerequisito: Miraggio): Intersessione: una volta a giorno, il personaggio può rendere la propria figura sfocata, aumentando la difficoltà di essere colpito da armi a distanza e da mischia (difficoltà aumentata di 3). L'effetto dura per un turno. Live: una volta al giorno, puoi dichiarare "*No Effect!*" ad un attacco scagliato con arma a distanza, o ad un attacco da mischia (i colpi delle anomalie energetiche ignorano questo effetto). **Nota Bene**: Il potere non fornisce un effetto extra rispetto a Miraggio, amplia semplicemente il tipo di attacco che è possibile evitare.
- **Lusinga del Velo** (Prerequisito: Miraggio): Intersessione: una volta a giorno, il personaggio può rendere la propria figura sfocata, aumentando la difficoltà di essere colpito da effetti che richiedono la percezione (difficoltà aumentata di 3). L'effetto dura per un turno. Live: una volta al giorno, puoi dichiarare "*No Effect!*" ad un attacco scagliato con da colpi che richiedono la vista del bersaglio.
- **Sesto Senso** (Prerequisito: Percezione Radar, Lusinga del Velo): Intersessione: una volta a giorno, il personaggio può rendere la propria figura intangibile, rendendolo immune al danno, quale che sia la natura del colpo. Non ha effetto contro effetti persistenti. Il potere dura per un turno. Live: una volta al giorno, puoi dichiarare "*No Effect!*" contro qualsiasi effetto.
- **Alterare Sembianze** (Prerequisito: Miraggio): Intersessione: Il personaggio può cambiare i tratti del suo volto, per 180 turni. Creature senzienti che hanno frequentato il personaggio prima del camuffamento possono effettuare una prova di Mente + mente + Ricerca contro difficoltà 5. Live: Puoi truccarti in maniera tale da sembrare una persona differente (devi attaccare al tuo vestiario un cartellino con su scritto Alterare Sembianze). L'effetto dura per 3 minuti.
- **Mente Sfuggente** (Prerequisito: Miraggio, mente 2): Intersessione: Il personaggio ha una forte resistenza (bonus +2 alle prove di abilità) contro effetti soprannaturali di ammaliamento. Live: Il personaggio è immune alla chiamata "*Charme!*".

- **Sibilo** (Prerequisito: Percezione Radar): Intersessione: una volta al giorno il personaggio può inviare un sibilo che produce nella vittima un intenso dolore (prova di abilità Spirito + Spirito per non crollare a terra, difficoltà 5). Il potere ha 9 metri di gittata. Live: Una volta al giorno puoi dichiarare “*Pain!*”
- **Urlo della Banshee** (Prerequisito:Sibilo): Intersessione: una volta al giorno il personaggio può inviare un sibilo che produce un intenso dolore a tutti coloro che si trovano entro 3 metri da lui. (prova di abilità Spirito + Spirito per non crollare a terra, difficoltà 5). Live: Una volta al giorno puoi dichiarare “*Mass Pain!*”

Avanzamenti Anomalia Spazio – Temporale

- **Sensi Acuti** (Prerequisito: Mente 2): Intersessione: Puoi sentire e vedere come se ti trovassi più vicino alla fonte. A tutti gli aspetti, puoi origliare discussioni altrui, e zoomare il tuo campo visivo fino a tre volte ciò che permette la normale vista. Live: puoi leggere gli speciali cartellini identificativi a qualsiasi distanza, senza subire gli effetti *pericolo (vicinanza)*, *pericolo (olfatto)*, *pericolo (calore)*.
- **Oniromanzia** (Prerequisito: Mente 2): Intersessione: il giocatore riceve una visione criptica degli eventi della prossima intersessione, o della prossima esplorazione. L’abilità è attiva una volta per intersessione. Live: prima dell’evento, il giocatore riceve una visione criptica degli eventi futuri.
- **Oracolo** (Prerequisito: Oniromanzia): Intersessione: il personaggio ottiene +2 alle prove di abilità relative alla ricerca. Live: prima dell’inizio del live, puoi chiedere al Narratore la disposizione di una trappola o di un pericolo.
- **Occhio sul futuro** (Prerequisito: Oracolo): Intersessione: il personaggio riesce ad intuire ciò che accadrà nell’immediato futuro, guadagnando + 1 difesa armatura. Il potere non è efficace con armature più pesanti dell’armatura media. Live: il giocatore guadagna un +1 bonus armatura. L’effetto non è cumulabile con altri effetti. Il potere non è efficace con armature più pesanti dell’armatura media.

- **Scintilla Divina** (Prerequisito: Oracolo, Mechano 2): Intersessione: ottieni +2 a tutti i tiri di abilità relative alla costruzione oggetti. Live: la tua arma (o il tuo scudo) sono immuni ad una chiamata “*Crush!*”. Il potere ha effetto una sola volta al giorno.
- **Telepatia** (Prerequisito: Sensi Acuti, Linguistica 1): Intersessione: il personaggio è in grado di dialogare telepaticamente con una creatura senziente, se conosce la lingua; in caso contrario può avvalersi della capacità di inviare e ricevere immagini. Live: puoi alzare il dito e dialogare con altre creature senzienti, dando informazioni che nessuno è in grado di sentire.
- **Visioni terrificanti** (Prerequisito: Telepatia): Intersessione: il personaggio riesce a instillare la paura nella mente delle creature. Il bersaglio deve effettuare una prova di abilità su *Mente + Spirito* contro difficoltà 6. Puoi usare il potere una volta per combattimento. Live: puoi dichiarare “*Fear!*” ad una creatura senziente che si trovi a meno di 3 metri di distanza da te. Puoi utilizzare questo potere solo una volta per ogni creatura, una volta per combattimento .
- **Comprensione dello Spazio** (Prerequisito: *Mente* 3): Intersessione: il personaggio aumenta a 9 metri la portata di tutti i poteri che hanno un raggio d’azione pari a 3 metri. Live: tutte le chiamate con portata pari a 3 metri adesso hanno portata a 9 metri. Tutti i poteri con raggio d’azione superiore ai 18 metri adesso hanno un raggio d’azione pari alla capacità visiva del giocatore.
- **Comprensione del Tempo** (Prerequisito: *Mente* 3): Intersessione: Tutti gli avanzamenti utilizzati in combattimento un numero finito di volte, adesso possono essere utilizzati una volta in più. Live: Tutti gli avanzamenti utilizzati in combattimento un numero finito di volte, adesso possono essere utilizzati una volta in più.
- **Psicometria** (Prerequisito: *Mente* 3): Intersessione: il personaggio riesce a leggere la storia di un oggetto, effettuando con successo una prova di abilità di *Mente + $Mente +1$* con difficoltà pari al numero di giorni che vogliono osservare. Live: puoi chiedere ad un Narratore eventuali spiegazioni sul passato di un oggetto.
- **Futuro Alternativo** (Prerequisito: *Comprensione del tempo*, *Occhio sul futuro*): Intersessione: il personaggio può, una volta al giorno, dichiarare di osservare il futuro di un turno di gioco. Per un turno avrà la possibilità di scegliere il risultato di qualsiasi tiro di dado

effettuato. Live: Sei immune (chiamata “*No Effect!*”) ad un colpo in combattimento. L’abilità ha effetto una sola volta al giorno. **Nota**: l’avanzamento Comprensione del tempo non aumenta il numero di utilizzi al giorno del potere.

- **Corpo Astrale** (Prerequisito: Telepatia, Comprensione dello Spazio): Intersessione: il personaggio può viaggiare dentro la mente di un altro amico, che deve consapevolmente accettare il legame. Se il possessore del corpo guadagna lo status **incosciente** o morto, il legame si spezza e lo stesso effetto si applica al personaggio che ha effettuato l’effetto di Corpo Astrale. L’abilità può essere utilizzata una sola volta al giorno. Non è possibile utilizzare altri poteri durante la percezione di Corpo Astrale. Live: puoi seguire il live parlando al giocatore con cui hai effettuato la condivisione. Qualora il corpo ospite venisse attaccato e reso **incosciente**, (o il personaggio ospite venisse ucciso) lo stesso effetto si applicherebbe al giocatore che ha effettuato il potere Corpo Astrale.
- **Percepire Vita** (Prerequisito: Sensi Acuti): Intersessione: il personaggio guadagna +2 alle prove di osservazione, se deve cercare creature viventi. Live: se rimane fermo per più di un minuto a cercare, puoi trovare oggetti o creature occultate e/o mimetizzate.
- **Interrogare i Ricordi** (Prerequisito: Sensi Acuti): Intersessione: il personaggio riesce a leggere la storia di un cadavere, effettuando con successo una prova di abilità di Mente + Mente +1 con difficoltà pari al numero di giorni che vogliono osservare. Live: puoi chiedere ad un Narratore eventuali spiegazioni sul passato di un cadavere.
- **Oltre il Velo** (Prerequisito: Interrogare i Ricordi): Intersessione: il personaggio non può essere sottoposto a stress superiore a P.S.G. 2. Live: sei immune alla chiamata “*Fear!*”.
- **Momento Fortuito** (Prerequisito: Sensi Acuti, Oniromanzia): Intersessione: il personaggio riesce a prevedere una falla nel movimento dell’avversario. L’avversario effettua una prova di Spirito + Equilibrio, contro difficoltà pari a Mente + Equilibrio +1; se la prova fallisce, l’avversario cadrà a terra. Il personaggio può usare il potere una volta al giorno (gittata massima 3 metri) . Live: una volta al giorno, puoi effettuare la chiamata “*Down!*”.
- **Entropia** (Prerequisito: Mente 2): Intersessione: il personaggio può, spendendo un turno, mettere fine alla vita di una creatura **incosciente**, (gittata 3 metri). Qualsiasi potere che faccia rigenerare punti vita, può essere temporaneamente fermata, con il semplice tocco. Live: puoi dichiarare “*Death!*” contro ogni giocatore che abbia lo stato **incosciente**. Il potere ha un raggio d’azione di 3 metri.

- **Avvelenare i Pensieri** (Prerequisito: Entropia, Medicina 2): Intersessione: il personaggio può modificare gli equilibri di una creatura vivente. Una volta al giorno, il Pg può avvelenare un bersaglio vivente, facendogli perdere un punto vita ogni 300 turni. Se il Live: Una volta al giorno, puoi dichiarare “*Poison!*” ad un bersaglio vivente a 3 metri da te.
- **Costrizione** (Prerequisito: Avvelenare i Pensieri, Linguistica 3): Intersessione: il personaggio può costringere una creatura vivente ad effettuare una prova di Spirito + Spirito contro difficoltà 8, per non effettuare un’azione comandata dal giocatore. Le azioni non devono essere lesive verso se stesse o verso alleati del bersaglio, in caso contrario la difficoltà della prova scende a 4. Il potere ha una gittata di 9 metri. Live: Una volta al giorno, puoi dichiarare “*Charme!*” ad un bersaglio vivente a 9 metri da te.
- **Paralizzare** (Prerequisito: Comprensione del tempo, Costrizione): Intersessione: il personaggio può paralizzare a tocco una creatura; per riuscirci, deve effettuare un normale tiro per colpire ignorando l’armatura del bersaglio. Il potere può essere effettuato una volta per combattimento. Live: Una volta per combattimento, puoi dichiarare “*Paralyze!*” ad un bersaglio vivente a portata di mischia.
- **Teletrasporto** (Prerequisito: Comprensione dello Spazio, Scienza 3, Equilibrio 2): Intersessione: il personaggio può spostarsi e ricomparire in qualsiasi punto lui possa vedere. Live: puoi alzare il dito e scomparire per 10 secondi, alla fine dei quali riapparire in qualsiasi punto tu abbia raggiunto. Il potere è utilizzabile una sola volta al giorno, senza nessuna possibilità di essere potenziato tramite l’avanzamento Comprensione dello Spazio.
- **Signore del Tempo** (Prerequisito: Spirito 2, Scienza 3, Comprensione del Tempo, Comprensione dello Spazio): Intersessione: il personaggio ha controllo sul tempo. Può effettuare qualsiasi azione non interagisca con l’ambiente o con qualsiasi creatura, per un massimo di 30 turni. Live: Una volta al giorno, puoi dichiarare “*Time Freeze!*”; durante questo periodo non puoi colpire o spostare nulla, a parte te stesso e il tuo equipaggiamento. Se vieni a contatto con una trappola o con un elemento che ti infliggerebbe danno, torni al normale scorrere del tempo. Il potere ha una durata massima di 30 secondi.
- **Accelerare Guarigione** (Prerequisito: Mente 2, Medicina 1): Intersessione: il personaggio può stabilizzare a tocco qualsiasi personaggio che abbia lo status **incosciente**. Live: puoi stabilizzare a tocco qualsiasi creatura vivente.

- **Risanamento** (Prerequisito: Accelerare Guarigione, Medicina 2): Intersessione: il personaggio guarisce una creatura vivente facendole guadagnare 1 punto vita ogni 3 minuti. Il potere non funziona su creature affette dallo status **incosciente**. Live: puoi guarire una creatura al ritmo di un punto vita ogni 3 minuti. L'effetto non può essere applicato su creature affette dallo status **incosciente**.
- **Guarigione interiore** (Prerequisito: Accelerare Guarigione, Spirito 2): Costo: 1 punto/cartellino energia Intersessione: il personaggio, se incosciente, può guarire a se stesso tanti punti vita quanti ne servono per tornare cosciente. Ogni punto energia guarisce un punto vita. Live: puoi guarire tanti punti vita quanti ne servono per tornare cosciente. Ogni punto vita guadagnato in questo modo costa 1 cartellino energia.
- **Cronoguarigione** (Prerequisito: Risanamento): Intersessione: il personaggio può toccare una creatura diversa dall'attivatore del potere, e dichiararne l'utilizzo. Entro 180 turni da quando il potere è stato attivato, è possibile riportare il bersaglio allo status precedente (in termini di effetti presenti sulla persona e sul numero di punti vita posseduti). Il potere può essere utilizzato solo fuori dal combattimento. Scaduti i 180 turni, se il potere non viene utilizzato, l'effetto termina senza sortire nessuna modifica al bersaglio. E' possibile utilizzare il potere una sola volta al giorno.. Live: puoi toccare una creatura che non sia tu, e dichiarare l'utilizzo del potere. Entro 3 minuti da quando il potere è stato attivato, puoi riportare il bersaglio allo status precedente (in termini di effetti presenti sulla persona e sul numero di punti vita posseduti). Il potere può essere utilizzato solo fuori dal combattimento. Scaduti i 3 minuti, se il potere non viene utilizzato, l'effetto termina senza sortire nessuna modifica al bersaglio. E' possibile utilizzare il potere una sola volta al giorno.
- **Tecnomante III** (Prerequisito: Tecnomante II, Mechano 3, Scienze 3): Intersessione: il Pg crea armi della tabella Armi Xen al 50% del normale costo. Può vendere donando il 30% del costo dell'oggetto alla Corporazione. Live: tutte le armi da tiro e da fuoco indossate, e ogni altra presente dagli esploratori prima dell'inizio del live, non subiscono gli effetti di rottura determinati dal viaggio del Wormhole.

Avanzamenti Anomalia Energetica

- **Energia dal Vuoto** (Prerequisito: Spirito 2) Costo: 1 punto/cartellini energia: Intersessione: il personaggio genera fino a 500 Joule/secondo per punto energia speso, oppure può effettuare un colpo ad una distanza a 3 metri da sé, che centra il bersaglio se si supera una prova di Spirito + Spirito contro difficoltà pari a Equilibrio + Corpo del bersaglio. In caso di successo, il colpo infligge 1d3 danni. Live: puoi effettuare un colpo a 3 metri di distanza

(chiamata “*Hit!*”). Devi indicare il bersaglio e strappare un cartellino energia, perché l’effetto funzioni.

- **Pirocinesi** (Prerequisito: Energia dal Vuoto) Costo: 1 punto/cartellino energia:
Intersessione: Il personaggio riesce ad alzare per un istante la temperatura a poca distanza dalle proprie mani. Il personaggio può effettuare un attacco in corpo a corpo infliggendo 1 danno da fuoco. Il colpo ignora l’armatura del bersaglio. Live: puoi effettuare un colpo a tocco che infligga danno “*Burn!*”. Devi prima strappare il cartellino, perché l’effetto funzioni.
- **Elettrocinesi** (Prerequisito: Energia dal Vuoto) Costo: 1 punto/cartellino energia:
Intersessione: il personaggio genera fino a 500 Watt per punto energia speso, oppure può effettuare un colpo ad una distanza a 3 metri da sé, che centra il bersaglio se si supera una prova di Spirito + Spirito contro difficoltà pari a Equilibrio + Corpo del bersaglio. In caso di successo, il colpo infligge 1 danno da elettricità, ignorando l’armatura del bersaglio. Live: puoi effettuare un colpo a 3 metri di distanza (chiamata “*Thought!*”). Devi indicare il bersaglio e strappare un cartellino energia, perché l’effetto funzioni.
- **Vendetta Rovente** (Prerequisito: Pirocinesi, Corpo 2) Costo: 2 punti/cartellini energia:
Intersessione: Il personaggio incendia l’aria intorno a sé. A 3 metri da lui, tutte le creature, compreso l’utilizzatore del potere, ricevono 1d3 danni da fuoco, che ignorano l’armatura. Live: Dichiarati “*Mass Burn!*”, infliggendoti a tua volta una chiamata “*Burn!*”.
- **Rovina dell’Artefice** (Prerequisito: Elettrocinesi, Mechano 1 o Scienza 1) Costo: 1 punto/cartellino energia: Intersessione: se in possibilità di toccare l’oggetto, il personaggio riceve +3 alle prove di abilità che coinvolgono sistemi elettrici. Live: infliggi a distanza da corpo a corpo danno “*Fatal!*”, alle creature meccaniche. Creature organiche ricevono un danno “*Thought!*”.
- **Taser** (Prerequisito: Medico Nero, Elettrocinesi) Costo: 2 punti/cartellini energia:
Intersessione: il personaggio è capace di paralizzare una creatura vivente con il semplice tocco (difficoltà pari a Spirito + Mente della creatura). Live: infliggi a distanza di corpo a corpo “*Paralyze!*”.
- **Volontà sulla Materia** (Prerequisito: Spirito 3) Intersessione: I poteri Energia dal Vuoto e Elettrocinesi hanno adesso gittata 9 metri. Live: I poteri Energia dal Vuoto e Elettrocinesi hanno adesso gittata 9 metri.

- **Concentrazione** (Prerequisito: Spirito 3) Intersessione: Il personaggio riceve +1 alle prove di abilità in combattimento. Live: Puoi strappare i cartellini anche dopo aver dichiarato l'effetto.
- **Fulmine** (Prerequisito: Elettrocinesi, Volontà sulla Materia) Costo: 4 punti/cartellini energia Intersessione: Il personaggio crea un fulmine, che infligge 1d3 + 9 danni. Il fulmine ha una gittata di 9 metri, superando i quali perde gradatamente efficacia (-1 danno ogni 3 metri) Live: Entro 9 metri da te, puoi dichiarare la chiamata "*Fatal!*"
- **Occhio di Ra** (Prerequisito: Pirocinesi, Concentrazione) Costo: 5 punti/cartellini energia Intersessione: Il personaggio incendia qualsiasi cosa incontri il suo sguardo. E' capace di alzare la temperatura di 100 gradi Celsius per turno, fino ad un massimo di 300 gradi. Live: dopo tre secondi di concentrazione, puoi dichiarare a 3 metri da te consecutivamente 5 chiamate "*Burn! Pain!*".
- **Fabbro Divino** (Prerequisito: Pirocinesi, Mechano 1 o Scienze 1) Costo: 1 punto/cartellino energia Intersessione: Il personaggio controlla il calore del fuoco. Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di abilità relative alla costruzioni di armi. Live: infliggi a distanza di corpo a corpo danno "*Fatal!*", alle creature fatte di ghiaccio, o provenienti da ambienti polari. Creature organiche ricevono un danno "*Burn!*".
- **Forza del Gigante** (Prerequisito: Concentrazione) Costo: 3 punti/cartellini energia Intersessione: Il personaggio concentra l'energia cinetica a pochi metri da se. Per un attacco in mischia, infligge 1d3 +4 danni. Live: puoi infliggere una chiamata "*Crush!*" a distanza di corpo a corpo.
- **Terremoto** (Prerequisito: Forza del Gigante, Volontà sulla Materia) Costo: 3 punti/cartellini energia Intersessione: Il personaggio colpisce il terreno e costringe tutte le creature a 3 metri da sé a superare una prova di abilità di Equilibrio (Equilibrio + Equilibrio), contro difficoltà 8. Live: dichiara "*Mass Down!*"
- **Telecinesi** (Prerequisito: Energia dal Vuoto, Concentrazione) Costo: 1 punto/cartellino energia Intersessione: il personaggio è capace di spostare 50 kg di peso per un secondo, per ogni punto energia speso, o ridurre il peso e aumentare la durata nel tempo del potere. Qualora lo desiderasse, può provare a far cadere una creatura di taglia umanoide per ogni

punto energia speso. La creatura può effettuare una prova di Equilibrio + Equilibrio contro difficoltà 9, per rimanere in piedi. Live: dichiarare “*Down!*” o “*Push!*” ad un bersaglio che si trovi a 3 metri da te.

- **Sigillo Cinetico** (Prerequisito: Spirito 2) Costo: 1 punto/cartellino energia Intersessione: Il personaggio può spendere un punto energia per ridurre i danni ricevuti di 1d3+1 per colpo. Puoi ridurre il lavoro di un oggetto di 500 joule. Live: spendendo un cartellino energia e ponendo una mano di fronte al tuo corpo, puoi dichiarare “*No Effect!*” contro un attacco da corpo a corpo o una chiamata “*Hit!*” “*Thought!*”, “*Burn!*”
- **Forza della Ragione** (Prerequisito: Energia dal vuoto, Mechano 1): Intersessione: il personaggio può convogliare l’energia in maniera tale da poter utilizzare delle dinamo. Live: puoi portare con te generatori in grado di contenere la tua energia.
- **Sigillo di Forza** (Prerequisito: Sigillo Cinetico, Forza della Ragione) Costo: 2 punti/cartellini energia: Intersessione: quando una creatura ti colpisce, riceve un colpo che infligge 1d3 danni. Il potere dura per 300 turni da quando viene lanciato,. Live: quando vieni colpito, puoi dichiarare “*Hit!*” nei confronti dell’attaccante. Il potere dura 5 minuti.
- **Accumulatore** (Prerequisito: Sigillo Cinetico) Costo: 2 punti/cartellini energia Intersessione: Il personaggio riesce a trasformare l’energia di una fonte in una ricarica per i propri poteri. Per ogni 3 danni assorbiti (così come per Sigillo Cinetico), è possibile accumulare un segnalino energia, o infliggere 2 danni della stessa natura del colpo ricevuto. Il danno deve essere ridiretto entro 5 minuti dall’assorbimento. Live: spendendo due cartellini energia e ponendo una mano di fronte al tuo corpo, puoi dichiarare “*No Effect!*” contro un attacco da corpo a corpo, un colpo “*Thought!*”, “*Burn!*” o “*Hit!*”. E’ possibile infliggere quella stessa chiamata ad un altro bersaglio. La chiamata deve essere dichiarata entro 5 minuti dall’accumulazione.
- **Scudo da Battaglia** (Prerequisito: Sigillo Cinetico) Costo: 1 punto/cartellino energia Intersessione: il personaggio avvolge il suo braccio (prova di abilità Equilibrio + Corpo -2) o il suo scudo (bonus di +1 alla difesa armatura, 1d3+1 bonus armatura se si effettua una parata attiva) in modo tale da resistere ad una serie di colpi. Live: il tuo scudo resiste alla chiamata “*Crush!*”. Qualora non fossi equipaggiato con uno scudo, puoi parare (ma non afferrare) le armi come se avessi uno scudo. L’effetto del potere dura per 30 secondi, o fino a quando non viene utilizzato.

- **Consapevolezza** (Prerequisito: Spirito 2, Mente 2) Intersessione: il personaggio guadagna 3 punti energia. E' possibile acquistare questa abilità più volte (massimo 3). Live: il personaggio guadagna 3 cartellini energia. E' possibile acquistare questa abilità più volte (massimo 3).
- **Medico Nero** (Prerequisito: Spirito 2, Medicina 2) Costo: 1 punto/cartellino energia: Intersessione: il Pg riesce a guarire, tramite imposizione, 1 punto vita ogni 2 minuti. Live: il Pg Guarisce, tramite imposizione, 1 punto vita ogni 2 minuti.
- **Annulla Veleno** (Prerequisito: Medico Nero, Biologia 1) Costo: 1 punto/cartellino energia: Intersessione: il Pg riesce a guarire, tramite imposizione, gli effetti di sanguinamenti e veleni, in 30 turni. Live: il Pg Guarisce, tramite imposizione, gli effetti delle chiamate "Bleeding!" o "Poison!".
- **Marchio del Martire** (Prerequisito: Annulla Veleno) Costo: speciale: Intersessione: il Pg riesce a rigenerare le ferite di un compagno tenendo una mano fissa su di lui, prima che il colpo arrivi. E' necessario spendere un punto energia per ogni 3 ferite che si vogliono ridirigere. Il potere dura 30 minuti o fino a quando non viene utilizzato. Live: puoi ridirigere le ferite inflitte ad un tuo compagno poggiando una mano su di lui. E' necessario strappare preventivamente un cartellino per ogni 3 ferite che si vogliono trasferire dal ferito all'utilizzatore del potere. Ulteriori effetti da chiamata, come "Poison!" o "Paralyze!" non possono essere ridiretti con questo metodo.
- **Sanguinare** (Prerequisito: Medico Nero) Costo: 2 punti/cartellini energia: Intersessione: il Pg riesce a creare, a distanza di 3 metri, la perdita di un punto vita ogni 5 minuti, o fin quando un potere rigenerativo non fermi la perdita di sangue. Il bersaglio deve resistere ad una prova di abilità contro Corpo + Corpo, contro difficoltà 7. Una prova di Medicina contro difficoltà 8 ferma la perdita di sangue. Live: puoi dichiarare "Bleeding!" ad una distanza massima di 3 metri da te.
- **Pioggia di Lacrime** (Prerequisito: Sanguinare, Volontà sulla materia, Concentrazione) Costo: 3 punti/cartellini energia: Intersessione: il Pg riesce a creare, ad una distanza radiale di 3 metri, la perdita di un punto vita ogni 5 minuti, o fin quando un potere rigenerativo non fermi la perdita di sangue. Il bersaglio deve resistere ad una prova di abilità contro Corpo + Corpo, contro difficoltà 7. Una prova di Medicina contro difficoltà 8 ferma la perdita di sangue. Live: puoi dichiarare "Mass Bleeding!".

4) Equipaggiamento base

Una volta entrati all'interno della Corporazione, i personaggi avranno accesso ai servizi e all'equipaggiamento. Tutto però ha un costo, in **Crediti**.

A creazione ogni giocatore ha a sua disposizione 1500 Crediti.

Le tabelle di equipaggiamento sono divise in **Armi semplici, Armi da Tiro, Armi da Tiro Avanzate, Armi Xenos, Armature, Equipaggiamento Vario, Servizi.**

Armi Semplici

Le caratteristiche segnate nelle tabelle sono:

- **Arma:** indica il nome dell'arma
- **Danno:** il danno inflitto. La lettera corrispondente al danno indica le categorie di danno: C contundente, P punta, T taglio, F calore.
- **Danno Larp:** il danno inflitto dall'arma all'interno dei live Action.
- **Speciale:** indica caratteristiche speciali in ambiente intersessione.
- **Pre:** prerequisiti dell'arma.
- **Gittata:** la gittata coperta dall'arma. Per ogni volta che si supera il valore indicato, si subisce un -1 di penalità. Non è possibile superare la gittata più di una volta aggiuntiva.
- **Costruzione:** indica il valore da raggiungere con le relative abilità per poter costruire un'arma. Il tiro si basa su Mente + Mechano. E' richiesta l'avanzamento generico Forgia.
- **Costo:** indica il costo in crediti dell'arma.

Tabella 1: Armi Semplici

Arma	Danno	Danno Larp	Gittata	Speciale	Costruzione	Costo	Pre
Pugnale	+0 P	1	3 m	Nascosta	3	100	/
Spada Lunga	+1 P/T	1	/	Danno	5	500	/
Spada Larga	+1 T/C	1	/	Danno	5	500	/
Mazza	+1 C	1	/	Stordire	4	300	/
Martello	+1 C	1	/	Stordire	4	300	/
Lancia	+1 P	1	/	Portata	3	300	/
Giavelotto	+0 P	1	9 m	Lancio	3	250	/
Ascia	+1 T/C	1	/	Danno	4	300	/
Spadone	+2 T/C	1	/	Danno	5	750	Corpo2
Maglio	+2 C	1	/	Stordire	4	500	Corpo2
Mazza a 2 mani	+2 C	1	/	Stordire	4	500	Corpo2
Alabarda	+2 P	1	/	Portata	5	750	Corpo2
Fionda	+0 C	1	15 m		3	50	/
Arco	1d3-1 P	1	50 m		5	400	/
Balestra	1d3 P	1	30 m		5	600	/
Spada Bastarda	+1/+2 T/C	1	/	Stile		750	Corpo2
Katana	+2/+3 T/P	1	/	Stile	6	5000	/

Danno: l'arma infligge più tipi di danno. Dopo aver inflitto il danno, puoi scegliere la tabella più vantaggiosa per la risoluzione delle ferite.

Nascosta: l'arma è facile da nascondere. Aggiungi +1 alla difficoltà delle prove di abilità su Ricerca per investigare a distanza sulla presenza di armi.

Parare: è possibile eseguire una parata con l'arma.

Stordire: l'arma infligge -1 alla caratteristica Equilibrio per il turno di combattimento corrente e per il prossimo.

Portata: chiunque combatta con un'arma senza la caratteristica Portata ha un malus di -1 a colpire. In aggiunta, un'arma con portata può colpire da un'ipotetica seconda linea. I combattenti con arma a portata raggiunti in mischia stretta subiscono una penalità di -1 alla prova di colpire.

Stile: l'arma può essere equipaggiata ad una o a due mani.

Pugnale: arma ad una mano.

Spada Lunga: arma a 1 mano.

Spada Larga: arma a 1 mano.

Mazza: arma a 1 mano.

Martello: arma a 1 mano.

Lancia: arma a 1 mano.

Giavelotto: arma a 1 mano.

Ascia: arma a 1 mano.

Spadone: arma a 2 mani.

Maglio: arma a 2 mani.

Mazza a 2 mani: arma a 2 mani.

Alabarda: arma a 2 mani.

Fionda: arma da tiro a 1 mano. Richiede 1 turno per essere ricaricata.

Arco: arma da tiro ad 1 mano. Richiede 2 turni per essere caricata.

Balestra: arma da tiro ad una mano. Richiede 4 turni per essere caricata.

Spada Bastarda: arma da mischia ad uno o a due mani.

Katana: arma da mischia ad una o a due mani.

Armi da Tiro

Le caratteristiche segnate nelle tabelle sono:

- **Arma:** indica il nome dell'arma
- **Danno:** il danno inflitto. La lettera corrispondente al danno indica le categorie di danno: C contundente, P punta, T taglio, F calore.
- **Danno Larp:** il danno inflitto dall'arma all'interno dei live Action.
- **Speciale:** indica caratteristiche speciali in ambiente intersessione.
- **Caricatore:** numero di colpi posseduta dall'arma.
- **Gittata:** la gittata coperta dall'arma. Per ogni volta che si supera il valore indicato, si subisce un -1 di penalità. Non è possibile superare la gittata più di tre volte.
- **Costruzione:** indica il valore da raggiungere con le relative abilità per poter costruire un'arma. Il tiro si basa su Mente + Mechano. E' richiesta l'avanzamento generico Forgia.
- **Costo:** indica il costo in crediti dell'arma.

Tabella 2: Armi da Tiro

Arma	Danno	Danno Larp	Gittata	Speciale	Costruzione	Costo	Caricatore
Pistola HeLL	1d3	1	9 m	/	5	600	6
Fucile 01 HeLL	1d3+1	1	15 m	/	6	1400	2
Fucile Mitragliatore HeLL	1d3+1	1	15 m	Raffica (3)	6	1900	10
Last Chance	1d3	1	9 m	Nascosta	6	300	1
Fucile a Pompa HeLL	1d3+2	1	6 m	Stordire	7	2500	4
Stand Alone HeLL	1d3+2	1	45 m	Silenziosa	7	7000	6
Pistola Scout	1d3+1	1	15 m	Silenziosa	5	700	2
Proiettili Standard HeLL	C	1	/	/	4	20	/
Proiettili Perforanti HeLL	P	1	/	/	5	50	/
Proiettili incendiari	P/F	Burn	-3 m	Fuoco	7	1250	/
Proiettili Albatros	C	1	+6 m	/	6	250	/
Proiettili classe Titan	+2 C	Crush	-3 m	Distruttore	7	1500	/
Proiettili classe Spear	+1 P	Throught	/	Penetrante	7	1000	/

Caricatore Extra	/	/	/	/	4	500	18
Caricatore Extra	/	/	/	/	4	750	24

Raffica (X): le armi con l'abilità Raffica possono guadagnare +1 alle prove per colpire, utilizzando un numero di proiettili indicati fra parentesi.

Nascosta: l'arma è facile da nascondere. Aggiungi +1 alla difficoltà delle prove di abilità su Ricerca per investigare a distanza sulla presenza di armi.

Stordire: l'arma infligge -1 alla caratteristica Equilibrio per il turno di combattimento corrente e per il prossimo.

Fuoco: il danno inflitto supera l'armatura, e infligge danno da fuoco

Distruttore: il colpo distrugge l'armatura del bersaglio, che assorbe i danni solo per il primo colpo.

Silenziosa: il colpo non viene percepito, se in prossimità dell'arma.

Pistola HeLL: veloce e maneggevole, è l'equipaggiamento standard dei combattenti. Supporta proiettili standard e perforanti. Un personaggio ha bisogno di 1 turno + 1 per ogni proiettile che si vuole caricare. Arma ad 1 mano.

Fucile 01 HeLL: supporta proiettili standard, perforanti e incendiari. Un personaggio ha bisogno di 4 turni per poter cambiare caricatore. Arma a due mani.

Last Chance: supporta proiettili standard. Un personaggio ha bisogno di 1 turno per poter cambiare caricatore. Arma ad 1 mano.

Fucile a Pompa HeLL: supporta proiettili standard, perforanti, classe Titan. Un personaggio ha bisogno di 5 turni per poter cambiare caricatore. Arma a due mani.

Pistola Scout: supporta proiettili standard, perforanti e classe Spear. Un personaggio ha bisogno di 3 turni per poter cambiare caricatore. Arma a una mano.

Fucile Mitragliatore HeLL: supporta proiettili standard, Albatros e perforanti. Un personaggio ha bisogno di 7 turni per poter cambiare caricatore. Arma a due mani.

Stand Alone HeLL: supporta proiettili standard, perforanti, Albatros e classe Spear. Arma a due mani.

Armi da Tiro Avanzate

Le armi da tiro avanzate (tranne la Speed) richiedono Corpo 2 per poter essere equipaggiate.

Tabella 3: Armi da Tiro Avanzate

Arma	Danno	Danno Larp	Gittata	Speciale	Costruzione	Costo	Caricatore
------	-------	------------	---------	----------	-------------	-------	------------

Fucile d'Assalto Gungnir	2d3	1	15 m	Raffica	7	8300	24
Mitragliatore Pesante HeLL	2d3-1	1	15 m	Raffica (4)	7	4500	18
Speed	1d3	1	15 m	Raffica (3)	6	1700	18
Lanciafiamme	1d3+2	Burn Pain	2 m	Fuoco	6	9300	30
Sniper 01	1d3+4	Throught	45 m	Sfondacorazze	8	23000	6
Vulcan HeLL	1d3+3	1	15 m	Raffica (4)	7	18000	60
Proiettili Standard HeLL	C	1	/	/	4	20	/
Proiettili Perforanti HeLL	P	1	/	/	5	50	/
Proiettili incendiari	P/F	Burn	-3 m	Fuoco	7	1250	/
Proiettili Albatros	C	1	+6 m	/	6	250	/
Proiettili classe Titan	+2 C	Crush	-3 m	Distruttore	7	1500	/
Proiettili classe Spear	+1 P	Throught	/	Penetrante	7	1000	/
Ricarica lanciafiamme	/	Burn	/	Fuoco	5	1500	30
Proiettili classe Nemesi	+5	Fatal	/	Fatal	/	7500	/
Caricatore Extra	/	/	/	/	4	500	18
Caricatore Extra	/	/	/	/	4	750	24

Raffica (X): le armi con l'abilità Raffica possono guadagnare +1 alle prove per colpire, utilizzando un numero di proiettili indicati fra parentesi.

Nascosta: l'arma è facile da nascondere. Aggiungi +1 alla difficoltà delle prove di abilità su Ricerca per investigare a distanza sulla presenza di armi.

Fuoco: il danno inflitto supera l'armatura, e infligge danno da fuoco

Distruttore: il colpo distrugge l'armatura del bersaglio, che assorbe i danni solo per il primo colpo.

Sfondacorage: indipendentemente dal tipo di proiettile, il colpo ignora le normali armature.

Mitragliatore pesante HeLL: supporta proiettili standard, Albatros, perforanti e classe Spear. Un personaggio ha bisogno di 7 turni per poter cambiare caricatore. Arma a due mani.

Fucile Assalto Gungnir: lenti tempi di ricarica (10 turni), per un'arma capace di caricare qualsiasi classe di proiettili. Arma a 1 mano.

Speed: arma dal basso tempo di ricarica (4 turni), supporta proiettili standard, perforanti, incendiari, Albatros. Arma ad 1 mano.

Lanciafiamme: ai differenti degli usuali lanciafiamme, il composto è costituito da tre elementi tenuti separati, praticamente inerti. Arma a 2 mani

Sniper 01: il fucile sniper 01 (tempo di caricamento 5 turni per proiettile) supporta proiettili standard, perforanti, Albatros e Nemesi. Arma a 2 mani.

Vulcan HeLL: ricarica in 10 turni, supporta proiettili standard, perforanti, incendiari, classe Spear, classe Titan. Arma a 2 mani.

Armatura

Le caratteristiche segnate nelle tabelle sono:

- **Armatura:** indica il nome dell'arma
- **Bonus Arm:** la protezione offerta per gli eventi Larp e qualora si usasse il metodo di protezione semplice.
- **Bonus Arm:** la protezione offerta per il sistema da intersessione qualora si usassero le regole avanzate di protezione. La lettera corrispondente al danno indica le categorie di danno: C contundente, P punta, T taglio, F calore.
- **Difesa Arm:** il bonus a schivare i colpi.
- **Massimo Equilibrio:** indica il valore di equilibrio massimo espresso per live e intersessioni.
- **Pre:** prerequisiti dell'armatura.
- **Costruzione:** indica il valore da raggiungere con le relative abilità per poter costruire un'arma. Il tiro si basa su Mente + Mechano. E' richiesta l'avanzamento generico Forgia.

Tabella 4: Armature

Armatura	Bonus Arm	Bonus Arm	Difesa Arm	Massimo Equilibrio	Costruzione	Costo	Pre
----------	-----------	-----------	------------	--------------------	-------------	-------	-----

Tattica Leggera	+1	+1C/P/T	+2	2	4	400	/
Kevlar	+1	+0 C/ +0P / +1T /+2F	+1	2	6	800	/
Kevlar rinforzato	+2	+1C/+1P / +2T / +3F	+1	2	6	1200	Corpo 2
Tattica Media	+2	+2C/P/T	+1	2	4	700	Corpo 2
Tattica Pesante	+4	+4 C/P/T	+0	1	6	4500	Corpo 2
Tattica Multistrato	+5	+5 C/P/T/F	+0	1	8	15000	Corpo 3
		1					/
Buckler	0	0	+0	2	4	400	/
Scudo Medio	+1*	+0		2	4	500	/
Scudo Grande	+1*	+1C/T* oppure +1 C/P/T*		1	4	950 oppure 1500	Corpo2

*= **Il Bonus dello Scudo vale contro un solo bersaglio.**

Buckler: Il buckler può essere usato unicamente per parare. Non conta come seconda arma, al fine dei malus applicabili alla parata. (Es. una parata con il buckler è ottenibile sommando Corpo + Equilibrio -1)

Scudo Medio: per effettuare una parata attiva con lo scudo bisogna applicare i normali malus a colpire (Es. una parata con uno scudo medio si ottiene sommando Corpo + Equilibrio -1, con un ulteriore malus di -1 se in quel turno si è attaccato). Il bonus all'armatura e alla difesa dello scudo è applicabile contro un solo avversario per volta (contro tutti nell'opzione di Difesa Totale).

Scudo Grande: per effettuare una parata attiva con lo scudo bisogna applicare i normali malus a colpire (Es. una parata con uno scudo grande si ottiene sommando Corpo + Equilibrio -1, con un ulteriore malus di -1 se in quel turno si è attaccato). Il bonus all'armatura e alla difesa dello scudo è applicabile contro un solo avversario per volta (contro tutti nell'opzione di Difesa Totale).

Equipaggiamento vario

Tabella 5: Equipaggiamento vario

Equipaggiamento	Costo	Pre
Nexus	5000	Mente 2, Scienze 1 o Mechano 2
Segnalatori	25	/
Mirino	200	/
Mirino	700	/

Professionale		
Metabolina	750	/
Benzodiazepina	100	/
Kit Medico	300	/
Kit Mechano	500	/
Zaino Rinforzato	300	/
Adrenalina		

Nexus: oggetto tecnologico appartenente ad una cultura aliena, il Nexus ha la peculiarità di poter inviare informazioni su un luogo direttamente al Nexus principale, una pietra nera grande quanto un menhir.

Segnalatori: o bengala, servono a illuminare a distanza delle zone buie.

Metabolina: composto realizzato nei laboratori della Corporazione, la Metabolina ha la peculiarità di accelerare il metabolismo a livelli disumani. Tecnicamente, un personaggio incosciente viene considerato come se avesse 0 punti vita al fine di muoversi a compiere azioni. L'effetto dura 5 minuti, alla fine dei quali morirà. Prima dello scadere dei 5 minuti, se soccorso da un personaggio con Medicina 1 o superiore e in possesso di un kit medico, verrà considerato stabilizzato automaticamente.

Benzodiazepina: chiamata anche droga del cecchino, diminuisce la frequenza cardiaca, causando un leggero stato di confusione. In combinazione con altri farmaci (l'acquisto in Corporazione li comprende), diminuisce, fuori da un combattimento, il G.S.P. di 1.

Adrenalina: +2 iniziativa, dopo 15 turni +1 al valore di G.S.P. Ha una durata di 60 turni. Non riceve e non può raggiungere gli effetti di G.S.P. 3.

Kit Mechano: necessario per riparazioni sul campo.

Kit Medico: all'interno è compreso un defibrillatore, anticoagulanti, coagulanti, siringhe, garze, bisturi, e qualsiasi possa servire per un pronto soccorso d'urgenza.

Zaino Rinforzato: zaino ignifugo, realizzato per portare con sé equipaggiamento delicato.

Mirino: elimina il primo livello di malus per la distanza.

Mirino Professionale: elimina i malus per la distanza.

Servizi della Corporazione

Tabella 6: Servizi

Servizio	Costo	Pre
Consulenza abilità 1	300	Recluta / Apprendista

Consulenza abilità 2	600	Recluta / Apprendista
Consulenza abilità 3	1800	Soldato / Ricercatore
Apprendim ento abilità 1	Gratis	/
Apprendim ento abilità 2	500	Abilità 1
Apprendim ento abilità 3	1500	Abilità 2
Servizio 1	500	/
Servizio 2	1500	Soldato / Ricercatore
Servizio 3	3000	Soldato / Ricercatore
Privato	1000	/
Segreto	5000	/
Velo	15000	/
Cambio valuta	X	/
Servizio Sociale 1	200	/
Servizio Sociale 2	1000	/
Servizio Sociale 3	6000	/
Servizio Sociale 4	Da Pattuire	/

Consulenza abilità X: è possibile richiedere consulenze su eventi in corso all'archivio corporativo. In base alla domanda, viene pattuito un pagamento. L'utilizzo di molteplici consulenze vengono ritenute una perdita di autonomia da parte delle struttura. Il reparto amministrativo locale potrebbe limitare l'accesso al servizio.

Servizio X: con Servizio 1 si intendono tutti quelle prestazioni che richiedono l'equivalente di una abilità a 1, 2 o 3.

Privato: Indica un genere di informazione che non è a disposizione di tutti, ma che è possibile ricevere dalla Corporazione dietro un adeguato pagamento.

Segreto: Come privato, ma la riservatezza delle informazioni sale, e così anche il prezzo.

Velo: Il massimo del segreto, con le tue domande sei molto vicino alle verità più nascoste. E ovviamente il prezzo sale di conseguenza.

Cambio Valuta: la Corporazione contempla la possibilità di trasformare i crediti in valuta locale. Per disincentivare questo processo, 3 crediti equivalgono mediamente ad 1 euro.

Servizio Sociale X: a differenza del cambio valuta, la Corporazione deprezza il costo di servizi atti a migliorare la qualità di vita delle anomalie. Con il primo livello del servizio, è possibile cancellare qualsiasi piccola multa o problema di credito insoluto con aziende private di una certa rilevanza (luce, gas, ect ect). Il secondo livello copre qualsiasi problema con la legge, relativamente ad incendi di natura dolosa, furti di lieve entità. Il livello successivo copre da qualsiasi problema legale. Il quarto livello risulta un mistero. Non è possibile richiedere il servizio senza un preventivo pagamento. Qualora il corporativo non avesse i crediti necessari a completare il pagamento, verranno addebitati compiti extra per coprire il debito.