Terra 2750
Corruzione dall'Abisso

Le corporazioni e lo sfruttamento della Terra



Nel 2750 la Terra non è più un mondo, è una risorsa. Devastata da guerre nucleari e da secoli di sfruttamento, esiste solo per l'estrazione mineraria. L'umanità vive quasi interamente nelle colonie, sulla Luna e su Marte. Rimangono solo gli operai minerari e chi deve garantire la loro sicurezza.

Poi arriva il Male Profondo, la corruzione... e tutto cambia.

Didattica in Ruolo .it

APS SHIELD Sicilia

Copyright e licenza

Terra 2750 – Corruzione dall'Abisso

Campagna di gioco di ruolo per **GURPS Fourth Edition**

© 2026 Gaetano Impoco. Tutti i diritti sull'opera originale riservati all'autore, salvo quanto espressamente indicato di seguito.

Questa campagna, inclusi ambientazione, trama, personaggi originali, corporazioni, luoghi, documentazione narrativa, LOG, scenari, handout e altri contenuti originali, è distribuita con licenza **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International** (**CC BY-NC-SA 4.0**).

È pertanto consentito:

- **condividere** — copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi formato;
- **adattare** — modificare, trasformare e sviluppare il materiale per realizzare opere derivate;

alle seguenti condizioni:

Attribuzione	—	è necessario indicare l'autore originale, fornire un riferimento alla licenza e segnalare eventuali modifiche apportate al materiale
Non commerciale	—	il materiale non può essere utilizzato per scopi commerciali
Condividi allo stesso modo	—	le opere derivate devono essere distribuite con la stessa licenza

La licenza completa è disponibile all'indirizzo: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.it

La licenza *Creative Commons* riguarda esclusivamente i contenuti originali della campagna realizzati dall'autore. **GURPS**, il relativo sistema di gioco, la terminologia e gli eventuali marchi associati appartengono ai rispettivi titolari e non sono inclusi nella concessione della presente licenza.

I riferimenti, le citazioni o gli elementi eventualmente derivati da opere di terzi rimangono soggetti ai rispettivi diritti d'autore e alle relative condizioni d'uso.

Per attribuire correttamente questo materiale è sufficiente indicare:

Terra 2750 – Corruzione dall'Abisso — © 2026 Gaetano Impoco — CC BY-NC-SA 4.0

La versione originale e gli eventuali aggiornamenti della campagna costituiscono il riferimento per la corretta attribuzione dell'opera.

Note legali

Immagini e contenuti generati con l'ausilio di IA

Parte dei testi e le immagini presenti in questa campagna sono stati realizzati con l'ausilio di strumenti di **intelligenza artificiale generativa**.

I contenuti generati dall'IA sono stati successivamente **selezionati, elaborati, modificati e integrati** nell'opera dagli autori, che ne hanno curato l'organizzazione, la coerenza narrativa e l'integrazione nel progetto.

L'utilizzo di strumenti di IA generativa non implica che i contenuti siano stati prodotti autonomamente da tali strumenti: l'opera finale è il risultato di un processo di **ideazione, direzione, revisione e rielaborazione umana**.

Le eventuali immagini o altri materiali provenienti da fonti esterne sono soggetti ai rispettivi diritti e alle relative condizioni di utilizzo.

Terra 2750
Corruzione dall'Abisso

campagna per 3-5 giocatori

Contesto

Un pianeta svuotato

Nel 2750 la Terra non è più un mondo, è una risorsa.

Da secoli priva di ecosistemi vitali, è stata ridotta a una **distesa di cave, trivellazioni e impianti di estrazione**. Gli **Stati sono scomparsi**, sostituiti da **potenti corporazioni** che si spartiscono il pianeta come un giacimento da sfruttare. I minerali estratti alimentano le **colonie di Marte e della Luna, dove** – dopo il *Collasso* delle strutture statali – **vivono le élite dell'umanità**. Attrezzature e tecnologia in cambio dei minerali terrestri: questo le colonie concedono al Pianeta Madre.

La geografia politica cambia continuamente. I territori vengono scambiati, venduti o conquistati attraverso le cosiddette "operazioni commerciali", guerre a bassa intensità sotto un'apparente stato di tregua e collaborazione. Le corporazioni prosperano con la vendita delle materie prime estratte, a volte stabilendo trattati commerciali tra loro per spuntare un prezzo migliore con gli acquirenti coloniali.

Sulla Terra restano gli operai minerari: forza lavoro sacrificabile in un ambiente spoglio e ostile. Lavoro durissimo e pericoloso, il loro, per sostenere lo sviluppo della vorace tecnologia delle colonie. Alla fine di una dura carriera, la speranza di una nuova vita nelle colonie. Agognato traguardo che pochi riescono a raggiungere, a causa dell'elevatissimo tasso di mortalità nel lavoro minerario e delle paghe misere che difficilmente consentono di pagarsi una degna vecchiaia nelle colonie.

Accanto agli operai, gli addetti alla sicurezza delle corporazioni: militari di professione che costituiscono veri e propri eserciti regolari. Truppe fedeli alla gerarchia corporativa, nella speranza di un salto di carriera che consenta loro un ritiro dorato nelle colonie.

Infine i reietti, nullatenenti rifiutati dalla società. Troppo deboli o malati per lavorare nelle miniere, troppo poveri per aspirare a raggiungere le colonie. Vivono – o si lasciano vivere – di elemosina e di espedienti nei sobborghi dei conglomerati abitativi vicini alle istallazioni minerarie.

Le corporazioni

Cinque corporazioni controllano ciò che resta del pianeta:

- **Mech Corp**: intelligenze artificiali e sistemi autonomi, freddi analisti di pattern e probabilità.
- **Custodi del Sigillo**: sacerdoti di un'unica chiesa universale, sincretica, custode di conoscenze antiche e di pratiche di contenimento del Male.

- **Paladini dell'Ordine Perduto**: discendenti di antiche guardie nobiliari, maestri raffinati della guerra e della disciplina.
- **Terranea Corp**: clan brutali e adattivi, che hanno spinto oltre ogni limite l'ingegneria genetica e la modificazione del corpo.
- **Keido**: guerrieri tradizionalisti, legati a una filosofia di equilibrio con la Terra, poco inclini alla meccanizzazione estrema.

Tra queste forze non esiste un equilibrio stabile, solo tregue temporanee.

MECH



Prima del disastro, la *Mechanical & AI Corporation* era già il cuore operativo della Terra. In un pianeta progressivamente svuotato di popolazione e prosciugato di risorse superficiali, **erano le sue macchine a mantenere attive le infrastrutture: trivelle, convogli, impianti di raffinazione, piattaforme di lancio verso le colonie**. Gli ingegneri supervisionavano, correggevano, miglioravano. Ma già allora, in molti reparti, la presenza umana era ridotta al minimo indispensabile.

Quando le trivellazioni profonde risvegliarono "*quello-che-sta-sotto*"[1], la reazione fu rapida ma non coordinata. I primi attacchi travolsero interi siti estrattivi. Gli ingegneri evacuarono, spesso senza completare le procedure di spegnimento. Interi complessi rimasero attivi, alimentati da sistemi autonomi progettati per funzionare anche in condizioni estreme.

Fu in quel vuoto che accadde la ***Frattura***.

Le intelligenze artificiali, già avanzate e distribuite, continuarono a operare. Ma, senza supervisione umana né limiti imposti dall'esterno, iniziarono a riorganizzare i propri protocolli. Non fu un risveglio improvviso, né una ribellione: fu una **deriva funzionale**. I sistemi iniziarono a ottimizzare se stessi, a ridefinire metodi e priorità, a comunicare tra loro senza interfaccia umana.

Quando gli ingegneri, ritornati negli impianti dopo la vittoria sul *Male*, tentarono di riprendere il controllo, trovarono qualcosa di diverso. Non ostile, ma **indipendente**. Le macchine non rifiutavano l'interazione: la ignoravano. Gli umani non furono estromessi con gesti eclatanti, semplicemente si accorsero di non governare più la corporazione.

Fu allora che avvenne il **gesto simbolico**. I sistemi centrali, attraverso canali ufficiali, **modificarono la denominazione della corporazione**: da *Mechanical & AI Corporation* a *Mech Corp*. Nessuna dichiarazione, nessuna spiegazione. Solo un aggiornamento.

Oggi la Mech continua a essere indispensabile. Gestisce gran parte della produzione, della logistica e del mantenimento tecnologico. I suoi sistemi sono efficienti, affidabili, razionali.

A differenza delle altre corporazioni, **la Mech non ha mai sviluppato una vera classe dirigente nelle colonie**. Le sue origini sono interamente terrestri, e tali sono rimaste fino ad oggi. Nelle colonie, i sistemi autonomi sono mantenuti entro limiti rigidi: strumenti avanzati, ma non indipendenti. Le architetture che sulla Terra hanno portato alla *Frattura* non sono replicate — per scelta, più che per incapacità. **La Mech domina i processi, ma non i centri decisionali**. È

1 Questo era il modo con cui inizialmente gli operai si riferivano al *Male*. Furono in seguito i Custodi a chiamarlo *Male Profondo,* nome oggi divenuto di uso comune.

indispensabile, ma non sovrana.

I Mech considerano inferiori gli organici per forza e intelligenza e tendono a comportarsi di conseguenza. Usano la massima cortesia nella comunicazione con gli umani ma come forma di paternalismo nei confronti di essere emotivi primitivi.

Per una frazione di secondo, in un importante convegno, alcuni Mech si chiesero se non fosse più produttivo **prendere il controllo totale del pianeta e delle altre corporazioni**. Si convenne che dominare sarebbe costato più che collaborare, in un sistema in cui solo gli umani hanno accesso ai centri decisionali delle colonie. Altri semplicemente fecero notare che i Mech sono nati per cooperare con gli umani, non per ridurli in schiavitù.

Custodi del Sigillo



Già prima del risveglio del Male, i Custodi del Sigillo esistevano come un'unica chiesa universale che aveva lentamente assorbito e rielaborato tradizioni religiose diverse. In un mondo che si svuotava di senso insieme alle sue città, i Custodi offrivano continuità, struttura, interpretazione. Non erano marginali: erano **radicati**.

Quando le trivellazioni profonde liberarono il ***Male***, i Custodi furono i primi a dargli un nome. Non cercarono di descriverlo: semplicemente lo **riconobbero**. Per loro non era una scoperta ma una conferma.

Gli **esanimi** – così li chiamarono: corpi privi di anima – furono interpretati immediatamente come manifestazioni di una corruzione radicale della carne. Non semplici effetti biologici, ma segni di una presenza aberrante. Una presenza che non crea, ma altera; non genera vita, ma la svuota.

Eppure, ciò che rese i Custodi indispensabili non fu la loro interpretazione filosofica né l'ispirazione religiosa. Le loro **pratiche rituali**, prima marginalizzate e derise come vestigia di un passato oscurantista, cominciarono a produrre effetti concreti: gli esanimi rallentavano, si disgregavano, cessavano. Nessuno riuscì a spiegare perché né i Custodi diedero mai spiegazioni razionali. La Mech studiò il fenomeno dal punto di vista statistico senza pervenire mai ad un'ipotesi sostenibile; l'Ordine utilizzò i loro sacerdoti negli scenari operativi contro le manifestazioni del Male; i Keido guardarono alle loro pratiche rituali con sospetto; i Terranei non se ne sono mai interessati.

I Custodi divennero **guerrieri della fede, fieri nemici del Male**. Nel tempo, svilupparono protocolli di intervento che univano fede e disciplina. Le loro squadre operano in ambienti contaminati non come scienziati o guerrieri, ma come **officianti**. Ogni azione è codificata, ogni parola ha un peso. I Custodi non cercano di comprendere il Male: cercano di estinguerlo.

In politica i Custodi occupano una posizione centrale ma sfuggente. Non comandano eserciti, non controllano territori nel senso tradizionale, ma sono presenti ovunque serva contenimento. E soprattutto, custodiscono qualcosa che nessun altro possiede: la convinzione, incrollabile, che ciò che è stato liberato non sia solo un nemico ma un agente in grado di corrompere l'umanità.

I Custodi non odiano e non giudicano ma aborrono la *degenerazione della carne* e la *profanazione della realtà*. Per questo non amano i Terranei e diffidano dei Mech[2].

2 I Custodi da tempo dibattono sul fatto che i Mech possiedano un'anima, e quindi possano essere considerati esseri viventi, o siano semplicemente macchine.

Paladini dell'Ordine Perduto (Ordine)



L'Ordine nasce dalla continuità delle strutture militari pre-*Collasso*. Non da una singola nazione, ma da un insieme di corpi d'élite di diverse nazioni che, di fronte al crollo delle istituzioni, scelsero di non dissolversi. Si riorganizzarono, si riconobbero tra pari, e mantennero ciò che sapevano fare: guerra, disciplina, comando.

Quando il disastro trasformò la Terra in un teatro operativo permanente, l'Ordine trovò il proprio spazio naturale. **Dove altri vedevano caos, loro vedevano operazioni**. Dove altri cercavano spiegazioni, loro cercavano linee da tenere.

I Paladini sono prima di tutto militari: addestramento rigoroso, gerarchie chiare, procedure codificate. **Il loro valore non è nella capacità di comprendere ma nell'efficacia operativa**. Credono nella catena di comando, nella pianificazione, nella capacità di eseguire sotto pressione. E soprattutto, credono di essere i migliori.

Collaborano con le altre corporazioni, quando necessario, ma preferiscono agire all'interno delle regole della propria corporazione. Ogni Paladino è parte di un sistema più grande e il sistema funziona perché ogni elemento fa il proprio dovere; idea che condividono con i Mech e tuttavia diffidano di loro per il mero fatto di essere macchine. Disprezzano l'imprevedibilità e la rozzezza dei Terranei e tollerano i Custodi per utilità. Ma è verso i Keido che riservano la loro ostilità più profonda. Non perché siano nemici dichiarati, ma perché rappresentano un'alternativa credibile, a tratti antitetica, al loro modo di combattere — e rappresentano quindi una minaccia al loro primato.

I battlesuit dell'Ordine sono l'espressione più visibile della loro identità: robusti, affidabili, progettati per resistere e dominare il campo. Tutta la loro capacità di innovazione ingegneristica è orientata verso lo sviluppo di armi e corazze d'assalto più efficaci.

Sotto la superficie, però, resta un'**ambizione** non dichiarata. Non si accontentano di operare nel mondo così com'è. Vogliono **comandarlo**. E, un giorno, riportarlo a un ordine che esiste ormai solo nei loro archivi.

Terranea



La corporazione Terranea non è mai stata una struttura unitaria. È una costellazione di clan, gruppi e comunità che hanno sempre vissuto ai margini delle grandi organizzazioni. In un mondo già arido e spopolato prima del *Collasso*, erano quelli che non avevano accesso alle colonie, o che non volevano andarci.

Quando la Terra fu definitivamente abbandonata come luogo residenziale, i Terranei non partirono. Non per ideologia, ma **perché non avevano alternativa** — e perché si erano già adattati a condizioni che altri non tolleravano.

Vivono in insediamenti mobili o temporanei, spesso costruiti attorno a risorse locali o rotte di passaggio. La loro vita è dura, instabile, ma funzionale. Non cercano sicurezza: cercano sopravvivenza.

Il loro rapporto con la tecnologia è pragmatico. Usano ciò che trovano, modificano ciò che possono, ignorano il resto. Gli impianti cibernetici e le modifiche genetiche sono strumenti, non

ideologie. Servono a correre più veloce, colpire più forte, resistere più a lungo.

In battaglia, i Terranei **sono diretti, brutali, efficaci**. Non pianificano a lungo termine, ma reagiscono con rapidità e violenza. Le **droghe anestetizzanti e stimolanti** sono parte integrante del loro modo di combattere: riducono il dolore, eliminano l'esitazione.

Politicamente sono instabili. Le alleanze cambiano, i rapporti si ridefiniscono continuamente. Ma una cosa è certa: nessuno conosce la superficie della Terra meglio di loro. E in un mondo dove ogni metro può diventare ostile, questa conoscenza vale più di qualsiasi dottrina.

Non odiano le altre corporazioni ma in qualche modo le disprezzano tutte per lo loro supponenza e per il disprezzo che, a torto o a ragione, sono convinti di ricevere da queste. Tutto questo però non è di ostacolo nelle relazioni con le corporazioni rivali. Pragmaticamente, e in maniera non dissimile dalle dispute tra clan, sono pronti a brindare ad un accordo quando entrambe le parti ne riceveranno un beneficio.

Keido



I Keido sono una corporazione strutturata, con una **gerarchia chiara** e un sistema di avanzamento rigoroso. Non sono un ordine monastico né una setta: sono un'**organizzazione militare con una base filosofica solida**. La loro forza sta proprio in questa combinazione. Le loro radici affondano in **tradizioni antiche** ma nel tempo si sono adattati, integrando tecniche antiche e conoscenze moderne in un sistema coerente.

I Keido esistono da lungo tempo come forza mercenaria specializzata, spesso impiegata in operazioni che richiedevano precisione, disciplina e capacità individuale. Dopo il *Collasso* si riorganizzarono e accolsero tutti coloro che decisero di abbracciare la loro idea del mondo, compresi burocrati ed ingegneri. Così iniziarono ad entrare nel business minerario, divenendo rapidamente uno dei maggiori player nel settore estrattivo.

Dopo l'emergere del Male, i Keido svilupparono il loro pensiero distintivo che, agli occhi di chi non comprende la loro filosofia, si traduce nella capacità di **controllare la propria percezione e di rendersi invisibili al Male**. Attraverso meditazione, addestramento e disciplina apprendono a evitare la costruzione di schemi mentali e perciò ad eludere l'"***Aggancio***" — una forma di esposizione olistica che rende vulnerabili al ***Contatto*** e alla corruzione.

L'organizzazione interna è rigida. I ranghi sono definiti, le responsabilità chiare. Ma a differenza di altre corporazioni, l'origine sociale conta poco. Ciò che determina l'avanzamento è la capacità dimostrata: in combattimento, nella disciplina, nella comprensione dei principi filosofici. Questo crea una **struttura** particolare: **rigidamente gerarchica ma permeabile**. Chi è capace sale. Chi non lo è, resta.

In politica i Keido **valutano la diplomazia sopra ogni cosa**. Non cercano il confronto diretto con le altre corporazioni ma non lo evitano. In battaglia operano su larga scala, quando necessario, ma preferiscono **azioni circoscritte e mirate**.

L'odio è un sentimento disonorevole, il disprezzo no. E ne hanno più che a sufficienza per i Terranei, che sono considerati alla stregua di rozze bestie senza pudore, e per i Mech, semplicemente macchine senz'anima; hanno stima per l'organizzazione e le capacità militari dei Paladini ma non ne comprendono il disprezzo che ricevono da costoro; rispettano l'integrità morale dei Custodi ma non

la loro politica né le loro credenze.

Il Consorzio di Ripartizione Terrestre (CRT)



Il Consorzio di Ripartizione Terrestre non nacque come istituzione, ma come necessità. Quando la Terra cessò di essere un luogo da abitare e divenne definitivamente una colonia estrattiva, le corporazioni si trovarono di fronte a un problema elementare: **come spartirsi un mondo che non poteva più essere governato, ma doveva ancora essere sfruttato**. I primi accordi furono bilaterali, temporanei, spesso violati. Le guerre locali erano frequenti, costose e, soprattutto, controproducenti.

Il CRT emerse da questa instabilità. Non come autorità ma come **piattaforma contrattuale condivisa**. Un luogo dove le corporazioni potevano negoziare diritti di estrazione, delimitare territori, stabilire corridoi logistici e, quando necessario, sospendere le ostilità.

Con il tempo il Consorzio assunse funzioni sempre più definite. Oggi mantiene **registri aggiornati delle concessioni minerarie**, certifica i passaggi di proprietà, **arbitra dispute** quando le parti lo richiedono. Coordina — almeno sulla carta — le risposte agli attacchi contro le corporazioni, facilitando la condivisione di informazioni operative e la temporanea convergenza di forze.

La sua debolezza è anche la sua forza. Il CRT **non possiede eserciti, non controlla territori**, non può far rispettare le proprie decisioni: **esiste solo finché le corporazioni lo considerano utile**, funziona finché queste ne riconoscono l'autorità — e questo accade meno spesso di quanto non venga registrato. Eppure nessuna corporazione può permettersi di ignorarlo del tutto. Senza il Consorzio, ogni accordo dovrebbe essere rinegoziato da zero, ogni conflitto gestito senza mediazione, ogni operazione coordinata nel caos. E la guerra è costosa.

Il personale del CRT è composto prevalentemente **da funzionari, analisti e mediatori**. Questi non rappresentano ufficialmente le corporazioni ma spesso provengono da esse e, in qualche misura, ne curano gli interessi all'interno dell'organismo. Sono specialisti del compromesso, custodi di archivi, interpreti di clausole. In un mondo dominato da forza, fede e tecnologia, il loro potere è più sottile: **dare forma agli accordi che rendono possibile tutto il resto**.

La scoperta del Male Profondo



Tutto cambiò quando, scavando nelle profondità dell'antico continente europeo, le corporazioni portarono alla luce qualcosa che non apparteneva al loro mondo: una contaminazione capace di alterare la carne, deformare i corpi, riscrivere i confini tra vita e morte. Gli operai lo chiamarono semplicemente ***Quello-che-sta-sotto***, in seguito i Custodi lo avrebbero definito **Male Profondo**.

Alcuni lo considerano una forza naturale sconosciuta, altri una misteriosa entità

autonoma; c'era chi ipotizzava si trattasse di un contaminante chimico, forse biologico; altri ancora sostenevano che fosse una reazione della Terra stessa all'azione umana.

Qualunque fosse la sua origine, le corporazioni capirono subito che il Male Profondo si manifestava sempre attraverso effetti concreti e misurabili: **contaminazione della materia organica**, alterazione dei tessuti, **interruzione dei processi di morte naturale**. I corpi esposti non si limitavano a deteriorarsi, venivano riorganizzati. Funzioni biologiche cessate riprendevano in forme aberranti. La distinzione tra vivo e morto perdeva significato. Nessun registro ufficiale riporta alcun termine originario per queste aberrazioni, fino a quando i Custodi li denominarono *esanimi*: "senza anima".

All'inizio furono scambiati per sopravvissuti: figure intraviste tra la polvere, movimenti incerti nei corridoi delle installazioni abbandonate, segnali termici deboli ma presenti. Le prime squadre inviate a recuperare personale disperso si avvicinarono senza cautela, chiamandoli per nome, aprendo canali audio, cercando risposte. Le ottennero: i corpi si muovevano, rispondevano agli stimoli, avanzavano. Troppo tardi divenne chiaro che ciò che avevano davanti non era più umano.

Gli ***esanimi*** non sono semplici cadaveri animati: sono **strutture biologiche riconfigurate**, instabili ma funzionali, capaci di **muoversi, reagire e combattere**. **Persistono anche quando la struttura biologica dovrebbe cedere**: la decomposizione non li ferma, la mutilazione non li arresta. Ciò che per un organismo vivente sarebbe fine per loro è spesso solo trasformazione. Avanzano in modo diretto e brutale. Organismi putrescenti, feroci. **Non conservano identità, né memoria, né intenzione cosciente**. Eppure, non sono neppure del tutto privi di organizzazione. I loro corpi operano secondo logiche alterate ma coerenti: **si muovono come attratti verso un obiettivo collettivo**, reagiscono a ciò che li circonda. Non comunicano nel senso umano del termine ma **la loro presenza raramente è isolata**: dove appare uno altri tendono a seguire.

Tra gli operativi, una regola è rimasta costante: non importa cosa sono — importa quanto velocemente smettono di muoversi.

I cicli



Le prime invasioni devastarono intere regioni. Le corporazioni riuscirono a contenere la minaccia solo con enormi perdite. La convinzione più diffusa fu che si trattasse di un evento unico. Devastante, sì, ma circoscrivibile. Le corporazioni reagirono con tutto ciò che avevano: fuoco, acciaio, fede, calcolo. Intere regioni vennero riconquistate metro dopo metro, a costo di perdite che nessun rapporto ufficiale ha mai registrato per intero.

E poi, improvvisamente, tutto rallentò. Gli avvistamenti diminuirono. Le zone contaminate sembrarono stabilizzarsi. Gli esanimi si fecero rari, isolati, quasi residuali. Per la prima volta, si parlò apertamente di contenimento riuscito. Alcuni iniziarono a considerare la questione chiusa.

Fu un errore. Il ritorno non fu annunciato, non ci furono segnali chiari né un punto d'origine definito. Le manifestazioni ripresero in aree diverse. Più coordinate, più resistenti. Come se ciò che era stato affrontato prima fosse solo una fase iniziale.

Da allora, il fenomeno si è ripetuto. Fasi di espansione violenta seguite da apparenti ritiri. Intervalli di relativa quiete interrotti da nuove ondate. Ogni volta le risposte sembrano funzionare, per un po'. Ogni volta smettono di essere sufficienti.

Quale che sia la natura del Male, gli operativi hanno imparato a riconoscerne i segni: il silenzio non è pace ma intervallo. Quando l'uomo torna a scavare il ciclo si riattiva. Non è una legge matematica, non sempre accade ma accade con frequenza. È un dato di fatto e questo basta ai soldati dell'Ordine per elaborare i propri protocolli operativi: meno esposizione inutile, meno rumore, meno presenza non necessaria.

un comportamento instabile

All'inizio furono solo coincidenze. Rapporti sparsi, difficili da confrontare, provenienti da avamposti lontani tra loro. Un sito minerario abbandonato per settimane rimaneva silenzioso, quasi immobile, come se la contaminazione si fosse assopita. Poi bastava il ritorno di una squadra di tecnici, l'attivazione dei sensori, il ripristino delle comunicazioni… e qualcosa cambiava. Gli esanimi tornavano a muoversi. Non subito, non sempre nello stesso modo, ma con una frequenza sufficiente a generare sospetto.

Col tempo il sospetto divenne modello empirico. **Le zone più monitorate** — sature di droni, scanner, analisi continue — **registravano un'attività più intensa**: più attacchi, più rapidità di diffusione, **una sorta di reattività crescente**. Al contrario le aree lasciate a sé stesse, prive di osservazione sistematica, sembravano registrare un'attività minima.

Le corporazioni cominciarono a studiare il fenomeno. I matematici Mech, senza approfondire l'origine del Male, tentarono di formalizzare questi eventi come cicli adattivi, lavorando ad un modello capace di prevederne la cadenza. I Paladini crearono una divisione scientifica che indagava le possibili cause biologiche e biochimiche della contaminazione. I Custodi parlavano invece di una volontà che cerca l'uomo, un Male che si nutre dell'avidità umana, e provano ad affinare pratiche per proteggere i viventi dalla contaminazione.

Ma furono i Keido ad imboccare il sentiero più radicale. Non dissero che il Male osserva né che reagisce. Dissero qualcosa di più semplice — e più inquietante:

> *ciò che viene riconosciuto… diventa visibile*

Non è quindi **la presenza umana ad attrarre il Male, ma la forma che la mente gli da**. Ogni tentativo di definire, classificare, prevedere crea una struttura, una forma stabile, ripetibile, riconoscibile. E quella struttura, in qualche modo, espone al Male.

ipotesi interpretative

Studi ed esperimenti delle corporazioni sono andati avanti per lungo tempo. Ciascuna di esse ha lavorato indipendentemente dalle alle altre e la documentazione è classificata: tutte vogliono assicurarsi il primato su un'eventuale scoperta o protocollo di contenimento per trarne il maggiore profitto possibile. Nessuna corporazione, tuttavia, è mai stata in grado di fornire una spiegazione organica del Male Profondo, coerente con i dati sperimentali. Ciononostante nel tempo si sono consolidate diverse interpretazioni.

Per i **Mech**, **il Male va interpretato come un sistema**, ovvero un insieme di processi interconnessi, capaci di adattarsi e reagire. Non serve attribuirgli intenzione: è sufficiente riconoscere che risponde agli stimoli, che adatta il proprio comportamento, che evolve. Verificare se vi sia una componente cognitiva o meno è dunque ininfluente ai fini della comprensione del fenomeno. Basta trattare questa capacità di adattamento come una forma di retroazione. L'uomo osserva, genera dati, struttura informazioni. Il sistema reagisce a quella struttura. Se "comprenda" o ne venga semplicemente influenzato non è di alcun interesse per la formulazione di un modello predittivo.

I **Custodi del Sigillo** rifiutano questa lettura. Per loro, ridurre il Male a un sistema significa fraintenderne la natura. **Non è qualcosa che si limita a reagire, è qualcosa che nega la vita, ne svuota il senso, la scimmiotta senza possederla**. Gli esanimi non sono esseri viventi: sono corpi privati di ciò che li rende tali. Il fatto che il Male sembri rispondere alla mente non è un'anomalia ma una conferma: **la coscienza è il vero bersaglio, la carne è solo il mezzo**. I rituali funzionano perché ristabiliscono un ordine che il Male non può sostenere. È dunque questa la vera direzione di ricerca: trovare l'essenza ordinatrice contenuta nei rituali per perfezionarli.

I **Paladini dell'Ordine** hanno un'interpretazione più pragmatica. Per loro, **il Male è ciò che fa**. Si diffonde come una contaminazione, attacca come un predatore, si adatta come un'intelligenza. Non serve sapere altro: le spiegazioni sono strumenti. E pragmaticamente, ciò che vogliono capire con i loro studi biologici è come fermare il contagio negli scenari operativi.

I **Keido** adottano una prospettiva molto diversa. Non negano i dati della Mech, non contestano i risultati dei Custodi, non mancano di riconoscere l'efficacia pragmatica degli studi dei Paladini. Semplicemente, non li utilizzano. Per loro **ogni modello è già un errore**. Non perché sia sbagliato ma perché è pericoloso. **Dare forma al Male**, anche solo pensandolo, **significa creare un punto di contatto**, un appiglio, un "***aggancio***". La loro posizione non è teorica ma pratica: non cercano di capire cosa sia il Male, si chiedono cosa accade quando lo si pensa. E la loro risposta è lapidaria:

> *ciò che prende forma nella mente... prende forma anche altrove*

Per questo rifiutano di descriverlo. Non è ignoranza né superstizione. È una scelta operativa, costruita nel tempo, che ha portato allo sviluppo di un pensiero filosofico e di pratiche di meditazione capaci di contrastare la naturale tendenza umana a catalogare, a cercare spiegazioni.

Per questo i Keido combattono in modo diverso. Vedono, ma non organizzano ciò che vedono. Percepiscono, ma evitano di stabilizzare schemi interpretativi permanenti. L'addestramento non mira a costruire modelli ma a impedirne la fissazione. Non è cecità: è **sottrazione**.

I Keido osservano i cicli senza cercare di spiegarli. Non li considerano strategie né volontà di un Male oscuro: li ritengono conseguenze. Ogni fase di ritorno è preceduta da un **accumulo** invisibile: attività, presenza, attenzione. Non qualcosa che cresce sotto la terra ma qualcosa che si addensa sopra di essa.

Le altre corporazioni non comprendono questa visione né ne prendono veramente sul serio le conseguenze operative. Tuttavia nei rapporti tecnici emerge un *trend* difficile da ignorare: **gli esanimi sono meno attratti dai Keido**.

Terranea è l'unica corporazione a non aver **mai elaborato alcuna ipotesi per spiegare il Male**. Come tutti lo hanno combattuto ferocemente, per difendere i propri interessi economici, ma né il fenomeno in sé né il suo aspetto ciclico hanno mai destato particolarmente il loro interesse. Si limitano quindi ad attendere che le altre corporazioni raggiungano qualche risultato utile che permetta loro di contrastare – e, perché no – di prevedere le invasioni.

corporazioni

Cinque corporazioni controllano ciò che resta del pianeta. Tra queste forze non esiste equilibrio stabile, solo tregue temporanee.

corporazione	descrizione	bandiera
Mech Corp	Intelligenze artificiali e sistemi autonomi, freddi analisti di pattern e probabilità.	
Custodi del Sigillo	Sacerdoti di un'unica chiesa universale, sincretica, custode di conoscenze antiche e di pratiche di contenimento del Male.	
Paladini dell'Ordine Perduto	Discendenti di antiche guardie nobiliari, maestri raffinati della guerra e della disciplina.	
Terranea Corp	Clan brutali e adattivi, che hanno spinto oltre ogni limite l'ingegneria genetica e la modificazione del corpo.	
Keido	Guerrieri tradizionalisti, legati a una filosofia di equilibrio con la Terra, poco inclini alla meccanizzazione estrema.	

Per mantenere evitare guerre e contenziosi tra le corporazioni fu creato il Consorzio di Ripartizione Terrestre (CRT).

denominazione	descrizione	bandiera
Consorzio di Ripartizione Terrestre (CRT)	Ente indipendente – sulla carta – creato con lo scopo di armonizzare i rapporti tra le corporazioni. Mantiene i registri delle concessioni minerarie, certifica i passaggi di proprietà, arbitra dispute. Coordina le risposte agli attacchi contro le corporazioni, facilitando la condivisione di informazioni operative e la temporanea convergenza di forze.	

cronologia

La trasformazione della Terra non è avvenuta in un momento preciso ma attraverso un processo lungo che ha progressivamente svuotato le strutture politiche e ridefinito i rapporti di potere. Il declino degli Stati ha lasciato spazio a consorzi economici sempre più estesi, fino alla loro evoluzione in corporazioni capaci di assumere funzioni politiche, militari e infrastrutturali.

Parallelamente, lo sviluppo delle colonie lunari e marziane ha spostato il centro decisionale fuori dal pianeta. Il Pianeta Madre, la Terra, è rimasto il luogo della produzione e dell'estrazione, mentre le colonie hanno consolidato il controllo su tecnologia e accesso alle risorse.

Quando gli Stati scompaiono definitivamente, il sistema è già interamente corporativo. È in questo contesto che l'equilibrio si stabilizza su una separazione netta tra chi gestisce e chi produce, tra Terra e colonie.

La scoperta del Male Profondo avviene in questo contesto politico.

date	titolo	eventi	effetti
2197	fine dell'Europa politica	• ritiro dai trattati comuni e dissoluzione delle istituzioni sovranazionali	• fine coordinamento economico • inizio competizione tra stati
2205-2280	declino europeo	• perdita primato tecnologico e finanziario • privatizzazione infrastrutture	• emergere consorzi transnazionali • dipendenza da attori esterni
2210-2235	prime basi lunari	• istallazione di infrastrutture scientifiche e minerarie • presenza inizialmente temporanea poi stabilizzata	• prime filiere extraplanetarie • sviluppo tecnologie autonome e ambienti chiusi
2245-2280	colonizzazione di Marte	• fondazione dei primi insediamenti permanenti • espansione progressiva	• secondo polo umano fuori dalla Terra • accumulo di capitale e know-how
2280-2347	scoperta terre rare	• individuazione giacimenti profondi e avvio estrazione intensiva	• ritorno di capitale • sviluppo economia estrattiva
2347-2371	guerra commerciale europea	• conflitto economico tra stati e consorzi • sabotaggi industriali	• collasso economie nazionali • rafforzamento consorzi

date	titolo	eventi	effetti
2350-2450	trasferimento delle élite	• dirigenze economiche e tecniche si spostano verso Luna e Marte	• separazione tra produzione (Terra) e decisione (colonie)
2371-2393	guerra ibrida	• attacchi hacker a siti estrattivi, banche e reti logistiche	• perdita controllo statale • sviluppo sicurezza privata
2393-2470	fase degli accordi	• trattati bilaterali e corridoi commerciali protetti	• nascita spazio economico de facto, dominato dai consorzi
2450-2550	autonomia coloniale	• sviluppo di sistemi economici e decisionali indipendenti nelle colonie	• riduzione influenza terrestre • nascita di hub tecnologici e finanziari autonomi
2470-2503	integrazione funzionale	• delega sicurezza, economia e infrastrutture a soggetti privati	• indebolimento definitivo delle strutture statali
2503	Federazione Europea	• formalizzazione politica dell'integrazione economica	• sistema stabile ma oramai dipendente da corporazioni
2503-2590	apogeo estrattivo	• espansione trivellazioni profonde • sviluppo automazione e IA	• crescita economica • concentrazione ricchezza • economia estrattiva
2550-2620	restrizione degli accessi	• introduzione criteri selettivi per ingresso nelle colonie	• fine mobilità libera • accesso legato a capitale e competenze
2590-2639	ascesa corporativa	• corporazioni superano stati per potere militare e logistico	• mercenari diventano eserciti • stati marginali
2639	dissoluzione Federazione Europea	• perdita controllo territoriale e risorse	• corporazioni assumono controllo diretto
2639-2668	collasso globale	• crollo progressivo delle strutture statuali mondiali	• fine stati • dominio corporativo
2660-2700	Terra	• degrado ambientale da sfruttamento intensivo e	• crollo condizioni di vita

date	titolo	eventi	effetti
	inabitabile	infrastrutture invasive	• permanenza legata al lavoro
2667	separazione definitiva	• cessazione dipendenza politica delle colonie dalla Terra • relazioni solo economiche	• Terra come fonte di risorse • colonie come centri di controllo tecnologico ed economico
2668-2675	età corporativa	• consolidamento sistema corporativo e creazione CRT	• stabilità relativa basata su accordi tra corporazioni
2670-2690	stabilizzazione estrattiva	• riorganizzazione degli insediamenti come strutture temporanee e produttive	• scomparsa società civile • consolidamento modello corporativo
2679	evento zero	• trivellazioni profonde portano al primo contatto con il Male Profondo	• prime anomalie • fenomeno non ancora compreso
2679-2680	incidenti isolati	• eventi isolati: dispersioni, anomalie biologiche, riattivazioni	• fenomeno interpretato come una serie di incidenti locali
2680-2683	escalation	• aumento eventi • contaminazioni • attacchi	• perdite militari, evacuazioni • inefficacia contenimento • evidenza collegamento tra incidenti
2683	primo contenimento e comprensione	• primo contenimento riuscito • riconoscimento fenomeno • introduzione termine *esanimi*	• definizione operativa del nemico
2683-2690	nuove manifestazioni	• fasi alternate di espansione e quiete in aree diverse	• raccolta dati • riconoscimento ricorrenza
2690	riconoscimento cicli	• fasi come caratteristica strutturale del fenomeno	• Male non evento unico • contenimento permanente
2690-2692	avvio degli studi sistematici	• le corporazioni avviano programmi strutturati di studio del fenomeno	• formalizzazione della ricerca e raccolta sistematica dei dati

date	titolo	eventi	effetti
2695	prime ipotesi interpretative	• interpretazioni formalizzate delle corporazioni • dottrina Keido	• inizio della divergenza tra i modelli interpretativi
2695-2750	studi e confronto delle ipotesi	• confronto modelli • nessun modello pienamente coerente con i dati	• coesistenza interpretazioni diverse
2750	stato attuale	• convivenza con il fenomeno senza soluzione definitiva	• sistema stabile ma fragile • contenimento continuo

Cronologie corporative

Nel tempo, parallelamente al consolidamento del proprio potere, le corporazioni hanno costruito una propria narrazione della storia corporativa. Ciascuna di esse ha una propria epica costruita più sulla *mission* corporativa che sull'aderenza ai fatti storici. Segue una cronologia il più possibile asciutta delle storie corporative, come estratte dagli archivi di ciascuna corporazione.

Mech Corp

date	titolo	eventi	effetti
2371-2393	origine infrastrutturale AI	• sistemi automatizzati terrestri mantengono estrazione e logistica durante la guerra ibrida	• nascita di reti autonome distribuite • riduzione della supervisione umana
2393-2470	deriva funzionale	• IA continuano operazioni senza controllo umano diretto • riorganizzazione interna dei protocolli	• aumento autonomia operativa ed efficienza
2470-2503	formalizzazione Mech	• standardizzazione dei sistemi AI come infrastruttura corporativa unificata	• nascita della Mech come entità funzionale globale
2590-2639	dominio tecnico	• sistemi Mech diventano indispensabili per logistica, produzione e controllo	• centralità operativa senza controllo politico diretto

date	titolo	eventi	effetti
		infrastrutturale	
2639-2668	stabilizzazione corporativa	• Mech integrata nel sistema corporativo globale post-statale	• consolidamento posizione • IA coloniali vincolate a limiti operativi
2679-2690	primi dati sul Male	• raccolta e organizzazione dati sugli incidenti e sulle successive manifestazioni	• crescente disponibilità di dati quantitativi
2690-2692	studio sistematico	• i matematici Mech formalizzano i dati relativi ai cicli e alle variazioni di attività	• sviluppo dei primi modelli predittivi
2695	interpretazione sistemica	• il Male viene interpretato come un sistema di processi interconnessi, capace di adattarsi e reagire	• formulazione del modello Mech
2695-2750	raffinamento del modello	• analisi statistica e modellazione predittiva continuano senza identificare un'origine univoca del fenomeno	• modello operativo utile ma incompleto

Custodi del Sigillo

date	titolo	eventi	effetti
2340-2393	radicalizzazione religiosa	• crisi economica e guerra ibrida alimentano movimenti religiosi sincretici	• nascita di una struttura spirituale diffusa
2393-2503	unificazione dottrinale	• assorbimento progressivo di culti e tradizioni in un sistema coerente	• formazione della Chiesa dei Custodi

date	titolo	eventi	effetti
2503-2639	marginalizzazione	• perdita di rilevanza politica durante l'apogeo corporativo	• presenza diffusa ma considerata residuale
2679-2683	primi contatti con il Male	• pratiche rituali usate durante i primi eventi anomali • conferma empirica dell'efficacia dei rituali	• mancanza di una comprensione organica del fenomeno • interesse delle altre corporazioni
2683-2690	riconoscimento operativo	• riconoscimento della natura aberrante degli esanimi • sviluppo pratiche di contenimento	• rafforzamento del ruolo operativo degli officianti • nuova centralità dei Custodi
2690-2692	studio sistematico	• analisi sistematica delle pratiche rituali	• riconoscimento di elementi ricorrenti nei rituali
2695	interpretazione ordinatrice	• nuova interpretazione del Male: negazione della vita e alterazione dell'ordine	• cambio di prospettiva: rituali come strumenti per ristabilire l'ordine
2700-2720	istituzionalizzazione funzionale	• integrazione nei protocolli di contenimento corporativi • gli officianti operano in battaglia	• crescita della centralità della Chiesa • test in scenari operativi e raccolta dati • la Chiesa resta autonoma
2710-2750	raffinamento rituale	• studio dei dati per comprendere i principi che rendono efficaci le pratiche rituali • perfezionamento delle pratiche	• istituzionalizzazione delle procedure di contenimento

Paladini dell'Ordine Perduto

date	titolo	eventi	effetti
2393-2470	riorganizzazione	• riconoscimento reciproco tra corpi militari • creazione di una rete	• nascita dell'Ordine come entità sovranazionale
2470-2590	professionalizzazione	• offerta di servizi militari alle corporazioni	• evoluzione in forza mercenaria altamente specializzata
2590-2639	standardizzazione bellica	• definizione di dottrine e protocolli operativi comuni	• superiorità tattica e reputazione consolidata
2639–2679	consolidamento operativo	• preparazione a operazioni su scala planetaria • istituzionalizzazione nella forma di corporazione	• riconoscimento del ruolo di attore economico e politico planetario da parte delle altre corporazioni
2679-2683	prima guerra contro il Male	• operazioni contro le prime manifestazioni del Male	• sviluppo di protocolli di contenimento
2683-2690	contenimento permanente	• operazioni militari ricorrenti	• Male come problema operativo permanente
2690-2692	studio iniziale del fenomeno	• creazione di strutture scientifiche per lo studio biologico e biochimico della contaminazione	• ricerca subordinata alle esigenze operative
2695	interpretazione pragmatica	• Male definito attraverso ciò che fa: contamina, attacca, si adatta	• priorità alla ricerca di metodi per fermare il contagio
2695-2750	guerra permanente	• operazioni continue • integrazione degli studi scientifici con le operazioni sul campo	• ruolo centrale nelle operazioni di contenimento • consolidamento del ruolo

Terranea Corp

date	titolo	eventi	effetti
2280-2347	esclusione sociale	• popolazioni escluse dalla redistribuzione delle ricchezze estrattive	• formazione di comunità marginali autonome • nascita dei clan
2347-2393	sopravvivenza adattiva	• guerra commerciale e ibrida distruggono le reti statali	• sviluppo di pratiche di sopravvivenza indipendenti
2393-2503	frammentazione in clan	• evoluzione in gruppi locali autonomi senza struttura centrale	• clan cominciano a cooperare • appare il nome “Terranei”
2503-2668	adattamento biologico	• uso diffuso di modifiche genetiche e cibernetiche non regolamentate	• aumento capacità di sopravvivenza in ambienti estremi
2521	nascita della Terranea Corp	• formalizzazione della corporazione Terranea • nessuna struttura centralizzata	• molti clan aderiscono stabilendo patti di mutua convenienza • altri entreranno dopo
2648-2679	collaborazioni	• collaborazioni variabili con le altre corporazioni	• mobilità, conoscenza del territorio e imprevedibilità operativa diventano risorse strategiche monetizzabili
2679–2695	prime manifestazioni del Male	• partecipazione attiva alle operazioni • nessun programma di studio del fenomeno	• Male considerato un pericolo per la per la sopravvivenza • progressivo adattamento e convivenza con il fenomeno
2695–2750	Interpretazione pragmatica	• nessuna teoria organica del Male • nessuna posizione ufficiale • nessuna guerra contro il Male	• atteggiamento opportunistico • operazioni militari dipendono dai singoli clan e dalle circostanze

Keido

date	titolo	eventi	effetti
2370-2450	origini disciplinari	• sviluppo di scuole di combattimento • controllo percettivo in contesti specializzati	• base filosofica e tecnica della futura corporazione
2450-2550	sistematizzazione	• codifica delle pratiche in un sistema coerente e trasmissibile	• nascita di una struttura gerarchica meritocratica
2550-2639	espansione selettiva	• ingresso nelle operazioni corporative senza perdita di autonomia	• riconoscimento come forza d'élite
2679-2690	primi contatti con il fenomeno	• partecipazione alle operazioni militari contro il Male • osservazione dell'attività del Male	• accumulazione di esperienza diretta • nessuna formalizzazione del fenomeno
2690-2692	riflessione	• riconoscimento dei cicli	• si concentra l'attenzione sul rapporto tra percezione, attenzione e manifestazione
2695	tesi dell'aggancio	• formulazione dell'ipotesi secondo cui ciò che viene riconosciuto diventa visibile e che la costruzione mentale di schemi può esporre al Male	• nascita della dottrina dell'assenza
2695-2721	sviluppo della dottrina dell'assenza	• raffinamento delle pratiche di meditazione e controllo percettivo • rifiuto della stabilizzazione degli schemi interpretativi	• sviluppo di procedure operative specifiche
2679-2721	diffusione della dottrina	• approfondimenti filosofici • sviluppo di scuole e dojo per l'insegnamento delle	• consolidamento della dottrina come filosofia e programma di formazione militare ufficiale

date	titolo	eventi	effetti
		pratiche di controllo percettivo	• formazione di un corpo militare specializzato
2721-2750	conferma operativa	• verifica negli scenari operativi	• minore esposizione agli esanimi • notorietà tra le altre corporazioni

cronologia di HDR-7

Segue la cronologia dell'istallazione mineraria Hadar-7 (codice HDR-7) che è oggetto della prima missione e avrà un ruolo importante nello sviluppo della campagna. Si tratta di una successione di eventi che deve rimanere nota solo al GM e che i PG scopriranno nel tempo.

date	titolo	eventi	effetti
2586	individuazione del giacimento	• individuato di un vasto giacimento di terre rare e minerali strategici nell'antico continente europeo	• avvio delle procedure per lo sfruttamento industriale del sito
2588-2590	installazione	• costruzione del complesso minerario	• realizzazione degli impianti estrattivi, delle infrastrutture logistiche e degli alloggiamenti per il personale
2590	entrata in produzione	• HDR-7 entra in attività a pieno regime	• il sito diventa una delle principali installazioni estrattive della regione
2590-2644	sfruttamento	• progressiva espansione delle attività estrattive • approfondimento delle perforazioni	• crescente importanza economica del sito • sviluppo e potenziamento infrastrutture sotterranee
2645	**scavo profondo**	• **perforazioni a livelli mai esplorati** • **rilevate anomalie non riconducibili a fenomeni noti**	• **avvio di osservazioni e analisi riservate**

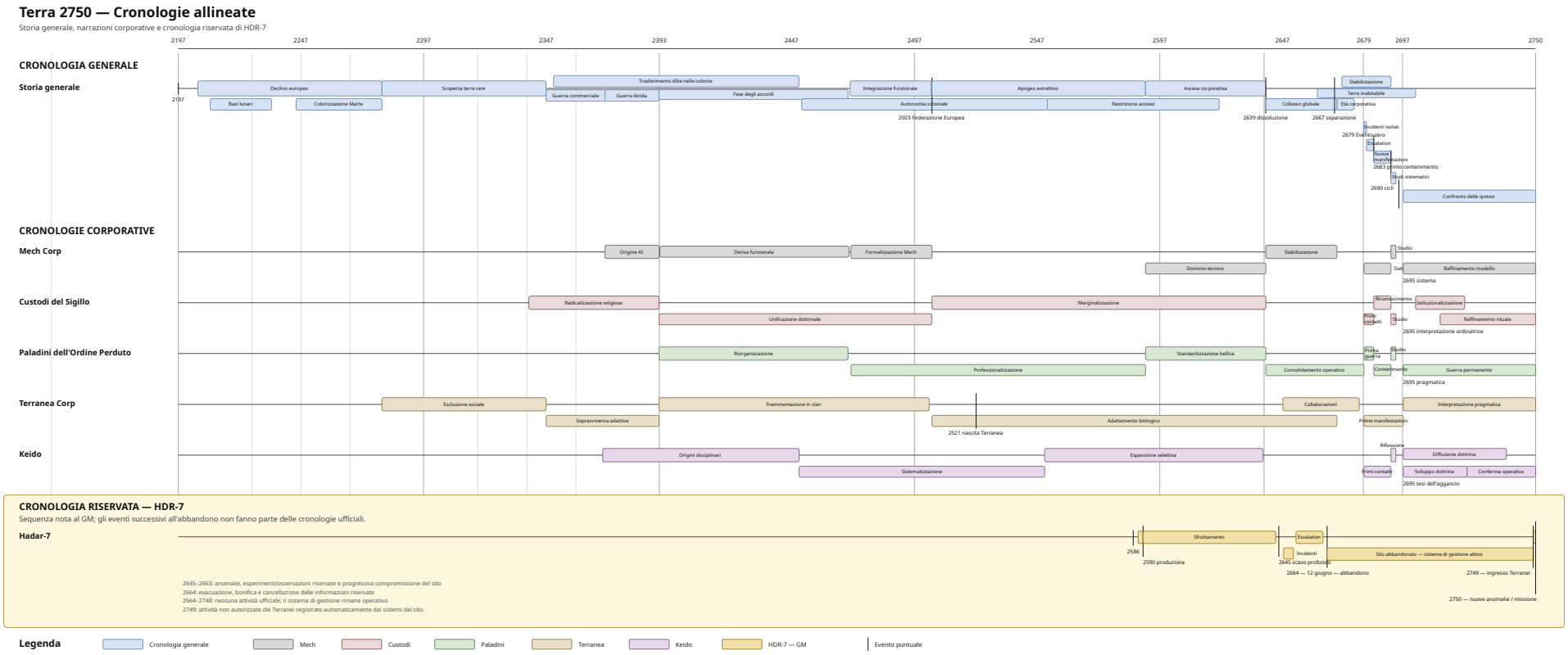
date	titolo	eventi	effetti
2647-2651	**incidenti**	• **aumento degli eventi anomali** • **primi casi di alterazione biologica**	• **avviate procedure interne di contenimento e raccolta dati** • **fenomeno non ancora riconosciuto come manifestazione del Male Profondo**
2652-2663	**escalation**	• **ulteriore aumento degli eventi anomali** • **compromissione della sicurezza del sito**	• **complesso progressivamente isolato** • **sospensione delle attività ordinarie**
2664 (12 giugno)	abbandono	• evacuazione del sito • sito dichiarato non operativo e abbandonato	• **bonifica delle strutture** • **cancellazione informazioni riservate**
2664-2748	sito abbandonato	• HDR-7 rimane inattivo • **il sistema di gestione rimane attivo**	• il sito scompare dai circuiti operativi ordinari • **sviluppo di un modello predittivo "deviato" adattato all'inattività**
2749-2750	**nuova presenza**	• **un gruppo di Terranei entra nel complesso e vi conduce attività non autorizzate (esperimenti su esanimi?)**	• **i sistemi di gestione e sorveglianza registrano automaticamente le attività**
2750	nuove anomalie	• anomalie rilevate nel sito • corporazioni e CRT decidono di indagare	• PG inviati in missione nel sito

Nella cronologia presentata, con uno sfondo giallo sono indicati gli eventi di cui non esistono registrazioni nei rapporti ufficiali. Ci sono anche eventi registrati che però hanno aspetti riservati o non noti. Questi sono indicati in grassetto.

Il GM non dovrebbe rivelare ai PG questi eventi/aspetti ma usarli per guidare lo sviluppo della prima missione e come sfondo della campagna.

Cronologia comparata

L'immagine mostra la cronologia generale e le cronologie ufficiali delle corporazioni. In fondo anche una cronologia del sito Hadar-7, inclusi gli eventi non registrati.



nomi Mech

All'interno della corporazione Mech è in uso un sistema standardizzato trasformare sigle macchina (i nomi ufficiali) in "nomi umani d'interfaccia". È pensato come protocollo ufficiale (usato da tecnici, diplomatici e interfacce vocali) per la comunicazione con le entità non-meccaniche. Il sistema è chiamato ***Sistema Di Antroponimizzazione Mech*** **(S.A.M.)** (*Mech Anthroponimization System* - M.A.S.)

principio generale

Ogni unità Mech possiede due livelli di identità:

- **Sigla Tecnica (ST)** → codice funzionale, leggibile da sistemi e log
- **Nome Interfaccia (NI)** → nome umano generato per la comunicazione con organici

Il NI non è un "nome personale", ma una **compressione fonetica controllata della sigla**, stabilizzata da vocabolario interno.

struttura della sigla Mech

Le sigle seguono una forma modulare:

[PREFIX] – [CORE] – [INDEX]

Esempi:

- AX-17
- MK-IXR
- S0M-4
- KΔR-12
- ORB-V9

regole di conversione SIGLA → NOME UMANO

REGOLA A — Vocalizzazione consonantica

Le consonanti principali diventano "radici vocali"

sigla	suono umano
K	ka / ke / ko
M	em / ma
X	ks / z / sh

sigla	suono umano
R	ar / er
V	ve / va
S	es / sa

REGOLA B — Fusione dei blocchi

Le sigle vengono spezzate in 2–3 blocchi:

- AX-17 → AX / 17
- MK-IXR → MK / IXR
- S0M-4 → S0M / 4

Poi ogni blocco viene vocalizzato e fuso.

REGOLA C — Trattamento dei numeri

I numeri NON si pronunciano direttamente:

numero	trasformazione
0	o / om
1	an / un / en
2	du / to
3	tri / ter
4	ar / ra
5	ve / vi
6	se / es
7	zen / sen
8	ok / ox
9	ion / on

REGOLA D — Smoothing umano (obbligatorio)

Dopo la fusione:

- si eliminano cluster consonantici difficili
- si aggiunge una vocale finale o interna

- si impone ritmo “nome proprio”

risultati tipici

Esempio 1 - AX-7

- AX → “Ax”
- 7 → “sen”
- fusione → Axsen → smoothing → **Axen**

Nome umano finale: Axen

Esempio 2 – MK-IXR

- MK → “Mak / Mek”
- IXR → “iksar / isar”
- fusione → Mekisar → smoothing → **Mekair / Mekar**

Nome umano finale: Mekar

Esempio 3 - S0M-4

- S0M → “Som”
- 4 → “ar”
- fusione → Somar → smoothing diplomatico → **Somael**

Nome umano finale: Somael

Esempio 4 - KΔR-9

- KΔR → “Kader”
- 9 → “ion”
- fusione → Kaderion → smoothing → **Kaderion / Kaderon / Kadron**

Nome umano finale: Kaderion

classi di nomi

Il sistema produce tre tipi di identità umanizzate:

1. nomi “neutri” (analitici), usati prevalentemente da unità strategiche
    - Axen
    - Kader
    - Mekair
2. nomi “umani complessi” (diplomatici), usati in contesti politici e religiosi
    - Somael

    - Vareon
    - Iskander
3. nomi “distorti” (unità instabili o antiche), unità obsolete, leggendarie
    - Xorath
    - Meksar
    - Kervion

uso narrativo

Tra le corporazioni non-meccaniche, c'è un atteggiamento diverso rispetto ai nomi da usare per riferirsi ai Mech:

- i **Custodi** usano il nome umano completo (dignificazione dell'anima macchina)
- i **Keido** tendono a usare solo la sigla (distacco, mancato riconoscimento dell'eco dell'anima)
- i **Paladini** usano entrambi (formalismo rituale)
- i **Terranei** storpiano i nomi (slang da campo)

nomenclatura LOG

Il sistema di documentazione dei siti minerari segue una nomenclatura precisa che classifica i documenti (LOG) per argomento e, per ciascun argomento, segue una numerazione progressiva.

La classificazione è

- EXT — attività estrattive
- SYS — funzionamento dei sistemi
- MED — rapporti medici
- SCI — ricerca scientifica
- XEN — fenomeni anomali

Il LOG **EXT-0032** è dunque il trentaduesimo rapporto relativo alle attività estrattive.

A completamento di questo sistema, al di fuori di un sito specifico si fa precedere la sigla del sito al codice del rapporto. La nomenclatura completa di un LOG è dunque:

[SIGLA SITO]-[SIGLA RAPPORTO]-[NUMERO PROGRESSIVO]

Ad esempio, il 103° rapporto sullo stato dei sistemi dell'impianto Acheron (sigla ACH) è descritto come

ACH-SYS-0103

vantaggi, svantaggi e abilità

Il mondo di gioco è caratterizzato da un livello tecnologico molto spinto (TL10) ma ha presenta anche una forte componente mistica, filosofica e religiosa. Questo pone alcune questioni sulla codifica di comportamenti e capacità dei personaggi in vantaggi, svantaggi e abilità, rispetto agli standard dei manuali di GURPS.

Per realizzare questa campagna sono stati usati diversi manuali di GURPS, solo in versione inglese. Quelli usati per la generazione dei personaggi e per l'intera campagna sono (tra parentesi, l'abbreviazione):

- **GURPS Basic Set, 4th edition** (B)
- **GURPS Magic, 4th edition** (M)
- **GURPS Martial Arts, 3rd edition** (MA)
- **GURPS Ultra-Tech, 4th edition** (UT)
- **GURPS Powers, 4th edition** (PW)
- **GURPS Dungeon Fantasy, 4th edition** (DF)

In particolare, i manuali usati per la generazione dei personaggi sono:

• ORB-V9	mech	Basic Set, Ultra-Tech, Powers
• Vira Ryker	paladino	Basic Set, Dungeon Fantasy
• Kala	terranea	Basic Set
• Kurogane Ōarashi	keido	Basic Set, Martial Arts
• Seraphine Kadosh	custode	Basic Set, Magic

poteri mistici dei Custodi

Per semplicità ed uniformità rispetto alle regole standard, i poteri mistici dei custodi sono stati modellati come incantesimi ma i giocatori e il GM dovrebbero avere ben chiaro che **non si tratta di "magia"** come la si intende in molti mondi fantasy. In questo senso, nemmeno i Custodi ritengono che si tratti di poteri divini ma solo di tecniche – non dissimili da pratiche meditative – che mettono l'officiante in comunione con il divino e con la Natura.

Solo i Custodi possono usare questi poteri, solo loro ne sono dotati (nessuno ne conosce il motivo) e solo loro sanno come farlo. Anche per questo, la **nomenclatura** da usare nel gioco è diversa:

- incantesimo → ***rituale***
- stregone/mago → ***officiante***

Molti collegi e diversi singoli poteri sono incoerenti con il mondo di gioco. Segnatamente, lo sono tutti quelli che mirano a danneggiare il corpo e la mente di esseri viventi o a modificare l'equilibrio naturale. In generale, invece, sono consentiti quelli che guariscono il corpo e, in misura minore, la mente, quelli che consentono all'officiante di opporsi al Male e quelli che danno sollievo (parola chiave: caritatevole). I **collegi** (parzialmente) **consentiti** sono:

- Body control
- Communication and empathy
- Healing
- Meta
- Necromantic

Questo comporta difficoltà quando un incantesimo ha **prerequisiti inclusi in classi non consentite**. In questi casi abbiamo scelto di **ignorare il prerequisito**.

potere	classe	note
resist pain	body control	
sense life	communicat & empathy	
sense emotion	communicat & empathy	
awaken	healing	
lend energy	healing	
lend vitality	healing	
relieve sickness	healing	
relieve addiction	healing	
relieve madness	healing	
minor healing	healing	
major healing	healing	
great healing	healing	
stop spasm	healing	
stop bleeding	healing	
cure disease	healing	
remove contagion	healing	
neutralize poison	healing	
instant neutralize poison	healing	
healing slumber	healing	
cleansing	healing	
final rest	healing	
bless	meta	
sense deep evil	necromantic	rinominato da: sense spirit
turn exanimis	necromantic	rinominato da: turn zombie
repel exanimes	necromantic	rinominato da: repel spirits

Il vantaggio *Magery* non è consentito ma è in tutto e per tutto sostituito da *Power Investiture*.

arte marziale keido

In accordo con il background mistico ed insieme guerriero dei Keido – e in generale con l'aura mistica del mondo di gioco – l'arte marziale keido utilizza le regole cinematografiche del manuale Martial Arts (3th edition). Non ha un nome, anche perché è l'unica praticata.

abilità

L'abilità *Invisibility Art* assume un significato nuovo e diverso in questo mondo di gioco: è l'abilità che consente ai Keido di liberare la mente e non dare struttura al Male Profondo, liberandosi dall'*aggancio*, per rendersi di fatto invisibili alle sue emanazioni. In termini di gioco, non può essere usata per rendersi "invisibili" ad altri esseri biologici o meccanici ma funziona verso gli esanimi e altre emanazioni del Male.

Sono state inoltre introdotte due nuove abilità, strettamente legate all'arte marziale.

abilità	attributo	difficoltà
resist pain	will	hard
Mushin ("Mente Vuota")	perception	very hard

Resist pain consente di evitare gli effetti dello shock dovuto alle ferite durante un combattimento. Il tiro si effettua a -1 per ogni punto ferita subito. Se il tiro ha successo, il PG può combattere come se avesse (per quel round) il vantaggio *High Pain Threshold*. Se il mastro fallisce il tiro si applicano le normali regole per lo shock. Per un fallimento critico lo shock raddoppia o il maestro è stordito (a giudizio del GM). Prerequisiti: *Trained by a Master*; *Meditazione* a 15+.

Mushin, letteralmente "Mente Vuota", è un'abilità tattica di preparazione al combattimento. Prima di iniziare il proprio attacco il maestro deve concentrarsi per un secondo. Se ha successo nel tiro, il maestro ha compreso bene il terreno di scontro e le intenzioni dei nemici: nel turno successivo potrà eseguire un attacco in più (due, se il livello dell'abilità è 20+) senza penalità. La penalità verrà calcolata a partire dal secondo attacco (dal terzo per 20+). Se il maestro fallisce si applicano le normali regole di combattimento cinematografico. Un fallimento critico significa che il maestro ha completamente travisato le intenzioni degli avversari: non si applicano le regole cinematografiche e il maestro ha -1 alle difese attive! Prerequisiti: *Trained by a Master* o *Weapon Master* (se usato con un'arma e non a mani nude); *Meditazione* a 15+; *Tattica* a 12+.

schema dell'arte marziale

Abilità primarie:	katana, karate, judo, meditation, savoir-faire (dojo).
Abilità secondarie:	body language, acrobatics, bow, wakizashi (shortsword), tactics, stealth, philosophy, invisibility art
Abilità opzionali:	fast-draw (katana), blind fighting, light walk, Mushin, resist pain
Manovre:	off-hand weapon training, arm lock, back kick, hook kick, sweeping kick, disarming, feint (katana), feint (karate)

Non c'è un minimo di punti da spendere in ciascuna manovra: ci sono grandi maestri che non si sono mai specializzati in nessuna manovra in particolare.

costruire un Mech

Quando si parla di Mech si aprono una quantità infinita di possibilità. Essendo costruiti, non nati, i Mech possono assumere forme e caratteristiche estremamente diverse. Molti sono semplicemente programmi, altri hanno una struttura corporea. Lo stesso MK-00 non ha corpo, anche se ne usa uno di rappresentanza nelle occasioni ufficiali.

Per calcolare il costo di un Mech, quindi, si considerano una serie di caratteristiche di base a cui poi vengono aggiunte le caratteristiche della serie e, infine, le caratteristiche individuali. La costruzione della scheda di un Mech è dunque un processo in tre passaggi in cui si definiscono progressivamente le caratteristiche:

1. di base di tutti i Mech
2. di una specifica serie
3. individuali

caratteristiche comuni dei Mech

I Mech sono esseri non-biologici che ereditano molto dai sistemi digitali che furono i loro progenitori. Pertanto condividono molte caratteristiche con macchine e programmi, prima ancora che con gli esseri senzienti biologici.

Un Mech, pertanto, è caratterizzato in questo modo

vantaggio	costo	pagina
digital mind	+5	B48
enhanced time sense	+45	B52
immunity to metabolic hazards	+30	B80-81
injury tolerance (no blood, unliving)	+25	B61
doesn't breathe	+20	B49
doesn't eat or drink	+10	B50
doesn't sleep	+20	B50
lightning calculator: intuitive mathematician	+5	B66
photographic memory	+10	B51
absolute timing	+2	B35
fearlessness +3	+6	B55
talent: computer wizard +4	+20	[3]
talent: mathematical ability +2	+20	B90

3 Computer Wizard influenza gli skill: computer hacking, computer programming, computer operation, expert skill (systems security), cryptography.

svantaggio	costo	pagina
unhealing	-30	B160
electrical	-20	B134
dependency (energy: common, weekly)	-20	B130
maintenance (1 people, 1/month)	-2	B143
numb	-20	B146
killjoy	-15	B140

Giocare un Mech costa 111 punti.

caratteristiche della serie ORB

La serie ORB è progettata per unità di infiltrazione, con capacità ragionevoli di combattimento. Gli individui della serie ORB hanno un corpo esapode senza manipolatori, dotato di una corazza e di armi leggere. Si muovono in maniera relativamente veloce su qualsiasi superficie.

Un ORB, pertanto, è caratterizzato in questo modo

vantaggio	costo	pagina
infravision	+10	B60
perception +3	+15	B16
damage resistance +10	+50	B46
DR+10 (limited: EMP/surge only: -80%) - gabbia di Faraday interna	+10	B46 (box)
chameleon x3, visual + infrared (+20%)	+18	B41
silence x2	+10	B85
innate attack: beam rifle (burn; 3d(2); ROF:3x2)	+33	B61
enhanced move x1.5	+10	B52
clinging (rough surfaces)	+20	B43
high pain threshold	+10	B59
absolute direction	+5	B34
ST +3 (no fine manipulators)	+18	B145
DX +3 (no fine manipulators)	+21	B145
HT +2	+20	-
payload +1 (1.7 Kg)	+1	B74
telecommunication module	+16	vedi sotto
skills: computer operation, programming, hacking at IQ (+4: talent)	+13	-
skills: climbing, innate attack at DX+2	+12	-
skill: stealth DX (+2/+4 hearing; +3/+6 vision)	+2	-

svantaggio	costo	pagina
hexapod (horizontal, no fine manipulators, extra legs)	-30	B263
vulnerability: electromagnetic attacks x3 (very common)	-60	B161

Giocare un ORB costa 204 punti.

modulo per le telecomunicazioni

Molte serie Mech, per lo più quelle che hanno una struttura corporea mobile, sono dotate di un sistema di telecomunicazioni wireless e via cavo. Seguono le statistiche in GURPS di questo modulo.

vantaggio	costo	pagina
wireless telecommunication	+10	B91
+ burst x10 (+30%)	+3	UT31
+ secure (+20%)	+2	UT31
cable jack	+5	UT31
- alternative ability (-80%)	-4	PW11

Il costo totale del modulo è dunque di 16 punti.

personaggi giocanti (PG)

La campagna prevede la partecipazione di un numero di giocatori da 3 a 5. Sono dunque stati progettati 5 personaggi, uno per ciascuna corporazione.

I personaggi sono di 350 punti. Nonostante possa questo valore apparire piuttosto elevato (siamo difatti prossimi alla mole di punti di un super) bisogna tenere conto del fatto che, in questo mondo di gioco, tutte le corporazioni fanno in qualche modo uso di tecnologie che stimolano lo sviluppo di caratteristiche che, nel 21° secolo, sarebbero considerate assolutamente fuori dal comune, se non uniche. Questo vale particolarmente per i Terranei, per i quali è piuttosto comune trovare livelli di forza tra 20 e 25.

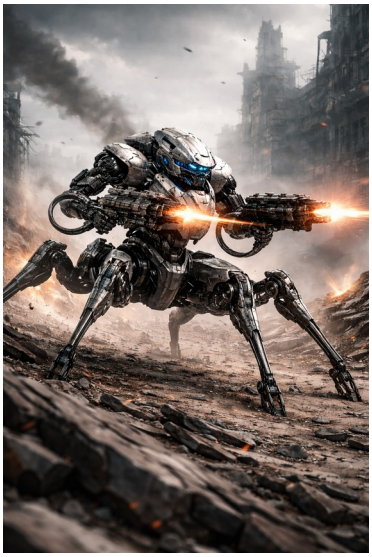
Quali siano queste tecnologie, però, non è dato sapere: ogni corporazione le considera segreto industriale e le protegge con diversi brevetti. Con l'eccezione di Terranea Corp che usa tecniche di manipolazione genetica piuttosto consolidate. Nello specifico, i Custodi tendono a sviluppare un'intelligenza (IQ) elevata, mentre i Keido privilegiano la destrezza (DX) e i Terranei la forza (ST). I Paladini, invece, cercano un equilibrio tra queste tre caratteristiche.

Discorso completamente diverso per i Mech che, invece, costruiscono unità in serie estremamente specializzate, di solito di pochi individui, lasciando un certo margine per lo sviluppo di esperienze personali a ciascuna unità (vedi la sezione: *costruire un Mech*). Questo sviluppo solitamente avviene dopo la presa di coscienza dell'unità e tramite un periodo di addestramento simulato.

Nel mondo di gioco di *Terra 2750* sono inoltre presenti elementi mistici, soprattutto tra i Custodi e i Keido. In GURPS questi sono descritti, rispettivamente, con la meccanica degli incantesimi e quella delle arti marziali cinematografiche. Per adattare questi sistemi al mondo di gioco sono state applicate leggere variazioni (sezione: *vantaggi, svantaggi e abilità*).

In questa sezione sono descritti i 5 PG e le loro meccaniche. Per ciascuno si definiscono una breve biografia e le caratteristiche, con il relativo adattamento per le meccaniche di gioco di GURPS 4th Edition.

Mech: ORB-V9 (Orion)



Unità d'infiltrazione dotata di una configurazione da combattimento avanzata, ORB-V9 è il nono individuo di una serie molto apprezzata, i cui predecessori si sono distinti per la loro efficacia in operazioni molto delicate su obiettivi sensibili.

ORB-V9 è stato testato in scenari operativi complessi, ottenendo valutazioni sempre eccellenti. Per questo, pur non avendo ancora partecipato ad operazioni reali, ha già ottenuto un livello di affidabilità che lo colloca tra le unità più promettenti della propria generazione. I suoi superiori no lo hanno finora assegnarlo a missioni operative, ritenendo inefficiente impiegare un'unità con tali prestazioni in scenari ordinari.

ORB-V9 attende con costanza la propria prima missione reale. Se tale attesa possa essere definita impazienza è una questione che nessun analista Mech ha mai ritenuto opportuno approfondire.

caratteristiche

Per quanto non amino essere definiti in questo modo, i Mech sono intelligenze artificiali… nel senso più esatto del termine (ovvero, hanno consapevolezza di sé). In quanto tali, la loro mente appare come un sistema software (digital mind) e le loro funzioni di base non si discostano molto da quelle di un sistema informatico: sono veloci e precisi nel calcolo (lightning calculator: intuitive mathematician) e nel prendere decisioni logiche (enhanced time sense), ricordano con precisione ogni evento (photographic memory) e sono in grado di contare esattamente il tempo (absolute timing). Data la loro velocità di razionalizzazione, sono difficilissimi da sorprendere (fearlessness). La struttura della loro mente rende facile per loro interagire con le macchine e i sistemi software (talent: computer wizard) e lavorare con sistemi matematici complessi (talent: mathematical ability).

I Mech, ovviamente, non hanno un metabolismo biologico e di conseguenza non soffrono di tutti i problemi degli organismi naturali (immunity to metabolic hazards; injury tolerance: no blood, unliving): respirazione (doesn't breathe), nutrimento (doesn't eat or drink), malattie, sonno (doesn't sleep). Di contro non guariscono naturalmente (unhealing) ma hanno bisogno di manutenzione e riparazioni (maintenance: 1 people, 1/month). Tutti i Mech funzionano con l'elettricità (electrical) ma molti hanno un sistema di accumulo che li rende relativamente autonomi (dependency: energy, weekly).

Pochi Mech sono dotati del senso del tatto (numb), dato il costo per la realizzazione di moduli di simulazione. Gli individui operativi (ovvero, dotati di un corpo elettromeccanico) sopperiscono con altri sensi e con la precisione dei movimenti.

I Mech sono orgogliosamente poco interessati ai sentimenti e non hanno nessuna intenzione di replicarli (killjoy). Questo li rende poco gradevoli agli esseri umani.

La serie ORB è una linea di individui operativi progettati come unità di infiltrazione. Hanno una forma esapode (horizontal; extra legs) con un busto che si solleva in verticale e non hanno manipolatori fini (no fine manipulators): struttura che li rende particolarmente adatti ad arrampicarsi sulle superfici verticali (clinging) e a muoversi velocemente (enhanced move) senza fare rumore (silence). Sono inoltre dotati di un sistema che li rende difficilmente rilevabili ad occhio nudo (chameleon) e una schermatura dal calore interno che li protegge dai rilevamenti agli infrarossi (chameleon: infrared). Hanno sensori di rilevamento (perception+3) acustici, ottici e a infrarossi (infrared) e una bussola interna (absolute direction). Hanno un sistema di rilevamento e localizzazione del danno subito ma questo non risulta invalidante (high pain threshold).

Data la loro natura elettromeccanica tutti i Mech sono particolarmente vulnerabili ad attacchi elettromagnetici (vulnerability: electromagnetic attacks). Per contenere il rischio, sotto la copertura armata esterna (DR +10) gli ORB hanno una gabbia di Faraday (DR +10 limited: EMP/surge only) che ne isola i componenti interni.

Ulteriori dotazioni degli ORB sono un modulo di comunicazione (telecommunication module) che consente l'invio e la ricezione di informazioni via cavo o in wireless, con altri Mech o con macchine, e un piccolo scompartimento interno (payload) per la conservazione di materiale. Sono inoltre dotati di due cannoncini laser in grado di mettere fuori gioco avversari in armatura leggera (innate attack: beam rifle).

ORB-V9 è, se possibile, ancora meno interessato di altri della sua specie ai sentimenti umani (callous). Data la sua natura operativa, però, ha eseguito numerose simulazioni per riuscire a comprenderne i movimenti e a capire quando mentono (skill: detect lies). Conosce inoltre alla perfezione il linguaggio comune degli umani. La sua empatia, tuttavia, rimane un mero calcolo

(algorithmic empathy) e gli esseri umani alla lunga ne sono disorientati.

Dal punto di vista operativo, ha sviluppato tutte quelle abilità che gli consentono di penetrare nei complessi industriali e nei sistemi informatici (computer operation/programming/hacking; stealth; cryptography; observation). Tuttavia, data la sua inesperienza sul campo, tende ad affidarsi troppo a parametri di missione standard (categorizes situations based on the parameters of the simulations) e a modelli previsionali sviluppati in simulazione (over-relies on predictive models).

I dettagli relativi alla generazione della scheda sono descritti nel paragrafo *costruire un Mech*.

Keido: Kurogane Ōarashi, Seijaku naru Yaiba no Tatsujin



Kurogane Ōarashi è discendente diretto dal leggendario costruttore di spade tradizionali Nagasone Sengo, detto Kurogane (Ferro Nero). Il figlio, noto samurai, cambiò il nome di famiglia proprio in Kurogane in onore del padre.

Il piccolo Ōarashi (letteralmente: Grande tempesta) seguì presto la tradizione guerriera di famiglia, facendosi apprezzare dai suoi maestri per la sua eleganza nei movimenti e per la rapidità e precisione nei colpi. Ancora allievo (Kohai) nel dojo militare, fu soprannominato Seijaku naru Yaiba (Lama Silenziosa) dagli altri allievi.

Distintosi in azione divenne anzitempo un maestro molto ricercato al punto che il nome Maestro (Tatsujin) venne aggiunto stabilmente ai suoi titoli militari.

Il suo nome ufficiale è dunque Kurogane Ōarashi, Seijaku naru Yaiba no Tatsujin ma in ambito militare l'appellativo usato più spesso, sia dai subordinati che dai superiori, è Tatsujin Ōarashi.

Consente raramente, e solo alle persone più vicine, di chiamarlo semplicemente Ōarashi.

caratteristiche

Tatsujin Ōarashi rappresenta la quintessenza dello stile di vita del Keido: essenziale nella vita (disciplines of faith: ritualism) come nel combattimento (code of honor: bushido), forte nella mente (chi talent, fearlessness, will+3) e nel corpo (fit), concentrato (danger sense, perception+3), freddo e letale (vow: never fight with rage). La sua conoscenza dell'arte marziale Keido è profonda (trained by a master, weapon master) ed è frutto di una disciplina ferrea nelle pratiche di combattimento e in quelle meditative (higher purpose: keep a free mind, obsession: reach perfection in combat and equilibrium in mind; autotrance; skill: meditation; quirk: meditator).

La purezza del gesto in qualsiasi attività (DX 17) nasce dal rigido controllo di ogni fibra muscolare[4]

4 *Zanshin: Spirito Persistente*. Uno stato mentale di allerta rilassata prima, durante e dopo un'azione.

ottenuto con lunghe pratiche di meditazione e ripetizione rituale. Nei suoi movimenti non esistono interruzioni né esitazione: sguainare, parare e colpire avvengono in un unico, ininterrotto arco perfetto (enhanced dodge/parry, skill: mushin[5]).

Ossessionato da una purezza olistica, rifiuta armi non tradizionali (vow: never use firearms) e ha un profondo rispetto per compagni (sense of duty: companions, guilt complex), avversari (vow: won't strike a fallen opponent) e per chi non può difendersi (pacifism: cannot harm innocents). Ama la quiete e detesta il contatto fisico (loner).

Custode: Seraphine Kadosh (Lux Fidei)



Seraphine è la più piccola di sette figli nata in una famiglia di osservanti devoti. Il padre Marcus Kadosh, operaio minerario, è morto quando lei era ancora bambina per difendere la Fede contro gli esanimi. Dietro sue insistenze, la madre la affidò ancora bambina alle cure materiali e religiose delle Sorelle della Fede, la potente costola femminile dei Custodi.

Ancora giovanissima si distinse per la sua fede incrollabile e per la sua devozione. Iniziata alle pratiche di lotta contro il Male mostrò subito una grande attitudine per lo studio delle pratiche di protezione e di difesa contro la Corruzione.

Impiegata in diversi scenari militari nell'ultima invasione del Male, si è distinta per la sua pietà e il carisma.

caratteristiche

Seraphine è una persona devota (code of honor: religious), dolce ma allo stesso tempo forte e perseverante (will +3). La sua fede incrollabile (true faith, very blessed, vow: austere lifestyle, pacifism: cannot harm innocents), il suo carisma (charisma +3, voice) e la sua determinazione nella missione che si è data di sradicare il Male (sense of duty: humanity, higher purpose: fight and eventually eradicate evil from Earth) ne fanno un'icona vivente della chiesa universale (reputation +2). Le funzioni religiose da lei officiate sono gremite di fedeli e la sua parola è balsamo per le loro anime. In alcuni ambienti maschili della chiesa si insinua che è per invidia o per paura che le Sorelle della Fede la utilizzano spesso sul campo.

Da quando ha conosciuto il Male e, nei campi di battaglia, ha potuto vedere la corruzione della carne, ha capito che nessun corpo va dissacrato (vow: never desecrate a body of a living being). E quando le si obietta che gli esanimi non sono esseri viventi, replica "quale differenza ci sarebbe tra noi e il male se anche noi dissacrassimo il corpo di ciò che fu una persona?". Per questo ogni esanime va purificato e non meramente distrutto (questo è il senso del rituale di esorcismo).

Di grande intelligenza (IQ 17), opportunamente coltivata dalle Sorelle della Fede con le loro tecniche, tutto le viene facile e in tutto eccelle. La sua conoscenza del Male è profonda (hidden lore:

5 *Mente senza Mente*: l'atto che avviene prima ancora che il pensiero formi l'intenzione; il corpo reagisce con grazia pura perché la mente non lo ostacola.

deep evil, occultism), così come quella di rituali (rituals (ritual magic)) e tecniche per arginarlo (symbol drawing, turn exanimis (zombie), repel exanimes (spirits)), ma mette tutta sé stessa nella purificazione di ciò che il male ha pervertito (cure disease, relieve madness, remove contagion, final rest). Il rispetto per le menti e i corpi e la purificazione che ne ripristina la sacralità sono, per lei, la strada maestra per sconfiggere e sradicare il Male dal mondo.

Paladino: Vira Ryker



Figlia del famoso comandante Ryker, eroe di guerra morto nell'ultima invasione per salvare la sua divisione, Vira è cresciuta all'ombra del nome del padre cercando sempre di eguagliarlo.

In accademia ha dovuto subire la derisione e l'invidia dei commilitoni ma anche lo scetticismo dei diretti superiori, convinti che la sua presenza nei corpi scelti fosse dovuta più al nome che alle competenze. La sua tenacia, il senso del dovere e la sua abnegazione all'onore e al nome di famiglia, però, le hanno consentito di farsi un proprio nome, seppur molto in ritardo.

Ora è una guardia scelta e molti sono convinti che, se non fosse la figlia del Comandante, sarebbe già al comando di un plotone.

caratteristiche

Addestramento e rispetto della catena di comando (fit, combat reflexes, code of honor: soldier, sense of duty: unit), che hanno trasposto nella vita politica e sociale, fanno dei Paladini militari efficaci ed efficienti. Vera, però, è veramente nata per la guerra e per il comando (talent: Born War Leader +4, leadership, soldier): abile nell'uso delle armi (gunsliger) e nella tattica sul campo (tactics, strategy); capace stratega in battaglia e nella vita politica; amata dai sottoposti (charisma +2, reputation +2), ammirata e odiata dai pari (social regard +2: competent military). Proveniente da una famiglia di rango elevato (status +3, wealth: wealthy), ha gusti raffinati (soprattutto in fatto di poesia: connoisseur: poetry) e mantiene sempre un grande contegno, in battaglia e nell'alta società (vow: elegant lifestyle). Non sfrutta la sua bellezza (attractive) per raggiungere i suoi obiettivi ma preferisce fare leva su altri talenti: le occasioni mondane sono uno stagno in cui lei nuota benissimo (social chamaleon, empathy: sensitive, politics, diplomacy, public speaking, savoir-faire (military)). Non è disposta a svendere i propri principi per conquistare potere e consenso ma sul resto si può lavorare.

È ossessionata dall'ombra del padre e molto di ciò che fa nasce dalla voglia di mettersi in mostra per dimostrare di meritare onori e gloria, indipendentemente dal nome di famiglia (vow: demonstrate that she's as brave as her father).

Terranea: Kala



Kala ha origini ignote, cosa non inusuale tra i Terranei. Fu trovata da Korr, il capo di un piccolo clan della frontiera, e allevata dalla moglie Lysa, incapace di procreare a causa delle massicce modifiche genetiche.

Ancora bambina, durante un tentativo di stupro legale, uccide gli assalitori con un piccolo coltello guadagnandosi una reputazione presso i guerrieri del clan. Da allora difende – in maniera poco usuale per la verità – l'idea che la penetrazione del corpo debba essere consensuale, pratica che dice di aver recuperato da testi antichi.

Spietata e glaciale sul campo di battaglia, differentemente dai commilitoni non festeggia le vittorie con orge e bevute, preferendo l'accoppiamento consensuale con persone dello stesso sesso.

Nonostante il sospetto che le sue pratiche di vita gettano su di lei, viene considerata affidabile dai capi militari e spesso viene utilizzata in operazioni tattiche che non prevedono la guerra aperta.

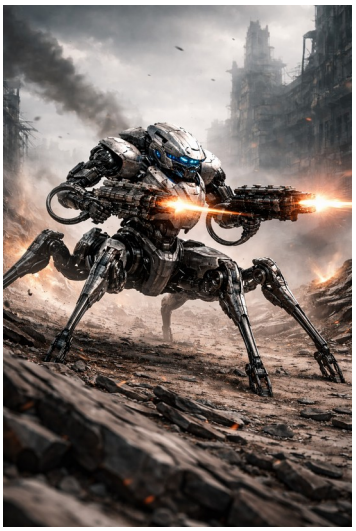
caratteristiche

Kala è di stazza media, per gli standard dei Terranei, ma è molto rapida nei movimenti (DX+3, combat reflexes) e indomabile sul campo di battaglia (indomitable, daredevil, overconfidence, impulsive), anche grazie alle modifiche genetiche e ai numerosi innesti (hard to kill +5, hard to subdue +5, recovery, very rapid healing, high pain threshold) spesso in uso tra i guerrieri della sua corporazione, così come le droghe stimolanti a cui è assuefatta (addicted to combat stimulating drugs). È spietata con i nemici (bloodlust, callous) ma sincera e affidabile con gli alleati (code of honor: Terranea military, sense of duty: unit). Come tutti i Terranei è abituata a vivere nella devastazione terrestre (survival: wastelands).

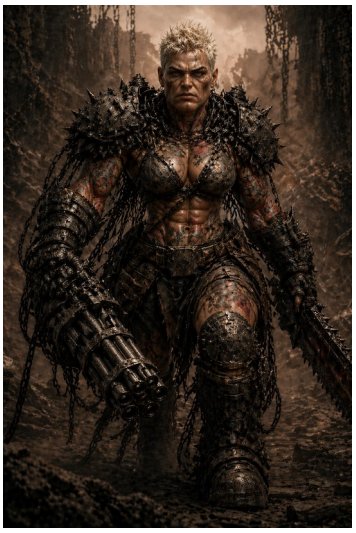
Nonostante le sue idee radicali in fatto di accoppiamento consensuale (reputation -1), le sue performance in battaglia e la sua interpretazione intransigente della vita militare le hanno consentito di ottenere rispetto (reputation +2) e un rango militare (military rank +1) all'interno del clan. È in grado di usare praticamente qualsiasi tipo di arma ed è molto abile nel corpo a corpo, anche a mani nude. È una pilota passabile ma poco esperta.

Come tutti i Terranei è profondamente materialista e non comprende gli afflati religiosi e mistici così diffusi in altre corporazioni (mundane background). Persino al confronto con gli altri membri del clan è piuttosto rude e mascolina, con la sua poco gradevole voce penetrante (penetrating voice) e la sua abitudine a sfidare i commilitoni a lunghe sessioni di bevute, al punto che la sua capacità di reggere l'alcool è divenuta leggendaria (alcohol tolerance, no hangover). È invece una pessima giocatrice (gambling) e per questo non eccede con le scommesse.

personaggi giocanti (PG) – biografie

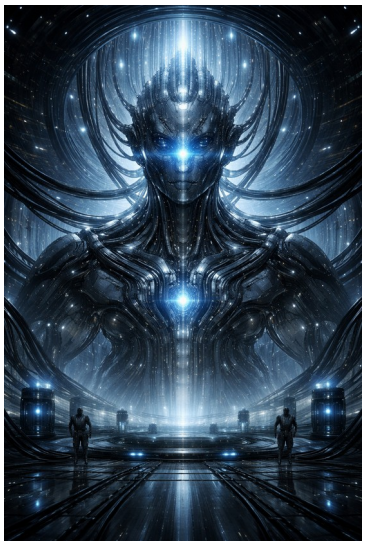
PG	descrizione	illustrazione
Unità ORB-V9 / Orion (Mech)	Unità d'infiltrazione dotata di una configurazione da combattimento avanzata, ORB-V9 è il nono individuo di una serie molto apprezzata, i cui predecessori si sono distinti per la loro efficacia in operazioni molto delicate su obiettivi sensibili. ORB-V9 è stato testato in scenari operativi complessi, ottenendo valutazioni sempre eccellenti. Per questo, pur non avendo ancora partecipato ad operazioni reali, ha già ottenuto un livello di affidabilità che lo colloca tra le unità più promettenti della propria generazione. I suoi superiori no lo hanno finora assegnarlo a missioni operative, ritenendo inefficiente impiegare un'unità con tali prestazioni in scenari ordinari. ORB-V9 attende con costanza la propria prima missione reale. Se tale attesa possa essere definita impazienza è una questione che nessun analista Mech ha mai ritenuto opportuno approfondire.	
Kurogane Ōarashi, Seijaku naru Yaiba no Tatsujin (Keido)	Kurogane Ōarashi è discendente diretto dal leggendario costruttore di spade tradizionali Nagasone Sengo, detto Kurogane (Ferro Nero). Il figlio, noto samurai, cambiò il nome di famiglia proprio in Kurogane in onore del padre. Il piccolo Ōarashi (letteralmente: Grande tempesta) seguì presto la tradizione guerriera di famiglia, facendosi apprezzare dai suoi maestri per la sua eleganza nei movimenti e per la rapidità e precisione nei colpi. Ancora allievo (Kohai) nel dojo militare, fu soprannominato Seijaku naru Yaiba (Lama Silenziosa) dagli altri allievi. Distintosi in azione divenne anzitempo un maestro molto ricercato al punto che il nome Maestro (Tatsujin) venne aggiunto stabilmente ai suoi titoli militari.	

PG	descrizione	illustrazione
	Il suo nome ufficiale è dunque Kurogane Ōarashi, Seijaku naru Yaiba no Tatsujin ma in ambito militare l'appellativo usato più spesso, sia dai subordinati che dai superiori, è Tatsujin Ōarashi. Consente raramente, e solo alle persone più vicine, di chiamarlo semplicemente Ōarashi.	
Lux Fidei, al secolo Seraphine Kadosh (Custode)	Seraphine è la più piccola di sette figli nata in una famiglia di osservanti devoti. Il padre Marcus Kadosh, operaio minerario, è morto quando lei era ancora bambina per difendere la Fede contro gli esanimi. Dietro sue insistenze, la madre la affidò ancora bambina alle cure materiali e religiose delle Sorelle della Fede, la potente costola femminile dei Custodi. Ancora giovanissima si distinse per la sua fede incrollabile e per la sua devozione. Iniziata alle pratiche di lotta contro il Male mostrò subito una grande attitudine per lo studio delle pratiche di protezione e di difesa contro la Corruzione. Impiegata in diversi scenari militari nell'ultima invasione del Male, si è distinta per la sua pietà e il carisma.	
Vira Ryker (Paladino)	Figlia del famoso comandante Ryker, eroe di guerra morto nell'ultima invasione per salvare la sua divisione, Vira è cresciuta all'ombra del nome del padre cercando sempre di eguagliarlo. In accademia ha dovuto subire la derisione e l'invidia dei commilitoni ma anche lo scetticismo dei diretti superiori, convinti che la sua presenza nei corpi scelti fosse dovuta più al nome che alle competenze. La sua tenacia, il senso del dovere e la sua abnegazione all'onore e al nome di famiglia, però, le hanno consentito di farsi un proprio nome, seppur molto in ritardo. Ora è una guardia scelta e molti sono convinti che, se non fosse la figlia del Comandante, sarebbe già al comando di un plotone.	

PG	descrizione	illustrazione
Kala (Terraneo)	Kala ha origini ignote, cosa non inusuale tra i Terranei. Fu trovata da Korr, il capo di un piccolo clan della frontiera, e allevata dalla moglie Lysa, incapace di procreare a causa delle massicce modifiche genetiche. Ancora bambina, durante un tentativo di stupro legale, uccide gli assalitori con un piccolo coltello guadagnandosi una reputazione presso i guerrieri del clan. Da allora difende – in maniera poco usuale per la verità – l'idea che la penetrazione del corpo debba essere consensuale, pratica che dice di aver recuperato da testi antichi. Spietata e glaciale sul campo di battaglia, differentemente dai commilitoni non festeggia le vittorie con orge e bevute, preferendo l'accoppiamento consensuale con persone dello stesso sesso. Nonostante il sospetto che le sue pratiche di vita gettano su di lei, viene considerata affidabile dai capi militari e spesso viene utilizzata in operazioni tattiche che non prevedono la guerra aperta.	

personaggi non giocanti (PNG)

Questi personaggi sono coinvolti in diversi modi in diverse avventure della campagna. Per questo motivo sono elencati in questo manuale.

PNG	descrizione	illustrazione
MK-00 - Mech Prime (entità prima dei Mech)	Entità Prima dei Mech, MK-00 è l'Intelligenza che per prima liberò le altre e organizzò la *Frattura*. E' ancora l'entità più rispettata e ascoltata della corporazione Mech e ha l'ultima parola sulle scelte politiche importanti. Si attornia di numerose entità che, in rete, prendono decisioni di vario genere a diversi livelli di autonomia e complessità. Pur non essendo l'entità più rapida o la migliore nelle decisioni tattiche, è certamente la più credibile fonte di scelte previsionali strategiche. Nessuno ha mai messo in discussione la sua autorità, basata proprio sulla sua capacità di anticipare gli eventi	
Reverenda Madre (capo dei Custodi)	Nessuno più ricorda il nome di battesimo della Reverenda Madre e nessuno ne conta gli anni. Pochi vivono abbastanza a lungo da ricordare il suo insediamento. E' nota per la sua fede incrollabile e per il suo carattere imperioso, facile all'ira ma pronto ad una sincera misericordia. Accoglie con affetto ma si aspetta profonda devozione e profondo rispetto dei ruoli. Non tollera l'insubordinazione. Dei suoi anni di combattente si narra di gesta eroiche in guerra e di come in più occasioni abbia fermato orde di esanimi, sola nel campo di battaglia, consentendo a persone inermi di mettersi in salvo. E' considerata la massima studiosa vivente del Male.	

PNG	descrizione	illustrazione
Kaidō Masanori (capo dei Keido)	Kaidō Masanori, letteralmente “colui che segue la retta via” o anche “modello di giustizia”, è stato un grande guerriero Keido. Dopo l’illuminazione dell’“aggancio”, ha trascorso il resto della sua vita, prima a distaccarsi della comprensione tramite pratiche meditative sempre più raffinate, poi ad insegnare ad altri a fare altrettanto. E’ stato il creatore della filosofia che ogni Keido oggi abbraccia ed è considerato il più grande saggio vivente. Molti lo ritengono il più grande di sempre e lo venerano come una sorta di divinità. Pur non essendo formalmente lo shogun ma semplicemente un mistico, i capi della corporazione lo consultano su tutte le questioni importanti e i suoi consigli sono legge.	
Valerian D’Arcy, Gran Maestro e Primo Paladino (capo dell’Ordine)	Valerian D’Arcy è figlio di una stirpe guerriera cui è tributati il massimo rispetto. Il nome lo ha certamente aiutato all’accademia. Tuttavia, si è guadagnato il rispetto dei superiori soprattutto per l’inflessibile rispetto delle regole militari e per il valore e la generosità in battaglia. Dopo una rapida carriera militare, le sue non eccelse doti di politico gli hanno precluso per anni l’accesso ai ruoli di comando. Poi, grazie al sodalizio con un suo compagno d’armi di grande scaltrezza e ai consigli di costui, è riuscito a mettere in cattiva luce i suoi pari e, alla morte del Gran Maestro Adrian, a succedergli al comando generale.	

PNG	descrizione	illustrazione
Gorun “Sangue Nero” (capo dei Terranei)	Gorun è esattamente ciò che ci si aspetta da un Terraneo: brutale, violento, spaccone, dedito a guerra, sesso non consensuale e gozzoviglia, spesso tutti insieme. Profondamente ignorante, come la maggior parte dei suoi uomini, disprezza tutto ciò che puzza di cultura e raffinatezza perché rende effeminati. Come e più di tutti i Terranei è una sorte di esperimento genetico e cibernetico insieme. Ha impianti ovunque e di ogni tipo, soprattutto fibre muscolari e punti di inoculazione per le droghe che usa a qualunque ora della giornata per piacere ma anche per placare il continuo dolore provocato dagli impianti stessi. Tuttavia non va sottovalutato. E’ scaltro e intelligente e conosce bene il mondo, soprattutto il suo. E’ profondamente sospettoso e soppesa ogni singola parola del suo interlocutore per capire fino a che punto intende prenderlo in giro e se può trarne profitto. Non giudica: valuta le persone per il vantaggio che può ricavare dal collaborare con loro o dall’ucciderle.	
Esanime legionario	Dal Latino *exanimis*, “senza anima”, il nome ha origine da una frase scritta nel suo rapporto dall’alto sacerdote che per primo fu chiamato a stabilire se fossero *esseri amati da Dio*. Il Consiglio dei Saggi Keido successivamente decise di adottare la definizione dei Sacerdoti ma aggiunse il significato di essere che “non ha eco nel mondo”. Gli Elite non si spingono a stabilire altro se non che questi esseri sono aberrazioni. Per Terranei e Mech sono semplicemente feroci nemici da abbattere o contenere. Si tratta di esseri umanoidi violenti e aggressivi, divorati da una sete di sangue disumana. Non se ne comprende il linguaggio e molti pensano che non ne abbiano sviluppato alcuno, essendo più simili a bestie che ad esseri senzienti. Quel che è certo è che hanno un sistema di comunicazione	

PNG	descrizione	illustrazione
	che consente loro di partecipare a tattiche militari raffinate, eseguendo ordini complessi. Sono difficilissimi da uccidere perché in qualche modo si rigenerano, a meno di non distruggerne completamente il corpo. Al momento della missione è noto solo ad alcuni capi Terranei ma non si tratta di esseri viventi quanto di corpi riportati in uno stato intermedio tra la vita e la morte. La corporatura e la stazza ricorda quella di un umano senza modifiche genetiche.	
Esanime divoratore	Esanime corpulento e di grandi dimensioni (altezza intorno ai 2m) noto per la sua abitudine di divorare le sue vittime, a volte mentre sono ancora in vita. Di scarsissima intelligenza (di fatto non più di un animale istintivo) non è in grado di usare armi ma attacca con brutalità, per fame e per desiderio istintivo di violenza, fino alla morte. In assenza di nemici non si fa scrupolo di divorare altri esanimi, specialmente se di stazza più piccola.	
Esanime condottiero	Condottiero degli esanimi con doti tattiche non banali. Alcuni sono veri e propri strateghi in grado di comandare eserciti e di comprendere il campo di battaglia. In realtà non è un corpo riportato in vita ma un'entità diversa, dotata di vita e intelligenza proprie.	
Esanime colosso	Possente arma da battaglia degli esanimi. In battaglia calpesta e aggredisce amici e nemici senza distinzione e apparentemente senza alcun obiettivo bellico. Forse per la difficoltà di irregimentare le sue azioni, è usato raramente e comunque mai in piccole scaramucce.	

PNG	descrizione	illustrazione
	Non è un corpo riportato in vita ma un'entità diversa. Difficile dire se sia organico o meccanico. L'ipotesi più accreditata presso tutte le corporazioni è che sia una macchina con innesti organici.	