

ERG II

UN PIANETA DI FRONTIERA

Erg II è un satellite di Erebos γ , terzo pianeta nel sistema della stella Erebos. Economicamente è un'importantissima fonte di **platino**, prezioso elemento chimico indispensabile al processo di sintesi dell'acqua – che è imprescindibile sia per la sopravvivenza degli esseri umani nello spazio sia, in enormi quantità, per la terraformazione dei pianeti.

Erg II è esso stesso un mondo **terraformato**, il che significa *abitabile* per gli esseri umani... abitabile, sì, ma non necessariamente *ospitale*. L'acqua non è naturalmente presente nel suo suolo, neppure in tracce, ma è stata introdotta artificialmente sul satellite allo stato gassoso, e solo nella minima quantità necessaria a modificarne l'atmosfera. A occhi umani, l'astro si presenta come uno sterminato, raggrinzito deserto. La poca vegetazione inselvaticata – importata da altri pianeti come anche gli animali – ha forme tragiche e rinsecchite, ben diversa dai preziosi tesori che le fattorie custodiscono nelle loro serre. Le basse temperature raggiungono spesso (e a certe latitudini oltrepassano di molto) il limite della sopportazione umana, tranne che durante il lungo giorno equatoriale, dove sono invece fin troppo alte: in questa fascia di deserto riarso si concentra la maggior parte degli insediamenti, compresa la capitale di Erg II, **Nova Goa**, che sorge attorno al suo unico spazioporto.

Nubi di polvere rossa si alzano dal suolo portate dal vento in continue e furiose tempeste che insanguinano il cielo a bassa quota, impediscono le trasmissioni a distanza, ostacolano il volo ed erodono incessantemente le infrastrutture. Enorme al limitare del cielo è sempre visibile la curvatura anch'essa rossiccia di Erebos γ , l'enorme pianeta di tipo gioviano del quale Erg II è una luna. La sincronia fra i movimenti di questi due corpi celesti crea sulla superficie del satellite una vasta zona d'ombra permanente, una regione mai raggiunta direttamente dalla luce della stella Erebos: i coloni la chiamano semplicemente “la **Tenebra**”, e in quel territorio nessuno osa inoltrarsi. Nella Tenebra vanno solo sonde minerarie automatizzate, in cerca di nuovi giacimenti di platino, poiché è proprio ai margini della regione oscura che finora sono stati trovati i più ricchi.

Nonostante la desolazione e gli estremi climatici, Erg II è un mondo pressoché autosufficiente: *deve* esserlo, poiché nella dura realtà dell'economia interplanetaria un mondo minerario è una semplice industria, la quale non può costare ai suoi padroni più di quanto produce. Nei ranch che punteggiano le regioni più vicine all'equatore migliaia e migliaia di famiglie di coloni, indurite dalle difficoltà ambientali, coltivano soprattutto in serra piante a uso tessile e alimentare, allevano alcuni animali per la carne, il latte e il cuoio, traggono da pannelli solari e semplici pale eoliche l'energia elettrica strettamente necessaria al loro stesso consumo. A potersi permettere un largo uso di prodotti importati sono solo i **nobili**, un'élite che dai palazzi a torre situati nel cuore di Nova Goa amministra l'intera luna per conto dell'aristocrazia mercantile di mondi lontani.

La principale industria è quella estrattiva: dalle varie colonie minerarie, il minerale

grezzo di platino confluisce su strada ferrata a **Secunda**, vasto sobborgo industriale della capitale, dove hanno sede gli impianti di trattamento e raffinazione; poi il platino lavorato entra a Nova Goa e viene caricato su navi dirette fuori dal sistema di Erebos.

Come in tutta la galassia, anche su Erg II vige un sistema di **caste** geneticamente determinate, nelle quali ogni colono trova collocazione per nascita. Secoli di ingegneria genetica e selezione hanno fissato le caste in riconoscibili sottospecie dell'*Homo sapiens*, ciascuna biologicamente adattata al proprio specifico compito o professione. I minatori, per esempio, hanno una ridotta statura, grande forza muscolare, efficiente economia respiratoria, sensi acuiti per ovviare alla scarsa visibilità, mani dalla stretta possente (grazie alle lunghe dita e ai polpastrelli molto ruvidi) con cui scalare rocce e smuovere oggetti pesanti: tutti adattamenti al loro particolare ambiente di lavoro. Allo stesso modo, un contabile avrà una minore forza fisica, ma un'accresciuta capacità cerebrale per quanto attiene al calcolo e alla memorizzazione di dati. Esistono centinaia di tali caste specializzate, che vivono in reciproca segregazione per tutto ciò che afferisce alla sfera privata e hanno, in particolare, il tassativo divieto di incrociarsi sessualmente. La "purezza" delle caste è talmente importante per la mentalità comune che perfino in un piccolo mondo di frontiera come Erg II è presente un'efficientissima e temutissima Polizia Genetica. La procreazione inter-casta è infatti un crimine grave, che resta impunito solo quando perpetrato da esponenti dell'élite, i quali in tal caso fanno modificare in utero il DNA del nascituro così da "adottarlo" nella propria superiore casta.

Oltre che di asperità ambientali e di barriere sociali, Erg II è anche un mondo di misteri: il più evidente di questi è **Ghost Town**, una colonia mineraria (un tempo chiamata ufficialmente "Opera") abbandonata da decenni, proprio sul limitare della Tenebra. Che cosa abbia portato all'abbandono di Ghost Town non è affatto chiaro, ma nessuno crede davvero che i filoni di platino nella zona si siano esauriti: piuttosto, molti parlano sottovoce dell'inspiegabile scomparsa di numerosi minatori, un evento del quale non sarebbe mai stata accertata la causa.

Tecnologia

Esistono nella galassia tecnologie estremamente avanzate, specialmente per ciò che riguarda i viaggi interstellari, la terraformazione e la genetica, ma ben poco di tutto ciò interessa la vita quotidiana dei coloni di Erg II, che è un mondo estremamente povero e spartano.

Poiché eventuali velivoli sarebbero paralizzati dalle tempeste di polvere, tutti gli spostamenti avvengono con mezzi di superficie: tanto con automezzi quanto a dorso di animali, ma soprattutto con le ferrovie, che rappresentano il mezzo principale per il trasporto delle merci. Le tempeste interferiscono anche con le comunicazioni, così che i coloni hanno da tempo rinunciato alle trasmissioni senza fili: un messaggio deve, di norma, essere riferito o consegnato di persona. È presente una rete per la trasmissione di dati via cavo, ma viste le difficoltà (e quindi l'elevato costo) di mantenerne le infrastrutture nel clima di Erg II, essa è della peggior qualità e ha pochi punti d'accesso: l'equivalente di utilizzare modem a 56 kB su doppino di rame, nella migliore delle ipotesi.

Per quanto riguarda l'ingegneria genetica, di norma se ne vedono solo gli effetti a lungo termine, concretizzati nelle appariscenti differenze fra le persone delle varie caste occupazionali. Imbattersi in un ingegnere genetico o un tecnico genetico qualificato è una vera rarità, su Erg II (e quei pochi lavorano quasi sicuramente per il

governo e/o per la PolGen).

Religione e poteri mentali

In tutto l'universo alcuni rari individui, meno di uno su un milione, manifestano facoltà psichiche "paranormali": facoltà che neppure la scienza avanzata di quest'epoca riesce a *spiegare* adeguatamente, nonostante che i loro sorprendenti effetti siano stati dimostrati, misurati e classificati. Neurochirurgia e biotecnologia non hanno mai saputo dar ragione delle eventuali origini organiche di tali poteri, né replicarli, mentre tutto ciò che hanno potuto gli studi genetici è stato dimostrare che *non* vi è una correlazione osservabile fra tali facoltà e i geni.

L'esistenza dei poteri psionici è alla base della religione oggi maggiormente diffusa in tutto il cosmo, nella quale gli individui psionicamente dotati assumono il ruolo di sacerdoti. Ciò non entra in conflitto con il sistema castale, ma anzi lo consolida, poiché ciascun individuo verificatamente "dotato" svolge funzioni sacerdotali *solo all'interno della propria casta di nascita*.

Nella maggior parte dei casi, le doti psioniche dei sacerdoti sono estremamente deboli, accertabili solo con verifiche strumentali, ma ciò che conta sul piano simbolico è che tale dono sia presente. Quanti invece posseggono poteri appariscenti, e sono rarissimi, non sempre trovano (o cercano) accoglienza nelle gerarchie ecclesiastiche: accade che sfidino le autorità religiose promulgando eresie, o che impieghino i propri talenti per scopi ancor più singolari.

Fazioni

Gli Adatti

È una procedura standard... Secoli fa, quando la terraformazione di Erg II era appena iniziata, fu inviata sul satellite una missione per svolgere una serie di compiti che coadiuvassero il processo in atto (per esempio, trapiantare e coltivare alcuni organismi vegetali). Gli astronauti di quella prima base, la sonda AST-1, erano stati sottoposti a radicali procedure di ingegneria genetica per renderli capaci di adattamento a quell'ambiente ancora completamente inumano e ostile. Tutto come da procedura standard, appunto, ma su Erg II avvenne un qualche imprevisto: quando gli attuali coloni giunsero in massa da altri pianeti, inspiegabilmente i discendenti dell'antica prima missione non li accolsero a braccia aperte. Anzi, non si mostrarono affatto. Erano nascosti nell'ombra, osservavano a distanza quelli che vedevano come invasori alieni, in attesa di avere gli elementi per *giudicarli*.

I coloni li chiamano impropriamente "nativi", o con epiteti molto meno lusinghieri, mentre nella propria lingua – tanto arcaica quanto imbarbarita – le persone di questo popolo usano chiamare sé stesse "gli Adatti". Il loro numero non può essere in alcun modo stimato, ma è chiaro che grazie a modificazioni sia fisiche, sia culturali, sono in grado di sopravvivere in maniera del tutto autosufficiente anche nelle regioni più inospitali di Erg II; e perfino nella Tenebra, dove anzi si trova uno dei loro luoghi sacri: il Monte Halley. Sono insediati un po' ovunque, in piccoli gruppi nomadi, e non è chiaro in che maniera intrattengano comunicazioni su scala globale, *se* lo fanno. L'antica astronave AST-1 è ancora un punto di riferimento per questo popolo, la loro "città madre".

Gli Adatti considerano sé stessi i "guardiani" di Erg II e, per qualche motivo, non

vedono di buon occhio lo sfruttamento minerario. Seguono una religione vagamente derivata da quella dei loro antenati, ma anche da antichi protocolli di missione interiorizzati e deformati in mito nel corso della loro evoluzione culturale, e cercano superstiziosamente indicazioni di “corretta” condotta nell’osservazione delle stelle. Hanno ancora il ricordo sbiadito di avanzate conoscenze scientifiche, trasformate però in usanze tribali, che incorporando espedienti tecnici assai efficaci permettono loro di sopravvivere. Pare custodiscano devotamente gran parte dell’equipaggiamento della missione AST-1, continuando da secoli a mantenerlo in efficienza.

Gli incontri ravvicinati con i moderni coloni sono sporadici, spesso fondati su buone intenzioni, ma implicano sempre incomprensioni e pregiudizi, e possono spesso sfociare in ostilità. Gli scontri armati sono stati tuttavia rarissimi e nel complesso i “nativi” non sono considerati una minaccia alla sicurezza della colonia.

I Viaggiatori

La massima élite della popolazione galattica è costituita dai Viaggiatori, “principi mercanti” uniti da legami di sangue (sono anche chiamati “le Sette Famiglie”). Solo le famiglie di Viaggiatori posseggono navi spaziali e possono praticare il commercio interplanetario. Mondi coloniali come Erg II sono da loro considerati alla stregua di proprietà private, da sfruttare per ciò che se ne può ricavare ma senza provare per essi alcun attaccamento, e i loro governanti come meri amministratori tenuti a garantire l’interesse di padroni assenti. Le caste nobiliari dei vari pianeti sono, in effetti, costituite da rami cadetti delle Sette Famiglie, che dei Viaggiatori propriamente detti imitano in piccolo l’opulenza, senza però avere accesso a quel potere politico ed economico su scala cosmica che è insito nel possesso e nell’uso delle astronavi.

Le navi dei Viaggiatori sono un maestoso simbolo di superiorità tecnologica. Simili nell’aspetto ad antichi galeoni, con immense “vele” di pannelli solari e ornate di polene barocche, possono attraccare solo in vasti spazioporti ben attrezzati come quello di Nova Goa – ma sono anche in grado di mantenersi indefinitamente in quota al di sopra della superficie di un pianeta, come fortezze imprendibili, collegandosi al suolo solo con velivoli scialuppa. I Viaggiatori ne sono i capitani e gli ufficiali, mentre gli equipaggi sono composti in gran parte di automi, robot e schiavi clonati, capeggiati e diretti da abili “marinai” che sono, per quanto riguarda il loro corredo genetico, una sotto-casta dei Viaggiatori stessi. Nonostante siano a tutti gli effetti dei lavoratori, questi “viaggiatori inferiori” andrebbero formalmente considerati, nel protocollo delle gerarchie planetarie, alla pari con la nobiltà; ma in pratica il problema non si pone mai, giacché costoro rimangono sempre a bordo delle navi o al massimo entro i confini degli spazioporti.

Le famiglie che controllano e praticamente posseggono Erg II sono gli Altus e i Centaurian, con equilibri di potere tra le due che sono instabili quanto basta a doverle considerare in tutto e per tutto due fazioni distinte. Loro rivali per la supremazia sull’universo sono le famiglie Atlas, Baelfomorian, Hermetikon e Kerberys. La “settima” famiglia, quella dei Terran, ha invece esaurito la propria potenza in una serie di guerre commerciali conclusasi secoli fa, ma le viene ancora riconosciuto una sorta di “primato morale” accompagnato da una fittizia posizione di leadership religiosa.

Qualora un mondo-colonia esaurisca le proprie risorse, divenga ingovernabile, o semplicemente se ne stimino i costi di mantenimento delle relazioni commerciali come irrimediabilmente superiori alle previsioni di profitto, è prassi dei Viaggiatori lasciarlo a se stesso troncando, semplicemente, ogni contatto. È possibile che alcuni

notabili, giudicati abili e utili, vengano trasferiti su un altro pianeta, ma in generale le navi non sono equipaggiate per il trasporto di numerosi passeggeri (e un esodo di coloni sarebbe di certo un costo morto). Risoluzioni estreme di questo tipo sono state prese più volte nel passato e non c'è ragione di dubitare che, all'occorrenza, verranno prese ancora. Erg II è oggi una risorsa preziosa, ma – se si dovesse arrivare a questo – non è certo *l'unica* fonte di platino nella galassia.

La nobiltà e il governo coloniale

Mandalay Altus, Governatore di Nova Goa, è la massima autorità permanente di stanza su Erg II e conversa *quasi* alla pari con i gran capitani dei Viaggiatori – sia i suoi cugini Altus, sia i Centaurian, per i quali anzi mostra sempre particolare deferenza, nell'interesse di prevenire conflitti. È invece il suo Vice Governatore ad amministrare gli affari quotidiani della capitale, alla stregua di un sindaco. Per ogni colonia mineraria o altro insediamento maggiore presente su Erg II, è nominato un governatore (di solito riconfermandovi un figlio del predecessore, facendone una sorta di carica ereditaria non dichiarata): questi nobili risiedono però tutti a Nova Goa e svolgono i propri limitati compiti a distanza. Due magnifici grattacieli ai margini dello spazioporto, uno di proprietà degli Altus (sede anche degli uffici governativi) e uno dei Centaurian, contengono le eccentriche e oltremodo sontuose dimore di questi politicanti voraci e pressoché nullafacenti. Qui costoro indulgono quotidianamente in festini lussuosi nei quali consumano le merci costosissime importate da altri pianeti, loro prerogativa e status-symbol.

I ranghi più bassi della nobiltà, non detenendo alcuna carica politica, vivono come parassiti e animali da compagnia: sono, in pratica, costosissime prostitute di Stato (dell'uno come dell'altro sesso) la cui esistenza è giustificata solo dal pregiudizio sociale riguardo i rapporti con le caste "inferiori".

Il mandato del governo coloniale, nel suo complesso, è di produrre la maggior quantità di platino per l'esportazione al minimo costo, risparmiando al contempo ogni fastidio non necessario ai Viaggiatori. L'ambizione di ogni singolo nobile, invece, è generalmente quella di distinguersi agli occhi dei propri parenti Viaggiatori così da essere riassegnato a un incarico di maggior prestigio su un mondo più accogliente e meno periferico. Questo del resto è anche il solo caso in cui un nobile può sperare un giorno di viaggiare nello spazio (quando i non nobili nati su Erg II fanno invece di esservi confinati a vita), mentre solo per un governatore planetario come Mandalay Altus esiste la remota possibilità di diventare, se promosso, un Viaggiatore a tutti gli effetti.

Le corporazioni

Le caste occupazionali non sono solo geneticamente distinte, ma anche dotate di loro strutture politiche interne, chiamate "corporazioni". Costituiscono una corporazione tutti gli individui nati nella stessa casta che risiedono e lavorano in una stessa località o città. La leadership di ciascuna corporazione, interpretabile come un primato fra pari, è formalmente determinata per elezione, ma in realtà spesso ereditaria o comunque disputata fra solo un piccolo numero di famiglie, le uniche che per tradizione locale osano proporre dei candidati.

Le corporazioni svolgono diversi compiti amministrativi e anagrafici, fino alla celebrazione dei matrimoni e dei funerali, compiti di mutua assistenza, ma soprattutto hanno una funzione di contrattazione collettiva delle condizioni di lavoro che è la

principale forma ufficialmente riconosciuta di dialogo inter-castale. Per le implicazioni economiche di quest'ultimo aspetto alcune corporazioni, e specialmente quelle dei minatori e dei ferrovieri, giungono ad avere un peso anche politico notevole, di cui il governo deve tener conto.

È dunque nel massimo interesse del governo coloniale che il raggio d'azione delle corporazioni rimanga sempre e solo quello locale: un coordinamento planetario fra le corporazioni di minatori, per esempio, raggiungerebbe un potere contrattuale talmente notevole da cambiare completamente l'assetto economico di Erg II. Questo lo hanno capito anche i più acuti fra i leader corporativi, i quali hanno già avviato delle iniziative volte a costituire una federazione. La difficoltà oggettiva nell'intrattenere comunicazioni a distanza gioca però a loro svantaggio.

La PolGen

La Polizia Genetica è una sorta di casta speciale addetta a sorvegliare le altre caste. Formalmente è collocata sotto la nobiltà, ma in realtà anche i nobili la temono. Gli agenti della PolGen sono poco numerosi, e mentre come per ogni altra occupazione "agenti si nasce", in una sorprendente deroga al sistema non si viene *concepiti* come tali: invece un piccolissimo numero di coppie, quelle giudicate come i migliori esemplari di ciascuna casta, vengono selezionate affinché sia sottoposta a ingegnerizzazione in utero la loro prole nascitura, alterandone il codice genetico per produrre un nuovo agente. Gli agenti della PolGen sono accuratamente progettati per possedere qualità fisiche e mentali superiori, oltre a conservare parte del patrimonio genetico di casta dei propri genitori, che viene a manifestarsi come una elevata individualizzazione e specializzazione di ciascun soggetto. Inoltre, sono sterili.

La PolGen – che ufficialmente risponde solo al Governatore di Nova Goa – ha autorità su tutte le forze dell'ordine e militari di stanza su Erg II, dirige operazioni di controllo dell'identità nelle stazioni ferroviarie e custodisce uno schedario ufficiale del DNA di ogni cittadino. In prevalenza, però, opera come una polizia segreta, con agenti infiltrati sotto copertura in tutte le caste e – soprattutto – nelle corporazioni.

Il Fronte di Liberazione della Specie Umana

Non è sorprendente che, in una società divisa in caste ereditarie, esista anche qualcuno che vorrebbe sovvertire quest'ordine, nel nome di un ideale diritto d'ogni uomo e d'ogni donna di decidere da sé del proprio destino.

L'organizzazione segreta, che chiama sé stessa "Fronte di Liberazione della Specie Umana", si oppone alle leggi razziali e aspira a una liberalizzazione dell'ingegneria genetica che permetterebbe agli individui di farsi modificare per scelta adattandosi a un'attività lavorativa nella quale non sono nati. Nella loro ideologia, le unioni e la procreazione dovrebbero essere possibili senza alcun confine di casta, e il codice genetico dei nascituri determinato dopo il concepimento (tecnica, quest'ultima, finora privilegio segreto della nobiltà e dei Viaggiatori, che la sfruttano per "rimediare" a relazioni illecite, o altrimenti appannaggio della PolGen).

Questo movimento esiste su molti mondi e sembra disporre di un coordinamento interplanetario; cosa già di per sé alquanto sorprendente, in un universo nel quale solo i Viaggiatori hanno i mezzi per viaggiare. Altrove ha spesso metodi violenti, terroristici, ma su Erg II ha finora mantenuto un basso profilo... tanto che le autorità, per ora, neppure ne sospettano l'esistenza. Le cellule dormienti del Fronte sono in attesa del momento buono per agire in maniera eclatante, forse con una sollevazione

popolare o una rivolta armata, prendendo il governo coloniale di sorpresa. L'organizzazione è composta di individui d'ogni casta, che impiegano metodi al limite del paranoico per mantenere segreti i loro contatti. La difficoltà di comunicare a distanza su Erg II, tuttavia, implica che i membri debbano essere numerosi. Esempi di loro luoghi di ritrovo possono essere la discarica dei rifiuti industriali di Nova Goa, oppure una locanda annessa a una piccola stazione di sosta lungo la linea ferroviaria tra Nova Goa e una città mineraria. È possibile che, nonostante un deliberato silenzio delle autorità, la PolGen sappia dell'organizzazione e vi si sia già infiltrata. Ma esiste anche la possibilità che sia il Fronte ad avere degli infiltrati nella PolGen, e questo spiegherebbe perché le loro attività non siano ancora state scoperte. O forse entrambe le cose potrebbero essere contemporaneamente vere.

Personaggi giocanti

Una caratteristica di *Anima Prime* è che i PG sono figure eroiche e straordinarie. In ERG II ciò significa quasi sicuramente che i PG sono individui *geneticamente* eccezionali: Viaggiatori, Adatti, agenti della PolGen, oppure soggetti “aberranti” per il sistema castale — frutto di incroci vietati tenuti segreti, ma che hanno prodotto combinazioni di geni particolarmente favorevoli. Sono probabilmente coinvolti con una o più delle sopraelencate fazioni, nell'ambito delle quali possono o meno occupare anche una posizione di autorità; oppure potrebbero essere dei fuori-casta, braccati dalla PolGen per il solo reato di essere nati.

Marchio del potere

Se la fonte del potere del personaggio sono i suoi geni, non necessariamente il relativo Marchio deve essere una singola caratteristica esteriore saliente. Potrebbe invece essere l'insieme di numerosi piccoli adattamenti fisici, alcuni visibili e altri no, o addirittura l'assenza di tali adattamenti. Se, per esempio, un personaggio fosse assai maldestro nella propria occupazione, ciò potrebbe rappresentare l'unico indizio del fatto che non appartiene davvero alla casta della quale si crede faccia parte.

Abilità

I PG possono scegliere fra tutte le Abilità di esempio presenti nel capitolo 9 del manuale, nella lista proposta per l'ambientazione GHOSTFIELD. A queste si aggiunge l'Abilità **Cavalcare** (vedi oltre). È anche possibile concordare Abilità “custom” per meglio definire l'identità di un certo personaggio.

Ride (Cavalcare)

Un personaggio con questa Abilità non è solo abile nel montare cavalli e altri animali da sella: è *tutt'uno* col proprio cavallo, capace di mantenerne perfettamente il controllo durante una sparatoria, di chiamarlo a sé con un fischio e di compiere ogni sorta di manovre acrobatiche. Quando questo personaggio balza in sella diventa semplicemente inarrestabile. Questa Abilità può anche essere utilizzata per motociclette, mezzi robotizzati dotati di gambe e quant'altro possa essere “cavalcato” che non sia un animale: ciò comporta una sovrapposizione parziale con l'Abilità **Veicoli**, ma questo non è un problema. Si tenga presente che, in linea di massima, il PG con questa Abilità

dovrebbe poter avere accesso alla propria cavalcatura in tutti o quasi tutti i Conflitti; diversamente verrebbe molto penalizzato.

Poteri

I Poteri a disposizione dei PG sono tutti quelli presentati nei capitoli 10-13, a eccezione dei seguenti (che fanno esplicito riferimento al “Beyond” di GHOSTFIELD): Gate Sense, Skipping, Spontaneous Gating e l’effetto Pneumatic nelle Soulbound Weapon.

In questa ambientazione, molti Poteri (e specialmente quelli Passivi) possono essere giustificati come adattamenti genetici. Quei Poteri che invece colpiscono come troppo appariscenti per essere tali possono essere spiegati come di natura psionica o come dovuti a impianti cibernetici. Le Soulbound Weapon su Erg II saranno spesso manufatti tecnologici rari, provenienti da altri pianeti oppure molto antichi, o in alternativa oggetti che hanno una risonanza con particolari facoltà psioniche del loro proprietario.

Evocazioni/Eidolon

Nell’ambientazione di ERG II non è presente un “Beyond” come luogo fisico, ma esistono gli Eidolon e sono possibili le evocazioni. La natura degli Eidolon sfugge a ogni dimostrazione scientifica, ma la teoria alla quale i coloni di Erg II hanno maggior probabilità di aderire è quella secondo cui essi *non* sono davvero degli esseri viventi: sarebbero invece delle proiezioni di costrutti mentali elaborati dall’evocatore stesso il quale, dotato di facoltà psioniche, impartisce ai frutti della propria immaginazione una parvenza d’esistenza materiale. Gli Adatti ne danno invece una spiegazione un po’ diversa, che coinvolge “gli antenati” e “la forza vitale del pianeta”: partendo dalle tradizioni delle tribù, si potrebbe allora voler esplorare l’ipotesi che gli Eidolon siano “fantasmi” di forme di vita ora estinte, le quali popolarono Erg II in ere remotissime, prima che divenisse un mondo morto.

Alcuni esempi di Story Seed del gruppo

- I PG sono dei criminali condannati a morte. Invece di un’immediata esecuzione, il Governatore Mandalay Altus ha offerto loro un accordo segreto: se porteranno a compimento una missione esplorativa in una colonia mineraria abbandonata, saranno graziati e trasferiti su un altro pianeta coloniale dove rifarsi una vita. Nessuna delle unità militari inviate finora sul luogo della missione ha mai fatto ritorno.
- I PG erano passeggeri di un treno che è stato fatto deragliare da un gruppo di banditi. Molti dei passeggeri sono morti, e molti dei sopravvissuti sono stati rapiti dalla banda. I PG sono in qualche modo scampati a entrambi i destini, ma ciascuno di loro si è visto portar via dai banditi una persona o una cosa che deve assolutamente recuperare.
- I PG appartengono a una cellula del Fronte di Liberazione della Specie Umana la cui copertura è appena stata fatta saltare. Un appuntamento a cui tutti loro si erano recati si è rivelato una trappola: il membro che li aveva convocati era assente, e dopo pochi minuti si sono ritrovati circondati da forze governative.
- I PG sono membri dell’equipaggio di una nave Centaurian. La nave ha subito un attacco da parte di ignoti in fase di avvicinamento a Erg II ed è stata costretta a un

atterraggio d'emergenza nel bel mezzo della Tenebra. I danni strutturali riportati sono troppo ingenti perché si possa riguadagnare quota, e del resto anche l'equipaggio ha subito gravissime perdite.

Gli Story Seed dell'ambientazione

I seguenti Story Seed sono tutti automaticamente in vigore all'inizio del gioco, a meno che il tavolo non concordi esplicitamente di lasciarne da parte uno o più. Dovrebbe comunque esserne utilizzato almeno uno. A ogni modo, i giocatori non hanno alcun obbligo di perseguire attivamente in gioco gli Story Seed dell'ambientazione, se il Seed del gruppo e quelli dei singoli PG sono sufficienti a intrecciare una storia coinvolgente.

Ghost Town n° 2

Da una colonia mineraria vicina al margine della Tenebra sono scomparsi numerosi minatori in breve tempo. Poi, l'invio di minerale è cessato e tutte le comunicazioni si sono interrotte. Alcuni dicono che i minatori sono semplicemente in sciopero, che si stanno rifiutando di lavorare; altri che quei minatori hanno lasciato in massa la città, ma guidati da chi, e per andare dove? Le voci più difficili da placare, però, sono quelle appena bisbigliate che dicono, timorose: "è proprio come accadde a Ghost Town!"

La grande migrazione

Negli ultimi tempi, gli Adatti si sono fatti più intraprendenti: si mostrano sempre più di frequente, e sempre più numerosi, ai margini degli insediamenti e delle terre colonizzate. A credere a certe notizie, si stanno spostando in gran numero, e su tutto il pianeta, come se numerose tribù stessero simultaneamente compiendo una migrazione. O forse stanno semplicemente stringendosi attorno agli avamposti della "civiltà"? Alcuni coloni, allarmati, si stanno armando nell'eventualità di doversi difendere. Il Governatore non ha ancora rilasciato alcuna dichiarazione in merito: probabilmente è incerto sul da farsi.

Black Mustang il bandito

"Black Mustang" è un fuorilegge diventato famoso: con la sua banda, ha compiuto in breve tempo un numero altissimo di scorrerie e rapine in gran parte di Erg II, con una rapidità di spostamento che sconcerca gli sceriffi e le autorità territoriali. L'assalto a un treno che portava un ricco carico di platino, sotto protezione militare proprio in vista di una simile eventualità, è sfociato in un inseguimento durato tre notti e tre giorni, finché la banda non è riuscita a far perdere le proprie tracce inoltrandosi nella Tenebra. Dati per spacciati dai militari, che hanno allora interrotto l'inseguimento, i criminali sono invece riapparsi per mettere a segno un altro grosso colpo appena una settimana più tardi. Le autorità stanno perdendo credibilità agli occhi dei cittadini: è chiaro che la banda di Black Mustang è ormai diventata un problema politico. Sulla testa del bandito grava l'esorbitante taglia di mille dollari di platino, personalmente offerta dal Governatore di Nova Goa.

ERG II è un'ambientazione per il gioco di ruolo Anima Prime. È basata sul pianeta Erg, un'altra ambientazione immaginaria emersa da una partita al gioco di ruolo Archipelago II da me giocata con Barbara Fini, Lapo Luchini e Simone Lombardo, ai quali deve quindi esserne riconosciuta la giusta porzione di paternità.

Originariamente, il nostro pianeta Erg nasceva come omaggio alla saga di Dune, con un limitato tocco di "colore" western. Ma le esigenze dei due giochi sono molto diverse, perciò in questa versione destinata all'uso con Anima Prime non ho solo specificato dei dettagli e insistito sugli elementi western, ma anche aggiunto un intero nuovo frammento di ambientazione (la religione e i poteri psichici), oltre a modificarne considerevolmente un altro (la Polizia Genetica). L'estetica anacronistica che caratterizza i Viaggiatori e le loro navi, invece, è stata parte del concept fin dall'inizio.

Raffaele Manzo

[Anima Prime](#) è un gioco di ruolo di Christian Griffen, distribuito sotto la licenza [Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 United States](#). [Archipelago II](#) è un gioco di ruolo di Matthijs Holter.



© 2010 Raffaele Manzo. Questo documento è stato rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.5 Italy.

Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Il rilascio sotto tale licenza implica, riassumendo in un linguaggio semplificato e non rigoroso, che:

- sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera; e
- sei libero di modificare quest'opera,
- alle seguenti condizioni: "Attribuzione" e "Condividi allo stesso modo".
- "Attribuzione" significa che devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.
- "Condividi allo stesso modo" significa che se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.

Il font [Gentium](#) è distribuito da SIL International sotto la licenza [OFL](#).

Un ringraziamento a Mauro Ghibaudo per la revisione del testo.

Questo documento è stato realizzato con software libero.