

# FUGA DA EUSHINKA

*Apro gli occhi, e mi ritrovo disteso su un materasso, preda di una fortissima emicrania. Non ho alcuna memoria di come sia finito in questa stretta stanza prefabbricata, in una tuta quasi da carcerato e le mani bloccate da una camicia di forza. Dopo qualche minuto in cui cerco disperatamente di ricordare qualcosa, anche solo il mio nome, degli individui aprono la porta, mi fanno alzare e mi accompagnano lungo i tortuosi corridoi di questo luogo. Gli occhi non fanno fatica a riabituarsi alla luce fioca dei corridoi, ma in compenso la quantità di odori che mi giungono al naso mi stordisce. Mi conducono in una stanza buia e ampia, e indistintamente sento degli occhi puntati addosso. All'improvviso le luci si accendono e mi accecano, e quando recupero la vista, davanti a me vedo una figura raccapricciante, non assomiglia alle guardie, quelle zampe pelose non sono normali. Mentre la osservo, un brivido mi percorre e dei flash veloci mi passano davanti agli occhi: ricordi? Cosa mi è successo? Dove mi trovo? No, non avvicinarti, no NO!...*

*Riapro gli occhi. Un odore pungente mi colpisce le narici. Realizzo inconsciamente che è sangue. Sono accovacciato, la figura è abbandonata a terra come una bambola rotta e non riesco a capacitarmene, perché sono io ad essere ricoperto di sangue. Finalmente trovo il coraggio di guardarmi le mani: tra gli artigli, tengo stretta una mano, da cui cola sangue. Non è mia. Un vortice di immagini e suoni mi investe, non voglio realizzare, urlo e il mondo diventa nero, mentre mi sembra di sentire degli applausi in lontananza, e alzando lo sguardo scorgo una S intrecciata ad una E, incise nel terreno....*

Anno 2116: 22 anni dopo l'ultima guerra mondiale, con un intero mondo da ricostruire, le singole nazioni esistenti prima della guerra si sono ormai unite in macro governi continentali: Eurussia, Indocina, Neo Africa, Colombica e Oceania.

L'ingente ricostruzione che è seguita al nuovo assetto politico globale è stata sponsorizzata dalla ES, piccola società impegnata inizialmente nella biologia, ora potente multinazionale, con sedi operative in ogni stato, all'avanguardia nelle ricerche mediche e genetiche di ogni genere; estirpamento malattie genetiche, preservazione specie a rischio, miglioramento del corredo genetico umano.

Da quando si occupa di questi finanziamenti, tenendo quindi in scacco l'intera politica globale, gli Stati hanno registrato la criminalità in grosso calo, e hanno potuto avviare opere pubbliche a costi bassissimi e senza manodopera







locale, poiché fornita dalla ES, ma non senza un prezzo: una estrema riservatezza e segretezza circonda infatti l'operato della società, in qualunque stato ci si trovi.

La gente comune sta bene attenta a non compiere alcuna azione che possa coinvolgere il rischio di venire arrestati, poiché è ben noto che una volta prelevati dalle cosiddette **Forze D.**, non c'è più modo di tornare indietro.

Nel frattempo, lontano da occhi indiscreti, nei luoghi più distanti possibili dalle megalopoli, la ES ha realizzato enormi strutture, i così detti centri operativi, sorvegliate pesantemente, in cui proseguono le ricerche più misteriose e borderline nel campo della genetica...

Protagoniste di questa storia sono le Chimere, ibridi uomo/animale, ottenuti attraverso sofisticate operazioni di ingegneria genetica ed anatomica compiute su comuni esseri umani, per mescolare il loro DNA con quello di animali selezionati; le persone utilizzate per queste pratiche sono solitamente criminali con gravi colpe, anche se negli ultimi tempi si è registrata sempre più la tendenza a non indagare troppo approfonditamente sulle reali colpe di chi viene arrestato, per poter usufruire continuamente di esemplari nuovi su cui sperimentare.

Per poter riguadagnare la libertà di tornare ad un mondo che non ricordano più, e che non li ricorda a sua volta, questi individui combattono all'ultimo sangue in arene appositamente

costruite, per il divertimento degli individui che ora hanno tra le proprie mani le redini dell'intero globo...

## Vita da Chimera

L'esistenza di una Chimera si snoda tra combattimenti all'ultimo sangue ed allenamenti estenuanti, sorvegliati a vista da guardie armate fino ai denti per impedire insurrezioni, sempre rinchiusi nei labirinti che compongono i piani sotterranei dei grandi centri operativi della ES.

Nonostante non si avrà memoria della propria vita prima di risvegliarsi nella propria stanza, in risposta a certi avvenimenti si sarà in preda a violenti flashback, che permetteranno di ricostruire passo per passo un'idea di massima della propria identità passata.

Ogni base operativa della ES si occupa di un diverso genere di Chimera, rispettivamente: l'Eurussia lavora con i mammiferi, l'Indocina con i rettili, l'Oceania ovviamente tratta con i pesci, la Colombica si interessa ai volatili e la Neo Africa agli insetti; solitamente la base in cui si viene mandati, e quindi l'animale di cui di riceverà il DNA, dipende dal tipo di crimine di cui si è imputati.

L'unica strada per la libertà sembra infatti il riuscire ad entrare nelle grazie di un **Boss**, venire così sponsorizzati e vincere il più possibile, così da poter un giorno chiedere di tornare alla propria vita, ignari della possibilità che non ci sia più alcuna vita a cui tornare; spesso, per il



loro divertimento, vengono anche organizzati scontri tra Chimere di basi diverse.

A volte però, alcuni individui tentano, sfruttando le proprie abilità unite a quelle del proprio animale, di guadagnarsi la fuga con la forza bruta, sperando di riuscire a sfuggire al giogo del centro in cui sono fondamentalmente reclusi: nonostante le voci che vengono sussurate nei corridoi e nelle mense, tra i pochi che ancora hanno coraggio di intrecciare relazioni interpersonali, nessuno sa di preciso che fine facciano costoro, se vengano trucidati o se effettivamente siano poi riusciti a fuggire...

## Meccaniche aggiuntive

### Pregi e Difetti Bestiali

Ogni animale possiede delle caratteristiche uniche che ne hanno facilitato la sopravvivenza e la predominanza in un certo ambiente; grazie alle pratiche genetiche utilizzate dalla ES, ora anche gli esseri umani potranno godere di tali caratteristiche!

Oltre alla caratteristica positiva però, sarà anche necessario scegliere una caratteristica unica ma negativa dell'animale, come è mostrato dal seguente esempio:

Serpente - Pregio:Veleno - Difetto:Sordità  
Durante un combattimento, si possono spendere 4 SP per descrivere un'azione che coinvolga il Pregio, i cui effetti potranno essere assimilati sia ad un Simbolo che ad una risoluzione automatica del Test in atto.

L'avversario potrà invece spendere 2 SP per sfruttare il Difetto ed ottenere quindi anch'esso una risoluzione automatica o un Simbolo!

In casi eccezionali si potrà sfruttare a proprio favore il Difetto, recuperando 2 SP, ma anche l'avversario potrebbe rivoltarci contro il nostro Pregio, e al contempo recuperare anch'esso 2 SP!

Nella stessa azione possono essere concatenati anche più Pregi e Difetti, ad esempio nell'eventualità in cui si stessero fronteggiando diversi avversari, così da dare vita a combattimenti molto più strategici e irripetibili!

Per una migliore comprensione, ecco dei possibili esempi di descrizione di Pregi e Difetti:

- Mi avvicino all'avversario, e in uno scatto lo mordo sul punto più vicino e gli inoculo il mio **Veleno**, causandogli un **Danno continuo**!

- Dopo che l'avversario mi ha scagliato in aria, al posto che schiantarmi al suolo utilizzo



la mia abilità di **Cadere in piedi**, ed evito così di subire ulteriori danni e di dovermi rialzare!

- Dato che il mio avversario ha una **pes-sima Visione diurna**, cerco di attaccarlo da un punto particolarmente luminoso, così da accecarlo e riuscire a coglierlo di sorpresa!

- Nonostante io abbia una **pes-sima Vista**, utilizzo i miei **Ultrasuoni** per localizzare precisamente il mio avversario ed **evitarne** l'attacco!

Non è assolutamente necessario che le caratteristiche del proprio animale vertano sul combattimento: ad esempio, se si possiede il DNA di un elefante, si potrebbe vantare una "Memoria potenziata", mentre un altro individuo sempre in possesso dello stesso DNA potrebbe essere stato sviluppato per avere un "Udito sensibilissimo"!

## Combattimento a 360°

L'essere in possesso di ali, pinne e altri strumenti naturali permette di sfruttare completamente il terreno dello scontro, e portarsi anche lontano da eventuali attacchi.

Le dimensioni che potranno essere sfruttate sono tre: l'Aria, Sottoterra e Sottacqua: ognuna di esse potrà essere sfruttata solo se l'arena e le proprie caratteristiche fisiche lo permettono.

Ad esempio, saltando normalmente non si potranno raggiungere nemici in volo, ma arti particolarmente potenti potrebbero permetterlo, o anche code prensili che possano attaccarsi alle travi che pendono dal soffitto svolgono la stessa funzione!

Se non si dispone di caratteristiche adatte, si potrà raggiungere queste dimensioni ma non soffermarvisi: chi dispone invece di ali, membrane, zampe adatte a scavare, branchie, polmoni molto sviluppati et similia si potrà invece soffermare, spendendo 1 PA per ogni turno in cui permane.

Gli attacchi a distanza e trasla funzioneranno solo in Aria e Sottacqua; Sottoterra non si possono invece compiere azioni, se non risalire.

Risalire dall'acqua o dal terreno costa 1 PA e ha lo stesso effetto di Scaglia; scendere dalla propria posizione in aria costa anch'esso 1 PA ed ha invece lo stesso effetto di Salto, andando quindi a richiedere che un

eventuale Tecnica sia OK per il salto per poter essere eseguita.

## Identità e Tracollo

Non è facile immaginare quanto possa essere traumatico vivere in un corpo che è il proprio ma allo stesso tempo non lo è, passare le proprie giornate ad allenarsi e diventare più forti per non essere uccisi quando suonerà il segnale d'inizio del prossimo scontro, e soprattutto dover continuare ad assistere, senza possibilità di cambiare la situazione, pena la morte, alle proprie mani insozzate del sangue degli innumerevoli avversari trucidati per vivere un giorno in più.

Ogni qualvolta verranno compiute azioni particolarmente animalesche e cruente, si tirerà un D6, e se ne sottrarrà il risultato al proprio valore di **Identità**, che salvo esigenze narrative particolari partirà sempre da un **valore 6**: un risultato del dado pari a 6 non restituirà punti, ma impedirà che se ne perdano.

Inoltre, per ogni risultato del dado pari a 1 e 6, che sarà rappresentativo della negatività o positività del ricordo, il giocatore avrà modo di recuperare, narrandolo, un **Frammento**, cioè un flashback rappresentativo della propria esistenza prima di divenire una cavia per la ES; tuttavia, vivere queste esperienze molto intense lascia chi le prova senza energie, azzerandone virtualmente i PA e lasciando in balia di eventuali attacchi durante uno scontro, rappresentando quindi un grosso rischio!







Contemporaneamente, si andrà incontro ad un calo del proprio valore di Identità: ogni **6 Punti Tracollo**, si registrerà un diminuzione unitaria del valore dell'Identità, rendendo via via sempre maggiore l'entità del danno psicologico subito; anche questi valori sono liberamente modificabili in virtù delle proprie esigenze.

Una volta che la propria Identità è azzerata, non ci sarà più modo di tornare indietro, e si cadrà vittime del **Tracollo**.

La sorte riservata a chi giunge a tale punto, per quanto sfortunata, è comunque da considerarsi un trattamento di lusso rispetto all'essere sviscerati durante un combattimento: tutti sentono infatti le ultime urla di chi viene portato nella famigerata **stanza 410**, e di quanto, fortunatamente, velocemente si spengano...

## Boss e sponsor

Qualcuno combatte solo per aver salva la vita e rimandare l'inevitabile, ma alcuni, forse in virtù di una predisposizione passata, ci prendono gusto e continuano a combattere anche per divertimento: in questi casi, se dimostra il proprio valore, e riesce ad intrattenere a sufficienza i Boss, può darsi che venga quindi sponsorizzato da uno di essi, garantendogli così una serie di benefici: migliori vitto ed alloggio, lussi come alcool e sigarette, o donne, ma anche l'esaudimento di certe richieste; nel migliore dei casi, se si guadagna sufficiente importanza e fiducia, si può addirittura ri-

chiedere di essere liberati e ricondotti a condurre una vita normale e dignitosa!

Al fine di attirare l'attenzione, è utile compiere azioni molto cruente, o in alternativa altamente spettacolari, aiutandosi magari con le particolarità del terreno di combattimento: la ricchezza delle descrizioni, le azioni spettacolari, le vittorie e un comportamento non ribelle, aiuteranno col passare del tempo a far conoscere il proprio nome, e a guadagnare ancora più importanza.

Per evitare di appesantire ulteriormente le meccaniche, non viene stabilita una modalità precisa di acquisizione, perdita, quantificazione e tetto di questi punti di merito, lasciandoli a discrezione dei giocatori, e quindi rendendo maggiormente approfondibile le richieste dei singoli Boss: potrebbe essercene uno più interessato ad assistere ad acrobazie spettacolari, mentre l'altro vuole solo vedere scorrere il sangue e un altro ancora vorrebbe vedere sfruttate al massimo le caratteristiche del proprio animale, rendendo anche possibili situazioni in cui per ingratiarci un certo Boss si andrà ad infastidirne un altro!