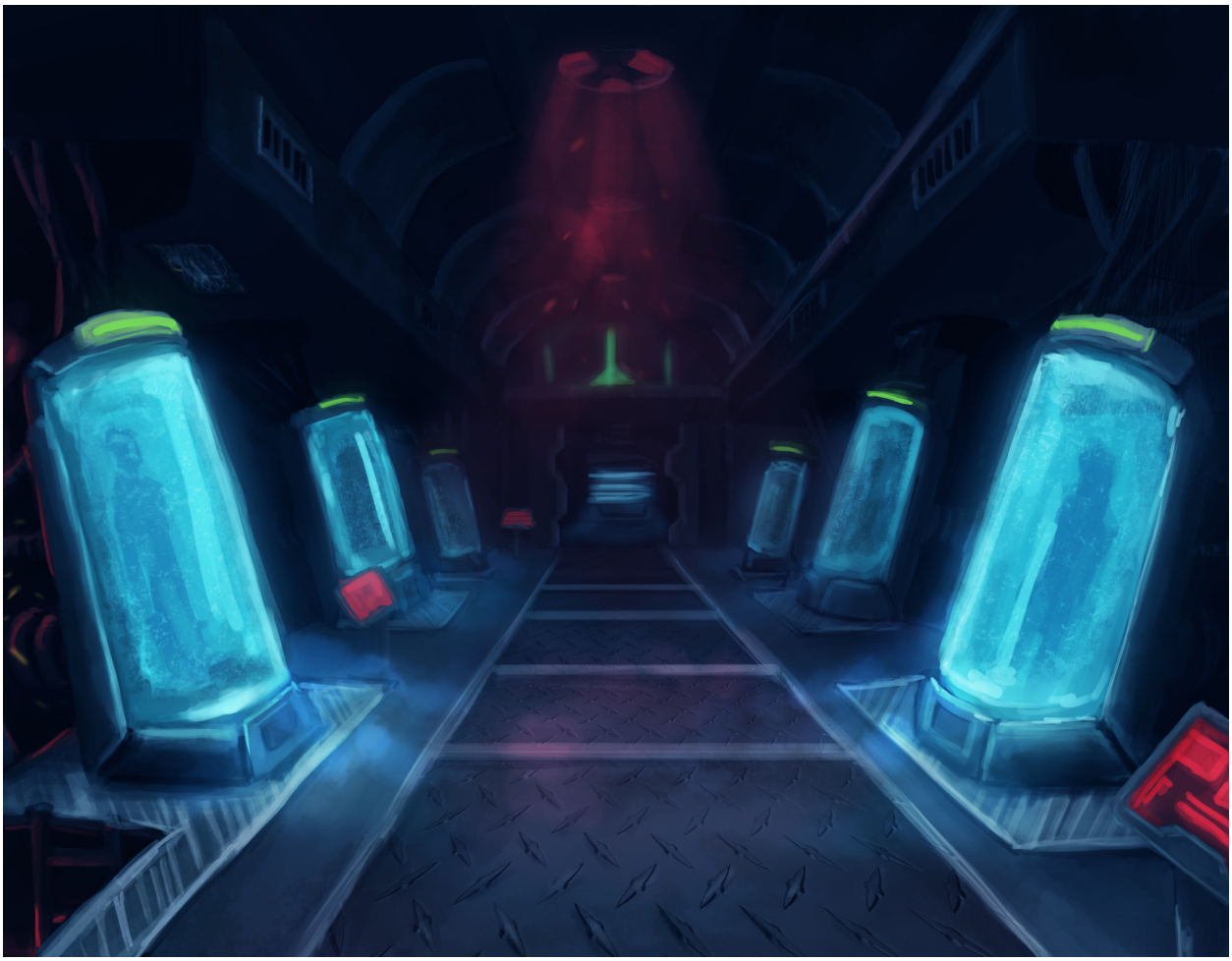
L'incubo di
GAIA
CAFE

L’incubo di Gaia

In un futuro non molto lontano, nell’anno 2120, la **scienza**, rappresentata da potentissime lobby farmaceutiche, divenne un potere inarrestabile. Poteri forti a livello globale che fecero pressione per liberare totalmente la ricerca scientifica, genetica e farmacologica dalle catene dell’etica e delle credenze superstiziose. Ma anche da qualunque tipo di barriera morale. Chiunque cercasse di promulgare le proprie idee non razionali veniva indagato, inquisito e in fine arrestato con accuse gravissime, che potevano andare dal più semplice reato di disinformazione volontaria a quelli più gravi, come omicidio volontario o tentato omicidio per i praticanti di medicine alternative. Chiunque facesse disinformazione antispecista, al fine di mettere i bastoni tra le ruote alla ricerca medica, rischiava un’accusa di incitazione al genocidio e allo sterminio di massa. E parole come “attivista animalista” vennero sostituite con “terrorista antiscientifico”.

Ma ogni proibizionismo, come insegna la storia, rischia di provocare la reazione opposta. Sorsero nuovi culti pagani, metodi di cura fantasiosamente antiscientifici, maghi e chiromanti: tutti cercavano di arricchirsi nel mercato nero, fornendo alla gente più credulona ogni genere di alternativa alla scienza ufficiale! Assurdità che fecero sembrare i Respiriani come un'associazione per la diffusione delle nozioni sulla fisica quantistica.
Fu così che, quando gli **Ecoterroristi** divennero una minaccia troppo pericolosa per l'ordine globale, si decise di rinchiuderli e punirli tramite la pena più grave esistente all'epoca: la **dislocazione temporale**. Ibernati all'interno di capsule criogeniche, i criminali che avevano attentato alla vita del prossimo anche solo promuovendo pratiche antiscientifiche di qualunque forma, o rallentando la ricerca con atti terroristici, erano condannati a risvegliarsi solo dopo un secolo o più dal giorno del congelamento.



Al loro risveglio, i detenuti sarebbero stati rieducati tramite un sistema di reinserimento sociale, ma non avrebbero più avuto amici, parenti, nessuno che li conoscesse. Il mondo stesso, sarebbe stato totalmente diverso, ai loro occhi. Tutto questo, per dimostrare loro il potere della scienza e costringerli ad accettare una realtà persino più tecnologicamente evoluta di quella contro cui avevano lottato. Il messaggio era potente:

il vostro sforzo non solo non serve a nulla ma vi qualifica come elementi inutili al progresso della società, quindi verrete dislocati nel tempo come dimostrazione del fatto che, privati d'ogni legame e scopo nella vita, non siete riusciti a intaccare minimamente la società moderna. Ma avete deliberatamente scelto di starne fuori. Per cui, tanto vale che spariate per un secolo o due.

Risveglio

Gli anni passarono, ma nessuno sa bene quanti furono esattamente. Al loro risveglio, una serie di carcerati tra cui assassini, ecoterroristi, stupratori, etc., si ritrovarono in un mondo effettivamente differente da quello in cui erano stati imprigionati…
Oggi, nell'anno xxxx, il mondo è cambiato totalmente. Le città sono decadute, la natura selvaggia cresce ovunque. Strane piante mutate invadono strade ed edifici e solo pochissimi macchinari funzionano ancora, alimentati pigramente da fonti di energia oramai dimenticate. Il mondo è popolato da creature bizzarre, con i tratti di tutti gli animali conosciuti, mescolati tra loro: gli **Esseri Compositi**!

Al centro di ogni grande città, inoltre, sorge una immensa torre metallica con un misterioso dispositivo circolare sulla cima, che emana costantemente una sfavillante energia luminosa di colore arancio. Nelle ombre, si aggirano anche creature simili ad uomini ma dal corpo simile a bestie: **Mutantropi**, uomini bestia dalla forza e velocità sovrumana, guidati quasi esclusivamente da puro istinto. Alcuni Mutantropi sono più intelligenti di altri e arrivano persino ad organizzarsi in sorta di tribù, ma sono tutti molto aggressivi nei confronti degli umani puri.
Il mondo è nel caos, la vita sulla Terra è completamente differente da quella che si conosceva. Non esistono specie precise, il patrimonio genetico d'ogni forma di vita è stato completamente alterato e mescolato in modo apparentemente casuale a quello di altre specie. Anche solo nutrirsi non è uno scherzo: ogni specie vivente o vegetale potrebbe essere velenosa e non c'è modo di classificarle.

Personaggi

I Personaggi de "l'Incubo di Gaia" sono persone che si sono appena risvegliate dal loro sonno criogenico in questo mondo folle e completamente alterato. Dovranno sopravvivere, cercare altri che si trovino nella loro stessa situazione... armarsi, mettersi al sicuro… e magari scoprire cosa ha portato la Terra a questa spaventosa situazione!
Sono molte le domande cui i Personaggi dovranno cercare di rispondere. Sulla Terra, al giorno d'oggi, non si aggirano solo Esseri Compositi e Mutantropi, ma anche umani puri, associati in varie fazioni. Alcuni di loro conoscono la verità: sono i Ricercatori ed hanno ereditato le conoscenze scientifiche del passato.
Altri, invece, si danno semplicemente al saccheggio, mettono insieme piccole città basate sullo sfruttamento della schiavitù, della caccia degli Esseri Compositi o dei Mutantropi. Altri ancora decidono di vivere in pace con la natura, immersi in una sorta di misticismo e di culto della Dea Madre, convinti che sia stato proprio il male che si nasconde nella scienza a ridurre il Pianeta in quelle condizioni.
Creazione del PG
I Personaggi sono persone comuni, per cui avrete i classici 7 punti da spendere nelle Caratteristiche. I Personaggi non hanno a disposizione alcuna Tecnica sovrannaturale, per cui

non possono utilizzare il Simbolo Distanza nelle loro Tecniche né eventuali altri Simboli Avanzati di natura paranormale come Vampirico.

Abilità

Quando crei un Personaggio, scegli due Categoria di Abilità tra:

- Pratiche: relative alla padronanza del proprio corpo, acquisibili con l'esperienza, spesso manuali e non relative a nozioni teoriche.
- Sociali: relative al modo di porsi rispetto al prossimo, convincerlo, relazionarsi, recitare.
- Mentali: nozioni prettamente relative allo studio, come conoscenze linguistiche o matematiche, ma anche botaniche, biologiche e scientifiche in generale.
- Fisiche: capacità relative all'allenamento fisico, alle pratiche ginniche, ma anche alla capacità di utilizzare i cinque sensi (ascoltare, osservare, etc.).

Oltre a questo, scegli anche due ulteriori Abilità di tua invenzione che siano sotto-categorie di quelle sopra citate: in totale avrai quindi quattro Abilità. Puoi anche scrivere intere frasi, per esempio: **Sociali -> Bravo a convincere le persone, esperto seduttore**. Queste sono due Abilità della categoria "Sociali".
Ogni volta che il tuo Personaggio compirà in gioco un'azione legata a una delle Categorie di Abilità che possiede, potrà lanciare un dado in più e scegliere il risultato più alto. Se possiede anche l'Abilità corrispondente, tira due dadi in più! Puoi spendere 20 Punti Esperienza per ottenere una nuova Abilità collegata a una delle Categorie che già possiedi, oppure 50 Punti Esperienza per ottenere una nuova Categoria.
Le Abilità non possono fornire Bonus in combattimento ma solo relativamente ai Test normali e valgono sia per l'Oracolo che per la pesca delle Carte Risorse: in quel caso, puoi pescare una o due carte in più, come faresti con i dadi e scegliere quella che preferisci. In questo gioco le Abilità sono fondamentali visto che le situazioni di investigazione e avventura comune sono centrali.

Armi

I Personaggi possono collezionare armi, secondo le regole del Modulo Opzionale Deadly Weaponry. Questo implica anche che le battaglie possono essere fatte su mappe di vario genere: semplici fogli quadrettati, mappe di città suddivise con una griglia, oppure terreni sandbox generati con le carte di Musha Shugyo, utilizzate come fossero caselle.
L'importante è ricordare che ogni casella, quadrato o carta viene conteggiata per calcolare la distanza. Una cosa fondamentale per Deadly Weaponry e molto importante soprattutto per via del fatto che i PG non possono avere Tecniche che colpiscano a distanza.

Nemici

I nemici non sono soggetti ai limiti dei Personaggi sui Simboli di qualunque genere. Non usate le Armi per i nemici: le loro schede sono quelle di semplici Personaggi di Musha Shugyo ma con un accorgimento. I nemici non possiedono Tecniche precise se non sono dei Boss (i quali possono essere creati come i normali PG di Musha Shugyo). In modo simile alle Hyper Armor, invece, possiedono un pool di Simboli da usare in ogni Turno.

Potete usare gli stessi criteri di potenza di Hyper Armor (disponibile gratuitamente nel blog di Musha Shugyo) per nemici Base, Avanzati o Ultra. Usate Simboli che rappresentino le loro capacità! Un umano con una pistola possiede di sicuro il Simbolo **Distanza**, così quando nel suo Turno deciderà di sparare, potrà attivare quel Simbolo. Un nemico dotato di ali possiederà il Simbolo **Salto OK**, uno con gli artigli avrà a disposizione **Schianta** (che ignora le difese) e un essere dotato di corazza impenetrabile avrà magari il Simbolo **Riflette** e così via. Dovreste sempre considerare la natura dei nemici: umani qualunque o armati, Esseri Compositi, Mutantropi! In questo modo, la Guida potrà improvvisare attacchi di qualunque genere senza dover creare una Scheda del PG completa di Tecniche Speciali o Super! Tali Simboli, infatti, potranno essere utilizzati dai PNG liberamente in ogni loro attacco o difesa.
In modo simile a quando succede con le Abilità dei PG, anche i nemici possono avere proprie Abilità: massimo 4 ciascuno. Queste Abilità possono anche essere di natura speciale, visto che alcuni nemici possono essere Mutantropi o Esseri Compositi. Le Abilità non si usano in combattimento ma nei Test Contrapposti o in quelli semplici, come prescritto dalle regole del Modulo opzionale con le nuove Meccaniche Interpretative (non dovete considerare però anche Volontà ed Equilibrio).

Immaginare gli Esseri Compositi

Un metodo interessante per creare al volo Esseri Compositi originali è quello di considerare un pool di Simboli, che verranno usati per improvvisare i suoi attacchi, attingendo anche a quelli Speciali (già rilasciati gratuitamente nel blog di Musha Shugyo), il tutto seguendo i classici quantitativi di Simboli a disposizione per le Hyper Armor Base, Avanzate o Ultra.
Dopo di che, si può procedere ragionando in modo inverso, immaginando che razza di Essere Composito potrebbe mai possedere quei particolari Simboli!
Ad esempio, se scegliessimo i Simboli: Distanza, Spinge, Cade, che Essere Composito potrebbe venirci in mente? Io mi immagino una specie di bestia-vegetale in grado di sputare aculei o semi velenosi da una protuberanza a forma di fiore che ha sulla schiena, dotata di liane-tentacolo in grado di frustare l'avversario spingendolo a distanza o facendolo cadere.

Avventure

Rovista nelle macerie della civiltà ormai distrutta, procurati quante più armi possibili, provviste, medicine (se la tua religione e le tue convinzioni etiche te lo permettono). Procurati tutto ciò che ti sarà necessario per sopravvivere in questo nuovo mondo. Ma muoviti con cautela: dovrai guardarti persino dai tuoi simili. La legge della giungla è tornata, il mondo è impazzito, ma tu sei sopravvissuto. Per quanto riuscirai a restare vivo?
Cosa è successo veramente al mondo? Cosa sono le misteriose torri energetiche che svettano nelle città? Cosa è successo alle creature viventi di Gaia? Questi sono solo alcuni degli interrogativi che potrai esplorare per le tue avventure. Ricorda anche di ispirarti alla fiction di storie come The Walking Dead o altre opere post apocalittiche. Viaggiare e incontrare nuove misteriose tribù o città, con usi e costumi interessanti o grotteschi, può essere lo spunto per intere Campagne.
In questo MiniSetting non risponderemo alla domanda fatidica: cosa sono le Torri e cosa ha cambiato il Pianeta in questo modo? Non lo faremo proprio perché l'ideale è che ogni Guida si faccia una propria idea e metta insieme una Campagna per svelare una serie di colpi di scena che porteranno alla risposta finale di alcuni misteri… o semplicemente ad altre domande.

Risorse

Si tratta di uno dei principali fattori da considerare in questo gioco. Le Risorse sono munizioni, per esempio. Ma anche il cibo è un fattore molto importante: come dicevamo, non è facile sapere cosa sia commestibile e cosa no. Per questo motivo, oltre ai Punti Munizioni, ci sono i Punti Risorse, che servono per tenere conto di cibo e acqua. Ovviamente, se vi trovate in una città o in un insediamento in cui le risorse di questo tipo non scarseggiano, non avete bisogno di considerare i Punti Risorse.
Un Personaggio può portare con sé un numero di Punti Risorse pari al suo livello di Attacco + Difesa ma ogni giorno ha bisogno di consumarne uno per stare in buona salute, altrimenti

comincia a ottenere un Malus di -1 ad ogni Test (sia Oracolo che combattimento) per ogni giorno che passa senza nutrirsi.
Quando ti cimenti nella ricerca di risorse in una città, in un edificio in particolare, in una foresta o altro, esegui un Test Risorse che consiste nel pescare una carta dal mazzo di Musha Shugyo (o da un qualunque mazzo di carte da poker). Il risultato ti dirà cosa troverai. Sono importanti sia i Semi che i numeri! Vediamo i Semi.

- Cuori: Risorse
- Fiori: Munizioni ordinarie
- Picche: Munizioni Speciali
- Quadri: Pericoli

E ora vediamo i numeri in relazione ai Semi.

Cuori, Fiori e Picche

Il numero della carta corrisponde al numero di Punti Risorse o Munizioni che troverai, sotto forma di cibarie, bibite oppure scatole di proiettili, etc. Le figure J,Q,K valgono rispettivamente 12,14,20 Punti. Logicamente, non sarà sempre possibile portare con sé tutte le Risorse che si trovano, a meno di avere qualche compagno di squadra: questo limite non vale per i Punti Munizioni che seguono invece i limiti del Modulo Deadly Weaponry.
Il ritrovamento di Munizioni speciali (non relative ad armi comuni come pistole o fucili da caccia semplici) non è solo un evento potenzialmente utile per i Personaggi ma è da tenere sempre in considerazione come Spunto di Avventura da approfondire. Se il PG trova munizioni per un fucile da cecchino non è sicuramente un evento da prendere sotto gamba: chi si trovava in quell'abitazione o in quel luogo? E se ci fosse un individuo pericoloso nei paraggi?

Quadri

I punteggi delle carte, considerando le figure con lo stesso punteggio visto per Cuori e Fiori, forniscono Punti Pericolo (PC) che si sommano al Pool di Pericolo Imprevisto. La Guida è l'unico Giocatore che deve tenere conto di questi punteggi (gli altri non sono né obbligati a farlo né costretti a non farlo). Quando il Pool raggiunge alcuni valori fissi, la Guida può scatenare un Pericolo Imprevisto, a sua scelta.

- 5 PC: le Risorse del Personaggio sono andate a male, se ne accorgerà appena proverà a usarle (non è un effetto che si attiva all'istante, non sarebbe verosimile). Quel PG perde 6 Punti Risorsa.
- 10 PC: avvelenamento. Una delle Risorse del Personaggio è andata a male o avvelenata ma lui non se n'è accorto e l'ha ingerita. Potrebbe essere colpa della conservazione, oppure del fatto che il PG ha mangiato una specie animale o vegetale tossica a sua insaputa. Inizierà a provare un certo malessere e subirà un Malus di -1 a tutti suoi Test (anche in combattimento) per tutta la giornata.
- 15 PC: come avvelenamento ma grave, il Malus è di -2 e dura per due giorni.
- 20 PC: nell'area appena esplorata era nascosto un nemico! Dipende dall'area ovviamente. Potrebbe trattarsi di un umano, se ci si trova in città, o di un Mutantropo. Nelle aree selvagge potrebbe invece trattarsi di un Essere Composito o di un'altra creatura pericolosa. La Guida deve inserire questi eventi all'interno della trama dell'avventura: anche questo vale come spunto, insomma. Bisognerebbe sempre chiedersi come mai quel nemico si trovasse in quel posto.
- 30 PC: imboscata. Nell'area è presente un nemico per ogni Personaggio del gruppo: valgono anche i PNG! Quindi è una spesa della Guida che ha senso anche se si gioca con un solo Personaggio Giocante. Valgono gli stessi consigli visti in precedenza.

Come vedete, la Guida può anche scegliere di aspettare che i Punti Pericolo si accumulino prima di scatenare un Pericolo imprevisto. La scelta è sua, ma quando attiva un Pericolo, spende i Punti Pericolo ad esso relativi.

Baratto

Non esiste una moneta precisa in questo setting. A seconda della città, del villaggio o della comunità con cui i Personaggi avranno a che fare, potrebbero avere bisogno di particolari tipi di risorse da barattare o da usare come moneta di scambio. La gestione di questo aspetto del gioco non è precisa a livello numerico: sarebbe impossibile dare un valore univoco a ogni tipo di risorsa, vista la situazione caotica e post-apocalitica.
Al contrario, i Personaggi dovranno semplicemente barattare con i PNG di turno per ottenere quel che desiderano. Se la trattativa sarà ragionevole, la Guida potrà sempre decidere di interpretare la situazione senza alcun Test, altrimenti chi farà una proposta dovrà tirare un Test di Oracolo per verificare quel che accadrà!