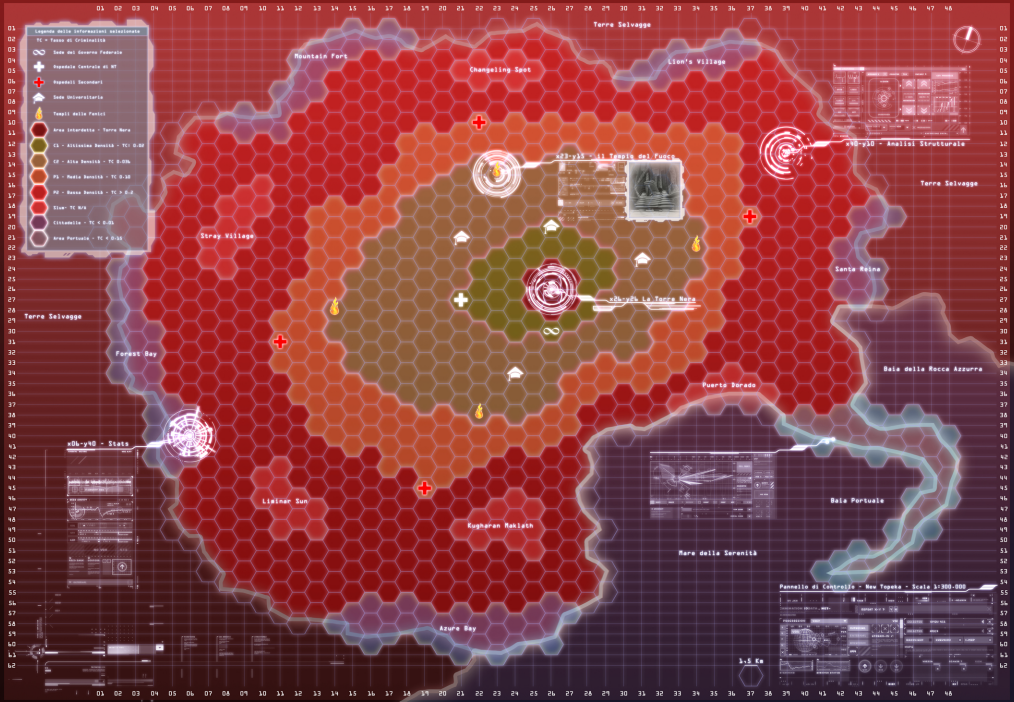
5012 ESPER FORCE


Legende delle Informazioni selezionate
TC - Tasso di Criminalità
Sede del Governo Federale
Ospedale Centrale di NT
Ospedali Secondari
Sede Universitaria
Templi delle Fenici
Area Interdetta - Terra Nera
C1 - Altissima Densità - TC: 0.8#
C2 - Alta Densità - TC 0.5%
M1 - Media Densità - TC 0.1#
M2 - Bassa Densità - TC > 0.0
Slum- TC N/A
Cittadella - TC < 0.0%
Area Portuale - TC < 0.1%
Terra Selvaggia
Mountain Fort
Changeling Spot
Lion's Village
x23-y15 - Il Tempio del Fuoco
x9b-y10 - Analisi Strutturale
Terra Selvaggia
Stray Village
Santa Reina
x8b-y9b La Terra Nera
Terra Selvaggia
Forest Bay
Baia delle Rocce Azzurra
Puerta Dorada
x8b-y40 - Stata
Liminar Sun
Baia Portuale
Kugharan Rakiath
Mare della Serenità
Pannello di Controllo - New Topeka - Scala 1:300.000
Azure Bay
1:5 Km

AcchiappaSogni

Disegniamo nuovi mondi

Autore

Luca De Marini

Avventure ideate da

Luca De Marini e Michele Zanni

Edizione a cura di Acchiappasogni

Grafica e Impaginazione: Luca De Marini
Editing: Francesco Raimondi

Illustrazione di copertina

Matteo Spirito

Character Design

Luca De Marini e Biagio D'Alessandro

Illustrazioni interne

Davide Quaroni, Daniele Orlandini, Luca De Marini, Biagio D'Alessandro, Riccardo Rullo, Matteo Spirito, Max Rambaldi.

Ringraziamenti

Come Associazione ringraziamo tutti coloro che ci hanno sostenuto. I gruppi di playtest, i fan accaniti, tutti coloro che nelle loro case giocano a Cielo Cremisi e ci inviano i racconti delle loro avventure, delle loro esperienze, proponendo nuovi contenuti, bozze di regolamenti extra. Tutti voi che siete attivi sui gruppi Facebook di Destino Oscuro e Destino Oscuro Tester, assieme agli amici che non bazzicano la rete ma tornano a farci visita ed a giocare con noi ad ogni fiera, siete l'energia che tiene attiva Acchiappasogni. Noi creiamo giochi per farvi sognare, voi permettete a noi di continuare a farlo, grazie mille!

Come autore, vorrei ringraziare la mia famiglia e soprattutto mia moglie Valentina. Per avermi sempre amato e sostenuto e per continuare a farlo anche in questi difficili momenti, anche quando il lavoro ruba tutto il mio tempo, anche quando mi sembra di non riuscire a farcela. E grazie per il nostro piccolo Giovanni, che a Lucca Comics & Games 2013 ha deciso di venire alla luce a tutti i costi. Ma grazie anche per il piccolo Gabriele, che presto si unirà alla nostra famiglia.

Grazie mille amore mio. Scusami se sogno troppo.

WWW.CIELOCREMISI.COM

Destino Oscuro e Cielo Cremisi

Cielo Cremisi è un'Ambientazione del mondo di Destino Oscuro. Quello che avete tra le mani è ESPer Force 5012, un'espansione di tale Ambientazione. Per poter giocare, dovrete necessariamente possedere anche il **Manuale di Destino Oscuro** (qualsiasi edizione). Il manuale di Cielo Cremisi è fortemente consigliato ma non è strettamente necessario per giocare subito ad ESPer Force 5012. Questo non è un mero libro di avventure: troverete un gioco a sé stante, nuove specie aliene, ESPer, tutto l'equipaggiamento ed il riassunto dei Bagliori dell'anima di Cielo Cremisi.
Non dimenticate di visitare il sito web www.cielocremisi.com per eseguire il Download di tanti altri contenuti extra!

Copyright

www.acchiappasogni.org
ESPer Force è un'espansione per **Cielo Cremisi**, un'ambientazione di **Destino Oscuro** sviluppata e realizzata da **Acchiappasogni**, il gruppo di sviluppo di Giochi di Ruolo (GDR), illustrazioni, fumetti e tanto altro materiale per sognatori, di Luca De Marini, Davide Quaroni e Mattia Cappelli. Finito di stampare nel mese di Ottobre 2014.
© Copyright 2011 Acchiappasogni.org. Tutti i diritti riservati.

INDICE GENERALE

Prima Parte

Capitolo 1 — 10
ESper Force 5012

Usare questo manuale ... 10
ESPer Force ... 10
Fazioni ... 11
Scenari ... 16
Creazione del PG ... 23
Regole del Gioco ... 23
Modalita' di Gioco ... 24

Capitolo 2 — 27
Sotto il Cielo Cremisi

Sunto dell'Opera ... 27
Elementi di Ambientazione ... 27
Luoghi Tipici ... 28
Fazioni Segrete ... 30
Gestire i Poteri Segreti ... 33
Spunti per Avventure ... 37
Avventure Pronte ... 43

Capitolo 3 — 45
La Trappola Dimensionale

Sinossi e Trama dell'Avventura ... 45
Dietro le Quinte ... 49
Sinossi dell'Avventura ... 50
Il Corso degli Eventi ... 51
Scena 1 - Bus ... 52
Scena 2 - il Ragazzo ... 53
Scena 3 - l'Appartamento dei Forester ... 55
Scena 4 - Ristorante McMiller ... 57
Scena 6 - Liminar Sun ... 58
Scena 7 - Arcade Revolution ... 58
Scena 8 - L'appartamento di Terry ... 59
Finale ... 60
Luoghi e dettagli ... 61

Capitolo 4 — 65
Retaggio degli Abissi

Aurora Marina ... 65
Zona Fantasma ... 65
Motivazioni ... 66
Scena 1 - La Baia ... 66
Scena 2 - Ishgor ... 66
Scena 3 - Area Portuale ... 67
Scena 4 - Il Fiero Ribelle ... 67
Scena 5 - Minions of Neptune ... 67
Scena 6 - Aurora di Paura ... 68
Scena 7 - Ritorno al Porto ... 68
Scena 8 - Invasione ... 69
Scena 9 - Preservazione ... 69
Scena 10 - Nido ... 70
Finale ... 71
Antagonisti ... 71

Capitolo 5 — 73
L'Amico Immaginario

Scena 1 - Little Nest ... 73
Scena 2 - il Tempio del Fuoco ... 74
Scena 3 - le Scene del Crimine ... 74
Scena 4 - il Ragazzo non Solo ... 74
Finale ... 75

Capitolo 6 — 77
Il Richiamo dei Bagliori

Il Primo Caso ... 77
Anemia ... 77
Scena 1 - Pensieri e Motivazioni ... 77
Scena 2 - La Ragazza ... 78
Scena 3 - Bagliori nel Buio ... 79
Scena 4 - Fiammella ... 79
Scena 5 - Richiesta d'Aiuto ... 79
Scena 7 - Gatti ... 80

Scena 8 - La Signora delle Falene 82
Scena 9 - Sepolcro 82
Finale 82
Dietro le quinte 83
Gatti senzienti 83
Antagonisti 83

Capitolo 7 — 85
La Crociata dei Bambini

Atto I: i bambini scomparsi — 85
Introduzione 85
Scena 1 - Terre Selvagge 85
Scena 2 - Hykeham 86
Scena 3 - Selvaggi 86
Scena 4 - Passaggio Segreto 87
Antagonisti 87

Atto II: nel Buio — 89
Scena 1 - Tunnel 89
Scena 2 - Hangar 89
Scena 3 - Il Villaggio 89

Atto III: Oltre il Bosco — 92
Scena 1 - Nel Bosco 92
Scena 2 - Il Professore 92
Scena 3 - Il Mare 92
Scena 4 - Il Guardiano 94
Scena 5 - Conclusione 94
Antagonisti 94

Atto IV: Il Prescelto — 96
Scena 1 - Aracne 96
Scena 2 - L'Evocatore 96
Scena 3 - Scelte 96
Scena 4 - Apocalisse 96
Scena 5 - Battaglia tra Dei 97
Scena 6 - La Torre Nera 98
Scena 7 - Epilogo 98
Scena 8 - Bambini 98
Antagonisti 99

Seconda Parte

Capitolo 8 — 101
Patologie ESP

Tabella dei Livelli di Potere 101
Tabella Modificatori 101
Attivare un Bagliore 101
Resistenza ai Bagliori 102
Bagliori dell'anima 104
Magus 105
Paradox 111
Shifter 115
Warp 119

Capitolo 9 — 125
Specie Aliene

Varieta' 125
Umanoidi 125
Antropomorfi 126
Bagliori dell'anima 126
Hillaysh 127
Poolwarp 131
Chruan 136

Appendice — 143
Supporti per il Gioco

Equipaggiamento 143
Tabelle dei Bagliori dell'anima 146
Schede dei PG 155
Prossimamente 159

5012 ESPER FORCE

Il capitano Kleygor T'lek aprì la porta e uscì dal locale. L'altro Ghargsyth, un certo Masnith che nonostante fosse come lui membro del Kugalak viveva fuori da New Topeka e tornava in città molto di rado, rimase sulla soglia. I due uomini si fissarono freddamente per un momento, poi entrambi sogghignarono e si strinsero l'avambraccio. Con un ultimo cenno, Masnith richiuse la porta e tornò tra gli altri Alieni a finire il suo brandy. T'lek si guardò intorno, cercando il figlio. Era sempre sul marciapiede, ma un centinaio di metri più in giù, che guardava qualcosa dall'altra parte della strada: una sala giochi, notò T'lek.

"Dryoth!" chiamò imperioso. Il ragazzo non si scompose neppure. Voltò lentamente il capo, lanciandogli un'occhiata di sbieco, poi tornò ostentatamente a osservare i ragazzini rumorosi che entravano e uscivano dall'Arcade Revolution.

Il padre aggrottò un sopracciglio e ringhiò sottovoce. "Dryoth", ripetè, stavolta calmissimo. Il giovane sobbalzò e lo guardò di scatto. Tenne gli occhi nei suoi solo un secondo, poi chinò il capo mentre si avvicinava. T'lek lo scrutò freddo, ma quando il ragazzo gli fu passato davanti si permise un sogghigno d'orgoglio.

Il giovane aveva sostenuto il suo sguardo!

Finalmente il buon sangue Ghargsyth cominciava a scorrergli nelle vene...!

Dall'altra parte della strada, Nicholas Makrey guardò il coetaneo alieno andarsene col volto cupo... come tutti i Ghargsyth d'altronde. Normalmente gli mettevano paura, ma guardandolo aveva avuto l'impressione che volesse solo poter entrare nella sala giochi come un qualunque ragazzo.

Una fitta di mal di testa lo scosse, e il giovane Dryoth gli passò del tutto di mente. Ultimamente aveva sempre di questi dolori. Secondo sua madre era colpa dei videogiochi... come no! Secondo lei, tutto era colpa dell'Arcade Revolution! Ma se era l'unica cosa che riusciva a tenergli lontani quelle dannate voci ogni notte...

Il ragazzo rientrò nella Sala Giochi: un bimbetto barcollante usciva in quel momento dall'olopostazione di ESPer Force 5012, il suo gioco preferito. Che pivello! Ne aveva di strada da fare prima di riuscire a superare il quarto stage...

Con la sicurezza dell'abitudine, Nicholas si pose davanti al gioco, attendendo il reset. Poi allungò una mano e le sue dita incontrarono i sottili filamenti olomaterici, attivando con un lieve ronzio l'olopostazione e pensando al suo ESPer. Cosa avrebbe potuto provare, stavolta? Gli Arsonist li facevano tutti, ma lui era andato parecchio avanti quella volta del Noise. E qualcosa di più strambo, come che so... un Satyr o uno Shifter? Per sbloccare il Magus dovevi aver almeno completato lo stage 7, se no avrebbe preso quello di sicuro!

Intorno a lui, tutto diventò buio: cominciavano ad apparire i soliti disclaimer.

BENVENUTO IN ESPER FORCE 5012

ANCHE SE L'AMBIENTAZIONE DI QUESTO GIOCO RICALCA FEDELMENTE LA VERA NEW TOPEKA PER OFFRIRE AI NOSTRI AFFEZIONATI GIOCATORI UNO SCENARIO QUANTO PIU' POSSIBILE IMMERSIVO E FAMILIARE, RICORDA SEMPRE CHE QUESTO E' SOLO UN GIOCO, E NON E' REALE!

OGNI RIFERIMENTO A PERSONE E NOMI REALMENTE ESISTENTI E' PURAMENTE CASUALE E NON INTENZIONALE.

NON FATELO A CASA!

LE PATOLOGIE ESP NON SONO UN GIOCO:
SCHERZARE CON ESSE PUÒ ESSERE PERICOLOSO.

Nicholas sbuffò mentre la scritta rimaneva imperterrita nel suo campo visivo, obbligandolo a leggerla - per la milionesima volta! - prima di scomparire. Con tutto che l'olotecnologia esisteva da sempre, ancora al giorno d'oggi c'era bisogno di ripetere che era solo un gioco? Cos'è, avevano paura che i bambini si lanciassero dalle finestre credendo di saper volare?!
Nel buio cominciò ad apparire il prologo del gioco: vie di New Topeka che esplodevano, terroristi misteriosi che fuggivano dal luogo dell'attentato... e i fieri membri dell'ESPer Force che si lanciavano al loro inseguimento!
Nel frattempo, una voce fuori campo narrava gli eventi finora...

Anno 5012 d.C.
1057 anni dalla Caduta della Terra

I sistemi di controllo ambientale della Necropoli iniziano ad impazzire.
Un potente terremoto, seguito da un enorme tsunami devastano la città, riducendola in ginocchio.
Tempeste di fulmini, gelate e siccità improvvise, il clima totalmente fuori controllo e i continui blackout finiscono il lavoro, seminando il caos nelle strade e facendo crollare ogni apparenza di ordine sociale.

Un folle invasato rivendica la paternità degli attentati: si fa chiamare Black Wolf, e guida gli Shadow Apocalypse!
"Nessun futuro e' possibile. L'umanita' non e' piu' degna di vivere. La Fine e' inevitabile. Perche' soffrire ancora? Shadow Apocalypse l'accelerera'. La Fine e' qui: RASSEGNATEVI!"

Ma qualcuno rifiuta di piegarsi. Qualcuno che non china il capo per lasciarsi passivamente morire. Abili combattenti, temprati dalla vita e dalla strada, in grado di sprigionare potenti Poteri ESP, si oppongono al Caos, mettendosi sulle traccce di Shadow Apocalypse.
Black Wolf ha i giorni contati... perche' e' appena diventato la preda.
E l'ESPer Force e' il cacciatore!

Il respiro di Nicholas accellerò mentre ESPer Force 5012 visualizzava finalmente la creazione del personaggio... e ogni tanto un debole bip segnalava l'aprirsi di una finestra di suggerimenti e curiosità.

TIPS

Lo sapevi?
Sebbene non ne sia mai stata provata ufficialmente l'esistenza, secondo le voci la societa' segreta chiamata "Kugalah" esisterebbe realmente, e conterebbe al giorno d'oggi, nella sola New Topeka, quasi diecimila membri, tutti di specie Ghraggsyth.

La prima scelta era quella della Modalità. Torneo o Guerra? Lui preferiva la seconda, più tattica, ma in solitaria era impossibile... e poi col Torneo poteva allenarsi meglio con le varie Patologie ESP. Non avrebbe lasciato neanche un singolo Punto Onore agli altri!

Finestre su finestre di creazione del personaggio cominciarono ad aprirsi intorno a Nicholas, con punti da assegnare, specie aliena e fazioni da scegliere, poteri sopiti da risvegliare, tecniche marziali da sbloccare, gli immancabili TIPS ormai imparati a memoria... e in breve il ragazzo fu completamente assorto dal mondo virtuale di ESPer Force 5012.

Tra il 2637 ed il 2644 d.c. la Specie Umana iniziò a spostarsi in ogni angolo fino ad allora inesplorato dell'Universo, grazie ai Cancelli Spazio Dimensionali, in grado di generare buchi neri artificiali. Ogni popolazione aliena incontrata venne sottomessa ed annessa alla Federazione Interstellare...

Il potere dei Machina, robot da combattimento in grado di sfruttare come arma l'energia spirituale dei loro piloti ESPer, generati artificialmente, sembrava inarrestabile.

Ma dai Cancelli SD giunsero, un giorno, navi federali perdute anni prima e mutate in qualcosa di mostruoso ed inarrestabile. L'unico scopo di questi nemici misteriosi era portare con sé altre navi, così che potessero essere mutate a propria volta.

Solo i Milthra, una specie aliena misteriosa e composta di pura energia, giunta da un luogo sconosciuto dell'Universo, poterono fermare questi nemici spaventosi...

In cambio, tuttavia, essi costrinsero la Federazione a chiudere tutti i Cancelli SD esistenti. I ponti vennero spezzati, ogni pianeta tornò ad essere isolato nell'Universo: anche la Terra.

Molti alieni decisero di restare sul Pianeta... ma qualcosa, giunto dalle profondità del Cosmo, stava per scontrarsi contro la Terra. Un corpo celeste di dimensioni immani, dalla natura sconosciuta.

3954 d.C. - la Caduta della Terra. L'intera popolazione terrestre venne evacuata in Geofront sotterranei, enormi ambienti artificiali, come grandi Arche di Noè.

La superficie terrestre divenne inabitabile in seguito all'impatto e qualche anno dopo iniziarono a nascere ESPer Naturali... persone con un'energia spirituale enorme, in grado di alterare la realtà a proprio piacimento.

Il cielo olomaterico dei Geofront subì un'avaria, divenne color cremisi e le Torri Nere, processori terraformanti che avrebbero dovuto ripristinare l'atmosfera terrestre, non funzionaro mai, per motivi sconosciuti.

Fu così che i Geofront divennero per tutti nient'altro che orribili Necropoli, città popolate da individui senza futuro.

Capitolo 1
ESper Force 5012

Benvenuti in **ESPer Force** a tutti voi, Alieni o ESPer che siate! Il volume che avete tra le mani espande il mondo che già avete avuto modo di conoscere con Cielo Cremisi: nuovi dettagli su New Topeka, nuovi ESPer, nuovi Alieni, nuove Avventure già pronte da affrontare... e soprattutto una modalità di gioco completamente nuova: l'ESPer Force 5012!

Usare questo manuale

La **Prima Parte** di questo manuale è dedicata appunto all'omonimo videogioco, ormai un must a New Topeka tra bambini e ragazzi di ogni specie ed estrazione sociale, e agli approfondimenti sulla Necropoli, contenendo informazioni e spunti quasi esclusivamente dedicate ai Master di Gioco.

Anche se ESPer Force dispone di regole peculiari, studiate appositamente per interpretare i giovani videogiocatori che frequentano l'Arcade Revolution, tutto il resto delle informazioni su luoghi e fazioni della Città sono perfettamente aderenti alla realtà e possono benissimo essere integrati nelle vostre Avventure e Campagne di Cielo Cremisi!

Questa prima parte del manuale si conclude con alcune delle migliori Avventure per Cielo Cremisi, attentamente preparate per immergervi quanto più possibile nelle cupi e brulicanti strade di New Topeka... o improvvisate giocando assieme a voi nelle fiere e nelle convention, con risultati divertentissimi!

Allo stesso modo, i nuovi ESPer e Alieni che trovate nella **Seconda Parte** del manuale, per quanto più rari di quelli presentati in Cielo Cremisi, che sono di gran lunga più comuni, possono essere usati tanto nelle vostre Avventure quanto in ESPer Force 5012! Ognuno di loro presenta inoltre nuovi Bagliori dell'Anima, di cui nell'Appendice potrete anche trovare una tabella riassuntiva (completa anche con tutti gli altri già pubblicati!), così come una tabella riassuntiva dell'Equipaggiamento a disposizione dei PG!

Insomma, ESPer Force nasce dal nostro desiderio di continuare a farvi giocare e divertire con Destino Oscuro e le sue Ambientazioni... trovando sempre nuovi e imprevedibili modi!

GIOCATE CON NOI!

ESPer Force

Nella sala giochi Arcade Revolution, una delle più importanti e ben fornite di New Topeka, l'attrazione principale è il videogame di maggiore successo dell'ultima decade. Si tratta di ESPer Force 5012, della Kayko Corporation, un picchiaduro in cui i Giocatori possono trasformarsi in ESPer combattenti per affrontare entusiasmanti battaglie in arene virtuali fatte di pura olomateria ed energia!

Quando si partecipa ad un gioco come questo, ci si sente completamente avvolti nella realtà olomaterica virtuale; proprio per questa ragione ESPer Force 5012 è diventato in breve tempo un gioco di culto, visto che permette a persone comuni di sperimentare i poteri degli ESPer. Anche tra gli ESPer il gioco è molto popolare, infatti grazie ad esso possono misurare i loro poteri contro quelli (reali o virtuali) di altre persone, oppure addirittura utilizzare Bagliori dell'anima che non possiedono affatto.

In questo capitolo imparerete come giocare a questo videogame voi stessi, all'interno del mondo di Cielo Cremisi... continuando a stare comodamente seduti al tavolo con i vostri amici ed utilizzando il regolamento di Destino Oscuro nella sua forma più semplice!

Si tratta insomma di una sorta di gioco nel gioco completamente autosufficiente rispetto alle Avventure qui presentate e a Cielo Cremisi stesso.

Non vi consigliamo di interrompere l'Avventura appositamente per dedicarvi ad ESPer Force: alcuni Giocatori potrebbero non esserne contenti, e comunque Cielo Cremisi e questo gioco dovrebbero essere visti come due cose diverse.

Quel che è certo, è che in questo gioco troverete moltissimo materiale di approfondimento effetivamente utilizzabile con Cielo Cremisi, come le descrizioni degli scenari e delle fazioni (ambedue effettivamente presenti a New Topeka)!

Nei paragrafi che seguono troverete:

- Storia e Ambientazione del videogioco ESPer Force 5012;
- Fazioni del videogioco - realmente esistenti a New Topeka, quindi usabili anche nelle sessioni GDR normali;
- Scenari del videogioco - locazioni realmente esistenti a New Topeka;
- Guida passo passo alla creazione di un Personaggio del videogioco;
- Regole peculiari per giocare a ESPer Force 5012: come usare al meglio gli Scenari e i Bagliori dell'Anima, indicazioni sull'Esperienza e le due Modalità di Gioco possibili, Torneo e Guerra!

Storia e Ambientazione

Nell'anno 5010 d.C. - 1055 d.C.T. - i primi sistemi di controllo ambientale della Necropoli di New Topeka iniziarono ad impazzire. Qualcosa doveva essere accaduto nel sottosuolo e i Custodi dello Specchio, gli antichi manutentori dei sistemi tecnologici che permettevano al Geofront di funzionare, non erano stati in grado di risolvere il problema.

All'inizio avvenne un potente terremoto, cosa teoricamente impossibile grazie ai sistemi di smorzamento inerziale. Poi fu il mare artificiale a travolgere con un enorme tsunami la Necropoli. Da allora, gli eventi cataclismici non hanno fatto altro che susseguirsi con violenza inaudita: tempeste di fulmini, cambi climatici improvvisi, temperature al limite della sopportazione umana ed altro ancora.

Il caos iniziò a serpeggiare sempre più violentemente nella città mentre scienziati e studiosi d'ogni genere cercavano una soluzione, ma invano. Nulla sembrò spiegare la rapida degenerazione dei sistemi del Geofront, e il caos divenne sempre più incontrollabile, con l'aumentare dei disastri ambientali, il crollo improvviso di alcuni edifici tra i più alti nella Necropoli, il malfunzionamento dei sistemi di ricombinamento atomico e gli improvvisi blackout che gettavano la popolazione in lunghi silenzi di terrore... poiché, se l'energia non fosse ritornata, la morte sarebbe stata certa per l'intera popolazione.

Dalle città limitrofe non giunse alcun segno di reazione, e risultò impossibile comunicare con loro, diffondendo l'idea che a loro fosse già successo ciò che ora stava accadendo a New Topeka. Che si trattasse dell'apocalisse finale che avrebbe portato all'Oblio?

La legge della giungla era ormai ritornata in vigore, senza più segni della civiltà di un tempo: "solo il più forte sopravvive". Ma la lotta per restare in vita non era certo l'unica

speranza rimasta alla popolazione di New Topeka. Le Fenici individuarono l'origine dei disastri in Shadow Apocalypse, un gruppo di anarchici capeggiati da un terrorista rinomato per crudeltà ed efferatezza: Black Wolf, un misterioso Gharghsyth del quale non si conosceva nulla, se non il soprannome negli ambienti malavitosi.

La luccicante e finemente decorata armatura nera che Black Wolf indossava in ogni sua apparizione pubblica divenne un simbolo della fine dei tempi. L'unico scopo della Shadow Apocalypse era quello di provocare la morte del Geofront, poiché a sentir loro non vi era alcun possibile futuro per una popolazione costretta a vivere per sempre nelle profondità della Terra.

Black Wolf e la sua organizzazione terroristica si prefiggevano il compito di accelerare l'inevitabile fine che avrebbe comunque, prima o poi, travolto la Necropoli. Il piano finora aveva avuto successo: i suoi uomini avevano scoperto un passaggio segreto per il Mondo dello Specchio, il sottosuolo delle Necropoli, e si erano infiltrati nella città sotterranea dei Custodi dello Specchio facendo saltare in aria alcuni tra i principali sistemi di controllo della Necropoli.

Prima che i danni diventino completamente irreversibili, qualcuno deve assolutamente fermare Black Wolf ed il suo esercito privato... ma il Lupo Nero è famoso per possedere poteri ESP eccezionalmente potenti ed un talento naturale per il combattimento corpo a corpo! Anche se lo si riuscisse a trovare, chi potrebbe mai affrontarlo e sconfiggerlo ora che le forze dell'ordine sono nel caos ed occupate ad evitare che la gente si ammazzi nelle strade?

Fazioni

A New Topeka esistono varie Fazioni, che cercano di ritagliarsi il proprio angolo di influenza e potere in città. Nell'apocalittico 5012, proprio i loro migliori campioni si schiereranno in prima linea per liberare la Necropoli dalla minaccia della Shadow Apocalypse! Il Giocatore dovrà scegliere di quale fazione farà parte il suo PG prima di iniziare a giocare poiché questo condizionerà molto il suo stile di gioco ed i Modificatori che subirà nei vari Scenari (vedi prossimo paragrafo). Qui di seguito trovate l'elenco delle Fazioni e le capacità speciali dei PG che ne fanno parte; in fondo al capitolo invece sono presenti le Schede da compilare, già predisposte per le varie fazioni. Potete scaricarle anche dal sito web: www.cielocremisi.com (area download).

Naturalmente tutte le informazioni sulle Fazioni possono essere utilizzate anche come elemento utile per arricchire le vostre avventure ordinarie di Cielo Cremisi!

Cacciatori Liberi

Descrizione: i Cacciatori Liberi sono spietati individui con licenza di uccidere. In città si occupano di fare il lavoro sporco che le Fenici non riescono a portare a termine, uccidono i criminali ricercati per intascarne la taglia ed hanno licenza d'uso d'ogni genere di arma ed equipaggiamento. Chiunque può diventare un Cacciatore Libero, Umano o Alieno che sia, se ne fa richiesta: basta sapere che si entra in un elenco di individui a loro volta ricercati dai peggiori criminali di New Topeka e che il rischio di morte aumenterà a dismisura ad ogni taglia incassata... assieme a un rapido arricchimento, però!

Motivazioni: chi prima arriva meglio alloggia. Se questi pivellini pensano di togliermi il lavoro si sbagliano di grosso: fenici, malavitosi, associazioni umanitarie... ma per favore. Lasciate fare ad un professionista! La testa di Black Wolf sarà mia, assieme alla sua taglia milionaria.

Poteri Speciali

- **Conoscenze tattiche:** il PG è un esperto della vita di strada e ha esplorato più e più volte i bassifondi e le altre zone malfamate della Necropoli, per cui conosce a menadito ogni luogo. Se si trova in uno Slum o in una zona periferica, il PG trova sempre l'arma che preferisce nel primo edificio che esplora, comunicando al Master di che arma si

Prossimamente

Acchiappasogni continua a farvi divertire, giocare e... sognare con mille nuovi progetti!

Musha Shugyo - La Via del Guerriero

Grazie a un'opera di crowfunding lampo dei nostri fan, finalmente l'eccezionale e innovativo Picchiaduro di Ruolo e da Tavolo! 100% Made in Italy! Come in un vero videogioco arcade d'altri tempi impersonate un guerriero esperto nelle arti marziali, contro nemici sempre più agguerriti! Concatenate Mosse Speciali e Super Tecniche a go-go in devastanti Combo e sconfiggete il vostro avversario!

Il Sogno di Gaia

Un mondo misterioso e surreale, dove sarete Evocatori in grado di materializzare qualunque cosa vi venga in mente... letteralmente! Un sistema di gioco completamente nuovo e diverso da quanto già visto in Destino Oscuro, con Carte Spunto e Flashback, pompando al massimo il proprio Delirio per generare nuove Chiavi grazie ai Focus attivati... un'esperienza di gioco onirica e straniante in una gestione condivisa della narrazione pressoché assoluta!

Specula

In un'ucronia storica in cui l'Impero Romano non solo non è mai caduto, ma addirittura ha riscoperto la Magia, si muovono gli avventurosi agenti della Specula, la legione Imperiale che si occupa di investigare sui fenomeni magici e misteriosi! Da una serie di racconti e romanzi di culto in Rete, un'Ambientazione completamente slegata alla Caduta della Terra, dove poter vivere avventure fantasy / storiche!

Trappola Oscura

Un'espansione dedicata completamente agli arcani poteri delle Vie della Stregoneria! Nuove e molteplici possibilità di gioco per i vostri PG, applicabili tanto ai misteriosi Stregoni di Cielo Cremisi quanto ai folli Cultisti de Il Buio di Etherna! Le Malìe sono perfettamente collegate alla Metafisica del Quinto Secolo dopo la Caduta, ma implementabili a perfezione anche in avventure classicamente fantasy di vostra invenzione!

Aquarius - il Canto del Nulla

Dopo la fine della Federazione Interstellare e la chiusura dei Cancelli SD, ma ben prima della Caduta della Terra, il pianeta era un luogo idilliaco e incredibile: grattacieli alti fino a 60 km ospitavano intere Nazioni, e l'incredibile rete informatica Olonet dispensava conoscenze e capacità a chiunque vi accedesse. Ma il mondo è sul baratro, o meglio sta finendo, è già finito, è ricominciato e finirà ancora tra pochi momenti: o forse no; e gli unici che capiscono e combattono tutto ciò sono i Cacciatori di Incubi, capaci di incredibili trasformazioni e di padroneggiare gli Ordini Divini per opporsi agli oscuri Incubi... che potranno imprigionare e sfruttare per potenziarsi contro nemici sempre più terribili!

...e tanto altro! Con **Acchiappasogni e Destino Oscuro**, giocare di ruolo non è mai stato così vario e ricco di possibilità! Viaggiate alla scoperta di infinite Storie e Universi assieme a noi, segendoci su facebook e su *www.acchiappasogni.org*!

AcchiappaSogni
Dipingiamo nuovi MONDI