# IL BUIO DI ETHERNA

## CRONACHE DI UOMINI E DI MOSTRI



# Il Buio di Etherna

## Specie Aliene

*Gli Alieni si lamentano sempre che il Pianeta è ghiacciato, che i Mostri infestano le Lande Dannate, che la natura è quasi del tutto scomparsa. Ma sono in pochi a rimboccarsi le maniche e fare qualcosa, come noi Fayar.*

Etherna è stata flagellata dalla Pioggia Nera, ma nessuno degli Alieni che decisero, all'epoca della chiusura dei Cancelli Spazio Dimensionali, di rimanere sul Pianeta avrebbe mai potuto immagine quel che sarebbe accaduto in seguito. Dal momento che si trattava, comunque, di un pianeta estremamente fertile ed ospitale, sono molte le specie aliene che decisero di rimanervi.

Tra queste, alcune sono riuscite ad adattarsi a questa sorta di era glaciale che si sta vivendo, altre sono state cancellate dai Mostri ed altre ancora non hanno potuto sopravvivere al cambio di clima, estinguendosi. Gli Ishgor (vedi Cielo Cremisi) sono tra queste sfortunate specie senzienti. Nelle pagine seguenti presenteremo alcune delle specie aliene sopravvissute alla Pioggia Nera, a parte gli Umani (che conosciamo già e sappiamo come gestire tramite la creazione del PG di Destino Oscuro).

### Varieta'

Parlando di specie non Fayar, in genere, cerchiamo di distinguere le creature aliene al pianeta Etherna (d'ora in poi, per semplicità, diremo semplicemente Alieni) in base alla loro fisionomia, al loro organismo ed alla compatibilità fisiologica nei confronti di noi umani. Difatti, questo genere di catalogazione è stata codificata proprio dalla Federazione Interstellare, capeggiata dagli Umani. Alcuni alieni possono, addirittura, accoppiarsi con successo tra loro, dando vita a specie meticce. Sulla Terra, oggi, come dicevamo, esistono solo pochissime specie aliene.

Le varietà tra le creature aliene sono incredibili: molte specie possono ricordare la fisionomia o la struttura fisica e fisiologica di creature esistenti anche sul pianeta Terra; in questi casi, le specie aliene sono state catalogate con nomi come: Antropoidi, Echinodermoidi, Sauromorfi e via discorrendo. Alcune creature sono persino di origine vegetale, per cui vengono denominate Fytomorfe; ma esistono anche specie aliene per nulla classificabili secondo i criteri conosciuti per le creature del nostro pianeta. Basti pensare alle forme di vita energetiche, o metafisiche, ai Mecanomorfi, esseri senzienti inorganici simili a creature robotiche e a tantissime altre creature aliene complesse e difficili anche solo da immaginare, fino a che non le si vede con i propri occhi.

Descriveremo ora alcuni tipi di creature particolari ma comuni in tutto l'Universo: gli Umanoidi e gli Antropomorfi. In questo capitolo, troverete solo alcune aliene approfondite e descritte nel dettaglio, siete comunque liberi di creare una qualunque specie aliena utilizzando quelle qui presenti come base di confronto, dando libero sfogo alla vostra fantasia.

### Umanoidi

Come il nome può suggerire, si tratta di tutte quelle specie aliene, che appaiono molto simili alla razza umana sia nell'aspetto che nella fisiologia interna ai loro organismi. Nella stragrande maggioranza dei casi, le razze umanoidi sono anche in grado di accoppiarsi tra loro e con gli umani. Da un punto di vista più ampio, anche noi siamo una razza umanoide. Gli umanoidi si distinguono da noi, in genere, per tratti minori, come il colore degli occhi o dei capelli (della peluria in genere), la forma e le dimensioni di naso, orecchie, arti, lingua, etc... o per altre alterazioni anche più consistenti e coinvolgenti gli apparati interni degli individui. Alcuni organismi umanoidi, ad esempio, possiedono diversi cuori, più di due polmoni, organi interni, in genere, simili, ma non identici ai nostri. Basti pensare, ad esempio, al fatto che alcuni umanoidi sono anfibi

e possiedono sistemi respiratori ibridi, con apparati simili a branchie, altri sono dotati di cicli vitali differenti dai nostri e via discorrendo.

Ma come si spiega, a distanza di anni luce dalla Terra, spesso in galassie completamente diverse e lontanissime dalla Via Lattea, la presenza di creature umanoidi? Gli scienziati metafisici hanno dato una risposta a questa domanda tramite la Teoria della Reminiscenza.

In pratica, è oramai assodato da millenni il fatto che, al momento della morte, una creatura vivente, in genere, trascende nel Paradiso Bianco. Se questo fenomeno non avviene subito e lo spirito della creatura resta nel mondo materiale, in genere, dopo qualche tempo, riesce, comunque, a trascendere (a meno che non finisca in uno degli altri piani spirituali, come l'Abisso o il Bosco Fatato), trascendendo, si suppone che l'anima del defunto porti con sé tutti i propri ricordi e le proprie esperienze, accumulate in una vita intera nel piano materiale. Ebbene, la Teoria della Reminiscenza afferma che, proprio per questa ragione, nel Cosmo esistono varie forme di vita simili e, certe volte, quasi identiche. Si ipotizza, infatti, che lo spirito sia, in qualche modo, in grado di influenzare il corso dell'evoluzione delle forme di vita in cui si incarna. Quindi, se da qualche parte nel Cosmo una creatura umanoide muore, il suo spirito, ricongiuntosi allo Spirito Primario nel Paradiso Bianco, trasmette all'enorme massa spirituale tutte le informazioni relative alla forma di vita in cui si trovava. Reincarnatasi in una creatura ancora primordiale, la porzione di spirito, appena staccatasi dallo Spirito Primario del Paradiso Bianco, ha buone probabilità di influenzare l'evoluzione futura della creatura in cui si trova, o meglio, della sua specie. Ovviamente, non è detto che il ricordo di una precedente forma di vita abbia la meglio su quello di un'altra, quindi, nella maggior parte dei casi analizzati, non si formano esseri umanoidi ma, talvolta, comunque antropomorfi. Per la stessa ragione, chiaramente, su vari pianeti esistono creature viventi, anche non senzienti, vagamente simili tra loro. Sommando questo fenomeno metafisico al fatto che, in genere, si è ampiamente dimostrato che la vita organica ha maggiore successo, se si sviluppa assumendo tratti simmetrici (nel nostro caso, due occhi, due orecchie, due occhi, due narici, etc...), ecco spiegato il motivo dell'esistenza di così tante razze umanoidi nel Cosmo! Dall'accoppiamento di due specie umanoidi nascono individui meticci, spesso sterili dalla nascita. E' la ragione per cui, in questi millenni, sono state ben poche le nuove sotto-specie, nate dall'unione di esponenti di differenti specie umanoidi.

## Antropomorfi

Molte specie aliene non possiedono tratti particolarmente simili alle specie umanoidi e, tuttavia, mantengono fattezze antropomorfe. Possiedono, cioè, parti del corpo classificabili come braccia, gambe, faccia, etc... Si tratta di creature che, in pratica, mantengono alcune fattezze tipiche delle specie umanoidi, anche se, in realtà, sono sostanzialmente molto differenti per varie ragioni. Dal punto di vista metafisico, s'ipotizza che le creature antropomorfe si siano diffuse su alcuni pianeti in seguito ad un ricordo alterato, da parte delle energie spirituali prevalenti in quei mondi, dell'originale forma umanoide. Questo perché, mentre vi sono svariate specie di esseri umanoidi molto simili tra loro, i semplici antropomorfi sono alquanto differenti gli uni dagli altri.

## Bagliori dell'anima

Ogni specie aliena possiede certi poteri extrasensoriali, che possono essere Attivi o Sopiti. Tutto dipende, come nel caso degli umani, dalla dimensione dell'anima dei singoli individui. Esistono anche certe specie, che possiedono un determinato numero di Bagliori dell'anima sempre attivi, sin dalla nascita, ma non si tratta di una regola comune a tutte le specie (gli umani, ad esempio, non possiedono nessun Bagliore sempre attivo, se sono comuni individui e non ESPer). Una cosa certa è che le comuni Patologie ESP, così come le conosciamo noi, non si applicano agli alieni: una certa specie, ad esempio, potrebbe manifestare contemporaneamente alcuni Bagliori di varie patologie ESP, tra quelle catalogate dagli umani.

**Bagliori Unici Attivi:** si tratta di Bagliori dell'anima originali, propri di una determinata specie aliena e non riscontrabili in altre specie o nelle comuni Patologie ESP umane, attivi in ogni esponente di tale specie sin dalla nascita. Se si tratta di Bagliori a Livello, considerateli a Livello 1 fin dall'inizio del gioco. Durante la fase di creazione del Personaggio sarete, comunque, liberi di elevare questo livello.

**Altri Bagliori Attivi:** Come per i precedenti, anche questi sono Bagliori attivi in ogni esponente di una determinata specie aliena fin dalla nascita; si tratta, tuttavia, di Bagliori riscontrabili anche in comuni Patologie ESP umane, per cui verranno elencati sotto il nome della patologia di appartenenza. Anche questi Bagliori, se a Livello, sono da considerarsi inizialmente al Livello 1.

**Bagliori Unici Sopiti:** Certe specie aliene hanno a disposizione dei Bagliori dell'anima differenti da quelli di qualunque altra specie o Patologia ESP, solo che non si tratta di poteri attivi in ogni individuo, ma solo in alcuni di essi. Questi Bagliori vanno acquistati durante il processo di creazione del PG al costo di 150 Punti Bonus per ogni Bagliore Sopito a Livello zero. Per ogni specie aliena, troverete in questo capitolo un elenco dei Bagliori Sopiti acquistabili (e innalzabili di livello, come fareste, comunque, con le Abilità).

**Bagliori Sopiti:** Come per i Bagliori Unici Sopiti, solo che questi poteri sono tipici anche di varie Patologie ESP, per cui verranno elencati sotto il nome della patologia di appartenenza.

# Gharghsyth

Specie: Tanatonici.

Evolutisi a livello di DNA tramite la fortissima interazione dell'Abisso con l'energia spirituale giunta sul pianeta K'Nar, sono una specie carnivora, estremamente nobile nel portamento e dalla vasta cultura bellica, principalmente basata sull'onore ottenuto in battaglia. Si sono sviluppati in parallelo con una specie insettoide semisenziente chiamata Teknim, i cui rappresentanti vivono in una sorta di rapporto simbiontico con i Gharghsith sin da quando se ne ha memoria. Questi ultimi li proteggono ed i Teknim, in cambio, si comportano per loro come fossero servi.

Quando la Federazione incontrò i Gharghsyth, questi si trovavano in un periodo ancora precedente ai primi viaggi spaziali, un'era industriale. La sottomissione dei Tanatonici fu tanto inevitabile quanto veloce. Si tratta di una popolazione fiera e combattente ma anche molto evoluta dal punto di vista culturale: i Gharghsyth non hanno mai abbandonato usi e costumi simili a quelli del medioevo europeo sulla Terra.

## Background

Qui su Etherna, i Gharghsyth si ritengono, molto probabilmente a ragione, la specie senziente più forte in assoluto, per quanto riguarda il combattimento a mani nude. Possiedono artigli letali, sono in grado di combattere generando spaventose fiamme blu, non temono nulla e molti di loro si lanciano all'attacco dei Mostri di dimensioni abbordabili a mani nude.

Ma i Gharghsyth, soprattutto, non riescono a spiegarsi come i Fayar possano essere una specie Tanatonica come loro. Hanno veramente poco di infernale ed in loro è quasi completamente assente la sete di sangue, la scintilla del combattimento. Indegni, tranne pochissimi Sterminatori ed Esploratori.

## Bagliori Unici Attivi

Affinita' Demoniaca
Trasudazione Sulfurea
Visione Abissale

## Altri Bagliori Attivi

Figlio del Fuoco

## Bagliori Unici Sopiti

Calar della Notte
Catene degli Abissi
Dimensioni Abissali
Forma di Tenebra
Vincolo Demoniaco

## Altri Bagliori Sopiti

Moto Sismico
Rivelazione
Soffio del Drago



# Kamsit



Specie: Mecanomorfi.

I Kamsit sono una specie senziente autoctona del pianeta Trekvian. Si tratta di una forma di vita incredibile e tutt'ora di natura inspiegabile: si sono evoluti fin dal principio, a quanto pare, in forma minerale di tipo meccanico, eppure, possiedono un'anima come le altre creature viventi. Non si tratta di banali meccanismi ma di complessi sistemi vitali interamente meccanici: il loro organismo è come quello di una creatura biologica ma sintetico e può supportare la sostituzione di parti in modo più semplice rispetto a quello degli animali.

Ci sono tre principali sessi in questa specie: Shavill, il sesso riproduttivo, Thorrah, quello combattente ed Iknoff, quello dei pensatori. Non esiste un Kasit uguale ad un altro: ogni creatura, nata necessariamente dal ventre di un Iknoff, è dissimile dalle altre e rappresenta un successivo passo evolutivo della specie.

## Background

Su Etherna i Kasit stanno rapidamente subendo un'evoluzione che privilegia i Thorrah più aggressivi e spaventosi. D'altronde, la minaccia dei Mostri esiste per tutti. Ciò non di meno, gli Iknoff collaborano in modo estremamente proficuo allo studio della minaccia che attanaglia il Pianeta.

## Altri Bagliori Attivi

Variabili da Kamsit a Kamsit.

## Bagliori Unici Sopiti

- Fenditure Spaziali
- Impulso Gravitazionale
- Mecano
- Onda Divina
- Riflesso di Mercurio
- Vita ex Machina

## Bagliori Sopiti

- Barriera Invalicabile
- Controllo Elettronico
- Esplosione Sonica
- Generatore di Plasma
- Soffio del Drago
- Sospiro del Freddo
- Telepatia
- Vento Tagliente
- Visione del Virtuale

# CRISTALIANI

**Specie:** Umanoidi.

Esseri affini alla natura in un modo intimo e profondo, i Cristaliani hanno sviluppato la capacità di comunicare con gli spiriti della natura sul loro pianeta d'origine, Cristalia. Si tratta di creature delicate e sensibili, legate a doppio filo con l'anima del pianeta che li ospita e con il mondo delle Fate e della Notte Onirica, la dimensione che separa il Bosco Fatato dal Piano Materiale.



## Background

Etherna è un pianeta giacciato ed avvolto dalle tenebre. I Cristaliani hanno bisogno, almeno una volta al giorno, di eseguire un Contatto con la Natura a livello spirituale, cosa che potevano fare benissimo su Ethrna quando era ancora un pianeta verde e rigoglioso, ma che risulta loro praticamente impossibile da quando è caduta la Pioggia Nera. Per sopravvivere, i Cristaliani hanno imparato ad eseguire un cubo Contatto con le Tenebre, finendo per diventare incredibilmente affini alle più oscure varietà di Fate. Anche la loro Magia Cromatica, di conseguenza, è diventata di tipo Sottrattivo.

### Bagliori Unici Attivi

Forma Fatata

### Altri Bagliori Attivi

Affinita' Fatata
Bisbiglio della Quiete
Dono della Conoscenza
Fascino Ipnotico
Fisico Insuperabile (Vita)

### Bagliori Sopiti

Assottigliare il Velo dei Sogni
Attraversare il Velo dei Sogni
Bisbiglio nel Vento
Comprensione Animale
Dominio Acquatico
Fulmine Tellurico
Fusione con la Natura
Immunità Selettiva
Iper Coscienza
Moto Sismico
Nella mano di Gaia
Neutralizza Magia
Ninna Nanna
Nottambulismo
Ordine Perentorio
Richiamo nel Vento
Scivolare nella Pelle
Senso Fatato
Sintonia con madre Terra
Tocco della Coscienza
Voce dell'Acqua