

TRANSGENESI

- *LA NUOVA ERA* -

DI VALERIO BASILE
25/10/1999 - 27/04/2001
VERSIONE 1.5

INDICE

- **Parte prima: l'ambientazione**
- Cronologia
- I personaggi
- La forma animale
- La Congrega
- Il mondo
- **Parte seconda: il regolamento**
- Il gioco
- La scheda
- Le azioni
- Il combattimento
- Le abilità Particolari
- La creazione del personaggio
- L'esperienza
- Nota dell'autore
- Ringraziamenti

PARTE PRIMA: L'AMBIENTAZIONE

CRONOLOGIA

ANNO 1946: Le prime bombe atomiche vengono sganciate su due centri abitati radendoli al suolo ed uccidendo milioni di persone.

ANNO 1999: I vecchi ordigni nucleari sono ormai sorpassati. L'umanità è capace di costruire bombe in grado di distruggere intere comunità in pochi istanti.

ANNO 2012: Quasi tutti i paesi industrializzati possiedono il loro arsenale atomico.

ANNO 2103: Viene stipulata un'alleanza da parte di tutti i paesi possessori di ordigni bellici.

ANNO 2130: Qualcosa sfugge al controllo. Due esplosioni atomiche distruggono un intero stato. Si sfiora un serissimo incidente diplomatico.

ANNO 2132: La situazione internazionale precipita rapidamente. Si formano delle sotto-alleanze politiche.

ANNO 2202: E' la data del grande conflitto. Una serie di esplosioni di potenza incommensurabile spazza via la quasi totalità delle forme di vita. La struttura genetica delle razze dominanti è invariabilmente mutata, generando pericolosi incroci di specie che sfuggono ad ogni classificazione.

ANNO 49 DELL'ERA NUCLEARE: La razza umana si è riorganizzata attorno a pochi uomini carismatici, riprendendo il controllo della situazione. I mutanti generati dal fall-out atomico sono generalmente emarginati e trattati come diversi.

ANNO 93 DELL'ERA NUCLEARE: Nasce la Congrega, una specie di stato totalitario che comprende tutti i territori ancora abitati. I suoi funzionari mantengono la tranquillità con metodi spesso brutali, mentre le alte sfere del potere sono sempre più avvolte da un alone di mistero.

ANNO 150 DELL'ERA NUCLEARE: è l'anno in cui è ambientato TransGenesi. La congrega è sempre più potente e tiene in mano le sorti dell'umanità. I mutanti si stanno lentamente integrando con la popolazione umana.

I PERSONAGGI

"Il vecchio mi ha guardato e ha detto: <<c'è un posto dove possiamo andare, vieni con me>>, e io l'ho seguito. Mentre camminavamo tra lampioni rotti e finestre chiuse ha continuato: <<mostri, niente altro. Non illuderti di avere mai una vita sociale, amici, amore, non ci sperare>>. Abbiamo sceso le scale di una fermata della metropolitana, tutto il posto sembrava abbandonato da anni. <<puoi stare qui, se ti va, ma devi trovarti da mangiare da solo, sei abbastanza grande>>. <<abbastanza grande>> ho pensato, oggi compio dodici anni.

Qui giù è buio, ma io ci vedo benissimo, ci sono dozzine di persone, tutti in silenzio. C'è chi legge, chi parla da solo, chi semplicemente fissa il vuoto davanti a sé. Il vecchio se n'è andato, ha salito le scale e prima che me ne accorgessi un falco sorvolava la città. Il mio DNA mutato mi permette di fare la stessa cosa, ma non ho ancora imparato a controllare bene la trasformazione. Ieri ho sentito un ragazzo parlare a una folla di mutanti come me, diceva che abbiamo un grande potere e non dobbiamo permettere a nessuno di usurpare i nostri diritti. Io gli ho creduto."

- Diario di Nethran, 12/9/145 -

Gli interpreti principali di TransGenesi sono i mutanti, esseri nati da incroci del DNA umano con quello di una specie differente causati dalle esplosioni nucleari. Ogni giocatore impersona uno di loro muovendosi nello scenario post-atomico del mondo di TransGenesi. I mutanti sono ancora considerati delle strane creature ma gli uomini si sono ormai pienamente abituati a loro. Ogni mutante può trasformarsi a suo piacimento (o quasi) in animale, grazie al suo codice genetico in parte animale.

LA FORMA ANIMALE

"Certe cose non si possono fare in pubblico, ho scoperto. Oggi una ragazzina è quasi svenuta mentre io cambiavo forma. In effetti non è una cosa piacevole da vedere, i tessuti sintetici ti penetrano la carne, le vene si ingrossano, la forma dello scheletro scricchiola e si piega, gli occhi si ingrandiscono.

Ho visto compagni diventare cani, serpenti, topi, ormai non ci fanno più neanche caso. Ognuno diventa sempre più simile a una bestia, come se si facessero influenzare. Non ho capito se c'è una logica in tutto questo, probabilmente è solo una mia suggestione."

- Diario di Nethran, 17/12/145 -

Nel corpo di un mutante convivono due nature: quella umana e quella dell'animale col quale l'uomo è stato incrociato. Le combinazioni possibili sono molteplici, possono esserci uomini-topo o uomini-tigre, o ancora uomini-serpente. La trasformazione da uomo in animale dura pochi secondi, più il tempo di togliere gli abiti, mentre il ritorno in forma umana dura circa un paio di minuti.

Per ovviare al problema dell'abbigliamento esistono apposite tute elastiche fatte su misura che si integrano con le cute dando modo di cambiare forma senza problemi e senza doversi denudare, ma rendendo d'altro canto riconoscibili i mutanti come tali.

LA CONGREGA

"Ho il naso rotto, e mi è andata anche bene. Ho avuto una lite con un tipo in un bar, era ubriaco e mi ha chiamato "schifoso mostriciattolo". Non ho fatto in tempo ad uscire dal locale che già una mano d'acciaio mi aveva afferrato per la spalla e sollevato da terra. <<funzionario della congrega, il disordine nei luoghi pubblici non è tollerato>> ha detto e mi ha scaraventato a terra. Mentre scappavo tenendomi il naso sanguinante ho notato con la mia vista sovrumana che entrava nel bar. Probabilmente non sarei stato l'unico a farmi male quella sera."

- Diario di Nethran, 3/2/146 -

L'organizzazione che detiene il potere a livello mondiale è chiamata "Congrega". Non è noto chi ne sia al comando o da chi siano composte le alte sfere, tutto è avvolto nel mistero. La sua azione, tuttavia, è concreta e tangibile, fatta di azioni di forza da parte dei suoi temibili funzionari e privatizzazioni miliardarie. La Congrega controlla la maggior parte delle attività commerciali, delle aziende private e delle istituzioni come scuole,

ospedali, ecc. I funzionari indossano giorno e notte una divisa grigio-blu che li contraddistingue e li copre interamente, volto compreso. Quando sono di pattuglia girano generalmente da soli, ma qualora ve ne sia la necessità se ne radunano in pochi minuti anche un centinaio. I criminali li temono e tutti i cittadini tendono ad evitarli. Raramente ci sono attriti tra la popolazione ed i funzionari, ma quando questo accade, la faccenda si risolve sempre a favore della Congrega.

IL MONDO

"Ho sorvolato questa maledetta città per tutta la settimana e non ne ho ancora visto i confini. Stasera sono tornato al rifugio dove abito da un paio di mesi con Ghan, l'uomo-cobra, e Pottie, la ragazza-lupo. Ho preso l'abitudine di girare all'aperto in forma animale, troppe volte sono stato avvicinato da tipi loschi che volevano vendermi questa o quella droga, troppe volte sono dovuto scappare mentre bande di motociclisti si salutavano a colpi di mitra.

Ho rivisto il ragazzo che parlava ai mutanti, non ha più un braccio, maciullato dalle pistole dei funzionari della Congrega. Mi ha detto che non devo cedere, che un giorno tutto questo cambierà, ma non sono più convinto che abbia ragione."

- Diario di Nethran, 22/4/147 -

L'intero pianeta è stato squassato dalle esplosioni nucleari, l'agricoltura è ormai un ricordo, gli uomini si cibano di alimenti sintetici, la violenza è all'ordine del giorno e su tutti veglia l'occhio vigile della Congrega.

In questo triste scenario si aggirano i mutanti, esseri metà uomo e metà animale, scacciati e trattati da paria. Tra una metropoli e un'altra si stende uno sconfinato, brullo deserto, dove sopravvivono solo incredibili aberrazioni biologiche viventi. Dentro le città la penombra regna sovrana, di giorno a causa dell'oscuramento del sole e di notte per le innumerevoli luci fredde al neon che non si spengono mai. La maggior parte delle attività commerciali è stata rilevata dalla Congrega, e i pochi coraggiosi che vi si oppongono non hanno vita facile. Le droghe e le armi sono illegali, ma nella realtà i controlli della Congrega in proposito sono piuttosto blandi.

Nei quartieri malfamati l'ordine imposto dai funzionari cede il passo al caos ed a quotidiane angherie, ma anche ad una dimensione di vita più umana, dove trovano rifugio le menti indipendenti che nonostante tutto continuano a sperare in un domani migliore ed a combattere per questo.

PARTE SECONDA: IL REGOLAMENTO

IL GIOCO

Il gruppo di giocatori dovrebbe essere composto preferibilmente da 3 a 8 giocatori più l'arbitro. Questi è la persona che scrive la avventure nelle quali si caleranno i personaggi, interpretati dai giocatori. L'arbitro, inoltre, ha sempre l'ultima parola in caso di dissidi e sceglie come e quando usare il regolamento. Le regole, infatti, possono essere usate o non usate a seconda dei casi ed a discrezione dell'arbitro.

LA SCHEDA

La scheda descrive come è fatto, fisicamente e psicologicamente, un personaggio. In essa trovano posto una sommaria descrizione del personaggio (nome, forma animale, profilo fisico e psicologico, equipaggiamento ed armi) e le caratteristiche; queste sono dei parametri che descrivono in dettaglio alcuni aspetti del personaggio, e sono quantificate numericamente con un numero da 1 a 10 in modo da poter risolvere le azioni di gioco più agevolmente (vedi paragrafo successivo).

Le caratteristiche sono le seguenti:

- Fisico/ Stasi: riguarda forza, robustezza, corporatura.
- Fisico/ Movimento: agilità, destrezza, velocità e tutto ciò che ha a che fare con il movimento.
- Prontezza/ Mentale: è l'astuzia, la sagacia o l'inventiva.
- Prontezza/ Materiale: riguarda l'abilità manuale, la sveltezza o il cosiddetto "argento vivo".
- Attacco/ Corpo a corpo: è l'abilità nell'usare armi da mischia o nel combattimento a mani nude.
- Attacco/ Armi da fuoco: è semplicemente la capacità di mirare e sparare.
- Difesa/ Corpo a corpo: indica l'abilità nel difendersi con armi da mischia o senza armi.

- Difesa/ Riflessi: è la capacità di intuire il pericolo ed evitarlo.

Sulla scheda, inoltre, sono segnati i Punti Ferita (PF) relativi ad ogni parte del corpo: è il livello di salute fisica della zona in questione; quando i PF di un arto arrivano a 0 esso è irrimediabilmente perso, se arrivano a 0 i PF della testa o del torso il personaggio è morto.

I Punti Contatto (PC), infine indicano il grado di contatto con la realtà del personaggio; quando scendono a 5 o meno il personaggio inizia ad avere visioni, allucinazioni, ecc. più o meno persistenti; quando i PC arrivano a 0 il personaggio cade in una sorta di trance, o sviene, o ancora diviene preda di angosciose visioni per circa un giorno. I PC possono essere persi in diverse situazioni (a discrezione dell'arbitro): shock improvviso, gravi ferite (se una parte del corpo scende a meno di 10 PF il personaggio perde un PC), o altro. inoltre il personaggio perde un PC ogni volta che si trasforma da uomo in animale e con l'uso di alcune abilità particolari.

I PF si recuperano al ritmo di uno ogni ora di riposo, se la ferita è stata medicata, altrimenti di due al giorno. Per recuperare un PC, invece, è necessario un tempo variabile da un giorno, nel caso di una situazione di tranquillità psicologica, ad una settimana, in caso di una situazione di stress mentale elevato.

LE AZIONI

Quando un personaggio vuole compiere un'azione non automatica (come un'acrobazia o una gara di forza) il giocatore tira 1d20 e aggiunge il punteggio della caratteristica appropriata (l'arbitro decide quale). Perché l'azione riesca la somma deve uguagliare o superare il livello di difficoltà dell'azione (stabilito dall'arbitro). I livelli di difficoltà sono i seguenti:

- 5 (azione banale)
- 10 (azione facile)
- 15 (azione impegnativa)
- 20 (azione difficile)
- 25 (azione difficilissima)

Esempio:

Nethran è assalito da due motociclisti, nella fuga si trova di fronte un muro alto 2m.

L'arbitro stabilisce che l'azione è impegnativa (considerando lo stress psicologico a cui Nethran è sottoposto). Il giocatore di Nethran tira 1d20 e aggiunge il suo valore di Fisico/Movimento (7). Il risultato del dado è 10, l'azione è riuscita ($10+7=17$, $17>15$), Nethran scavalca il muro e si mette in salvo.

Se in un'azione sono impegnati due personaggi in opposizione ognuno tira 1d20 e aggiunge la caratteristica appropriata (può trattarsi della stessa caratteristica o di una differente); chi totalizza il risultato maggiore ha la meglio sull'avversario.

Esempio:

Uno dei due inseguitori di Nethran lo raggiunge e cerca di immobilizzarlo.

L'arbitro stabilisce che è necessario un confronto tra i valori di Fisico/Stasi dei due personaggi. Il giocatore di Nethran tira 1d20 (risultato: 14) e aggiunge il suo valore di Fisico/Stasi (5); l'arbitro tira 1d20 per l'assalitore (risultato: 13) e aggiunge il suo valore di Fisico/Stasi

(7); il confronto finisce a favore dell'inseguitore di Nethran ($14+5=19$, $13+7=20$, $19<20$), Nethran è immobilizzato dalla stretta del criminale.

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento è un'azione particolare che necessita una sezione di regole a parte. il tempo di combattimento si misura in rounds: ogni round tutti i personaggi dispongono di un'azione (attaccare, caricare un'arma, tentare la fuga, ecc...) e la compiono in ordine al proprio valore di Prontezza/ Materiale.

Gli scontri fisici tra due personaggi possono essere di due tipi: corpo a corpo o con armi da fuoco. Nel primo caso l'attaccante tira 1d20 ed aggiunge il suo valore di Attacco/ Corpo a corpo mentre il difensore tira 1d20 ed aggiunge il suo valore di Difesa/ Corpo a corpo; se il punteggio totalizzato dall'attaccante supera quello del difensore il colpo è andato a segno: l'attaccante tira 1d6 per determinare la parte colpita:

- 1=testa
- 2=torso
- 3=braccio dx
- 4=braccio sx
- 5=gamba dx
- 6=gamba sx

Il difensore toglie quindi dalla zona relativa un numero di PF pari alla differenza dei due punteggi moltiplicata per il valore di ferita dell'arma.

Nel combattimento con armi da fuoco ci sono due sostanziali differenze: in primo luogo si tira 1d20 e si aggiunge il proprio valore di Attacco/ Armi da fuoco ed il bonus dato dall'arma contro 1d20 più il valore di Difesa/ Riflessi del difensore; inoltre quando vengono sparati tutti i colpi contenuti in un caricatore bisogna ricaricare l'arma usando così la propria azione. Ovviamente il combattimento con armi da fuoco può avere luogo solo in forma umana, mentre un corpo a corpo è possibile anche in forma animale.

E' possibile, infine, portare un colpo mirato in una specifica parte del corpo: in questo caso si applica un modificatore di -4 (se si tratta di un

combattimento corpo a corpo) o di -8 (nel caso di una sparatoria) al tiro di dado dell'attaccante, ma è possibile scegliere la zona del corpo da colpire.

Ripari, scarsa visibilità, condizioni psicologiche particolari, uso di droghe possono modificare (a discrezione dell'arbitro) il tiro di dado dell'attaccante.

Ecco un elenco di alcune armi, altre possono essere create dall'arbitro a suo piacimento:

Arma	Tipo*	Diff.**	Ferite	Bonus	Colpi
Mani nude	c	1	1	0	/
Pugnale	c	6	2	0	/
Tirapugni	c	5	1	0	/
Spranga	c	4	1	0	/
nunchaku	c	9	2	0	/
Pistola leggera	f	2	2	5	6
Pistola pesante	f	4	3	4	8
Fucile	f	5	4	5	1
Shotgun	f	6	5	4	2
Mitra leggero	f	7	3	3	60
Mitra pesante	f	9	4	3	40

*: tipo di arma: c=arma da corpo a corpo: f=arma da fuoco

** : difficoltà d'uso dell'arma. N.B.: un personaggio può usare un'arma solo se il suo valore di attacco relativo al tipo di arma è pari o supera il valore di difficoltà d'uso dell'arma

Esempio:

Un rapinatore cerca di colpire Nethran con un pugno.

L'arbitro tira 1d20 (risultato: 9) e vi somma il valore di Attacco/Corpo a corpo (5) del rapinatore; il giocatore di Nethran tira 1d20 (risultato: 15) e vi somma il valore di Difesa/Corpo a corpo di Nethran (3); l'attacco non è andato a segno, Nethran schiva il colpo.

Ghan, un compagno di Nethran, vede la scena dall'altro lato della strada, tira fuori la pistola (pistola leggera) e spara al rapinatore.

Il giocatore di Ghan tira 1d20 (risultato: 18) e vi somma il valore di Attacco/Armi da fuoco di Ghan (5) e il bonus dell'arma (5); l'arbitro tira

1d20 (risultato: 13) e vi somma il valore di Difesa/Riflessi del rapinatore (4); decide inoltre di assegnare una penalità di -4 al tiro del rapinatore, poiché è stato colto di sorpresa; il colpo è andato a segno ($18+5+5=28$, $13+4-4=13$, $23>13$); il giocatore di Ghan tira 1d6 (5) per stabilire la parte del corpo colpita (gamba dx); il numero di Punti ferita tolti alla gamba del rapinatore è 30 ($28-13=15$, $15 \times 2=30$).

Ora Ghan dovrà vedersela con i funzionari della Congrega...

LE ABILITA' PARTICOLARI

Ogni personaggio dispone di una capacità, detta abilità particolare, che gli permette di compiere azioni al di là dei limiti umani. Tranne dove specificato, l'uso di una abilità particolare richiede la spesa di un PC. Le abilità particolari, con i loro effetti, sono elencate in seguito:

- Veleno: usando questa abilità, dopo aver colpito un avversario senza aver usato armi, lo si avvelena, facendogli perdere un PC ogni round di combattimento (se il combattimento termina, continua a perdere un PC al minuto). Quando arriva a 0 PC termina l'effetto del veleno, ma subentrano gli effetti della perdita di PC.

- Acrobazie: +5 in un'azione di Fisico/ Movimento o +5 in Difesa/Riflessi.

- Forza sovrumana: +10 in un'azione di Fisico/ Stasi.

- Intuito: +5 in un'azione di Prontezza/ Mentale o Prontezza/ Materiale, oppure usando questa abilità si attacca per primi in un round di combattimento (se più personaggi usano contemporaneamente questa abilità essi attaccano in ordine al proprio valore di Prontezza/Materiale).

- Artigli: +5 in Attacco/Corpo a corpo.

- Stazza: +10 in Difesa/Corpo a corpo.

- Visione notturna: con questa abilità è possibile vedere chiaramente al buio. Non si spendono PC.

- Volare: questa abilità può essere usata solo in forma animale (l'animale deve essere un volatile). Usando questa abilità il personaggio può librarsi in volo senza problemi. Non si spendono PC.

LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Il primo passo da compiere nel creare un nuovo personaggio è scegliere quale animale convive con l'uomo e di conseguenza una abilità particolare adeguata. L'animale deve essere un mammifero o, più raramente, un rettile o un pesce, non più piccolo di un topo e non più grande di un cavallo o un orso. Fatto questo si distribuiscono 40 punti tra le caratteristiche (ognuna deve avere un punteggio iniziale da 1 a 8) e 400 PF tra le parti del corpo (ognuna deve avere minimo 40 PF). I PC iniziali di ogni personaggio sono 20. A questo, ovviamente, va aggiunto un profilo del personaggio, che lo rende unico e differente da tutti gli altri.

Esempio:

Nome: Nethran

Forma animale: Aquila

Abilità particolare: Volare

-Fisico/Stasi:.....5

-Fisico/Movimento:.....7

-Prontezza/Mentale:.....5

-Prontezza/Materiale:..6

-Attacco/Corpo a corpo:6

-Attacco/Armi da fuoco:3

-Difesa/Corpo a corpo:3

-Difesa/Riflessi:.....5

Punti ferita:

Testa:.....70

Torso:.....80

Braccio dx:70

Braccio sx:70

Gamba dx:..55

Gamba sx:..55

Punti contatto:20

L'ESPERIENZA

Alla fine di ogni avventura l'arbitro assegna dei punti, chiamati Punti esperienza (PX), in base a diversi parametri (fino a 4 PX per la bravura nell'interpretare il proprio personaggio; fino a 4 PX per l'abilità nel

proseguire all'interno dell'avventura, superando i vari problemi; fino a 2 PX per idee risoltrici, azioni particolarmente eroiche, intuizioni geniali, ecc.). I PX si possono spendere nel seguente modo: per alzare il livello di una caratteristica serve un numero di PX pari al livello da raggiungere moltiplicato per 2; 1 PX per aggiungere un PF; 20 PX per aggiungere un PC; i PX possono essere anche accumulati per essere spesi in seguito.

Esempio:

L'arbitro assegna al giocatore di Nethran 6 PX, che aggiunti a quelli che aveva accumulato in precedenza (12) assommano a 18 PX totali.

Il giocatore di Nethran può scegliere, ad esempio, se spenderne 12 per alzare il valore di Fisico/Stasi a 6, oppure aggiungere dei Punti Ferita, o ancora conservarli per aggiungere un Punto Contatto in seguito.

NOTA DELL'AUTORE

Io sono solo il coordinatore di un lavoro che posso definire di squadra. Senza ognuna delle persone elencate di seguito questo gioco non sarebbe qui com'è. Per qualunque commento, idea, suggerimento, invito i lettori a contattarmi all'indirizzo e-mail : darkaelf@libero.it o visitare la home page di Transgenesi: <http://transgenesi.cjb.net>

RINGRAZIAMENTI

Selena, Rosario, Antonio, Giò, Sandro, Cristian per il supporto e il playtesting; Walter per la competenza scientifica (!?!); Pippo per il supporto tecnico.