

I Custodi del Tempo

Micro-ambientazione futuristica
per GUS o qualsiasi altro sistema
di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper
v.1.01

<http://run.to/icb>

thekeeper31@yahoo.com

SOMMARIO

Nota introduttiva	1
TERRA, ANNO 3033 D.C.	1
Il viaggio nel tempo	2
Gli Agenti del tempo	3
Equipaggiamento per i viaggi nel tempo.....	3
Macchina del tempo modello A3.....	3
Generatore di ologrammi	3
Rivelatore di ologrammi.....	3
Convertitore molecolare	3
Autodoc.....	3
Navetta.....	3
Computer di bordo CAIN (Cybernetic Artificial Intelligence Nexus).....	4
Disintegratore	4
Smorzatore psionico.....	4
Tuta di sopravvivenza.....	4
Traduttore universale	4
Statistiche dell'equipaggiamento.....	4
Esempi di armi ad energia:	4
Esempi di armature:	4
Mappa spazio-temporale della Federazione Stellare	5

Nota introduttiva

I Custodi del Tempo è un micro-ambientazione per GUS, ma può essere utilizzata anche per qualsiasi altro sistema di regole.

Una micro-ambientazione, descrive a grandi linee lo scenario di gioco, senza tuttavia entrare nei dettagli; questo rende libero il Narratore di estendere e modificare a piacimento il materiale qui proposto.

Questa ambientazione è stata presa dalla serie di librigame di Falcon, creata da Mark Smith & Jamie Thomson. Non mi arrogo dunque alcun diritto, ma la propongo in quanto (secondo me) molto bella e interessante.

TheKeeper

TERRA, ANNO 3033 D.C.

Un terzo della superficie di tutte le terre emerse è coperto da città immense, megalopoli che innalzano le loro torri fino alla ionosfera e le cui gallerie sotterranee sprofondano per parecchi livelli nella crosta terrestre.

La Terra è politicamente unita, poiché la guerra entro l'atmosfera di un singolo pianeta condurrebbe soltanto alla sua totale distruzione. Il governo è costituito da un Consiglio di Direttori, chiamati Lord, che hanno pieni poteri all'interno di determinati campi d'attività. Le Direzioni per l'Alimentazione, la Salute, lo Svago e

l'Ordine Planetario hanno sede ad Al polis, una città che occupa il territorio di quella che un tempo era la Confederazione Elvetica, la Svizzera. Qui si trova anche la sede della Direzione più recente, quella del TEMPO.

L'impiego massiccio di robot in ogni tipo di lavoro ha reso la vita più facile, e ormai quasi tutta la popolazione terrestre passa il tempo a divertirsi. Soltanto il 10% circa lavora ancora, e lo fa per propria scelta o per senso sociale. Non vi è carenza di cibo: la base dell'alimentazione mondiale è formata da lieviti e funghi fatti crescere in enormi vasche idroponiche, illuminate artificialmente, e poi adeguatamente trattati. I cibi non trattati, come la carne, sono molto rari e costituiscono un lusso. Il progresso, notevole nelle comunicazioni, ha trasformato la società. Per mezzo degli olofoni ogni abitazione, ufficio e luogo pubblico della Federazione Stellare sono collegati tra loro, ed è anche possibile mettersi in contatto con pianeti situati anni luce di distanza e abitati da specie aliene, mentre nell'ambito terrestre i trasporti vengono per lo più effettuati con veicoli a cuscino d'aria, elirazzi e stratocruiser, così che il viaggio più lungo non dura mai più di un paio d'ore.

La durata media della vita dei terrestri ha raggiunto i duecentocinquanta anni e il processo d'invecchiamento non inizia se non negli ultimi cinquanta. Ciò è dovuto sia all'uso, libero per tutti, di droghe anti-

invecchiamento (gli anagatici) sia al perfezionamento dei trapianti chirurgici, ormai facilissimi da eseguire. Purtroppo, il prolungamento della vita umana e l'eccessivo tempo libero hanno portato con sé gravi problemi: la sovrappopolazione e un enorme aumento della criminalità e della violenza. Poiché non ci sono mai abbastanza organi (cuori, polmoni, reni eccetera) per soddisfare tutte le richieste di trapianti da parte dei medici per le moltissime persone che ne hanno bisogno, la Direzione dell'Ordine ha ottenuto che venga emanata la Legge del Termine: tutti i crimini più gravi vengono puniti con una morte indolore (Termine) e il corpo del criminale "terminato" serve per i trapianti. La Direzione dell'Ordine ha installato ovunque sensori in grado di scoprire i criminali, specialmente i trafficanti di corpi, che procurano illegalmente gli organi per i trapianti. Per esempio, se in un posto qualunque un criminale usa un'arma a energia, un elirazzo della polizia arriverà nel giro di pochi secondi.

Utilizzando l'Iperdrive, il sistema che permette di viaggiare nello spazio più veloci della luce, la Terra ha fondato una Federazione Stellare comprendente i pianeti colonizzati da terrestri (come Ultima Tappa, Proxima Centauri, Ascensione eccetera) e molti pianeti alieni (come Kelados, Drosera, Dyskra, Clyss, Rigel Primo, L'Alveare e altri). Il controllo e l'esplorazione dello spazio sono affidati alla Marina. Il contatto con forme di vita aliene è cosa di tutti i giorni, e le navi colonizzatrici partite dalla Terra nel XXIV secolo sono tuttora in viaggio verso il centro della Galassia.

Il viaggio nel tempo

Il viaggio nel tempo comporta il passaggio attraverso una quarta dimensione – lo "Spazio Zero" o il "Vuoto", come la si chiama comunemente – la quale unisce tutti i punti spaziotemporali, a partire dall'inizio dell'universo fino alla sua fine.

S'immagina il tempo simile a una fune: la Linea Temporale della Terra (ovvero il suo passato, presente e futuro) costituisce un singolo filo di questa fune, che va dalla comparsa del pianeta nell'universo fino alla fine del tempo. Le Linee Temporal degli altri pianeti scorrono a fianco e attorcigliate a quella terrestre e tra di loro, dato che ciò che avviene su ogni mondo abitato può incidere sulla realtà degli altri. Tutti i fili, o Linee Temporal, sono isolati dalla quarta dimensione in modo analogo a quello di un filo elettrico, ma di tanto in tanto nella guaina isolante vi è un'interruzione (o buco), che consente lo spostamento fino a un diverso punto dello stesso o di un altro filo. E' in questo modo che una Macchina del Tempo può viaggiare da un "Buco nel Tempo" a un altro, e da un punto dello spazio a un altro, attraverso lo Spazio Zero.

I Buchi nel Tempo si formano quando il tessuto temporale viene danneggiato da forze sconosciute. Possono essere molto ampi, ma di solito hanno un diametro che non supera gli otto chilometri. Nuovi danni al tessuto temporale fanno aprire nuovi Buchi,

mentre i vecchi si chiudono naturalmente. La Sezione Esplorazione è incaricata dell'aggiornamento della mappa dei buchi nel tempo esistenti. Esiste per lo meno un buco che si ritiene stabile, ed è quello della Caverna dell'Eiger, sulle Alpi, nelle cui vicinanze è ubicato il Palazzo del TEMPO.

E' nella caverna che si trovano quindi le Macchine del Tempo utilizzate dai Lord del TEMPO e dagli Agenti del TEMPO.

Alcuni buchi sono più stabili degli altri, ma può succedere di attraversarne uno e poi scoprire che si è chiuso, intrappolando nel passato lo sfortunato viaggiatore. Il tempo trascorre alla stessa velocità sia all'interno dei buchi che sulla Terra. Se, per esempio, si parte per un viaggio dentro un determinato buco dieci minuti dopo un altro viaggiatore, si arriverà a destinazione dieci minuti dopo di lui.

La Direzione del TEMPO è stata fondata ad Al polis quarant'anni or sono, poco dopo la scoperta del Viaggio nel Tempo. Dato che chiunque abbia la possibilità di viaggiare nel tempo potrebbe modificare il passato in modo da causare mutamenti drastici (come la totale scomparsa del genere umano), preoccupate, le autorità della Federazione hanno provveduto a far costruire le macchine del tempo più perfezionate per dotarne una speciale branca della Polizia, quella Temporale, ufficialmente promossa a Direzione, il cui quartier generale è il Palazzo di Cristallo, nelle vicinanze della Caverna dell'Eiger. A capo della Direzione del TEMPO sono stati originariamente designati cinque Lord, rappresentanti dei gruppi etnici più potenti della Federazione Stellare, ognuno dei quali possiede una macchina del Tempo personale.

La Direzione è suddivisa in quattro sezioni: Amministrazione, Ricerche, Esplorazione e Sezione Agenti Speciali (o SAST). L'Esplorazione, diretta dal Caposezione Po Ling, è responsabile, oltre che l'esplorazione vera e propria dei nuovi Buchi nel Tempo, del rilevamento di ogni azione di disturbo alle Linee Temporal, ovvero al passato dei pianeti della Federazione. La Sezione Ricerche, sotto il Caposezione Skirrow, si occupa di tutto l'equipaggiamento speciale utilizzato dagli agenti e studia la possibilità di estendere i viaggi nel tempo anche al futuro, cosa impossibile fino a questo momento. La sezione Agenti Speciali è affidata al Caposezione Agidy Yelov, tocca a loro il pericoloso compito di effettuare i viaggi nel tempo e controllare che nessuna interferisca col passato. Ogni agente conosce l'importanza della Prima Legge del TEMPO: "L'Agente del TEMPO deve, in ogni caso, agire con naturalezza e conformemente al periodo temporale durante il quale opera, allo scopo di ridurre al minimo le incrinature che la sua presenza potrebbe causare alla Linea Temporale in questione". Come lo stesso Agidy Yelov disse una volta: <<Se lasci cadere una pistola atomica vicino al bunker di Hitler nel 1944, non vale nemmeno la pena che torni al 3033, perché la tua dimenticanza avrebbe cambiato il presente... Forse scopriresti addirittura di non essere mai nato!>>

Gli Agenti del tempo

Per diventare Agente Speciale della Direzione del TEMPO bisogna superare un difficile programma di addestramento culturale e fisico presso l'Accademia militare annessa al TEMPO, ovvero la Time Exploration Monitoring and Preservation Organization (Organizzazione per l'Esplorazione, il Controllo e la Conservazione del Tempo).

Un Agente Speciale è esperto in tutte le tecniche di sopravvivenza, compreso il combattimento corpo a corpo, con e senza armi. Ha studiato a fondo la storia, la fisica, la psicologia, le tecniche di indagine poliziesca. L'Agente ha in compito di sorvegliare le Linee Temporal dei vari pianeti per accertarsi che nessuno interferisca in alcun modo con gli avvenimenti storici, perché ciò potrebbe provocare cambiamenti, sempre pericolosi, nella realtà attuale.

Equipaggiamento per i viaggi nel tempo

Macchina del tempo modello A3

In tutto esistono undici Macchine del Tempo.

Il modello attuale, A3, è color argento, con scritte e simboli in rosso. Non se ne può indicare il costo, dato che nella sua costruzione sono stati impiegati nuovi materiali e ritrovati scientifici di valore incalcolabile.

Lo scafo argenteo, oltre ad essere antiradiazioni, è in grado di sopportare pressioni enormi, un calore altissimo e l'immersione in gas e liquidi corrosivi. Le sei gambe idrauliche d'appoggio si estendono automaticamente quando la macchina si rimaterializza dopo essere passata in un buco nel tempo, in modo da assicurare la stabilità anche su terreno ineguale. L'Accesso Principale funziona soltanto quando il suo Scanner Mentale riconosce gli schemi cerebrali del suo equipaggio: allora, per mezzo di Raggi Trattori invisibili (raggi di energia utilizzati anche per afferrare e sollevare oggetti esterni) si viene trasportati direttamente all'interno della cabina e depositi sul Disco d'Accesso. Questo disco è composto di materia, ma nel momento in cui lo si attraversa il Convertitore Molecolare lo trasforma in aria.

La cabina pressurizzata è quasi totalmente occupata da strumenti e apparecchiature. Il sedile antiurto del pilota è modellato sulla sua struttura fisica ed è mobile. All'interno della macchina l'aria è mantenuta pura e respirabile dal sistema di sopravvivenza, che può filtrarla o sostituirla totalmente nel giro di dieci secondi. Nella parte superiore dello scafo sono montate telecamere di tipo speciale, sensibilissime, e potenti proiettori. Il sistema di Guida Variac, che spinge la macchina nello spazio zero, è alloggiato sotto il ponte e viene comandato per mezzo del computer.

Generatore di ologrammi

Ogni Macchina del Tempo ha in dotazione un Generatore di Ologrammi, o Olografo, importantissimo perché serve a ottemperare alla Prima Legge del TEMPO ("L'Agente del TEMPO deve, in ogni caso, agire con naturalezza e conformemente al periodo temporale durante il quale opera, allo scopo di ridurre al minimo le incrinature che la sua presenza potrebbe causare alla Linea Temporale in questione"). Questo generatore cambia l'aspetto esteriore della macchina sovrapponendole un ologramma, in modo che il computer può, a sua scelta o a richiesta, renderla simile a un boschetto, a una collina erbosa, a un pagliaio eccetera. L'immagine olografica è totalmente realistica per tutti coloro che si trovano a più di due metri dalla macchina stessa. Ciò impedisce che, durante i viaggi nel passato, la curiosità della gente si accenda alla vista di un apparecchio prodotto da una tecnologia molto avanzata.

Rivelatore di ologrammi

Dato che esiste l'Olografo, difficilmente si potrebbe vedere ad occhio nudo le altre Macchine del Tempo. Tuttavia ogni Agente Speciale ha in dotazione un Olorivelatore portatile, con raggio d'azione di cinquanta metri. Questo strumento rivela la presenza di qualunque ologramma e, quindi, quella di ogni altra Macchina del Tempo.

Convertitore molecolare

Ogni Macchina del Tempo è dotata di un Convertitore Molecolare, un apparecchio che utilizza come fonte di energia il più raro degli elementi chimici, il polibdeno. Oltre a rendere possibile l'accesso alla cabina, il Convertitore è in grado di trasformare ogni oggetto di piccole dimensioni posto nel suo interno in qualunque cosa il tuo computer decida. In questo modo, durante i viaggi nel tempo, L'Agente può disporre di travestimenti che consentono di passare inosservati in qualunque epoca del passato. Il computer di bordo ha infatti in memoria le informazioni più esaurienti relative a tutti i buchi nel tempo indicati sulla mappa, cosicché di solito fornisce al Convertitore i dati necessari per un travestimento perfetto.

Autodoc

E' una specie di sedile, o cuccetta, fornito di completa attrezzatura medica, comprese una riserva di plasma e servobraccia chirurgiche. In un paio d'ore è possibile curarsi totalmente.

Navetta

Nella parte superiore della Macchina del Tempo è situata una scialuppa a cuscino d'aria, che può essere catapultata fuori attraverso i portelli di lancio, due sezioni dello scafo a scorrimento automatico che si trovano sulla sommità della parte sferica della macchina. Una volta all'esterno, occorre inserire la Guida Ionica, che fornisce alla navetta una velocità

massima di Mach 6 (sei volte la velocità del suono) oppure la tiene librata, immobile nell'aria.

La navetta è troppo piccola per trasportare un Olografo, perciò dev'essere adoperata soltanto in caso di necessità. Per fortuna, la sua Guida Ionica è quasi completamente silenziosa ed è dotata anche di un dispositivo di rientro (Richiamo Automatico) bidirezionale che, attivato, la fa tornare nell'hangar a tutta velocità oppure giungere vicino a chi lo attiva. Il Richiamo Automatico, governato dal microcomputer della navetta, è un radiofaro magnetico e ha le dimensioni di una piastrina.

Computer di bordo CAIN (Cybernetic Artificial Intelligence Nexus)

CAIN è uno dei computer più sofisticati mai costruiti dall'uomo. La sua banca dati può fornire informazioni su qualunque argomento e su qualunque periodo storico relativi a ogni pianeta conosciuto, sia della Federazione sia alieno, e viene costantemente tenuta aggiornata da una collegamento diretto con gli enormi banchi memoria del Computer di Servizio del TEMPO, situato nella Caverna dell'Eiger. CAIN ha incorporato in sé un omofono della Federazione attraverso il quale tu puoi contattare qualunque altro omofono della Federazione e accedere alla maggior parte degli archivi del TEMPO. CAIN reagisce sempre ai tuoi ordini verbali e guida per te la Macchina del Tempo. Può, a scelta, fornirti le informazioni visivamente sullo schermo del terminale, o a voce, utilizzando il suo modulatore vocale.

Disintegratore

È una pistola al plasma, di normale dotazione per ogni componente dei corpi armati della Federazione. Spara plasma super-riscaldato a una portata massima di 100 metri e il suo Accumulatore di Energia è sufficiente per dieci minuti di funzionamento continuato. Per ricaricarlo basta inserire un nuovo accumulatore. Il disintegratore è comunque catalogato come: "Da usarsi solo in circostanze eccezionali".

Smorzatore psionico

Alcune creature della galassia possiedono capacità PSI e di lettura del pensiero. Questo casco è in grado di attenuare queste capacità. La funzione del casco è regolabile tramite comandi mentali.

Tuta di sopravvivenza

È una tuta pressurizzata, leggera, adatta a essere usata nel vuoto dello spazio, in atmosfere dannose o pericolose per l'uomo. Sopporta temperature estreme e controlla automaticamente i segnali vitali di chi la indossa, quali le pulsazioni cardiache e la temperatura corporea.

Traduttore universale

Questo dispositivo, composto da un auricolare e un piccolo microfono, è capace di tradurre circa un miliardo di lingue permettendo di parlare con qualsiasi creatura della galassia.

Statistiche dell'equipaggiamento

Esempi di armi ad energia:

-Storditore: stordisce, colpi 10, gittata 20.

Spara fasci di energia verde che stordiscono la vittima.

Funziona solo se si mira alla testa. Le armature in dotazione della polizia e le tute di sopravvivenza hanno caschi che proteggono dagli effetti degli storditori.

-Pistola laser: 2d6, colpi 50, gittata 30 (+1 ai tratti d'attacco)

-Disintegratore: 3d6, colpi 30, gittata 50

Per la descrizione si veda pag 4.

-Fucile a disintegrazione molecolare: 4d6, a 2 mani, colpi 50, gittata 100 (-2 ai tratti d'attacco)

In dotazione dei Custodi dell'Ordine, questi fucili sparano flussi di antimateria che riducono in polvere il bersaglio. Sono molto grossi e pesanti e sono collegati con un tubo ad uno zaino che funge da contenitore di antimateria.

-Lanciarazzi positronico: 6d6, a 2mani, colpi 5, ricarica 2 turni, gittata 500, (+4 ai tratti d'attacco) Quest'arma spara razzi ad energia. Le esplosioni coprono un'area di 5 metri di raggio.

Esempi di armature:

-Tuta di sopravvivenza: 1d3 di protezione in tutto il copro, vedi descrizione a pag 4.

-Armatura Agenti dell'Ordine: 1d6 in tutto il corpo (-1 ai tratti di difesa).

È un armatura leggera con rivestimento in grado di deviare i colpi delle armi ad energia e assorbire tutti gli altri tipi di danno. Non fornisce protezioni dagli elementi.

-Armatura Corpi Militari e Marina: 2d6 in tutto il corpo (-2 ai tratti di difesa).

Armature media da fanteria per conflitti interplanetari. È dotata di propulsore ionico che permette brevi voli.

-Armatura supercorazzata: 3d6 in tutto il corpo (-3 ai tratti di difesa).

Armatura usata dalla fanteria pesante, è bio-tecnologica e aumenta la forza di chi la indossa. Funge anche da tuta di sopravvivenza ed è dotata di sue lanciarazzi posizionati sulle spalle. L'armatura è anche dotata di propulsore ionico, ma, data la sua pesantezza, può essere usato solo se si sganciano i due lanciarazzi.

Mappa spazio-temporale della Federazione Stellare

