

Zero Assoluto

V1.2

Di Alberto Martinelli (albertomartinelli81@libero.it)

<http://digilander.libero.it/gornova>

<http://digilander.libero.it/ICoboldiBerserker/Gdr/Barbarian/index.html>

Prologo:

Costruire un'ambientazione non è cosa da poco: se state leggendo queste righe, sapete di cosa sto parlando. Creare dal nulla un mondo credibile è impossibile per un mortale: per questo si parte da una piccola idea, la si espande, si aggiunge, si toglie finché non si arriva al punto voluto.

Ovviamente, come ogni ambientazione, anche questa non è esente da difetti, e presenta molti buchi descrittivi (e anche alcuni logici!): non sono così arrogante, come in certe ambientazioni "ufficiali" di gdr famosi che affermano che lasciando questi buchi descrittivi si lascia spazio all'abilità del master/custode/narratore.

I buchi li ho lasciati perché non ho il tempo di lavorarci di più a questa ambientazione: l'ho creata per un semplice motivo... per costruire una campagna, la più lunga, la più grande e la più complessa (a livello umano e di eventi) che ho mai pensato: ogni volta che gioco ad un gdr, infatti, non mi limito a giocare ma a "pensare".

A pensare al rapporto che ha l'uomo con il resto dell'universo, con se stesso, con gli altri.

Forse vi state chiedendo perché ho scelto [Barbarian](#) per creare sto popò di capolavoro e non creare, nella mia presunzione un nuovo gdr, e quindi completare il quadro della mia follia di grandezza.

Beh, per prima cosa non sono affatto folle, e poi creare un gdr è molto complesso: quindi perché non usare quello di Keeper([Gabriele Pellegrini](#)), aggiungerci qualche elemento, e dare un motore alla mia ambientazione tecno-fantasy?

Già perché questa è un'ambientazione tecno-fantasy: ci tengo a definirla così, perché riunisce elementi futuribili in un contesto in cui esiste anche la magia (ecco il fantasy).

Ora, leggete, fate domande se ne avete, ma cercate di dare un'anima e una direzione, quando ambientate un'avventura sulla terra di **Zero Assoluto**.

Alberto

albertomartinelli81@libero.it

<http://digilander.iol.it/gornova>

Ogni riferimento a persone morte o vive è puramente casuale e non voluto: non ho voluto offendere nessuno con questa mia opera. Se l'ho fatto, credetemi, non lo volevo: ditemi dove ho sbagliato e cercherò di mettere a posto se e come posso.

Se ho commesso qualche genere di errore (o orrore) vi prego di dirmelo: ogni consiglio, del resto, è ben accolto!

Ringraziamenti:

Ringrazio la fantascienza ed il fantasy in generale, per quella loro capacità, unica di far sognare milioni di persone in tutto il mondo.

Ringrazio Gabriele (alias Keeper!) per quel buon gdr che è Barbarian, per la sua disponibilità ad aiutarmi e per tutti i buoni consigli che ha saputo darmi.

Indice:

PROLOGO:	1
RINGRAZIAMENTI	2
COSA VI SERVE PER INIZIARE:	5
STORIA	5
SITUAZIONE ATTUALE:	6
LE NAZIONI:	7
IMPERO ATLANTIDEO:	7
ALIAS	8
NAURALIA:	8
MERALIA:	9
MU:	9
ORGANIZZAZIONI:	10
LA RIVOLTA	10
I SEGUACI DEGLI DEI ANTICHI	10
RELIGIONI	10
<i>Milanesimo</i>	11
POLIZIA SEGRETA ATLANTIDEA	11
THIRIM	11
ARMONIA	12
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO:	12
ALCUNI SUGGERIMENTI:	12
RAZZA	12
<i>Atlantideo</i>	13
<i>Alisiano</i>	13
<i>Merale</i>	14
<i>Naurale</i>	14
<i>Popolo di Mu</i>	14
BACKGROUND:	15
<i>Soldato Atlantideo</i>	15
<i>Rivoltoso</i>	15
<i>Mercante di Armi</i>	16
<i>Spia</i>	16
ABILITÀ	16
<i>Attacchi Fisici</i>	17
<i>Sotterfugio</i>	17
<i>Armi</i>	17
Bassa Tecnologia	17
Uso Bassa Tecnologia	17
Media Tecnologia	17
Arma pesante	18
Fucile	18
Mitragliatrice	18
Pistola	18
Uso Media Tecnologia	18
Alta Tecnologia	18
Armi Laser	18
Armi al Plasma	18
Uso SAA	18
Uso Alta Tecnologia	18
<i>Difesa</i>	18
<i>Magia</i>	18
Uso Materia	18
Conoscenza Materia	19

<i>Generali</i>	19
Riparazione Elettrica.....	19
Riparazione Meccanica.....	20
Uso Mezzi Pesanti	20
Uso Mezzi Volanti	20
MATERIE	20
FUOCO	20
ARIA	20
ACQUA.....	20
TERRA.....	20
ARMI:	21
BASSA TECNOLOGIA	21
MEDIA TECNOLOGIA.....	21
<i>Bazooka</i>	21
<i>Lancia Missili Terra-Aria</i>	22
<i>Pistola semiautomatica</i>	22
<i>Mitra</i>	22
ALTA TECNOLOGIA	22
<i>Pistola Laser</i>	22
<i>Fucile Laser</i>	23
<i>Snark</i>	23
SPECIALI	23
<i>Carroarmati</i>	23
<i>Dirigibili Corazzati</i>	23
<i>Flyer</i>	24
ARMATURE	24
BASSA TECNOLOGIA	24
MEDIA TECNOLOGIA.....	24
<i>Armatura polizia atlantidea</i>	24
<i>Armatura di Mu</i>	24
ALTA TECNOLOGIA	24
SAA	24
COSTRUITE CON LA MAGIA.....	25
<i>Armatura del vento</i>	25
<i>Armatura del fuoco</i>	25
<i>Armatura dell'acqua</i>	25
<i>Armatura della terra</i>	25
<i>Armatura della luce</i>	25
<i>Armatura delle tenebre</i>	25
APPENDICI:	26
APPENDICE A-1: ARMI A BASSA TECNOLOGIA	26
APPENDICE A-2: ARMI A MEDIA TECNOLOGIA	26
APPENDICE A-3: ARMI AD ALTA TECNOLOGIA.....	27
APPENDICE A-4: ARMI SPECIALI O ALIENE	28

Cosa vi serve per iniziare:

La primissima cosa è quella di leggere bene questa ambientazione, e soprattutto procurarvi all'indirizzo <http://digilander.iol.it/ICoboldiBerserker/Gdr/Barbarian/index.html> il **Regolamento** e il **Libro degli Incantesimi di Barbarian**, il sistema su cui è basato Zero Assoluto.

Ora vi serve un'idea: da quella nasce la vostra avventura (alcune ne troverete sempre al solito indirizzo), che poi viene giocata dai vostri giocatori.

Fate attenzione, quando i giocatori creano i loro personaggi, a fargli avere le informazioni di cui hanno bisogno. Ma non solo: essendo una ambientazione diversa da quella base di Barbarian, Zero Assoluto ha delle regole sue sulla creazione dei pg, spiegate più avanti in dettaglio.

Il resto, è metterci divertimento e una buona dose di fantasia.

Storia

Terra, in futuro vicino ma lontano: l'umanità, in pace da generazioni, riesce ad arrivare dove mai era arrivata...a conquistare la conoscenza completa, totale della natura, dell'universo, di se stessi: tutti i modelli umani riuniti in questa unica conoscenza, una sorta di consapevolezza che in un solo attimo dissolse tutti i problemi dell'umanità.

Odio, amore, incomprensione, carità, guerre, nazioni, segreti: non erano più necessari, se l'uomo riusciva a comprendere pienamente se stesso, e anche gli altri.

L'uomo chiamò questa era l'Età della Ragione: la tecnologia aveva vinto contro tutto, anche contro l'uomo. Tutto quello che cerca di spiegare l'universo intero venne dimenticato molto presto: le religioni, la filosofia, tutto... tutto si poteva spiegare con le conoscenze che tutti avevano, ma anche grazie a qualcosa che noi oggi definiremmo alieno.

Delle piccole sfere, della grandezza di una mano, che racchiudevano dentro di se i quattro elementi (terra, acqua, aria e terra), donavano a chi le padroneggiava il controllo sulla natura.

Gli uomini non si domandarono mai la loro origine: tutti le videro subito come un altro frutto della loro immensa conoscenza.

Un quinto tipo di queste sfere, dette di evocazione, permetteva di spostarsi nello spazio e forse nel tempo, alla ricerca di un'ulteriore conoscenza di se stessi e dell'universo.

La terra si svuotò: ogni persona poteva avere la sua materia di evocazione, e arrivare dovunque e creare in quel luogo il suo paradiso.

Restarono in pochi, cercando di riparare, usando il potere delle materie, il pianeta madre dell'umanità, ma soprattutto di custodire ed insegnare la conoscenza, l'unica forza dell'uomo.

Ma l'uomo, reso onnisciente dalla sua "conoscenza", era in realtà cieco: le materie, o meglio, il loro utilizzo in modo insensato causarono un danno enorme alla stessa struttura della realtà.

Le materie di evocazione smisero di funzionare il 22 marzo 210 E.R (E.R= Età della Ragione), e la terra restò isolata da allora dal resto della umanità, dispersa, senza casa, nelle stelle.

I terrestri non capirono subito, cosa stava succedendo: le materie persero i loro enormi poteri, e restarono dei veri e propri gusci vuoti, con un po' di residuo di potere rispetto al passato.

Ma non furono solo le materie a cambiare: fu l'uomo (e la donna) a cambiare.

Tornò com'era prima dell'Età della Ragione, un animale che brancola nel buio dell'ignoranza, pronto ad azzannare il suo simile solo per guadagno e per gusto di morte.

Odio, amore, incomprensione, carità, guerre, nazioni, segreti: tornarono ancora una volta dentro l'uomo, e lo resero ancora più cieco rispetto a se stesso ed agli altri.

Quando l'umanità si stabilizzò, dopo cento anni di guerre mortali, quello che restò cominciò a morire sotto il freddo della Glaciazione. La Glaciazione prendeva intere città, nuove e vecchie nazioni, prosciugando i mari, distruggendo la natura, uccidendo senza pietà.

Lenta ed inesorabile.

L'Era Glaciale iniziò, e niente fermò la sua avanzata: le materie potevano tenere in vita per poche ore un essere umano alla sua furia, e nessuno poteva fuggire... la tecnologia non legata alle materie era stata abbandonata, e giaceva come un beffardo cimelio davanti agli occhi di chi moriva di freddo, senza poter fare nulla.

Da milioni, dei terrestri ne restarono solo poche migliaia: affamati, disperati, senza una guida, guardavano la Glaciazione avanzare di anno in anno, mentre si rintanavano nella loro unica dimora rimasta.

Atlantide, la salvezza dell'uomo.

Qui il muro venne innalzato, e qui salvò l'umanità dalla fine, negli ultimi giorni.

Il muro nasceva grazie alla tecnologia degli uomini, ma soprattutto dalla loro disperazione, che si tramutò in presunzione.

Il muro divenne molto più grande e riuscì a proteggere dalla Glaciazione non solo Atlantide, ma vasti territori. Venne creato un grande impero, governato da chi aveva in mano il muro: un impero enorme, corrotto e schiacciato dal suo stesso enorme peso.

L'antica tecnologia, quella prima delle materie venne riscoperta ed usata per controllare questo impero, per cambiare la stessa struttura dell'uomo, per creare schiavi obbedienti: chiunque era contro Atlantide veniva torturato, umiliato ed ucciso.

L'uomo, infine, aveva riscoperto se stesso.

Ma Atlantide finì ben presto: il controllo del muro passò ad un ristretto gruppo di persone (dopo una sanguinosa guerra civile) che credevano nell'organizzazione della società, nel controllo del singolo. Pensavano di dare la felicità a tutti, ma anche loro furono corrotti dal potere.

Atlantide si spaccò per in una serie di territori, in guerra tra di loro, finché non si arrivò ad una pace, giusto per placare le coscienze di chi pensava ad arricchirsi.

La Glaciazione, però, era sempre lì, ai margini del muro, pronta a schiacciare l'umanità, se prima non si fosse distrutta da sola, sotto il peso delle sue colpe.

Sotto il peso delle colpe che anche oggi attanagliano l'uomo che vede, sotto il Muro, un sole diverso ed alieno rispetto al passato.

Situazione attuale:

La caduta del primo impero di Atlantide, cinquant'anni fa, ha causato la formazione di un molte nazioni, che dopo alcuni anni di guerre si sono stabilizzate in una serie di stati, che di fatto sono sotto il dominio di quel che resta del governo centrale di Atlantide.

I governi passati di Atlantide però, sostenuti dalla loro ideologia razziale, hanno determinato che questi territori sono abitati principalmente da esponenti di quelle che gli atlantidei chiamano "razze inferiori". Alcune di esse, infatti, hanno subito una possente modificazione genetica (come i Merali), mentre altri sono un incrocio delle varie razze (come gli Alisiani) mentre rimangono isolati, protetti dalle loro Materie i Naurali che più di tutti hanno subito le persecuzioni da parte degli atlantidei in passato.

Questa situazione di accanimento razziale ha portato negli anni a rendere chiunque diffidente di un esponente di un'altra sub-razza umana: è questo il maggior ostacolo alla pace su quel che resta della Terra, sotto il muro.

Le nazioni:

Ecco elencate le varie nazioni che vivono sotto il muro:

Impero Atlantideo:

Popolazione: 25 milioni (75% atlantidei)

Tratti comuni della popolazione: alti, occhi azzurri e capelli biondi, campioni nelle arti della scienza, ma scarsamente portati a resistere agli elementi.

Governo: polizia centralista, tutti i poteri nelle mani di un solo uomo, Hans XIV e i suoi fidati ministri

Rapporti: In guerra da venti anni con l'impero di Mu per il controllo della penisola di Mira, e i suoi giacimenti carboniferi e di petrolio e ferro: questa guerra è per lo più fatta di piccole scaramucce tra i due eserciti. Queste piccole battaglie in realtà nascondono un'intensa attività di spionaggio tra le due nazioni.

Storia: sin dalla creazione della città di Atlantide, questa città ha significato speranza per l'umanità. Secondo le antiche leggende, infatti, era esistita un'altra Atlantide, che aveva resistito ad una immane catastrofe, per questo fu dato questo nome alla città che portava l'ultima speranza all'umanità.

Da piccola città, Atlantide divenne, con l'ampliarsi dello scudo, una enorme metropoli, la più grande del pianeta. Enorme e corrotta.

I suoi governanti pensavano solamente al guadagno personale, ignorando le suppliche del popolo, affamato e stremato, poiché doveva lavorare la terra solamente con le sue forze, schiacciato dall'esercito addestrato ed armato con spade e altre letali armi (armi a bassa tecnologia).

Quanto un uomo, Kini, riscopri in un'antica rovina le armi a media tecnologia (fucili, pistole, bazooka, ecc...), Atlantide cambiò. La forza di mille fanti non poteva nulla contro una di queste armi: gruppi rivoluzionari sorsero ovunque, mentre l'uomo stesso cambiava.

In questo periodo iniziò il razzismo degli Atlantidei: credendosi portatori di quel che restava della vera umanità, uccisero chiunque era diverso da loro.

Il primo impero cadde e si spaccò in una miriade di nazioni diverse.

Un uomo freddo e calcolatore, padrone delle materie, Hans, dopo dieci anni di guerra civile usò armi che nessuno aveva mai visto (armi ad alta tecnologia) per conquistare il potere e portare Atlantide nuovamente al potere.

Ma mentre il potere di Atlantide tornava, anche coloro che venivano cacciati dalla sua polizia si organizzarono, creando nazioni in grado di rivaleggiare con Atlantide, e quindi di rimanere vivi. Atlantide si organizzò in gigantesche metropoli tecnologiche, che rivaleggiavano per splendore con le città del passato: solamente per nascondere la povertà e la miseria delle campagne dell'impero.

Tecnologia: la tecnologia è la base del potere della dittatura di Atlantide. La polizia possiede le più avanzate armi a media tecnologia, ed i reparti speciali dell'esercito hanno in dotazione armi ad alta tecnologia (laser, plasma, ecc...): trovare un'arma ad Atlantide non è certamente un problema.

Il problema è rimanere vivi abbastanza per usarla: ogni arma che non sia di bassa tecnologia è considerata un atto di tradimento, la cui pena, manco a dirlo, è la morte immediata.

Le città Atlantidee sono tecnocizzate in modo disumano: tutta la vita dei suoi abitanti è controllata da occhi elettronici del regime (tanto che per entrare in una delle metropoli si devono passare una serie di rigorosi controlli elettronici, soprattutto sul fatto di appartenere alla "razza eletta"), mentre nelle campagne, dove lavora la maggior parte della popolazione, la bassa tecnologia è di norma.

Materie: nessun Atlantideo è portato di natura ad usare le materie, e questo provoca frustrazione e gelosia nei confronti di chi (come i Naruali) vi riesce senza sforzi particolari.

Vi sono però alcuni Atlantidei che si addestrano per anni all'uso delle Materie, ovviamente per servire il governo atlantideo.

Note: il governo atlantideo porta avanti dalla guerra civile la sua politica di pulizia etnica, mirata a distruggere tutte le razze "inferiori". I membri dell'esercito e delle strutture statali sono una sorta di fanatici che seguono il loro capo fino alla morte: al contrario parte della popolazione spalleggia una organizzazione di resistenza la "Rivolta", anche se tale organizzazione può ben poco contro la tecnologia di Atlantide.

Atlantide possiede 6 generatori degli 8 che costituiscono il muro, e di fatto, è lei che governa l'intero pianeta, facendo "accettare" a tutte le altre nazioni le sue condizioni.

Alias

Popolazione: 15 milioni (5% atlantidei, 70% alisiani)

Tratti comuni della popolazione: lunghi capelli, neri e occhi verdi, molto abili nell'arte del commercio, sono versatili in ogni campo della conoscenza

Governo: repubblica democratica fortemente burocratico

Rapporti: due anni fa è stata in guerra con Meralia per il controllo di alcune rotte commerciali nel mare interno: ufficialmente il conflitto è durato solamente un mese, con grande uso di materie e tecnologie da entrambe le parti, ma di fatto questo conflitto è ancora in atto, e non è detto che un giorno o l'altro riesploda in maniera ancora più violenta.

Tecnologia: l'alta tecnologia è conosciuta ed usata da pochissimi Alisiani. Solitamente sono mercanti di armi di grande potere. La media tecnologia invece è usata per proteggere i carichi di armi in transito attraverso questa nazione: la tecnologia più diffusa, è la bassa tecnologia, anche tra gli strati più umili della popolazione.

Materie: sono pochissimi coloro che si possono permettere di commerciare materie (a prezzi stratosferici, ovviamente!) e ancora meno sono coloro che le utilizzano. Solitamente nel territorio di Alias è davvero raro vedere in uso una materia: chi lo fa probabilmente sa quali rischi corre, andando contro i mercanti di armi o qualche religione.

Note: nonostante il governo di questa "repubblica" risiede nelle mani di un consiglio eletto dal popolo, la stessa democrazia è intrappolata all'interno di un sistema di leggi enorme e incomprensibile a chiunque. Gli abitanti di questa nazione conoscono la situazione, ma nessuno fa niente per migliorarla, perché di fatto il potere economico è nelle mani di poche persone, che però saziano gli abitanti per farli stare calmi, e godersi il loro potere: "La Rivolta" ha attecchito ovviamente anche ad Alias, ma non può contare molto sull'appoggio della popolazione, visto che abili propagandisti sono riusciti a far credere alla popolazione che sono solamente un gruppo terroristico.

Nauralia:

Popolazione: 10 milioni (90% naurali)

Tratti comuni della popolazione: pelle nera, di statura normale e geni nell'usare le Materie

Governo: monarchia ereditaria, il re

Rapporti: guerra continua con Atlantide

Tecnologia: la tecnologia, di qualsiasi genere sia, è una sorta di eresia: qualunque Naurale possiede una Materia, e la sa usare per soddisfare i suoi bisogni personali (anche di difesa). L'uso in pubblico

della tecnologia è considerato un'eresia e viene severamente punito, anche se non con i metodi barbarici di Atlantide (solitamente chi usa la tecnologia viene esiliato da Nauralia)

Materie: sono la forza, la guida e la speranza di questo popolo: viene insegnato, fin dall'età di 10 anni, ad un bambino ad usare la loro forza, a comprenderla e usarla a fin di bene.

Note: visti i presupposti ideologici del governo Atlantideo, Nauralia è l'obiettivo naturale delle persecuzioni degli Atlantidei. Sono loro la razza inferiore, anche nessun atlantideo ammetterebbe mai che è solo grazie ai naurali che il muro esiste.

La monarchia retta da re Ausul cerca in ogni modo di contenere e contrastare l'avanzata e le angherie Atlantidee, passando il più delle volte all'uso massiccio delle materie per combattere i propri nemici.

Meralia:

Popolazione: 22 milioni (85% Merali)

Tratti comuni della popolazione: evidenti segni di mutazione, infatti hanno un fisico molto robusto, e le loro pupille sono nere: raramente mostrano segni di interesse per la scienza e hanno un grande senso della curiosità, oltre che uno spiccato senso per il combattimento

Governo: L'organizzazione della società dei merali è più simile a quella di un clan: nel paese ci sono 21 clan che si dividono il territorio, e che guerreggiano tra di loro per la supremazia.. alcune volte si riuniscono in assemblea per decidere le questioni più importanti, ma succede sempre più di rado.

Rapporti: Due anni fa questa nazione-clan è stata in guerra con Alias, e anche adesso, nelle zone di confine tra i due paesi, gli stranieri vengono puniti con la morte.. alcuni clan infatti non hanno dimenticato le ingiustizie del passato.

Note: i merali sono considerati dalle altre nazioni degli esseri ripugnanti, stupidi e incapaci, nonostante riescano a sopravvivere in un territorio impervio e difficile, lontani dalle pianure dove si estende Atlantide.

Poco si conosce di questa nazione in continuo tumulto, visto che ben pochi stranieri sono ben accettati nelle loro terre..

Mu:

Popolazione: 5 milioni (100% popolo di Mu)

Tratti comuni della popolazione: questo popolo è il più schivo e misterioso di tutti: raramente socializzano con gli altri popoli, e pensano solamente a loro stessi. Hanno lunghe orecchie appuntite e un corpo agile e felino: sono abili nei sotterfugi e negli inganni, oltre che ad usare le Materie per beffare gli altri popoli

Governo: assimilato, visto che i membri del popolo di Mu sono dei Robot senzienti

Rapporti: guerra con Atlantide

Note: costruiti da un certo Asimov (oramai morto), il popolo di Mu agisce come un unico essere, votando attraverso un voto unanime le ogni questione di massima importanza. Questo non vuol dire che un membro del popolo di Mu è uno schiavo degli altri, anzi: ognuno di loro esprime pensieri, intelligenza e, anche, sentimenti tipicamente umani.

Le votazioni sono gestite da un computer centrale, la cui ubicazione è totalmente sconosciuta a chiunque: sembra che questo computer abbia anche una certa forma di controllo sul popolo di Mu, ma da molti anni non si manifesta perché pare sia impegnato in un'enorme calcolo che consuma la quasi totalità delle sue risorse.

Organizzazioni:

La Rivolta

“cosa potevo, io, una semplice ragazza contro i cani, i poliziotti, le loro armi? Nulla.. mi nascosi, sperando nella salvezza e pregando una qualche divinità di aiutarmi.. sentivo che si stavano avvicinando, quando sentii un boato, e un uomo muscoloso e sguardo di pietra, di pelle nera come la mia, mi prese in braccio, e mi fece scappare da quell’inferno. Avevo solo 17 anni... ora ne ho 30, e giuro che non perdonerò mai quei bastardi Atlantidei! [diario di Mila, 18 del 2° mese, ritrovato in uno dei rifugi della Rivolta]”

La rivolta è un gruppo rivoluzionario, una famiglia ed un gruppo politico pronto a tutto allo stesso tempo. E’ organizzata in piccole celle indipendenti, contattate di tanto in tanto da ufficiali di collegamento, pronti ad uccidersi se si presenta la possibilità che vengano catturati o obbligati a parlare, spesso attraverso una dose di cianuro che ognuno di loro ha nascosto sotto un dente. L’obiettivo della Rivolta è semplice, ma allo stesso tempo irrealizzabile: sabotare dove si presenti l’occasione ogni iniziativa definita sporca e amorale, cercando di far trionfare la giustizia a la libertà dall’oppressore straniero.

Atlantide è, ovviamente, il bersaglio principale di questa politica, che però durante gli anni è stata duramente contrastata dai servizi segreti Atlantidei e dell’esercito regolare: questo ha portato ad una certa divisione e frammentazione delle celle all’interno del territorio atlantideo, che si sono chiuse su se stesse e di recente si danno battaglia le une contro le altre, perseguendo fini a volte contrastanti.

E’ opinione diffusa che vi siano molti infiltrati Atlantidei nelle celle della Rivolta ad Atlantide, e per questo chiunque sia della Rivolta e si rechi nella loro nazione “base”, Alias, viene adeguatamente controllato e sorvegliato.

I seguaci degli dei antichi

Un gruppo misterioso, dedito alla magia nera, si oppone fermamente all’uso di una qualsiasi Materia, responsabile, secondo loro, dei principali problemi del mondo (come dargli torto?).

Questa organizzazione sembra intenzionata a raccogliere il maggior numero di informazioni/manufatti sulla magia prima delle Materie, per spiegare quindi la loro natura.

Ma questa organizzazione, anche se segreta e permessa solo a pochi eletti, non è omogenea: vi è una corrente, particolarmente aberrante, che aspira al ritorno di divinità antiche e maligne, e non risparmia sacrifici umani, o empî riti per portare a termine il loro obiettivo.

Religioni

Gran parte delle religioni venne dimenticata dalle masse durante L’Era della Ragione: la tecnologia (e soprattutto le materie) infatti fornivano maggiori sicurezze sia materiali che di comprensione di se stesso e degli altri.

Di certo è che le religioni non vennero abbandonate da un giorno all’altro, e non del tutto, su tutta la terra: cambiarono, si adattarono al nuovo scenario in cui si muoveva l’uomo. E’ grazie a quei pochi che seguivano ancora precetti antichi, che le religioni sono diventate di nuovo una forza molto importante per l’uomo: la Glaciazione, Atlantide sono state la culla delle religioni, che trovatesi in difficoltà (sia economicamente che come numero di fedeli) ora predicano una sorta di ecumenismo

globale, nell'affermare che esiste un unico Dio che ha creato la terra e gli uomini e che ha donato agli uomini la comprensione del muro per salvarsi dalla fine.

Vi è quindi un insieme di culti minori (naturalisti, materialisti, spiritualisti, ecc..), ma l'unica religione degna di tale nome è il Milianesimo:

Milanesimo

“.. ma quando dell'umanità non restò che una manciata di uomini e donne, allora Lui ci aiutò, aiutando gli uomini nell'erigere il primo muro contro la Glaciazione [Fondamenti del Milanesimo, Libro I, capitolo II, versetto XI]”

Le basi del Milanesimo sono carità, amore verso il prossimo, comprensione. Non esiste una struttura centralizzata, ma solamente una serie di chiese sorte spontaneamente per volere dei fedeli: i preti sono dei fedeli che hanno studiato su antichi volumi le basi di questa religione, un tempo la più diffusa al mondo, ed ora solamente una minoranza.

Il Milanesimo infatti è diffuso solamente nelle campagne e nelle città Alisiane, visto che Atlantide non permette un culto verso qualcosa che sia diverso dal regime perfetto dell'Impero e gli altri popoli poco sono interessati alla carità, chiusi come sono nelle loro posizioni.

La gente Alisiana (a parte ovviamente i Mercanti di Armi ed i burocrati) crede nelle possibilità di un mondo più giusto, ma lontano dal modello Atlantideo, più vicino a quello che i Miliani di questo tempo definiscono “paradiso in terra”: essi infatti portano come esempio principale il fatto che nel momento del bisogno, gli uomini si sono uniti e sono riusciti a trovare, grazie a Dio, un aiuto per contrastare la Glaciazione.

Le chiese ad Alias dunque fungono da collante per una società altrimenti troppo avida di denaro: spesso sono i Miliani collaboratori della “Rivolta”, anche se disprezzano i metodi violenti da essi utilizzati per contrastare le ingiustizie di Atlantide.

Polizia Segreta Atlantidea

“.. trovammo quei bastardi che stavano organizzando un attentato contro Atlantide: ricordo solamente che qualcuno di loro implorava pietà, sotto i colpi da un quintale della mia armatura...[racconto di una retata della polizia Atlantidea]”

La polizia segreta Atlantidea è un gruppo armato sotto il diretto controllo dell'imperatore di Atlantide, che ne cambia in capi in continuazione, per pura paranoia, ma anche perché la polizia segreta Atlantidea conosce tutti i segreti di Atlantide: dal funzionamento dei generatori del Muro, alla posizione di ogni nucleo della Rivolta all'interno del territorio.

Ogni Atlantideo sa della sua esistenza, anche fuori dai confini di Atlantide, ma tace, spaventato dagli avanzatissimi congegni tecnologici di cui dispone: microfoni, armi al limite dell'impossibile, armature mobili che farebbero impallidire una SAA, e molte altre attrezzature.

Perché? La polizia segreta Atlantidea è stata creata con lo scopo di ritrovare tutta la più avanzata tecnologia disponibile in questa era, e di metterla al servizio, in esclusiva, dei potenti di Atlantide. Grazie a questo gruppo, infatti, sono stati possibili la realizzazione, tra l'altro, delle SAA, delle città tecnocizzate di Atlantide e le più potenti armi di questa epoca..

Thirim

Un gruppo formato da più grandi criminali del mondo, è dedito ad ogni tipo di furto: i capi di questo gruppo sono sconosciuti, ma sembra che siano dei famosi mercanti d'armi Alisiani, anche se alcune voci dicono invece che al capo del Thirim vi sia un potente mago Naurale. Quello che è certo è che le più grandi opere d'arte del passato, i più grandi tesori, o semplicemente qualcosa fuori dal comune o dell'era prima della Glaciazione, è già nelle mani di questo gruppo, rubato per essere poi rivenduto a carissimo prezzo ad Alias o Atlantide.

Armonia

“osserva l'uccellino sull'albero? Non è forse felice? Perché allora anche tu non puoi esserlo? Ricorda il bambino che è in te, trova la pace in te stesso e trasmettila agli altri, affinché tutto sia nell'armonia [discorso di un membro di Armonia, piazza 9-XI di Aeris]”

Più che una organizzazione è una sorta di movimento pseudo-religioso, che basa la sua dottrina-filosofia sul rispetto del mondo e dell'armonia della biosfera.

Non è raro incontrare, nelle città più grandi, predicatori di questo culto, che senza imporsi o gridare come altri gruppi, espongono con calma la loro idea di futuro ideale per l'umanità: cercare una armonia interiore per ogni uomo, e quindi, tramite essa, trovare un'armonia tra tutti gli uomini e poi tutto il mondo.

Creazione del personaggio:

Alcuni suggerimenti:

Se siete arrivati a conoscere più gdr a fondo, vi siete accorti di come gli elementi di base siano gli stessi: si determinano delle caratteristiche, si sceglie una classe (background) o delle abilità e il personaggio è fatto, dopo essere stato armato adeguatamente con incantesimi o armi.

Ma creare un personaggio per un Gdr non è solo questo: per prima cosa si deve creare una sua storia personale, il suo carattere, il suo rapportarsi con alcune importanti parti del mondo (magia, tecnologia, istituzioni, famiglia, ecc..). Solo questo, secondo me, rende un personaggio stimolante, molto di più di un insieme di numeri.

Per questo motivo, vi consiglio, quando create un personaggio, di fare riferimento al sito <http://gioco.net/vitesospese> e scaricatevi il file **“La creazione di un personaggio e la sua anima interpretativa”**. Questo file vi aiuterà tantissimo a creare un personaggio molto completo: inoltre vi consiglio di andare a <http://digilander.iol.it/gornova/d&d/altro/background.zip> e scaricarvi questo file, chiamato Background'o'matic: contiene spunti degni di nota per chiunque voglia creare un buon background per il suo personaggio.

Bene, se avete seguito i suggerimenti qui sopra, avrete una buona idea di cosa è il vostro personaggio, e vi sarà molto più facile crearlo successivamente: ovviamente questo modo d'agire non è utile solamente a Barbarian o Zero Assoluto, ma per ogni gdr al quale voi giocate!

Razza

La procedura per la creazione del personaggio è la stessa di quella del regolamento base: definite le caratteristiche, scegliete un background ed assegnate i punti alle abilità.

In Zero Assoluto però interviene però un altro fattore: la razza. Se a Barbarian infatti si presuppone che tutti siano umani, qui non è così.

Dopo aver determinato le caratteristiche, dovrete scegliere una delle razze disponibili, applicando i necessari modificatori alle caratteristiche o alle abilità.

Sono necessari, comunque, dei requisiti minimi di caratteristica per essere di una certa razza, riassunti in questa tabella:

	Forza	Destrezza	Costituzione	Coraggio	Forza di Volontà	Taglia
Atlantideo	9	-	-	14	-	-
Alisiano	-	-	11	-	12	-
Merale	14	-	-	-	-	11
Naurale	-	15	-	-	8	-
Popolo di Mu	-	-	15	-	-	15

Atlantideo

Requisiti: Forza 9, Coraggio 14

Svantaggi: -3 Forza di Volontà

Vantaggi: +2 Coraggio

Modificatori Abilità: +20% uso bassa tecnologia, +5% uso media tecnologia, +10% intimidire, -10% uso in tutte le Materie

Tratti fisici: alti, occhi azzurri e capelli biondi e carnagione chiara

Gli Atlantidei sono un popolo strano: una parte di loro segue alla lettera gli ordini dei superiori, quasi ciecamente (soprattutto nelle grandi metropoli), mentre gran parte della popolazione cerca di vivere come può (soprattutto nelle campagne).

Alcuni fanno parte di organizzazioni sovversive, come la Rivolta, ma sono sempre meno gli atlantidei che lasciano una vita tutto sommato tranquilla (se si segue alla lettera gli ordini del regime!) per una vita di clandestinità, perennemente braccati dalla polizia.

Nel complesso gli Atlantidei sono Coraggiosi: sanno che per vivere si deve rinunciare a qualcosa. Che sia la libertà, la felicità o la propria mente, beh quella scelta spetta ad ognuno di loro.

Alisiano

Requisiti: Costituzione 11, Forza di Volontà 12

Svantaggi: -2 Destrezza

Vantaggi: +2 Coraggio

Modificatori Abilità: +30% contrattare, +10% ascoltare

Tratti fisici: capelli neri e occhi verdi

Ogni Alisiano è un caso a parte: chi sceglie la via più facile fa parte delle grandi famiglie di mercanti (o di mercanti di armi), mentre chi sceglie una vita di sacrifici vive nelle campagne.

Gran parte degli Alisiani sono lenti nei movimenti, forse per qualche modificazione genetica dovuta alla Glaciazione, anche se nessuno di loro lo sa ancora con certezza: quello che sanno è che sono molto resistenti ad ogni genere di epidemia.

Gli Alisiani sono curiosi, e spesso si fanno gli affari degli altri: ognuno di loro cerca di trarre il maggior vantaggio possibile da ogni situazione, qualsiasi essa sia.

Il commercio è nelle loro vene.

Merale

Requisiti: Forza 14, Taglia 11

Svantaggi: -2 Destrezza

Vantaggi: +3 Forza

Modificatori Abilità: +10% a tutti gli attacchi fisici, +10% uso bassa tecnologia, -30% Uso a tutte le materie

Tratti fisici: evidenti segni di mutazione: fisico molto robusto, e le loro pupille sono nere

La forte differenza fisica dagli altri popoli ha portato i Merali ad un forzato isolamento: perché rischiare la vita viaggiando per il mondo (governato da Atlantide e dalle sue leggi razziali), quando la tua casa è il tuo clan?

Ogni Merale, infatti, fa parte di uno dei clan guerrieri che disprezzano l'uso della media e alta tecnologia, e delle materie: considerano questi mezzi l'unica causa delle disgrazie dell'umanità, e per questo non si è mai visto un Merale con una Materia in mano.

Alcuni giovani, recentemente, hanno però cercato di andare contro il volere dei capi clan, e per questo sono stati esiliati da Meralia: il loro numero è in costante aumento, nonostante lo sforzo dei vari clan.

Nel complesso i Merali sono un popolo dotato di una grande forza fisica, ma lento nei movimenti.

Naurale

Requisiti: Destrezza 15, Forza di Volontà 8

Svantaggi: -2 Coraggio

Vantaggi: +2 Taglia

Modificatori Abilità: +10% uso materie, +15% conoscenza materie, +10% nascondersi, -30% uso media e alta tecnologia

Tratti fisici: pelle nera, capelli neri ed occhi scuri, di statura normale

I Naurali si sentono, giustamente, i perseguitati della Terra: loro, che hanno scoperto come innalzare il Muro e salvare l'umanità, sono costretti a vivere isolati dagli altri popoli, o a muoversi travestiti, per via del colore della loro pelle.

Questo isolamento però è anche fortemente costruttivo: ogni Merale fin dalla nascita conosce molto bene ogni tipo di Materia, a discapito dell'uso della tecnologia in genere, verso cui sono fortemente diffidenti. (la tecnologia è la forza di Atlantide, e quindi la forza dei loro nemici): i Merali non sono certamente un popolo coraggioso, ma sono di statura imponente rispetto alle altre razze.

Popolo di Mu

“L'ordine arrivò 10,7 millesimi di secondo prima che io agissi: il mio processore cosciente trasmise l'ordine di stop al sottosistema 12 (arto destro) prima che riuscissi a colpire quell'uomo. Non era un Atlantideo, non era necessario terminarlo. [file di log di C-09, #19823 Popolo di Mu]”

Requisiti: Costituzione 15, Taglia 15

Svantaggi: -2 Coraggio, -3 Forza di Volontà

Vantaggi: +2 Forza, +3 Destrezza

Modificatori Abilità: +20% uso bassa tecnologia, +5% uso media tecnologia, +10% intimidire, -70% uso in tutte le Materie e nella Conoscenza delle stesse

Tratti fisici: lunghe orecchie appuntite e un corpo agile e felino

Robot senzienti dotati di immensa forza e resistenza, il Popolo di Mu è unito sotto il controllo di Alfa, il computer onniscente, in cerca dalla sua creazione di un modo per eliminare la glaciazione. Il popolo di Mu, frutto della Tecnologia del tempo passato, è incapace ad usare le Materie, se non dopo anni (secoli?) di studio approfondito.

Agli altri popoli, gli esponenti del popolo di Mu appaiono taciturni, chiusi in se stessi, forse persino deboli: nulla di più lontano dalla realtà.

Background:

Come sono state introdotte nuove razze in Zero Assoluto, per lo stesso motivo i background presenti nel manuale del Regolamento non sono più validi.

Chiunque voglia giocare su Zero Assoluto, infatti, può seguire le seguenti tracce di background (ovviamente, con Barbarian siete liberi di creare nuovi Background, stando attenti a non squilibrare il gioco!)

Soldato Atlantideo

Soldato (di ATLANTIDE)	Tutti gli attacchi fisici Tutte le armi a bassa Tecnologia Un arma a scelta di media tecnologia Intimidire Cercare/Osservare
----------------------------	--

I soldati di Atlantide sono considerati i meglio preparati ed i più spietati della terra: la loro conoscenza delle armi è insuperabile, e il loro aspetto sempre solenne li rende riconoscibili ovunque. Molti di loro sono fortemente legati al regime, e per questo sono molto pericolosi, perché pronti a sacrificare la vita in nome dell' "ideale"

Rivoltoso

Rivoltoso (di Atlantide)	Arti Marziali Ascoltare Spada Corta Schivata Leggere/Scrivere Seguire Tracce Linguaggi Moderni Nascondersi
-------------------------------	---

Membri della RIVOLTA, o semplici dissidenti o combattenti per la libertà, i rivoltosi di Atlantide sono addestrati come dei veri e propri soldati. Il fatto di essere membri della "razza eletta", li rende difficilmente riconoscibili e quindi delle vere e proprie spine nel fianco per la perfetta

organizzazione di Atlantide: la loro organizzazione si muove sempre nell'ombra, cercando di mettere spalle al muro il regime di Atlantide.

Mercante di Armi

Mercante di Armi (Alisiano)	Conoscenze Generali Intimidire Leggere e Scrivere Linguaggi Moderni Persuadere Ascoltare Contrattare
--------------------------------	--

I mercanti Alisiani sono i migliori del mondo, e i mercanti di armi Alisiani sono i più spietati del mondo: persone con una ricchezza ineguagliabile, commerciano con qualsiasi governo, che in questa epoca di barbarie, desidera vincere una guerra. Ovviamente, ogni buon mercante di Armi che si rispetta, vende le armi anche all'altro contendente, ricavandone altri enormi profitti.

Spia

Spia	Tutte le abilità di sotterfugio 4 lingue a piacere Spada Corta Seguire Tracce Leggere/Scrivere Schivata Equilibrio
------	--

Personaggi misteriosi, sfuggenti: nessuno ricorda il loro vero volto, e nessun sa veramente da dove vengano. Le spie sono sempre pronte a tradire seguendo motivi noti solamente a loro: solitamente hanno avuto un passato travagliato, marchiato a fuoco da eventi che distruggerebbero una persona normale, ma che invece rendono la Spia ancora più forte.

Abilità

Il vostro personaggio possiede gran parte delle abilità elencate nel Regolamento base di Barbarian: per ovvie ragioni alcune sono state qui eliminate, mentre altre sono state aggiunte. (le descrizioni delle abilità vecchie non vengono riportate: fare riferimento al manuale del Regolamento Base di Barbarian)

NB: Le abilità precedute da un '*' vengono penalizzate dall'uso d'armature.

Attacchi Fisici

- *Arti Marziali 00%
- *Calcio 25%
- Lottare 30%
- *Presa 25%
- *Pugno 50%
- *Testata 10%

Sotterfugio

- Ascoltare 25%
- Cercare/Osservare 20%
- Manipolare 02%
- *Muoversi Silenziosamente 10%
- Nascondersi 05%
- *Scalare 40%
- Scassinare Serrature 00%
- Trovare/Disattivare Trappole 01%

Armi

Bassa Tecnologia

- Arco 20%
- Arco Composito 15%
- Arma da lancio 05%
- Ascia/Mazza 20%
- Ascia/Mazza a 2 mani 15%
- Balestra 25%
- Bastone/Lancia 20%
- Spada 20%
- Spada a 2 mani 15%
- Spada Corta 20%
- Uso Bassa Tecnologia 30%

Uso Bassa Tecnologia: una prova riuscita in questa abilità permette al personaggio di usare o capire meccanismi di bassa tecnologia (carri, mulini, zappe, ingranaggi, ecc..)

Media Tecnologia

- Arma Pesante 00%
- Fucile 10%
- Mitragliatore 05%
- Pistola 15%
- Uso Media Tecnologia 15%

Questo gruppo di abilità comprende l'uso della tecnologia che potremmo paragonare ai giorni nostri anche se con qualche distinguo.

Arma pesante: sotto questa abilità sono comprese tutte le armi pesanti, quali bazooka, lancia missili o altro ancora.

Fucile: l'uso dei fucili, di qualsiasi tipo siano, è sotto questa abilità

Mitragliatrice: l'uso di mitragliatrici, o mitragliatrici da campo è sotto questa abilità. I dirigibili corazzati di Atlantide sovente montano una o più mitragliatrici: anche queste armi rientrano sotto questa categoria.

Pistola: l'uso di tutti i tipi di pistole rientra sotto questa categoria.

Uso Media Tecnologia: l'uso di questa abilità prevede la comprensione di di meccanismi a media tecnologia (automobili, aerei, bombe a mano, ecc.): notare come non sia compreso l'uso di tali meccanismi, che richiedono di caso in caso una abilità specifica.

Alta Tecnologia

- | | |
|-----------------------|-----|
| • Armi Laser | 00% |
| • Armi al Plasma | 00% |
| • Uso SAA | 05% |
| • Uso Alta Tecnologia | 00% |

Armi Laser: l'uso di ogni genere di armi laser, che richiede uno specifico addestramento ed una comprensione completa del funzionamento del meccanismo di tali armi, risiede sotto questa abilità.

Armi al Plasma: armi rare e devastanti, sono di sovente dei veri e propri cimeli del passato della terra. Il loro uso è delicato, e molto pericoloso.

Uso SAA: Armatura da combattimento mobili, le SAA sono in dotazione a vari eserciti, nelle loro sezioni speciali o d'assalto. L'uso di queste armature mobili non richiede un allenamento eccessivo: riuscire ad avere il 150% delle potenzialità delle SAA, invece, è tutt'altra cosa.

Uso Alta Tecnologia: l'uso di questa abilità fa conoscere al personaggio il funzionamento di base di ogni tecnologia di alto livello (dai motori ad alta fusione, al funzionamento di una SAA).

Difesa

- | | |
|----------------|-----------|
| • Parata Arma | variabile |
| • Parata Scudo | 50% |
| • *Schivata | Des x 2 |

Magia

- | | |
|-----------------------------|----|
| • *Uso Materia | 0% |
| • Conoscenza Materia(_____) | 0% |

Uso Materia: per usare una qualsiasi delle materie, è necessario che il personaggio sia dotato di grande esperienza, o di una buona dose di pazzia: le forze rinchiusi nelle materie sono spaventose, e non è saggio giocarci come con un giocattolo.

Conoscenza Materia: questa abilità relativa ad un solo tipo di Materia, racchiude tutte le conoscenze di una vita, riguardo a questi potenti oggetti.

Generali

- Doti artistiche/musicali 00%
- Cadere 05%
- Cavalcare 10%
- Conoscenze generali 10%
- Conoscenze specifiche (_____) 00%
- Equilibrio 30%
- Forgiare/Riparare Armature 00%
- Forgiare/Riparare Armi 05%
- Intimidire 06%
- Lanciare 20%
- Leggere/Scrivere 00%
- Linguaggi Antichi:
 - Inglese
 - Francese
 - Tedesco
 - Italiano
 - Spagnolo
 - Latino
 - Cinese
 - Giapponese
 - Russo
- Linguaggi Moderni:
 - Atlantideo
 - Merale
 - Naurale
 - Alisiano
 - Lingua del popolo di Mu
- Medicina 05%
- Navigare 00%
- *Nuotare 25%
- Orientamento 10%
- Persuadere 15%
- Raccontare Storie 10%
- Riparazione Elettrica 05%
- Riparazione Meccanica 10%
- *Saltare 25%
- Seguire tracce 05%
- Sopravvivenza 20%
- Uso funi 10%
- Uso Mezzi Pesanti 00%
- Uso Mezzi Volanti 00%

Riparazione Elettrica: l'uso riuscito di questa abilità prevede la riparazione nell'ambito elettrico e/o elettronico di un qualsiasi meccanismo tecnologico (computer, ecc..).

Riparazione Meccanica: l'uso riuscito di questa abilità preve la riparazione meccanica (o idraulica, ecc..) di un qualsiasi meccanismo tecnologico (motore di un aereo, ecc..).

Uso Mezzi Pesanti: per usare efficacemente carroarmati, treni, o altri mezzi di grandi dimensioni, è necessario un addestramento specifico, che si riflette nell'uso di questa abilità.

Uso Mezzi Volanti: dai giganteschi dirigibili corazzati di Atlantide, al più piccolo aereo a reazione da incursione: ecco a cosa serve questa abilità.

Materie

Oggetti misteriosi e potentissimi, si presentano in varie dimensioni che variano da piccole pietre a grandi sfere: solitamente la loro dimensione ne indica anche la capacità di controllare il relativo elemento. Le materie più diffuse sono le quattro elementari: fuoco, aria, acqua, terra; sono queste materie quelle più utilizzate da chi possiede le conoscenze necessarie per utilizzarle.

La materia di luce, come quella di tenebra, è scomparsa da molto tempo, e nessuno sa più dove siano: pare che ne esista solamente un esemplare per tipo, ma forse sono solamente supposizioni.

Fuoco

“.. trovammo un vecchio palazzo del palazzo, mezzo sotterrato sotto una distesa di ghiaccio.. le mie ossa tremavano e urlavano la loro ragione di calore, e allora presi la mia materia del Fuoco e mi riscaldai con un po' del suo tepore.. [racconto di un esploratore Naurale]”

Controllano l'elemento chiave, del mondo, il fuoco. Il calore che proviene da queste materie è insufficiente per contrastare in modo efficace la Glaciazione, ma viene largamente usato, soprattutto nella Nauralia, per riscaldare abitazioni ed edifici civili. Tutti i Naurali sanno utilizzare questo elemento, ed è insolito trovarne uno che ne è incapace di dominarlo.

Aria

Sono le più rare da trovare, tra le materie comuni solitamente utilizzate sul pianeta: dominano un elemento che il più delle volte viene ignorato perché definito “di scarso interesse”, ma in realtà le materie di Aria sono letali se utilizzate dalla persona giusta.

Acqua

Dominando l'elemento dell'acqua, sono presente in grande considerazione anche queste materie, vista l'effettiva totale mancanza di acqua liquida in alcune zone del pianeta, soprattutto vicino al Muro.

Terra

Le materie più diffuse nell'impero Atlantideo, sono usate dalla maggior parte dei maghi atlantidei per controllare la popolazione: sono dotate di un buon potere e solitamente sono facili da utilizzare.

Luce

Assieme alla materia di Tenebra, sono un caso unico: si favoleggia che la materia di luce sia scomparsa molti anni prima della Glaciazione ad ovest di quello che sarà l'impero Atlantideo. La leggenda dice che chiunque possegga la materia di luce sarà dotato di un enorme potere.

Tenebra

Come la materia di Luce, ne esiste una sola, anch'essa scomparsa da molti anni. Pare che la materia di Tenebra sia stata usata dai più grandi maghi Naurali per erigere, assieme alle altre materia, il Muro, ma che poi sia misteriosamente scomparsa.

Evocazione

Molti si domandano che senso ha utilizzare ancora le materie di evocazione: in passato servivano per spostarsi al di fuori della terra, ma da quando è iniziata la glaciazione hanno perso totalmente questa loro capacità. Sono più una curiosità per un museo, che una vera e propria materia, visto che quasi nessuno conosce il modo giusto per utilizzarle.

Armi:

“il mio gruppo restò isolato dal resto del contingente la mattina del terzo giorno, quei bastardi di Mu parevano non badare alla temperatura fuori dal Muro, mentre io stavo letteralmente gelando, quando il sergente ci ordinò di avanzare.. mi riscaldai vedendo che anche loro indietreggiare di fronte alle nostre armi..[racconto di un soldato Atlantideo di una battaglia a nord di Mira]”

Le armi, in Zero Assoluto, sono un elemento importantissimo: il loro grande numero, ed i loro grande potere distruttivo rivaleggia con quello delle Materie, anche se le armi sono più affidabili, ma meno versatili.

Bassa Tecnologia

Tutte quelle presenti nel Regolamento base di Barbarian.

Media Tecnologia

Bazooka

Bazooka (i) 5d8 – arma che infligge danni a raggio, ogni 3m –1d8 di danni... Colpi per round ¼ (uno ogni 4 round)

Il bazooka infligge un ricaldo di 14-forza metri nella direzione opposta a dove si spara, se nn si ha un solido appoggio.

Forza richiesta= 12

Gittata= 600 m

Penalità iniziativa=8

Resistenza=8 (acciaio puro)

Colpo Mirato= vedi tabella

Modificatore base= vedi tabella (arma nn comune)

Lancia Missili Terra-Aria

Lancia Missili Terra-Aria(i) 5d10 – arma che infligge danni a raggio, ogni 3m –1d10 di danni...

Colpi per round ¼ (uno ogni 4 round)

Il bazooka infligge un ricalo di 16-forza metri nella direzione opposta a dove si spara, se nn si ha un solido appoggio.

Forza richiesta= 16

Gittata= 1200 m

Penalità iniziativa=10

Resistenza=12 (acciaio puro)

Colpo Mirato= vedi tabella

Modificatore base= vedi tabella (arma nn comune)

Pistola semiautomatica

Pistola semiautomatica (i)2d6 , max tanti colpi per round quanti ne ho nel caricatore.. solitamente il caricatore e' di 10/12 colpi.. dopo però ci vuole 1 round per ricaricare l'arma...

Forza richiesta=1

Gittata = 40 m

Penalità iniziativa=3

Resistenza=12 (acciaio puro)

Colpo Mirato= vedi tabella

Modificatore base= vedi tabella AL(arma comune)

Mitra

Mitra (arma automatica) (i)1d6, raffica da quanti colpi si vuole, caricatori max 30 colpi, si tira 1d20 per decidere quanti colpi vanno a segno (cioè sono pericolosi per il bersaglio).. qui 2 round per sostituire il caricatore!

Forza richiesta=8

Gittata=40 m

Penalità iniziativa=6

Resistenza=12 (acciaio rinforzato)

Colpo Mirato= vedi tabella

Modificatore base= vedi tabella AL(arma nn comune)

Alta Tecnologia

Pistola Laser

Pistola Laser (b=bruciatura) 2d4, colpi per round 1 (posso tenere in carica l'arma come il fucile (usano la stessa ricarica da 10 colpi), tranne che per i danni, che saranno 2d4x tempo di carica, con la stessa probabilità di esplosione e gli stessi danni), tempo di ricarica 2 round (1 round per mettere la cella di ricarica e)

Ogni se il tempo di carica >=5 se l'arma viene caricata per ogni round successivo, il pg avrà un

rinculo (nella direzione opposta ad dove spara) di 1 metro per ogni round di carica in più

Forza richiesta= 1

Gittata= 50 m

Penalità iniziativa=3

Resistenza=16 (leghe avanzate)

Colpo Mirato= vedi tabella

Modificatore base= vedi tabella (arma nn comune)

Fucile Laser

Fucile Laser (b) 3d6, colpi per round 1

(una cella energetica contiene 10 colpi= posso tenere in carica l'arma per x round, e infliggere 3d6xtempo di carica, con una probabilità cumulativa ogni round di carica del 5% che l'arma mi esploda (in esplosione a raggio) in mano infliggendomi (i)3d6xtempo di carica danni di impatto), tempo di ricarica 3 round (mettere la cella di ricarica 1 round, e perché l'arma si ricarichi e nn esploda in mano, 2 round)

Ogni se il tempo di carica ≥ 5 se l'arma viene caricata per ogni round successivo, il pg avrà un rinculo (nella direzione opposta ad dove spara) di 2 metri per ogni round di carica in più

forza richiesta = 9

Gittata = 200 m

Penalità iniziativa=5

Resistenza=16 (leghe avanzate)

Colpo Mirato= vedi tabella

Modificatore base= vedi tabella (arma rara o quasi)

Snark

Snark (arma aliena) (t) 1d4, praticamente è il braccio di una creatura aliena, che spara, in raffica insetti alieni, i quali fanno i danni.. ovviamente si tira il 1d10 per vedere quanti sono andati a segno.. gli insetti entrano nella carne del bersaglio o nelle sue fessure, e cominciano a secernere dell'acido mortale!

1 round perché gli insetti si ricreino all'interno del braccio alieno..ogni 72 ore terrestri va immerso in 30 litri di acqua o comincia a marcire..

Speciali

Carroarmati

Costruiti da Atlantide durante una delle innumerevoli guerre con Mu, sono quanto di più letale si possa immaginare per la fanteria nemica. Sono molto vulnerabili alle armi come lancia missili o bazooka, e hanno poca autonomia, ma se adeguatamente supportati, possono essere un'arma invincibile.

Dirigibili Corazzati

Utilizzati per lo più per i lunghi tragitti sotto il Muro, sono armi utilizzate molto spesso come basi per attacchi a sorpresa. Sono delle vere e proprie fortezze volanti, molto silenziose e con una grande capacità di carico, però lente e, se attaccate adeguatamente, vulnerabili.

Flyer

Mezzi di un passato remoto messi in funzione dal popolo di Mu per aiutarlo nella lotta con Atlantide, sono solitamente pilotabili da un qualsiasi essere umano, anche senza addestramento, vista la loro grande capacità di movimento e velocità. Sono vulnerabili ad armi potenti come missili terra aria o bazooka e per questo la maggior parte delle volte vengono usati come mezzi volanti per piccole incursioni.

Armature

Bassa Tecnologia

Sono le armature costruite con materiali semplici (ferro, cuoio, ecc.): si veda il Manuale Base di Barbarian.

Es. *Armature normali*

Corazza Imbottita (p)3 (t)0 (i)2 (b)1	Resistenza=5	Malus%= -5%
Armatura completa (p)10 (t)10 (i)8 (b)5	Resistenza=15	Malus%= -30%

Media Tecnologia

Armatura polizia atlantidea

Armatura polizia atlantidea (p)2 (t)4 (i)4 (b)2	Res= 10	Malus%= -2%
--	---------	-------------

Armatura di Mu

Armatura di Mu (p) 2 (t)5 (i)6 (b)3	Res=12	Malus%= -10%
--	--------	--------------

Alta Tecnologia

SAA

SAA (Armatura mobile da Guerra) (p)4 (t)2 (i)6 (b)10 Res= 25 Malus%= -35%
Velocità max = 150 km/h (su terreni piani o cmq nn troppo dissestati.. es. in montagna la vel max sarà di 20 km/h)
Capacità spinta in alto= 50 m (ogni balzo richiede una carica di 1 round per essere eseguito, e poi un periodo tra il prox salto di 5 round)
Capacità visive = Ottiche normali 500 m (con zoom)
Visore termico 150 m (con zoom)
Visione notturna 500 m (con zoom)

Capacità distruttive = 2 fucili laser montati sulle braccia
b.o. (bonus offensivo nel corpo a corpo) 1d12 (Forza= 30)
attacchi per round = 3/2
Bazooka a ricarica automatica in 6 round, montato sul braccio sinistro

Facendo così le armature e la SAA, anche le armi da taglio hanno un senso, visto che riescono a fare parecchi danni alle varie armature.. quindi servono ancora.. infatti tutti i soldati oltre alla loro armatura (o SAA) hanno anche armi a corpo a corpo, visto che le armi da fuoco come mitra, pistole laser e nn sono standard di produzione.. (costano un pacco da fare, e solamente le guardie scelte le hanno)

Costruite con la magia

Armatura del vento

NOTA: Malus% = 0% per queste armature

Armatura del vento (potere Materia dell'ARIA) (p)0 (t)0 (i)4 (b)10 Res=nessuna

Armatura del fuoco

Armatura del fuoco (potere Materia del FUOCO) (p)0 (t)0 (i)6 (b)8 Res=nessuna

Armatura dell'acqua

Armatura dell'acqua (potere Materia dell'ACQUA) (p)0 (t)0 (i)8 (b)6 Res=nessuna

Armatura della terra

Armatura della terra (potere Materia della TERRA) (p)5 (t)0 (i)10 (b)2 Res=nessuna

Armatura della luce

Armatura della luce (potere Materia della LUCE) (p)4 (t)2 (i)6 (b)10 Res=nessuna

Armatura delle tenebre

Armatura delle tenebre (potere Materia delle TENEBRE) (p)4 (t)2 (i)6 (b)10 Res=nessuna

Appendici:

Appendice A-1: Armi a bassa Tecnologia

Si veda l'elenco di armi del Manuale Base di Barbarian.

Appendice A-2: Armi a media Tecnologia

Legenda: (p) = punta; (t) = taglio; (i) = impatto; (b) = bruciatura; AL = attacco letale;

Tipo Arma (Abilità)	Danno	Mod %	Penalità Iniziativa	Forza richiesta	Gittata (metri)	Resistenza	Colpo mirato
Pistola SemiAutomatica Atlantidea (Pistola)		-5%	3	1	20m 40m 60m	12	-10% -20% -30%
Pistola Semiautomatica Alisiana (Pistola)		-10%	4	2	30m 60m 120m	10	-15% -30% -45%
Pistola Semiautomatica Merale (Pistola)		-5%	2	1	20m 40m 80m	8	-10% -20% -30%
Pistola Semiautomatica MU (Pistola)		+0%	2	1	15m 30m 45m	10	-10% -20% -30%
Munizione Standart Atlantidea	(i)2d6					7	
Munizione modificata Atlantidea	(i)2d6 +1					8	
Munizione Al cobalto Atlantidea	(i)2d8					5	
Munizione Standart Alisiana	(i)2d4 +1					6	
Munizione Standart Merale	(i)2d6					5	
Fucile Atlantideo (Fucile)		-10%	5	4	50m 100m 150m	15	-10% -20% -30%
Fucile Standart MU (Fucile)		-5%	5	3	60m 120m 180m	8	-10% -20% -30%
Munizione Standart per	(i)2d8					7	

Fucile Atlantidee							
Munizione Modificata per fucile standart Atlantideo	(i)2d8 +1					8	
Munizione Standart Mu per fucile	(i)2d6 +2					10	
Mitra Standart Atlantideo (Mitra)		-10%	6	8	20m 40m 60m	12	-15% -30% -45%
Munizione per Mitra Standart Atlantideo	(i)1d6					6	
Munizione al cobalto per mitra Standart Atlantideo	(i)1d6 +1					5	
Bazooka (Arma Pesante)		-15%	8	12	200m 400m 600m	8	-10% -20% -30%
Razzo per Bazooka Atlantideo	(i)5d8					12	
Razzo per Bazooka MU	(i)4d10					15	
Lancia Missili Terra – Aria (Arma Pesante)		-20%	10	16	600m 1200m 2400m	12	-20% -40% -60%
Missile terra – aria	(i)5d10					20	

Appendice A-3: Armi ad alta Tecnologia

Legenda: (p) = punta; (t) = taglio; (i) = impatto; (b) = bruciatura; AL = attacco letale;

Tipo Arma (Abilità)	Danno	Mod %	Penalità Iniziativa	Forza richiesta	Gittata (metri)	Resistenza	Colpo mirato
Pistola Laser (Armi Laser)	(b)2d4	-5%	3	4	25m 50m 75m	16	-10% -20% -30%
Fucile Laser (Armi Laser)	(b)3d6	-10%	5	9	100m 200m 300m	16	-15% -30% -45%
Pistola al Plasma (armi al Plasma)	(b)2d8	-15%	7	6	50m 100m 150m	20	-15% -30% -45%

Appendice A-4: Armi speciali o aliene

Legenda: (p) = punta; (t) = taglio; (i) = impatto; (b) = bruciatura; AL = attacco letale;

Tipo Arma (Abilità)	Danno	Mod %	Penalità Iniziativa	Forza richiesta	Gittata (metri)	Resistenza	Colpo mirato
Snark (Armi Aliene)	(t)1d4	-20%	4	3	15m 30m 45m	25	-20% -40% -60%
Arpioni Impiantati nel braccio (Armi speciali)	(t)1d8	+0%	2	12		30	-30%