

INTRODUZIONE A

FADING SUNS

GIOCO DI RUOLO FANTASCIENTIFICO



Nobili

Sacerdoti

Alieni

Cavalieri

È l'alba del sesto millennio e i cieli si stanno oscurando perché i soli stessi stanno morendo. Gli uomini raggiunsero le stelle molto tempo fa, creando una Repubblica basata sull'alta tecnologia e l'affrancamento universale ma poi la demolirono, lottarono per essa, e alla fine la persero. Nuovi Secoli Bui sono scesi sull'umanità, perché anche le più grandi civiltà cadono e le stelle muoiono. Adesso signori feudali governano i Mondi Conosciuti, lottando per il potere contro sacerdoti fanatici e gilde di cospiratori.

Dagli sviluppatori originali di *Vampire*® e *Werewolf*® della White Wolf, la saga del destino dell'umanità tra le stelle...

Astronavi

Psichici

Mondi Perduti

Antichi Artefatti

FADING SUNS

GIOCO DI RUOLO FANTASCIENTIFICO

Creato da Bill Bridges & Andrew Greenberg

www.fadingsuns.it



www.editorifolli.it





Introduzione a FADING SUNS

Un Dramma della Passione nel Futuro

Una volta i soli splendevano luminosi come fari nella vasta notte dello spazio, chiamando a sé l'umanità. Le stelle erano il simbolo del grande potenziale dell'umanità, un obiettivo e un destino svelato dal progresso, che incitavano ad un esodo dalle proporzioni illimitate verso le stelle lontane. Una volta la gente guardava alle stelle con occhi pieni di speranza e desiderio.

Poi i soli, e le speranze, hanno cominciato ad affievolirsi.

Siamo all'inizio del sesto millennio dopo Cristo e la storia è arrivata alla fine. La più grande civiltà umana è caduta, disseminando ignoranza e paura tra le rovine di molti mondi. Nuovi Secoli Bui sono scesi sull'umanità e pochi credono ancora nel rinnovamento e nel progresso. Ora non resta che attendere. Attendere una morte lenta mentre le antiche stelle si riducono in cenere e le anime dei peccatori vengono chiamate per il Giudizio Finale.

Ma non tutti credono in questo destino. È sorto un nuovo leader, un Imperatore che ha giurato di unire nuovamente i mondi dello Spazio Umano sotto un'unica bandiera, per alimentare ancora una volta la fiamme della speranza nel cuore degli uomini.

È un'impresa monumentale: già molti hanno mollato e sono tornati ai metodi del passato, facendo i servi agli ordini di signori feudali. Cos'è la speranza per loro, se non una dolorosa menzogna? È meglio lasciar prendere le decisioni difficili ai padroni e far consolare le anime dalla Chiesa.

Ci sono nemici ovunque, persone che cercano egoisticamente di approfittare della caduta dell'umanità: nobili vanitosi che governano mondi lontani, sacerdoti bramosi di potere che cercano di dominare le vite degli uomini, avidi gilide mercantili che si arricchiscono barattando i bisogni e i desideri dell'umanità. Ma non sono soli. Ci sono altri là tra le stelle che si stanno oscurando, razze aliene furiose contro l'umanità a causa di secoli di schiavitù ed enigmatici imperi alieni con progetti troppo paradossali da comprendere.

È in questo universo che uomini e donne devono vivere. Solo alcuni si pongono delle domande; ancora meno agiscono in base alle proprie domande e cercano risposte, modi per spezzare la presa del costume e della legge, per liberarsi e raggiungere ancora una volta le stelle e il proprio destino.

Fading Suns, Gioco di Ruolo Fantascientifico

Fading Suns è un gioco di ruolo fantascientifico, un'attività basata sull'immaginazione che può offrire ore di divertimento ed essere un mezzo di espressione creativa. **Fading Suns** è principalmente un gioco che parla di eroi e dei drammatici conflitti che questi si trovano ad affrontare, siano intrighi di palazzo o combattimenti mozzafiato. Il gioco offre uno scheletro sul quale i giocatori possono creare qualsiasi tipo di avventura desiderino. Se vogliono interpretare dei soldati che combattono il male armati di pistole e pugnali, qui ci sono le regole. Se vogliono interpretare dei mercanti che preferiscono la diplomazia alla violenza, o sacerdoti sconvolti da una crisi metafisica, qui ci sono le regole e i suggerimenti per usarle al meglio. **Fading Suns** è qualsiasi cosa i giocatori vogliono che sia.

Fading Suns è principalmente un gioco di fantascienza con astronavi, fulminatori, armature potenziate, razze aliene e tecnologie incredibili. Il gioco però offre anche molti elementi classici del fantasy: personaggi e conflitti eroici, una struttura sociopolitica feudale (nobili sovrani, gran sacerdoti e coraggiosi mercanti), potenti artefatti e grandi misteri. E c'è anche l'orrore: mostri e scoperte che portano alla pazzia, rivelando terrificanti verità metafisiche.

In breve, **Fading Suns** è un gioco che ha tutto ciò di cui ha bisogno un universo per i giochi di ruolo per raccontare storie di tale varietà e con temi esotici come possono essere trovati ovunque: anche nel nostro stesso mondo, qui, ora.

Come tutti i giochi, **Fading Suns** dovrebbe essere divertente e piacevole da giocare. I giochi di ruolo possono essere qualcosa di più che un semplice passatempo. I giocatori possono aspirare alle stesse vette artistiche dell'autore di un romanzo, un film o una recita teatrale. **Fading Suns** è una sorta di dramma della passione, che si svolge in un futuro immaginario e permette di narrare molte storie, da epici racconti che coinvolgono tutta la galassia, a storie più intime e personali.

Come i drammi della passione medievali, **Fading Suns** tratta i grandi temi universali dell'esperienza umana. Il suo tema principale è la Ricerca, il ruolo mitologico che tutti gli eroi interpretano: il cavaliere errante in cerca del potere per sconfiggere i suoi nemici o alla scoperta di sé stesso. Il successo o il fallimento in questa impresa non è importante quanto le riflessioni fatte nel suo svolgersi.

L'atmosfera dei drammi giocati in **Fading Suns** è di tragica ignoranza: la civiltà è in declino, la superstizione e la paura sono ovunque; le nuove idee e le nuove frontiere vengono rifiutate da una popolazione timorosa, spaventata dai cambiamenti e dai danni che questi possono provocare. Ma è proprio questa volontaria ignoranza che impedisce alla civiltà di rialzarsi, è questa paura che tiene sepolte le speranze e impedisce che vengano affrontate le sfide più grandi. I personaggi giocanti rappresentano gli eroi che possono travalicare i limiti di questa ignoranza e portare finalmente qualcosa di nuovo e importante alla propria cultura, per risvegliare e rinvigorire la vita.

Non c'è bisogno di dire altro per adesso: è il momento invece di dare un'occhiata al tumultuoso destino dell'umanità nei tre millenni successivi al nostro...

Storia

La cronaca della storia dell'umanità tra le stelle è lunga, e si prolunga per più di due millenni; non si tratta di una storia tranquilla. Dagli avidi conquistatori di pianeti, tra i primi coloni, alle sanguinose battaglie delle Guerre dell'Imperatore, gli umani hanno raramente dormito sonni tranquilli nel vuoto dello spazio. Hanno prosperato, sofferto la sconfitta e osato sperare di nuovo. Ma il loro viaggio nel cammino della storia non è stato solitario: gli alieni camminano tra di loro, con i propri destini e le proprie lunghe storie da portare a termine.

Prima Repubblica

L'umanità raggiunse la prima volta le stelle sotto gli auspici della Prima Repubblica, un governo mondiale retto dalle "zaibatsu": avidi baroni mercan-

ti, le cui corporazioni-stato rimpiazzavano le nazioni della Terra. Le zaibatsu colonizzarono il sistema solare alla ricerca di nuove fonti di ricchezza e risorse minerali ma al limite del sistema solare, scoprirono il Portale di Salto.

Questo antico artefatto alieno sfidava e meravigliava l'umanità. Ci vollero molti anni per rivelare solo i segreti più basilari della sua tecnologia, ma la sua funzione principale era chiara: esso permetteva di aprire portali verso sistemi stellari più distanti. Abili scienziati costruirono la prima propulsione di salto, un motore installato su di una astronave che poteva spingere la nave oltre il portale, trasportandola istantaneamente in uno spazio sconosciuto ad anni luce di distanza.

L'esodo cominciò.

Dapprima le zaibatsu controllarono attentamente la manifattura e la proprietà delle navi per il salto e raccolsero le risorse dei nuovi mondi e sistemi solari. Ma una volta che degli anarchici diffusero tra tutti il segreto della tecnologia, nessuno fu più in grado di tenere a freno la volontà della grande massa di persone di fuggire dalla tirannia delle corporazioni e conquistare un proprio mondo. La Prima Repubblica crollò a causa delle guerre civili nei territori in espansione e della lealtà che veniva meno da questi.

Diaspora

Il nuovo universo dello Spazio Umano era composto da nazioni planetarie divise, alcune democratiche, altre totalitarie. Molti dei governanti originali di questi mondi crearono dinastie che sarebbero durate per millenni: le prime casate nobiliari a governare le stelle. Ma anni di esperimenti politici e sociali portarono solo caos e sofferenza nei mondi. In questo universo pericoloso venne il Profeta, un uomo con una visione della Creazione che affermava gli fosse stata data da Dio, che lui chiamava il Pancreatore. Il Profeta radunò intorno a sé molti discepoli e seguaci e compì molti miracoli. Un'umanità disperata in cerca di unità e speranza guardò al Profeta in cerca di risposte.

In questo periodo, l'umanità incontrò la prima razza senziente, gli ungulati Shantor. Dapprima, si pensava fossero solo delle astute creature simili a cavalli, ma presto si capì quanto fossero intelligenti, e pericolosi. Un'altra razza senziente, gli Ukar, era dotata di poteri psichici: poteri che utilizzarono per far scatenare gli Shantor in una sanguinosa rivolta. Quando la verità dietro la furia degli Shantor venne rivelata, era troppo tardi per cambiare l'idea che l'umanità si era fatta di quelle bestie: i "pericolosi e incontrollabili" Shantor vennero schiavizzati e spostati in riserve per i Mondi Conosciuti, dividendo famiglie e culture.

La successiva Guerra Ukar unì l'umanità contro un'altra razza di viaggiatori stellari, una razza nemica agli interessi umani. Con l'aiuto della razza cugina degli Ukar, gli Obun, l'umanità iniziò ad avere la meglio nella guerra galattica e infine Palamedes Alecto, seguace del Profeta, guidò l'appena formata Chiesa Universale del Sole Celeste contro gli Ukar sul loro stesso mondo. L'umanità vinse e il posto della Chiesa venne consolidato nelle future posizioni di dominio politico e militare.

L'umanità avanzò attraverso nuovi mondi e sottomise le creature senzienti che li abitavano, la mag-



Sperimentando l'Effetto Satra



Zebulon il Profeta

gior parte delle quali erano incapaci di viaggiare tra le stelle e quindi considerate inferiori.

Fino ai Vau.

L'umanità incontrò più di quanto potesse affrontare quando soggiogò una pacifica razza di giardinieri, conosciuta come G'nesh. Quando i loro sovrani giunsero da mondi sconosciuti con astronavi molto più potenti e armate di devastanti armi ad energia, gli umani non ebbero altra scelta che ritirarsi e non avanzare più. Fortunatamente, i Vau non erano espansionisti e non cercarono vendetta contro gli umani. Fino a quando sarebbero stati lasciati in pace, non avrebbero provocato problemi: o così gli umani credevano. Ma enigmatici "doni" e conoscenze provenienti dai Vau avrebbero, nel corso dei secoli, avuto una curiosa efficacia nel dar vita a conflitti tra gli umani.

Seconda Repubblica

Infine, con l'unità offerta dalla Chiesa e gli interessi economici gestiti da capi mercantili, nacque la Seconda Repubblica, un governo democratico che alla fine comprendeva tutti i mondi dello Spazio Umano. Sotto i suoi auspici, ebbe inizio un'era senza pari di prosperità ed alta tecnologia. Sembrava non ci fossero limiti allo sviluppo umano, nessun segreto che non potesse essere rivelato dal potere della mente umana; bastava solo un po' di ingegnosità ed astuzia.

Ma il potere sembra sempre confluire nelle mani di pochi, in particolare quando il popolo non è più vigile. Le casate nobiliari della Diaspora, ancora ricche ma adesso relegate a ruoli ininfluenti, bramavano il grande potere che un tempo detenevano e complottarono contro la Repubblica. Furono aiutate da

un nuovo millenarismo e da un fervore apocalittico, in quanto gli scienziati avevano scoperto un nuovo e terribile fenomeno: i soli stavano morendo. La luce delle stelle iniziò ad affievolirsi e nessuno sapeva il perché.

Il governo non era in grado di calmare i timori di tutti i mondi, e l'improvviso collasso dei sistemi di computer del welfare provocò sommosse nelle grandi città di tutti i pianeti. I ribelli alzarono la testa e con velocità fulminea occuparono il governo centrale di Byzantium Secundus. I nobili si unirono alla Chiesa per liberare la capitale ma, vittoriosi, si rifiutarono di restituire il potere ai senatori e lo fecero invece proprio. Fu l'inizio di una nuova era per l'umanità: Secoli Bui di signori feudali, sacerdoti fanatici e gilde di cospiratori.

I Nuovi Secoli Bui

I nuovi signori dei Mondi Conosciuti iniziarono ben presto a lottare tra di loro, e solo le più grandi, le più astute o le più ricche tra le casate arrivarono al potere; molte altre vennero distrutte. In questo caos, la gente comune era priva di difese. Preda della disperazione, molti firmarono dei contratti generazionali con le casate nobiliari, giurando fedeltà ai signori locali in nome proprio e dei loro discendenti. Dapprima, la Chiesa si oppose a questa pratica, ma alla fine adottò anch'essa questi contratti, quando si dimostrarono l'unico modo affidabile per formare un esercito da usare contro i rivali: e la Chiesa era tanto combattiva e guerriera quanto i nobili.

Alle corporazioni della Seconda Repubblica furono lasciate poche spoglie: con i loro possedimenti conquistati o venduti con la forza, avevano ben poco potere apparente; ma un'unione di queste corporazioni si incontrò per formare la Federazione Mercantile e riscrissero le loro costituzioni in modo da formare delle gilde anziché delle corporazioni. Le gilde potevano controllare più facilmente l'appartenenza e le promozioni nei loro ranghi. Inoltre, la Federazione conservava le proprie licenze tecnologiche segrete, pagando spesso questo privilegio con la morte di molti agenti incaricati di cancellare quei dati dai computer di tutto l'universo, in modo che non cadessero nelle mani dei nobili.

Senza i mezzi per riparare le loro astronavi e armi ad alta tecnologia, i nobili e la Chiesa non potevano più andare avanti. Dopo che una violenta campagna contro le gilde non riuscì a far rivelare i segreti della Federazione, i signori non ebbero altra scelta che ammettere le gilde mercantili nelle sale del potere. Anche la Chiesa fu obbligata a cedergli il potere, e promulgò una Bolla Patriarcale permettendo a loro (insieme ai nobili e ai sacerdoti) di utilizzare certe tecnologie proscritte. Una volta che questi segreti scientifici furono tenuti alla larga dalla gente, la trasformazione dei Mondi Conosciuti in una società feudale fu completa: solo le classi superiori si spostavano tra le stelle; i contadini vivevano e morivano nei pianeti in cui erano nati.

Ma i Mondi Conosciuti non erano i soli mondi nello Spazio Umano. Durante la Caduta della Seconda Repubblica molti di questi mondi andarono perduti, le loro coordinate di salto rubate o i loro portali di salto sigillati. Dopo secoli di assenza, alcuni di questi mondi riapparvero, annunciati da orde barbariche che scesero sui Mondi Conosciuti, seminando distruzione e saccheggiando le terre dei nobili.



Eroi del nuovo feudalesimo...

Soltanto una potente coalizione di nobili poteva difendersi da questi solitari clan di barbari, e solo un maestro stratega avrebbe potuto formare una simile coalizione. Quest'uomo era Vladimir, la cui campagna contro i barbari lo fece salire al potere. Dopo le sue vittorie contro i predoni, egli si dichiarò primo Imperatore dei Mondi Conosciuti. Una campagna di pacificazione convinse le casate nobiliari ad accettare il suo regno.

Ma nel giorno dell'incoronazione, quando pose la corona sulla sua testa, morì misteriosamente a causa di un'improvvisa esplosione. La sua coalizione si sfasciò in pezzi e le casate si combatterono l'un l'altra, accusandosi a vicenda della morte di Vladimir. Alla fine, la pace venne riportata grazie alle riforme introdotte da Vladimir: tutte le casate, le sette e le gilde avrebbero equamente votato per scegliere un nobile come Reggente, che potesse governare fino a quando non fosse stato scelto un nuovo Imperatore.

Sarebbe dovuto passare mezzo millennio prima che venisse scelto un nuovo Imperatore, e solo dopo altri 40 anni di guerre violente. Le Guerre dell'Imperatore durarono due generazioni e videro una grande espansione della tecnologia come non si vedeva dai tempi della Seconda Repubblica. Ma si trattava di tecnologia di guerra: potenti macchine distruttrici, armi chimiche, bombe a fusione e altri mezzi di distruzione. Alla fine, uscì un vincitore: Alexius Hawkwood, il nuovo Imperatore tra i Soli Morenti.

In questo nuovo regno, con solo una manciata di anni alle spalle, è finalmente giunta la pace. Le rotte di salto sono di nuovo aperte e i pellegrini possono viaggiare con sicurezza tra i mondi. I mercanti pos-

sono solcare di nuovo le strade stellari, per vendere mercanzie esotiche a gente che non ne ha viste fin dai tempi dei loro nonni. Anche l'avventura attende perché Alexius ha lanciato una grande missione: esplorare le stelle, scoprire i mondi perduti della Seconda Repubblica e risolvere il mistero dei soli morenti.

Personaggi

I personaggi giocanti di **Fading Suns** possono avere origini ben diverse l'uno dall'altro, ma solo tre fazioni sono abbastanza diffuse e potenti da permettere ai loro membri di viaggiare liberamente per i Mondi Conosciuti: le casate nobiliari, la Chiesa e la Federazione Mercantile.

Le Casate Nobiliari

Delle molte casate nobiliari diffuse per i Mondi Conosciuti, solo cinque sono riusciti a diffondersi ed effettivamente governare lo Spazio Umano: sotto il nuovo Imperatore, naturalmente. Le Guerre dell'Imperatore hanno esatto un pesante tributo su queste casate: gli sconfitti adesso lottano per recuperare le terre e il potere perduto, mentre i vincitori continuano a lottare per assicurarsi che i loro rivali rimangano sottomessi.

La vita di un nobile non è un idillio di piaceri come uno potrebbe aspettarsi: ci sono feudi da amministrare, rivali da distruggere e guerre da combattere. Sebbene ci sia molto da guadagnare, c'è sempre il rischio dell'umiliazione e della perdita di possedimenti e di rango. Non c'è da meravigliarsi che essi sappiano come organizzare delle feste: i loro gala sono lascivi e spettacolari, ma anche pieni di intrighi, comunicazioni segrete, pugnalate alle spalle e addirittura duelli all'arma bianca. Per sfuggire a queste pressioni, i giovani nobili spesso si dirigono verso le stelle con un piccolo seguito di amici e servitori, al fine di conoscere meglio i mondi che desiderano un giorno governare.

Le cinque casate principali (dette le Casate Reali) sono:

Casata Hawkwood: Orgogliosi ma anche onorevoli, gli Hawkwood hanno visto uno dei loro salire al trono dell'Imperatore. Sebbene Alexius Hawkwood si sia distanziato dalla sua famiglia per apparire più imparziale, gli Hawkwood hanno preso questa sconfitta politica con stoicismo: la stessa fiera perseveranza con la quale respingono i barbari predoni che assalgono i loro mondi. Un Hawkwood non molla mai. La Casata Hawkwood è la più amata dai propri vassalli rispetto qualsiasi altra casata, in quanto essi trattano i loro sottoposti decentemente e con giustizia.

Casata Decados: Viscidi, astuti e amanti del successo, i Decados sono saliti al potere tramite l'inganno e un'incredibile comprensione dei propri rivali, aiutati, senza dubbio, dalla loro ampia e invisibile rete di spie. Sebbene le altre famiglie li accusino di numerosi crimini, i Decados sono qui per rimanere e quindi devono essere trattati come vogliono loro. I vassalli dei Decados disprezzano i loro signori ma sono tenuti a freno dalla paura o dalle promesse di potere e ricchezza fatte a coloro che si dimostrano bravi lacchè.

Gli Hazat: Focosi e appassionati, i combattivi Hazat sono maestri nell'uso degli eserciti in battaglia ma non disdegnano gli intrighi. Quando riescono a

placare la terribile guerra intestina tra le famiglie, sono in grado di presentare una forza formidabile contro i rivali delle altre casate. Dopo essere rimasti con meno terre di quante ne avessero all'inizio delle guerre, adesso promuovono una campagna contro un mondo barbarico, cercando nuove terre al di fuori dell'Impero. I vassalli Hazat sono leali, perché sanno che spesso i sacrifici fatti per i loro signori verranno ricompensanti.

Casata Li Halan: Questa famiglia pia e disciplinata un tempo era quella con il peggior comportamento tra tutti i nobili. Le loro imprese immorali sono leggendarie, così come la loro improvvisa conversione alla Chiesa. Adesso, essi seguono le scritture con tanto fanatismo quanto un tempo davano sfogo ai loro piaceri. Sebbene gli altri nobili possano deridere questi fedeli signori, il più delle volte temono i Li Halan, perché questa famiglia si è dimostrata implacabile sia sul campo di battaglia che a corte. I loro vassalli sono molto leali, in quanto sanno che il loro posto come vassalli è stato decretato dai piani del Pancreatore.

Casata al-Malik: Gli esotici e insondabili al-Malik sono spesso accusati di essere semplici mercanti, e i loro legami con la Federazione sono ben noti. Essi hanno però molte volte dimostrato le loro capacità come nobili, tramite l'acquisizione di terre e una particolare comprensione della natura umana e della politica. È molto difficile avere la meglio su di un al-Malik, ma è al contempo difficile per loro resistere al fascino di una bella avventura o di una sfida difficile. I vassalli di questa famiglia vengono trattati bene e ricambiano tale attenzione offrendo un fedele servizio.



Inquisitori Avesti

La Chiesa

Sebbene la Chiesa Universale del Sole Celeste possa rappresentare un fronte unito per i fedeli dei Mondi Conosciuti, le sue cattedrali traboccano di sette. Seppure il Patriarca abbia l'autorità su tutti gli aspetti della Chiesa, è spesso difficile controllare le azioni di sacerdoti distanti un universo. Sono sorte così molte sette e ordini, abbastanza potenti da ottenere un riconoscimento ufficiale da una riluttante Ortodossia. Ancora di più sono le eresie che sono sorte e che hanno obbligato il Patriarca a passare il tempo a dar la caccia agli eretici piuttosto che a unificare le sette esistenti.

La vita di un sacerdote è spesso difficile: se non si trova ad affrontare un disastro locale o una carestia, ha a che fare con minacce occulte alla fede, da possessioni demoniache a infestazioni di zombi per arrivare a psichici maligni. I rituali magici della Chiesa sono alquanto efficaci, che siano o meno considerati semplicemente una forma di potere psichico dai più scettici.

Le cinque principali sette/ordini riconosciuti dalla Chiesa sono:

Ortodossia di Urth: La setta più grande: è l'Ortodossia a cui la gente di solito associa la Chiesa. I suoi sacerdoti possono essere incontrati in tutti i mondi, dai ricchi vescovi delle capitali ai più umili parroci dei feudi più poveri. Sebbene l'Ortodossia sia diventata nota per le sue astute manovre politiche, la maggior parte dei sacerdoti sa poco di queste cose, essendo troppo occupati a proteggere le anime dei fedeli. Sebbene molti possano disprezzare l'Ortodossia per il suo ruolo attivo nelle Guerre dell'Imperatore, quando vengono colpiti da una tra-



Nobil Donna della Casata Li Halan



Un mistico dell'Ordine Eskatonico

gedia, è all'Ortodossia che si rivolgono per ricevere aiuto.

Frati Combattenti: Questo ordine di monaci cavalieri è la migliore unità di combattimento dei Mondi Conosciuti, sorpassando nell'abilità di combattimento anche la Guardia della Fenice dell'Imperatore. Formato inizialmente per proteggere i pellegrini e dar la caccia agli eretici, l'ordine viene adesso ingaggiato dalle casate nobiliari, dalla Chiesa e anche dalle gilde per svolgere delicate operazioni militari su molti mondi, compreso il letale fronte di Stigmata contro gli invasori alieni chiamati Symbionti. Nonostante voci di eresia e di usura all'interno dei ranghi, tutti vogliono un Frate Combattente al proprio fianco nel momento del bisogno.

Ordine Eskatonico: Questi saggi eremiti vengono spesso considerati dei maghi dalla gente comune, ma i nobili e i membri delle gilde li considerano dei folli. Sebbene ci siano molti all'interno dell'ordine che possiedono una profonda saggezza e cultura, ce ne sono altrettanti che sono ossessionati dalla fine dell'universo e che stanno agli angoli delle strade ricordandolo a tutti. Considerati un tempo eretici dall'Ortodossia, gli Eskatonici vennero ammessi nella Chiesa quando i loro riti teurgici si dimostrarono efficaci contro i Symbionti.

Tempio Avesti: Temuti inquisitori. Gli Avestiti occuparono molto tempo fa la maggior parte dei seggi del Sinodo Inquisitorio e da allora hanno fatto proprio il dovere di viaggiare per i Mondi Conosciuti alla ricerca di segni di eresia, demonismo, e altre minacce per la fede. Il loro analfabetismo, paura di apprendere e aderenza dogmatica a certe scritture estreme li rende temuti e odiati in tutto lo Spazio Umano, ma nonostante ciò vengono ubbiditi. Solo gli

iniziati più fanatici e ascetici vengono ammessi in questa setta.

Santuario Aeon: Guaritori e mistici compassionevoli. Tutti amano i sacerdoti e le sacerdotesse del Santuario Aeon, seguaci di Santa Amaltea. Quando un Amalteano giunge in città c'è sempre qualcuno disposto ad offrirgli ospitalità. Essi sono talmente amati dalla gente comune che quando uno di loro venne accusato di stregoneria da un Avestita, l'Avestita venne preso dalla popolazione e messo al rogo al suo posto.

La Federazione Mercantile

I resti delle mega-corporazioni della Seconda Repubblica si possono ritrovare tra le tante gilde della Federazione Mercantile. È la Federazione che controlla l'alta-tecnologia: invenzione, costruzione e distribuzione. Sono le gilde che pilotano le astronavi dei nobili o riparano le macchine pensanti della Chiesa. Se una qualsiasi di queste fazioni dovesse farle adirare, uno sciopero della Federazione metterebbe rapidamente fine alla discussione.

Le gilde accettano tranquillamente il loro ruolo di cittadini di seconda classe alle serate di gala, in quanto sanno bene che c'è poco da guadagnare discutendo su chi sia il meglio o il peggio vestito. Esse invece chiedono un prezzo alto per il privilegio di ingaggiare uno specialista della gilda: e i loro uomini fanno sì che solo la gilda si specializzi in certe abilità e tecnologie; gli operatori del mercato nero e i produttori di tecnologia contraffatta vengono espulsi dalle camere di compensazione delle astronavi.

Sebbene le gilde siano numerose, solo cinque di loro sono assurde ad importanza intergalattica e viaggiano regolarmente attraverso la Rete di salto al



Un Ingegnere fa una scoperta...

servizio di nobili, sacerdoti o altri membri delle gilde:

Aurighi: Piloti spaziali e mercanti, questa intrepida gilda è ciò a cui la maggior parte della gente pensa quando immagina la Federazione Mercantile: sono i mercanti Aurighi con i loro esotici spettacoli i più in vista tra la gente comune. Essi possiedono le vie dello spazio... letteralmente! Senza la loro secreta tecnologia dei codici di salto, il viaggio attraverso i portali sarebbe quasi impossibile. Inoltre, i migliori piloti vengono da questa gilda.

Ingegneri: L'alta tecnologia è rara nei Secoli Bui, e la maggior parte della gente la teme perché, come insegna la Chiesa, è il simbolo della hubris dell'umanità che ha portato alla caduta della Repubblica. Pochi ancora sono coloro che osano scrutare i suoi segreti e coloro che lo fanno vengono considerati matti: come gli Ingegneri. Questi strani tecnici spesso modificano i propri corpi con la tecnologia cibernetica, diventando più macchine che uomini. Sebbene spaventino la gente comune e disgustino i sacerdoti, tutti sanno quanto siano preziose le loro conoscenze per la manutenzione del potere e delle comunicazioni intergalattiche.

Raschiatori: Se non riesci a trovare legalmente quello che stai cercando, c'è buona possibilità che i Raschiatori possano procurarlo, naturalmente dietro compenso. I Raschiatori si specializzano in tutti i tipi di attività normalmente considerate antisociali (ma spesso divertenti): gioco d'azzardo, beni del mercato nero e anche il furto. Naturalmente, essi negano tutto, nascondendosi dietro la facciata di gilda addetta al recupero e reclamo di oggetti. Siccome sono in grado di ricattare quasi ogni principale ufficiale (anche i vescovi) c'è poco da fare contro di loro.

L'Adunata: Soldati professionisti, questi mercenari sono fondamentali per la maggior parte delle operazioni militari nei Mondi Conosciuti. Anche i Frati Combattenti si affidano al sostegno della loro artiglieria orbitale, e la maggior parte delle casate nobiliari li ingaggia per usarli contro i propri rivali o per placare le ribellioni. Ma l'arte militare non è l'unico tipo di servizio che questa gilda offre; essi si specializzano in qualsiasi tipo di professione addestrata: cuochi, tecnici, addestratori di animali, maggiordomi, ecc. Per la verità è molto pericoloso ingaggiare degli operai addestrati senza contattare questa gilda: i loro uomini fanno sì che essi ottengano i contratti più ricchi e importanti.

Funzionari: Qualcuno deve gestire la burocrazia e questo lavoro viene lasciato ai Funzionari. Essi sono bravi nel loro lavoro, così bravi che de facto sono i banchieri dei Mondi Conosciuti e probabilmente una delle più ricche fazioni dell'universo: anche se pochi realizzano quanto siano diventati ricchi tramite i loro prestiti alle casate nobiliari. Quasi tutti devono qualcosa ai Funzionari e quando uno di loro viene a chiedere un favore, pochi osano negarglielo.



Un Vorox in guerra

Alieni

Esistono diverse razze senzienti nei Mondi Conosciuti, che condividono lo spazio con gli umani, che spesso li trattano come semplici animali o, al meglio, come cittadini di seconda classe.

Ascorbiti: Poche razze dei Mondi Conosciuti sono tanto enigmatiche quanto gli Ascorbiti, insetti senzienti dotati di una sensibilità diversa dai mammiferi, umani compresi. Seppure condividano una forma di comunicazione da sciame, alcuni di loro sembrano alquanto indipendenti. Comunicare con loro è difficile e ancora di più è capirli; i loro scopi sono alieni e inafferrabili. Anche i pochi Ascorbiti che si sono staccati dallo sciame sono in grado di dire poco sulle pratiche della loro razza. Ciononostante gli esploratori umani cercano di comunicare con loro, visto che le giungle di Severus si dice contengano rovine nascoste degli Anunnaki e altre antiche meraviglie.

Etyri: Volatili dal brillante piumaggio e dal portamento regale, gli Etyri hanno combattuto una dura battaglia per l'evoluzione contro una razza rivale di lucertole. L'uso di strumenti evoluti e l'astuzia fecero vincere la guerra agli Etyri ed essi hanno dominato per anni il pianeta Graal dalla cima degli alberi, fino all'arrivo degli umani. Sebbene molti Etyri mantengano ancora la loro nobile discendenza e un certo grado di libertà, le loro terre sono cadute albero dopo albero sotto il controllo di gilde e casate nobiliari umane.

Gannok: Alcuni ritengono i Gannok delle ridicole scimmie, ma pochi possono negare le loro capacità meccaniche. Hanno un aspetto scimmiesco e forte senso dello humour, ma il loro puzzo spesso fa sì



Un Mandarino Vau

che la gente si tenga lontana. L'olio secreto dalla loro pelle può anche puzzare, ma aiuta i Gannok a rigenerare dalle ferite ad una velocità incredibile. Apprendono in fretta, in particolare imitando gli altri, e molti credono che siano diventati senzienti imitando i primi esploratori umani, o girando tra le rovine Anunnaki che riempiono il loro mondo natio, Bannockburn.

Hironem: I rettili Hironem sono forse la cosa più vicina che gli abitanti dei Mondi Conosciuti hanno alla misteriosa cultura Vau (vedi sotto). Delle prove suggeriscono che l'antica cultura Hironem venne pesantemente influenzata dai Vau, e questo si dimostra oggi nella loro struttura a caste e nei dogmi religiosi. Il loro credo nel S'su (un'energia vitale universale) e il suo comportamento colora tutti gli aspetti della loro vita.

Oro'ym: Forse una delle più antiche razze senzienti incontrate nei Mondi Conosciuti, la razza anfibia degli Oro'ym è una razza decaduta. Testimonianze archeologiche indicano che una volta gli Oro'ym erano un'avanzata cultura di viaggiatori stellari, ma che subì un crollo e un medio evo lungo millenni da cui solo adesso stanno uscendo. La loro lingua e religione contiene stupefacenti indizi sulla storia degli Anunnaki, ma sono pochi coloro in grado di svelare queste tracce misteriose. Chi può sapere quali antiche meraviglie contengano le profondità oceaniche del pianeta Madoc? Solo gli Oro'ym...

Shantor: Ungulati, che prima dell'arrivo degli umani sul loro mondo natio Shaprut, avevano raggiunto un rozzo uso degli strumenti, gli Shantor ora sono una razza divisa. Dopo aver subito secoli di schiavitù e trasferimenti forzati, la cultura Shantor sopravvive a malapena. I tradizionalisti rimangono

attaccati alla loro religione, pregando per un salvatore, mentre i giovani Erranti Oscuri si vendono come soldati e operai in cambio di droghe e per soddisfare le loro manie suicide. Sebbene la maggior parte degli umani riconosca agli Shantor solo una limitata capacità senziente, tutti coloro che hanno imparato a conoscerli, gli riconoscono la loro perdurante nobiltà.

Ur-Obun: Questa razza pacifica e dedita alla filosofia proclama, come i loro cugini Ur-Ukar, un profondo coinvolgimento degli Anunnaki nella propria storia. Gli Anunnaki (l'antica razza che ha costruito i portali di salto) apparentemente progettarono il destino delle due razze, dividendole in mondi differenti prima di scomparire dalla storia. Agli Obun vengono affidate posizioni di prestigio come consiglieri all'interno della società dei Mondi Conosciuti ma, sebbene vengano trattati educatamente, i loro consigli sono spesso ritenuti futili dalla militante cultura umana. Ciononostante, un Ur-Obun divenne uno dei discepoli del Profeta e viene onorato da una setta Obun della Chiesa.

Ur-Ukar: A causa della loro iniziale ostilità verso gli umani, adesso gli Ukar sono una razza divisa. Il loro mondo natio è controllato dalla Federazione, che ne saccheggia le risorse minerarie, spendendole alle casate nobiliari di altri mondi. Essi sono stati fatti spostare dalle loro ancestrali terre sotterranee e obbligati a vivere in povertà dentro piccole caverne. A pochi umani importa di loro. Così si è venuto a formare un movimento di resistenza che agisce con tattiche terroristiche e ha portato la sua guerra basata sull'odio su altri mondi. Ciononostante la Federazione li apprezza per le loro abilità criminali.

Vorox: Enormi bestie carnivore dotate di più arti, i Vorox sono stati da poco civilizzati. Solo il fatto che siano divenuti senzienti nell'ambiente della giungla tossica del loro mondo è una meraviglia. Il fatto che siano arrivati fin dove sono arrivati è un tributo alla loro capacità di adattarsi e le loro potenti caratteristiche: qualità apprezzate nei Mondi Conosciuti. Vengono principalmente addestrati dalle casate nobiliari come truppe d'assalto d'élite, ma molti si sono uniti alla Federazione per vedere da vicino le stelle.

Nemici

I pericoli abbondano nell'universo di Fading Suns, non ultimo dei quali sono gli stessi umani. Gli intrighi e le cospirazioni delle casate nobiliari, della Chiesa e della Federazione sono sufficienti a tenere occupata una persona tutta la vita. Gli anni successivi alla guerra hanno registrato un incremento di queste attività sottobanco, perché pochi osano minacciare apertamente la pace. L'Imperatore è impegnato nel tentativo di cementare il suo regno contro i malcontenti interni, gli alieni e gli imperi barbarici esterni.

Barbari

Dei centinaia di mondi un tempo parte della Seconda Repubblica, solo una manciata rimane sotto il controllo dell'Impero. Nello spazio ne esistono molti di più, in attesa di qualche intrepido avventuriero che ne riscopra i codici di salto. Alcuni hanno creato delle nuove civiltà, dalle divise e frazionate Nazioni-Stellari Vuldrok, i cui predoni assaltano i mondi Hawkwood e per i quali la lealtà vale quanto il

bottino, al regale Califfato Kurga, la cui popolazione disciplinata segue l'ultimo di una lunga linea di re-profeti. Entrambe queste culture vengono etichettate come "barbare" dagli abitanti dei Mondi Conosciuti e dichiarate eretiche dalla Chiesa. Lo spettro di una crociata incombe sui Mondi Conosciuti...

Nazioni-Stellari Vuldrok: Pagani privi di scrupoli, rudi e violenti o umani astuti, spericolati e legati al clan? La risposta dipende da a chi ci si rivolge: un abitante dei Mondi Conosciuti o uno delle Nazioni-Stellari Vuldrok. Discesi dai Mondi Canaglia che si ribellarono contro il crescente monopolio e omogeneità della Seconda Repubblica, questa debole alleanza di culture ai margini rimane attaccata alla fiera indipendenza e orgoglio marziale dei suoi antenati. Mentre tutto ciò che i Mondi Conosciuti sanno di loro è colorato dai predoni pirateschi che si inoltrano nell'Impero, nelle profondità dello spazio barbarico esistono interi mondi di clan e tribù, alcuni spirituali e non espansionisti, altri guerrafondai e selvaggi.

Califfato Kurga: Un impero rivale di quello di Alexius, la gente del Califfato Kurga giura fedeltà ad un re-profeta, che si crede discenda in linea di autorità spirituale da Zebulon, il primo Profeta. Non è una sorpresa che la Chiesa Universale consideri questa un'eresia e condanni duramente la fede dei Kurgan. Ma seppure i Mondi Conosciuti possono chiamarli barbari, i Kurgan hanno mantenuto un livello di civiltà sociale sconosciuto nei Mondi Conosciuti, dove ogni membro ha i suoi diritti, entro i limiti di caste rigidamente definite. L'attuale Califfo si chiede se l'attuale Jihad contro gli infedeli che minacciano il pianeta Hira, sarà l'ultima.

Minacce Aliene

Tra le più pericolose minacce non umane, annoveriamo:

I Mutati: Sebbene siano ancora umani, l'ingegneria genetica dei Mutati li divide dal resto dell'umanità. Sebbene alcuni non mostrino tracce visibili della loro ascendenza, altri sono inumane parodie di carne. La Chiesa teme queste creature, perché molte di esse possono passare le loro mutazioni ai loro figli, creando generazioni di creature più umane degli umani. Per la verità, i Mutati subiscono una caccia alle streghe peggiore degli psichici. Ci sono delle eccezioni: molti Grimson, super-soldati mutati geneticamente che si sono dimostrati insostituibili durante le Guerre dell'Imperatore (per chiunque possa permettersi di crescerli nelle provette ad alta-tecnologia), hanno ricevuto il permesso di ritirarsi in posti segreti nei Mondi Conosciuti, per essere magari un giorno richiamati all'azione dai poteri nobiliari.

I Vau: Questo impero alieno tecnologicamente superiore finora non si è molto dimostrato una minaccia fintantoché gli umani sono rimasti dalla loro parte del confine. Le poche volte che ambasciatori Vau hanno parlato con gli umani, sono scaturiti guai, sebbene in modi difficilmente riconducibili ai Vau. Per esempio, i Vau "donarono" all'umanità le coordinate di salto per raggiungere un mondo precedentemente perduto chiamato Pandemonium. Questo mondo, a sua volta, permise il rinvenimento delle coordinate per un altro mondo perduto, Iver. Una guerra fredda per le risorse di questi mondi ebbe così inizio e il dono dei Vau si dimostrò una miniera di guai.



Il cuore della battaglia...

Se i Vau volessero espandersi nello Spazio Umano, nessuno è certo del fatto che possano essere arrestati, poiché la loro tecnologia è impressionante. Gli umani acquisirono le loro conoscenze sugli scudi di energia e i fulminatori tramite i primi incontri con i Vau. Si pensa che i Vau possiedano studi molto più approfonditi in questi campi di quanto sia stato rivelato.

Simbionti: Una minaccia maggiore all'egemonia dei Mondi Conosciuti, però, sono i Simbionti, entità parassite che cercano di invadere lo Spazio Umano e possedere i suoi abitanti, trasformandoli in schiavi dotati di un'unica mente: o almeno così si dice. Per la verità nessuno sa realmente cosa vogliano i Simbionti o cosa siano. Tutti sanno che sono pericolosi e nemici dell'umanità. La semplice voce di un'infestazione di Simbionti è sufficiente a far intervenire una squadra di inquisitori della Chiesa armati di lanciafiamme, pronti prima a bruciare e poi a fare domande.

Demoni: La Chiesa proclama che i demoni esistono e possono possedere le persone obbligandole a compiere i loro piani nefandi in questo mondo. La cosa brutta è che pare sia la verità. Anche lo scienziato più razionale deve ammettere l'evidenza che c'è qualcosa là fuori, qualcosa di invisibile ma apparentemente ostile. Queste entità, demoni o alieni che siano, finora possono essere sconfitti solo dalla teurgia della Chiesa e dai miracoli della fede.

Catalogo ~ Piano delle uscite

Fading Suns: d20

Il manuale base per inoltrarsi nel mondo futuristico di Fading Suns. Un'ambientazione completa e nuove regole per il d20 System, utilizzabili in qualsiasi campagna. Nuove razze, classi, abilità, talenti (con una nuova categoria di talenti, i talenti sociali), equipaggiamento tecnologico, poteri psichici e teurgici, mostri. Inoltre, regole di combattimento con le armi da sparo e metodi per il calcolo dei punti esperienza.

Manuale cartonato, 176 pagine in due colori
Euro 26,95

A Giugno 2002

Signori dei Mondi Conosciuti

Tutte le informazioni necessarie per approfondire la conoscenza delle cinque Casate Reali dei Mondi Conosciuti e delle numerose casate minori, comprese quelle aliene. Contiene nuovi talenti e classi di prestigio.

Completamente compatibile con d20 System, Giochi di Potere e Victory Point System.

Supplemento, 144 pagine
Euro 20,95

A Giugno 2002

Sacerdoti del Sole Celeste

Un'analisi approfondita e dettagliata della religiosità nell'universo del 51° secolo e delle cinque sette che compongono la Chiesa del Sole Celeste. Nuovi talenti e abilità, nuove sette della Chiesa e gruppi eretici, letture tratte dai Vangeli Omega.

Completamente compatibile con d20 System, Giochi di Potere e Victory Point System.

Supplemento, 144 pagine
Euro 20,95

A Settembre 2002

Mercanti della Rete di Salto

Le origini e la formazione della Federazione Mercantile e di numerose gilde minori. Lo sviluppo tecnologico e il potere dietro il trono retto dai mercanti dello spazio: né i potenti nobili né l'orgogliosa Chiesa potrebbero fare a meno della Federazione Mercantile.

Completamente compatibile con d20 System, Giochi di Potere e Victory Point System.

Supplemento, 144 pagine
Euro 20,95

A Dicembre 2002

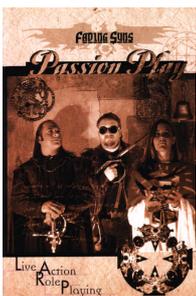
Giochi di Potere

Un nuovo regolamento per portare dal vivo le vicende, gli inganni e i tranelli del 51° secolo. Giochi di Potere è il regolamento pensato per poter giocare a Fading Suns **dal vivo**, ma non solo. Si offre anche come ottimo regolamento *diceless*, per chi volesse sperimentare questo stile di gioco. Due regolamenti al prezzo di uno, e totalmente supportati dalla linea di prodotti **Fading Suns**.

Manuale formato tascabile, 240 pagine
Euro 18,95

A Ottobre 2002

Editori Folli



In collaborazione con:

