



PANDEMONIUM

Un'ambientazione planetaria per Fading Suns

Trovate in queste pagine uno sguardo dettagliato ad uno dei pianeti dei Mondi Conosciuti: Pandemonium. Una volta un mondo stagnante, ma ora punto nevralgico per importanti segreti che riguardano le casate nobiliari, sette della Chiesa e gilde della Federazione. Questo testo è destinato solo ai gamemaster e non dovrebbe essere letto dai giocatori: si rovinerebbero solo il divertimento, venendo a conoscenza di alcuni dei segreti qui rivelati.

Storia

Il pianeta Granaio era un tempo la maggiore area di coltivazione della Seconda Repubblica. Un genio della terraformazione chiamato Gilgar modificò il pianeta affinché fornisse un abbondante raccolto tutto l'anno, mentre le navi da carico andavano e venivano continuamente sulle rotte di salto da e verso Granaio, per portarne i prodotti a tutti i mondi della Repubblica. Gilgar impiegò più di venticinque anni per trasformare l'originale ambiente di Granaio da una perpetua tempesta di sabbia ad un pianeta con terreno ricco ed acqua in quantità; il compito non fu semplice, ma Gilgar era un uomo deciso. Non si sa per quale motivo egli scelse di trasformare un deserto in un giardino paradisiaco, sebbene la vanità di certo abbia giocato un ruolo importante: Gilgar era l'unico apprendista di Doramos, il leggendario architetto di Pentateuco. Granaio doveva essere il suo capolavoro. Come molte opere d'arte, dovette essere inaccessibile per molti anni prima di poter essere apprezzata.

Durante le rivolte della Caduta, alcuni irriducibili terroristi riuscirono in un'impresa fino ad allora mai concepita: danneggiare il principale portale di salto che conduceva a Granaio. I rifornimenti dovettero essere instradati verso portali minori, ma nella confusione della successione, molti di questi portali andarono persi. Gruppi di fanatici distrussero computer e chiavi di salto, e alcuni pianeti si chiusero deliberatamente fuori dalla follia che imperversava intorno a loro. Quando la polvere si posò e il sangue versato dalla rivoluzione fu asciugato, interi mondi erano perduti, irraggiungibili attraverso la vastità dello spazio, poiché le loro coordinate di salto erano andate perdute nelle grandi purghe di dati. Granaio era uno di essi.

Cento anni fa, Granaio fu riscoperto. Complicati negoziati diplomatici con i Vau su Apshai, che inclusero uno scambio di regali, convinsero i Vau a dare al Conte Vano Juandaastas una chiave di salto che

Tratti di Pandemonium

Governo: Casata Decados (Conte Enis Sharn)

Cattedrale: Ortodossa

Agora: Il Bazar (Raschiatori)

Guarnigione: 4

Capitale: Il Fulcro

Salti: 4

Mondi vicini: Bastione e Apshai (giorno), Iver (notte)

Sistema solare: Barlume (0.465 UA), Lucente (0.801 UA), Fortuna (1.7 UA), Pandemonium (2.78 UA), Flaxom, Floxom, Luceterna, Lungurlo (44.23 UA), Tremore (67.77 UA), Portale di Salto-1 (77.3 UA), Portale di Salto-2 (123.5 UA)

Delle tre lune intorno a Pandemonium, Flaxom e Floxom hanno orbite irregolari, mentre Luceterna ha un'orbita stabile, che tuttavia ha iniziato a deteriorarsi lentamente a causa del malfunzionamento dei motori di terraformazione

Tecnologia: 5

Popolazione umana: 500.000 (stimata)

Popolazione aliena: 100+

Risorse: Vene minerarie, artefatti Ur

Esportazioni: Prodotti minerari, artefatti Ur, schiavi

Paesaggio: I cataclismi del dopo terraformazione scuotono il pianeta, causando una rivoltosa profusione di bioclimi. Esistono ancora vaste pianure di terra coltivata, ma la maggior parte sono abbandonate. Mentre i nomadi delle Maletterre ancora vagano per il terreno disastroso, la maggioranza della popolazione si muove attorno o dentro le mura del Fulcro.

avrebbe aperto il portale da Apshai verso il mondo perduto di Granaio. I Vau sembravano non avere alcun interesse in quel mondo, sebbene avessero saputo per secoli come raggiungerlo. Il conte andò immediatamente ad investigare sulla grande scoperta e trovò un mondo pacifico e stabile: i coltivatori di Granaio proseguirono il loro lavoro dopo la Caduta in una sorta di paradiso; la carestia era una leggenda e le bestie predatrici dei campi erano state da tempo confinate nel montagnoso emisfero meridionale. Occasionalmente, incrementi incontrollati di popolazione portavano a conflitti e guerre, che tuttavia terminavano quando la popolazione ritornava calma. Il pianeta possedeva pochi tecnici, tutti pratici più che teorici, ma l'alta tecnologia non era rimpianta: la gente conservava una conoscenza pratica di tutto ciò che le serviva, inclusa la medicina e i metodi di coltivazione.



Il Conte Vano Juandaastas fu felicissimo. Pensava di aver trovato un mondo che avrebbe permesso alla sua famiglia di risollevarsi verso il potere. Ma fra la popolazione di Granaio c'era una famiglia piccola ma rispettata, orgogliosa della sua tradizione nella Seconda Repubblica e del suo cognome: gli al-Malik.

Durante i decenni successivi, Granaio fu dilaniato dal conflitto fra Juandaastas e al-Malik per il dominio del pianeta. Nell'anno 4951 gli al-Malik vinsero e cacciarono dal pianeta tutti i Juandaastas. Il Barone Afil al-Malik si precipitò su Granaio con il permesso del capo della famiglia di governare il pianeta, ma era un altro il fine che aveva in mente. Uno psichico che aveva incontrato in un bordello su Istakhr gli aveva giurato che c'era qualcosa di importante su Granaio, ma che non poteva dire cosa. Afil intendeva scoprire qualcosa in proposito. Spese una notevole quantità del suo denaro nella ricerca di tesori nascosti su ogni continente di Granaio e nei mondi vicini; gli anni passarono e alla fine dovette ammettere di essere stato gabbato. Quasi rovinato e in imbarazzo davanti alla sua famiglia, Afil si rivolse ad un vecchio amico e socio in affari: il Conte Enis Sharn della Casata Decados, che acconsentì a prestargli aiuto, seppure entrambe le famiglie fossero coinvolte nelle amare transazioni di terra e potere dette Guerre dell'Imperatore. Le negoziazioni segrete con il Duca Hakim al-Malik misero Granaio in mano ai Decados, senza colpo ferire.

potesse valere quanto il possesso di un intero mondo. Di certo per gli al-Malik sarebbe stato assai difficile mantenere Pandemonium, poiché si trova a tre salti dal loro mondo più vicino. Ma perché venderlo ai Decados? Perché non donare il pianeta all'Imperatore, con cui il Duca stava alleandosi proprio in quel periodo? Alcuni sostengono che lo scambio fu una misura preventiva: in cambio di Granaio, i Decados rinunciarono a qualsiasi pretesa sul leggendario mondo perduto di Yathrib, che, una volta trovato, avrebbe portato agli al-Malik incommensurabili ricchezze soltanto per il suo valore in pellegrinaggi. Yathrib è il mondo dove il Profeta ricevette la visione della Sacra Fiamma.

A prescindere dal motivo della nuova proprietà del pianeta, nel 4981 il Conte Sharn si decise a raccogliere qualsiasi elemento di verità riguardo alla ricchezza nascosta su di esso, tuttavia la Federazione Mercantile lo batté sul tempo: in modo totalmente accidentale, gli Aurighi scoprirono un secondo portale di salto, subito oltre il confine del sistema solare (mai prima erano stati scoperti due portali di salto nello stesso sistema). Tuttavia, il nuovo portale non era operativo e sembrava anzi incompleto, come se fosse stato abbandonato mentre ancora era in costruzione. La Federazione Mercantile si era imbattuta in un colpo di fortuna: il portale incompleto, più di qualsiasi altro, poteva dare informazioni sul funzionamento dei portali di salto già esistenti. Il problema è ovviamente la sua proprietà: i Decados tuttora la rivendicano, poiché il portale si trova vicino a Granaio, ma anche la



Sebbene Afil avesse sperato di ricevere una cifra maggiore da Sharn per i diritti sul pianeta, la transazione riuscì a salvarlo dalla rovina finanziaria. A tutt'oggi, gli storici e i saggi si chiedono cosa sia stato scambiato in segreto, quale potente favore o reliquia

Federazione Mercantile sostiene di possederlo, poiché posizionato in effetti al di fuori del sistema solare e dunque sottoposto alle antiche leggi della scoperta (che furono lungamente e fortemente promosse dai Raschiatori). Entrambe le parti hanno portato la loro

rivendicazione dinanzi all'Imperatore e attendono ora la sua decisione. Nel 5002, Alexius continua ad evitare di pronunciarsi sulla questione.

Ma proprio quando questo artefatto Ur fu scoperto, il disastro colpì Granaio. I grandi motori di terraformazione che mantenevano la sua quasi perfetta atmosfera iniziarono a dare segni di avaria. I primi segni dei cataclismi apparvero sull'altro versante del pianeta, molto lontano dal sicuro rifugio del Fulcro, la città capitale e di gran lunga il luogo più tecnologicamente avanzato di Granaio.

Tre piccoli avamposti, ciascuno popolato solo da qualche centinaio di persone, furono distrutti quando il suolo si aprì sotto di loro. La gente della zona non fu mai più ritrovata, ma ciò che rimane degli avamposti può essere ancora visto, aguzzando lo sguardo oltre una vasta piana sabbiosa, oppure riposando sulla cima d'una montagna appena formata. Non passò molto tempo che un altro dei grandi motori smise di funzionare e centinaia di persone furono costrette a lasciare gli insediamenti che i loro antenati avevano costruito, poiché violente tempeste e selvaggi terremoti ridussero in rovina le loro comunità.

Immediatamente, il Conte Enis Sharn mandò a chiamare tecnici qualificati per assicurare che i motori sotto il Fulcro continuassero a funzionare a dovere ed inviò messaggeri a tutti gli avamposti che poté rintracciare, avvertendo che solo la capitale era al sicuro dall'enorme devastazione. In meno di un anno, il Fulcro era stracolmo di immigranti da tutti i punti del globo e le tremende tempeste erano riprese in gran parte del mondo. Nonostante gli avvertimenti di Sharn, molti rimasero nei loro insediamenti. Di loro non si ebbero più notizie. Confermando gli avvisi del Conte, solo il Fulcro rimase stabile; non fosse stato per il governatore del pianeta, molti cittadini sarebbero sicuramente periti. Era diffuso il timore che anche la capitale sarebbe caduta, ma il Supremo Ordine degli Ingegneri è riuscito a mantenere l'area stabile e la paura provata da molti dei rifugiati si è sopita. Le notizie sui guai del pianeta si diffusero in lungo ed in largo e dovunque Granaio prese un nuovo nome: Pandemonium.

Da allora nuove coordinate di salto sono state raccolte dal portale in costruzione, consentendo l'apertura di una rotta di salto dal portale ancora funzionante verso il mondo perduto di Iver, che è inequivocabilmente reclamato dai Decados, visto che può essere raggiunto solo tramite il loro portale di salto. Tuttavia, questo nuovo mondo è fonte di pericolosi conflitti: Iver è governato da discendenti della Casata Chauki, rovesciata ed eliminata tempo fa dagli Hazat, dunque la loro stessa esistenza minaccia il legittimo possesso da parte degli Hazat delle terre dei Chauki, se fossero reclamate. Gli Hazat ora si aggirano per le strade e le vie spaziali di Pandemonium, cercando di impedire a qualsiasi Chauki di lasciare Iver alla volta dei Mondi Conosciuti.

Pandemonium ha una quantità imbarazzante di nuove scoperte e conflitti, tanto da indurre molti a coniare l'adagio: "Mai fidarsi di un Vau che porta regali".

Conflitti attuali

La recente scoperta di Iver ha causato un sostanziale aumento demografico nel pianeta già sovrappopolato. Altre casate nobiliari hanno reso nota la loro





presenza su Pandemonium e la Chiesa ha quasi triplicato i suoi rappresentanti. Gli Aurighi sono ben occupati, visto che avventurieri a caccia di fortuna e vari altri individui pagano per il passaggio verso Pandemonium in cerca di ricchezza, potere o semplice conferma della loro fede. I rumori su perduti artefatti Ur hanno solo aumentato l'afflusso di nuovi venuti. Non è affatto raro che da una dozzina di pianeti differenti arrivi un gruppo di cacciatori di tesori, tutti intenti a cercar fortuna. Con una tale quantità di gente che si mescola nel caos di tanti abitanti costretti a trasferirsi, il Fulcro è divenuta quasi un'arena senza legge. Regole e norme un tempo ritenute immutabili sono ora ignorate senza timore di punizione: le guardie cittadine sono corrotte tanto quanto chiunque altro su Pandemonium. Sebbene alcune si prendano ancora il disturbo di arrestare chiunque vedano in flagranza di reato (specialmente nel ricco distretto nord-ovest), la maggior parte delle guardie chiuderà un occhio in cambio di qualche fenice. I Decados possono fare ben poco in proposito: nonostante la loro intenzione di rimanere e lottare per una vantaggiosa risoluzione della disputa sul portale di salto, le loro finanze non sono illimitate. La maggior parte delle risorse che il Conte Enis Sharn ha a disposizione sono impegnate in una dozzina di costosi programmi e quel poco che rimane è utilizzato per accertarsi che Villa Sharn rimanga inviolata.

Il nuovo denaro che entra nell'economia di Pandemonium non ha portato giovamento. In un posto dove il denaro può comprare quasi tutto, inclusa una temporanea lealtà, domina chiunque spenda di più. Nonostante le pretese legali dei Decados, varie altre casate sono sul punto di trasferirsi nella zona,

cercando notizie su Iver o sul misterioso secondo portale di salto, saccheggiando le risorse naturali del pianeta o stabilendo connessioni da usare in seguito, quando sarà risolta la questione sul possesso del secondo portale.

Ci sono anche numerosi operatori minori nel Fulcro. Questi individui ed organizzazioni sono affamati di potere e si fanno pochi scrupoli. Numerosi gruppi di vagabondi si guadagnano da vivere assaltando coloro che sono abbastanza sciocchi da andare in giro da soli; dopo aver prelevato qualsiasi oggetto di valore dalla vittima, la consegnano agli Incatenatori in cambio di qualche fenice. Abbondano le bische e le zone di prostituzione, così come coloro che trattano armi rubate e contrabbando d'ogni sorta. Una dozzina di ricettatori lavorano nel Bazar, trattando sia beni di proprietà che segreti; sebbene sia spesso difficile capire chi abbia informazioni accurate, questi informatori tendono ad essere piuttosto onesti: quelli che ingannano i loro clienti generalmente non vivono a lungo. Il più massiccio giro d'affari nel Bazar è forse quello dei mercenari: nel brulicante caos del Fulcro una persona che sa uccidere è un bene prezioso.

Il Fulcro

Il Fulcro ospitava un tempo circa centomila persone. Di questi tempi, praticamente tutta la popolazione rimasta su Pandemonium risiede nella capitale: sebbene si dica che qualcuno sopravviva ancora nelle Maletterre, nessuno ne ha notizie. Cinquecentomila persone sono state obbligate a trasferirsi lontano da tutto ciò che un tempo possedevano. La gente non può che accettare la magra consolazione fornita dal-

l'unica città rimasta sul pianeta. Molti sostengono che la Casata Decados sia responsabile dei cataclismi, che i costanti scavi in cerca di tesori nascosti abbiano causato la distruzione dei grandi motori seppelliti in profondità o che i Decados abbiano tentato di attivare il secondo portale di salto, causando un disturbo magnetico che influenza i fenomeni celesti in tutto il sistema. Il Conte non presta attenzione a tali voci; il governatore di Pandemonium fa invece del suo meglio per far spazio ad una popolazione che eccede di molto le risorse disponibili.

Un tempo tranquillo, il Fulcro si è espanso fino a divenire un maleodorante serbatoio di caos. Tutto intorno ai confini delle vecchie case e costruzioni cittadine, piccoli gruppi di persone hanno edificato le proprie rozze strutture: queste bettole sono raramente solide abbastanza da poter essere chiamate edifici, ma sono tutto quel che può permettersi la maggioranza della gente. Le prosperose comunità agricole sono sparite, distrutte dalle intemperie e dai pericolosi sommovimenti tellurici che hanno divorato gran parte di Pandemonium; al loro posto, sono state create piccole fattorie dentro la città, protette da mura e sorvegliate per tenere lontani i contadini affamati.

Gli un tempo orgogliosi giardini dedicati a Gilgar sono stati rimpiazzati da enormi ammassi di tende e tettoie. Dove la gente del Fulcro veniva a contemplare la vita o a fare picnic con i suoi cari, ora gli sciacalli di Pandemonium si riuniscono per vendere la loro mercanzia a chiunque possa permettersela. Il Bazar è gestito dai Raschiatori, ma molti operatori indipendenti si muovono nella zona, vendendo cibo e beni rubati, o semplicemente cercando una preda abbastanza debole da uccidere per cibarsene.

Poiché la terraformazione è svanita nella maggior parte del mondo, molti hanno sfruttato i metalli preziosi che facilmente si reperiscono nella terra in rovina. L'industria pesante ha portato via anche le ultime vestigia dei parchi, rimpiazzando la lussureggiante vegetazione con enormi impianti che raffinano i metalli e li fondono in lingotti, facili da trasportare via dal pianeta. Mentre i cittadini di Pandemonium tentano di adattarsi ai cambiamenti che hanno colpito le loro vite, i Decados e altri stanno sfruttando la situazione a loro vantaggio. Molte gilde che costruiscono nuove fabbriche nel Fulcro impiegano forze armate di sicurezza per espellere chiunque tenti di trovare rifugio nei loro edifici. Pochi su Pandemonium sono felici della nuova età industriale portata dai cataclismi.

Mentre il mondo va in pezzi, strane forme di vita, non avvistate da quasi mille anni, stanno tornando ad agitarsi fuori dal Fulcro, poiché le riserve dove erano trattenute sono ormai incontrollate. Bizzarre creature che non rientrano nel mondo che Gilgar aveva progettato sembrano essere tornate dalla tomba e persino nel Fulcro le piante indigene, che erano un tempo ritenute innocue, hanno iniziato a crescere con tremenda velocità. Sciami di violente creature vagano nelle Maletterre, spesso entrando nella capitale in cerca di cibo o riparo dagli imprevedibili tremori che scuotono il pianeta.

Per quaranta km in qualsiasi direzione dal centro del Fulcro (dove si trova l'astroporto), l'aria è normalmente calma e la vita continua. Oltre tale distanza, il mondo è in rovina. Estese porzioni di

quelli che un tempo erano i sobborghi del Fulcro sono ora al di fuori dell'area di protezione: pur non essendo stati distrutti dai cataclismi, rimangono in costante pericolo. Aspre tempeste infuriano nell'area e gas velenosi si diffondono sulla terra, causando violenti accessi di tosse e talvolta la morte dei più deboli. Edifici un tempo solidi sono ora ridotti in macerie, mentre le strade sono spaccate e deformate. Solo le anime più malvagie vivono in questi sobborghi e sono poche le efferatezze che non commetterebbero per avere l'opportunità di trasferirsi nel "Cerchio", dove gli unici motori di terraformazione garantiscono la sicurezza dalle Maletterre in rapido avanzamento. Violenza ed assassinio sono comuni nella zona e pochi osano camminare oltre la visibile linea di demarcazione. C'è chi dice che gli Incatenatori stiano utilizzando le aree subito fuori dal Cerchio come fonti fresche di nuovi schiavi: le persone disperate e spesso quasi morte per fame sono bersagli facili per l'Adunata e quando un rifugiato viene catturato, ben pochi se ne accorgono al di fuori della sua famiglia.

Graaf, "Re dei Ladri"

I pesci piccoli del Bazar (in effetti, di tutto il Fulcro) devono rispondere ad un uomo dei loro conflitti. Quest'uomo è Graaf, una figura misteriosa, sentita spesso e vista raramente. Alcuni sostengono che Graaf sia in realtà un alieno con potenti connessioni su diversi pianeti; molti non ci credono, ritenendo che un alieno non potrebbe sperare di tenere il tipo di potere che detiene Graaf. Nonostante il suo titolo di "re dei ladri", Graaf tende ad agire come sindaco non ufficiale del Fulcro. Si dice che chiunque conti nel Bazar debba la sua posizione a Graaf e con altrettanto vigore si sostiene che tutti rispondono a Graaf dei crimini che commettono. Alcuni sussurrano che Graaf è in realtà un membro dell'Occhio Imperiale, il servizio segreto dell'Imperatore. Tutto ciò che si sa con certezza di questa misteriosa figura dietro alle attività criminali del Fulcro è che quelli che gli vanno contro di rado vivono abbastanza a lungo da vantarsi delle loro azioni.

La Cattedrale nelle Maletterre

La Chiesa Ortodossa è giunta recentemente su Pandemonium, offrendo una guida al popolo d'un mondo in tumulto. Una grande cattedrale è in costruzione nelle Maletterre. Lo scopo di tale struttura è piuttosto semplice: che la gente di Pandemonium capisca che il Pancreatore è ancora con loro, offrendo il suo aiuto nel momento del maggior bisogno. Sebbene incompleta, la cattedrale si erige a testimonianza di quanto la Chiesa tenga alla vita. Per molti la cattedrale rappresenta una fonte d'ispirazione e non è raro che un pellegrinaggio parta dal Fulcro e attraversi una grossa parte delle Maletterre, pur di raggiungere il luogo dove sicuramente si può assistere ai miracoli del Pancreatore. Nonostante i tumultuosi sollevamenti tellurici e le violente tempeste, la cattedrale si erge ancora incolume: di certo questa è una prova che il Pancreatore vuole che tutti sopravvivano. Altri fanno notare che la recente ondata di apparizioni di artefatti nel Fulcro è iniziata insieme alla costruzione della cattedrale, sussurrando che essa potrebbe nascondere uno scavo archeologico della Chiesa in cerca di artefatti Ur o della Seconda Repubblica, spinti verso la superficie dai cataclismi.

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.

A Maggio 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. Contiene nuovi talenti e classi di prestigio, ed è compatibile con d20 System, Giochi di Potere e Victory Point System.

A Giugno 2002



Sacerdoti del Sole Celeste Un'analisi approfondita e dettagliata della religiosità nell'universo del 51° secolo. Nuovi talenti e abilità, nuove sette della Chiesa. Completamente compatibile con d20 System, Giochi di Potere e Victory Point System.

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

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**.

A Ottobre 2002

PANDEMONIUM, scritto da Bill Bridges

Traduzione: Stefano Bartoletti

Revisione: Michele Bonelli di Salci

Impaginazione: Piermaria Maraziti

Coordinamento Editoriale: Michele Bonelli di Salci

FADING SUNS

GIOCO DI RUOLO FANTASCIENTIFICO

Creato da Bill Bridges & Andrew Greenberg

www.fadingsuns.it

Editori Folli

www.editorifolli.it

