

# TEENS IN SPACE

FREE CONTENT FRIDAY

04

JONATHAN GILMOUR & DOUG LEVANDOWSKI

# IL LEGAME CHE CI UNISCE

**Nota di Doug e Jon:** questo contenuto era una sezione di Teens in Space che avevamo progettato e quasi ultimato, ma che non siamo riusciti a testare prima della messa in stampa. Ora potete finalmente includere nelle vostre sessioni un aspetto essenziale di moltissime grandi space opera, i personaggi con poteri mistici!

Un lettore attento noterà che nella descrizione di alcune specie del manuale base ci sono riferimenti al Legame. Prima di decidere di tagliare questa caratteristica dell'universo di Teens in Space, ne abbiamo discusso con gli autori e abbiamo detto loro che potevano comunque menzionarla. Adesso avete a disposizione tutte le regole per usare il Legame nelle vostre avventure!

Una delle opzioni possibili per potenziare un personaggio è spendere PP per far sì che abbia accesso al Legame, il potere mistico che tiene insieme l'universo e che si trova in ogni cosa, vivente o inanimata. Questa connessione può essere manipolata per realizzare cose impossibili, che molte religioni definiscono miracoli. Malgrado sia forze del bene che forze del male affermino di avere il Legame dalla loro parte, esso non è senziente e dunque non persegue alcuno scopo. Rende tuttavia migliori coloro che lo usano per scopi benefici e peggiori coloro che lo usano per scopi malvagi.

## CREARE UN PG CHE ABBAIA ACCESSO AL LEGAME

Innanzitutto, per avere un personaggio in grado di manipolare il Legame, è necessario spendere 3 PP per ottenere il Potenziamento Accesso al Legame. Di per sé, ciò non conferisce alcun potere, ma permette di ottenere una sensibilità alle dinamiche con cui il Legame opera. I personaggi con questo Potenziamento, se debitamente addestrati, possono imparare ulteriori abilità o incrementare quelle che già possiedono.

Una volta acquistato Accesso al Legame, i giocatori devono scegliere uno dei seguenti "Gruppi di Detentori", i tre grandi insiemi di persone che possono utilizzare il Legame. Tuttavia i Dannati, personaggi malvagi, il cui obiettivo è seminare sofferenza e distruzione, devono essere controllati dal GM. Le regole per crearli sono incluse qui, in modo da permettere ai Gamemaster di creare dei rivali adeguati per giocatori che scelgano di interpretare un Servo del Giuramento.

## I SERVI DEL GIURAMENTO

Guerrieri e saggi, sono Detentori del Legame che agiscono in modo moralmente giusto (e, occasionalmente, moralistico). Il rigido codice etico che seguono, il loro Giuramento, pone loro numerose restrizioni (inclusa una che è unica per ogni personaggio). Essi, inoltre, usano i loro poteri solamente per scopi benefici. Nonostante siano quasi sempre potenti guerrieri, non attaccano mai per primi, a meno che il combattimento non sia inevitabile:

credono in maniera piuttosto dogmatica che il Legame, e dunque ogni cosa vivente, siano per loro natura buoni, perciò si battono solo se proprio non hanno altra scelta, anche contro il nemico più crudele. (Nota: i Servi del Giuramento devono spendere 1 PP per diventare Maestri di Spada Laser, la loro arma caratteristica).

Il giocatore che sceglie di diventare un Servo del Giuramento deve rispondere a tutte le domande seguenti:

- Quale restrizione caratterizza il tuo personaggio? (Il GM deve convenire che sia sufficientemente limitante e gli altri giocatori devono concordare sul fatto che non renda l'avventura meno divertente. Alcuni esempi possono essere: dover seguire una dieta vegetariana; non poter mai mentire; dover cercare attivamente giovani Detentori da convertire in Servi del Giuramento).
- A quale cosa che ti manca terribilmente hai rinunciato per onorare il tuo Giuramento?
- Di che colore è la tua Spada Laser e in che modo ciò riflette la tua personalità?
- Chi è stato il tuo mentore e perché non siete più insieme?

#### **INDICAZIONI SULL'INTERPRETAZIONE**

- I Servi del Giuramento non viaggiano né lavorano mai con qualcuno che riconoscano come un Dannato, né lo aiutano in alcun modo. Nel caso ne incontrino uno, si sentono in dovere di convertirlo al Giuramento o di eliminarlo e, nei limiti del ragionevole, dovrebbero tentare di realizzare uno di questi obiettivi.
- Possono sopportare di viaggiare con un Illimitato soltanto per brevi periodi, durante i quali tentano discretamente di convertirlo al Giuramento.
- Non costringerebbero mai gli altri ad attenersi al loro Giuramento, ma sono ben lieti di guidarli mostrando loro il comportamento corretto e il potere del loro gruppo. Sono disposti a fare da mentore a qualsiasi creatura desideri convertirsi e potrebbero addirittura cercare attivamente nuovi proseliti.
- Devono tentare di impedire a chiunque di commettere azioni veramente malvagie (anche Violazioni diverse da quelle esclusive al loro gruppo), usando prima le parole e la loro influenza, poi, se necessario, la forza bruta.

**Esempio:** Gretxan sceglie di diventare una Serva del Giuramento e spende 4 PP per ottenere i Potenzamenti Accesso al Legame e Maestro di Spada Laser. Quando lei era piccola, la nave spaziale dei suoi genitori è stata assaltata dai Proeliani e loro sono morti per proteggerla, lasciandola orfana. Appena prima che i predoni uccidessero anche lei, Raitha, una Serva del Giuramento, l'ha salvata e l'ha presa (letteralmente) sotto la sua ala. Gretxan ha appreso i misteri del Legame da lei e ne ha adottato credenze e restrizioni. Ha promesso di non mentire e di non ricercare mai l'amore romantico. (La castità non le dà problemi, ma le manca mentire. A quale adolescente non mancherebbe?) Dopo qualche tempo, ha imparato a usare il Legame per volare (utile per seguire la sua mentore alata) e per teletrasportarsi per brevi distanze (una cosa che ha sorpreso perfino Raitha). La sua Spada Laser è grigia, un colore che riflette la sua personalità riservata, e la usa con estrema riluttanza. Qualche settimana fa, Raitha le ha detto che il suo addestramento era terminato e che avrebbe dovuto trovare la sua strada nell'universo. Quando lei ha protestato, è sembrato che Raitha cambiasse idea, salvo poi espellere la sua pupilla dalla nave in una capsula di salvataggio durante la notte, mentre dormiva. Ora Gretxan è alla ricerca di una nobile causa alla quale prestare le sue notevoli capacità...

## GLI ILLIMITATI

Affermano di essere gli unici a comprendere veramente il Legame e non si schierano né con il bene né con il male, preferendo dedicarsi alla ricerca della conoscenza. Ognuno di loro è in cerca di uno specifico tipo di saggezza, nel tentativo di risolvere un particolare mistero dell'universo. Per perseguire questo obiettivo, gli Illimitati cercano di distanziarsi dal caos del mondo tangibile, perciò, malgrado aiutino i loro conoscenti, evitano di invischiarsi in cause più grandi o di prendere parte in dispute intergalattiche. Sono girovaghi freddi e distaccati; restare nello stesso luogo o con lo stesso gruppo per troppo tempo potrebbe portarli a creare legami emotivi, ma soprattutto non permetterebbe loro di trovare nuove conoscenze. Dunque vagano per l'universo, a caccia del sapere in cui si specializzano, spinti da Visioni della Conoscenza (brevi momenti durante i quali vedono il luogo in cui avranno la prossima rivelazione).

Il giocatore che sceglie di diventare un Illimitato deve rispondere a tutte le domande seguenti:

- Quale tipo di conoscenze specifiche cerca il tuo personaggio?  
(Il GM deve convenire che siano sufficientemente esoteriche e gli altri giocatori devono concordare sul fatto che non rendano l'avventura meno divertente. Alcuni esempi possono essere: informazioni sul funzionamento del Legame e su nuovi Poteri relativi ad esso; storie delle creature più antiche di un pianeta; ricette tipiche di ogni cultura).
- Quando hai avuto la tua prima Visione della Conoscenza e come ti sei sentito quando l'hai realizzata?
- Qual è l'ultima Visione della Conoscenza che hai avuto? Dove ti sta portando?

## INDICAZIONI SULL'INTERPRETAZIONE

- Gli Illimitati accettano di viaggiare con i Servi del Giuramento o con i Dannati se la loro destinazione è la stessa, ma generalmente preferiscono non farlo. I primi si interessano a un solo aspetto del Legame e cercano sempre di persuadere gli altri a seguire le loro sciocche, riduttive dottrine e a combattere per cause inutili. I secondi, invece, tentano continuamente di piegare le persone al loro volere o di combattere; dopo poco tempo diventano insopportabili.
- Sono disposti ad abbandonare la loro ricerca per impedire a una creatura di fare qualcosa soltanto in due casi: se l'azione rischia di cancellare conoscenze uniche (soprattutto se del tipo che intendono studiare) o se può impedire loro di raggiungere il sapere che cercano.

**Esempio:** Naylath sceglie di diventare un Illimitato e spende 3 PP per il Potenziamento. Decide di dedicarsi alla conoscenza delle lingue sin dalla sua prima Visione della Conoscenza, in cui parlava una lingua sconosciuta a una platea di una specie mai vista prima. È proprio questo il suo primo ricordo, anche se allora era troppo giovane per comprenderlo. Anni dopo, ha riconosciuto un membro della specie in questione in un bazaar e lo ha sentito parlare la lingua della Visione. In quel momento ha capito cosa doveva fare: si è unito alla ciurma della nave della creatura, un mercantile Throggofel, come mozzo, barattando il suo lavoro con lezioni di lingua. L'ha imparata in pochi mesi e i mercanti ne sono rimasti così impressionati da decidere di portarlo sul loro pianeta, dove ha potuto parlare con i grandi maestri della lingua Throggofel. Durante la conversazione, in una classe universitaria, ha provato una forte sensazione di realizzazione e si è accorto che era proprio questo momento che aveva visto quasi un decennio prima. Quella notte, ha avuto una visione in cui parlava con una bimba balbettante sott'acqua e la accompagnava dal padre, che era lieto di vederla. Ora Naylath ha iniziato una ricerca frenetica sulle specie subacquee, nella speranza di realizzare la sua nuova Visione della Conoscenza...

## I DANNATI (SOTTO CONTROLLO ESCLUSIVO DEL GM)

Questi combattenti, diametralmente opposti ai Servi del Giuramento, bramano il potere più di ogni altra cosa. Malgrado possano collaborare con un gruppo, tendono a considerare i compagni delle pedine da manovrare per i loro scopi, anche se si tratta di altri Dannati. Ognuno di essi, oltre che al potere, aspira alla realizzazione di un proprio obiettivo. I più esperti sono terribilmente sfigurati per via degli anni di violenza e della corruzione che scorre dentro di loro, che li riempie di cicatrici e li fa invecchiare prematuramente. Spesso attaccano prima ancora che il loro avversario capisca di dover combattere. Sebbene alcuni li difendano, dicendo che sono soltanto degli incompresi, i Dannati in realtà sono compresi benissimo: sono semplicemente malvagi. (Nota: i Dannati devono spendere 1 PP per diventare Maestri di Spada Laser, la loro arma caratteristica).

Quando crea un Dannato, il GM deve rispondere alle domande seguenti:

- Oltre alla mera ricerca del potere, qual è l'obiettivo di questo personaggio? (Deve essere sufficientemente complesso. Alcuni esempi possono essere: dominare un pianeta; far perdere la voglia di vivere ad altre creature; mettere i membri di una famiglia gli uni contro gli altri).
- Di chi vuole vendicarsi per aver subito un torto in passato?
- Chi era il suo mentore e perché non sono più insieme?

#### INDICAZIONI SULL'INTERPRETAZIONE

- I Dannati non viaggiano né lavorano mai con qualcuno che riconoscano come un Servo del Giuramento o un Illimitato, né lo aiutano in alcun modo. Nel caso ne incontrino uno, tentano immediatamente di utilizzarlo per i propri scopi o di distruggerlo in combattimento (a meno che ciò non sia palesemente impossibile).
- Non sopportano chi non riconosce il loro potere e la loro autorità assoluta (salvo che non sia necessario per raggiungere specifici obiettivi a breve termine o che si tratti di un loro mentore, un altro Dannato molto più forte). Col passare del tempo, cercheranno di dominare o uccidere chiunque, a prescindere da quanto sia potente.

**Esempio:** il GM crea Hemblaze, un Detentore Dannato, come antagonista di Gretxan, la Serva del Giuramento descritta in precedenza. Quando Raitha ha impedito ai predoni Proeliani di uccidere la piccola, se n'è andata senza accorgersi del bambino spaventato rimasto sulla loro nave. La rabbia del ragazzino, rimasto per giorni alla deriva con i cadaveri dei suoi familiari, è cresciuta fino ad attirare l'attenzione di Drex Altha, un potente Dannato che si trovava nelle vicinanze e che lo ha preso con sé, dandogli il nome Hemblaze. Nei dieci anni successivi, Drex Altha lo ha sottoposto a un allenamento brutale, gettando benzina sul fuoco della sua furia e trasformandolo in un uomo tormentato. Hemblaze porta sul corpo i segni del suo addestramento, compresa la cicatrice ottenuta il giorno in cui il suo mentore gli tagliò la gamba destra per aver osato mettere in discussione i suoi metodi. Il giovane ha sempre voluto vendicarsi di Raitha e ha deciso di farlo uccidendo tutti i membri della sua specie, i Reptilnei, che riesce a trovare. Qualche settimana fa, in un impeto di rabbia per essersi sentito dire di non perseguire il suo obiettivo, Hemblaze ha attaccato il suo maestro con una furia che ha sorpreso entrambi e ha letteralmente fatto a pezzi Drex Altha per poi gettarlo nello spazio aperto, dove è morto. Ora il Dannato è diretto al pianeta natale di Raitha...

## INTERPRETARE UN PG CHE ABBAIA ACCESSO AL LEGAME

Innanzitutto è importante tenere a mente che, durante la creazione del personaggio, avete deciso come far coincidere i desideri del vostro Detentore con gli interessi degli altri al tavolo. Ricordate che, interpretando un personaggio del genere, dovrete cercare un compromesso tra la realizzazione dei vostri fini e il rischio di frustrare il gruppo. Al contempo, gli altri giocatori non devono dimenticare che, in cambio di un compagno molto potente, hanno acconsentito al fatto che siano (perlopiù) i suoi obiettivi a dettare il tono dell'avventura. È un equilibrio delicato, quasi impossibile da mantenere se uno dei personaggi è un Dannato, ragion per cui i giocatori non dovrebbero poter creare questo tipo di Detentore.

Se scegliete di interpretare un personaggio che abbia accesso al Legame, dovete rispettare il suo Codice di condotta. In caso contrario, non potrete guadagnare Punti Potenziamiento finché non avrete fatto il necessario per espriare la Violazione. A livello narrativo, il GM vi rivelerà come fare, offrendovi un'occasione nel corso della storia o facendovi avere una visione di come dovete agire per rimediare.

Ogni gruppo di Detentori ha delle Imprese che assicurano loro dei vantaggi quando vengono completate. I personaggi che effettuano queste azioni ottengono maggiore potere in cambio dei sacrifici che hanno fatto per una causa più grande.

### I SERVI DEL GIURAMENTO

#### Violazioni

- L'omicidio premeditato.
- Uccidere per ottenere un guadagno personale.
- Rifiutarsi di aiutare i deboli o gli oppressi quando è possibile farlo.
- Non rispettare la propria restrizione.
- Aiutare un Dannato (a meno che lo scopo dell'aiuto non sia convertirlo).

#### Imprese

- Mettersi in grande pericolo per salvare la vita a un estraneo.
- Sventare i piani di un Dannato in modo non violento.
- Convertire una creatura considerata malvagia al Giuramento.
- Risparmiare la vita di un nemico potente, che un giorno potrebbe cercare di vendicarsi.

**Risultato di un'Impresa:** +1 PP da spendere esclusivamente per aggiornare un Potere relativo al Legame o per ottenerne uno nuovo.

## ILLIMITATI

### Violazioni

- Prendere posizione in un conflitto su larga scala.
- Andare a cercare un avversario, anche per vendetta, o aiutare qualcun altro a farlo.
- Abbandonare la ricerca dello specifico tipo di sapere desiderato (a meno che non ci sia una necessità improrogabile di farlo).
- Fare qualsiasi cosa che metta a repentaglio la propria memoria o l'abilità di acquisire nuove conoscenze.

### Imprese

- Realizzare l'ultima Visione della Conoscenza.

**Risultato di un'Impresa:** +1 PP da spendere esclusivamente per ottenere un nuovo Potere relativo al Legame e una breve visione del prossimo obiettivo di conoscenza.

## DANNATI

### Violazioni

- Risparmiare la vita di un nemico.
- Sacrificare il proprio potere, la propria influenza o qualsiasi altro fine egoistico per il bene di un altro.
- Aiutare i deboli e gli oppressi (eccetto che per realizzare i propri scopi).
- Aiutare un Servo del Giuramento (eccetto che per realizzare i propri scopi).
- Non cercare di realizzare il proprio obiettivo specifico, malgrado sia possibile farlo senza mettersi in grave pericolo.

### Imprese

- Uccidere un nemico potente da cui si era stati sconfitti in passato.
- Far sì che un Servo del Giuramento commetta volontariamente una Violazione.
- Uccidere un nemico che non rappresenta alcuna minaccia.
- Spingere una creatura a distruggere di sua spontanea volontà qualcosa che ama.

**Risultato di un'Impresa:** ulteriori cicatrici e +2 PP da spendere esclusivamente per ottenere Poteri relativi al Legame.



## POTENZIAMENTI DEL LEGAME

**Bloccabile:** può essere bloccato ottenendo un risultato pari o superiore a 8 in una prova, a meno che il bersaglio non fallisca volontariamente.

**Passivo:** al contrario della maggior parte dei Poteri relativi al Legame che devono essere attivati, questo Potenziamento è considerato sempre attivo.

POTENZIAMENTO DEL LEGAME	COSTO IN PP	DESCRIZIONE	AGGIORNAMENTO
<b>Accesso al Legame</b>	<b>3</b>	Permette al Detentore di diventare un Servo del Giuramento o un Illimitato. (I PNG possono diventare Dannati.)	Non applicabile
<b>Affinità Selvaggia</b>	<b>1</b>	Permette al Detentore di comunicare con creature dotate di un intelletto pari a quello di un animale.	Non applicabile
<b>Applauso Tonante</b>	<b>1</b>	Permette al Detentore di creare un rumore assordante battendo le mani.	Non applicabile
<b>Cura</b>	<b>2</b>	Permette al Detentore di guarire ferite minori a un bersaglio consenziente o svenuto.	Non applicabile

POTENZIAMENTO DEL LEGAME	COSTO IN PP	DESCRIZIONE	AGGIORNAMENTO
<b>Elimina Veleno</b>	<b>2</b>	Permette al Detentore di eliminare un veleno, un patogeno estraneo o un altro problema simile dal corpo di un bersaglio consenziente o svenuto.	Non applicabile
<b>Maestro di Spada Laser</b>	<b>1</b>	Permette al Detentore di brandire e controllare una spada laser. (Necessario per tutti i Servi del Giuramento e i Dannati.)	Non applicabile
<b>Ondata di Tranquillità</b>	<b>1</b>	Bloccabile. Permette al Detentore di calmare un bersaglio.	Non applicabile
<b>Passo Felpato</b>	<b>1</b>	Permette al Detentore di muoversi silenziosamente su ogni superficie.	Non applicabile
<b>Rimuovi Senso</b>	<b>1</b>	Bloccabile. Permette al Detentore di rimuovere temporaneamente un senso a un bersaglio. Se viene bloccato, il bersaglio si accorge del tentativo e capisce chi lo ha effettuato. Altrimenti, ignora chi lo abbia privato di un senso.	Per ogni punto in più: permette al Detentore di bloccare un ulteriore senso allo stesso bersaglio o lo stesso senso a un altro.

POTENZIAMENTO DEL LEGAME	COSTO IN PP	DESCRIZIONE	AGGIORNAMENTO
<b>Spinta Trascinante</b>	<b>1</b>	Bloccabile. Permette al Detentore di tirare o spingere un oggetto o una creatura senza danneggiarli da un massimo di 6 metri.	Per ogni punto in più: la gittata aumenta di 3 metri.
<b>Tempesta Vorticante</b>	<b>1</b>	Permette al Detentore di far levitare piccoli oggetti e creare un vortice intorno a essi.	Per ogni punto in più: permette di avere un'area di effetto maggiore o di far levitare oggetti più grandi.
<b>Visioni Inquietanti</b>	<b>2</b>	Permette al Detentore di avere una breve, confusa visione di un evento negativo che potrebbe avverarsi nel prossimo futuro.	Non applicabile
<b>Volto Mutevole</b>	<b>3</b>	Permette al Detentore di cambiare aspetto, anche se la taglia e la forma devono rimanere le stesse.	Per ogni punto in più: permette una variazione aggiuntiva di taglia e forma del 10%.