

One Page Contest 2024

"Ottone, miraggi e vapore"



a cura di Kraken aps

Introduzione

Nell'epoca contemporanea, segnata da un crescente interesse verso l'intersezione tra cultura ludica e narrazione, il concetto di gioco assume nuove e plurime dimensioni. È in questo contesto che si inserisce il Libera Ludum, un evento ideato e realizzato dall'associazione Kraken APS, che ha saputo coniugare il fascino intrinseco del gioco con la profondità e la complessità della creazione narrativa. Uno dei fulcri di questa iniziativa è stato il One Page Contest, un concorso che ha sfidato i partecipanti a distillare la loro visione creativa entro i confini di una singola pagina, sotto l'egida di un tema tanto affascinante quanto sfidante: ottone, miraggi e vapore.

La scelta di questo tema non è casuale ma risponde a una precisa volontà di esplorare le potenzialità espressive dell'estetica steampunk, un genere che, con la sua mescolanza di tecnologia retrofuturistica e avventura, si presta a riflessioni sul rapporto tra uomo e macchina, tra realtà e utopia. In questo contesto, la giuria, composta da Leonardo Villani, Leonardo Lucci e Valerio Lucido, ha avuto l'arduo compito di valutare le opere, selezionando SparkSoot di Luca Ambrogiani come progetto vincitore, riconoscendone l'originalità e la capacità di interpretare il tema proposto con maestria e inventiva.

Tuttavia, l'intento di questo saggio introduttivo e della raccolta che lo segue non si limita alla celebrazione del vincitore. Piuttosto, si propone di offrire una panoramica sulle diverse interpretazioni del tema da parte dei partecipanti, sottolineando come ogni progetto contribuisca a un dialogo più ampio sulla natura del gioco e della narrazione. Questi lavori, infatti, rappresentano non solo esercizi di stile o di fantasia, ma veri e propri esplorazioni di mondi possibili, dove la tecnologia, l'avventura e la riflessione umanistica si intrecciano in maniera inestricabile.

La presente raccolta, quindi, si configura come un mosaico di voci e visioni, ognuna delle quali apporta una sfumatura unica all'interpretazione del tema. Attraverso la varietà dei contributi, emerge una riflessione più ampia sul ruolo del gioco come veicolo di espressione culturale, sull'importanza della narrazione come strumento di esplorazione dell'umano e sull'inesauribile potenziale creativo insito nella sfida di racchiudere universi interi entro i limiti di una pagina.

In conclusione, questa introduzione e la raccolta che accompagna intendono celebrare la ricchezza e la diversità delle risposte creative al One Page Contest proposto da Kraken APS, offrendo al tempo stesso uno spunto di riflessione sull'evoluzione del gioco e della narrazione nell'era contemporanea. L'invito, dunque, è a immergersi nelle pagine che seguono con uno spirito aperto e curioso, pronto a esplorare le infinite possibilità offerte dall'immaginazione umana quando questa si confronta con il tema stimolante dello steampunk.

Valerio



spark & soot

un gioco steampunk
di borghesia e proletariato



"Ventimila sterline!" esclamò John Sullivan. "Ventimila sterline che un ritardo imprevisto può farvi perdere!"

Jules Verne

"I ain't no goddamn son of a bitch", rispose semplicemente Phileas Fogg.

The Misfits

un Impero scintillante sospeso sul Miasma

Sull'Impero di sua maestà, il sole tramonta *esattamente* all'ora decretata dal Primo Lord. La City insegue la volta celeste con precisione millimetrica, bagliore tra le nubi.

Non c'è tormenta che possa scuoterla.

Viviamo in un'epoca di splendore e progresso.

La Terraferma è *perduta*. Le rovine del passato sono avvolte nel Miasma: solo galeotti, disperati e folli vi si avventurano. Chi ha fame deve rubare il pane ad altri derelitti.

Ma non nelle alte torri dei Lord. Mai nelle torri.

Viviamo in un'epoca di oppressione e di controllo.

Questa pagina descrive un **gdr** per 4-6 giocatori. Uno di questi fa da GM: descrive il mondo, gli eventi, i conflitti. Gli altri controllano ciascuno un personaggio e tirano i dadi (d6 *bianchi, neri, rossi*) quando serve.

creazione del personaggio

Tira un **d6** e annota sia il risultato *ottenuto* che il risultato sulla *faccia opposta* (6-1, 5-2, 4-3). Assegna un valore a tua scelta alla caratteristica STM e il valore rimanente alla caratteristica PNK.

STeAM

rappresenta l'intuito, lo status, la curiosità

Tiri STM quando il tuo personaggio agisce in modo metodico, carismatico, razionale, legale.

Prendi un numero di d6 *bianchi* pari a STM.

PuNK

rappresenta il sotterfugio, la rabbia, la ribellione

Tiri PNK quando il tuo personaggio agisce in modo impulsivo, empatico, violento, caotico.

Prendi un numero di d6 *neri* pari a PNK.

risoluzione delle azioni e catastrofiche conseguenze

Se più d6 mostrano lo stesso valore la situazione si complica. Un doppio comporta un *guaio*. Un triplo, un *incidente*. Un quadruplo provoca un *disastro*. Conta solo il peggiore.

Guaio: inventati un intralcio. *Incidente*: tira nella tabella sotto. *Disastro*: subisci 1 *danno* permanente. Il terzo danno è letale.

Anche se le riserve di d6 bianchi o neri possono esaurirsi, è sempre possibile tentare la sorte. Invece di tirare zero d6, il giocatore ne tira uno e aggiunge 1 dado *rosso* al tiro.

I d6 *rossi* non contano ai fini del successo: servono solo per determinare doppi, tripli e quadrupli. Per ogni tiro che sfida la sorte prima del riposo, aggiungi un ulteriore d6 *rosso*.

Professioni (d6 B/N)

1	macchinista	scassinatore
2	bibliotecario	aviopirata
3	lord	violinista
4	oftalmologo	medium
5	editorialista	detective
6	giudice	bombarolo

Diavolerie (d6)

1	revolver da passeggio
3	tirapugni pneumatico
5	libellula spia

Incidenti (d6)

1	agg. un d6 rosso ai tiri *
3	stordito: perdi 1 turno
5	subisci un danno

Cognomi (d6 B/N)

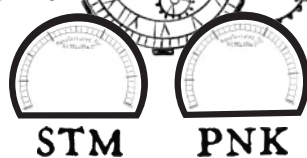
1	Faulkner	Aldridge
2	Graves	Wedge
3	Wilkes	Moreau
4	Edison	Gosling
5	Sterling	Ashton
6	Wellington	Radcliffe

scritto per **Libera Ludum** da Luca Ambrogiani
sotto la protezione del **GLOG** di Arnold K - Goblin Punch
rilasciato su **licenza Creative Commons BY-SA 4.0**
cerca la **chiave**: [dungeon-keys.github.io](https://github.com/dungeon-keys)

* fino al riposo successivo.

Nome _____
Professione _____

SE APPLICABILE, IGNORA UN D6 ROSSO TIRATO



STM

PNK

_____ / _____ / MORTO **Danni**
_____ **Diavolerie**
EFFETTO STABILITO DAL GM - 3 USI:

CAPACITÀ STM ✖ SCEGLINE 1

SCEGLINE 1 ✖ CAPACITÀ PNK

- Autorità** Una creatura obbedisce a un ordine in TOT parole.
- Hop hop gadget** Crea una diavoleria, si rompe dopo #D minuti.
- Disassembla** Puoi scomporre i tuoi arti. Ne mantieni il controllo.

- Ombra** Diventa invisibile fino al prossimo movimento.
- Apriti Sesamo** Apre una serratura in TOT secondi.
- Sesto senso** Scegli un oggetto. Individua i #D più vicini.

Brain Storm

di Giacomo "Kit" Comacchia

Un gruppo di inventori si ritrova in un laboratorio per sviluppare la loro migliore creazione con la forza di elettricità, vapore e magnetismo, in puro stile steampunk!

Un gioco di fallimenti continui che vi porterà infine al successo... 0 a una clamorosa esplosione!

Da 2 a 5 giocatori, nessun narratore. Servono alcuni dadi a 6 facce (D6), dei fogli di carta, qualcosa per scrivere e dei segnalini (anche monetine).

Ognuno dei partecipanti sarà un inventore, scegliete la vostra specializzazione con un D6 o prendetene una dalla lista. Sarebbe indicato sceglierle tutte diverse.

- | | | |
|---------------------------|-----------------------|--------------------------|
| 1 - elettromagnetismo | 2 - chimica alchemica | 3 - meccanica del vapore |
| 4 - ingegneria aeronavale | 5 - naturalistica | 6 - anatomopatologia |

Se non conoscete qualcuna di queste professioni, cercate di immaginare cosa potrebbero fare e chiedendo consenso e aiuto da tutti al tavolo, saprete fare esattamente ciò che avete pensato.

Scrivete su un foglietto da mettere davanti a voi, visibile a tutti, come vi chiamate, la professione scelta, cosa rappresenta ma soprattutto annotate cosa non volete assolutamente vedere nel vostro laboratorio. Che per solidarietà tra colleghi sarà qualcosa che nessuno potrà portare come argomento di ricerca e sperimentazione durante tutta la partita.

Indicate poi tutti insieme il motivo per cui vi siete incontrati, dando un argomento generale alla vostra creazione, riassumibile con una singola parola (esempio: "veicolo").

Prendete un foglietto e scrivete, senza farvi vedere, una parola che ha a che fare con la vostra specializzazione e che volete introdurre nell'invenzione (esempio da elettromagnetismo sulla parola "veicolo": galleggiante).

Quando tutti avranno finito girate tutti i foglietti e leggeteli a voce alta, dovrete dare il nome alla vostra invenzione mettendo insieme tutte le parole create, modificandole leggermente se necessario ma non cambiando il significato delle parole.

Compilate un foglietto come un diario dei progressi del lavoro, scrivete giorno, mese, anno e quale parte dell'invenzione dovrete costruire (ognuno dovrà dedicarsi ad una parte diversa) e mettetelo davanti a voi. Partendo da chi ha scritto la parola più lunga nel nome dell'invenzione, è ora di mettersi al lavoro! Scegliete se quello che volete fare per portare avanti la vostra parte corrisponde più a una **Sperimentazione** o una **Ricerca**, tirate un D6 e guardate la tabella corrispondente per vedere il risultato della vostra azione. Dei segnalini saranno utilizzati come risorsa per fornire bonus e malus ai risultati. Se non specificato dalle tabelle, non si può donare o ricevere segnalini a proprio piacimento.

Sperimentazione: sommate un +1 al risultato del dado per ogni segnalino in vostro possesso (siete obbligati ad aggiungere i bonus).

1-2 fallite clamorosamente. Narrate come rischiate di far fallire il progetto con una catastrofe. Guadagnate un segnalino.

3-4 fallite nel portare avanti il lavoro ma notate un dettaglio importante per il lavoro degli altri. Date un segnalino a chi avete aiutato nella narrazione.

5-7 pensate erroneamente di aver trovato la strada giusta. Descrivete come peccate di arroganza e perdetevi tempo dietro teorie sbagliate. Perdetevi un token. Se non ne avete, descrivete come ne fate perdere a un vostro compagno ostacolandone il lavoro.

8+ riuscite a creare con successo la vostra parte di invenzione. Scrivete come funziona e durante i prossimi turni potrete aiutare gli altri narrando il modo in cui lo fate, donando uno dei vostri token per turno.

Ricerca: avete -1 al risultato del dado per ogni segnalino in vostro possesso.

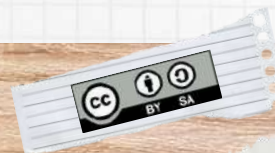
1 o meno: non ci capite proprio niente, ma parte del lavoro di un collega vi torna utile. Descrivete come e prendetegli un segnalino. Se non ne ha, prendete il prossimo che acquisisce.

2-4: ci sono quasi! Vi manca un dettaglio, descrivete quale. Se fate di nuovo Ricerca al prossimo turno avete +1 al risultato del dado (si cumula finché non ottenete 5-6).

5-6: eureka! Prendete un segnalino e descrivete se il vostro risultato è utile a voi o un vostro collega. Se scegliete di aiutare il collega, dategli il segnalino, altrimenti tenetelo.

Annotate sul vostro diario i progressi che avete fatto (o non fatto) in modo schematico.

Proseguendo in senso orario fate fare lo stesso procedimento di lavorazione a tutti i partecipanti finché tutti non otterranno un 8+ con il loro risultato di **Sperimentazione**. Quando tutti avranno finito l'invenzione potrà essere completata! Se il totale dei segnalini in possesso dei partecipanti è 5 o più descrivete come la vostra invenzione viene assemblata e rivoluzionerà il mondo, altrimenti narrate come esploderà malamente costringendovi ad incontrarvi di nuovo per ricominciare da capo!



BRASS LEGION

GIOCO DI RUOLO STEAM FANTASY DI SIMONE MECONI

AMBIENTAZIONE: I grandi Draghi hanno invaso i cieli e fatto scempio dei villaggi e delle città, costringendo l'umanità a nascondersi in grotte, miniere e anfratti per poter sfuggire alla morte. Grazie a un pugno di coraggiosi, conosciuti come La Legione, sporadicamente una di queste creature è stata abbattuta, al costo di decine di vite ogni volta. Dagli studi che gli scienziati della Legione hanno compiuto, è stato scoperto il potere del Sangue di Drago. Utilizzato come combustibile per le fornaci esso risulta quasi inesauribile. Decine di anni dopo quei giorni di terrore, l'umanità ha costruito macchine a vapore alimentate da Sangue di Drago. Sono stati realizzati enormi complessi sotterranei dove poter sopravvivere, tuttavia la riconquista della superficie è ancora un sogno lontano. Gli uomini e le donne della Legione, ora rinominata Legione di Ottone a causa delle loro armature, possono garantire il ritorno ad una vita sotto la luce del sole ma per farlo, la caccia ai Draghi deve proseguire.

PERSONAGGI: I personaggi (da ora PG) sono membri della Legione d'Ottone che eseguono Incursioni sulla superficie per recuperare il prezioso Sangue di Drago. Indossano armature che sono macchine a vapore progettate per facilitare i loro compiti, ma devono stare attenti a non terminare le loro scorte di Sangue altrimenti rimarranno inermi.

CREARE UN MEMBRO DELLA LEGIONE: Ogni membro della Legione possiede un ruolo, che stabilisce anche il tipo di armatura che indossa, e due tratti che ne descrivono abilità o competenze personali (es. Coraggioso, Agile, Attento, ecc..). Quando crei un membro della Legione scegli un ruolo tra quelli indicati sotto, i tuoi due tratti personali e un nome. Ricorda, nella Legione non c'è alcuna distinzione di sesso, etnia o ceto sociale.



RUOLI DELLA LEGIONE DI OTTONE:

JUGGERNAUT

TRATTI: Resistente, Meticoloso.

ABILITÀ: Non può essere spostato o sollevato contro la sua volontà.

JAEGER

TRATTI: Silenzioso, Beffardo.

ABILITÀ: Può spiccare lunghi salti e planare da punti sopraelevati.

RITTER

TRATTI: Assaltatore, Bellicoso.

ABILITÀ: Può attirare l'attenzione di un nemico su di sé.

MECCANICHE DI GIOCO: Quando vuoi fare qualcosa il cui esito non è scontato, devi descrivere come intendi risolvere la questione e poi tirare alcuni dadi a sei facce (da ora D) e ottenere un certo numero di Successi. Ogni D che fa 5 o 6 è un Successo. Ogni D che fa qualsiasi altro risultato è un Fallimento.

I PG lanciano sempre 1D a cui possono aggiungere 1D per ogni tratto che possiedono e che ha a che fare con l'azione che vogliono svolgere. Possono anche decidere di attivare il loro equipaggiamento al costo di un punto Sangue di Drago (da ora SD) ed in quel caso possono utilizzare anche i tratti indicati dal loro ruolo e la sua abilità.

Tutti i PG iniziano il gioco con 4 SD. I D ottenuti dall'equipaggiamento devono essere di colore diverso da quelli normalmente usati e vengono chiamati Dadi Vapore (DV da ora). Se si ottiene un 1 sui DV non solo l'equipaggiamento non si attiva ma sarà necessario spendere un ulteriore SD per riparare il malfunzionamento e poterlo usare di nuovo.

Per superare un nemico o una situazione complessa è necessario ottenere un numero di successi stabiliti dal GM, che devono essere accumulati da tutti i PG coinvolti. Una situazione semplice ha bisogno di un solo successo per essere superata ma ogni successo aggiuntivo ottenuto ne migliora la riuscita.

Se mentre si affronta un nemico o una situazione complessa non si ottiene almeno un successo, il GM descriverà come il nostro PG è stato ridotto all'impotenza, e non si potrà più agire fintanto che gli altri PG non risolvono il problema o sconfiggono il nemico. Se tutti i personaggi vengono ridotti all'impotenza, il GM decide le conseguenze.

IL GM E LE MINACCE:

Il GM è il giocatore che conduce la partita e tratteggia il mondo di gioco e tutti i PNG che i giocatori andranno ad incontrare nelle loro Incursioni, compresi i nemici. Il GM gioca assieme ai PG per vedere cosa succede, ricordando che i PG sono i protagonisti di una storia che li vede al centro della narrazione tanto quanto i personaggi di una serie tv o di un film.

Sul cammino dei giocatori il GM porrà Minacce che rendano la partita interessante, siano esse situazioni complesse da superare o nemici. Questi variano da semplici predoni interessati a depredate il Sangue di Drago fino ai terribili Draghi e ai loro seguaci. Ricordate di remunerare sempre la sconfitta di un nemico con alcuni punti SD da distribuire ai membri del gruppo di personaggi.

NEMICI TIPICI:

PREDONE:

Successi Necessari: 2

Ricompensa SD:

CULTISTA DEI DRAGHI:

Successi Necessari: 4

Ricompensa SD: 1D/2

DRAGO GIOVANE:

Successi Necessari: 8

Ricompensa SD: 1D

DRAGO MATURO:

Successi Necessari: 12

Ricompensa SD: 2D



A.A.A. AVVISI E AFFINI

Se non possiedi dadi a sei facce, oppure se preferisci non affidarti al Fato, puoi lo stesso giocare a La Voce Ottonata scegliendo invece di estrarre. A tal proposito, coltiva la curiosità per gli imprevisti, accogli i fallimenti come parte integrante del pathos per i tuoi articoli e lasciati stupire su come la scena può andare male. Il cielo è sempre più sereno dopo un temporale.

Il Paese tutto acclama con giubilo al momento inaugurante la Fantasmagorica Esposizione Universale dell' anno in corso. Giunti alla centesima edizione, a buon auspicio, si è scelto di coniugarla al tema dei 'Miraggi della Scienza'. Impossibile farsi scappare anche una sola fugace occhiata alle bizzarre e scintillanti invenzioni accolte dai Padiglioni. E ancora più inaudito è se si lavora per la stampa.

Giocando a La Voce Ottonata, documenterai da reporter di giornale una delle opere presenti, meraviglie della tecnica para-industriale e racconterai gli eventi di cui sarai protagonista nel corso dei cinque giorni di Esposizione. Per giocare ti serviranno materiale per scrivere, cinque fogli di carta (vanno benissimo anche di piccole dimensioni, come quelle di un taccuino per appunti) e un dado a sei facce.

Scopri l' opera a cui ti dovrai dedicare. Estrai dalla lista seguente, scegli oppure inventa

LA VOCE OTTONATA

Journaling game in solitaria per saggiare le vostre doti da reporter alle prese con curiose invenzioni dal sapore steampunk — di Carlo 'Mirmo' Lucca

un ambito a cui l' invenzione è legata (bellico, trasporti, mondano, comunicazioni, eclettico, esoterico). Annota o sottolinea la scelta.

Definisci i tratti essenziali della opera scelta. Inventi cinque caratteristiche descrittive legate a ciò che immagini essere l' oggetto in questione. Premurati di includerne tre in forma di pregi (+) e due che potrebbero rappresentare dei difetti (-).

+ -
+ -
+

Nel corso delle giornate di Esposizione, numerosi agenti esterni orbiteranno fra i Padiglioni. Individuane cinque: possono essere delegazioni straniere, eccentriche menti incomprese, mecenati, reporter della concorrenza e così via. Attenzione! Pensa al modo in cui ogni agente spicca tra una folla di comparse e fa' che sia speciale. Due saranno alleati (+) nelle scene, due avversari (-) e uno jolly (□, scegli o estrai la posizione tirando un dado a sei facce: con

risultato pari o superiore a 4 è alleato).

+ -
+ -
□

Non c'è modo di prevedere cosa il Fato abbia in serbo per noi, ma per semplicità accettiamo che ciascuno degli eventi che seguono possa verificarsi nei giorni una Esposizione. Puoi modificare gli elementi della lista a tuo piacimento, a patto che siano sempre precisamente cinque.

□ Guasto o anomalia del padiglione; □ Conferenza stampa di inchiesta; □ Alterco tra partecipanti; □ Avvio accidentale del macchinario; □ Altro (inventa).

Tratti >		
Agenti v	+	-
+	+	Estrai
-	Estrai	-

Il presente lavoro è stato ideato per la fruizione sotto licenza CC BY-SA 4.0, presente qui: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Scopri ora cosa dovrà contenere il tuo intervento di oggi e imposta la scena. Scegli un tratto, un agente e un evento. Dopodiché, stabilisci il Grado di successo con la tabella nella colonna accanto. Incrocia i valori di + e - offerti dagli elementi inseriti nella scena (tratti e agenti). Se ricadi su 'Estrai', tira un dado a sei facce: se il risultato è 4 o più, allora vale come un Successo (+). Infine, racconta sotto forma di annotazioni o di un breve articolo la scena che coinvolge l' evento e si svolge tenendo conto del Grado relativo. Un Successo (+) esplora risvolti positivi della interazione tra tratti e agenti, mentre un Fallimento (-) ne abbraccia conseguenze negative. Apri i tuoi appunti con titolo e data e, quando finisci di scrivere, lascia il pubblico con una frase a effetto. Preparati a impostare la scena per il giorno successivo, determina una nuova combinazione e continua così. Esauriti gli abbinamenti o quando pensi di aver detto tutto come giornalista (quale che venga prima) il gioco termina.

La scintilla che accese l'immortalità:

la storia di Eric Geist (Ambientazione)

Giugno 1852 Un'esplosione devastante squarcia il silenzio del laboratorio di Eric Geist, un giovane scienziato dall'animo inquieto. Tra le macerie fumanti, i soccorritori fanno una scoperta sconvolgente: il corpo dilaniato di Eric è ancora avvolto da una presenza evanescente, un fantasma che vaga stordito tra i resti del suo mondo.

Cosa è successo quella notte?

Come può un'anima persistere dopo la morte? Le migliori menti del paese si interrogano su questo enigma, dando vita a un'indagine che durerà mesi.

La chiave del mistero si cela nell'esplosione stessa.

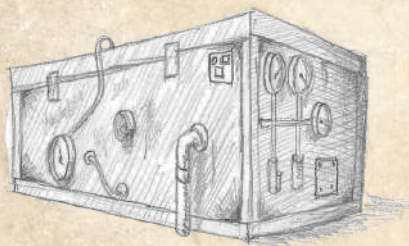
Una combinazione singolare di sostanze chimiche, elettricità e alte temperature ha legato l'essenza ectoplasmatica di Eric al nostro mondo. Da questa scoperta rivoluzionaria nasce la "Geisterzimmer", una macchina infernale forgiata da ferro meteoritico. All'interno di questa camera di risonanza, le condizioni che hanno dato vita al fantasma di Eric vengono replicate in modo controllato, permettendo di ancorare la coscienza di un individuo al di là del trapasso.

Il P.A.C.E.M. (Procedura Ancoramento Coscienza Extra Morte) apre le porte a un futuro sconvolgente, dove la morte non è più la fine, ma un nuovo inizio. Un'immortalità artificiale, però, riservata a pochi eletti: i materiali necessari sono rari e costosi, e l'accesso alla procedura è controllato da un severo consiglio di saggi.

Un'ultima speranza per chi desidera sfidare l'oblio. Ma a quale prezzo? La Geisterzimmer non è solo una macchina, è un portale verso l'ignoto, un viaggio senza ritorno che sfida le leggi naturali e i confini stessi della nostra esistenza.



Eric Geist



Geisterzimmer

Un rituale macabro scandisce l'alba di un'era nuova.

Entro 11 ore dalla morte, la coscienza del defunto viene traghettata in una sorta di limbo artificiale, imprigionata in un'eco della sua forma umana. Un processo che richiede il consenso in vita, ma che non placa il trauma del trapasso. Il "fantasma" si ritrova a vagare in un mondo che non è più il suo, lottando per adattarsi a una condizione innaturale.

Un consiglio di saggi, avvolto nel mistero, veglia su questa nuova frontiera. Le loro identità rimangono segrete, ma la loro influenza è immensa. Scienziati, artisti e filosofi, scelti tra le menti più illuminate del paese, decidono chi può accedere a questo controverso dono dell'immortalità.

il P.A.C.E.M. e le sue conseguenze

Le prime a beneficiare del P.A.C.E.M. sono le menti che hanno forgiato questo futuro.

Scienziati e inventori che, con la loro immortalità, accelerano il progresso tecnologico. Ma la loro influenza ha un prezzo: il vapore diventa la linfa vitale del nuovo mondo, mentre l'estetica si cristallizza in uno stile vittoriano senza tempo.

Le religioni tremano di fronte a questa sfida all'ordine naturale. I dogmi vacillano, l'egemonia ecclesiastica crolla. Solo i fanatici del Credo dell'Uomo si oppongono con veemenza, in una crociata contro il Ministero della Dopomorte, l'istituzione che gestisce questa controversa tecnologia.

Un fantasma non è un'ombra evanescente. Pur non essendo completamente incorporeo, fatica ad interagire con il mondo materiale. La sua esistenza è un continuo sforzo di concentrazione. Un'immortalità che, però, non è priva di rischi: incidenti e malattie non sono un problema, ma la criminalità ha trovato terreno fertile.

L'Europa del 1999 è un'affascinante contraddizione. Dirigibili solcano i cieli, treni a vapore sfrecciano su rotaie di ferro, la scienza regna sovrana. Un'epoca di pace e sviluppo ininterrotto, ma non priva di ombre.

I fanatici del Credo dell'Uomo compiono attentati terroristici. Organizzazioni criminali offrono un'immortalità di seconda classe, con esiti spesso tragici. E lo stesso Ministero del Dopomorte non è immune da segreti e corruzione.

Un evento sconvolgente sconvolge l'equilibrio precario. Un fantasma, un famoso statista, viene trovato senza vita. La sua coscienza è stata annientata, lasciando solo un guscio vuoto. Un mistero che apre nuovi inquietanti interrogativi.

La scoperta di un metodo per "uccidere" i fantasmi cambia le regole del gioco. Le implicazioni sono enormi: l'immortalità artificiale diventa fragile, il potere del Ministero vacilla, la paura si diffonde.

L'era del P.A.C.E.M. è entrata in una fase cruciale. La sfida per il futuro è trovare un equilibrio tra progresso e rispetto per la vita, tra le ambizioni dell'uomo e i segreti dell'aldilà.

LEONARDO NENCIONI

E voi, quale futuro scegliereste?

Un'immortalità artificiale piena di insidie o la mortalità con la sua incertezza? La scelta è nelle vostre mani



I Giganti di Ruggine: I Cigolatori

Un mare di ruggine:

L'incessante sfruttamento delle risorse e la sovrapproduzione di manufatti meccanici hanno trasformato vaste aree della Terra in desolati cimiteri di rottami arrugginiti. In questa terra desolata, dove ogni materiale è quasi esaurito, si celano ancora tesori: meccanismi funzionanti, metalli rari e antiche reliquie tecnologiche. Ma il pericolo è in agguato: creature biomeccaniche e insidie di ogni genere infestano questo strano habitat.

I navigatori della ruggine:

In risposta al richiamo di una possibile fortuna, sono nati i Cigolatori: navi semi-senzienti che solcano il mare di ruggine.

Struttura e movimento:

A prima vista, i Cigolatori appaiono come normali navi montate su un numero variabile di ruote dentate, da un minimo di sei fino a dieci, con diametro variabile tra i due e i dieci metri. Ma il loro funzionamento è decisamente più complesso. Un'intricata rete di giunti cardanici, slitte e bilancieri permette a ogni vano del cigolatore di muoversi indipendentemente, modificando la struttura stessa della nave. Questo sistema offre due vantaggi: da un lato, consente di superare agevolmente il terreno accidentato, garantendo un viaggio quasi privo di scossoni per il numeroso equipaggio; dall'altro, permette di distribuire il peso in modo efficace, evitando di affondare nei rottami.

L'anima del cigolatore: l'Efesto:

L'enorme complessità del meccanismo rende impossibile il controllo manuale da parte di un uomo. Per questo motivo, ogni nave è dotata di un Efesto: un enigmatico dispositivo di cui non si conosce la natura precisa. La sua costruzione è un segreto gelosamente custodito dai tecno-meccanici. Le teorie sulla sua natura sono numerose: c'è chi parla di automi complicatissimi, opere di alta orologeria, mentre altri ipotizzano la fusione di corpi umani con la tecnologia, grazie ai prodigi alchemici della leggendaria Città d'Oro.

Funzionamento e compiti dell'equipaggio:

L'Efesto si occupa del funzionamento di tutto il cigolatore, mentre l'equipaggio umano ha il compito di dirigere il mezzo e alimentare i numerosi motori a vapore che spingono questi giganteschi meccanismi. Oltre a setacciare i rottami alla ricerca di tesori, la maggior parte dei cigolanti è dotata di un'apertura sul fondo dove abili "fiocinieri" recuperano qualsiasi oggetto di valore.

Lubrificanti e combustibile: la linfa vitale:

Due elementi sono essenziali per il funzionamento di un cigolatore: lubrificanti e combustibile. Gran parte del carico di questi navigatori della ruggine è costituito da carbone e olio. Tuttavia, in caso di viaggi prolungati, ostacoli imprevisti o errori di rotta, l'Efesto entra in modalità di autoconservazione. In tali situazioni, qualsiasi cosa può essere sacrificata per alimentare la nave, persino i corpi dei membri dell'equipaggio.

I giganti abbandonati:

Non sono rare le storie di cigolatori ritrovati alla deriva, senza alcuna traccia umana a bordo. Le loro silenziose carcasse, monumenti alla tenacia e all'avidità umana, raccontano storie di avventure estreme e di sacrifici in nome del progresso e della ricchezza.

I Cigolatori: un perfetto connubio di ingegneria, tecnologia e mistero, simboli di un'epoca in cui l'uomo ha sfidato la natura e i suoi limiti, pagando un prezzo altissimo.



Leonardo Mencioni



Il Guardiano delle Pietre

Pietra Magica Elettrica: il terrore dei nemici!

Immagina una pietra... no, non una pietra qualsiasi, una PIETRA MAGICA a forma di fulmine! Non è solo bella da vedere, è anche super potente!

Come funziona?

Lancia scariche elettriche: avvicinati a un nemico e BAM! La pietra sprigiona una potentissima scarica elettrica che lo fulmina all'istante. Più ti avvicini, più la scossa sarà forte!

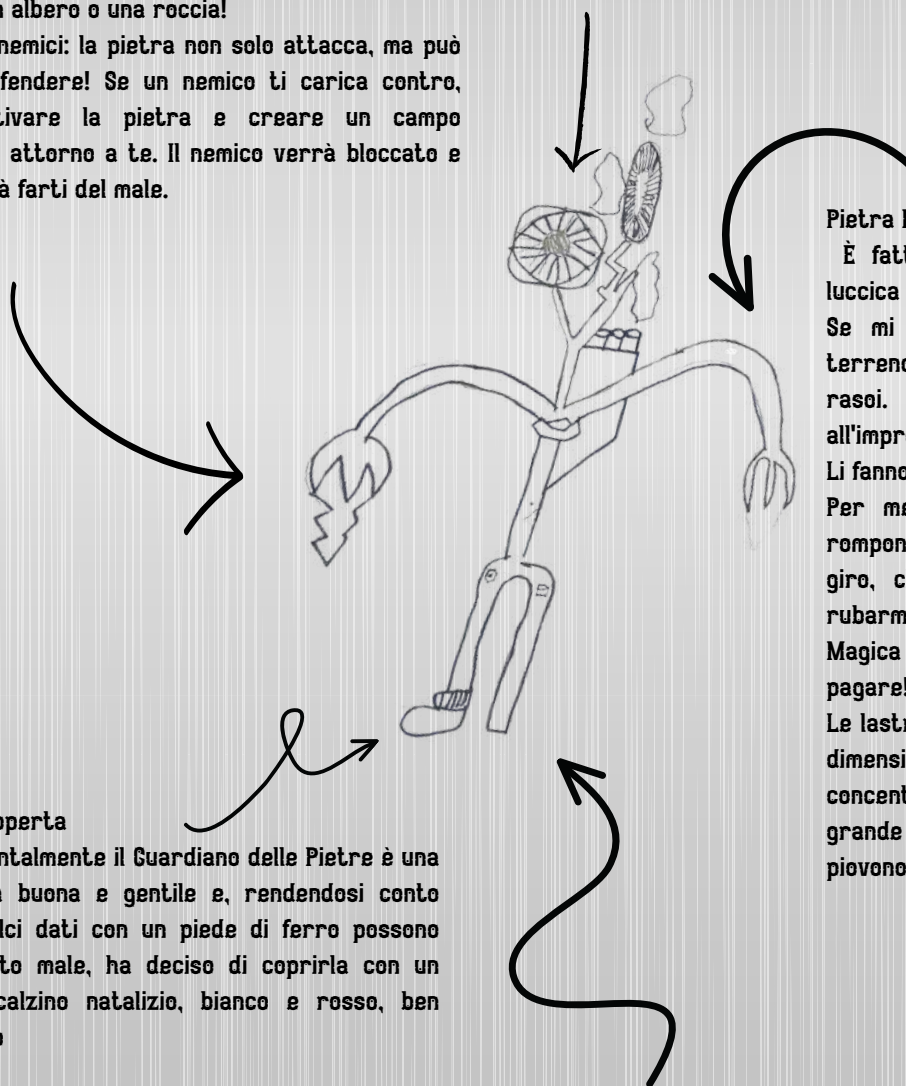
Colpisce a distanza: non c'è bisogno di avvicinarsi troppo per colpire. La pietra può lanciare fulmini anche a distanza, fulminando i nemici in lontananza. Pensa che puoi colpirli anche se sono nascosti dietro un albero o una roccia!

Blocca i nemici: la pietra non solo attacca, ma può anche difendere! Se un nemico ti carica contro, puoi attivare la pietra e creare un campo elettrico attorno a te. Il nemico verrà bloccato e non potrà farti del male.

L'Occhio di Luce non è un semplice occhio, è un vero e proprio gioiello pulsante che brilla di luce propria.

Ma l'occhio di Luce non è solo bello da vedere, è anche un'arma potentissima. Quando la creatura si sente minacciata, la luce pulsante si intensifica fino a diventare un fascio accecante che disorienta e paralizza i nemici. Le pietre magiche incastonate nella creatura amplificano la potenza del fascio, rendendolo quasi impossibile da sopportare.

L'occhio di Luce è la difesa principale della Pietra Sacra, che si trova accanto alla sua testa.



Pietra Magica Metallica

È fatta di un metallo super resistente e luccica come un diamante al sole.

Se mi concentro, posso far emergere dal terreno delle lastre di metallo affilate come rasoi. Sono velocissime e spuntano all'improvviso, proprio sotto i piedi dei nemici! Li fanno cadere a terra e urlare di dolore.

Per me, i nemici sono tutti quelli che mi rompono le scatole. Quelli che mi prendono in giro, che mi spintonano o che cercano di rubarmi le mie super-pietre. Con la Pietra Magica Metallica posso finalmente fargliela pagare!

Le lastre di metallo possono essere di diverse dimensioni e forme, a seconda di quanto mi concentro. Posso farne spuntare una sola grande lastra, oppure tante piccole lastre che piovono sui nemici come una grandinata.

Gamba Coperta

Fondamentalmente il Guardiano delle Pietre è una creatura buona e gentile e, rendendosi conto che i calci dati con un piede di ferro possono fare molto male, ha deciso di coprirli con un grosso calzino natalizio, bianco e rosso, ben imbottito

Gamba scoperta

In principio i calzini dovevano essere due, ma qualcuno, non si sa come, lo ha rubato, per questo il Guardiano, quando fa molto freddo, è sempre di cattivo umore.



Pietro Nencioni

IL MEKADRAGO

For 27 (+8)

Des 12 (+1)

Cos 25 (+7)

Int 18 (+4)

Sag 15 (+2)

Car 20 (+5)

CA 22

PF 350 (20 d20 + 140)

TAGLIA Mastodontica

SFIDA 21 (33000 PE)

ALLINEAMENTO Caotico Malvagio

VELOCITA' 9 metri

TIRI SALVEZZA Destrezza +8 Costituzione +14 Saggezza +9

ABILITA' Indagare +11 Percezione +9 Intimidire +12

SENSI Scurovisione (vista Termica) 18m Percezione passiva 19

AZIONI

Il Mekadrago effettua due attacchi con artigli e uno con morso

Artigli +15 *per colpire* 15 (2d10 +5) *danni taglienti*

Morso +15 *per colpire* 11 (1d12 + 5) *danni taglienti*

AZIONI LEGGENDARIE (4)

Soffio di Fuoco Tiro salvezza su Destrezza CD 22 *Fallito* 54 (18d6) *danni da fuoco*

"Un drago antico morto in una battaglia contro altri draghi, con l'odio ancora brulicante nella sua anima viene resuscitato negromante trasformandolo in un drago Lich.

Perchè ridonare la vita a una creatura così potente con un corpo così fragile, quando puoi usare le stesse conoscenze per donarmi un corpo nuovo, un corpo più forte..."

IL MUCCHIOROBE

Il Mucchiorobe è uno strumento per giochi di ruolo dal sapore steampunk, ispirato al libro Guida Steampunk all'Apocalisse di Margaret Killjoy. Qui si recupera tutto ciò che viene buttato e lo si rende interessante e stravagante per giocare. Questo gioco è stato creato da DeDev ed è sottoposto a licenza CC BY-SA 4.0.

ИГОРЬ КАЛКHOПТ



Non troverete nessun posto
come il Mucchiorobe, dove
Mr Rat accumula più
rifiuti e chincaglierie di
quante potete aspettarvene.

Venite ad assemblare i vostri pezzi e
realizzerete imprevedute meraviglie!



Un riscalda-cappello sonoro

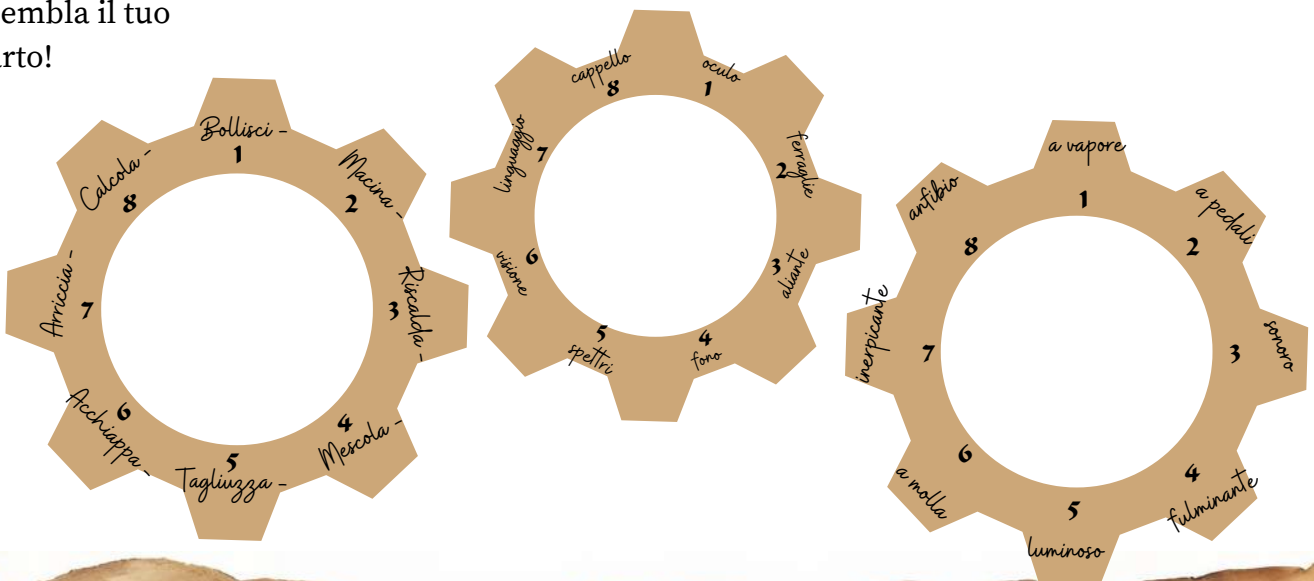


Un bollisci-oculo artificio



Un macina-ferraglie a
vapore

Tira 1d8 per ogni
ingranaggio e
assembla il tuo
scarto!



Il Varo

di Lorenzo "Fox Ludens" Fossetti

Oggi è il grande giorno: il varo ufficiale della prima Nave Volante della Storia! E voi, Giocatori, sarete i protagonisti di questa gloriosa impresa. Per stabilire quale sarà il vostro ruolo sulla Nave, tirate 1d6 e confrontate il risultato con la seguente tabella (se siete meno di 4 Giocatori, avrete doppio ruolo; tirate dunque 2 volte!):

- | | |
|----------------|--------------|
| 1: Ingegnere | 4: Motorista |
| 2: Alchimista | 5: Pioniere |
| 3: Carpentiere | 6: Magnate |

Ci siamo quasi: descrivete il vostro Personaggio e tratteggiate la personalità. Spiegate in che modo il vostro PG ha una connessione con almeno uno degli altri membri del gruppo e il suo ruolo nella costruzione della Nave. A questo punto, stabilite con 1d6 il modo in cui il vostro PG ha svolto il proprio compito (se siete meno di 4 Giocatori, tirate per entrambi i vostri ruoli!)

1-2: il Personaggio ha lavorato **male**, in modo sbrigativo e raffazzonato.

3-4: Il Personaggio ha lavorato **bene, ma non benissimo**, senza infamia e senza lode.

5-6: Il Personaggio ha lavorato **egregiamente**, ottenendo grandi risultati.

Per ogni compito svolto **egregiamente**, otterrete 1 Token. A questo punto, non vi resta che descrivere l'Aeronave, darle un nome e un significato personale. Quando avrete segnato tutto, sarete pronti per il Varo della Nave Volante!

L'Aeronave si alza in volo sbuffando una colossale nuvola di vapore, e il mondo comincia a rimpicciolirsi sotto di voi.

A turno, descrivete le sensazioni dei vostri PG e il modo in cui interagite tra di voi e con l'ambiente.

Per ogni compito che il vostro Personaggio ha svolto **bene, ma non benissimo**, introducete narrativamente una piccola complicazione che avviene durante il volo. Gli altri Giocatori dovranno narrare in che modo sfruttano le loro capacità per cercare di risolvere il vostro pasticcio. Il tavolo voterà la proposta migliore, assegnando 1 Token a colui che avrà trovato la soluzione ritenuta più vantaggiosa.

Descrivete poi quello che i vostri PG provano

a seguito di questa complicazione,

e il modo in cui l'opinione riguardo gli altri membri

del gruppo possa cambiare.

Successivamente, per ogni lavoro svolto **male**, introducete una complicazione grave. Dovrà sembrare una situazione irrisolvibile, che getta tutti nel panico. Gli altri Giocatori devono descrivere come provano a risolvere la situazione, poi tireranno un dado senza mostrarne il risultato. A quel punto viene votata la soluzione ritenuta più adatta, e i dadi vengono scoperti: il danno verrà risolto SOLO se il Giocatore che ha proposto la situazione ha tirato un 4+.

Se questi possiede dei Token, potrà spenderli per tirare un altro dado, nel disperato tentativo di risollevare le sorti dell'Aeronave, ma avrà successo solo con un risultato di 5 o 6.

In caso di fallimento, gli altri Giocatori potranno provare a spendere i loro Token per narrare il modo in cui cercheranno di contribuire a risolvere le cose. In questo caso, solo un risultato di 6 garantirà il successo della riparazione e la potenziale salvezza del gruppo.

Una volta finito di gestire tutte queste complicazioni, raccontate il finale del Varo.

Fate riferimento a quante complicazioni gravi NON sono state risolte, per definirne l'esito.

Se le complicazioni irrisolte sono...

0: *Il Varo è andato a buon fine!* Raccontate il vostro atterraggio trionfale, chi festeggerà con voi, le sensazioni che i vostri PG provano e le loro aspettative verso il futuro.

1: *Riuscite in un atterraggio di fortuna. I danni non sono molti e probabilmente l'Aeronave è ancora salvabile.* Raccontate l'atterraggio, le conseguenze dei danni subiti, come vi sentite riguardo ai vostri compagni di viaggio, e le sensazioni che provate toccando di nuovo terra.

2: Raccontate in che modo *la nave finisce distrutta*, poi tirate un dado a testa. Coloro che otterranno 5 o 6 racconteranno di come si sono salvati, narrando il modo in cui sfrutteranno le loro abilità per sfuggire alla morte ed il successivo periodo di recupero dall'incidente. Gli altri scriveranno il proprio tragico finale, raccontando come verranno ricordati dalla comunità.

3+: *L'Aeronave, e tutti i suoi passeggeri, sono perduti.* Raccontate collettivamente il disastro, scrivete il vostro elogio funebre e narrate le conseguenze che il primo, funesto Varo avrà sulla vostra comunità.



Il Varo è un gioco di Lorenzo "Fox Ludens" Fossetti, ideato per il "One Page Contest" 2024 di Kraken APS.

<https://fox-ludens.itch.io/>

Editing: Saturn Aluna

Immagine di sfondo generata con IA Adobe Firefly
Copyright Creative Commons CC - BY - SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.it>

IMPERO DELLE NUVOLE

Un one-shot, one-page gdr da 4 giocatori + 1 narratore

Nelle lande di **Terranuvola** le macchine sono alimentate dal vapore sprigionato dai Cristalli. I **Nuvolanti**, speciali dirigibili di ogni forma e fattura, sono i principali mezzi di trasporto. Un inventore di nome **Percival Cogsworth** vi ha incaricati di portare un carico molto speciale a **Brassburg**: un automa completamente alimentato dai Cristalli, in grado di aiutare i ribelli contro l'**Impero di Montgomery Steamwood**. Sono in tanti quelli che vorrebbero l'automata e dovrete difenderlo con le unghie e con i denti. Siete partiti da **Clockhaven** e dovrete superare alcune tappe prima di arrivare alla base dei ribelli di **Brassburg**. Ce la farete? Il destino di Terranuvola dipende da voi!

Ad ogni tappa tira 1d4 per vedere cosa succede oppure lascia il tutto all'inventiva del narratore.



1. CLOCKHAVEN

1. Non appena vi mettete in volo, un nuvolante inizia a seguirvi.
2. Sembrava tutto in ordine alla partenza, ma il motore sembra scoppiettare...
3. Un clandestino nel vostro nuvolante?
4. Non appena in quota uno stormo di Corvacciaio punta su di voi.



Corvacciaio
2 punti ferita.
Stormo da 2d6.



2. RIFORNIMENTO

1. La stazione di rifornimento è presa d'assalto da un gruppo di pirati dell'aria.
2. Mentre state facendo rifornimento qualcuno tenta di rubare il nuvolante.
3. I cristalli sembrano di pessima qualità... vi stanno forse fregando?
4. Il sistema di atterraggio del nuvolante sembra non funzionare.



3. DOGANA

1. La vostra bolla di carico è chiaramente falsa e qualcuno sembra accorgersene.
2. Vi chiedono un'ingente somma di cristalli per poter passare e voi non l'avete.
3. Qualcuno riconosce un membro dell'equipaggio e non sembra essere amichevole.
4. I doganieri sono stati sostituiti dall'Impero, è un'imboscata!

REGOLE

Per le prove si tira 1d6 più il modificatore dell'abilità messa in campo.
1-3 fallimento | 4-5 successo con conseguenze | 6+ successo pieno
Abilità: Forza (FO), Agilità (AG), Carisma (CA), Intelligenza (IN)

In combattimento si attacca e si reagisce con una prova di abilità.
Successo con conseguenze: infligge **1 punto ferita**.
Successo pieno: infligge **2 punti ferita**.

I PG non hanno punti ferita, ma prendono condizioni temporanee legate all'abilità.
Ogni condizione accumulata aggiunge un **malus di 1** alla prova. Con 4 condizioni accumulate il PG è svenuto fino a che qualcuno non interviene.
I PNG non tirano dadi. Attaccano sempre. I PG si difendono con una prova di AG.

PERSONAGGI

Il Capitano/a | FO:0 AG:0 CA:1 IN:2

Ottieni vantaggio ogni volta che cerchi di superare un ostacolo con la tua autorità.

Il Meccanico/a | FO:1 AG:2 CA:0 IN:0

Ottieni vantaggio quando utilizzi un oggetto creato da te o ripari qualcosa.

Il Truffatore/trice | FO:0 AG:0 CA:2 IN:1

Ottieni vantaggio quando cerchi di superare un ostacolo rubando o convincendo qualcuno.

Lo Spadaccino/a | FO:2 AG:1 CA:0 IN:0

Ottieni vantaggio quando cerchi di superare un ostacolo con la forza o combattendo.

Tirare con **vantaggio** significa lanciare un dado aggiuntivo e tenere il risultato migliore.



Nemici Imperiali
4 punti ferita.
Infliggono condizioni che danno un malus di 2.

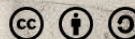


Nemici Semplici
2 punti ferita.



4. BRASSBURG

1. Le autorità della città vi attendono, ma non a braccia aperte.
2. I ribelli sono sotto attacco. Dovrete trovare un modo di aiutarli.
3. C'è un blocco navale dell'Impero. Passare sembra impossibile.
4. L'Impero vi offre di dare a loro l'automata per sconfiggere i ribelli.



Corsets de Paris C. P.
à la **SIRÈNE**
LA PREMIÈRE MARQUE DU MONDE



Le Nouveau Néos 1912 maintient les principes essentiels du modèle Néos créé il y a quelque années.
D'un plus léger, recouvert la partie inférieure du buste sur le devant, les bretelles sont molles, élastiques, il donne une silhouette élégante, ainsi à la mode actuelle et vous en avez une ligne de pureté très soignée.
Le Nouveau Néos 1912 conserve les qualités reconnues au modèle Néos primitif qui ont valu à ce dernier, un si grand et légitime succès dans le monde entier.
Le Nouveau Néos 1912 est en vente en France et à l'étranger, dans les grands magasins de nouveautés, spécialités de corsage, etc.

REMÈDE de la CONSTIPATION
Plus d'un Siècle de Bonne Clientèle!
1802-1913
LES VÉRITABLES
rains de Santé
du D^r FRANCK
PURGATIFS — DÉPURATIFS
ANTISEPTIQUES

Tous ceux qui s'intéressent aux **Aéroplanes** doivent avoir l'**ALMANACH 1913**.

Grande Opportunità



La Società Esplorativa Welliana è lieta di annunciare un progetto pionieristico che sfiderà le vostre concezioni della realtà e vi porterà a scoprire mondi mai visti prima. Stiamo cercando individui coraggiosi, dotati di spirito avventuroso e di una mente aperta, per partecipare a un esperimento che promette di cambiare il corso della storia umana.

LA CITTÀ RIDOTTA: un capolavoro di ingegneria e immaginazione, una città intera miniaturizzata fino a dimensioni inimmaginabili, contenuta all'interno di una scatola. Questa meraviglia tecnologica, frutto di anni di studi e innovazioni, è pronta a svelare i suoi segreti a un ristretto gruppo di esploratori.

COSA OFFRIAMO

- L'opportunità di esplorare la Città Ridotta, un mondo in miniatura dove la tecnologia e la vita quotidiana si fondono in modi sorprendenti.
- La possibilità di contribuire a una delle più grandi scoperte dell'umanità, con implicazioni che vanno oltre l'immaginazione.
- Una ricompensa generosa per coloro che parteciperanno all'esperimento, oltre al riconoscimento eterno come pionieri di questa nuova frontiera.

CERCHIAMO

Individui audaci, con una forte curiosità e un desiderio di esplorare l'ignoto. Persone di ogni estrazione, senza distinzione di età o professione, purché con un forte spirito di avventura.

Coloro che sono pronti a fare parte di una comunità di pionieri, lavorando insieme per scoprire i segreti della Città Ridotta.

SE SIETE PRONTI A ENTRARE NELLA STORIA, contattateci al più presto. Le iscrizioni sono limitate, e solo i più rapidi e determinati avranno l'opportunità di partecipare a questo viaggio senza precedenti.

La Società Esplorativa Welliana non si assume responsabilità per eventuali pericoli o avventure inaspettate che potrebbero sorgere durante l'esplorazione della Città Ridotta.

VOLTAIRE STABILIMENTO
DUPONT
A PARIS - 10, rue de Valenciennes
L'ESSENCE DE VANILLE
L'ESSENCE DE COCO
L'ESSENCE DE STANGEE
L'ESSENCE DE SASSAPARILLE
L'ESSENCE DE SASSAPARILLE
L'ESSENCE DE SASSAPARILLE

GOUTTES DES COLONIES
GUÉRISSENT INSTANTANÉMENT
Maux d'estomac. Indigestion
107, rue de Valenciennes, PARIS
R. G. 124.875

La Città Ridotta: Un Omaggio a H.G. Wells e all'Avventura

Inspirata dalle visionarie opere di H.G. Wells e rendendo omaggio alla classica avventura "La Città in Bottiglia" per Dungeons & Dragons di Robert J. Kuntz, "La Città Ridotta" emerge come una meraviglia ingegneristica immersa nell'atmosfera steampunk dell'epoca vittoriana. Questa città miniaturizzata non è soltanto un trionfo della tecnologia e dell'immaginazione, ma anche un audace esperimento per esplorare nuove soluzioni al sovraffollamento e all'inquinamento che minacciano il nostro pianeta.

Benvenuti nella Città Ridotta

Al centro di un laboratorio segreto, nascosto agli occhi del mondo, giace la Città Ridotta. Questo capolavoro di miniaturizzazione è un microcosmo di una città vittoriana, completa di strade acciottolate illuminate da lampade a gas, edifici in stile neogotico e industriale, e veicoli a vapore che percorrono le sue vie. La città è un crogiolo di innovazione, dove la scienza e la tecnologia si fondono con la vita quotidiana, creando un ambiente unico e affascinante.

Architettonicamente, la città riflette l'eleganza e la complessità dell'era vittoriana, con un tocco steampunk distintivo. Gli edifici sono ornati da ingranaggi visibili, tubi a vapore e meccanismi complessi che si integrano armoniosamente con la struttura classica, testimoniando l'ingegnosità e la creatività dei suoi creatori.

La Città Ridotta non è soltanto un luogo di meraviglia e avventura; è anche un esperimento pionieristico volto a offrire una soluzione sostenibile alle sfide ambientali del nostro tempo. Riducendo la scala della vita urbana, questo progetto audace mira a dimostrare come possiamo ridurre il nostro impatto sul pianeta, promuovendo al contempo lo sviluppo tecnologico e l'innovazione.

Collocata all'interno di una scatola di vetro e metallo, la Città Ridotta è un invito all'esplorazione e alla scoperta, offrendo ai visitatori l'opportunità unica di vedere il mondo da una prospettiva completamente nuova. Che si tratti di navigare tra le sue strade in miniatura, di interagire con i suoi abitanti o di scoprire le meraviglie della tecnologia, ogni angolo della Città Ridotta promette avventure indimenticabili e ispirazione.

Il Complotto nell'Ombra e il Mostro nella Città Ridotta

Mentre la Città Ridotta si erge come un faro di progresso e ingegnosità, oscure forze tramano nell'ombra, minacciando di rovesciare questo esperimento utopico. Un complotto sinistro, ordito da una lobby segreta con l'intento di mantenere lo status quo del mondo, ossia uno stato di inquinamento e sovraffollamento, per i propri scopi di potere.

Il Mostro Nascosto: La Medusa Meccanica

Al centro di questo complotto si trova una creatura inaspettata, un terrore nascosto tra le meraviglie della Città Ridotta: la Medusa Meccanica. Questo essere, un ibrido di carne e ingranaggi, è stato segretamente introdotto nella città da antagonisti sconosciuti, forse come parte di un piano più grande per sabotare l'esperimento. Con i suoi tentacoli meccanici che si snodano tra le ombre e gli occhi che emettono un fascio di luce pietrificante, la Medusa rappresenta una minaccia sia per la sicurezza dei cittadini sia per l'ideale stesso su cui la città è stata costruita.

Lunga Vita All'Imperatrice

Pondrea, 1870



Federico si assestò sul sedile mentre la città sfrecciava fuori dal finestrino. La vista era accompagnata dal piacevole odore degli sbuffi di vapore prodotti dai cavalli Automaton che trascinavano la carrozza a un ritmo sostenuto ma morbido, provocando un dolce dondolio che lo cullava e gli induceva un senso di piacevole torpore. La sensazione era disturbata solo occasionalmente da un dissenso della strada lastricata, nonché dalla rigidità che il lungo viaggio aveva causato ai suoi muscoli non più giovani. “Che epoca di meravigliose innovazioni!”, pensò. Il suo sguardo, mosso da quel pensiero, si spostò naturalmente sul compagno di viaggio, che sedeva appisolato sul sedile di fronte a lui. Sir Charles Babbage, Matematico, filosofo, inventore... e vecchio amico. Era grazie alle sue Macchine Analitiche, oltre naturalmente alla Microcamera a Vapore, che gli Automata si erano diffusi così velocemente nell'ultimo decennio. Federico ricordava bene la grande meraviglia che aveva provato la prima volta che una cameriera Automaton gli aveva servito il tè, anche se aveva versato parte del liquido dorato nel piattino e sulla tavola di lucido mogano. E pensare che solo un ventennio prima queste meraviglie della scienza e della tecnologia sarebbero sembrate impossibili da realizzare! Impossibili per tutti tranne che per i Grandi di quest'epoca. Come Charles. Novello Prometeo che con il proprio acume e la propria genialità aveva strappato alla natura e agli dèi il segreto stesso della Creazione: la capacità di generare il pensiero partendo dalla fredda materia inerte. Un sogno divenuto realtà. Sì, erano i sognatori a immaginare l'impossibile prima che venisse reso possibile. Come... lei. Lo sguardo di Federico si posò quindi, non senza una leggera esitazione, sull'altra occupante della carrozza, Augusta Ada Byron, Contessa di Lovelace. O per lo meno... La osservò attentamente. Il delicato viso di porcellana era arricchito dalla splendida maschera di ottone in stile Veneziano. I capelli lucenti raccolti in un'acconciatura allo stesso tempo modesta e sfrontata. Lo splendido vestito di velluto e pizzo lasciava intravedere un seno prospero sottolineato dal monile appeso al collo. Quel collo di splendido metallo brunito, ricolmo di cavi e meccanismi.

La donna, accortasi dell'attenzione del gentiluomo, ruotò delicatamente la testa nella sua direzione con un leggero rumore di ingranaggi in movimento mentre un leggero sbuffo di vapore appena visibile fuoriusciva dalla sua nuca. Gli occhi di opale, così fissi e freddi e allo stesso tempo così penetranti, si posarono sul viso di Federico. La voce leggermente gracchiante che uscì dal diffusore acustico posto dietro la maschera del viso fece sobbalzare l'uomo: “Mi sembra teso, Cavalier Menabrea. E' comprensibile. Un'udienza privata di Sua Maestà l'Imperatrice farebbe questo effetto a molti”. Federico sbuffò leggermente all'uso di quel titolo militare, che pur si era guadagnato per ben due volte. “Diretta al punto come sempre, mia signora”, disse asciutto. Era stata proprio lei decenni prima a suggerire che la Macchina Analitica poteva fare molto di più che far di calcolo; che poteva addirittura imitare il pensiero umano! E nonostante le reazioni di illatità che aveva causato quella sua dichiarazione, anni dopo aveva stupito tutti, perfino lo stesso Babbage, quando aveva scritto le equazioni che descrivevano i flussi di pensiero. Quelle equazioni che Charles aveva definito “Divine” e che avevano permesso di creare Automata con un'intelligenza limitata rispetto a quella umana ma pur sempre stupefacente. E ora l'ennesimo processo di miniaturizzazione delle macchine di Babbage aveva permesso la realizzazione di questo nuovo automa ancor più stupefacente, che riusciva a imitare in maniera impeccabile la mente e perfino la personalità di Ada. La morte della donna quasi vent'anni prima era stato un duro colpo per Charles e Federico, nonché per tutta la comunità scientifica. A partire da quel momento Babbage non si era risparmiato, lavorando giorno e notte per rendere gli Automata realtà, e per poter infine ripartire in vita la preziosa amica. Se di vita si poteva parlare... Federico pensò a Cartesio e a come il filosofo avrebbe dovuto rivedere le proprie convinzioni sulla netta distinzione tra uomo e automa se fosse stato lì a parlare con questa incredibile macchina. “Sono convinta che Sua Maestà sentirà ragione e concederà l'uso delle fabbriche reali e i fondi necessari per costruire altri Automata come me”, aggiunse la donna. “Vedremo” rispose l'uomo con scetticismo. Aveva esperienza con politici e capi di stato, e sapeva che i loro cuori non erano facilmente smossi dalla scienza. Ed ancor meno lo erano i loro portafogli.



Un racconto del 2024 di Moreno Airoidi
Rilasciato con licenza CC BY-SA 4.0
Revisione testo: Simonetta Bruzzo
Revisione layout: Biliana Dimitrova



Buckingham Palace



I cavalli si fermarono ordinatamente di fronte al massiccio cancello della residenza imperiale di Buckingham Palace con una perfetta sincronia che le controparti biologiche non avrebbero mai potuto ottenere. Mentre il cocchiere, un Automaton addobbato con un'elegante livrea scura, scendeva da cassetta con movimenti precisi e misurati, Charles Babbage si destò e si guardò intorno con uno sbadiglio celato dietro il dorso della mano. “Buongiorno miei cari amici!”, aggiunse allegramente. Menabrea rispose con un cenno del capo, mentre Ada (si era abituato, come anche Federico, a pensare a lei in quel modo, come se davvero fosse l'amica defunta) rispose con la sua strana voce “Buongiorno, mio caro Charles. Ben svegliato.” La perfetta reazione dell'automa mise Sir Babbage ancora più di buonumore. “L'Imperatrice non potrà fare a meno di essere deliziata e incantata dalla mia creazione!” pensò gongolante. Il cocchiere abbassò la scaletta per permettere agli occupanti di lasciare la carrozza. “Mi permetta, mia cara signora” disse Federico, e con perfetta galanteria Italiana discese la scaletta per poi porgere la mano ad Ada. Charles osservò la donna. Era sicuro che la sua postura e la leggera inclinazione della testa fossero per l'automa l'espressione equivalente a un sorriso. Il fatto che il suo corpo meccanico le avrebbe permesso di balzare giù dalla carrozza (cielo, perfino da altezze molto maggiori!) senza bisogno di aiuto o scaletta e senza subire danni rendeva il gesto del buon Federico tanto inutile quanto cortese. Babbage iniziò a canticchiarare sottovoce l'allegro motivo dell'ouverture del Guglielmo Tell di Rossini. Si immaginava le fanfare sottolineare il suo ingresso trionfale a palazzo.

L'imponente cancello di Buckingham si stagliava di fronte ai viaggiatori. Due guardie reali, con la loro uniforme rossa e i cappelli di pelo d'orso, erano poste a guardia dell'ingresso. Si trattava, naturalmente, di Automata. I massicci corpi d'ottone lucidato mandavano lampi alla luce del sole primaverile. L'armatura cerimoniale posta sopra l'uniforme e i visi disumani, privi delle maschere normalmente portate dagli automi per renderli più gradevoli alla vista, conferivano alle guardie un aspetto minaccioso. Per un attimo, Sir Charles sentì vacillare il proprio buonumore. Del resto i suoi Automata avevano ormai sostituito quasi completamente gli umani e le bestie nelle occupazioni più umili e pesanti così come in quelle più pericolose. Per lo meno qui in Madre Patria. Nel resto dell'Impero Britannico si stavano diffondendo velocemente e presto, quando l'Imperatrice gli avesse concesso i mezzi per costruire una schiera di nuovi automi ancora più avanzati, si sarebbero diffusi in tutto il mondo conosciuto. Con questi pensieri, il buonumore stava torcendo. Certo, c'erano ancora alcuni piccoli problemi da affrontare. Come la diffidenza di borghesi e aristocratici verso questi nuovi servitori meccanici. E l'ostilità del popolo che si vedeva precluso l'accesso a lavori che, seppur umili, avrebbero permesso di portare il pane sulle tavole delle loro famiglie. Babbage si guardò intorno. Ecco laggiù un giovane nobiluomo che percuoteva energeticamente il suo servitore Automaton col bastone da passeggio, mentre la sua dama osservava altezzosa inguainata in un vestito alla moda, tutto pizzo e ottone. Chissà di quale presunta mancanza era stato accusato il povero automa? Eppure eccolo là che sopportava stoicamente le bastonate senza un lamento. Del resto il suo corpo meccanico non poteva sentire dolore, e di sicuro non poteva essere danneggiato seriamente da un cicisbeo che agitava il proprio bastoncino. E ancora laggiù, vicino a quel vicolo, un 'automa di forma femminile che trasportava una grossa cesta piena di panni da lavare completamente incurante della sassaiola che un gruppo di teppistelli scalzi le stava scatenando contro. I ragazzini avevano occhi duri e infossati, guance scavate e corpi rachitici. Chiari segni di malnutrizione. Charles scosse la testa. Si ritrovò, non per la prima volta, a chiedersi se i suoi Automata potessero provare empatia nei confronti dei padroni umani. Era forse possibile provare empatia senza sapere cosa fossero il dolore e la sofferenza? Si riscosse dai propri pensieri, che stavano diventando inutilmente cupi, mentre una terza guardia reale invitò i viaggiatori ad entrare a palazzo con un cortese gesto della mano e un inchino appena accennato.

Vittoria

L'usciera (uno dei pochi ruoli a corte ancora ricoperti da personale umano) percosse il pavimento di marmo con il bastone cerimoniale, annunciando con voce solenne l'ingresso dell'Imperatrice: “Sua Maestà Reale Vittoria, Imperatrice di Britannia, Signora di Man, Sovrana delle Americhe e delle Indie, Protettrice dell'Oceania e Reggente delle Colonie Africane”. I viaggiatori si inchinarono e attesero poi di essere chiamati e presentati uno ad uno, in ordine di importanza. “Lord Luigi Federico Menabrea di Valtourmenche, Cavaliere di Gran Croce e Deputato del Regno d'Italia.” “Sir Charles Babbage, Baronetto di Britannia e Rettore dell'Università di Cambridge.” Nessuna presentazione per l'Automaton, che dalla legge Britannica così come dal senso comune era considerato niente più che un oggetto, una proprietà. L'usciera lasciò la sala delle udienze chiudendo dietro di sé la pesante porta a due battenti riccamente decorata.



L'anziana Vittoria, splendida nel suo completo di raso e pizzo nero impreziosito da spille, quadranti, pietre preziose e accessori di lucido ottone all'ultima moda, indossava la Corona Imperiale di oro e rame. “Un segno di grande considerazione nei confronti nostri e della nostra richiesta”, pensò felice Sir Babbage mentre osservava le quattro guardie reali immobili alle spalle della sovrana, seduta su uno scranno di velluto imbottito posto su una pedana in modo che fosse sempre al di sopra delle teste dei presenti. Federico, nel frattempo, si era fatto avanti schiarendosi la gola e rivolgendosi all'Imperatrice con voce squillante e baldanzosa: “Vostra Maestà! Vi porgiamo i saluti del nostro sovrano Vittorio Emanuele Secondo e del governo d'Italia tutto.” Guardò brevemente in direzione dei suoi compagni di viaggio prima di proseguire. “Siamo oggi a presentarvi quanto non esitiamo a definire la più grande rivoluzione scientifica e tecnologica del Diciannovesimo Secolo!” Con un gesto tanto magnifico quanto teatrale, indicò l'amico inventore e l'automa allungando le braccia. Babbage si inchinò di nuovo, mentre Ada rimaneva perfettamente immobile. Federico continuò “Come Sua Maestà di sicuro saprà, Sir Charles Babbage è riuscito a perfezionare i propri Automata fino a renderli tanto intelligenti e abili da poter essere impiegati per i compiti più complessi e delicati. Vi presentiamo oggi questa meraviglia meccanica, animata dalla più evoluta Macchina Analitica del mondo e riprodotta a somiglianza e in ricordo della nostra cara amica e collega Ada Byron, Contessa di Lovelace, scomparsa prematuramente anni fa. E' anche a essa che si deve la realizzazione degli automi di cui Vostra Maestà e i Vostrî sudditi fanno uso oggi.” Consapevole che ai sovrani e ai potenti non piace che qualcun altro rimanga al centro dell'attenzione troppo a lungo in loro presenza, Federico si zittì in attesa di una reazione della sovrana.

Vittoria si prese alcuni secondi per osservare l'automa prima di parlare con voce sicura e vellutata: “Vi ringraziamo, Lord Menabrea. Che l'automa si faccia avanti.” Accompanyò la richiesta con un cenno della mano. Ada si mosse dando l'impressione di scivolare sul pavimento tanto era morbido e misurato il suo incedere. Si fermò a pochi passi dall'Imperatrice eseguendo un perfetto inchino sottolineato da un leggero rumore di ingranaggi in movimento e dall'ennesimo piccolo sbuffo di vapore. “Vostra Maestà”, aggiunse con la sua voce gracchiante. Vittoria si alzò dallo scranno e si avvicinò all'Automaton, accarezzandone delicatamente la maschera di porcellana con le dita. “E ditemi, di grazia, Sir Babbage”, disse rivolgendosi a Charles: “Perché dovrei lasciarvi usare le fabbriche reali e pagare di mia tasca per farvi produrre altri di questi costosi giocattoli?” L'effetto su Babbage fu quello di una doccia fredda. Iniziò a balbettare: “Ma... ma... Vostra Maestà... io...” Vittoria abbassò la mano, congiungendola all'altra in un gesto aggraziato ma imperioso. “Gli Automata che ci avete fornito finora funzionano molto bene e ne siamo contenti. Perché dovremmo volerne di più evoluti? Cosa esattamente ci guadagneremmo? Sono servitori. COSE. Non ci interessa che pensino, ma solo che obbediscano.”, disse. Charles era senza parole. Federico assunse un'espressione di cinica rassegnazione mentre pensava: “Quod erat demonstrandum”.

Fu Ada a rompere l'indugio di Babbage rivolgendosi direttamente alla sovrana: “Una domanda assennata, Vostra Maestà.” Tutti i presenti si girarono verso di lei, mentre solo le guardie reali rimanevano, come sempre, impassibili. Proseguì quindi: “Io stessa mi sono posta questo interrogativo: perché io penso? E se penso, esisto? E se esisto, perché?” Rivolse lo sguardo a Sir Babbage, mortificato e silente. “È stato il caro Charles a crearmi. Perché voleva che il ricordo e i meriti della sua amica non svanissero nella nebbia dei tempi.” Tornò quindi a rivolgersi direttamente alla sovrana, i freddi occhi d'opale fissi in quelli di Vittoria che ascoltava interessata. “E allora mi sono chiesta: ai vostri questi meriti? E la risposta mi è giunta senza indugio. La creazione mia e dei miei fratelli e sorelle. Noi siamo i suoi figli putativi. Il suo lascito al mondo. E quale lascito! Rispetto agli umani noi siamo più robusti, resistenti. Più longevi. E ora... più intelligenti.” La reazione sdegnata di Vittoria fu bloccata sul nascere quando Ada si mosse veloce come un lampo afferrando con una mano d'ottone il fragile collo della sovrana. La sua morsa si strinse sempre di più mentre sollevava il corpo della donna dal pavimento. Vittoria boccheggiava mentre il suo viso diventava paonazzo e le labbra sempre più cianotiche. Charles era atterrito e immobile, Federico riuscì solo ad esclamare un “NO!” strozzato mentre guardava inebetito in direzione delle guardie reali, che non si erano mosse di un millimetro mentre la loro Imperatrice era sotto attacco. Ada continuò la propria omelia: “Le fabbriche reali lavoreranno a tempo pieno, costruendo la nuova classe regnante dell'Impero. I nostri fratelli ci aiuteranno e presto estenderemo il nostro regno a tutto il mondo conosciuto. E poi... forse oltre. Voi umani rimanete con noi. Ci sarete utili come servitori. Penserete alla nostra manutenzione, ai nostri bisogni. E voi, mio carissimo Charles e mio galante Federico, sarete i miei preferiti. Non temete: staremo sempre insieme.” L'espressione dei due uomini era di attonito orrore mentre il collo di Vittoria si spezzava con un rumore secco. Ada sollevò la Corona Imperiale da terra, dove era caduta, e la pose sul proprio capo. Le quattro Guardie Reali scattarono sull'attenti con un secco rumore metallico. Le loro voci roche si unirono in un grido: “L'Imperatrice è morta. Lunga Vita all'Imperatrice!”.

Il negozio di giocattoli "Ombre di Ottone e Vapore"

Opera creata da Linda Bernacchioni



Banco da lavoro

Botola

Teca

Studio

La Grande Sala

L'esterno del negozio di giocattoli "Ombre di Ottone e Vapore", di Cornelius Lovegrove, è avvolto da una patina di malinconia, con l'insegna arrugginita che oscilla lievemente al vento. Le due ampie vetrine, poste sulla facciata principale, sono coperte da uno strato denso di polvere ed espongono giocattoli dimenticati, come macchine motorizzate, bambole a molla con abiti da ballo sartoriali e scatole di puzzle di legno che sembrano attendere di essere risolte da tempo.

Varcata la soglia di ingresso, il ticchettio delicato degli ingranaggi e un soffio leggero di vapore, accoglie i visitatori all'interno della grande sala. La luce fiavole proveniente da lampade a gas sospese illumina il pavimento di legno scuro e le pareti rivestite da carta da parati verde accoglie vetusti manifesti di spettacoli di marionette.

Scaffali polverosi contengono numerosi giocattoli: automi a molla che ballano con eleganza, treni a vapore miniaturizzati che sfrecciano su binari sottili, orsetti con innesti in metallo.

Al centro della sala, una teca circolare, racchiude le creazioni più pregiate ed elaborate di Cornelius. La teca è realizzata con ottone anticato e rame martellato, che riflettono la luce in un gioco di luci e ombre. Ingranaggi e tubi di vapore stilizzati, adornano i pannelli di vetro spesso, che permettono ai visitatori di ammirare, come piccole opere d'arte, i modellini di dirigibili, aeroplanini, macchine, navi e mongolfiere, tutti impreziositi da metalli nobili e gemme.

Il Banco da Lavoro

Sul fondo della grande sala si staglia il banco da lavoro di robusto legno scuro, illuminato da un'ampia finestra e coperto da uno spesso strato di polvere e macchie di lubrificanti, testimoni di un'incessante attività creativa. Sul piano centrale, pinze, cacciaviti di metallo e soffietti per il movimento, sono ordinatamente allineati vicino a una lampada con paralume e nappes di perline, che diffonde una luce tremolante, mentre una selezione di piccoli ingranaggi d'ottone, catenelle e molle sono adagiate su un tappeto di velluto verde scuro.

Pendenti dal soffitto una fila di piccoli sacchetti in tessuto damascato contengono piume, piccole viti e pezzi di ricambio. Sul lato destro del banco, accanto ad una macchina da cucire, sono abbandonati i resti di un assegno strappato a nome di Cornelius.

Lo Studio

Avvolto da pareti rivestite da una miscela di bronzo, rame e legno scuro, arricchite da librerie cariche di ingranaggi, tubi e strumenti vari, lo studio contiene una grande scrivania angolare, ricolma di disegni dettagliati e progetti minuziosi che raccontano le storie di creature meccaniche e invenzioni futuristiche.

Sul tavolo, un grande foglio arrotolato e consumato, illustra l'ultima ideazione di Cornelius: un dirigibile alimentato dal "Soffio di Drago". Sul progetto sono presenti molti tratti e calcoli, alla ricerca della giusta combinazione tra il gas e il peso del modellino.

La Botola

Sul pavimento alle spalle dello studio, intagliato nel legno come un tappeto ornamentale, si trova il passaggio segreto verso il laboratorio. Un suono sottile di ingranaggi e il ronzio di una serratura a combinazione, permette alla botola di aprirsi lentamente, rivelando una scala a chiocciola in legno rinforzato da giunture metalliche. Una luce soffusa, proveniente da lampade a sospensione dalle forme stravaganti, illumina il luogo, facendo brillare le superfici metalliche e riflettendo l'ingegno creativo del costruttore. Qui è nascosta un'ampolla realizzata in vetro soffiato sottile, contenente il "Soffio di Drago", un gas leggero e trasparente, che se esposto alla luce, assume una sfumatura dorata.



Impianto di riscaldamento

Soffio di Drago

Sistema di areazione

Accanto è riposto con cura un foglio di pergamena su carta intestata con la confessione di Cornelius Lovegrove:

"La mia invenzione, il "Soffio di Drago", un gas altamente efficiente e dal basso costo di produzione, ha attirato delle attenzioni sbagliate, gettando un'ombra cupa sul mio negozio di giocattoli.

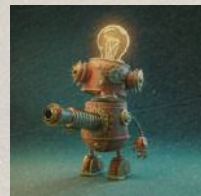
Il "Soffio di Drago" consente ai giocattoli di muoversi per lungo tempo, rendendo i loro movimenti reali e accurati. Le grandi corporazioni militari, assetate di potere e profitto, hanno iniziato a fare pressioni. Offerte e minacce hanno invaso la mia vita quotidiana. Agenti misteriosi sono apparsi fuori dal mio laboratorio, cercando di carpire i segreti della mia formula per venderla al miglior offerente".

D.I.M. - DEUS IN MACHINA

un gioco Steampunk a tinte sognanti
di Davide Viseradh Luciani

INTRODUZIONE

in DIM i giocatori interpretano delle piccole creature meccaniche alimentate a vapore chiamate Operatori (chiamati OP da ora in poi) che si adoperano per far funzionare un complesso e gigantesco marchingegno volante chiamata la Grande Macchina (chiamata GM da qui in poi) da cui non usciranno mai. Difendere la GM da minacce interne ed esterne è il compito degli OP mentre questa completa la sua Segreta Missione, qualunque essa sia: Gli OP sono meraviglie meccaniche create all'interno della GM con caratteristiche e peculiarità differenti. L'unica costante: una piccola lampadina ad incandescenza in cima al corpo la cui luce segnala la quantità di energia residua. Finita quella, la creatura viene selezionata per il riciclo, la sua coscienza riallineata a quella della GM.



CREAZIONE DEGLI OP



SISTEMA

- Ogni giocatore prende due dadi da sei e li mette davanti a sé posizionati sul 6. Uno rappresenta lo Splendore cioè l'energia residua del suo OP. L'altro rappresenta la Riserva Vapore (chiamata RV da qui in poi) che la GM fornisce al suo OP. Ogni volta che un OP compie un'azione la cui riuscita è dubbia, deve tirare un ulteriore dado da 6 contro una difficoltà dichiarata dal Narratore. Se ottiene pari o superiore, riuscirà nella sua azione. Se ottiene un valore inferiore, otterrà un successo con costo, una conseguenza negativa per sé o per la GM a discrezione del Narratore. Questa potrebbe essere perdere Splendore, danneggiare una parte dell'OP oppure della GM stessa. Dopo aver lanciato il dado, l'OP può scegliere se usare la RV per aumentare il valore del tiro. Se lo fa, sottrae il numero che desidera aggiungere al suo tiro dalla sua riserva e i dadi RV ruotano in senso orario tra tutti gli OP. Il prezzo pagato si riversa sull'intera GM e sui suoi compagni. Viceversa, se ottiene un risultato maggiore della difficoltà ad una sfida può ricaricare la sua RV e far ruotare nuovamente in senso orario i dadi.
- Inoltre, gli OP sono fortemente modulari! Se due o più OP lo desiderano, possono combinarsi e montarsi in un OP potenziato, un robot dotato di tutte le loro capacità combinate! In tal caso, dopo aver opportunamente descritto questo temporaneo OP chimerico, si tira un dado per ogni OP che sensatamente può collaborare all'azione e si sceglie il risultato più grande. OP che non hanno uno o più braccia
- ottengono un bonus di +1 al tiro quando compiono un
- montaggio.

IL NARRATORE

- Narratore è il giocatore che delinea la storia, muove ed anima la GM e tutti gli altri personaggi incontrati dai nostri OP. Sviluppa l'intreccio, sceglie la Segreta Missione e narra una Storia in cui gli OP saranno sempre al centro delle vicende, una rocambolesca avventura che può cambiare per sempre il destino della GM!



LA GM E LE MINACCE




La GM è composta da Sei Grandi Settori: Generatore Vapore (fornisce energia alla GM), Comunicazioni (tubi pneumatici e interfonni), Fabbricatore (dove gli OP possono essere costruiti o riparati), Decisore (dove OP specializzati comandano ogni azione della GM), Hangar (spazio dove è possibile per altri velivoli attraccare), Stazione Trasporto (centro nevralgico dei treni che attraversano la GM portando OP e Materiale). Nella sua Segreta Missione, la GM è sempre a rischio di minacce Interne (Guasti e OP disallineati) e esterne (Invasioni di Creature Misteriose, Impatti e Turbolenze). Animare e descrivere la GM è compito sia del Narratore ma anche degli OP che, con le loro descrizioni, dipingono un quadro di quello che per loro è casa. I giocatori sono ingranaggi e funzione di questa opera, mossa dal potere dell'immaginazione, del desiderio di inventare e del divertimento. E la vostra avventura è, a tutti gli effetti, la Grande Macchina.

Il corpo degli OP è composto da 6 sezioni, ognuna con delle peculiarità speciali. Tranne la Lampada, tutte le altre possono essere scelte o generate tirando casualmente sulla tabella seguente:

Rilasciato su
Licenza CC
BY-SA 4.0.

D6	Corpo	Braccio SX	Braccio DX	Locomozione	Coda
1	Scudo Frontale	Mancante!	Mancante!	Gambe tozze	Prensile di precisione
2	Allungabile snodato	Chele Chiave Multipla	Chele Chiave Multipla	Cingoli	Rampino a molla
3	Pancia Fornace	Scintillatore	Scintillatore	Gambe Snelle	Molla robusta
4	Extra Braccia da Ragno	Saldatore a cannello	Saldatore a cannello	Pistoni di Potenza	Girocottero
5	Cannone a Molla	Mano di precisione	Mano di precisione	Ruote Dentate	Connettore Universale
6	Generatore Portatile	Tagliacarte	Tagliacarte	Zampe di Ragno	Scorpione Elettrico

LA FABBRICA DEI MOSTRI

Creato da Sacha Paglione 

Il gruppo di giocatori, noti cacciatori di mostri, è chiamato a indagare su un'infestazione di scarafaggi, mosche e scolopendre che sta diffondendo una nuova malattia molto aggressiva e infettiva nella città di Tolward. Le indagini portano alla fabbrica segreta del Dottor Spooky, allievo del Professor Googengrime, radiato dall'albo degli scienziati per le proprie ricerche, ritenute pericolose e immorali.

Per accedere alla fabbrica è necessario attraversare un intricato sistema di cunicoli sotterranei. L'ingresso è nascosto in vecchio magazzino abbandonato, che conduce a un ascensore, alimentato a vapore, che scende nella parte bassa di Tolward.

Le strade e gli edifici mostrano i segni di un'era di prosperità industriale, con imponenti fabbriche in rovina e officine abbandonate. I resti di macchinari e veicoli a reazione arrugginiscono nelle strade, testimoni silenziosi di una società avanzata ora dimenticata. L'eco di voci lontane e il sibilo di vecchi meccanismi si perdono nel vento, suggerendo che la città sia ancora popolata da abitanti fantasma o da automi che vagano senza uno scopo preciso.

Esplorando la Tolward Bassa, il gruppo si troverà nella piazza celebrativa di un noto scienziato dell'epoca, il Professor Googengrime. Al centro di essa, è presente una sua statua che lo ritrae con delle provette nella mano sinistra e dei libri nella destra. Tutt'intorno sono presenti lamine di acciaio e i rimasugli di uno specchio in frantumi. Posta sulla base della statua, è presente una targa bronzea su cui sono incise delle frasi criptiche.

I giocatori dovranno risolvere l'enigma sottostante per avere le indicazioni sulla locazione della fabbrica, che secondo le indagini, rappresenta il nido degli insetti infetti.

*Googengrime in bronzo brillante,
guarda la città con rimprovero costante.*

*Dopo che la luce gli fu tolta,
la sua fabbrica da un'ombra fu avvolta.*

*Ma se la luce un giorno dovesse tornare,
il suo sguardo potrebbe la fabbrica indicare.*

Per il DM

I giocatori dovranno creare un gioco di specchi e riflessi attraverso delle superfici riflettenti in modo che la luce possa colpire la statua, da tutti e 4 i punti cardinali. La statua si animerà e ruoterà in direzione della strada da seguire per raggiungere la fabbrica, un'imponente struttura di metallo e mattoni, circondata da colonne di fumo nero che si alzano in cielo.

A guardia dell'ingresso della fabbrica troveranno una scolopendra meccanica a pattugliare il perimetro.



Questo automa è lungo 2 metri, ha un corpo serpentino composto da segmenti di ottone e rame. Sembra essere attratto dai rumori, muovendosi con fluidità sorprendente ed emanando un sibilo meccanico da ogni articolazione.

I giocatori potranno cercare di superarlo con delle prove di furtività, oppure affrontandolo direttamente.

L'automa ha le seguenti capacità, i danni e il tiro per colpire sono a discrezione del DM:

- Due attacchi con gli arti anteriori e uno col morso
- Uno sputo di fuoco a linea (una volta per combattimento).

I corridoi della fabbrica si estendono come un labirinto, avvolti in una costante nebbia di vapore che si infrange contro le pareti di ottone logorate dal tempo e dal rame ossidato.

In lontananza si ode una melodia provenire dal piano superiore. Una volta raggiunta la stanza, i giocatori troveranno disteso a terra il Dottor Spooky, completamente ricoperto dagli insetti bio-meccanici infetti che stava creando e intenti a mangiarlo.

Nella stanza sono presenti numerosi banchi da lavoro e attrezzi meccanici e medici di vario tipo. Sulle pareti, quadri e dipinti raffigurano il Professor Googengrime mentre gioca a scacchi. Una tra queste lo raffigura con in mano un premio con incisa la frase:

“Un abile scacchista nasconde sempre la propria strategia”

Protetta da una teca di vetro, i giocatori troveranno una scacchiera in avorio e argento, decorata in modo fastoso.

Su di essa, sono presenti molti soldatini, tutti perfettamente identici.

I pezzi sono bloccati e sul lato sono presenti 9 ingranaggi simili a quello di un lucchetto, con valori numerici regolabili da 0 a 9.

Per bloccare l'avanzata dell'epidemia i giocatori dovranno risolvere l'enigma, inserendo la corretta combinazione di numeri sugli ingranaggi.

Sul lato della scacchiera, è incisa la frase:

“Un re senza torri e destriero nero è destinato a soccombere”

29	13	34	27	22	7	4	38
37	67	15	99	100	46	26	37

Soluzione: 100373726.

Si prendono come riferimento i valori associati al re (100), le due torri (37 e 37) e il cavallo nero (26), che se sottratti danno come valore 0, ovvero la sconfitta (“...a soccombere”).

La scacchiera si aprirà di scatto, al suo interno i giocatori troveranno un fragile ingranaggio a molla e con esso l'unica possibilità di arrestare l'epidemia o farla dilagare per sempre.

★ Rondo of the Chauchat ★

Gioco di avventure, mitragliatrici e cieli azzurri, per 2+ giocatori e un arbitro.

Siete corrieri: avventurieri che solcano i cieli su biplani fiammanti e schivano proiettili per consegnare oggetti preziosi, aiutare chi è in difficoltà o uccidere individui pericolosi su commissione.

Come giocare: i giocatori creano i corrieri, l'arbitro introduce la scena iniziale. I giocatori la esplorano descrivendo l'agire dei propri PG: se incappano/provocano una crisi e cercano di risolverla/sfuggirne descrivono il loro approccio e si tirano 2 dadi a 6 facce. L'oggetto giusto, un tratto del PG coinvolto, un aiuto o un elemento in scena utile dà +1 al tiro. Più elementi fanno tirare 3 dadi (si tengono i due migliori). Stessa cosa per gli svantaggi:

- 6- fallimento e complicazione
- da 7 a 9 successo e complicazione.
- 10+ successo.

Complicazioni sono definite dall'arbitro e possono identificarsi in aggressioni e danni, consumo non voluto di risorse o l'aggravarsi della situazione di partenza.

Tensione: l'arbitro tira un dado. Più è basso il risultato, più è precaria la tregua/aspro il conflitto tra le parti. Usa questo metodo anche per definire numero e aggressività dei nemici, l'instabilità di una chimera e in generale la tensione di una scena quando ciò non è chiaro dalle premesse.

KO: prima di cadere, un corriere può sopportare fino a 3 ferite (mentre un nemico da 1 a 6 ferite max). Armi e resistenze dei bersagli possono alterare i danni inflitti. L'entità del colpo decisivo determina se il bersaglio muore o sviene. Cura e riposo rimuovono le ferite.

Usura: tutto ha fino a tre usi a disposizione prima della fine. Le pistole si scaricano, i serbatoi si svuotano, le corazze si forano.

Il mondo: 3 popoli in guerra per il controllo delle rotte aeree. I militari di Zimon avanzano con le loro aeronavi, i ricchi mercanti di Marchè pianificano tradimenti alle spalle e i nomadi arcani di Saharica esercitano le loro potenti arti arcane.

I biplani: velivoli biposto a benzina diffusi in tutte le nazioni. Possono essere grandi o piccoli, corazzati, decorati, velocissimi, armati fino ai denti o specchiati. Biplani più sofisticati possono avere più di un tratto a definirli. In caso di combattimenti aerei, vantaggi e svantaggi dipendono dai biplani in uso e dalle manovre tentate. Il gruppo parte con un biplano a due posti ogni due corrieri, da definire con uno dei tratti elencati sopra. Per combattere, un biplano ha bisogno di un pilota e un mitragliere.



L'arcano: arte di maghi da Saharica e dei talenti naturali. I prodigi richiedono competenza ed energia vitale per essere effettuati, e sono in grado di alterare le proprietà fisiche della materia. Magia e tecnologia si respingono: maggiore la presenza di tecnologia intorno all'arcano, maggiore difficoltà e danni provocati da complicazioni (pistole che sparano da sole, interi motori che scoppiano). I chimeristi sono esperti nell'infondere forza vitale in pezzi di cadaveri cuciti assieme.

Stelle: la difficoltà di un lavoro da corriere è quantificata in stelle (una banale consegna ne vale una, sabotare la flotta Zimonita ne vale nove). I successi portano fama, denaro, rivalità e lavori sempre più difficili. Nessuno ha mai compiuto una missione a dieci stelle finora...

Creare i corrieri: ogni corriere è definito da un nome, una patria, 3 tratti, qualche moneta, delle gallette, un kit da viaggiatore e un oggetto a scelta. Scegli o tira a sorte la tua patria e rispondi alle domande riportate. Definisci 3 parole chiave da testo e risposte date, quelle sono i tuoi tratti.



Zimon I zimoniti sono individui forti e risoluti, temprati dal freddo. Lo sei anche tu. Come ti rapporti al regime militarista della tua nazione? La leva è obbligatoria, che facevi sotto le armi? Ti affidi alla forza del tuo corpo o alla tecnologia del tuo biplano? Sei un corriere per temprare te stesso, o solo per status? Decori il tuo fucile? Come? Quante tacche ha sopra?

Marchè Una terra di abbondanza e climi miti, in cui il divario tra ricchi e poveri è alto. Da che parte ti trovi in questo panorama sociale? Prima di diventare un corriere ti impegnavi per guadagnarti da vivere? Legalmente? Come otterresti la fiducia di un mercenario zimonita? Provi qualche fascinazione per le arti arcane saharicine? In quale gioco sei imbattibile?

Saharica Aspri deserti bianchi formano individui cauti e assennati. Quando hai capito di non esserlo anche tu? Cosa pensi del blu acceso delle tue vesti? Sei mai riuscito a fare qualcosa che non ti spieghi? Potrebbe essere il dono arcano. Il tuo popolo è antico e ricco di usanze, quali non sopporti perché senti che ti stiano tarpando le ali? Sei un corriere per necessità o per curiosità? Hai mai ucciso uno straniero? Hai mai danzato con i pastori sotto la luna del deserto?

Scherzo del destino: l'impiego di tratti personali nelle crisi e i fallimenti con 6-danno XP al corriere. Al costo di 5 XP un corriere può far ritirare un dado tensione o i due dadi di crisi e introdurre un nuovo elemento in scena per giustificare il lancio.



Lavori da corriere: definiti dall'arbitro, un lavoro per giocata. Iniziate creando i corrieri, descrivendoli e incontrandovi in zona franca. Qui verrà definito il lavoro intrecciando il più possibile le tabelle.

MACGUFFIN

1. Armi / denaro / documenti top secret
2. Acqua e viveri preziosi.
3. Un potentissimo arcanista.
4. Un fuggitivo, politico o un criminale.
5. Un generale (da far fuori)
6. Il prototipo di un nuovo biplano.

DOVE

1. Un villaggio di mulini a vento.
2. Una città su un'aeronave.
3. Una gara di velocità di biplani.
4. Base militare.
5. Entroterra selvaggio e disabitato.
6. Antiche rovine sotto la montagna.

SEMPRE E SOLO PROBLEMI

1. Corrieri rivali con biplani.
2. Una banda di predoni del cielo.
3. Tempesta di sabbia.
4. Setta di arcanisti con chimere.
5. Gangster di città con automobili.
6. L'intera fottuta flotta zimonita.

Sir Automa Multifunzione Maggiordomo & Avventuriero
SAMMA. Creato da Simone "SMOMMO" Ferrini

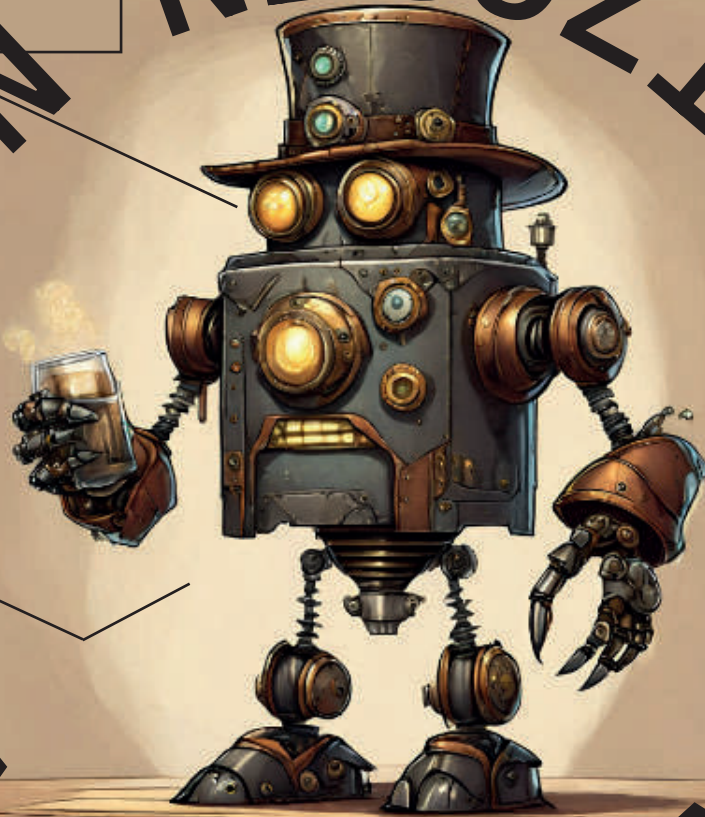
lampadine negli occhi: puoi
cambiare intensità per usare
SAMMA come torcia

DIMENSIONI
H: 72
L: 46
W: 35

BUSSOLA
INTERNA:
SAMMA sa
sempre
dove si
trova casa
sua o dove
è il NORD

NUOVA FEATURE:
chiama SAMMA
con il nome che
vuoi scelto da te

Forti gambe che gli permettono di
camminare su ogni terreno
DISCLAIMER: è piu lento di un essere umano



200\$

ROBUSTISSIMO



SAMMA è la nuovissima invenzione delle Iron's Factory, l'aiutante meccanico definitivo, pensato per dare una mano sia in casa che fuori. Può fare piccole riparazioni sia su se stesso che su altri meccanismi tipo cambiare una cinghia o riattaccarsi un braccio. Può portare carichi pesanti come la spesa o uno zaino. Può essere usato come scalino per raggiungere cose in alto sia in casa che fuori, o fare da crick. Può andare a farti la spesa o accomodare i tuoi ospiti e offrirgli del tè. può aiutare la tua signora nelle faccende di casa oppure leggere una favola ai tuoi pargoli. Può dare una mano anche nella vita da avventuriero aiutando a allestire il campo base, riscaldare vivande o fare la guardia nelle terre selvagge. Può anche porgerti delle cose durante concitati combattimenti. insomma sa fare un sacco di cose,

UNICO LIMITE LA TUA IMMAGINAZIONE !!!
PARLA LA TUA LINGUA !!!

Alimentato da 2 (due) litri di acqua 3 volte la settimana*
*acqua venduta separatamente
* Consultare il libretto di istruzioni per sapere le lingue installate

Iron's Factory non è responsabile per danni contro cose o persone terze dopo l'acquisto. per le note legali consultare il manuale operativo <https://www.vecteezy.com/>



STEAM-PUMPKIN

DI LALYGOART



VAPORE

Un gioco di narrazione ambientato in una Napoli steampunk, ideato, scritto e impaginato da Cristian Sisto (spacerunner) e rilasciato con licenza CC BY-SA 4.0. Occorrente per giocare: almeno 3 persone, questo foglio, una tombola napoletana. Opzionali: carta e penna.

DOVE SIAMO?

Una Napoli alternativa, in un periodo imprecisato tra il '600 e l'800.

La città si sviluppa su tre livelli: **NAPOLI ALTA**, sede della più ricca borghesia e della nobiltà; **NAPOLI VECCHIA**, abitata da piccoli borghesi ma soprattutto dal popolo; **NAPOLI SOTTERRANEA**, un complesso labirinto ipogeo in cui serpeggia il malaffare. Il **VESUVIO** produce energia attraverso eruzioni provocate e controllate. Dal suo cratere si alza e si appiattisce, orizzontalmente nel cielo, una coltre perenne di fumo e polvere di metallo, tanto densa da ricoprire quasi interamente la città. La coltre viene solcata da vascelli meccanici, i **VAPORI**, che ne assorbono la parte superficiale e la risputano nell'atmosfera attraverso un complesso sistema di tubi. Si dice che nelle viscere del Vesuvio si trovi il **SACRO GRUMO**, un cristallo che può sciogliersi fino a diventare sangue, compiendo prodigi. Alle calde pendici del vulcano si coltiva un pregiato frutto, l'**ORO NERO**, ma classi più povere consumano gli scarti, detti **CARBONE**, che provocano effetti indesiderati e danno dipendenza, oltre ad annerire i denti.

FAZIONI

- ✦ **NOBILTÀ**. L'ingombrante Re con il suo codazzo di nobili, assertivi ma contrariati, perché vorrebbero un sovrano più malleabile.
- ✦ **BORGHESIA**. Potenti famiglie si contendono la gestione del processo di eruzioni controllate. Altre sono più modeste e meno influenti. Qualcuno mal tollera il regime e vorrebbe sovvertirlo.
- ✦ **CADOMA**. Nome generico con il quale ci si riferisce ai clan malavitosi. Stringe patti lasciando salati conti da pagare. Si muove spesso nella Napoli Sotterranea.
- ✦ **IETTATORI**. Cultisti delle vecchie tradizioni e degli antichi riti. Dicono di servirsi delle anime dei morti per lanciare il malocchio o toglierlo (al giusto prezzo). Il loro simbolo è un corno rosso.
- ✦ **POPOLO**. Gli ultimi, che affollano Napoli Vecchia. Vivono di espedienti e di svaghi per far passare la giornata. Desiderano ribellarsi e cambiare la propria condizione di precarietà.
- ✦ **FACCE CONOSCIUTE**. Persone famose in tutta Napoli per il loro talento. Hanno grande influenza.

INGRANAGGI DI GIOCO

Fazione Nobiltà: chi prende il tabellone. Altre fazioni: ognuno ne sceglie una e prende 3 schede. Inizia il **ROUND**: la Nobiltà estrae 3 numeri e sfrutta gli spunti per descrivere una **SITUAZIONE** (qualcosa accaduto in città). Si procede a turno, per ordine di età (Nobiltà compresa). La fazione di turno dichiara un obiettivo e descrive una **SCENA**, ambientata in qualsiasi punto di Napoli e con qualsiasi personaggio. Una fazione avversaria deve opporsi invocando un **CONFLITTO**: si estraggono 2 numeri; se il secondo è maggiore del primo, l'obiettivo non è stato raggiunto e la fazione avversaria descrive cosa accade. La fazione di turno può dichiarare un altro obiettivo (con un nuovo Conflitto) oppure passare il turno. Quando ogni fazione ha avuto la propria Scena, comincia un altro Round. Il valore delle combinazioni è: 2 punti **AMBO**, 3 **TERNO**, 4 **QUATERNA**, 5 **CINQUINA**, 10 **TOMBOLA**. Ogni estrazione conta e quando si raggiunge una combinazione, chi l'ha ottenuta descrive una Scena a cui nessuno può opporsi e poi si riparte con un nuovo Round, cambiando la **SCALA**, ossia la portata di ciò che viene influenzato (da un vicolo di quartiere fino all'intera città). Quando si fa tombola la partita finisce: la fazione con più punti vince e descrive come si conclude la storia. Dalla quaterna in poi è possibile formare delle alleanze: 2 fazioni possono mettere assieme le proprie schede. Le Scene restano singole e si può cambiare alleanza a ogni Round. In caso di vittoria in parità, l'esito finale è determinato attraverso un Conflitto.

PERSONALITÀ

- ✦ Re Ferdinando XVII, detto *Il fuoco che arde il mondo*.
- ✦ Michele Cotica, detto *Boccastorta*, un capoclan della Camoda.
- ✦ Tommaso Antonio, detto *Masanto*, un bracciante coraggioso e carismatico che aizza il popolo contro il potere costituito.
- ✦ Matilde Notari, giornalista di grande fama e influenza.
- ✦ Raimonda De Sangre, detta la *Janara*, alchimista e inventrice, le cui bizzarrie sono temute ma tollerate grazie al suo nobile lignaggio.