



I RISVEGLIATI

AMBIENTAZIONE PER LUX ET UMBRA

DI ALEX NUZZI

E ROBERTO GRASSI





LICENZA D'USO

Condividere – riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato.

Modificare – remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere Il licenziante non può revocare questi diritti fin tanto che tu rispetti i termini della licenza.

Alle seguenti condizioni.

Attribuzione – Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.

NonCommerciale – Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.

StessaLicenza – Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Divieto di restrizioni aggiuntive – Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

Questo testo è una sintesi del testo completo della licenza disponibile a questo link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>

Immagine di copertina: https://it.123rf.com/profile_hugolacasse

PARTE 0

NOTE TECNICHE DI ADATTAMENTO



*La rete di poteri creata dagli Antichi è fitta ed intricata.
Sette, Culti, Organizzazioni segrete, Nobili famiglie:
i loro tentacoli arrivano ovunque...*

ADATTAMENTO A LUX ET UMBRA

L'adattamento dei Risvegliati a Lux et Umbra è stato relativamente semplice (nota: è necessario leggere il manuale base di Lux et Umbra per comprendere questo adattamento).

Le parti facili sono consistite nel sostituire il Male (pervasivo ed immortale in Lux et Umbra) con i Rettiliani, che tengono il mondo nell'oscurità e non vogliono che trapeli il Segreto che li rende immortali. In questo senso, anche la lenta caduta verso la corruzione del corpo e dell'anima viene sostituita dal fatto che i Personaggi possano lentamente convincersi a passare dalla parte dei Rettiliani, assecondando attivamente i loro oscuri propositi o – in alternativa – a tornare a vivere una vita "normale" decidendo volontariamente di tacere sulle Verità che sono state scoperte.

Le parti difficili sono consistite nel fatto di dover estendere gli archetipi giocabili includendone alcuni in più e soprattutto estendere la scheda dei Personaggi prevedendo i Legami e le motivazioni espliciti, cosa che non è presente in Lux et Umbra.

Si tratta di adattamenti necessari per venire incontro all'idea di Alex del gioco, che doveva avere alcuni "paletti" in più rispetto al framework di Lux et Umbra.

Noi ci abbiamo provato e pensiamo di aver fatto un buon lavoro. Ora, come sempre, il giudizio spetta a voi.

Alex Nuzzi e Roberto Grassi

PARTE I

CIO' CHE ACCADDE



Sono qui da tempo immemore.

*Conosciamo ben poco della religione dell'uomo ai tempi
del Neolitico. Gli studiosi balbettano ipotesi, ma in realtà non
sanno nulla...*

CIÒ CHE ACCADDE

Sono qui da tempo immemore.

Conosciamo ben poco della religione dell'uomo ai tempi del Neolitico. Gli studiosi balbettano ipotesi, ma in realtà non sanno nulla.

Chiamano Stonehenge un "osservatorio astronomico". Lo è stato certamente. Ma prima di tutto fu una Porta.

I Riti, le Pratiche che i nostri progenitori adottarono, permisero agli Antichi di giungere qui. Prima erano confinati nei nostri incubi, in dimensioni accessibili solo a Mistici e Sciamani. Dopo, invece, furono davvero tra noi.

Vennero accolti come Dei, perché è questo che gli uomini credevano che fossero. Ed Essi non li delusero: come Dei, senza pietà, ci dominarono.



La Loro presenza fu dapprima debole, sparuta. Per una ben precisa ragione: pochi esemplari potevano albergare solo per breve tempo in questa dimensione fisica. Per restare, avevano bisogno della nostra energia, della nostra carne e del nostro sangue.

E del nostro terrore.

Ciò avrebbe permesso agli Antichi di abitare fisicamente in questo piano di Realtà. E quelli che riuscirono a restare, dominarono gli uomini per i loro scopi. Assunsero il ruolo di Divinità temibili e testimonianze del loro passaggio si trovano nella storia umana, agli occhi di chi sa guardare.

Fummo come cavie nel loro laboratorio. Ci crebbero, imprimendo una direzione alla nostra evoluzione. Fondarono religioni spietate e portarono a noi i Rituali di sangue e la Magia. Unirono il loro patrimonio genetico con gli esseri di questo pianeta, dando vita a quelli che chiamammo Mostri e Alieni.

Ma, pur essendo potenti, erano pochi e non potevano essere ovunque. Nonostante i loro tentativi di controllo, ci evolvemmo, talvolta sfuggendo ai loro voleri.

Alcuni Risvegliati ci parlarono di loro. E li chiamarono Demoni. Naga. Nephilim.



Costoro ci misero in guardia circa l'illusione della Realtà. Chiamarono la Menzogna che ci avvolge "Maya" o "Avijjā". E ci Insegnarono la Santa Verità.

Ma solo pochi li ascoltarono.

In alcuni Luoghi della terra, al di là degli sguardi dei Rettiliani, giunsero altri Visitatori. Fondarono un regno di cui si sussurra ancora il nome. Atlantide. Una civiltà avanzata, elevata per Spirito e tecnologia, che prosperò a lungo.

Ma gli Antichi non si resero conto della minaccia che Atlantide costituiva per loro. Più evoluti degli esseri umani, gli Atlantidei non potevano essere facilmente asserviti: potevano essere solo eliminati.

Gli Dei cercarono di corrompere lentamente l'animo degli abitanti, scatenando gli eventi che posero fine al regno di Atlantide. Si dice che, da qualche parte, alcuni superstiti siano sopravvissuti, così come parte dei loro antichi manufatti. Si sussurra che, rivedendosi in noi, provino empatia per la nostra sorte. E che cerchino di aiutarci a combattere i tiranni che ci opprimono.

Il mondo andò avanti, e gli Antichi continuarono a creare per noi un mondo denso di minacce e terrore, nel quale avrebbero potuto prosperare sempre più liberamente. Malattie, guerre, carestie, violenze: non furono esclusivamente frutto dell'oscuro animo umano. Molte furono attentamente volute, create subdolamente dagli Antichi e dai loro Emissari.

Il terrore, la paura e l'angoscia scatenate da tali eventi fu-

rono una delizia per loro. di queste gli antichi si nutrivano, aumentando il loro numero su questo piano fisico della realtà, acquisendo nuovi poteri. Uno di essi gli avrebbe permesso di mutare fisicamente forma e spacciarsi per membri della nostra specie.

In numero sempre crescente, si fecero Carne, indossarono maschere e cominciarono ad occupare posti di primo piano nella scala sociale. Fondarono Società segrete, Ordini Misterici



dediti a pratiche Occulte. Tutte organizzazioni volte a nutrire, in un modo o nell'altro, la loro causa.

Rituali esoterici, rapimenti, sacrifici umani: ognuna di queste cose contribuiva ad amplificare la loro presenza, il loro ascendente sulla nostra specie. E più raffinate erano le loro strategie di controllo, più squisito e nutriente si faceva il nostro Terrore. Corruppero gli esseri umani promettendo loro Magia, Potere, Ricchezze.

Oggi come allora, siamo semplice bestiame che deve essere foraggiato per sfamare a sua volta. Dobbiamo nascere, crescere, consumare, lavorare, morire. Vivendo nell'ignoranza e nel terrore, intrappolati nella società che ci hanno costruito su misura: un labirinto per topi di laboratorio.

La rete di poteri creata dagli Antichi è fitta e intricata. Sette, Culti, Organizzazioni segrete, Nobili famiglie: i loro tentacoli arrivano ovunque; la loro ombra può stagliarsi in ogni dove.

Ma chi sa vedere, coglie le loro tracce.

Nel corso dei secoli, pochi hanno spazzato via la polvere dai loro occhi, osando guardare in faccia l'orrore.

“Noi sappiamo.

Noi abbiamo abbracciato la Verità.

Ed essa ci ha trasfigurato.”

Benvenuto nei Risvegliati.

PARTE II

ELEMENTI ED ISPIRAZIONE



La Loro presenza fu dapprima debole, sparuta. Per una ben precisa ragione: pochi esemplari potevano albergare solo per breve tempo in questa dimensione fisica.

PRECISAZIONI

Questo gioco è nato originariamente come un hack di Holy Truth, GdR fanta-ucronico creato da Giovanni Micolucci.

Con questo manuale viene adattato a Lux et Umbra, il framework horror di Levity creato da Roberto Grassi.

Lux et Umbra – I Risvegliati si ispira alla miriade di improbabili teorie cospirative che imperversano oramai da anni su internet, attraverso i social e sugli scaffali delle librerie.

IN BREVE

Il Conflitto proposto in “Lux et Umbra – I Risvegliati” è il seguente.

Da un lato ci sono i Rettiliani (e tutte le organizzazioni che con loro collaborano) che, con i loro rituali e poteri sovranaturali, dominano l'umanità dall'alba dei tempi. Creature di una dimensione diversa dalla nostra, si nutrono dell'energia psichica degli umani che permette a costoro di essere presenti fisicamente in questo mondo. Emozioni come paura, timore e terrore sono particolarmente prelibate, in quanto amplificano enormemente i poteri degli Antichi. Gli esseri umani non sono altro che schiavi: perfettamente integrati nella società profondamente influenzata dall'intervento degli Dei. Essi lavorano per i Rettiliani, li sostengono e fungono da sacche di cibo “psichico” per nutrirla. Gli Antichi occupano i posti di potere più importanti. Pilotano le decisioni di interi governi, spingendo gli esseri umani ad agire secondo la loro volontà e a vivere in un sottile e

perverso equilibrio tra paura e sottomissione

Dall'altro lato, invece, vi sono I Risvegliati, un gruppo di eletti esistito in differenti modalità nel corso della storia. L'organizzazione conosce la Verità e combatte per liberare l'umanità dalla prigionia.

ELEMENTI PROPOSTI DAL SETTING

Occulto, società segrete, alieni, artefatti prodigiosi, sette, lotte contro i tentativi di asservimento e di diffusione di terrorismo psicologico da parte dei poteri occulti... Insomma: tutta la letteratura a sfondo cospirazionista può essere inserita nel gioco.

In "Lux et Umbra - I Risvegliati" esiste quindi un potere occulto, strisciante, che domina il pianeta cercando di tenere gli



essere umani nell'ignoranza e nella paura, privandoli lentamente delle libertà conquistate con fatica nel corso della storia.

Pochi eletti (i cosiddetti Risvegliati) sono a conoscenza della Verità Nascosta, e lottano per essa venendo bollati come terroristi in una società che non solo non li riconosce, ma che addirittura li teme e li combatte.

ISPIRAZIONI

Se la versione base di Holy Truth si ispira a pellicole come "Equilibrium", in questo hack del gioco originale adattato per

Lux et Umbra, la "minaccia nascosta" che i Giocatori dovranno affrontare è invece meglio rappresentata da opere come "Essi Vivono" o "Matrix".

I Personaggi saranno membri della medesima squadra, una cellula segreta dei Risvegliati: un'organizzazione più grande e complessa che agisce nell'ombra dall'alba dei tempi, allo scopo di difendere gli esseri umani dalla minaccia dei Rettiliani.

Pensate alle gesta dei Personaggi ispirandovi a quelle compiute dalla "Quinta Colonna" nel telefilm "Visitors". Ispiratevi alla manipolazione delle masse tramite i media operata dagli alieni in "Essi Vivono" o dalla dia-



bolica Anna nella serie “Visitors”.

Tenete a mente che le gesta dei vostri Personaggi saranno inquadrate (e fatte passare) da parte dei media e degli organismi in mano agli Antichi come spietate azioni terroristiche.

In breve, vi troverete a combattere il Male in una posizione di netto svantaggio: non solo dovrete agire nell’ombra, ma potreste finire per essere condannati per i crimini commessi.

Inoltre sarete spesso messi all’angolo, e costretti a decidere se il fine giustifichi i mezzi.

TEMATICHE DEL GIOCO

Cosa siete disposti a sacrificare per sconfiggere il potere dei Rettiliani? Quanto in là volete spingervi per realizzare la vostra ricerca della Santa Verità? Avrete la tempra d’animo che serve per andare fino in fondo alla vostra crociata? Sarete disposti a scostare il velo di Maya e a guardare in faccia al vero aspetto della realtà? Soprattutto, avrete il coraggio di arrivare fino in fondo, o preferirete riaddormentarvi abbracciando l’illusione che Essi hanno costruito? O, forse, guardare nell’Abisso vi farà impazzire, tanto da spingervi ad allearvi con l’Oscurità che cercavate disperatamente di combattere?

È bene che queste tematiche siano rese note al tavolo prima di cominciare a giocare. Il gruppo di gioco deve comprendere e prendere atto che i Conflitti che il Narratore imposterà (e la conseguente fiction che verrà prodotta durante il gioco) toccheranno le tematiche di cui sopra.

In tal senso il Narratore dovrà “pizzicare” i Legami dei Personaggi, stimolare i Conflitti e colpire duro sui loro Affetti e sulla Motivazione che spinge i Personaggi dei Giocatori a fare parte dei Risvegliati.

Gli elementi di base forniti nel setting sono volutamente vaghi e poco definiti ma, si spera, evocativi: tale scelta è fatta per far sì che ogni gruppo di gioco possa, di comune accordo, inserire in questi “spazi bianchi” ciò che preferisce, soprattutto in caso di creazione dell’avventura mediante narrazione condivisa al tavolo, metodo di gioco che I Risvegliati tende a prediligere.

La premessa di base del setting è breve e precisa, ma i dettagli devono variare ed essere completati a seconda di quello che i Giocatori vorranno inserire nella campagna. In ogni caso, fonti inesauribili di spunti possono essere i siti, video e libri a tema cospirazionista: in particolar modo sono indicati quelli di David Icke.

NOTE

Si precisa che **gli autori del gioco non condividono nessuna delle teorie degli autori citati**. Trovano invece che esse siano fonte inesauribile di spunti per far viaggiare la fantasia e fornire ottime opportunità di gioco.

Questa è un'opera di fantasia. Ogni riferimento a fatti e persone realmente esistite è puramente casuale.

PARTE III

ABITANTI DEL MONDO



In numero sempre crescente, si fecero Carne, indossarono maschere e cominciarono ad occupare posti di primo piano nella scala sociale.

Fondarono Società segrete, Ordini Misterici dediti a pratiche Occulte. Tutte organizzazioni volte a nutrire, in un modo o nell'altro, la loro causa...

RETTILIANI

Gli Dei. I Creatori e Padroni dell'umanità intera. Come Dei, governano il mondo, servendosi degli umani per i loro capricci. Senza di loro, noi non saremmo.

Celando il loro volto possono essere ovunque: membri di antiche e nobili famiglie o figure chiave del potere. Gli Antichi ci nutrono e ci ingrassano, per poi nutrirsi di noi.

SENZ'ANIMA

Coloro che per denaro, potere o altri motivi si sono venduti ai Rettiliani.

Membri di sette religiose, misteriose organizzazioni, uomini potenti e altolocati, agenti di polizia e persino gente comune: tutti possono essere coinvolti. Manovalanza dei Rettiliani, sangue del nostro sangue.

Loro sanno. Ma scelgono di chiudere gli occhi e di nutrire l'incubo.

.MEZZOSANGUE

Frutto dell'unione tra gli Dei e gli umani. Dotati di particolari poteri e potenti percezioni, a volte consapevoli del loro essere; più spesso confusi circa la loro vera natura.

Imprevedibili, a causa della loro empatia per la razza umana. Il loro aspetto è normalmente umano, ma possono mutare in Rettile secondo il loro volere. A metà tra gli Dei e l'Uomo. Per chi si schiereranno?

DORMIENTI

La gente comune.

All'ombra della menzogna, vivono ignorando la Verità. Semplici schiavi della volontà degli Dei. Bestiame da nutrire, sacrificare e sbranare a Loro piacimento. Ricordate quando eravate uno di loro?

Era prima del Risveglio. Prima della Santa Verità.

PLEIADIANI

Un tempo furono Atlantidei.

Prima ancora, Pleiadiani. Quando il loro mondo cominciò a morire, essi si trasferirono in altri mondi.

Molti di loro giunsero sulla terra, dove fondarono il regno di Atlantide. Gli Antichi portarono Atlantide alla distruzione, poiché i suoi abitanti rappresentavano una minaccia troppo potente per i loro piani di conquista. Si dice però che alcuni di essi si salvarono.

Talvolta i sensitivi umani ricevono dei loro messaggi mediante canalizzazione. Ma sono veramente i Pleiadiani? E possiamo davvero fidarci di loro?

GRIGI

Il frutto dell'avanzata conoscenza degli Dei?

Si racconta che parte del loro patrimonio genetico sia quello degli Antichi e che parte, invece, appartenga ai primati

ed ai cetacei del pianeta terra. Alcune leggende narrano che essi furono creati migliaia di anni fa come schiavi al servizio degli Antichi. E che, ribellatisi poi al loro giogo, perseguano adesso scopi misteriosi e incomprensibili per la razza umana.

Ma tali racconti dicono il vero?

RISVEGLIATI

Nasci, cresci, compra, consuma, vivi e muori.

Tra la vita e la morte, solo la paura e l'Ignoranza.

Un tempo eravate così: un tempo dormivate. Ora, però, i vostri occhi sono aperti.

Ora sapete.



PARTE IV

SESSIONE 0



Nasci, cresci, compra, consuma, vivi e muori.

SESSIONE ZERO

In linea generale, il regolamento di gioco è quello di Lux et Umbra. Faremo riferimento ai termini tecnici utilizzati da quel manuale. La sessione Zero è quella sessione di gioco che precede la partita vera e propria. In essa, di comune accordo al tavolo, verranno fissati alcuni punti fondamentali assieme agli elementi che verranno esplorati in gioco.

Durante tale sessione, così come durante le altre partite, sono sempre attivi i Vetì da parte di tutto il gruppo di gioco.

CREAZIONE DELLA MAPPA

Decidete di comune accordo la città nella quale giocherete. Può essere una città davvero esistente, oppure una di vostra invenzione. Potete decidere persino di giocare nella vostra città, sempre che il gruppo sia d'accordo. La scelta sta a voi.

Una volta fatto questo, creerete una “mappa della città”. Questa parte del gioco consiste nel disegnare su un foglio delle locazioni di particolare interesse per i Personaggi. Per farlo, potreste anche utilizzare la mappa di una città realmente esistente e inserire le locazioni nelle varie zone.

Il **primo** elemento da creare è il vostro “**QUARTIER GENERALE**”. Descrivete dove avete piazzato la base della vostra cellula. È sotto un bar? È nascosta in un vecchio magazzino?

Lavorate di fantasia e di comune accordo per rendere la vostra base qualcosa di caratteristico.

Il **secondo** elemento da creare sono le **“LOCAZIONI IMPORTANTI”**. Per locazioni importanti si intendono Luoghi di particolare interesse con i quali ogni Personaggio ha un Legame. Consigliamo di stabilire almeno **tre** locazioni per Personaggio. Il processo consiste nel descrivere il nome della Locazione, seguito dal tipo di Legame che si ha con essa.

- ♦ una con un **Legame di carattere Positivo** per ogni Personaggio (es: “Club di Cospirazionisti nel quale riesco sempre a trovare informazioni”)
- ♦ una con un **Legame di carattere Negativo** per ogni Personaggio (es: “Il bar dei bikers. Ci ho fatto un paio di risse, in quel postaccio...”)
- ♦ una con un **Legame di carattere Neutro/Sconosciuto** per ogni Personaggio. In questo particolare caso non serve specificare il tipo di Legame, in quanto potrà essere scoperto in gioco. (es: il parco giochi, la chiesa)

Ecco alcuni esempi dai quali è possibile trarre ispirazione:

- ♦ Bar (“È il posto che frequento da una vita. Se voglio una



soffiata, è lì che devo andare”)

- ◆ Night Club (“Un covo di collaborazionisti e pervertiti. un postaccio...”)
- ◆ La fabbrica della città
- ◆ La casa del Professor Hicks (“È il mio Professore Universitario, oltre che un grande amico e mentore”)
- ◆ Il Laboratorio del Dottor Malcom
- ◆ Il Ponte di Icke
- ◆ Il Museo Archeologico
- ◆ La Biblioteca della Città (“Ottimo posto: ci ho fatto un mucchio di ricerche utili”)
- ◆ Il Parco
- ◆ Casa dell'hacker Spike, membro segreto di I Risvegliati (“Fratello d’armi. Leale alla causa”)
- ◆ Club degli Ufologi (“Un covo di gente fuori di testa. Ce li ritroviamo sempre tra i piedi”)
- ◆ Chiesa
- ◆ Locale che funge da deposito segreto de I Risvegliati (“tutto quello che ci serve si trova lì”)

Non create da subito tutte le locazioni: avrete modo di aggiungerle man mano che andrete avanti nella storia e ne avrete bisogno per le Missioni.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

I Risvegliati rielabora alcuni archetipi già presenti in "Lux et Umbra" e ne aggiunge altri.. Scaricate le schede dal sito e sceglietene uno. I Personaggi potranno appartenere solo alle razze "Umane" o "Mezzosangue".

"Lux et Umbra" – I Risvegliati" si svolge solitamente in epoca contemporanea (sebbene nulla vieti, con un minimo lavoro di adattamento, di ambientare le avventure in altre epoche storiche, sempre descrivendo le gesta dei membri dei "Risvegliati").

Di conseguenza, cercate di selezionare armi ed equipaggiamenti che siano coerenti con il livello tecnologico dell'ambientazione. In generale, per quanto concerne l'equipaggiamento posseduto, vale comunque quanto riportato sul manuale di Lux et Umbra.



Dopo aver scelto un Archetipo, descrivi fisicamente il tuo Personaggio. Scegli il suo Nome e aggiungi altri dettagli che possano arricchirne la caratterizzazione. Puoi anche collegare queste caratteristiche ad un evento che è capitato al Personaggio. In altre parole, fai capire a chi sta giocando con te chi è il tuo Protagonista.

Se sei il primo a creare il Personaggio, devi aspettare che tutti gli altri Giocatori abbiano creato i loro Legami. In caso contrario, devi creare un Legame con il Personaggio del tuo predecessore, spiegando come sei entrato a far parte dei Risvegliati e perché tale Legame deve includere la Motivazione.

In breve, il Legame unisce i Personaggi, ma chiarisce anche cosa abbia spinto il Personaggio in questione a dedicare la sua vita alla lotta contro i Rettiliani.

Esempi di Legame e Motivazione:

♦ *“Ero un consumatore di LSD. Mi piaceva farmi un trip, ogni tanto. Ma una sera, completamente fatto di acido, ho visto il Loro vero volto. Pensavo fosse un allucinazione. non era così. Sono tra noi. E sono ovunque. Non posso più ignorarlo. Ho potuto capire la Verità solo quando ho conosciuto (Personaggio predecessore).”*

♦ *“Alcuni membri dei Risvegliati mi hanno salvato, e uno di loro faceva parte della mia attuale squadra (Personaggio predecessore).”*

♦ *“Ero parte di un gruppo di esoteristi. Giocavamo con la magia. Una sera evocammo gli Dei, e Loro apparvero. Fu*



un massacro. Tra di noi vi era un infiltrato dei Risvegliati. Fu lui (Personaggio predecessore) a salvarmi la vita, e a raccontarmi la Verità .”

♦ *“Mia madre fu rapita da loro. La usarono, ne fecero ciò che vollero e poi la uccisero. Io sono il frutto di quella ingiusta violenza. Parte Dio. E parte Uomo. I Risvegliati mi strapparono a Loro, per poi raccontarmi quel che accade. L'uomo che amava mia madre (Personaggio predecessore) non mi giudicò mai, e mi crebbe come fossi stato suo figlio. Ora lottiamo assieme per vendicarla.”*

♦ *“Sono passati anni dalla sparizione di mia sorella. Sembrava fosse svanita nel nulla. Nessuno sapeva niente, perché nessuno voleva sapere. L'ho cercata ovunque invano, finché una sera un amico di mia sorella (Personaggio predecessore) non mi ha contattato. Ha detto che sapeva che fine avesse fatto. Che lui conosceva la Verità, e che avrebbe potuto svelarmela. Adesso anch'io so. Come so che devo*

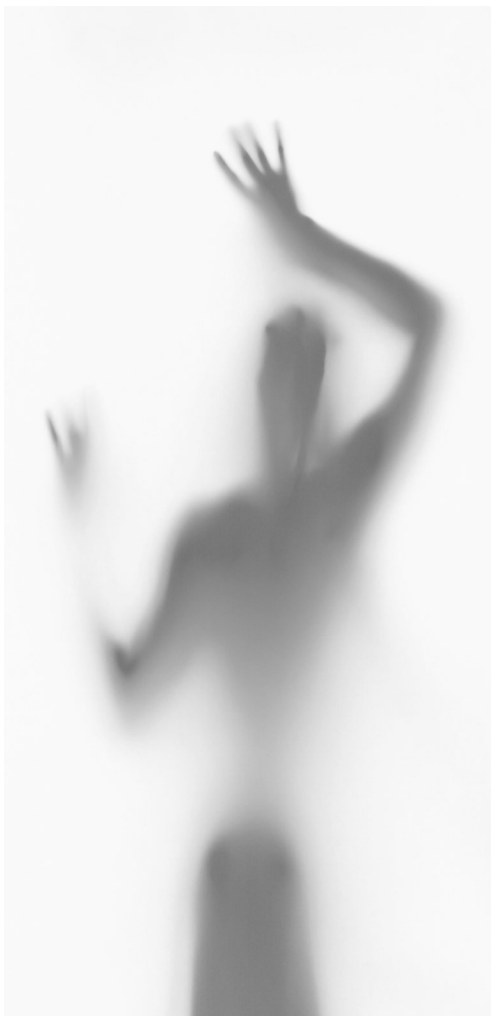
trovare mia sorella".

In questa fase è importante che il Narratore aiuti i Giocatori facendo domande che li ispirino a costruire sulle risposte, chiedendo loro di collaborare. È importante che i Legami tra i Personaggi riguardino cose che volete vedere emergere durante il gioco, e che includano la Motivazione a causa della quale il

Personaggio abbia deciso di sacrificare la sua vita da Dormiente per far parte dei Risvegliati.

In questa fase puoi iniziare a parlare del tuo Personaggio, aggiungendo qualche informazione più in dettaglio che lo caratterizzi maggiormente, ricordando nel contempo di **rispettare il Legame appena creato con gli altri PG e la relativa Motivazione.**

Per esempio: se un Giocatore è tuo padre, scegliete assieme la vostra provenienza e l'aspetto



fisico, oppure spiegate come questi lo è diventato. Magari sei stato adottato? Sei scampato ad un massacro causato dai Rettigliani e lui ti ha preso come un figlio?

Quando tutti i Giocatori hanno creato il proprio Personaggio, il primo Giocatore, **quello che non ha ancora definito il Legame per il suo Personaggio**, ne crea uno per ognuno degli altri Personaggi, sfruttando i loro spunti e le loro storie.

Lui è il **perno** di questa cellula terroristica: **non il leader**, ma **il primo a esser entrato nei Risvegliati**. Non esitate a modificare durante questo passo le scelte fatte per il vostro Personaggio qualora trovaste spunti più interessanti da seguire.

L'ORGANIZZAZIONE DEI RETTILIANI

L'Organizzazione presente nella città deve avere alcuni suoi esponenti dei quali conoscete la loro vera identità.

Non si tratta del capo dell'Organizzazione dei Rettigliani, bensì di soggetti di una certa importanza (umani o Rettigliani che siano). Le cariche che ricoprono potrebbero essere qualcosa di altolocato: esponenti della nobiltà, magnati della finanza, influenti politici, ma anche guardie del corpo, soldati molto addestrati e così via.

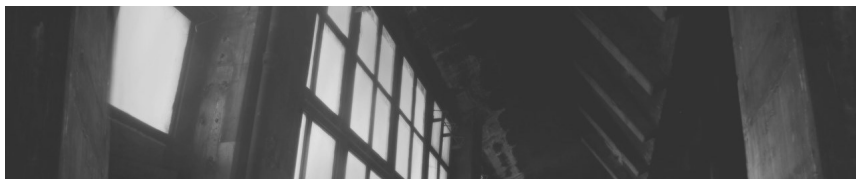
Scegliete tutti assieme almeno tre antagonisti fondamentali, descrivendo in maniera generale chi sono, la loro carica ed il loro nomi. Ogni Giocatore crea un **Legame di carattere Negativo** del suo Personaggio con uno di questi antagonisti.

Potete prendere spunto dai motivi a causa dei quali avete deciso di sposare la causa dei Risvegliati, o dai motivi che vi legano agli altri Personaggi, magari anche intrecciando le varie storie tra loro. Alcuni esempi.

- ◆ “Ha fatto imprigionare tutta la nostra famiglia...”;
- ◆ “Quel bastardo ha ucciso nostro figlio!”;
- ◆ “Abbiamo perso tutto quello che avevamo una volta scoperta la Verità”;
- ◆ “Mi ha sottoposto a terribili esperimenti, facendo di me un loro soldato. Continuo ad avere gli incubi per quello che mi ha costretto a fare. Ma la pagherà.”

In questa fase il Narratore deve fare domande mirate a definire meglio questi antagonisti appartenenti all’Organizzazione, non esitando a fornire idee e consigli ai Giocatori.

Questi dettagli devono emergere come risultato del dialogo nel gruppo. In questa fase sforzatevi tutti (Narratore e Giocatori) di inserire gli elementi che volete esplorare durante il gioco. Qualora il gruppo lo voglia, sarà possibile inserire nella mappa della città Luoghi frequentati da questi antagonisti come Luoghi con i quali i Personaggi avranno un Legame di carattere Negativo (es. La villa del Conte).



LA MAPPA DELLE RELAZIONI

Guardate bene il lavoro fatto fino ad adesso circa la costruzione dei Personaggi e del setting. I protagonisti della storia sono immersi all'interno di una rete di relazioni che unisce i membri della squadra tra di loro. Inoltre, tale rete di relazioni evidenzierà una serie di Legami (positivi e negativi) che i protagonisti hanno con dei Luoghi e con dei Personaggi non giocanti, siano o meno loro antagonisti. Procedete dunque a creare una mappa delle relazioni.

Utilizzate un foglio bianco per tracciare le relazioni che intercorrono tra i vostri **Personaggi**, i **Luoghi** e i **PNG**. Si consiglia di utilizzare una linea tratteggiata per tracciare le **relazioni neutre**, una linea spessa per le relazioni di carattere **negativo** ed una linea sottile per i Legami **di affetto o comunque positive**. Lasciate andare la creatività e la fantasia. Più riuscirete a dettagliare ed arricchire la mappa, meglio sarà per la vostra campagna di gioco. La mappa delle relazioni si rivelerà un utilissimo strumento per tutti i giocatori. La possibilità di visualizzare con un colpo d'occhio la **rete di rapporti**, i potenziali **Conflitti** e gli **affetti** fornirà al Narratore materiale utile per impostare scontri drammatici, creare ostacoli interessanti e colpire i Personaggi negli affetti più cari. [Vedi esempio di Mappa a pag.34]

Il Narratore in pratica deve **attaccare** le relazioni. Il suo scopo è quello di modificarle, rinforzarle o metterle in dubbio. **Costruite, modificate e distruggete i Legami tra tutti i protagonisti della storia, Personaggi giocanti e non. Colpite duro i Personaggi e le loro Motivazioni.** Questo renderà la giocata dram-

matica ed enormemente più interessante. Preoccupatevi però che il Conflitto impostato risulti essere **sempre stimolante** per il Personaggio.

Lux et Umbra – I Risvegliati è un’ambientazione oscura, cupa, nella quale i protagonisti lottano contro una forza enormemente più grande di loro. È probabile che non ne usciranno vivi, o che vengano completamente corrotti dal male che stanno affrontando. Tuttavia, bisogna porre attenzione affinché i il confine tra **Conflitto stimolante e frustrante** resti sempre chiaro e non venga mai valicato. Per quanto le difficoltà che i Personaggi potranno affrontare saranno incredibili, come Narratore siate **sempre un fan dei Personaggi**. Non fateli **mai** apparire come **ridicoli o incapaci**. Pensate **cinematograficamente**, come se i vostri Giocatori fossero i protagonisti di un bel film horror con un tocco robusto di action, come “Essi Vivono”. Quale che sia l’ostacolo che i vostri Personaggi dovranno affrontare, lasciate



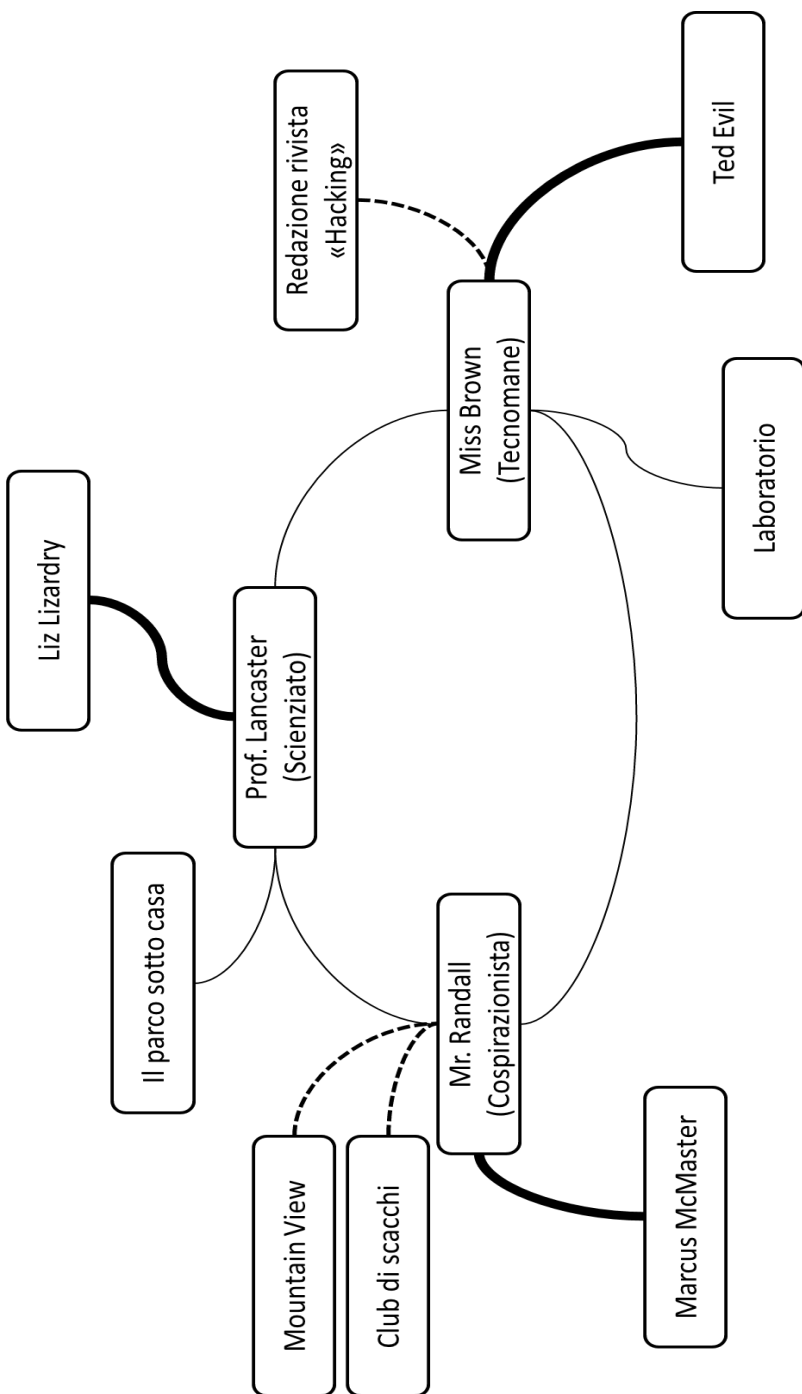
che lo facciano sempre in maniera **eroica**.

Fate sì che la loro lotta sia **drammatica** e che – quand’anche dovessero passare dalla parte del nemico, morire o corrompersi – la loro storia non risulti mai banale, né il loro sacrificio vano. Magari non potranno fermare una forza imponente e terrificante come quella dei Rettiliani, ma potranno sempre infliggere loro un **duro colpo**, qualcosa che persino gli Antichi Dei faranno fatica a dimenticare. Ferite i vostri Personaggi. Terrorizzateli, fate loro incontrare l’Oscurità più empia. Riempite il loro mondo di follia, ma lasciate sempre loro l’opportunità di farcela, o comunque di rialzarsi dopo aver assaggiato la polvere. Siate duri, ma rispettate.

Soprattutto, trattateli da eroi.

Al Narratore è caldamente consigliato lasciare che siano sempre i Giocatori a narrare gli esiti delle loro azioni (nel rispetto, ovviamente, della posta vinta durante il Conflitto).

Questo farà sì che la fiction derivante dalle azioni dei Personaggi rispetti appieno la visione “estetica” che i Giocatori hanno dei loro beniamini e delle loro gesta nelle storie che racconterete.



Esempio di Mappa delle relazioni

PARTE V

CAMPAGNE E MISSIONI



*Vivendo nell'ignoranza e nel terrore, intrappolati nella
società che ci hanno costruito su misura:
un labirinto per topi di laboratorio...*

STRUTTURARE UNA CAMPAGNA

In “Lux et Umbra – I Risvegliati” lo scopo dei Personaggi è quello di annientare l'Organizzazione dei Rettiliani, e in particolare uccidere l'Antico che ne è a capo, la cui identità segreta verrà scoperta con il dispiegarsi delle varie avventure della campagna di gioco.

A inizio Campagna, l'Organizzazione ha una forza politica e/o militare/sociale molto elevata. Sarete agli albori della vostra carriera all'interno dei Risvegliati, e ciò vorrà dire che potrete puntare a operazioni certamente importanti ma, di fatto, modeste rispetto a quelle che verranno.

Tenete conto di questo quanto creerete la Missione e gli Obiettivi della stessa.

La campagna in “Lux et Umbra – I Risvegliati” è composta da Missioni.

Ogni Missione può avere diversi scopi: dalla semplice esplorazione all'indagine vera e propria. Potreste voler puntare a guadagnare risorse utili alla causa (veicoli, armi, artefatti), oppure organizzarvi per indebolire il potere dell'Organizzazione dei Rettiliani nella città.

Il vostro scopo finale è quello di mandare in rovina l'Organizzazione dei Rettiliani salendo via via di difficoltà nelle missioni, fino ad arrivare alla missione con difficoltà 9, al termine della quale l'Organizzazione sarà annientata definitivamente, il Capo dei Rettiliani ucciso e la Verità svelata.

Il gioco, dunque,
avrà fine.

A patto, ovviamente,
che non impazziate
prima, finendo magari
per passare dall'altro lato
della barricata.

La campagna di
gioco comincia con Mis-
sioni a difficoltà 2.
Sessione dopo sessione, il
gruppo prenderà pian
piano confidenza con il
sistema di gioco e l'am-
bientazione.
Col passare del tempo, i
Personaggi cresceranno,
miglioreranno le loro
competenze e le cose si
faranno sempre più diffi-
cili e ambiziose.
Tali complicazioni ven-
gono trasposte all'interno
del sistema di gioco di
Lux et Umbra mediante
l'aumento della difficoltà
dell'avventura.



Il gruppo di gioco, quando si sente pronto e lo ritiene giusto (nel rispetto di quanto avvenuto in fiction), decide **di comune accordo** quando passare alla difficoltà successiva.

Tale decisione dev'essere presa **al termine** dell'avventura appena conclusa o comunque **prima** dell'inizio della successiva.

Ciò starà a significare che il gruppo è cresciuto, le cose si fanno più difficili e che la fine della campagna è sempre più vicina.



LE MISSIONI

Le Missioni vengono create coralmemente dal Narratore e dai Giocatori. Il Narratore deve guardare i Legami fra i Personaggi e quelli con l'Organizzazione, le Motivazioni dei Protago-

nisti. Questi elementi forniscono ispirazione e indicazione circa ciò che interessa loro affrontare nella prima missione e nelle successive. In alternativa, il Narratore, può lasciare che siano i Giocatori stessi a scegliere la Missione ed il suo Obiettivo.

La prima Missione deve essere obbligatoriamente di Difficoltà 2.

CREARE UNA MISSIONE

Il gruppo di gioco deve proporre un **Obiettivo** per la Missione. È consigliabile che tale Obiettivo venga formulato basandosi sui **Legami (tra Personaggi, Luoghi e Antagonisti)** ed **interessi** dei membri della squadra.

Tenere d'occhio la **mappa delle relazioni**, in questa fase, potrebbe rivelarsi di grande aiuto. L'Obiettivo della Missione può essere qualcosa di **chiaro e concreto** (es: "uccidere l'infiltrato dei Rettiliani John Doe, che ha rapito mia moglie e ucciso il figlio di Zora, la mia compagna di squadra") oppure qualcosa di più **vago**, che ai Giocatori piacerà **esplorare lentamente** col dispiegarsi dell'avventura ("la stampa scandalistica ha segnalato l'avvistamento di un UFO presso il Monte Shasta. Andiamo ad indagare!").

Fate sì che l'Obiettivo così creato sia interessante da esplorare e narrare per tutto il gruppo di gioco (Narratore compreso). Opzionale. È possibile inserire anche un Obiettivo Secondario all'interno della missione (v. esempi sotto).

In breve, possiamo definire le Missioni di due tipi diversi.

♦ **Missioni per ottenere Risorse:** Sono Missioni in cui, per esempio, punterete a rapinare un camion porta valori o a recuperare un antico manufatto.

♦ **Missioni di altro tipo:** Gli obiettivi possono essere di vario tipo: indagine, salvataggi, spionaggio, assassinio, contro-propaganda, missioni punitive... Ecco alcuni esempi di missioni di questo secondo tipo:

- ♦ Uccidere un militante dei Rettiliani;
- ♦ Far scoppiare un tempio segreto dei Rettiliani;
- ♦ Distruggere un deposito dell'Organizzazione;
- ♦ Spiare alcune personalità di spicco in città per scoprire informazioni sul capo della Organizzazione;
- ♦ “La figura chiave di un'organizzazione segreta sarà presente ad una importante manifestazione...”;
- ♦ “Una finta azione terroristica è in programma con lo scopo occulto di creare il panico e rafforzare le misure di sicurezza, diminuendo la libertà dei cittadini...”;
- ♦ “Alcune persone sono scomparse. Si dice siano state rapite dagli alieni...”



Definite l'Obiettivo di Missione prima di cominciare la partita e scrivetelo in modo che sia visibile a tutti. Ricordate che i Vetì risultano essere sempre attivi durante la creazione della Missione così come durante lo svolgimento della partita al tavolo.

La Missione (che può essere o meno composta da più sessioni di gioco) termina con il **raggiungimento o il fallimento dell'Obiettivo di Missione**.

Più in generale, essa termina quando – dal punto di vista della fiction – la tematica esplorata è da ritenersi esaurita.

In termini di regolamento di Lux et Umbra, considerate il termine della Missione alla stregua del termine di un'Avventura.

SCENA DI LEGAME

A conclusione di ogni Missione il Narratore, con l'aiuto dei Giocatori, creerà una **Scena di Legame** nella quale i Personaggi vivono le **conseguenze di quanto accaduto** in missione, facendo emergere i loro sentimenti ed i loro Legami.

Questo permette innanzitutto ai Personaggi di fare il punto della situazione e di interagire tra loro, così che possano fare i conti con le conseguenze e le ripercussioni che la lotta intrapresa sta avendo nella loro vita e su quella delle persone a loro vicine. La Scena di Legame è un momento che serve ad umanizzare i Personaggi e far sì che facciano i conti con cosa sono diventati.

FINE DELLA CAMPAGNA

La Campagna finisce positivamente quando il potere dell'Organizzazione è annientato, il che di solito coincide con il momento in cui riuscirete a neutralizzare il Capo dell'Organizzazione. **Questo non potrà accadere prima che i Protagonisti abbiano affrontato almeno una Missione di Livello 9.**

ALCUNI ESEMPI DI MISSIONI

ATTACCO ALLA STAMPA – MISSIONE DI LIVELLO 3

Obiettivo primario: Una rete televisiva della città sta diffondendo false notizie circa il coinvolgimento dei Risvegliati in un recente attentato terroristico. Lo scopo è di creare il panico, screditare i Risvegliati e costruire un regime di polizia ancora più forte. Qualora riuscite a intrufolarvi nel palazzo della rete televisiva, potreste impossessarvi di materiale per dimostrare che l'attentato è stato organizzato da forze estranee alla vostra organizzazione.

Obiettivo Secondario: mandare in onda dei video su alcune persone appartenenti ad organizzazioni politiche (vicine ai Rettiliani) che organizzano l'attentato.

ANTICHI MANUFATTI – LIVELLO 3

Obiettivo di Missione: dal museo cittadino sono stati trafugati dei reperti Sumeri. L'Organizzazione asserisce che siano stati i terroristi dei Risvegliati. E' necessario ritrovare i reperti e restituirli al museo.

Obiettivo Secondario: capire perché i ladri siano interessati a tali reperti e smantellare la banda dei responsabili.

ABDUCTIONS! – MISSIONE DI LIVELLO 4

Obiettivo di Missione: un numero crescente di sparizioni si è verificato in una piccola cittadina rurale della regione. Gli abitanti sono nel panico, e più volte hanno parlato di rapimenti alieni alle autorità del posto. Qualche giorno fa è scomparso un membro dei Risvegliati mandato ad investigare proprio in quella zona.

Obiettivo Secondario: ritrovare il membro scomparso dei Risvegliati.

IL DITTATORE DEGLI ULTIMI – LIVELLO 6

Obiettivo di Missione: uccidere il Capo dell'Organizzazione Mark Smith durante la parata. Di stirpe rettiliana, Mark Smith si è macchiato di turpi nefandezze. Rapimenti, assassinii, atti terroristici.

Obiettivo Secondario: uccidere la guardia del corpo Jason Mace.

LA CORRUZIONE NEI “RISVEGLIATI”

Ne **I Risvegliati**, il meccanismo della Corruzione funziona esattamente come spiegato nel manuale di **Lux et Umbra** (v. **Imporre Corruzione**). Le uniche differenze consistono in alcune descrizioni degli **effetti** della Corruzione .

Come in **Lux et Umbra**, i **Punti Corruzione** non vengono necessariamente assegnati in sequenza, con l'unica eccezione per il **Sonno della Ragione**, che dovrà essere sempre **l'ultimo** ad essere inflitto e che sancisce **l'uscita di scena definitiva** del Protagonista come Personaggio Giocante (il quale, però, potrà sempre divenire un Personaggio Non Giocante passato dall'altro lato della “barricata” e dunque avversario dei Risvegliati).

Qui di seguito la descrizione cui fare riferimento per applicare la **Corruzione** ne **I Risvegliati**.

◆ **Corruzione dei Principi Morali**. Il Personaggio inizia a non credere più che tutto quello che sta facendo sia del tutto corretto. Dubita sia delle proprie azioni che di quelle del gruppo di cui fa parte. La Minaccia, dopo tutto, fa oramai parte di questo mondo e non può essere distrutta.

◆ **Corruzione del Patrimonio**. Il Personaggio viene danneggiato nelle sue proprietà (non necessariamente immobiliari, ma di particolare valore, soprattutto se affettivo, ad esempio una foto, o un ricordo) in maniera ir-

reversibile. Questo gli procurerà molta sofferenza.

♦ **Corruzione dell'Autostima.** Il Personaggio inizia a dubitare di avere le capacità di poter combattere la Minaccia perché questa gli appare invincibile ed eterna. Probabilmente non vale la pena combatterla. Nel Personaggio comincia a farsi strada l'idea di abbandonare la battaglia per la Santa Verità.

♦ **Corruzione degli Affetti.** Il Personaggio perde irrimediabilmente (non necessariamente attraverso la morte) qualcuno che ama o da cui è amato. Questo lo lascerà in profonda frustrazione e risentimento contro la vita.

♦ **Corruzione della Sicurezza.** Il Personaggio inizia a sentirsi costantemente sotto minaccia e ritiene che la sua vita sia appesa ad un filo che potrebbe essere spezzato da un momento all'altro da chiunque.

♦ **Sonno della Ragione.** Lottare per Santa Verità non ha più senso per il Personaggio, che ormai percepisce la Minaccia come invincibile. L'unica cosa che resta al Personaggio è unirsi ad essa o abbandonare del tutto la lotta per il Risveglio, ignorando definitivamente la Realtà oltre l'Illusione.

GIOCARE SENZA I RETTILIANI

Qualora i Giocatori dovessero trovare la minaccia dei Rettiliani di scarsa ispirazione (o magari poco compatibile con i gusti del tavolo), I Risvegliati offre comunque al gruppo di gioco la possibilità di impostare partite che vedano alla base una Minaccia di diverso tipo.

Il gioco avrà sempre uno sfondo di carattere **cospirativo, investigativo con risvolti avventurosi**. Il “mood oscuro” resterà grossomodo lo stesso, seppur con qualche leggero cambiamento. Il tema caratterizzante è sempre il medesimo: da un lato avremo una oscura Minaccia: poteri forti che si agitano nell’Ombra e che comandano la Razza Umana da tempo immemore. Dall’altro lato, vi sarà sempre l’organizzazione clandestina dei Risvegliati che – consapevole della Verità – nel corso dei secoli ha fatto di tutto per combattere tale Minaccia agendo clandestinamente.

Tuttavia, la Minaccia al vertice della piramide del potere verrà stabilita di comune accordo dal gruppo di gioco (GM compreso) durante la Sessione Zero. Alcune idee per la Minaccia.

- Sette o Organizzazioni Religiose, Alieni, Creature Sovrannaturali (Vampiri, Licantropi etc.), Illuminati, New World Order, Deep State , Servizi Devianti
...e così via.

Lo scopo di tale Minaccia potrà variare nei suoi intenti collaterali, ma l'**obiettivo principale** sarà sempre quello di tene-

re l'**umanità** sotto scacco, **asservita alla volontà dei pochi al potere**.

Il rischio, come al solito, sarà sempre quello che i personaggi, corrotti nel loro animo, **passino dal lato dell'avversario** o decidano di **rinunciare al loro Risveglio, tornando a vivere una esistenza ordinaria, immersa nell'Illusione e nell'Ignoranza**. È possibile che dobbiate operare dei piccoli cambiamenti circa alcune procedure di questo manuale.

Nella sezione "Abitanti del Mondo", dovrete stabilire se Mezzosangue e Visitatori possano tornarvi utili (così come descritti) per mettere in gioco la Minaccia che state elaborando o se debbano essere sottoposti a cambiamenti. Oppure, addirittura, se debbano essere eliminati del tutto.

Ancora, nella sezione "L'Organizzazione dei Rettiliani", dovrete sostituire i Rettiliani con il Gruppo di Potere da voi scelto a capo della Cospirazione. Fatto questo, potrete procedere esattamente come stabilito nel paragrafo.

Operare tale cambiamento di setting consentirà, tra le altre cose, di trattare misteri di ancor più ampio raggio rispetto all'impostazione di base. I vostri Personaggi potranno dunque vivere avventure che oscilleranno tra misteri à la X-Files e Delta Green ed avventure mozzafiato che richiamino alla mente gli enigmi presenti nei libri di Dan Brown.

Inspiratevi a opere come Il Codice Da Vinci, Angeli e Demoni, la Trilogia degli Illuminati, Ipotesi di Complotto, Project Blue Book, X-Files, Il mistero dei Templari, e così via.

CREDITS

La tabella sottostante riporta le immagini utilizzate per questo manuale, tutte disponibili in uso gratuito.

Pagina	Link
3,5,11,17,21,35	https://it.123rf.com/profile_chainat
6	https://www.pexels.com/it-it/@pedro-figueras-202443
7	https://www.pexels.com/it-it/@neverendinghorizon
8	https://www.pexels.com/it-it/@introspectivedsgn
13	https://www.pexels.com/it-it/@griffinw
14	https://www.pexels.com/it-it/@arthousestudio
20	https://it.123rf.com/profile_hugolacasse
23	https://www.pexels.com/it-it/@jplenio
25	https://www.pexels.com/it-it/@ana-bregantin-892791
27	https://www.pexels.com/it-it/@alexfu
28	https://www.pexels.com/it-it/@desertedinurban
30	https://www.pexels.com/it-it/@reneasmussen
32	https://www.pexels.com/it-it/@faruktokluoglu
37	https://www.pexels.com/it-it/@griffinw
38	https://www.pexels.com/it-it/@tim-douglas
40	https://www.pexels.com/it-it/@michael-widell-227180
49	https://www.pexels.com/it-it/@cottonbro

RINGRAZIAMENTI

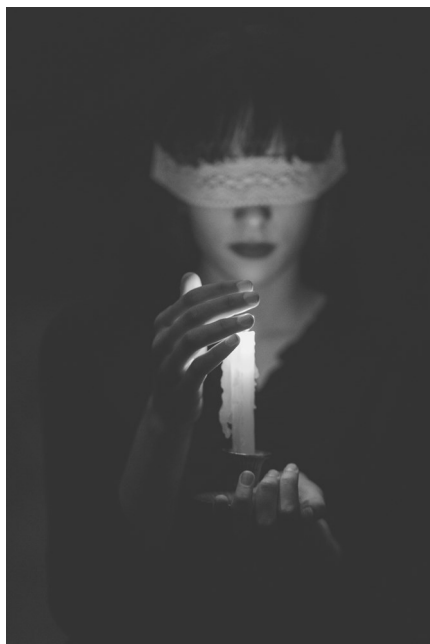
Questo piccolo gioco ha avuto origine come hack di Holy Truth, e non sarebbe stato possibile senza il prezioso contributo di Giovanni Micolucci: vulcano di idee, accanito Giocatore e incredibile designer. Ma, più di tutto, amico disponibile e generoso.

Lux et Umbra è una piccola perla partorita dalla mente di Roberto Grassi, prolifico designer che da molti anni si muove sulla Scena del GdR italiano con il suo Levity.

Roberto e Giovanni sono a mio avviso due delle voci più interessanti nel panorama indie italiano.

Lavorare con loro è stato un onore.

Alex Nuzzi



*“Noi sappiamo.
Noi abbiamo abbracciato la Verità.
Ed essa ci ha trasformati.”*

Giuramento dei Risvegliati

