

V. Basile
R. Grassi

Levity - Transgenesis



Introduzione e Disclaimer	2
Ambientazione	4
CRONOLOGIA	4
I PERSONAGGI.....	5
LA FORMA ANIMALE.....	5
LA CONGREGA	6
IL MONDO.....	6
Adattamento a Levy	7
La trasformazione da uomo ad animale.	7
Caratteristiche e abilità.....	7
Sistema di gioco	8
Scheda completa	8



Introduzione e Disclaimer

Transgenesi è un gioco di ruolo italiano del 1999 scritto da Valerio Basile ed altri suoi amici. Sono stato attirato da Transgenesi leggendo gli articoli pubblicati su Gdr Italia, in particolare questo:

<http://www.gdrzine.com/2013/01/31/il-free-to-play-della-settimana-transgenesi/>

Poiché uno dei miei obiettivi è quello di recuperare vecchi gdr italiani facendo il porting a Levy, ho deciso di lavorare a questo piccolo manuale.

Ho così contattato Valerio Basile che mi ha dato il consenso a farlo e che ringrazio.

Tutta la parte di Ambientazione è rimasta identica all'originale.

La parte di Sistema di gioco è stata invece sostituita da Levy.

Detto questo, buona lettura.

Roberto Grassi

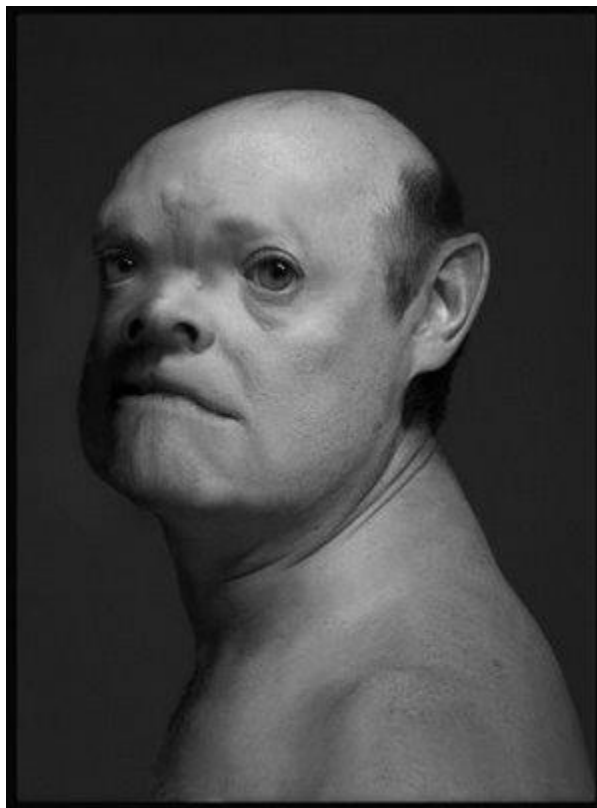


Immagine Copertina:

<http://cache2.allpostersimages.com/p/LRG/9/935/9QNX000Z/posters/black-panther-in-moonlight.jpg>

Immagine 4° di copertina:

<http://mormonmatters.org/wp-content/uploads/2012/03/Transhuman-evolution-245x300.jpg>

Ambientazione

CRONOLOGIA

ANNO 1946: Le prime bombe atomiche vengono sganciate su due centri abitati radendoli al suolo ed uccidendo milioni di persone.

ANNO 1999: I vecchi ordigni nucleari sono ormai sorpassati. L'umanità è capace di costruire bombe in grado di distruggere intere comunità in pochi istanti.

ANNO 2012: Quasi tutti i paesi industrializzati possiedono il loro arsenale atomico.

ANNO 2103: Viene stipulata un'alleanza da parte di tutti i paesi possessori di ordigni bellici.

ANNO 2130: Qualcosa sfugge al controllo. Due esplosioni atomiche distruggono un intero stato. Si sfiora un serissimo incidente diplomatico.

ANNO 2132: La situazione internazionale precipita rapidamente. Si formano delle sotto-alleanze politiche.

ANNO 2202: E' la data del grande conflitto. Una serie di esplosioni di potenza incommensurabile spazza via la quasi totalità delle forme di vita. La struttura genetica delle razze dominanti è invariabilmente mutata, generando pericolosi incroci di specie che sfuggono ad ogni classificazione.

ANNO 49 DELL'ERA NUCLEARE: La razza umana si è riorganizzata attorno a pochi uomini carismatici, riprendendo il controllo della situazione. I mutanti generati dal fall-out atomico sono generalmente emarginati e trattati come diversi.

ANNO 93 DELL'ERA NUCLEARE: Nasce la Congrega, una specie di Stato totalitario che comprende tutti i territori ancora abitati. I suoi unzionari mantengono la tranquillità con metodi spesso brutali, mentre le alte sfere del potere sono sempre più avvolte da un alone di mistero.

ANNO 150 DELL'ERA NUCLEARE: è l'anno in cui è ambientato TransGenesi. La congrega è sempre più potente e tiene in mano le sorti dell'umanità. I mutanti si stanno lentamente integrando con la popolazione umana.

I PERSONAGGI

*"Il vecchio mi ha guardato e ha detto:
<<c'è un posto dove possiamo andare, vieni con me>>,
e io l'ho seguito.
Mentre camminavamo tra lampioni rotti e finestre chiuse ha continuato:
<<mostri, niente altro.
Non illuderti di avere mai una vita sociale, amici, amore, non ci sperare>>.
Abbiamo sceso le scale di una fermata della metropolitana,
tutto il posto sembrava abbandonato da anni.
<<puoi stare qui, se ti va, ma devi trovarti da mangiare da solo, s
ei abbastanza grande>>.
<<abbastanza grande>> ho pensato, oggi compio dodici anni.
Qui giù è buio, ma io ci vedo benissimo,
ci sono dozzine di persone, tutti in silenzio.
C'è chi legge, chi parla da solo,
chi semplicemente fissa il vuoto davanti a sé.
Il vecchio se n'è andato, ha salito le scale e...
prima che me ne accorgessi un falco sorvolava la città.
Il mio DNA mutato mi permette di fare la stessa cosa,
ma non ho ancora imparato a controllare bene la trasformazione.
Ieri ho sentito un ragazzo parlare a una folla di mutanti come me,
diceva che abbiamo un grande potere
e non dobbiamo permettere a nessuno di usurpare i nostri diritti.
Io gli ho creduto."
- Diario di Nethran, 12/9/145 –*

Gli interpreti principali di TransGenesi sono i mutanti, esseri nati da incroci del DNA umano con quello di una specie differente causati dalle esplosioni nucleari. Ogni giocatore impersona uno di loro muovendosi nello scenario post-atomico del mondo di TransGenesi. I mutanti sono ancora considerati delle strane creature ma gli uomini si sono ormai pienamente abituati a loro. Ogni mutante può trasformarsi a suo piacimento (o quasi) in animale, grazie al suo codice genetico in parte animale.

LA FORMA ANIMALE

*"Certe cose non si possono fare in pubblico, ho scoperto. Oggi una
ragazzina è quasi svenuta mentre io cambiavo forma. In effetti non è una
cosa piacevole da vedere, i tessuti sintetici ti penetrano la carne, le vene si
ingrossano, la forma dello scheletro scricchiola e si piega, gli occhi si ingrandiscono.
Ho visto compagni diventare cani, serpenti, topi, ormai non ci fanno
più neanche caso. Ognuno diventa sempre più simile a una bestia, come se
si facessero influenzare. Non ho capito se c'è una logica in tutto questo,
probabilmente è solo una mia suggestione."
- Diario di Nethran, 17/12/145 –*

Nel corpo di un mutante convivono due nature: quella umana e quella dell'animale col quale l'uomo è stato incrociato. Le combinazioni possibili sono molteplici, possono esserci uomini-topo o uomini-tigre, o ancora uomini-serpente. La trasformazione da uomo in animale dura pochi secondi, più il tempo di togliere gli abiti, mentre il ritorno in forma umana dura circa un paio di minuti. Per ovviare al problema dell'abbigliamento esistono apposite tute elastiche fatte su misura che si integrano con le cute dando modo di cambiare forma senza problemi e senza doversi denudare, ma rendendo d'altro canto riconoscibili i mutanti come tali.

LA CONGREGA

"Ho il naso rotto, e mi è andata anche bene. Ho avuto una lite con un tipo in un bar, era ubriaco e mi ha chiamato "schifoso mostriciattolo". Non ho fatto in tempo ad uscire dal locale che già una mano d'acciaio mi aveva afferrato per la spalla e sollevato da terra. <<funzionario della congrega, il disordine nei luoghi pubblici non è tollerato>> ha detto e mi ha scaraventato a terra. Mentre scappavo tenendomi il naso sanguinante ho notato con la mia vista sovrumana che entrava nel bar. Probabilmente non sarei stato l'unico a farmi male quella sera."
- Diario di Nethran, 3/2/146 –

L'organizzazione che detiene il potere a livello mondiale è chiamata "Congrega". Non è noto chi ne sia al comando o da chi siano composte le sfere, tutto è avvolto nel mistero. La sua azione, tuttavia, è concreta e tangibile, fatta di azioni di forza da parte dei suoi temibili funzionari e privatizzazioni miliardarie. La Congrega controlla la maggior parte delle attività commerciali, delle aziende private e delle istituzioni come scuole, ospedali, ecc.

I funzionari indossano giorno e notte una divisa grigio-blu che li contraddistingue e li copre interamente, volto compreso. Quando sono di pattuglia girano generalmente da soli, ma qualora ve ne sia la necessità se ne radunano in pochi minuti anche un centinaio. I criminali li temono e tutti i cittadini tendono ad evitarli. Raramente ci sono attriti tra la popolazione ed i funzionari, ma quando questo accade, la faccenda si risolve sempre a favore della Congrega.

IL MONDO

"Ho sorvolato questa maledetta città per tutta la settimana e non ne ho ancora visto i confini. Stasera sono tornato al rifugio dove abito da un paio di mesi con Ghan, l'uomo-cobra, e Pottie, la ragazza-lupo. Ho preso l'abitudine di girare all'aperto in forma animale, troppe volte sono stato avvicinato da tipi loschi che volevano vendermi questa o quella droga, troppe volte sono dovuto scappare mentre bande di motociclisti si salutavano a colpi di mitra."

Ho rivisto il ragazzo che parlava ai mutanti, non ha più un braccio, maciullato dalle pistole dei funzionari della Congrega. Mi ha detto che non devo cedere, che un giorno tutto questo cambierà, ma non sono più convinto che abbia ragione."
- Diario di Nethran, 22/4/147 –

L'intero pianeta è stato squassato dalle esplosioni nucleari, l'agricoltura è ormai un ricordo, gli uomini si cibano di alimenti sintetici, la violenza è all'ordine del giorno e su tutti veglia l'occhio vigile della Congrega. In questo triste scenario si aggirano i mutanti, esseri metà uomo e metà animale, scacciati e trattati da paria. Tra una metropoli e un'altra si stende uno sconfinato, brullo deserto, dove sopravvivono solo incredibili aberrazioni biologiche viventi.

Dentro le città la penombra regna sovrana, di giorno a causa dell'oscuramento del sole e di notte per le innumerevoli luci fredde al neon che non si spengono mai. La maggior parte delle attività commerciali è stata rilevata dalla Congrega, e i pochi coraggiosi che vi si oppongono non hanno vita facile. Le droghe e le armi sono illegali, ma nella realtà i controlli della Congrega in proposito sono piuttosto blandi.

Nei quartieri malfamati l'ordine imposto dai funzionari cede il passo al caos ed a quotidiane angherie, ma anche ad una dimensione di vita più umana, dove trovano rifugio le menti indipendenti che nonostante tutto continuano a sperare in un domani migliore ed a combattere per questo.

Adattamento a Levy

La trasformazione da uomo ad animale.

L'aspetto peculiare di Trasgenesi è quello della trasformazione dei personaggi in animali e viceversa. Per poter rendere in maniera semplice questo aspetto mi sembra che la cosa più semplice sia quella di associare la possibilità di trasformarsi allo stato di salute.

Per questo, riutilizzo il sistema "qualitativo" di ferite e salute già usato nel porting di Faith Empire.

Ferite	Sano ○	Ferita leggera ○	Ferito ○	Molto Ferito ○	Ferita Mortale ○
Salute	In salute ○	Poco stanco ○	Stanco ○	Molto Stanco ○	Ferita Mortale ○

A questo associo un Tiro con Fallimento con 3d6 per rendere più facile o difficile la trasformazione in uomo o animale sulla base della salute, come segue:

Ferite	Sano ○	Ferita leggera ○	Ferito ○	Molto Ferito ○	Ferita Mortale ○
Salute	In salute ○	Poco stanco ○	Stanco ○	Molto Stanco ○	Ferita Mortale ○
Soglia Tiro con Fallimento	>4	>7	>10	>13	>16

Caratteristiche e abilità

Il personaggio, in Levy 3.0, sarà descritto con 4 caratteristiche per la parte umana e 4 per la parte animale, liberamente scelte dal giocatore. La creazione del personaggio viene effettuata secondo le modalità descritte nel manuale di Levy 3.0.

PARTE UMANA:	PARTE ANIMALE:
Caratteristica 1 /6	Caratteristica 1 /6
Caratteristica 2 /6	Caratteristica 2 /6
Caratteristica 3 /6	Caratteristica 3 /6
Caratteristica 4 /6	Caratteristica 4 /6

Azioni ed Esiti

Si possono usare tutte le modalità di Tiro per Riuscire descritte nel manuale di Levy 3.0.

Combattimento e Danno

Si usano i tipi di Combattimento "One Shot" e "Differenza di Forza". I danni vengono portati in maniera qualitativa e lo stato di salute viene gestito mediante aggettivi. Lo stato di salute influisce positivamente o negativamente come modificatore durante i lanci.

Sistema di gioco

Il sistema di gioco suggerito prevede massima autorità in mano al Narratore che controlla i personaggi non giocatori, descrive le locazioni, descrive gli esiti delle azioni e chiede i Tiri per riuscire. Tutti i tiri devono essere “alla luce del sole”. La soglia del Tiro per Riuscire deve essere nota ai giocatori prima di lanciare.

In 3 casi ad ogni partita, ogni giocatore può reclamare il diritto di narrare gli esiti di tre sue azioni. Il Narratore può opporsi con un Veto ed in quel caso si va ai dadi. Chi fa più alto vince.

A beneficio dei giocatori i tre casi sono riportati nella scheda.

Potere di Narrazione	☐	☐	☐
----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Scheda completa

Potere di Narrazione ☐					
PARTE UMANA:			PARTE ANIMALE:		
Caratteristica 1			Caratteristica 1		
	/6			/6	
Caratteristica 2			Caratteristica 2		
	/6			/6	
Caratteristica 3			Caratteristica 3		
	/6			/6	
Caratteristica 4			Caratteristica 4		
	/6			/6	
Ferite	Sano ☐	Ferita leggera ☐	Ferito ☐	Molto Ferito ☐	Ferita Mortale ☐
Salute	In salute ☐	Poco stanco ☐	Stanco ☐	Molto Stanco ☐	Ferita Mortale ☐
Soglia Tiro con Fallimento	>4	>7	>10	>13	>16

**Questo
adattamento del
regolamento di
Transgenesi a
Levity 3.0
consentirà di
riprodurre le
atmosfera del gdr
di Valerio Basile
utilizzando le
tecniche di
Levity.**

