

ANTEFATTO

Il Dio della distruzione si è preso la consueta vacanza di capodanno e il Sindacato degli Dei ha scelto te come temporaneo sostituto.

I Barocki e i Gaddu sono due popoli intergalattici che, da millenni, si danno battaglia la notte di capodanno, scegliendo ogni volta due pianeti differenti in cui prendersi a mazzate di santa ragione. Quest'anno i pianeti scelti sono 19 Huss Bb e CaRoT-7M, entrambi rocciosi. Uno di qua, l'altro di là, due gruppi di mille rappresentanti dei due popoli si massacreranno fino a che uno dei due pianeti non esploderà. Il vincitore potrà definirsi il campione dell'anno. Poi si ricomincerà da capo.

Destino vuole che, questa settimana, il Dio della distruzione sia tu. E proprio mentre Barocki e Gaddu stanno montando lanciamissili protonici e razzi nucleari, prendi la faticosa decisione: quest'anno interverrai direttamente nel conflitto con i tuoi poteri, moltiplicando esponenzialmente la devastazione.

Il bombardamento intergalattico inizia. I Gaddu sparano il primo raggio laser, che colpisce la crosta di 19 Huss Bb creando un cratere di oltre 200 Km. Questo evento ti fomenta come non mai: è giunta l'ora di testare le tue nuove abilità.

REGOLAMENTO

Tipologie di Pianeti: possono essere Rocciosi (Ro), gassosi (Ga), acquatici (Ac), magmatici (Ma) e ghiacciati (Gh) in varie percentuali. *19 Huss Bb* e *CaRoT-7M* sono al 100% rocciosi.

Colpi di base a disposizione:

Qui viene indicata la Pericolosità (P) dei tuoi possibili attacchi, lo Stress a cui questi ti sottopongono (S) e quali tipologie di pianeti ne sono soggetti:

Maremoto: P=4, S=1 (Ac)

Terremoto: P=8, S=1 (Ro, Ma, Gh)

Asteroidi: P=12, S=2 (Ro, Ac, Ma, Gh)

Cometa: P=20, S=3 (Ro, Ac, Ma, Ga, Gh)

Rabbia divina: D=25, S=5 (Ro, Ac, Ma, Ga, Gh)

Danno totale (D): moltiplica P per la % di elemento interessato dal colpo. *Ad esempio, un pianeta Ro 75% Ac 25% è roccioso per il 75% e acquatico per il 25%. Se scateni un Terremoto, moltiplica 8 per 0,75, ottenendo un Danno di 6.*

Se lanci una Cometa, colpirai il 100% del pianeta (D=20).

Un pianeta è distrutto quando subisce un Danno (D) pari a 100.

Svolgimento della battaglia: il primo colpo subito dai Barocki determina un Danno pari a 1 a 19 Huss Bb. Leggi il testo e valuta se e come intervenire durante il conflitto (ad ogni colpo, aggiorna i Danni ai pianeti e aggiungi punti al tuo Stress).

Dal tuo punto di vista una battaglia termina:

- 1) quando uno dei due pianeti è stato distrutto (D=100);
- 2) quando il tuo Stress (S) supera il valore di 10 (in questo caso la battaglia continua, ma tu perdi l'interesse. Questa casistica vale solo se nessun pianeta è andato distrutto).

Gioca ancora! Hai terminato il racconto e vuoi continuare a distruggere pianeti? Nessun problema: l'anno prossimo Gaddu e Barocki si sfideranno di nuovo su altri due pianeti, e tu avrai imparato altri attacchi: consulta l'Appendice alla fine del racconto per avere innovative opzioni di gioco.

1: Osservi con attenzione l'evolversi della guerra. Vuoi colpire il pianeta dove si trovano i Barocki (vai al [4](#)), quello dove si trovano i Gaddu (vai al [41](#)) o non intervieni (vai al [42](#))?

2: «Ti preghiamo umilmente: dacci il tuo aiuto. Fallo per i nostri figli, per non essere sottomessi, per vivere ogni giorno a testa alta. Confidiamo in te, Dio della distruzione». Vai all'[1](#).

3: La guerra imperversa nello spazio aperto: entrambi i popoli infliggono un Danno ai pianeti avversari pari a 5.

Lancia un dado per una delle due fazioni e, in base all'esito:

1 - Il popolo in svantaggio lancia un attacco improvviso, causando un Danno extra pari al lancio di 2D;

2 - Il popolo in svantaggio si rivolge a te: si tratta dei Barocki (vai al [2](#)) o dei Gaddu (vai al [39](#))? Se non li ascolti, vai all'[1](#).

3 - I Barocki attivano il "raggio rigeneratore", azzerando il Danno al loro pianeta;

4 - Il popolo in vantaggio si rivolge a te: si tratta dei Barocki (vai al [5](#)) o dei Gaddu (vai al [40](#))? Se non li ascolti, vai all'[1](#).

5 - Il popolo in vantaggio lancia un attacco improvviso, causando un danno extra pari al lancio di 2D-5;

6 - Le fazioni firmano la tregua. Vai al [38](#).

Se non sei stato dirottato in altri paragrafi, torna all'[1](#).

4: Scegli come colpire il pianeta e determina il Danno.

Quindi leggi un paragrafo compreso tra 7 e 37, poi vai al [3](#).

5: «Grazie per questo esito, 'o Dio. Ci mortifichiamo per tutte le morti che, a malincuore, stiamo causando». Vai all'[1](#).

6: Scegli quale pianeta colpire e calcola il Danno. La fazione colpita, credendosi sotto attacco, riprende la guerra. Vai all'[1](#).

7: Il pianeta dei Gaddu è quasi del tutto sterile: generato dall'ammasso di antiche comete, ruota intorno a una nana bianca seguendo un'orbita troppo ampia. La crosta contiene quantità di Urilium tale da mantenere in vita tutto il popolo.

8: Gli anziani Barocki sono un supporto per i giovani: vivono fino a 120 anni e sono molto eruditi. Indossano tuniche di feura color porpora. Sono loro ad organizzare le attività ricreative.

9: I Gaddu istruiscono i loro bambini affinché possano studiare nuovi metodi per estrarre l'Urilium dalle rocce più profonde. Spesso le lezioni si interrompono per le condizioni climatiche.

10: I Barocki vivono in un pianeta rigoglioso ricco di Urilium e vegetazione, del quale hanno il pieno rispetto. La vegetazione comprende principalmente alghe alte centinaia di metri e arbusti grassi dai quali si ricavano diversi tipi di frutti.

11: Le donne Gaddu portano con loro il difetto genetico della precedente stirpe: possiedono un solo arto superiore. Le loro insicurezze emotive vengono trasmesse alla progenie. Esse vengono discriminate pesantemente dal popolo antagonista.

12: Le armi Barocki, fatte di elmok, non emettono radiazioni. Questo materiale li ha anche aiutati a costruire il Rigeneratore, uno strumento in grado di rigenerare i pianeti distrutti.

13: Nel popolo Gaddu, gli anziani iniziano a soffrire di demenza a partire dai 70 anni. Usanza vuole che, per non destabilizzare i giovani, debbano esiliarsi volontariamente nelle Terre al di là della Landa di Jao.

14: La verità è che i Gaddu sono Barocki esiliati dopo la presa di potere di un avo del dittatore Moss. Questo spiega la rivalità: i Gaddu sono costretti a vivere in un sudicio pianeta con poche risorse, l'unico altro luogo conosciuto ricco di Urilium, il composto chimico in grado di mantenerli in vita negli anni. La deportazione avvenne in una notte di eclissi, in cui i Gaddu vennero scaricati come oggetti e abbandonati a loro stessi.

15: Nelle scuole, i bambini Barocki studiano per trovare nuove tecnologie rinnovabili. Vengono istruiti anche su sofisticate strategie di combattimento da parte di anziani e Tutori. L'inizio di ciascuna lezione è accompagnato da un'offesa nei confronti dei bambini Gaddu, riconosciuti come razza inferiore.

16: Moss è l'attuale capo dei Barocki, un uomo di mezza età, aitante, intraprendente e amante della tecnologia. È un esperto conoscitore dell'Urilium, il composto necessario alla loro vita. Dedito alla poligamia come i suoi predecessori, è l'unico capopopolo ad aver viaggiato nel tempo.

17: I Gaddu persero il primo scontro assoluto. Mille di loro esplosero con il pianeta, tra le risate di scherno dei Barocki. Nel lutto conseguente, molti bambini Gaddu subirono traumi psicologici dai quali non riuscirono mai a guarire.

18: La società Gaddu non è guidata da un unico leader: un apposito consiglio si riunisce per prendere le decisioni per il futuro del popolo. Più volte è stata tentata la strada della conciliazione con i Barocki, ma invano.

19: L'ingegneria Barocki è gestita da figure chiamate Tutori. Nominati dagli anziani su approvazione di Moss, i Tutori sono i custodi della tecnologia e della storia. I figli dei Tutori, una volta adulti, entrano a far parte dell'esercito con i volontari.

20: L'unico festeggiamento ufficiale del popolo Gaddu è un buon raccolto di frutti naturali non deteriorati dalle radiazioni di Phexia Centauri, la nana bianca di questo sistema.

21: I Barocki festeggiano ogni dieci anni di vita compiuti. A cinquanta e cento anni celebrano il rito dell'immersione nel Nooba, un fiume sacro d'acqua salata protetto dalle anime dei defunti. Ad ogni nascita, le donne si concedono ai loro uomini.

22: Nel pianeta dei Gaddu, il cibo viene prodotto nell'unica zona resa fertile, che però è colpita perennemente dalle radiazioni. La loro alimentazione prevede proteine artificiali e frutti naturali e richiede un alto tasso di tecnologia preventiva.

23: Le donne sono esperte coltivatrici di feura, una pianta filamentosa dalla quale si estrae una fibra utilizzata per produrre tuniche per gli anziani. Nella società Barocki sono le donne a votare, pur non occupando posti politici. Oltre la metà di loro, però, sono sterili geneticamente.

24: Solo grazie ai pochi scienziati a disposizione i Gaddu hanno sviluppato una certa tecnologia per le armi. Estremamente potenti, non rispettano però gli standard di sicurezza e chi le usa subisce ingenti effetti collaterali.

25: I Gaddu vengono guidati da un consiglio di cittadini di Livello 1, che storicamente si svolge di notte ma è disturbato da impulsi elettromagnetici che i Barocki generano tramite un impianto installato sul pianeta nemico.

26: Pur lavorando tra mille difficoltà, gli ingegneri Gaddu sono riusciti a far progredire il loro popolo. Umili e volenterosi, si affidano alla Dea Misericordiosa per tutto il progresso.

27: Politicamente, i Barocki sono comandati dal capo supremo, che attualmente è Moss. Alla sua morte, il potere si tramanda all'ultimo figlio maschio, mentre gli altri diventano Anziani. Il capo promulga le leggi, sentenzia le esecuzioni e impartisce tutte le direttive societarie il primo giorno di ogni anno.

28: Dopo ogni guerra, i superstiti tornano nel loro pianeta, dove preparano un resoconto di quanto accaduto, utile per pianificare la strategia di combattimento dell'anno successivo.

29: La principale divinità dei Gaddu è chiamata Grande Entità e comprende tutte le potenze divine esistenti. Vengono poi recitate preghiere speciali alla Dea Misericordiosa, ringraziata in particolare per i progressi tecnologici e per il cibo che il popolo riesce a coltivare e a mangiare.

30: Il primo scontro tra i due popoli vide i Barocki vincitori e illesi. Mille Gaddu persero la vita. I Barocki festeggiarono per cento giorni, uno per ogni dieci Gaddu sterminati.

31: L'unico periodo temperato che i Gaddu vivono sono venti giorni per ogni ciclo planetario: per il resto, il loro pianeta è freddo, inospitale ed esposto alle collisioni con micro-asteroidi durante tutta la sua orbita.

32: Dediti ad una religiosità maniacale, i Barocki sono guidati spiritualmente dagli anziani. La loro è una religione politeista e non prevede sacrifici di sangue. Il Tempio Sacro, nella Valle Eterna, è dove gli anziani cercano contatto con gli Dei.

33: Nel millesimo scontro vinsero i Gaddu. Per rispetto, questi avanzarono l'ulteriore richiesta di armistizio, rifiutata però con veemenza. Un esploratore Gaddu venne sequestrato durante una missione di ricognizione, fatto a pezzi e rispedito nel suo pianeta assieme a sanguinarie promesse di vendetta.

34: Grandi mammiferi e molluschi d'acqua clorata sono alla base dell'alimentazione dei Barocki. Loro possono digerire anche cellulosa e clorofilla, mentre non tollerano le vitamine.

35: I pianeti per la contesa vengono trovati dai Gaddu tramite JJS-4, uno strumento ceduto dai Barocki. Trovati i due pianeti, sono i Barocki a scegliere su quale sbarcare. Nessuno sa, però, che su JJS-4 è installato il dispositivo che causa impulsi elettromagnetici così deleteri per la vita dei Gaddu.

36: Nel loro millesimo scontro, i Barocki furono battuti. Persa questa ricorrenza, il capo-popolo istituì regole più ferree di arruolamento nell'esercito ed un'evoluzione della tecnologia. Gli anziani dell'epoca promossero nei giovani sentimenti di rivalsa, sviluppando una generazione di abili combattenti.

37: Nel pianeta dei Barocki le piante producono una sostanza resinosa che, a contatto con l'acqua, genera un composto chiamato elmok. Una volta levigato, questo si usa per creare armi spaziali a lunga gittata in grado anche di colpire un corpo celeste a centinaia di anni luce di distanza.

38: Il Dio della distruzione, al ritorno dalle vacanze: “Una tregua? E non sei intervenuto, pivellino? Sei pazzo?”. La prossima volta, se succede, puoi assecondare il tuo sadismo sommando 3 al paragrafo della tregua per farli continuare.

39: «Per i nostri figli... per il nostro futuro... Noi ti preghiamo, 'o Grande Entità... Non ci abbandonare». Vai all'**1**.

40: «Grazie per esito di questo scontro, Dio della distruzione. Ti chiediamo di dare il colpo di grazia a quel sasso!». Vai all'**1**.

41: Scegli come colpire il pianeta e determina il Danno. Quindi leggi un paragrafo compreso tra 7 e 37, poi vai al **3**.

42: Leggi un paragrafo compreso tra 7 e 37. Quindi vai al **3**.

APPENDICE

Altri pianeti:

(puoi ambientare gli scontri successivi su qualsiasi pianeta tra quelli sotto indicati - Specifica quale popolo lo sta occupando)

Hyberno: *Ac 25%, Gh 75%*

Vulk: *Ma 100%*

Haere-17A: *Ga 100%*

Erem-Yog: *Ro 25%, Ac 75%*

Rute-KK: *Gh 50%, Ga 50%*

Kalor: *Ro 25%, Ma 75%*

Ter: *Ro 25%, Ac 50%, Gh 25%*

Bilj'Kran'Op: *Ro 25%, Ac 25%, Ma 25%, Gh 25%*

Nuovi colpi a disposizione:

(ogni volta che tu distruggi un pianeta, acquisisci una nuova abilità tra quelle qui sotto riportate in ordine di lettura)

Surriscaldamento: *P=8, S=3 (Ac, Gh, Ma)*

Glaciazione: *P=10, S=4 (Ro) (e trasforma i pianeti Ac in Gh)*

Gravità: *P=20, S=1 (il popolo colpito infligge 2 D in meno)*

Reazione dei combattenti:

(avvengono al di sotto della soglia di punti Danno indicata; scegli quali conseguenze attivare o disattivare):

<25: il popolo inizia a pregarti (+ 1 punto Stress ad ogni turno);

<10: il popolo raddoppia la sua potenza di Danno;

Opzioni extra:

- Prendi 3 turni di pausa senza intervenire: resetta il tuo Stress!
- Crea tu stesso nuovi pianeti con le % che preferisci!