

Il Risveglio di Anìmia.

*Le leggende narrano che sul mondo di Anìmia ci sia stata una guerra tra Dei, che hanno usato carri di fuoco che hanno bruciato ed avvelenato la terra. Un gruppo di umani si è insediato in un rifugio sotterraneo che, con il tempo, è evoluto in una vera e propria città. Quarant'anni fa una spedizione è uscita all'esterno ed ha scoperto un'immensa foresta vergine, da allora la città di **Nuverosa** si è espansa anche in superficie ed una Gilda di Esploratori ha iniziato a mappare il terreno a bordo di navi volanti.*

Nuverosa.

Era un rifugio che per 600 anni ha protetto gli umani sopravvissuti. Ora si è espansa anche sulla superficie e la parte sotterranea è stata semi abbandonata, con un aumento allarmante della criminalità; solo alcuni campi agricoli di funghi sono stati mantenuti dal regnante: **Masako Nuverosa**. Masako è il discendente diretto dell'uomo che ha costruito il rifugio, secondo alcuni un Dio, e mantiene il controllo della città grazie ai suoi cavalieri. È considerato da alcuni troppo tradizionalista: i suoi cavalieri usano ancora spade e armature quando le armi da fuoco iniziano ad essere pratiche e sicure. Il regnante è assistito da tre consiglieri: i Gran Maestri delle Gilde degli Esploratori, dei Mercanti e degli Agricoltori. La Gilda dei Tecnici da tempo cerca di entrare nei posti di potere ma al momento ne è sempre stata esclusa causandone un certo risentimento.

Tetsuo.

È una piccola colonia mineraria alle pendici dei monti di ferro. Sono in grado di estrarre, raffinare e lavorare il ferro e sono i principali costruttori di armi per Nuverosa. Una piccola guarnigione di Cavalieri vigila contro i furti e i contrabbandieri.

Sabaku.

È una città commerciale ai margini del deserto. È diventata rapidamente il punto di scambio preferito tra i Tokas e gli umani. Alcuni Tokas hanno preso residenza permanente cambiando le proprie abitudini secolari.

Ryoshi.

Piccolo villaggio di pescatori vicino all'oceano di Umi. Forniscono pesce fresco e essiccato a Nuverosa. Sono gli unici che navigano l'oceano.

Mura.

È il più grosso villaggio dei Battos. Ci vivono almeno 2000 Battos divisi in 30 clan. Negli ultimi anni hanno costruito un porto apposito per le navi di Nuverosa. La Matrona Moliska è a capo del clan più grande e quindi del villaggio.

Razze.

Umani. Mammiferi bipedi divisi in 2 sessi. Sono divisi in varie etnie, quella dominante ha la pelle giallastra e gli occhi a mandorla. Età media 75 anni.

Firim. Nei loro 600 anni di isolamento gli umani hanno fatto conoscenza con le creature sotterranee note come Firim. I Firim sono degli umanoidi mammiferi dai muscoli superiori ben sviluppati ma dalle gambe corte e magre. Sono onnivori, glabri, quasi sempre di pelle bianca o, se sono stati molto tempo all'esterno, grigia. Sono divisi in due sessi e di solito hanno 2 figli per famiglia, mantenendo un certo equilibrio tra nascite e morti. I Firim sopportano male la luce forte, come quella del sole, ma sono dei maestri nel muoversi al buio ed hanno dei sensi molto sviluppati. Non parlano e non emettono suoni, ma sono in grado di comprendere le parole e comunicare a gesti e, insieme agli umani, hanno sviluppato un linguaggio simile al Morse con cui ticchettano con le loro unghie per comunicare. I Firim sono anche in comunione con le rocce e sono gli unici che sanno attivare le **Volopietre**. Tecnologicamente sono all'età della pietra ma sanno adattarsi ed utilizzare le ultime tecnologie con profitto.

Tokas. Dopo l'uscita in superficie gli umani di Nuverosa hanno incontrato una nuova razza: i Tokas. I Tokas vivono prevalentemente nel deserto, sono delle lucertole umanoidi, carnivore, le cui femmine depongono le uova, con una cultura patriarcale. Ricoprono il loro corpo con strati e strati di vestiti. Hanno il sangue freddo e al freddo diventano rapidamente torpide ed entrano in una

specie di coma controllato. Nei loro campi la notte usano degli animali per fare la guardia. Sopportano, ovviamente, benissimo il caldo e i loro piedi palmati sono adatti alle camminate sulla sabbia. Sono in grado di prevedere le tempeste, cosa che li rende benvenuti su tutte le navi, e di trovare l'acqua praticamente ovunque. Hanno una cultura nomade e sono abili commercianti. Tecnologicamente sono al medioevo con armi da taglio forgiate da loro con metalli trovati nelle rovine o nelle scarse montagne.

Battos. Un'altra razza scoperta all'esterno è quella dei Battos. I Battos sono dei pipistrelli umanoidi evoluti, più simili a volpi volanti, alti circa mezzo metro, col corpo magro coperto di fine peluria grigia, nera o marrone. Sono divisi in 2 sessi e le famiglie generano anche 20 figli nel corso degli anni. La loro cultura è matriarcale con le donne che tengono i contatti tra i vari clan e i maschi che si occupano di procacciare il cibo. Hanno sviluppato una abilità nel volo preternaturale. Sono infatti in grado di volare meglio se possono concentrarsi; dimostrando così che il loro potere è parzialmente telecinetico. Sono prevalentemente esseri notturni (grazie al loro sonar naturale sono in grado di muoversi benissimo anche nel buio completo) ma la luce non li infastidisce. Hanno costruito vari villaggi sulle cime di immensi alberi e sono ottimi cacciatori. Le zone in cui le Volopietre non funzionano spesso sono esplorate da loro dietro compenso. Molte navi cercano di avere uno o due Battos a bordo. Tecnologicamente sono dei primitivi, usano armi prevalentemente d'osso e costruiscono le loro capanne con legno e pelle. Difficilmente portano addosso oggetti di ferro che li rallentano nel volo.

Curiosità di Animia.

Volopietre.

Le Volopietre sono indispensabili al volo delle navi. Sono in grado di sollevarsi e allontanarsi dalle altre rocce. Questo permette alle navi, dentro cui sono montate, di alzarsi da terra. Vele e eliche aiuteranno poi nel volo orizzontale. Il volo è comunque pericoloso in quanto le Volopietre non funzionano se il terreno sottostante ha uno strato di rocce troppo lontano dalla superficie. Sui mari e sui deserti, ad esempio, non funzionano. Va da sé che sulle montagne le Volopietre possono raggiungere altezze maggiori. Anche le foreste sono comunque a rischio, col tempo sono state mappate le zone attorno a Nuverosa in cui è possibile volare, ma le zone impraticabili sono ancora da esplorare a piedi (o in volo, per i Battos). Questo ha, per il momento, gravemente limitato l'esplorazione. Solo i Firim sono in grado di attivare le Volopietre per cui ogni nave ha almeno un Firim imbarcato.

Cristalli di Brim.

Brim era uno dei primi Esploratori, in seguito Gran Maestro, che ha scoperto per caso il primo cristallo. I cristalli che portano il suo nome sono di forma romboidale, trasparenti con una leggera sfumatura azzurrastra e indistruttibili. Sono stati considerati semplici pietre preziose finché, dieci anni fa, un artefatto, trovato dentro una piramide nella foresta, si è attivato inserendogli uno di questi cristalli. La ricerca di cristalli e di artefatti è diventata un business molto remunerativo facendo ascendere la Gilda degli Esploratori.

La torre storta.

Alcuni viaggiatori del deserto hanno incontrato delle tribù di Tokas che sostengono di aver visto in profondità nel deserto, dove neanche loro vanno, una gigantesca torre, leggermente storta, alta quanto una montagna. Al suo interno sicuramente si trovano degli artefatti molto preziosi, ma nessuno ha mai potuto verificarlo.

Le sabbie verdi.

Molto a nord-est di Nuverosa, ai margini della foresta con il deserto, le sabbie hanno un colorito verdastro, che la notte brilla leggermente. I Tokas evitano quel posto perché considerato velenoso e pieno di Mutantropi. Nelle giornate limpide si vedono all'orizzonte i resti di varie costruzioni.

L'oceano di Umi.

Le navi volanti non possono volare sull'oceano, che perciò è stato solo parzialmente navigato da navi tradizionali. I marinai che sono tornati hanno parlato di mostri giganti che lottano tra di loro e distruggono tutto quello che gli si avvicina.

Tecnologia di Anìmia.

La tecnologia di Numerosa è al livello del Rinascimento. Sono ancora molto usate le armi da mischia, le armature, soprattutto pettorali, e le armi da lancio a corda come archi e balestre. Ma negli ultimi vent'anni sono state sviluppate le armi da fuoco, da principio solo cannoni ma oramai anche pistole e fucili, che stanno rivoluzionando l'arte della guerra. Le navi volano orizzontalmente grazie alle classiche vele oppure grazie al vapore e alle eliche. Gli artefatti di prima della Guerra degli Dei a volte forniscono vantaggi importanti, alcuni guanti metallici hanno dimostrato di essere delle armi ed alcuni specchi hanno dimostrato di poter vedere attraverso le nubi. Gli artefatti non sono al momento riproducibili e la Gilda dei Tecnici sta lavorando febbrilmente per capirne i principi. Si dice che alcuni Tecnici abbiano ottenuto gli artefatti di studio con la forza o con il furto. L'agricoltura di superficie è stata sviluppata da poco ma le coltivazioni sotterranee di funghi sono ben sviluppate.

I pericoli di Anìmia.

Oltre alle zone involabili, in cui le navi perdono rapidamente quota e si schiantano, agli oceani e ai deserti, gran parte della terra conosciuta è ricoperta da una foresta secolare con un completo ecosistema che parte dagli insetti fino ad arrivare ai grossi predatori (felini e canidi). Ma i pericoli più grandi arrivano dai **Mutantropi**. I Mutantropi sono esseri dalle forme varie, con varie braccia, gambe, ali e tentacoli, non ce ne sono 2 uguali; sono quasi sempre feroci e danno la caccia a qualunque cosa si muova. Spesso si trovano nelle rovine della Guerra degli Dei e nelle Sabbie Verdi. I tesori migliori si trovano quasi sempre in zone infestate da questi mostri. Alcuni esploratori Battos hanno riferito di navi volanti dalla forma inconsueta, in zone che ufficialmente non sono ancora state esplorate. Sembra evidente che qualche altra civiltà stia iniziando a muoversi, se siano amici o nemici è ancora da vedere. I **Ghul** sono degli esseri infettati dal morbo omonimo. Quando una persona viene morsa da un Ghul rischia di essere infettato a sua volta e diventare un Ghul. Fortunatamente i Ghul si trovano raramente e sembra che i piccoli animali siano immuni al morbo di Ghul, solo gli esseri intelligenti e i grossi animali possono essere infettati. I Tokas sembrano essere naturalmente immuni al morbo.

Divinità.

Gli umani di Numerosa sono animisti, credono nei Kami, gli spiriti delle cose: delle pietre, degli alberi, degli animali. Credono anche che spiriti superiori siano diventati Dei e che regolino il mondo. I Firim credono nel Grande Buio, che tutto avvolge e in cui tutti trovano riposo alla fine della Vita. I Tokas sono i più pragmatici, forse a causa delle loro condizioni di vita piuttosto dure, non sono interessati all'aldilà ma solo alle soddisfazioni immediate (mangiare, bere, fare all'amore, vendicarsi). I Battos credono in Ogon, il Grande Battos Dorato che non scende mai a terra, che sorvola silenziosamente il mondo ogni 100 primavere seguito dagli spiriti dei suoi seguaci che possono volare veloci e cacciare senza pausa.

I Giocatori.

I giocatori possono impersonare ogni razza e ogni professione possibile, ma sarebbero più indicate quelle che hanno a che vedere con l'esplorazione. Grossa parte del gioco dovrebbe vertere sulle esplorazioni, anche se i vari riferimenti politico-culturali potrebbero dare vita a campagne cittadine con scontri segreti tra fazioni. È ovviamente possibile che Anìmia sia "scoperto" da visitatori spaziali e/o sia solo uno dei migliaia di pianeti di un impero galattico. Divertitevi!

Chi sono.

Mi chiamo Andrea Tosino e gioco di ruolo dal 1987, anno in cui ho comprato la mitica scatola rossa di Dungeons & Dragons. Con gli anni ho provato a giocare un po' di tutto e nel 1998 ho creato un GdR gratuito sui Robot giganti giapponesi: "YARPG". Nel 2010 ho anche tentato la strada dell'autoproduzione con il GdR "Biancomare".