

Seconda Terra.

Un mondo ostile, una razza umana allo stremo, risorse limitate e i resti di una civiltà aliena, abbandonati da poco senza alcun motivo apparente. Come potranno sopravvivere i personaggi? Come si adatteranno alla società che si è venuta a creare? Quali tecnologie e minacce si annidano nelle scintillanti città abbandonate sul pianeta? Cosa ha portato alla scomparsa dei loro creatori? Storia.

Seconda Terra è il primo mondo abitabile scoperto dalla razza umana, abbastanza vicino da essere raggiunto con un viaggio lungo un secolo. La Vento d'Oriente, la Santa Maria e la Stella del Sud salparono dalla vecchia Terra come navi generazionali per portare mille esseri umani e una vasta collezione di embrioni congelati per popolare questo nuovo mondo.

Nessuno sa cosa andò storto durante il viaggio, ma solo la Vento d'Oriente e la Santa Maria sganciarono il loro carico sul pianeta prima di schizzare via verso lo spazio profondo.

I primi tempi furono duri, caratterizzati da progressive avarie degli apparati di sopravvivenza e di produzione dei moduli da sbarco, gettando gli uomini e le donne nel panico, essendo nati sotto atmosfera artificiale protetta e poco capaci di sopravvivere da soli.

Una prima guerra per il possesso dei resti dei moduli di atterraggio portò a diverse centinaia di morti e all'esilio di buona parte della popolazione. Una parte verso il mare a Est e una parte verso le zone più calde del Sud.

La salvezza fu data per molti dalla scoperta di vasti impianti abitativi di origine sconosciuta nei quali i profughi si rifugiarono e che trasformarono nel loro campo base.

Dopo un primo periodo di stabilizzazione, si creò una nuova guerra per il controllo delle risorse alimentari, concentrate attorno al primo avamposto abitativo. Scorribande e guerriglia proseguirono per oltre dieci anni, finché il Clero, concentrato nella città aliena, non indisse una Guerra Santa contro chiunque negasse il tributo a loro e, di conseguenza, agli abitanti della città.

Negli ultimi anni, una guerriglia segreta, ma nota a tutti, si è sviluppata nel complesso di grotte che attraversa parte della steppa abitata dagli umani, come punto di forza e leva per imporre il controllo sulla città avversaria.

Ambiente.

A due secoli dall'arrivo sul pianeta, oggi questo è abitato da circa ventimila persone, concentrate principalmente nei dintorni del punto di atterraggio, della città aliena a poca distanza e del piccolo villaggio portuale che ha visto una grande crescita negli ultimi 50 anni.

L'ambiente attorno alla zona di atterraggio è una vasta steppa erbosa, nella quale i primi coloni hanno addomesticato un'area coltivabile sufficiente per circa diecimila persone, seminandovi piante da frutto, frumento, granturco e altre colture terrestri modificate geneticamente per meglio resistere all'ambiente ostile della Seconda Terra. Recentemente, è stato scoperto un sistema di grotte carsiche sotto la steppa, che vengono per ora usate come rifugio e magazzino, ma che si estendono ben oltre i confini della zona civilizzata. La città sviluppata attorno ai resti delle fabbriche portatili e dei moduli di atterraggio perde ora il nome di Itania.

50 km più a Sud, Città dei Creatori si estende in mezzo a un vasto complesso di colli coperti da vegetazione non terrestre, probabilmente autoctona o importata dai precedenti abitanti. La città stessa è composta da immensi edifici ovoidali che si stagliano fino a oltre duecento metri d'altezza e che penetrano nel sottosuolo fino a profondità inesplorate.

Più a Sud ancora, si estende una zona semi-desertica più calda che mano a mano si trasforma in jungla, anche se questo si vede solo da antiche riprese mai confermate.

A Nord della zona abitata, la steppa prosegue congelandosi mano a mano per oltre 2000 km, fino a diventare una distesa gelata ancora più a Nord.

A Est, il piccolo rivo che passa dalla città aliena si getta nel mare in un ambiente costellato di dune di sabbia e bassa vegetazione locale. Qui sorge la città di Nuova Speranza, che sopravvive principalmente di pesca. Il mare stesso è poco profondo per i primi 20-30 km, poi scende fino a 2-3 km di profondità.

Si dice che i coloni scomparsi oltre un secolo fa nella città abbiano scoperto come usare alcune tecnologie sacre e risiedano nascosti nei sotterranei, con i poteri dei Creatori a loro disposizione.

Flora e Fauna.

La vegetazione locale è, in realtà, più simile a un corallo, come forma di vita: dotata di una struttura interna calcarea, si distingue in razze autotrofe ed eterotrofe. Le prime si basano su unità cellulari fotosintetiche libere che scorrono sotto la superficie trasparente della loro pelle e per un lento processo di osmosi trasportano gli zuccheri prodotti verso l'interno. Le seconde si nutrono delle leggerissime uova delle altre razze, intrappolandole tra lunghi filamenti. Entrambe sono nutrienti per l'uomo, ma contengono tossine che possono portare alla morte in pochi giorni, se ingerite in quantità. Nella steppa questi esseri sono poco sviluppati e rimangono bassi vicino al terreno, estendendosi spesso sottoterra, mentre andando in climi più caldi possono arrivare ad essere grandi complessi di oltre dieci metri d'altezza.

Gli animali importati come embrioni dalla terra hanno attecchito poco e sono, in generale, appannaggio dei più ricchi: cavalli, cani e mucche non metabolizzano i vegetali locali e quindi sottraggono prezioso spazio coltivabile agli umani.

Tutte queste specie locali si riproducono per emissione di semi non fecondati nell'aria, che si agganciano a quelli della stessa specie tramite una peluria dai legami chimici selettivi.

Una razza di animali locali mansueti, chiamati Roghar, sono stati addomesticati oltre un secolo fa. Oltre a nutrirsi dei vegetali locali, eliminano dalla loro carne una parte delle tossine, rendendoli un cibo pericoloso ma commestibile se assunto per brevi periodi di tempo. Il loro aspetto è di rettili rossastri grandi come un cavallo che si reggono su dodici lunghe zampe, in grado di spostarsi agilmente sopra il resto della fauna.

A questi si affiancano piccoli divoratori di vegetali serpentiformi, grandi quanto un gatto e molto vari nelle sottospecie.

Danno la caccia a queste specie di erbivori diversi predatori, di cui i più noti sono i Mimetici, delle dimensioni di piccoli cani ma quasi identici ai vegetali. Attendono immobili in branchi di dieci – venti unità, poi balzano addosso alle loro prede in gruppo, aggredendole con una serie di bocche nascoste all'interno degli arti gommosi.

Ad essi si aggiungono, nelle terre più meridionali, i Cacciatori dei Fiumi, esseri anfibi che vivono attorno ai fiumi, dai molti occhi e dalla larga bocca.

Infine, ispirano ancora terrore i Windwer, esseri difficilmente assimilabili al resto della fauna locale, che si muovono su una coppia di ali piumate, con le piume più interne che emettono un veleno paralizzante. La vera forma del busto non è ben nota perché è molto sensibile ad alterazioni genetiche date dal mescolamento del DNA dei loro zigoti con quelli delle prede, per cui i figli possono assumere forme piuttosto diverse dai genitori. Anche se la loro minaccia è quasi scomparsa, alcune sparizioni e visioni di cavalli alati e angeli vengono associate a loro. La loro intelligenza è, altresì, sconosciuta, ma è certo che non sopportano le tossine locali, per cui vivono attorno alle zone umane e predano animali terrestri e, talvolta, umani.

Tecnologia.

Grazie alla creazione di gilde di esperti si è potuta salvare e comprendere una piccola parte delle tecnologie umane presenti sui vascelli atterrati sul pianeta, ma la mancanza della maggior parte delle materie prime necessarie per il funzionamento e il mantenimento di fabbriche portatili, stampanti 3D e macchine per la conservazione e l'allevamento di embrioni hanno portato, con poche eccezioni, alla loro caduta in disuso o rottura. La produzione è ora di tipo preindustriale manifatturiero, che utilizza strumenti prodotti dalle ultime generazioni di macchie funzionanti. La carenza di legna da ardere e la totale mancanza di carbone o idrocarburi facilmente reperibili fanno sì che i forni e le forge siano poco sviluppate e che la maggior parte degli utensili e delle armi metalliche siano fabbricati intagliando lastre provenienti da parti di astronave o edifici alieni in rovina.

A queste si affiancano le tecnologie aliene ritrovate nella Città, che utilizzano un'incomprensibile sorgente di energia. L'uso di queste armi è vietato se non su espresso ordine dei sacerdoti.

Tra le armi di fabbricazione recente troviamo rudimentali fucili a polvere da sparo e svariate armi da taglio e da botta. La mancanza di buon cordame ha reso difficile la fabbricazione di armi da tiro, anche se non sono sconosciute.

Organizzazioni.

Le due città a base umana hanno un governo elettivo tra i cittadini in grado di lavorare e produrre risorse, mentre Città dei Creatori è governata dal clero. Sopra queste strutture cittadine, si sviluppa un sistema di gilde, corporazioni e clero che spesso sovrastano, nel loro campo, le autorità ufficiali delle città.

Le principali gilde che si sono sviluppate in questo senso sono: la gilda dei costruttori, la gilda dei carpentieri, la gilda dei tessitori e la gilda dei fabbri.

A questi si aggiunge il corpo dei cacciatori, che detiene alcune armi portate dalla vecchia terra e ha compito sia di procurare cacciagione, sia di difendere i confini del territorio umano.

Inoltre si devono contare le corporazioni degli agricoltori, dei pescatori e dei mercanti.

Infine, i sacerdoti dei Creatori, così vengono chiamati gli Alieni o supposti tali che abitavano il pianeta prima dell'arrivo dell'uomo, predicano una vita di lavoro e preghiera, di donazioni al tempio e di conservazione e manutenzione della città lasciata loro dai Creatori, in attesa del loro ritorno.

Le tecnologie aliene sono perlopiù in mano loro e la stessa città è più un centro di culto e conservazione, grazie all'ambiente isolato e protetto, delle risorse accumulate in anni di alta produttività.

Città dei Creatori si pone, quindi, come centro di culto, ma anche per questo di comando, sulle altre città, che versano un tributo alimentare e ne alimentano l'economia con viaggi e pellegrinaggi. Qui sono stati occupati meno di 300 edifici e ne sono stati esplorati meno di mille, mentre la città potrebbe facilmente accogliere un paio di milioni di abitanti.

Le restrizioni del clero, però, non sono immotivate. Nell'anno 80 si racconta che un gruppo di oltre cento coloni sia sparito nel nulla nelle profondità della città. Attorno all'anno 120 una ragazza aprì le porte a degli strani animali congelati che uccisero oltre trecento persone prima di venire abbattuti o scacciati. Ancora oggi si sussurra con terrore il nome dato al tempo alle creature: i Windwer.

Culto

I sacerdoti dei Creatori hanno imposto un taboo su tutte le costruzioni e tecnologie aliene, fatta eccezione per determinati edifici e oggetti che sono stati esplorati e studiati da un apposito corpo clericale, gli Osservatori. Questi sono il braccio esplorativo e tecnologico del clero, ai quali si affiancano i Protettori, corpo militare che ha lo scopo di proteggere Città dei Creatori e punire chi viola le Sacre Scritture. Queste sono un'interpretazione di alcune scritte in linguaggio alieno rinvenute nel Tempio, un grande edificio alla periferia della Città. I Sapiienti del clero sono convinti di saper interpretare le scritte aliene e questo potrebbe non essere del tutto falso. Concetto principale delle Scritture è che i Creatori avrebbero preparato il mondo per l'arrivo dei coloni e che quando questi fossero pronti sarebbero tornati per regnare benevolmente su Seconda Terra.

Alieni.

La razza di alieni umanoidi ha abbandonato la città senza lasciare tracce di sé o della loro immagine. Il motivo della scomparsa è sconosciuto, anche se alcuni non concordano col clero e sono convinti che abbia a che fare con il ritrovamento dei Windwer. Altri motivi ipotizzati sono: una minaccia extraplanetaria in avvicinamento, uno scontro con la nave terrestre scomparsa e quindi la paura della razza umana, l'esaurimento delle risorse produttive, oppure la scoperta di una minaccia diversa sul pianeta.

Spunti per avventure iniziali.

Caccia ai Windwer, scoperta di nuove città, incontro con umani dispersi che controllano tecnologie aliene, furto al tempio, invasione di Mimetici, scorribande sotterranee, esplorazione.

L'autore: Federico Lasagni Manghi.

Fisico Sperimentale, Scrittore, Giocatore di Ruolo, Avido Lettore, Schermidore Storico, Sciatore, Golfista, Viaggiatore. Federico è un uomo dai molti talenti e dalle poche realizzazioni, che trova difficile concentrarsi a lungo su un obiettivo senza lasciarsi trasportare dalla mente.

Quando scrive o legge racconti e ambientazioni i requisiti fondamentali che cerca sono: spunti interessanti, mondi ben progettati, coerenza narrativa e ambientativa e, per i giochi di ruolo, coerenza col sistema, che deve ben promuovere lo stile di gioco più adatto all'ambientazione, restando il più possibile semplice e intuitivo.