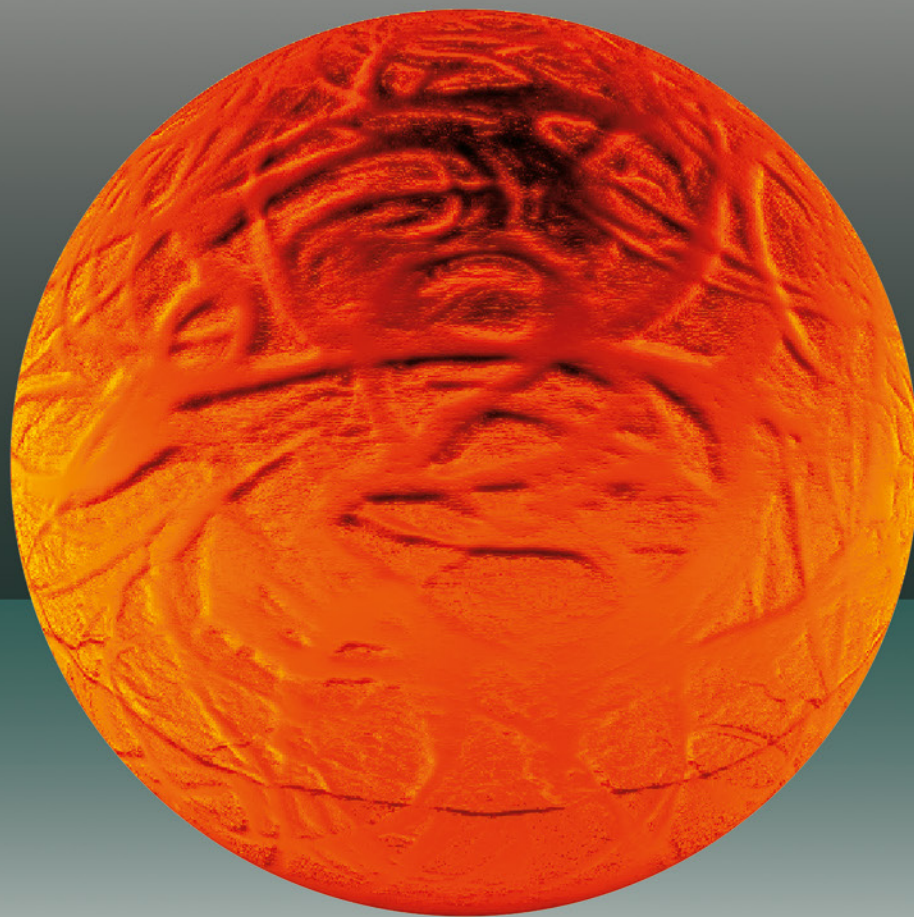


# IL CIARNURO

EDIZIONE DIGITALE



MATTEO LUPO PASINI

# IL CIARNURO

## Ideato e realizzato da:

Lupo Pasini Games  
di Matteo Lupo Pasini

## CREDITI

### Direttore responsabile:

Matteo Lupo Pasini

### Grafica e impaginazione:

Matteo Lupo Pasini

### Copertina e logo "il Ciarnuro":

Matteo Lupo Pasini

### Illustrazioni interne:

Eleonora Camonchia e Matteo Lupo Pasini

### Ringraziamenti:

La Lupo Pasini Games ricorda e ringrazia tutti coloro che hanno contribuito (anche se in minima parte) alla realizzazione di questo manuale, in particolare, onora l'operato di Francesco Bianchessi per la sua infinita conoscenza storica, Luca Venturelli, un vero esperto di manuali di gioco di ruolo, Alessandro Piacentini, oserei dire il politico più abile che abbia mai incontrato, Eleonora Camonchia, oltre che un'eccellente disegnatrice, una ladra perfetta! Elena Lupo Pasini, senza di lei niente correzione dei testi! E Pasquale Riboli, Dottore in italiano e storia che ha compiuto un'impresa epocale correggendo gran parte dei capitoli del manuale! Grazie a tutti quanti! Questo manuale non sarebbe mai esistito senza il vostro impagabile entusiasmo.

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 - 26 February 2007

Famiglie di font utilizzate: Lora (Cyreal), Xolonium (Severin Meyer), Gears of peace (Scott Nuss).

Stampa e distribuzione digitale

www.lulu.com

Prodotto protetto da molteplici forme di copyright.

REV: 1853 PDF



### Contatti

www.lupopasinigames.com

info@lupopasinigames.com

lupopasinigames@pec.it

ISBN: n.d.

Il Ciarnuro prevede l'utilizzo di due prontuari scaricabili gratuitamente dal sito [www.lupopasinigames.com](http://www.lupopasinigames.com)

Tutti i diritti sono riservati. Questo gioco è © di Matteo Lupo Pasini. La riproduzione di qualsiasi materiale di quest'opera senza il consenso scritto dell'autore è espressamente proibita. Questa è un'opera di fantasia. Qualsiasi riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da ritenersi puramente casuale. Prodotto in Italia.

PRIMA EDIZIONE ANNO 2019

# PREFAZIONE

Il Ciarnuro si sviluppa in un universo immaginario e fantascientifico, ma non sacrifica il realismo. L'ambientazione si fa forte della verosimiglianza, e si sviluppa a partire da un'attenta analisi del mondo in cui viviamo: dal nostro modo di vivere e di comunicare alle nostre capacità di distruggere e di creare. In un futuro non lontano, quali saranno i progressi compiuti dalla nostra civiltà? Saremo maturati abbastanza da non ricadere negli errori del passato o sprofonderemo nel fango cosmico, impotenti di fronte alle sfide che verranno? L'universo proposto in questo volume è il risultato di una serie di confronti fra specie di diversa natura; racconta le loro vicende partendo dall'anno terrestre 2062, data di fondazione della Federazione dell'Umanità Unita, le cui scelte e scoperte saranno il fulcro della narrazione.

L'intera storia dell'Uomo e la conformazione del sistema solare a noi nota è stata preservata; tuttavia la mia inventiva ha aggiunto piccoli dettagli, per fondere la realtà alla fantasia e per accompagnare il Giocatore<sup>1</sup> in questo affascinante viaggio. La vastità delle tematiche incluse presuppone la presenza di "contenuti" che potrebbero essere ritenuti offensivi o non adatti a certe tipologie di persone: si raccomanda perciò cautela nella lettura a soggetti particolarmente sensibili o facilmente impressionabili.

Fin dalla sua comparsa sulla Terra l'Uomo ha affrontato l'evoluzione sfruttando la sua migliore qualità: l'intelligenza. Grazie a questa speciale dote sempre in costante crescita, ha conseguito in tempi brevi lo status di specie dominante alzando la propria voce sul mondo e alterandone l'ecosistema, le meccaniche e l'aspetto. Il totale controllo ha offerto all'essere Umano, in questa parte di spazio conosciuto, un privilegio di non poco conto, ovvero la possibilità di decidere per tutti senza vincoli o regole se non quelli da lui stesso imposti. La storia di questa creatura racconta un'alternanza di sofferenza e di pace, tuttavia sottolinea una maggiore propensione a scelte di carattere egoistico volte unicamente al beneficio di pochi. Per tali motivi sono stato costretto, in alcuni punti, a descrivere i più grandi pregi e difetti del genere Umano, riportandone le sfumature più cupe e le espressioni più pure. Avverto che sono presenti descrizioni di torture fisiche e psicologiche, tattiche belliche, armi e utensili il cui scopo differisce molto dall'essere amichevole. È possibile ritrovare inoltre, anche se trasformati dalla mia fantasia, ideali politici estremi che potrebbero indurre all'intolleranza religiosa. Io, come autore del gioco, non appoggio alcun tipo di ideologia e sconsiglio l'imitazione di ciò che è riportato in questo manuale. Non è infine mia intenzione recare offesa a nessuno o essere autore di qualsivoglia tipo di propaganda. Ricordo che ogni cosa descritta in questo volume è puramente immaginaria; si tratta soltanto di un gioco e tutto ciò che contiene deve essere preso come tale.

*“Se si pensa all'Uomo come una farfalla che, dopo aver conquistato il proprio spazio nel mondo, vola fiera e orgogliosa nel cielo; il gioco di ruolo rappresenta quella grande ragnatela invisibile in attesa di nuove prede che, una volta catturate, non saranno più in grado di liberarsi.”*

– Matteo Lupò Pasini



<sup>1</sup> Il termine Giocatore viene sempre scritto con la lettera maiuscola, poiché rappresenta la volontà di una persona reale.



# LA PAROLA ALL'AUTORE

Quali sono le caratteristiche che distinguono un buon gioco di ruolo dall'ennesimo prodotto commerciale adattato per il grande mercato? La mia profonda esperienza nel campo mi ha portato a focalizzare l'attenzione su due punti fondamentali: la verosimiglianza e la coerenza.

Non è necessario che parli di come questa tipologia di gioco venga vista da molti come un modo per poter impersonare soggetti con abilità e capacità straordinarie che ci sono negate nella vita di tutti i giorni. Tuttavia giocare di ruolo sottintende un altro concetto fondamentale e non meno importante, ovvero l'abbandono della propria realtà per immergersi in un mondo fantastico, con logiche e regole che potrebbero apparire bizzarre e talvolta incredibili.

L'ambientazione è l'elemento di maggior rilievo, la colonna portante di ogni gioco di ruolo vero; essa concretizza quella speciale forma di intrattenimento che ha il potere di catturare l'attenzione del Giocatore, il suo distacco dalla dimensione contingente a favore di una immaginaria dove prenderà parte all'avventura nei panni del suo Personaggio.

Ogni volta che qualcuno si siede attorno a un tavolo in compagnia di amici, per tirare dadi e compilare schede, compie un atto di fiducia. Egli, infatti, si abbandona totalmente al mondo del gioco, certo del fatto che questo potrà soddisfare tutte le sue necessità: dalla curiosità di un esploratore a quella di un cacciatore di mostri o, persino, alla volontà di potere e di dominio sugli altri.

Come può un mondo unico prestar fede a tutte queste promesse? La letteratura fantasy e di fantascienza fornisce numerosi esempi di "universi espansi", mondi in cui ruotano le più famose e grandi epopee: *Il Signore degli Anelli*<sup>2</sup>, *Le Cronache del ghiaccio e del fuoco*<sup>3</sup> o *il Ciclo di Dune*<sup>4</sup>. Questi mondi traggono la loro forza da una completezza che va oltre la sfera puramente narrativa: in essi esiste una dimensione "celata" che spesso traspare nel corso della narrazione grazie a una meticolosa cura dei dettagli. Sono quindi tutte queste sfaccettature a fare la differenza fra una "grande opera" e un prodotto puramente commerciale.

Similmente a questi esempi, il mio gioco trae la sua forza da un universo in continua espansione, curato nei particolari e retto da leggi fisiche coerenti.

L'universo immaginario in cui stai per immergerti non è tuttavia esente da elementi soprannaturali o fantastici: essi sono integrati in modo tale da coesistere con il resto della "realtà", preservando un certo grado di realismo. Ciò che mi sono chiesto durante tutto il periodo di progettazione è stato: come si sarebbe comportata ed evoluta l'Umanità in una Galassia popolata da specie particolari come i Syviar, i Qüark e i giganteschi Krentoriani? E come queste creature si sarebbero comportate ed evolute nel tempo, venendo a contatto con i bellicosi abitanti della Terra<sup>5</sup>?

Necessario per compiere questo passaggio è stato l'adottare un criterio di verosimiglianza come legge fondamentale. Supponiamo che gli alieni esistano e che arrivino sulla Terra oggi; come agirebbero e come si comporterebbero le principali potenze mondiali nei loro confronti? Assisteremmo probabilmente ad un incremento della ricerca, che si farebbe più scrupolosa e meticolosa in più settori del sapere e porterebbe, probabilmente, ad innovazioni in campo scientifico altrimenti impensabili; ancora, assisteremmo a veri e propri stravolgimenti del normale corso degli eventi, con l'instaurarsi di nuovi modelli di società e l'affermarsi di religioni, culture, e abitudini differenti da quelli finora conosciuti e ipotizzabili.

Tutto ciò ovviamente sottintende un criterio di coerenza narrativa interna; l'attuale situazione politica della Galassia sarebbe frutto delle guerre e degli accordi diplomatici dei secoli precedenti.

Quello del gioco di ruolo dunque non è un mondo statico, bensì di un macrocosmo in continua espansione, retto da equilibri che il Giocatore stesso può modificare o cancellare (anche inconsapevolmente) per i propri interessi, trasformando lo spazio e facendolo proprio.

Sono fermamente convinto che l'epoca del gioco che guida i protagonisti in una determinata direzione sia

<sup>2</sup> Romanzo high fantasy epico scritto da J. R. R. Tolkien (tra il 1937 e il 1949).

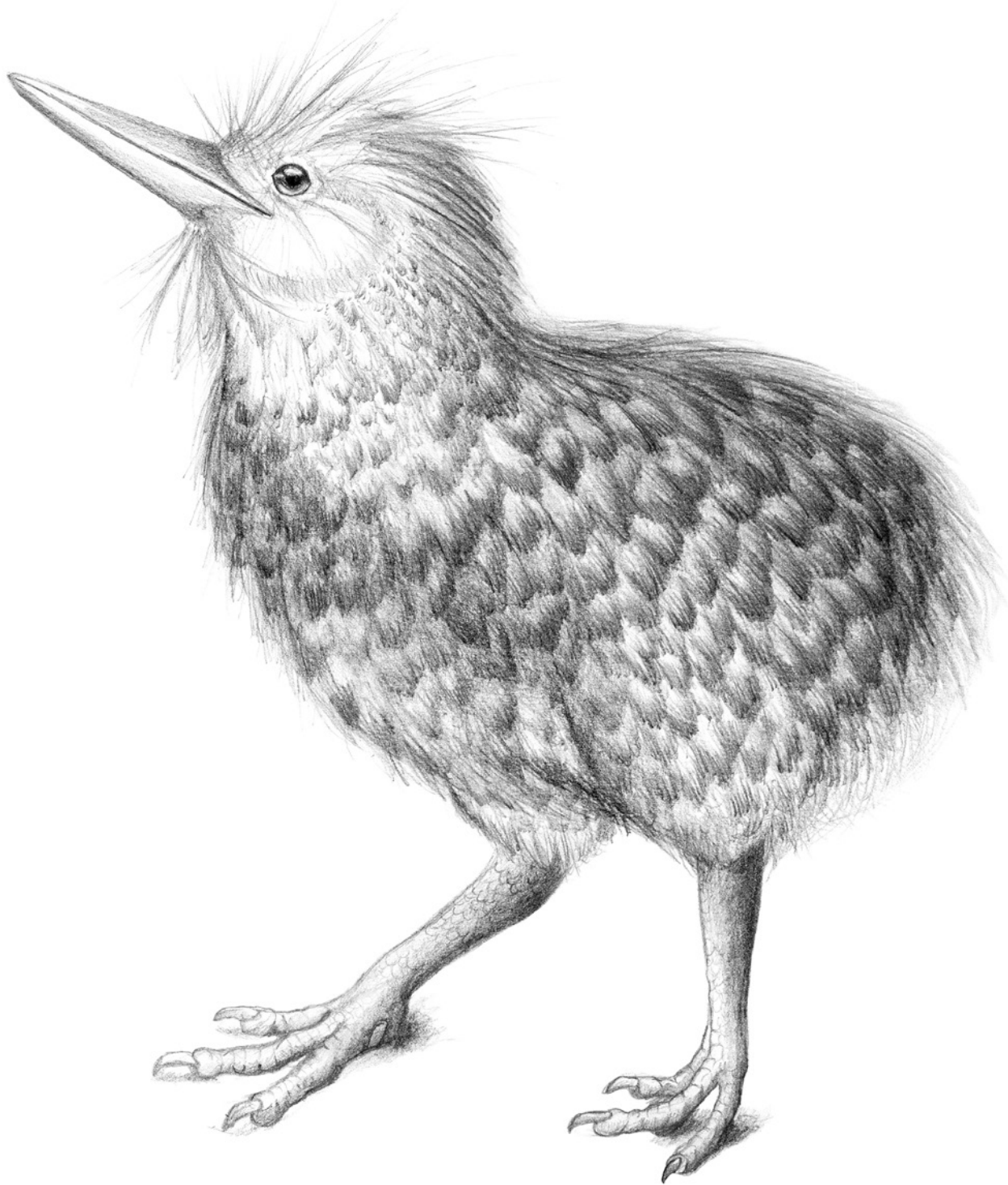
<sup>3</sup> Serie di romanzi fantasy scritti dall'autore statunitense George R. R. Martin.

<sup>4</sup> Serie di sei romanzi di fantascienza scritti da Frank Herbert (tra il 1965 e il 1985).

<sup>5</sup> Vecchio nome del pianeta natale dell'Umanità, ora rinominato in Gaia.

finita: ora deve essere il Personaggio a creare il proprio percorso verso nuovi spazi, nuove forme e nuove idee senza i vincoli di un regolamento chiuso e concepito per offrire sempre le medesime sfide.  
BUON DIVERTIMENTO!

- Kivy picchiatore: uccello privo di ali originario del sistema di Antares



# INDICE

## CAPITOLO INTRODUTTIVO:

Il gioco di ruolo .....	8
L'evoluzione della specie .....	8
I fondamenti irrinunciabili .....	8
Materiale indispensabile .....	9
La figura del Sommo .....	9
La figura del Personaggio Giocante .....	10
Ruolo del Sommo .....	10
Ruolo dei Personaggi Giocanti .....	11
Strumenti di Gioco .....	11
Determinare il vincitore .....	12
Durata delle partite .....	12
La formula per il successo .....	12
Il "Tu" .....	12
Modalità di gioco .....	12
Glossario basilare .....	13

## CAPITOLO I:

Una nuova era .....	15
La dissoluzione dell'Impero Syviar .....	15
L'evoluzione dei Syviar .....	15
L'esilio dei Veri Syviar .....	17
I generali di Pravos e l'eresia Syrogenetica .....	17
Il culto Syrogenetico .....	18
Il Regno di Pravos e i Qüark .....	20
Il primo scontro .....	21
L'Alleanza Commerciale Qüark .....	22
Il Governo Terrestre .....	23
2041 - 2061 il ventennio di preparazione .....	24
I prodromi del conflitto, il sistema di Achion .....	25
La guerra di Achion .....	26
La situazione galattica dopo la pace di Ràan-Khàr .....	27
La Federazione dell'Umanità Unita .....	27
Le prime grandi corporazioni cosmiche .....	28
Dello strano fenomeno dei simorfici .....	29
L'esodo dei Krentoriani .....	29
Le grandi trasformazioni .....	30
La fine del GSO e la grande riforma .....	31
La Fascia esterna .....	32
Verso un nuovo conflitto .....	33
Espansionismo Krentoriano e Federale nella Fascia .....	35
La "guerra grigia" o "seconda guerra della Fascia" .....	36
L'ultima guerra dottrinale .....	37
L'evoluzione dell'Alleanza Commerciale .....	38
Il Secondo Impero Syviar .....	38
Il grande tumulto imperiale .....	39
La guerra di Sirone .....	40
La battaglia di Voy-Ger e l'esilio .....	41
Verso la grande guerra galattica .....	41
La rivelazione .....	42
L'operazione Tempesta di Kàa .....	43
L'operazione Tempesta di Kàa: la Fascia .....	43
L'operazione Tempesta di Kàa: l'assedio di Asaroth .....	44
L'operazione Tempesta di Kàa: la battaglia di Gaia .....	45
La controffensiva .....	45
Il duello dei Numi .....	47
La fine delle ostilità .....	49

## CAPITOLO II:

Il mercato galattico .....	51
Energia .....	51

Beni di lusso .....	53
Materie prime allo stato grezzo .....	53
Beni di consumo .....	53
Spazio .....	54
Scambio .....	54
Speciale .....	54
Nero .....	54

## CAPITOLO III:

Le grandi corporazioni .....	55
Cosmic Arsenal (CSA) .....	55
Mantkor (MTR) .....	55
Olonovis (OLS) .....	55
Krattok (KRT) .....	55
L'Alleanza Commerciale Qüark (ACQ) .....	55
Olyze (OLZ) .....	55
Chiesa Universale (CU) .....	55
Unione Mineraria Itinerante (UMIT) .....	55
Nalah (NAL) .....	56
Universal Kryborg (UKG) .....	56
Sintetix Food (SXFOD) .....	56
Genetyx Food (GTD) .....	56
Qüan en Qüant (QEQ) .....	56
Bio Krovix (BRV) .....	56
Lux Canori Arsenal (LCA) .....	56

## CAPITOLO IV:

Il motore a trasmutazione fredda .....	57
Le origini .....	57
Il funzionamento .....	57
La camera di variazione .....	57
Il cilindro di conversione .....	57
I coni di espulsione .....	58

## CAPITOLO V:

La teoria dell'universo finito .....	60
Il colore dell'universo .....	60
Il moto degli oggetti e la forza di gravità .....	60
Il Corqüan .....	60

## CAPITOLO VI:

La Convenzione dell'Equità .....	62
Il codice di comportamento universale .....	63
La gerarchia bellica universale .....	64
Competenze delle risorse .....	67
Carta delle conoscenze galattiche .....	69
Carta dei settori di competenza .....	73
Norme di costruzione nello spazio dell'Alleanza .....	75
Carta delle armi .....	84

## CAPITOLO VII:

L'ambientazione di gioco .....	85
Il concetto .....	85
Lo spazio di gioco .....	85
Lo spazio cosmico .....	85
Gli oggetti celesti .....	85
I punti sensibili .....	90
Le risorse .....	97

## CAPITOLO VIII:

Il combattimento tattico .....	99
--------------------------------	----

Di cosa si tratta? .....	99
Teatri di guerra .....	99
Il leader .....	99
L'approccio bellico .....	99
La natura dello scontro .....	100
Come si svolge .....	101
Il metodo di risoluzione .....	101
Dadi bonus e precisazioni .....	104
Symech e combattimento tattico .....	105
Combattimento tattico e Personaggi Giocanti .....	105
Il combattimento "sullo sfondo" .....	105

#### CAPITOLO IX:

Regole base .....	107
La fiducia .....	107
Il regolamento .....	108
Il Personaggio .....	108
Scheda del Personaggio .....	110
Scheda tecnica .....	110
Turno di gioco .....	111
Turno di gioco e PG .....	111
Risoluzione .....	112
Tempo di gioco .....	112
I danni .....	112
La tabella dei danni .....	114
Il profilo di riferimento .....	115
Conoscenze linguistiche .....	115
Bonus e malus .....	115
Testare le caratteristiche .....	115
Testare le conoscenze .....	116
Test di difficoltà non specifico .....	116
Le malattie .....	116
I veleni .....	119
I composti metriboloidi .....	120
Le caratteristiche .....	121
Le abilità .....	131

#### CAPITOLO X:

Creazione del Personaggio .....	134
Il budget di creazione .....	141
Umani .....	143
Krentoriani .....	146
Sauni arcaici .....	149
Sauni eletti .....	152
Qüark .....	156
Pravosiani guerrieri .....	159
Pravosiani Guide Spirituali .....	162
Syviar "Veri Syviar" .....	165
Ivosiani .....	169

#### CAPITOLO XI:

Armi .....	174
Classificazione delle armi .....	174
Tipologia delle armi .....	174
Nome delle armi .....	174
Armi per il combattimento ravvicinato .....	174
Armi per il combattimento a distanza .....	175
Effetti degli attributi di danno .....	176
Armi e tecnologie .....	177
Funzionalità aggiuntive .....	179
Armi modulari .....	180

#### CAPITOLO XII:

Protezioni .....	181
Sistemi di protezione sofisticati .....	181
Sistemi di protezione convenzionali .....	182
Protezioni improvvisate .....	183
Sistemi di protezione convenzionali e tecnologie .....	183

#### CAPITOLO XIII:

I progressi della biognosi .....	185
Settore civile .....	185
Settore bellico .....	185
Settore GCC .....	185
I limiti della biognosi .....	185
Componenti biomimetici .....	186
Parti biomimetiche .....	187
Test di blocco .....	188
Fattura dei componenti .....	188
Innesti bellici .....	191
Tecno-potenziamenti .....	191
Tecnotute .....	191
Trapianti biomimetici .....	192

#### CAPITOLO XIV:

Le doti simorfiche .....	193
Le caratteristiche dei simorfici .....	193
Abilità simorfiche .....	195
Oggetti simorfici .....	203

#### CAPITOLO XV:

Il combattimento narrato .....	204
Come si svolge .....	204
Azioni di combattimento .....	204
Tipi di azioni .....	205
Il combattimento ravvicinato .....	205
Il combattimento a distanza .....	206
Danni e energia fisica .....	207
Risorse e sistemi offensivi .....	207

#### CAPITOLO XVI:

Generatore di mappe .....	209
Condizioni ideali per la formazione della vita .....	209
Generare un sistema solare .....	209
Generare un campo di asteroidi .....	213
Conseguenze delle catastrofi naturali .....	214

#### CAPITOLO XVII:

Generatore di congegni .....	215
Fase di progettazione .....	215
Strumentazioni .....	215
Gittata degli armamenti .....	217
Tecnologie e sistemi off./dif. spaziali e terrestri .....	217
Sistemi offensivi spaziali .....	218
Sistemi offensivi terrestri .....	219
Sistemi difensivi spaziali .....	220
Sistemi difensivi terrestri .....	221
Supporti .....	222
Potenziamenti e precisazioni .....	223

#### CAPITOLO XVIII:

Regole avanzate .....	224
Il massimo realismo .....	224

# CAPITOLO INTRODUTTIVO

## IL GIOCO DI RUOLO

Ognuno di noi, da bambino, ha utilizzato almeno una volta il classico “facciamo finta che” il quale, per certi versi, rappresenta la forma più banale ed elementare del gioco di ruolo. I primi sviluppi del GDR risalgono ad alcune rappresentazioni teatrali del XVI secolo in Europa: la trama era descritta in termini generali da un canovaccio, mentre i dialoghi e le azioni erano improvvisate. Una prima storica versione di gioco di guerra fu inventata all'accademia militare di Braunschweig nel 1780: il gioco prevedeva una mappa a caselle codificate da diversi tipi di terreno e varie pedine rappresentanti fanteria e cavalleria, con le relative regole per il movimento e il combattimento. Da allora ad oggi, il gioco di ruolo si è evoluto e ramificato sempre di più; la sua crescita e innovazione si fermerà soltanto quando l'essere Umano smetterà di sognare (io mi auguro che ciò non accada mai).

## L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Questo volume propone una forma evoluta e nuova di gioco di ruolo, progettata e inventata totalmente da zero senza trarre ispirazione da prodotti simili presenti sul mercato. Il sistema di gioco totalmente modulare costituisce il cardine dell'innovazione, offre la possibilità di mutare, durante il corso di un'avventura, la difficoltà del gioco in forme differenti dal classico stile adottato da questa tipologia di intrattenimento, ampliando ulteriormente le possibilità tattiche. Per rendere il tutto più realistico e divertente allo stesso tempo, la narrazione è in prima persona, mentre la gestione delle risorse è in terza, per l'intera durata del gioco.

Quante volte vi sarete chiesti chi abbia costruito un veicolo o un determinato edificio e per quale motivo! Ebbene, questo sistema può fornirvi esattamente le risposte che state cercando, procedendo a ritroso nella catena di costruzione, fino alla fabbrica situata in un dato territorio, che ha prodotto i componenti necessari per la realizzazione dell'oggetto in questione. Sembra impossibile o troppo complicato? In realtà è più semplice e intuitivo di quanto appaia, basta lasciarsi accompagnare dalla chiara e accogliente ambientazione che vi ho riservato; la logica e la verosimiglianza provvederanno a scacciare le vostre perplessità.

tivo di quanto appaia, basta lasciarsi accompagnare dalla chiara e accogliente ambientazione che vi ho riservato; la logica e la verosimiglianza provvederanno a scacciare le vostre perplessità.

## I FONDAMENTI IRRINUNCIABILI

La struttura fondamentale di questo gioco si compone di due insostituibili figure:

1. Il Giocatore incaricato di creare e organizzare i contenuti nell'ambiente di gioco, che ricopre la figura del Narratore o Sommo.
2. I Giocatori che muovono i protagonisti, e che rappresentano i Personaggi Giocanti che interagiscono con l'ambiente, il cui fine è di realizzare un obiettivo in comune o individuale.

**Riassumendo:** il gioco di ruolo può essere definito come un ambiente immaginario, organizzato e arricchito dalla fantasia di un Narratore, in cui agiscono i Personaggi interpretati dai Giocatori.



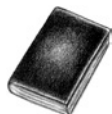
- Lord Kromkàmhul, leader dei rettili

## MATERIALE INDISPENSABILE

Per giocare è sufficiente essere in possesso dei seguenti requisiti e materiali:



Una mente serena e volenterosa di affrontare le difficoltà che Il Ciarnuro propone.



La conoscenza delle regole e una copia di questo manuale.



Le fotocopie compilate della “scheda del Personaggio” per ciascun Giocatore.



Le fotocopie compilate delle “schede tecniche” dei vari elementi già predisposti dal Narratore o richiesti dai Giocatori.



Qualche foglio di carta extra, alcune matite e gomme da cancellare, per eventuali note.



Un cronometro o l'applicazione “Il Ciarnuro - Round Timer” per monitorare correttamente i tempi di gioco.



Un set di almeno 10 dadi a sei facce (D6).

È consigliato l'impiego di un tavolo, di una sedia per ogni Giocatore, di una calcolatrice e di un paio di bicchieri pieni della vostra bevanda preferita.

Il cardine del gioco di ruolo è la discussione, tutti i Giocatori si organizzano attorno a un tavolo e ognuno recita la sua parte sfruttando le sue migliori qualità. Ogni partecipante è essenziale in quanto contribuisce alla narrazione facendo le veci del proprio Personaggio: esprime le sue intenzioni, (se desidera realizzarle o meno e in quale modo), e interagisce con i Personaggi degli altri Giocatori e con tutte le sfumature dell'ambiente di gioco, rese vive dal Sommo.

## LA FIGURA DEL SOMMO

Un buon sistema, per il suo corretto funzionamento, richiede una figura che lo controlli. Il Sommo è un Giocatore che possiede l'arduo compito di fungere da motore e organizzatore del gioco, per l'intera durata dell'avventura. Sfruttando le possibilità offerte dal regolamento, egli pianifica la vicenda, crea una trama verosimile, prepara i PNG chiave (i suoi migliori strumenti), predispone il materiale per esporre al meglio le caratteristiche di alcune zone particolari (es: mappe del luogo) e tutto ciò che ritiene necessario al fine di ottenere una miglior chiarezza espositiva possibile. Egli, tuttavia, non detiene la facoltà di alterare a proprio vantaggio il regolamento ed è invitato a mantenere un elevato grado di verosimiglianza.

La gestione di un ambiente immaginario in continuo mutamento, rende il ruolo di questa speciale figura differente rispetto a quello degli altri Giocatori. Amministrare un'avventura fungendo da giudice imparziale pone una maggiore responsabilità sulle spalle di chiunque ricopra questa onorevole carica; come per l'arbitro di una competizione sportiva, entrambe le squadre ripongono la loro fiducia in una direzione equanime. Il Sommo osserverà le soluzioni adottate dai PG rimanendo dietro le quinte in ogni situazione, porgendo un aiuto durante i momenti di crisi o inasprendo la sfida a fronte di scarse difficoltà.

La verosimiglianza è una preziosa ricchezza, dona linee guida comuni facilmente applicabili da tutti; nel mondo reale spegnereste una candela con le dita? No, perché vi procurereste una dolorosa scottatura. Bere troppo vino vi farà girare la testa, tentare di salvare un cane in mezzo alla strada che sta per essere investito da un camion rappresenta un rischio elevato e potrebbe anche costarvi la vita! Lo stesso principio (con un minimo di tolleranza) viene applicato in questo gioco, anche se sarà il Personaggio a ricevere le “conseguenze” delle nostre scelte. Tutti i PNG interpretati dal Sommo seguono gli stessi regolamenti imposti ai PG, quando interagiscono con essi.

Tuttavia, nei momenti in cui non si trovano a diretto contatto con Personaggi reali, godono di una sorta di “via libera”, ovvero la possibilità di ricevere

vantaggi o svantaggi (nei limiti del buon senso) per bilanciare il livello di sfida e offrire a tutti i Partecipanti quell'esperienza coinvolgente che stanno cercando. Concludendo, la figura del Sommo non rappresenta il nemico giurato di ogni PG, ma il cuore pulsante di ogni avventura; egli si rivolgerà al Giocatore utilizzando il "tu" (o il "voi" in caso si rivolga a più Giocatori), parlando ai Partecipanti come se fossero i Personaggi stessi, per aumentare il senso di immedesimazione.

## LA FIGURA DEL PERSONAGGIO GIOCANTE

La vera sostanza di un gioco di ruolo sono i Personaggi Giocanti: senza di essi anche l'ambientazione più bella e vasta perderebbe di senso. Preparereste una bellissima festa di compleanno, con tanto di dolciumi e bevande fresche, senza preoccuparvi di invitare per l'occasione i vostri più cari amici?

Il principale compito dei Giocatori consiste nell'esplorare il mondo ideato dal Narratore e reagire alle situazioni proposte; tuttavia i PG sono liberi di costruirsi un percorso indipendente dalla proposta del Sommo: gli obiettivi dei Giocatori contano! Plasmare l'ambientazione a vantaggio dei tuoi scopi ti porterà dieci passi avanti rispetto agli altri, scaltrezza e rapidità sono fondamentali per gestire le risorse presenti nel Box, ricorda che nulla è lasciato al caso in questo gioco di ruolo.

La predisposizione degli elementi nell'ambientazione originale rappresenta solamente la base, come le fondamenta di un edificio; sta poi al Giocatore scegliere se mantenerle, distruggerle o costruirle ex novo. Ogni partecipante possiede la totale libertà di descrivere i propri comportamenti, ma non detiene alcuna facoltà di determinare aspetti e conseguenze al di fuori delle sue caratteristiche e possibilità; tale compito è delegato al Narratore, che elaborerà i cambiamenti provocati dall'interazione con i PG e di tutto ciò che li circonda.

I Personaggi Giocanti non sono meno importanti del Sommo e, anzi, ogni parte necessita dell'altra per completare il gioco. Consiglio partite composte dai quattro ai cinque Giocatori, tra i quali un Sommo e tre/quattro Personaggi in modo da bilanciare al meglio i tempi e la fluidità del gioco. Esprimersi

in prima persona ("io") rappresenta il modo migliore per interpretare il Personaggio giocato; ciò incide molto sull'immedesimazione, che è il fulcro del divertimento in questo gioco di ruolo.

## RUOLO DEL SOMMO

Se la sostanza sono i Personaggi Giocanti, il Narratore rappresenta "l'origine" di tutto ciò che compone l'ambientazione. Egli giustifica la presenza di ogni elemento del gioco e crea le condizioni ideali per accogliere qualsiasi tipo di PG.

Il compito di un Sommo consiste nel costruire le basi per lo svolgersi di un'avventura; egli deve ragionare secondo i seguenti criteri:

1. Definire un periodo cronologico, anche approssimativo, in cui si svolgono i fatti prendendo spunto dalla storia.
2. Dare una spiegazione verosimile degli avvenimenti più rilevanti precedenti al periodo cronologico scelto.
3. Fare una panoramica in termini geografici, politici e sociali dei luoghi di interesse, con le relative spiegazioni (se rilevanti).
4. Fare una descrizione minima (se necessaria) dei PNG principali utilizzati e dei loro possibili obiettivi.
5. Definire un problema o un enigma da risolvere che spinga i Giocatori ad agire per porre rimedio o soddisfare la propria curiosità (questo è il fulcro!).

Tutti i Personaggi Giocanti sono liberi di scegliere di esplorare l'ambiente di gioco come meglio credono: rispettare la volontà dei PG è importante, sta ai Giocatori scegliere il destino dei propri alter-ego, ma un Sommo capace sfrutterà le loro decisioni per convogliarli sempre verso l'obiettivo designato o più semplicemente genererà conflitti di interesse mantenendo alto il divertimento. La profondità dell'ambientazione rappresenta un'arma a doppio taglio: alcuni Giocatori potrebbero sentirsi a proprio agio e ricercare sempre qualcosa di nuovo, altri invece (soprattutto i novizi) possono rimanere bloccati e provare quasi un senso di nausea. "Cosa devo fare? Dove posso andare?" saranno in questo caso le domande più frequenti. Soccorrere il prima possibile questi PG è di fondamentale importanza.

Fornisci loro buoni consigli o condividi le intenzioni di un PNG importante: li farai sentire speciali! Coinvolgili; possiedi tutte le risorse del Box: usale!

Gestire un'avventura e tutte le sue meccaniche pone il Sommo in una condizione di nemico/amico dei PG; un equilibrio perfetto tra un ostacolo da superare e un aiuto sempre presente; ciò sottolinea che questo speciale Giocatore non è mai il principale antagonista, poiché nella maggior parte del tempo collabora e suggerisce soluzioni attraverso i suoi strumenti, affrontando e risolvendo i problemi causati dagli stessi Giocatori e che lui stesso ha creato per loro. Tuttavia, impersonando sia il "bene" che il "male" in un contesto verosimile e nel rispetto delle regole, è possibile che un PNG abbia la meglio su tutti i Personaggi Giocanti, se non sono sufficientemente abili e capaci di risolvere le insidie trovate sul loro cammino. Il Ciarnuro è un gioco in cui tutti i membri possiedono un fine ben preciso, compreso il Sommo e non è sempre detto che una bella avventura debba per forza avere un lieto fine...

## **RUOLO DEI PERSONAGGI GIOCANTI**

Ogni Personaggio rappresenta un elemento del gioco sfruttabile dal Narratore per comporre la macchina del divertimento: ciascuno di essi rappresenta il tassello di un puzzle che necessita di tutti i suoi pezzi per essere costruito e per dare quindi un buon risultato. Ogni Personaggio Giocante è un sogno fuso con la realtà, contiene sia i nostri desideri che le nostre migliori qualità; se non siamo in grado di mettere in gioco noi stessi, quali sono le cose che meritano il nostro impegno e la nostra attenzione? Il gioco di ruolo diverte e appaga se tutti i suoi componenti mostrano lo stesso grado di serietà e impegno; se ciò non accade, si trasforma in una grossa perdita di tempo.

Consiglio ai novizi di affrontare le sfide proposte da questo gioco creando un gruppo, coinvolgendo i propri amici al fine di vivere emozionanti avventure; successivamente, se possibile, consiglio di affidarsi all'esperienza di un Giocatore navigato e ricercare difficoltà sempre più elevate e vicende articolate. Gli strumenti migliori per impostare un PG sono le nostre capacità nel mondo reale, i nostri

desideri più nascosti e le nostre fantasie ideologiche. Per dare il meglio bisogna sfogarsi: l'ambientazione è come una grossa scatola che aspetta solo di essere riempita; rappresenta una realtà a parte, lo spazio che tutti noi desideriamo possedere per realizzare ogni nostro sogno senza essere giudicati o condannati da nessuno. Se viene creato un Personaggio malvagio il cui unico scopo è estinguere un'intera specie, rimarrà nella scatola e cesserà di esistere una volta stracciato il suo profilo; ciò si applica anche a qualsiasi altra risorsa di gioco presente nell'ambientazione, poiché immaginaria e pertanto innocua nel mondo reale. È importante lasciarsi andare e dare sfogo a quelle stravaganti idee che ci contraddistinguono. La maggior parte dei PG viene plasmata da un'ispirazione che ne definisce già lo scopo. Esso agevola molto la costruzione dell'alter-ego e facilita la scelta di abilità ed equipaggiamenti. Talvolta l'incertezza può creare un Personaggio senza un particolare fine; ciò lo rende mediocre sotto molti aspetti ma potrebbe attribuirgli la flessibilità necessaria a cogliere le occasioni offerte dal corso degli eventi. In questo gioco il fattore verosimiglianza pone una base solida e sicura per comprendere meglio tutti quei "limiti" che normalmente la fantasia tende a eliminare, creando in alcuni scenari (anche esterni al gioco di ruolo) assurdità ed esagerazioni tali da allontanare il proprio interesse di fronte a situazioni folli e altamente lontane dalla concretezza del mondo reale. L'eccesso di fantasia incontrollata annulla quella magica attrazione che ci spinge a ricercare la fantasia stessa.

In conclusione, un Giocatore deve essere esploratore di sé stesso e trovare nella scatola offerta dal Narratore il divertimento che lo appaga, utilizzando il proprio PG e collaborando con altri Giocatori (o rimanendo in solitudine) in modo da affrontare tutte le difficoltà dell'ambientazione.

## **STRUMENTI DI GIOCO**

I Personaggi Giocanti, i PNG e tutte le altre componenti di rilevanza riguardanti l'avventura possiedono determinate peculiarità descritte dettagliatamente nelle "Schede dei Personaggi" o nelle "Schede tecniche". Questi profili, oltre a riportarne gli attributi basilari, possono approfondirne i ca-

ratteri, come l'equipaggiamento, le caratteristiche salienti e tutte le restanti informazioni. Si consiglia di personalizzare la stanza di gioco con piccoli accorgimenti tematici affini alla vicenda trattata. La consegna di oggetti e di mappe e la presenza di una colonna sonora, ove necessario, accrescerà moltissimo il senso di immedesimazione dei Giocatori, fornendo la spinta necessaria ad una più profonda integrazione con il gioco e incrementando il divertimento. Porre tra le mani di un Giocatore l'oggetto che il suo Personaggio ha appena reperito in gioco lo spingerà a partecipare con maggiore energia, creando una forte connessione con l'ambientazione, rinnovando lo spirito del Giocatore, soprattutto se la situazione non volge a suo favore.

## DETERMINARE IL VINCITORE

In questo gioco i PG possono trovarsi in un'infinita gamma di situazioni: possono combattere gli uni contro gli altri, fare squadra o addirittura intraprendere un'avventura in solitaria influenzando gli altri da lontano, senza mai arrivare ad un incontro diretto. Il concetto di vincere o perdere è dunque strettamente legato al tipo di avventura e al fine personale di ciascun Partecipante. Sta ai Giocatori darsi degli obiettivi in relazione a quelli proposti dal Sommo.

## DURATA DELLE PARTITE

La durata dipende dal tipo di avventura e da chi la sta conducendo. Ogni Sommo possiede metodi differenti per gestire una campagna, perciò essa potrebbe durare poche ore o più serate. Non esiste un tempo massimo o minimo prestabilito, in genere vi sono due tipi di avventure:

1. L'avventura rapida, della durata di circa tre/quattro ore, che si risolve in una sola giocata.
2. L'avventura storica, divisa in più giornate, la cui durata varia a seconda della complessità della trama offerta da Sommo.

## LA FORMULA PER IL SUCCESSO

Si identifica nella storia che i Giocatori creano e vivono attraverso i loro Personaggi. Questi ultimi rappresentano lo strumento per interagire con

il gioco e per divertirsi durante tutto il tempo in cui rimangono in "vita", (poiché possono morire!) Quando ciò accade (se accade) il gioco non si interrompe, ma continua con l'inserimento di nuove leve (si crea un nuovo profilo), pronte a proseguire le imprese iniziate da altri compagni caduti e combattere al fianco dei sopravvissuti o su un fronte contrario (l'importante è creare tutti insieme una storia verosimile e ricca di emozioni).

## IL "TU"

Non sempre è possibile descrivere i contenuti utilizzando un linguaggio semplice e intuitivo; alcuni capitoli contengono aiuti o strumenti per aiutare a conseguire un criterio di verosimiglianza. Per agevolare la comprensione, mi riferirò al lettore usando il "tu": durante la spiegazione delle regole mi rivolgerò al Giocatore, mentre durante gli esempi mi riferirò al Personaggio interpretato dal Giocatore. Di conseguenza, non sempre specificherò "Il Narratore dice al Giocatore: il tuo Personaggio ha capito di essere stato ingannato", ma scriverò "capisci di essere stato ingannato", riferendomi direttamente al Personaggio.

## MODALITÀ DI GIOCO

La profondità dell'ambientazione, la verosimiglianza e la flessibilità del regolamento offrono al Narratore la capacità di adattare le vicende a qualsiasi tipo di Giocatore. Principalmente Il Ciarnuro possiede due modalità di gioco:

1. Massimo realismo: consiste nell'utilizzo completo del regolamento. Questo metodo crea situazioni affini con la realtà ed è adatto a Giocatori con molta esperienza che ricercano il più alto livello di sfida (vedi pagina 224).
2. Gioco classico: consiste nell'utilizzo delle regole basilari trascurando quelle avanzate o, se la situazione lo richiede, applicandole con buon senso logico. Questo stile è compatibile con qualsiasi tipo di Giocatore e offre il giusto equilibrio fra realismo e divertimento.

I metodi sopra illustrati possono essere personalizzati per soddisfare le esigenze dei Giocatori. Ogni eventuale modifica deve essere concordata e dichiarata con i Partecipanti prima dell'inizio della

campagna: il regolamento è uno strumento, fatene buon uso!

## GLOSSARIO BASILARE

Brevi spiegazioni di alcuni termini ricorrenti nel manuale.

**Gdr:** acronimo di “gioco di ruolo”

**Giocatore:** uno dei Partecipanti alla giocata, interprete di un Personaggio Giocante o del Sommo. Se non rigorosamente specificato con Giocatore si intenderanno solo i Personaggi e non il Sommo.

**Personaggio:** un alter-ego le cui azioni e la cui “vita” possono essere decise da un Giocatore (nel caso di un Personaggio Giocante) o dal Narratore (nel caso di un Personaggio Non Giocante)

**Sommo/Narratore:** un Giocatore speciale, che interpreta tutti i PNG e muove tutto il mondo di gioco.

**PG:** acronimo di Personaggio Giocante, un Personaggio controllato da un Giocatore.

**PNG:** acronimo di Personaggio Non Giocante, un Personaggio controllato dal Sommo.

**Congegno:** struttura artificiale; solitamente un veicolo di natura meccanica o un mezzo il cui fine è servire a un determinato scopo.

**TPC:** acronimo di “tiro per colpire”, risultato da ottenere per compiere con successo l'azione desiderata. Comprende sia i test di carattere TPCR sia i test di carattere TPCD.

**TPCR:** acronimo di “tiro per colpire ravvicinato”.

**TPCD:** acronimo di “tiro per colpire a distanza”.

**TPS:** acronimo di “tiro per schivare”; risultato da ottenere per evitare o deflettere un'azione offensiva.

**I.D:** acronimo di “ideologia dominante”. Pensiero ideologico condiviso e consolidato nella maggior parte degli individui di una specie.

**Round:** frazione di tempo (circa 10 secondi) con cui si misurano le azioni di combattimento.

**Bonus:** rappresenta sempre un miglioramento; di norma viene associato a un fattore esterno che porta all'aumento di un risultato ottenuto lanciando dadi a sei facce (D6) o di altri punteggi migliorabili (ES: i danni) che non implicano il lancio di dadi.

**Malus:** rappresenta sempre un peggioramento; di norma viene associato a un fattore esterno che porta alla diminuzione di un risultato ottenuto

lanciando dadi a sei facce (D6) o di altri punteggi peggiorabili (ES: i danni) che non implicano il lancio di dadi.

**D6:** abbreviazione di dado a sei facce.

**D3:** abbreviazione di dado a tre facce; in mancanza di questo speciale dado puoi utilizzare un normale dado a sei facce e trasformare i risultati nel seguente modo:  $1 - 2 = 1 / 3 - 4 = 2 / 5 - 6 = 3$ .

**Giocata:** tempo in cui si svolge una seduta di gioco. Indicativamente una sera o un pomeriggio.

**Obiettivo:** si identifica in un problema che i Giocatori dovranno risolvere.

**Sessione:** insieme di giocate necessarie per realizzare un obiettivo.

**Campagna:** rappresenta l'insieme di tutti gli obiettivi proposti dal Narratore o creati dai Giocatori e il loro relativo tempo di risoluzione.

**Eventi:** conseguenze nella trama programmate dal Narratore in determinati turni di gioco. Spetta ai PG scoprire, fermare o agevolare tali avvenimenti.

**Tempo di gioco:** tempo trascorso all'interno dell'avventura. È a totale discrezione\* del Sommo.

**Tempo critico:** tempo concesso dal Sommo per porre rimedio a un problema o al verificarsi di un problema; esso si traduce in un massimo di 5 minuti scanditi da una clessidra o da un cronometro. Al termine del conteggio, il Giocatore dovrà fornire una soluzione o sarà il Narratore a decidere nei panni del PG.

**Ghost Time:** tempo in cui il Sommo narra le scene della giocata, compie azioni in zone non presidiate dai PG o fornisce preziose istruzioni ai Giocatori. In questa fase viene fermato il conteggio del tempo reale di gioco; esso riprenderà il suo normale corso al termine del Ghost time.

**Contesto:** frazione di spazio e di tempo cronologico scelto dal Narratore.

**Box:** il contesto giocabile in una giocata, ovvero lo spazio come si presenta nel contesto deciso dal Narratore.

**Box ecosystem:** sistema logico e verosimile che permette il funzionamento del box, ovvero una trama creata dal Sommo.

**Avventura:** trama verosimile creata dal Narratore e svolta all'interno del box in un determinato contesto.

\* ma sempre con buon senso.



*“Conoscere se stessi è la prima regola per vincere ogni battaglia”*

- Zhàrc-Decobàx V

# UNA NUOVA ERA

## LA DISSOLUZIONE DELL'IMPERO SYVIAR

Nel 2058 giungeva al termine la progressiva disgregazione dell'Impero Syviar, la più grande entità statale che la Galassia avesse mai conosciuto. La data non è casuale: in quell'anno, riportano le fonti, in seguito alla minaccia di un ennesimo conflitto fra Ivosiani e Pravosiani, l'Imperatore Zhàrc-Decobàx IV decise di terminare ogni trasmissione fra il pianeta santuario Sirone e ciò che rimaneva del suo vasto Impero. Con questo gesto si decretava la fine delle comunicazioni fra la corte imperiale e il resto dei domini. La scelta di mantenere il controllo solo sul pianeta capitale, poche decine di sparuti planetoidi e fondamentali installazioni esterne situate su piccoli corpi celesti entro i confini della Nebulosa Testa di Cavallo (meglio conosciuta dai Syviar come Nebulosa di Kàa), venne dettata da ragioni tattiche. Le guerre dottrinali avevano infatti portato alla devastazione gran parte dei sistemi imperiali. Molti di questi, rimasti privi di rifornimenti o isolati a causa dei violenti scontri, subirono una pesante retrocessione tecnologica, condannando decine di civiltà ad uno stato semi-preistorico e perdendo così ogni interesse agli occhi della corte di Sirone. Il largo utilizzo di armi potenti (anche batteriologiche) da parte di entrambe le fazioni, nel tentativo di avere la meglio e costringere alla resa la stirpe avversaria, finì col travolgere tutti coloro che si trovavano nel mezzo. Quest'epoca di crisi, nota come "Guerre Dottrinali", portò alla luce l'impossibilità della dinastia Decobàx di governare un grande Impero sempre più instabile e caotico e nel quale si facevano strada nuovi poteri forti: da un lato la casta militare di Pravos e dall'altro il culto Syrotecnico di Ivos, che si contendevano il ruolo di nuove guide della società Syviar. Vista in quest'ottica, la scelta del governo imperiale di Sirone appare come una sorta di misura protettiva, un tentativo di salvare il pianeta sacro, sede millenaria del potere degli imperatori, dalla furia di una lotta fratricida, preservando anche la sua importanza simbolica. Così, parallelamente all'inasprirsi delle guerre dottrinali, la corte di Zhàrc-Decobàx IV si vide sempre più motivata a tentare la via dell'auto-sufficienza, affidando il compito di rendere lo spazio di Sirone autonomo agli Alti Membri Eletti, l'élite della nobiltà imperiale. La corte decise di perseguire l'obiettivo della "purezza" mantenendo una giusta distanza sia dalla follia Syrotecnica che dall'eresia Syrogenetica, ragion per cui l'esiguo gruppo di Syviar cominciò a considerarsi come l'unico vero esponente della propria specie adottando l'appellativo di "Veri Syviar".

## L'EVOLUZIONE DEI SYVIAR

Sirone, oltre ad essere il centro del potere, era anche il pianeta natale della specie: si narra che, migliaia di anni fa, sotto l'intensa luce della supergigante blu Zhàraky (Alnitak per l'astronomia Umana), sulla superficie di questo piccolo globo roccioso ricoperto di acque e popolato da grandi alghe e vegetali violacei, nacque un organismo parassita in grado di adattarsi in breve tempo ai mutamenti climatici e ai vari cambiamenti della fauna acquatica. L'essere Syviar, dunque, muoveva i primi passi verso un cammino che lo avrebbe portato a dominare la Galassia intera. Tuttavia fu solo quando il primordiale parassita si imbattè nei frutti dell'albero Kyzati (un organismo vegetale molto raro) che il corso della sua evoluzione ebbe una svolta. La struttura di questo strano vegetale si sviluppa principalmente nelle acque calme di stagni o piccoli laghi; i suoi frutti, leggermente luminosi e simili a piccole angurie, sono ricchi di sostanze nutritive e hanno un'elevata concentrazione zuccherina. I succosi prodotti del Kyzati diventarono ben presto la fonte di sostentamento primaria dei Syviar, anche se, la spessa e resistente buccia semitrasparente rendeva il raggiungimento della prelibata polpa una pratica molto difficoltosa. Divenuti una sorta di tesoro, i dolci e nutrienti frutti generarono violenti conflitti fra le specie autoctone, che sfociarono in vere e proprie battaglie per il controllo del territorio. Essendo per natura dei parassiti, i Syviar si sono evoluti da sempre a spese di altri organismi: la loro struttura genetica è particolarmente sensibile ai cambiamenti, quando un essere vivente non fornisce più le risorse necessarie o quando le condizioni climatiche minacciano l'incolumità della specie, l'essere Syviar si avvia

alla ricerca di una nuova forma di vita, integrandosi con essa e generando un nuovo ramo della stessa senza estinguere l'organismo originale. Questo naturale processo si compie in un periodo compreso tra i quattro e i sei anni e tale variazione dipende dalla complessità della genetica coinvolta e dall'efficacia delle difese immunitarie (se particolarmente sviluppate potrebbero rendere impossibile il completamento del nuovo essere). Fu così che il parassita ebbe l'opportunità di evolversi facilmente insediandosi all'interno dei frutti mediante la secrezione di sostanze acide in modo da aprirsi la strada nella spessa buccia. A questo punto non rimaneva che attendere pazientemente il sopraggiungere di organismi bramosi di ingerire il frutto. Grazie a questa ingegnosa strategia molti organismi furono vittima del parassitismo Syviar che, agendo direttamente all'interno degli esseri viventi, poteva compiere la ricombinazione del DNA senza essere ostacolato. In pochi anni le isole di Sirone si popolarono di nuove forme di vita che assunsero un ruolo dominante nell'ecosistema. I Syviar si erano evoluti scalando i vertici della catena alimentare popolandolo oltre le profondità degli oceani anche le terre emerse. Durante i secoli che seguirono, le turbolenze del nucleo di Sirone provocarono l'innalzamento di alcune zone della crosta terrestre creando dei veri e propri continenti. Il rinnovato aspetto del pianeta e la sua posizione strategica nella Nebulosa attirò l'attenzione di alcuni visitatori dallo spazio che, dopo numerosi viaggi, edificarono un insediamento sulla sommità di un'imponente formazione rocciosa la cui cima dominava i nebbiosi paesaggi illuminati dalla forte luce bluastra di Zhàraky. Per cause tuttora ignote, dopo pochi mesi dalla fondazione della dimora, i vascelli spaziali che portarono questi esseri intelligenti non decollarono mai più. Gli abitanti dell'insediamento, una volta esaurita ogni forma di sostentamento, dovettero adattarsi e procurarsi il cibo nelle torbide paludi di Sirone.

Fu così che l'organismo Syviar, attratto dalle fattezze dei visitatori, dopo anni di caccia riuscì a parassitare alcuni dei suoi membri dando avvio a un nuovo stadio dell'evoluzione. Il risultato di quest'ultima ricombinazione produsse la forma "finale" del parassita, l'equivalente dell'*Homo sapiens*: aveva i geni di svariate specie vegetali e animali in un unico essere, ma conservava al suo interno la sua forma primordiale e decretava così l'inizio della specie dominante nella Nebulosa di Kàa.

