

oltre lo specchio**TEMATICHE DEL GIOCO.**

Dark side parla di un mondo simile al nostro, ma diverso. Entità di mistero e magia si muovono in una sorta di retroscena della realtà, l'Altromondo. Sia nel mondo materiale che nell'Altromondo combattono una guerra ombra, portano avanti i piani segreti per scopi ancora più misteriosi.

La magia, il misticismo e il paranormale sono una realtà comune per chi sa dove guardare, e come. Molte delle leggende degli umani mondani sono nate in seguito a queste manifestazioni di "potere". Tuttavia i misteri e i prodigi dell'Altromondo hanno una diversa origine e spiegazione.

Gli abitanti di questo mondo segreto sono spesso esseri umani illuminati, consapevoli della realtà che li circonda. Possono essere diverse le ragioni che li hanno portati a questa condizione.

I personaggi agiscono segretamente in questo mondo di mistero, potere ed azione.

Tecnomicismo.

La scienza e il soprannaturale si uniscono dove l'anello di congiunzione è rappresentato da leggi mistiche che regolano il cosmo. Sia criptotecnologia che abilità soprannaturali sfruttano le stesse misteriose forze, e ottengono risultati simili, anche se con mezzi diversi.

Metropolitano.

L'ambientazione ha spesso luogo in zone ultraurbane, metropolitane, dove c'è molta gente, umanità e soprattutto una rete urbana che può anche nascondere – tra le ombre – la verità sull'Altromondo.

Cinematicità.

I personaggi sono eroi di un film d'azione, o di un romanzo thriller. Hanno abilità sopra la norma e non solo: sono protagonisti di scene d'azione da cardiopalma. Possono sfruttare le loro abilità per fare cose che altri umani non possono fare, e le sfruttano in queste situazioni: schivare proiettili, introdursi in una zona ad alta sicurezza, correre sui muri... sono tutte cose possibili nel mondo di Dark side, se si possiedono le giuste abilità.

Segretezza.

La segretezza è un altro tema fondamentale di una campagna a Dark side. L'Altromondo deve rimanere nascosto agli umani mondani, e così i poteri che determinate persone possono esercitare. Non solo, anche all'interno dello stesso Altromondo, e nelle reti di intrigo e azione, i segreti sono mantenuti tra gli stessi appartenenti all'Altromondo.

Fiction di riferimento.

I riferimenti cinematografici e televisivi per Dark side sono molteplici: Men in black, Hellboy, Labirinto del Fauno, Dark City, Heroes, Neverwhere, Cabal. Allo stesso modo sono molti i riferimenti bibliografici e fumettistici, per esempio: Planetary, Global Frequency, American Gods.

DARK SIDE, IN BREVE.**Spirito e materia.**

In Dark side ogni cosa viene divisa e distinta tra i suoi aspetti di spirito e materia, di fisica e metafisica.

Protagonisti e Personaggi.

I personaggi non sono uomini comuni, ma sovrumani. Hanno una profonda connessione sia con la dimensione materiale che con quella spirituale. Di norma sono chiamati Ibridi (vedi sezioni a seguire). Possono esercitare abilità sovrumane.

Lato oscuro e Vis.

Il lato oscuro è una dimensione tangente del creato, e attraversa tutta la materia conosciuta, ne rappresenta il suo lato spirituale.

Crocevia.

Il crocevia è, in un certo senso, la manifestazione "fisica" del lato oscuro. È anche una dimensione di mezzo, che connette ogni punto dello spazio nel cosmo. Spiriti e ibridi la usano come dimensione di passaggio per viaggiare rapidamente da un punto all'altro del creato.

Mezzanotte.

È la città di mezzo, detta anche la città degli Ibridi. Si tratta di un luogo sospeso nel tempo e nello spazio, dove abitano gli ibridi che fuggono dal regno di mezzo e vogliono riparare in un luogo che sia veramente loro.

"Mistico".

Termine generico per definire una persona con grandi capacità sovranaturali, sia che si tratti di prodigi che di teurgie.

Ufficio 23.

È un'agenzia segreta che opera sia nel regno di mezzo che nell'Altromondo, risolvendo problemi che riguardano il sovranaturale e potrebbero compromettere gli equilibri dell'esistenza. Tra le sue direttive c'è anche la protezione dei segreti di Mezzanotte e dell'esistenza dell'Altromondo.

Il Marchio.

Il marchio è una compagnia criminale che sfrutta le abilità di ibridi (e talvolta spiriti) per i propri comodi veniali ed egoistici. Spesso entra in conflitto con l'ufficio 23. Nonostante questo anche il Marchio cerca di mantenere segreta l'esistenza del lato oscuro e dell'altro mondo.

Aion.

Dimensione del lato oscuro collegata al Crocevia. Da questo regno remoto e alieno proviene una genia di entità spirituali dai fini malevoli e diabolici. Nella storia dell'uomo queste creature sono spesso state scambiate per demoni e spiriti malvagi. Si tratta però di una vera e propria specie di creature.

il lato oscuro

UNA DIMENSIONE TANGENTE.

Il lato oscuro è ciò che influenza in modo sottile ogni angolo del creato, almeno a livello metafisico. Si tratta di una dimensione tangente (non parallela); quindi ogni filamento del Lato oscuro attraversa il mondo conosciuto, ed essi si intrecciano come la trama e l'ordito in un tessuto.

Il lato oscuro non è materiale. Si tratta dunque di una dimensione immateriale, spirituale. In questo piano si muovono le essenze spirituali, come nel mondo normale risiede ciò che è materiale.

Non si chiama "oscuro" perché si tratta di una dimensione malvagia o corrotta. È nascosto, occulto come il lato in ombra della luna, o il subconscio dell'uomo. Si potrebbe anche definire come lato subcosciente del mondo.

Non esiste dunque alcuna vera e propria manifestazione materiale del Lato oscuro. È l'anima del mondo, il suo sistema sanguigno, il suo "lato" spirituale e immateriale.

MATERIA E SPIRITO: GLI IBRIDI.

Prima di affrontare gli scenari in cui si svolgono gli eventi e le azioni di Dark side bisogna definire in modo preciso quali sono gli individui che li abitano.

Dark side divide il mondo in due grandi forze che spesso si intrecciano tra loro, quelle materiali e quelle spirituali. Il mondo che tutti possono vedere è quello materiale, mentre il lato oscuro rappresenta le energie spirituali. Non si tratta di una divisione netta: queste due essenze si mischiano ed influenzano a vicenda, di continuo.

La maggior parte delle persone, e delle creature del Regno di mezzo, sono "normali": non hanno coscienza del mondo spirituale, alcun potere ne influenza nella guerra mistica che accade a loro insaputa. Sono chiamati anche Profani.

Gli abitanti originari di questo Altromondo appartengono ad una seconda categoria: sono le *Entità spirituali*. Non hanno sostanza fisica, e di norma non possono entrare nel Regno di mezzo proprio come i profani non possono entrare nell'Altromondo. Si tratta di creature, o intelligenze, con una profonda connessione con le leggi metafisiche. Non si tratta di anime perdute, sono proprio essenze di energia sovranaturale: creature che nel passato sono state scambiate per divinità, angeli, mostri, demoni e fate. Ma in verità sono creature legate al Lato oscuro, e al potere che questo emana.

Infine ci sono gli *Ibridi*. Ed è questa terza categoria che dà importanza al gioco. Non si tratta né di profani, né di entità spirituali. Sono qualcosa di mediano, dei "mezzosangue", che per una ragione o per l'altra hanno in sé il potere di ambedue i mondi.

Gli umani profani sono comuni, gli spiriti sono rari. Facendo una proporzione: esiste un ibrido ogni diecimila umani, e un'entità spirituale ogni cento ibridi.

VIS: IL FLUSSO DI POTERE.

Il Lato oscuro fa scorrere una potente forza nell'universo, un'energia metafisica, che alcuni direbbero magica, altri cosmica o divina. Il modo

giusto per definirla sarebbe *mistica*, ma quasi tutti gli abitanti dell'Altromondo la chiamano comunque Vis. Questa forza superiore nutre tutto ciò che è sovrannaturale o naturale, per così dire, anche se un'attenta analisi può rivelare che non c'è alcuna differenza tra queste due definizioni.

Il vis è una forza, un'energia, che i più capaci – e consapevoli dei segreti del cosmo – possono usare per cambiare gli eventi, controllare leggi e forze del cosmo. Sia entità spirituali che ibridi possiedono queste abilità, a diverso livello: potrebbero essere definite in generale come poteri.

Il fatto che il sovrannaturale esista non significa che sia disponibile per tutti. La maggior parte degli ibridi possiede solo abilità sovrannaturali elementari, mentre sono gli spiriti i veri conoscitori del sovrannaturale. È richiesta una grande consapevolezza delle leggi metafisiche, e conoscenza dei segreti dell'Altromondo, per attivare le abilità più prodigiose (volare, richiamare la forza degli elementi, attraversare grandi distanze in un battito di ciglia... e così via).

I protagonisti del gioco, diversamente dagli altri Ibridi, possono accedere alle abilità sovrannaturali come veri talenti, alla pari con gli spiriti. Questo perché, appunto, si tratta dei protagonisti della storia. Allo stesso modo possono i loro alleati, antagonisti e nemesi.

Nei secoli della storia dell'uomo questi poteri sono stati scambiati per incantesimi, magia, miracoli, superpoteri... la realtà è che non si tratta niente di tutto ciò, e ognuna di queste cose contemporaneamente.

CROCEVIA.

Il lato oscuro non ha una manifestazione fisica, ma se avesse un sistema linfatico questo sarebbe il Crocevia.

Il Crocevia è esattamente quello che implica il nome: un incrocio di vie. Ma quali vie? Tutte. Come il lato oscuro attraversa la materia in ogni punto dello spazio conosciuto, allo stesso modo il crocevia connette tutti i luoghi tra di loro.

Si tratta sostanzialmente di una dimensione di scambio, in cui le leggi di distanza e tempo sono differenti in modo rilevante. Si può entrare in un portale del Crocevia da specifici punti del mondo normale, e dal Crocevia stesso partono altri portali che conducono in punti del mondo comune. *Si può, per esempio, entrare nel*

Crocevia tramite un portale in una biblioteca di New York, fare pochi passi in un labirinto e sbucare da un altro portale, nel sottosuolo di Venezia.

Il Crocevia si manifesta in modo fisico, ma non ha mai lo stesso aspetto. Si propone sempre in modo fisico per quello che rappresenta metaforicamente: una via, un passaggio, un viaggio, un labirinto sotterraneo, una strada di campagna, un arcipelago di isole... per questo motivo raggiungere un punto o un altro sfruttando il Crocevia non è semplice. È facile perdersi, e molti l'hanno fatto. Servono particolarissime abilità sovrannaturali (o una bussola del cammino) per orientarsi e trovare le giuste vie d'uscita.

Di norma solo gli ibridi hanno le conoscenze e l'abilità per attraversare i portali e viaggiare nel crocevia. Questo è dovuto alla loro natura duale di esseri materiali-spirituali. Talvolta anche le Entità spirituali usano questo mezzo, ma raramente lasciano i loro domini, e quando lo fanno è per raggiungere il Regno di mezzo (ma per questo ci sono altri mezzi e propositi).

Di norma i Profani non possono raggiungere il crocevia, e quindi nessun luogo dell'Altromondo. Questo perché non hanno la forza spirituale per accorgersi semplicemente delle porte. *La porta dello sgabuzzino della scuola per un profano non sarà mai un passaggio per un altro mondo, è solo la porta dello sgabuzzino.* Se un profano giunge nell'Altromondo, o attraversa il Crocevia, per una qualsiasi ragione diventa automaticamente un Ibrido. Il suo contatto con il mondo spirituale gli apre gli occhi rispetto alla verità delle cose. Di norma questi individui sono chiamati *Perduti*.

LACERAZIONI: SITI DI POTERE.

Come abbiamo già detto, non sempre il mondo spirituale e quello reale sono divisi in modo netto. Esistono luoghi del mondo in cui il tessuto della realtà convenzionale è talmente sottile che viene lacerato, e anche il crocevia è inutile. In questo luogo l'Altromondo, il Regno di mezzo e il Crocevia, si intrecciano in maniera unica.

Questi luoghi sono chiamati Lacerazioni (o anche Caern, Nodi e in molti altri modi). Le entità spirituali possono entrare nel Regno di mezzo attraverso queste lacerazioni, e allo stesso modo umani profani possono raggiungere

l'Altromondo. Le lacerazioni sono come fessure in un terreno, e allo stesso modo accolgono il flusso di potere che attraversa il cosmo, come farebbero tali fessure con l'acqua gettata sul terreno. Le lacerazioni contengono quindi pozzi di energia, di Vis, che stagna e si accumula nel luogo. In questi punti è infatti più agevole accumulare energia per Ibridi e Entità Spirituali (che in verità usano tale energia per manifestarsi o mantenere il loro potere).

FIRMAMENTUM.

Il Firmamentum è l'altro lato della volta celeste, dello spazio siderale. C'è chi dice che si tratta di un non-luogo, una sorta di convenzione metafisica, un posto dove spazio e tempo non hanno senso.

Quello che si sa per certo è che c'è solo nero e il distante bagliore delle stelle in questo posto interdimensionale. Le persone possono attraversare il Firmamentum, diversamente da come potrebbero fare nello spazio: essendo un luogo spirituale, e non materiale, pressione e atmosfera sono irrilevanti. Ovviamente "galleggiare" in un luogo dove spazio, tempo sono irrilevanti, e dove non esistono punti di riferimento (né un suolo su cui camminare), può essere alquanto pericoloso, e spesso futile.

La città di Mezzanotte è situata proprio in un punto molto importante di questo Firmamentum, e da essa partono tre strade, che si perdono nel nulla profondo di questo luogo misterioso.

MEZZANOTTE.

Questa città è un luogo centrale nell'ambientazione di Dark side. Viene trattata in modo più approfondito nella sezione "Mezzanotte e dintorni".

Si tratta di una città, sita in un punto particolare del Firmamentum. Esistono miriadi di porte nella città che conducono a luoghi del crocevia, e quindi del Regno di mezzo.

La città è abitata per la maggior parte da Ibridi (perduti e prescelti... come si può vedere in seguito). Conta diverse migliaia di abitanti, organizzati in diverse fazioni.

A SPASSO NEL TEMPO.

La materia non può viaggiare nel tempo. Questo fatto, per ora, è assodato anche nell'Altromondo, dove ci sono entità in grado di

riportare in vita i morti, controllare il tempo atmosferico e circuire le menti mortali... Non si può dire la stessa cosa dello spirito e della mente: le percezioni, il subconscio e l'essenza spirituali possono attraversare le correnti temporali, e giungere nel passato o nel futuro.

In molti modi gli abitanti dell'Altromondo hanno cercato di superare il limite del presente, andando nel passato o nel futuro, sebbene solo con la loro mente, spirito o coscienza spirituale. Il viaggio può essere effettuato durante un sogno incantato tramite l'uso di poteri, o indotto con sistemi criptotecnologici. In alcuni casi avviene addirittura in maniera casuale.

Si ha notizia di molti "viaggi temporali" avvenuti in situazioni di stress, durante il sogno o la meditazione indotta. I soggetti si sono ritrovati proiettati con la loro coscienza in un cupo futuro, verosimilmente diversi secoli in avanti. Un futuro dove l'umanità è stata quasi del tutto sterminata da qualche forza biologica terribile. C'è chi, nell'Altromondo, indica queste "visioni" come premonizioni, inviate da spiriti superiori, per permettere agli uomini e alle donne di mezzanotte di impedire che questo accada.

Esiste un intero direttorato sito a Mezzanotte che ha dedicato i suoi sforzi nell'interpretazione di queste visioni apocalittiche del futuro: il Chiromanteum. Questo ufficio è composto da ibridi talentuosi nell'arte del continuum, specializzati nelle capacità di invio spirituale nel tempo. Sebbene molte premonizioni siano discordanti tra di loro, molti pensano che il destino del Regno-di-mezzo e dell'Altromondo sia determinato dall'esito di queste interpretazioni.

REGNI PARALLELI.

Sia nel firmamentum che in altri luoghi dello spazio-tempo esistono reami che possono essere raggiunti attraverso il crocevia: lontani e nuovi mondi, regni di potenti entità spirituali, piani dimensionali di provenienza di creature extradimensionali. È convenzione comune a mezzanotte che l'esplorazione di questi regni deve essere cauta, per via delle creature che provengono da uno di questi: Aion.

Questo regno di ombre ed oscurità fu appunto scoperta in seguito alle esplorazioni di avventurieri di Mezzanotte, moltissimi secoli fa. Da allora le entità d'ombra provenienti da questa dimensione interferiscono con i viaggi, per

trovare un modo di attivare a mezzanotte o nel regno-di-mezzo.

Esistono comunque molti regni comunemente conosciuti, perché abitati da entità spirituali amichevoli o perché già esplorati dagli avventurieri di Mezzanotte. Per esempio: il Jotunheimr, dove dimorano i giganti; Annwynn, un regno interdetto agli esseri umani e ibridi, dove molti secoli fa trovarono rifugio gli spiriti chiamati fate, o Sidhe; Il deserto di Pandemonium, dove furono esiliati potenti spiriti del chaos dalle genti di Atlantide molti secoli addietro.

Aion.

Questa dimensione è il regno natale di una genia di oscure creature ostili alla vita. Non hanno un vero nome, anche se per comune accezione si fa riferimento a loro con la parola "demoni". Sono entità d'ombra, non materiali, e dall'intelligenza aliena e diabolica. Sono nemici di ciò che è vivente, e più di tutto dell'umanità in ambedue i regni: sia mezzanotte che il regno-di-mezzo.

Come altre entità spirituali non possono giungere nel regno-di-mezzo, perché sono immateriali, o quantomeno legati al regno spirituale del Lato oscuro. Per influenzare in modo malevolo il mondo devono possedere corpi umani. Gli esseri spirituali preposti a questo scopo sono chiamati Ekimmu. Passano attraverso delle lacerazioni. Solcano lunghe distanze e se trovano uomini dal cuore sufficientemente corrotto sono in grado di fare una breccia nella loro anima e prenderne il possesso. Questi Posseduti a volte mutano, col tempo, diventando veri e propri mostri. La forma fisica di questi mostri solitamente rispecchia elementi del subconscio dell'ospite, condizionati dalla sua cultura. Per questo sono comparsi, nei millenni, esseri diabolici come Oni (demoni giapponesi), diavoli cornuti e altre bestie infernali.

Mezzanotte d'intorni

LA SECONDA CITTÀ.

C'è chi racconta che mezzanotte fu eretta per la prima volta più di diecimila anni fa. Allora si chiamava Atlantide, ed era situata nell'oceano Atlantico, in una sorta di gigantesca lacerazione. In questa isola-città abitavano gli ibridi e gli esseri spirituali di quel tempo, dispensando la loro giustizia e la loro legge sul mondo. La città perduta di Atlantide dominava sul pianeta, con la sua tecnologia, la sua "magia" e la sua saggezza.

Una guerra civile la scosse, e il terribile cataclisma che ne seguì distrusse l'equilibrio che teneva ancorato quel luogo all'esistenza nel regno-di-mezzo. Atlantide non affondò nei mari: fu inghiottita da una voragine spazio-temporale. Molti morirono nella transizione, altri si dispersero nei regni o nel mondo.

Fu nel quindicesimo secolo che alcuni ibridi, con l'intento di fuggire dalla morsa dell'inquisizione, cercarono la risposta alle loro speranze in un luogo dell'Altromondo. Nicolas Flamel, l'alchimista, e alcuni suoi seguaci, riuscirono a rompere nuovamente le barriere della materia per penetrare nel crocevia. La sua morte, nel 1418, fu in realtà una sorta di transizione nel mondo spirituale. Lì, assieme ad alcuni "stregoni" e altre creature cacciate dall'inquisizione, cercò una casa.

Non si sa come fu trovata Mezzanotte, ma quello che si sa è che l'arrivo sull'isola mistica persa nel firmamentum fu un evento pieno di misticismo e mistero. Sull'isola erano presenti rovine semisepolte. La seconda città fu eretta su tali rovine, tramite l'uso dell'arte alchemica e del potere dei seguaci di Flamel. Era una città rinascimentale, costituita però di alte case e dal campanile al centro. Flamel riuscì anche a realizzare una luna artificiale che pose in levitazione sopra la città. Da allora sono passati secoli, e la città ha accumulato le sue memorie nella pietra: edifici su edifici, illuminati dalle lampade elettriche alimentate da un potente generatore sotterraneo che trae l'energia dallo stesso etere.

Flamel e alcuni dei suoi sparirono nel diciottesimo secolo, per non fare più ritorno nella città che avevano contribuito a creare. Ma da allora tutte le creature dotate di poteri, legate al lato oscuro, hanno una patria dove dimorare fuori dalla vista, e dal "mondo dei normali".

DI PIETRA E FERRO.

Mezzanotte fu eretta seicento anni fa. E da allora cresce, lungo le striscie di terreno che delimitano l'isola. Sei secoli di architettura si sono accumulati, anello per anello, intorno alla torre dell'orologio. In un certo senso Mezzanotte è la memoria del mondo, e attraversare i suoi quartieri è come leggere gli anelli di un albero tagliato di traverso.

Le tre strade.

Tre vie si estendono da mezzanotte. Tutte e quattro queste strade giungono dal profondo del firmamentum fino al centro della città, concludendo il loro percorso nella piazza dell'orologio, nella città vecchia, realizzando una sorta di piccola raggiera che parte dalla stessa torre dell'orologio.

Acqueamare.

Tutt'intorno all'isola di mezzanotte si trova una sorta di golfo marino innaturale. Viene chiamato Acqueamare dagli abitanti della città. Questa sorta di piccolo mare si estende dall'isola della città per pochi chilometri in ogni direzione, e viene inghiottito da spessi banchi di nebbia perenni. Anche le tre strade si perdono in queste nebbie, e si dice che superate tali barriere si è fuori dalla grazia di Mezzanotte, persi nel puro firmamentum.

Città vecchia.

La città vecchia è costruita da edifici antichi, alti comunque fino a cinque piani, ma risalenti a secoli precedenti, fino al quindicesimo. Gli edifici più antichi sono quelli che si affacciano sulla piazza dell'orologio. Uomini che sembrano provenire da diverse epoche passano il loro tempo nella piazza, e nella bizzarria del luogo si trova la sua unicità.

Quartiere noir.

Il quartiere più grande della città di mezzanotte la abbraccia quasi completamente, come una mezzaluna. Fu costruito a cavallo tra l'Ottocento e il Novecento, durante l'ultima forte espansione edile della città. Lo stile degli edifici ricorda la New York dei primi decenni del Novecento. Una strada sopraelevata attraversa questo quartiere come una rete di vie, e conduce in altri luoghi di mezzanotte. Questo quartiere è il più popoloso della città, e ci si trovano la maggior parte dei locali da divertimento, pub e night club: tutti rigorosamente in stile anni trenta.

Quartiere del parco.

Dall'altra parte rispetto al quartiere noir si trova il quartiere del parco. Non si tratta di un vero e proprio quartiere, ma piuttosto di un grosso giardino pubblico recintato. Molte zone di questo giardino (paragonabile ad un parco di New York), sono selvagge e incontaminate. In questi luoghi spesso si trovano gli abitanti di Mezzanotte più riluttanti alla civiltà, spesso appartenenti ad antiche tradizioni religiose pagane. È un luogo dove risiedono creature bestiali e notturni dalle fattezze ferali.

Quartiere del parco.

Nel confine tra quartiere noir e quartiere del parco c'è una rientranza, un golfo in acqueamare, sopra di esso passa una delle tre vie di Mezzanotte. Intorno ad essa, eretta su colonne che sprofondano nel golfo, c'è il Licaeum e il quartiere del faro. Lo stesso faro si erge sopra i tetti dell'accademia, e le case. Nelle sale dell'enorme faro, costruito anch'esso da Flamel, si trova la sede dell'Ordine della corona di fiamme.

Il sottosuolo.

Anche il sottosuolo di Mezzanotte è abitato. Nei suoi meandri si trova la zona più recente, e tecnologica, di Mezzanotte. Intere abitazioni, camere, uffici e corridoi si trovano per tre piani sotto la superficie della città. Anche se ci sono altri livelli sotterranei, quelli abitati sono solo i più prossimi al suolo calpestabile. Nel sottosuolo è situato il Tecnoedron – l'accademia criptotecnica di mezzanotte, dove sono realizzate le invenzioni usate a Mezzanotte e dagli agenti 23 - Nel sottosuolo è sito anche il cuore energetico di Mezzanotte, il grande generatore accumula forza dalla vis che scorre attraverso mezzanotte, trasformandola in una forma di energia fisica, utilizzabile dai cittadini del luogo.

IL MAGISTERIUM.

Il governo della città è retto da un istituzione antica di trecento anni: il magisterium. Si tratta di un consiglio di anziani e saggi della città, che promulgano leggi e le fanno rispettare, come giudici e legislatori. Il magisterium è composto da alcuni sottouffici, chiamati direttorati.

Chirmanteum.

La guida spirituale del magisterium è il chiromanteum, un direttorato che dedica i suoi sforzi all'interpretazione delle profezie e comprendere il significato degli eventi futuri.

Status quo.

È la polizia interna di Mezzanotte, e l'istituto che applica la legge del magisterium. Lo status quo è una sorta di forza di polizia che mantiene l'ordine all'interno della città. Tra gli agenti dello status quo sono scelti anche alcuni Quaesitor, ovvero abili e saggi "poliziotti" che possono giudicare anche sull'operato dei consiglieri del magisterium.

Consiglio dei 13.

Il consiglio dei tredici è l'organo legislatore della città. Dietro ogni consigliere operano dodici araldi eletti dalla cittadinanza di Mezzanotte, per cui l'intera burocrazia del magisterium è composta da tredici volte tredici persone. La presidenza di questo organo viene portata avanti a turno dai consiglieri supremi, che scelgono i propri successori tra i loro diretti aiutanti. Tre dei consiglieri supremi sono, per tradizione, membri in vista dell'Ufficio 23, del Licaeum e del Tecnoedron.

L'UFFICIO 23.

Questa potente agenzia opera a cavallo tra un mondo e l'altro. È una delle istituzioni più importanti di tutto l'Altromondo, perché agisce su problemi sia interni che esterni ad esso. Gli agenti 23 sono scelti tra i migliori talenti, sia nei campi di applicazione sovranaturali che mondani. Sono uomini d'azione, ma anche d'intrigo, investigazione e avventura.

Gli agenti 23 hanno diverse missioni. Il loro primo obiettivo è combattere contro le forze di Aion, e le entità d'ombra che da lì provengono; per questo spesso combattono con creature infernali e mostruose. Il secondo obiettivo dell'Ufficio 23 è mantenere all'oscuro gli uomini mondani dell'esistenza dell'Altromondo, di Mezzanotte e delle forze sovranaturali. Il terzo scopo dell'Ufficio 23 è combattere contro l'operato del Marchio e i suoi agenti. Il quarto obiettivo dell'Ufficio 23 è trovare gli ibridi e gli esseri che vivono nel regno-di-mezzo e non hanno ancora trovato la strada per Mezzanotte. Il quinto obiettivo dell'Ufficio 23 è la ricerca dei misteri dell'Altromondo, l'esplorazione e la

scoperta dei nuovi misteri del mondo di magia che è celato ai più. In riassunto:

1. Combattere le entità di Aion.
2. Nascondere il segreto dell'Altromondo.
3. Opporsi all'operato del Marchio.
4. Cercare chi è destinato a Mezzanotte.
5. Indagare sui misteri dell'Altromondo.

L'ufficio 23 non agisce sotto il diretto controllo del magisterium, ma indipendentemente. È altresì vero che l'ufficio non ha alcun potere di applicazione della legge sui cittadini di mezzanotte, o altri ibridi in giro per il regno-di-mezzo. Non si tratta infatti di un organo di polizia, ma di qualcosa di superiore.

L'ufficio 23 agisce spesso in concerto con il chiromanteum, vista la natura dei due uffici. Per questa ragione (e perché uno dei capi dell'ufficio è sempre parte del consiglio dei tredici) che il magisterium influenza comunque l'operato dell'ufficio 23.

L'ufficio 23 ha una piccola sede a Mezzanotte, nella città vecchia, e molti rifugi nelle città più grandi del regno-di-mezzo.

L'amministrazione dell'ufficio è decentrata. E nonostante ci siano delle persone in vista, dei veterani (e un consigliere supremo del magisterium), tutto l'ufficio 23 è in grado di operare indipendentemente, anche se fossero annientati i capi dell'organizzazione. Ogni agente sceglie alcuni suoi allievi, tra ibridi di talento in ambedue i mondi, e li addestra indipendentemente.

Molti agenti dell'ufficio sono addestrati alle antiche arti del combattimento nei dojo dell'Ordine del drago bianco. Uno dei più importanti dojo è situato proprio nel quartiere del parco a Mezzanotte.

LUOGHI DI SAPERE.

Licaeum.

Questo luogo conserva i volumi che spiegano i segreti mistici dell'altomondo, i suoi prodigi, i poteri che ibridi e spiriti possono esercitare. Si tratta di un posto dove si compiono studi e i mistici si addestrano. Non si tratta solo di un luogo dove vengono conservate conoscenze sovranaturali, ma anche quelle mondane e scientifiche. Il Liceum è una biblioteca, contenente migliaia e migliaia di libri. Si erge su ponti levati sul golfo di acqueamare. Al suo centro si trova la torre del faro, dove è situato l'ordine della corona di fiamme.

Tecnoedron.

Questo istituto si occupa della ricerca criptotecnologica, una tecnologia che sfrutta le forze metafisiche e soprannaturali per congegni e progetti d'uso comune. Ci sono molte invenzioni e innovazioni portate a termine dal Tecnoedron, che possono essere sfruttate dai cittadini di Mezzanotte, e non solo.

Ordini e fazioni minori.

Mezzanotte non è divisa solo in quartieri, ma anche in ideologie, interessi, passioni, dogmi mistici. Esistono alcuni ordini particolari e fazioni tra le mura di Mezzanotte.

Ordine della corona di fiamme.

Mentre il Licaeum forma i primi mistici, l'ordine della corona di fiamme sceglie i migliori tra i talenti dell'Altromondo, fra i cittadini di Mezzanotte spesso. I mistici dell'ordine hanno attraversato il confine tra possibile e impossibile, riuscendo a realizzare effetti prodigiosi con i propri poteri soprannaturali.

Ordine del drago bianco.

Le arti mistiche praticate da molti ibridi si incontrano con le filosofie orientali legate al combattimento. Si narra che antichi guerrieri provenienti da Atlantide viaggiarono fino ai monti del profondo oriente, dove fondarono i monasteri di un ordine di guerrieri spirituali: l'ordine del drago bianco. Gli insegnamenti dell'ordine, miscelati con le tradizioni marziali orientali, hanno creato uno stile di combattimento unico e potente. La setta ha forti legami con l'Ufficio 23, di cui addestra alcuni agenti particolarmente dotati. L'ordine del drago bianco ha un gruppo nemico, parallelo al Marchio, ovvero la setta del loto fantasma.

Fratellanza di Balar.

Non hanno una sede specifica. La fratellanza di Balar è un'unione di notturni, creata per difendere da soprusi, discriminazioni e maltrattamenti i "fratelli mutanti". Con gli anni ha assunto connotati politici molto forti, e ha acquisito una sua indipendenza e delle idee politiche piuttosto "anarchiche" all'interno di Mezzanotte. Il suo capo, Astorr, ha la sua "tana" nel sottosuolo di Mezzanotte.

vivere • morire

all'altromondo

NATI LIBERI.

Tutti gli abitanti dell'Altromondo sono legati al mondo soprannaturale, ma questo non vuol dire che tutti i cittadini di Mezzanotte vanno in giro a sparare palle di fuoco dagli occhi. Sono molte le ragioni che possono legare i destini dei cittadini di Mezzanotte tra loro, non solo il potere, anche se gli eventi soprannaturali sono un comune collante.

PERDUTI.

Tutti i cittadini di Mezzanotte sono giunti alla città perché sono stati chiamati.. dalla città stessa (o almeno così alcuni dicono). Coloro che vi giungono accidentalmente, perché entrati in contatto con elementi soprannaturali per caso, o perché hanno indagato con troppo successo nei misteri dell'Altromondo, sono chiamati Perduti.

Un investigatore privato che si imbatte in omicidi causati da soprannaturali, un nerd appassionato di leggende urbane che pedina agenti 23 fino alla città, uomini in cerca di isolamento che vagano senza meta fino a giungere nella città... questi sono solo alcuni esempi di individui che giungono nell'altromondo come perduti. La città stessa li chiama. Questi esseri umani vengono poi "rifiutati" dal mondo normale, e per un motivo o l'altro non possono o non vogliono farvi ritorno.

Molti Perduti possiedono abilità soprannaturali a livello minimo, triviale. Per esempio: un vigore fisico leggermente superiore alla norma, la capacità di intuire le emozioni altrui con efficacia. La gente si riferisce a queste abilità come "trucchi".

IBRIDI, I PRESCELTI.

Almeno una persona su cento che giunge a Mezzanotte possiede una vera ragione per esserci: il suo legame col reame spirituale è di nascita. Queste persone sono comunemente conosciute come "ibridi" o "risvegliati". Sono in grado di esercitare il loro controllo sul mondo, con abilità simili a poteri. Sono individui per metà materiali e per metà spirituali.

Diurno.

Un diurno ha l'aspetto di una persona normale, ma la sua vita non lo è. I diurni sono chiamati in questo modo in contrapposizione alla loro controparte, i notturni: diversamente da loro possono girare durante il giorno indisturbati e senza danni. I diurni hanno avuto contatto con eventi ed elementi mistici per tutta la vita, sin dall'infanzia. Col tempo il richiamo di Mezzanotte diventa molto forte, e in qualche modo la raggiungono: vengono trovati da un suo abitante nel regno-di-mezzo (un agente di solito), oppure compiono ricerche personali seguendo le loro visioni e i loro sogni. Alcuni ritengono che sia un potere della città, o addirittura del faro, quella di richiamare i suoi cittadini a sé attraverso il tempo e lo spazio, tramite visioni e sogni di Mezzanotte.

Notturmo.

I notturni sono ibridi, come i diurni, ma il loro legame con il lato oscuro, l'altromondo e la vis è estremamente profondo. Questo legame ha "corrotto" la loro carne mutandola. I notturni hanno un aspetto mostruoso e deviato: possono somigliare a bestie animali, a mostri della mitologia. I loro connotati inumani possono variare enormemente. I filosofi di mezzanotte (e molti membri della fratellanza di balar) ritengono che i notturni mostrino sulla carne il loro "lato oscuro", e non lo nascondano. I notturni subiscono gli effetti di un ulteriore fardello: la luce del sole è dannosa per la fisiologia e il metabolismo di un notturno; l'esposizione a tale luce non è immediatamente letale, ma danneggia prima la pelle fino a causare choc anafilattici nei casi di esposizione più estesa. I notturni però possiedono caratteristiche fisiche che possono fornire vere e proprie abilità speciali: armi naturali come corna o artigli, ali da pipistrello, coda prensile, branchie..

ENTITÀ SPIRITUALI.

Le entità spirituali non hanno consistenza materiale vera e propria. Come i mondani sono legati al regno-di-mezzo, gli spiriti sono legati al lato oscuro e all'altromondo.

Ekimmu.

Questa genia di spiriti proviene dall'oscuro reame di Aion. Sono entità aliene e diaboliche, che cercano di possedere corpi di materia per poter esistere sia nel regno-di-mezzo che

nell'altromondo, come fanno gli ibridi. In un certo senso sia Ibridi che Posseduti sono mezzosangue sovranaturali. Gli ekimmu possono influenzare la coscienza e la mente solo di individui corrotti, perché facilmente suscettibili alla natura tenebrosa degli stessi ekimmu.

Totem.

I totem sono entità spirituali che incarnano la quintessenza di un concetto, di un soggetto o di una funzione. I totem più conosciuti (e che hanno avuto maggiormente a che fare con gli uomini) sono i totem animali, che spesso hanno interagito coi popoli aborigeni nei tempi antichi. I totem non sono spiriti unici (può esistere più di uno spirito del lupo, per esempio), ma ogni "tipo" di spirito si può definire parte di una "mente collettiva" di spiriti dello stesso tipo (sebbene esistano molti spiriti del fuoco, sono collegati da una stessa coscienza).

Sidhe.

Queste creature spirituali hanno una natura e un'essenza differente dagli altri spiriti, perché possiedono un corpo materiale, e in parte possono camminare tra gli uomini mondani nel regno-di-mezzo. Alcuni credono che fossero un intero popolo organizzato di ibridi della stessa genia, come una grande famiglia. Nei tempi antichi abitavano le isole del nord e dell'ovest dell'Europa, assieme ai mondani (dando consistenza alle leggende legate a fate e folletti). Con l'avanzare dei secoli, e l'aumento della popolazione mondana (e lo svanire di molte lacerazioni in quei luoghi) i Sidhe decisero di andarsene dal regno-di-mezzo, in regni dello spirito, attraversando il crocevia. Fuggirono così nel regno di Annwynn. I cittadini di Mezzanotte sono a conoscenza di questo popolo di creature mezze spirituali, ed alcuni sanno anche raggiungere l'Annwynn. Esiste però un patto di non interferenza tra mezzanotte e l'Annwynn, suggellato da ambasciatori della città e araldi del popolo Sidhe. Di norma le creature fatate sono poco ospitali, e non amano gli intrusi nel loro mondo. Allo stesso modo non molti (anzi pochissimi) sidhe decidono di avventurarsi oltre i confini della loro terra. L'elusione o la rottura di queste convezioni non è tuttavia esclusa, seppur rara.

Elohim.

Gli elohim sono un popolo enigmatico e possente; nonostante abbiamo intrattenuto

salvare rapporti coi cittadini di Mezzanotte e altri abitanti dell'Altromondo, non si sa molto sui loro scopi e la loro natura, ma di tutte le creature del cosmo sono certamente quelle più vicine alle forze sovrannaturali. Alcuni pensano che gli Elohim siano angeli, o creature divine, e che possano sentire la "voce di dio" nella loro testa. Altri sostengono che gli Elohim siano divinità loro stesse. Tra alcuni ibridi e studiosi di misticismo nelle sale del Licaeum si pensa che siano addirittura loro a scegliere degli uomini mondani "meritevoli" per diventare ibridi, notturni o diurni. Gli Elohim si manifestano spesso come umanoidi alti e glabri, fatti di luce e materiali preziosi, come giada, oro o argento. Possono in verità assumere ogni tipo di forma materiale, organica o meno, e la loro conoscenza delle arti mistiche è impareggiabile in tutto il cosmo. Nonostante tutto questo, e pure sembrando mossi da una "volontà superiore" interagiscono direttamente con altre creature, e con i fatti del cosmo, solo di rado e in modo tangente. Incontrare un Elohim è possibile, ma interrogarlo sarebbe futile, visto che amano parlare per enigmi e non rivelare mai gli esiti delle loro decisioni e azioni.

Giganti.

I giganti sono umanoidi di grandi dimensioni. Diversamente dalle creature dell'altromondo non nascono come entità spirituali. Sono di fatti simili agli ibridi per natura e caratteristiche. Secondo le stesse narrazioni e leggende della loro gente, o dei "figli di Ymir", i giganti sono una stirpe umanoide nata e cresciuta sulla terra come l'uomo sapiens (probabilmente un'ulteriore evoluzione dell'uomo di neanderthal). Entrati in contatto con le forze sovrannaturali del lato oscuro hanno guadagnato dimensioni, forza e resistenza leggendarie. Tuttavia il loro interesse per le terre oltre il confine del regno-di-mezzo, e le guerre tra gli stessi clan di giganti, li hanno condotti in una sorta di diaspora volontaria sino al mondo di Jotunheim (o Jotunheimr): simile al "regno dei giganti" della mitologia norrena. Si tratta dunque di un regno del lato oscuro, composto da ghiacciai ampi e inospitali e terre bruciate e battute da fiumi di lava e vulcani. Sebbene sembri un luogo inospitale alla vita (e per gli umani certamente lo è), i giganti sono gelosi dei minerali che ricavano dal sottosuolo di questi luoghi, e di una terra che possono chiamare propria.

DEI CADUTI E LEGGENDE.

Questo nome fa riferimento più ad un modo di dire che ad una reale classificazione di spiriti. Sono molti gli dei delle mitologie del regno-di-mezzo che fanno riferimento a esponenti importanti e potenti. Dell'altromondo. Si tratta di Spiriti (spesso totem, giganti o sidhe) che hanno influenzato la storia e la cultura di un popolo, talvolta addirittura di potenti Ibridi.

Con l'arrivo dei culti monoteistici moderni queste "divinità" hanno sempre più allontanato la loro sfera di influenza dal mondo dei mondani, il regno-di-mezzo. Ma non è impossibile, viaggiando di regno in regno, o addirittura tra le strade di Mezzanotte, incontrare una delle incarnazioni di Thor, di Bishamon o Gilgamesh.

ARTE MISTICA.

L'arte mistica, come viene solitamente chiamata dagli abitanti dell'altromondo e dai cittadini di Mezzanotte, si divide sostanzialmente in due grandi classi: prodigi e teurgie. Queste due classi sono identificative, per qualsiasi tipo di creature, di due modi di usare il potere mistico che scorre in ogni cosa, e proviene dal lato oscuro.

Prodigio.

Si tratta di una forma di "abilità sovrannaturale istintiva", ovvero un tipo di capacità che non richiede formule o veri propri metodi. La disciplina e l'addestramento possono migliorare i Prodigii, che però rimangono sostanzialmente dei talenti usati in modo naturale, come la capacità di parlare o camminare (*l'abilità di volare, o soffiare fiamme dalla bocca, per esempio...*).

Teurgia.

Letteralmente sarebbe un "invocazione divina". Con il termine teurgia si fa riferimento in effetti ad una invocazione, una formula convenzionale (parole e gesti, o un particolare rito) con cui si richiama uno spirito (normalmente un totem) per onorare un antico patto, deciso agli inizi dei tempi: lo spirito, che possiede una connessione unica con il lato oscuro (in special modo per quanto riguarda la sua sfera di influenza), completa la teurgia svolgendo il compito che gli è richiesto (*rendere un'arma più potente, rispondere ad una domanda divinatoria, per esempio*).

Criptotecnologia.

La criptotecnologia è una forma di scienza e applicazione della tecnologia che sfrutta le leggi metafisiche, come nel regno-di-mezzo la scienza sfrutta le leggi fisiche. Gli oggetti criptotecnologici traggono il loro potere dal lato oscuro (e dal vis in molti casi), e possono essere realizzati solo da menti affini all'altromondo e abituati alle sue leggi; non solo: un oggetto criptotecnologico può essere usato solo da chi è legato al lato oscuro. Qualsiasi oggetto di questo genere dato in mano ad un mondano verosimilmente non funzionerà.

Contro Mezzanotte

IL MARCHIO.

È un associazione criminale, né più né meno. Diversamente da chi sceglie il cammino di Mezzanotte – per così dire – gli agenti e i sottoposti al marchio decidono di dominare nel mondo dei mondani, il regno-di-mezzo, tramite le proprie abilità.

Ufficialmente questa organizzazione non esiste, ma in realtà ha le mani in pasta in quasi tutti gli affari malavitosi. Spesso inconsapevolmente, capi mafiosi, assassini prezzolati, gangster e terroristi di ogni angolo del mondo lavorano in realtà per il marchio.

A dispetto di tutto, come l'Ufficio 23, anche il Marchio ama la riservatezza. Per cui anche gli agenti del marchio agiscono senza dare prova dell'esistenza dell'Altromondo e delle forze sovranaturali.

L'organizzazione del Marchio è fortemente decentrata, e capace di proseguire nei propri scopi indipendentemente da quanto può venir danneggiata. Nonostante questo c'è chi pensa che una sorta di "governo ombra" esista dietro al marchio – una specie di congrega di oscuri illuminati che dominano il lato tenebroso del mondo dei mondani.

Il Loto Fantasma.

Da secoli il principale nemico dell'Ordine del drago bianco è la setta del loto fantasma. Queste due scuole orientali di arti mistiche e combattimento si scontrano sin da quando la Cina era ancora divisa in sette regni. Violenti, aggressivi ed egocentrici, i componenti del Loto fantasma sono assassini. Usano la loro arte per

l'omicidio e professano la tirannia. Per questo sono alleati da lungo tempo col Marchio, di cui addestrano gli agenti più promettenti.

Occhio del dragone.

Questa setta interna al Marchio pratica arti mistiche oscure e diaboliche, trafficando con le creature dei più profondi recessi del lato oscuro, e con gli Ekimmu. I suoi peccati metafisici sono solo un'ombra dei loro peccati fisici, visto che praticano riti basati anche sulla emofagia e a volte vero e proprio cannibalismo. Nonostante questo rimangono collegati all'operato del Marchio, perché condividono con loro degli scopi comuni (in special modo la lotta contro l'ufficio 23).

EKIMMU E POSSEDUTI.

Come abbiamo potuto vedere i demoni della mitologia e del folclore umano non sono altro che entità spirituali provenienti dall'oscura dimensione di Aion, gli Ekimmu (che è anche il nome di un particolare tipo di demoni sumeri, in grado appunto di possedere e dominare altri corpi umani).

Gli ekimmu vogliono solo una cosa: il caos. E il modo migliore per ottenerlo e fare in modo di far sbarcare il maggior numero di altri Ekimmu nel regno-di-mezzo. In effetti, il modo migliore sarebbe far erompere Aion stessa nel regno-di-mezzo. Per questo motivo cercano di corrompere il maggior numero di umani mondani, possedendo la loro mente. Visto che possono dominare solo uomini dal cuore corrotto (o quantomeno, più corrotto è l'animo più è facile la possessione), la loro missione quando si insinuano in un individuo è corromperne altri.

Avidi uomini di potere, capi della malavita, serial killer, soldati mercenari, maniaci... sono questi i bersagli di un ekimmu. I suoi mezzi sono il fondamento dei sette peccati capitali: ovvero le naturali debolezze dell'uomo, i suoi vizi.

Abomini.

Alcune volte la possessione è molto profonda, o l'Ekimmu decide che il suo corpo ospite non è utile nello stato fisiologico in cui si trova (per esempio un uomo che non ne può corrompere altri). Lo spirito quindi avvia un processo di mutamento nel corpo, trasformando l'essere in un mostro. Queste creature si chiamano abomini.

L'INQUISIZIONE.

Nonostante ufficialmente sia prosciolta, l'istituto dell'inquisizione è ancora vivo e vegeto. È l'ordine cavalleresco della Croce spinata. E i suoi cavalieri sono uomini mondani ben addestrati e determinati.

Come accadde nel passato il suo obbiettivo è l'annientamento dei "servi del demonio", riconoscendo questi servi indifferentemente tra gli spiriti, gli ibridi o i posseduti dagli Ekimmu: insomma, qualsiasi creatura anche solo in parte soprannaturale, o nemmeno; capita che vengano colpiti individui sospettati come soprannaturali.

Gli agenti della nuova inquisizione agiscono all'ombra della maggior parte del mondo cristiano, come ufficio segreto. I suoi ordini sono nascosti anche nei confronti delle alte sfere della cristianità.

L'ufficio della nuova inquisizione annovera agenti fanatici, talvolta al limite della pazzia. Alcuni di loro possiedono addirittura la capacità di esercitare potere mistico, come gli ibridi (come in effetti sono). Questi cavalieri però attribuiscono il potere all'intervento divino.

Altri.

I nemici dei personaggi – e, se state giocando una campagna convenzionale, anche di Mezzanotte – non sono solo posseduti, demoni, criminali e fanatici religiosi.

Sidhe, giganti, altre entità spirituali, creature sconosciute, e gli stessi cittadini di Mezzanotte o gli uomini del regno-di-mezzo possono essere avversari per i personaggi.