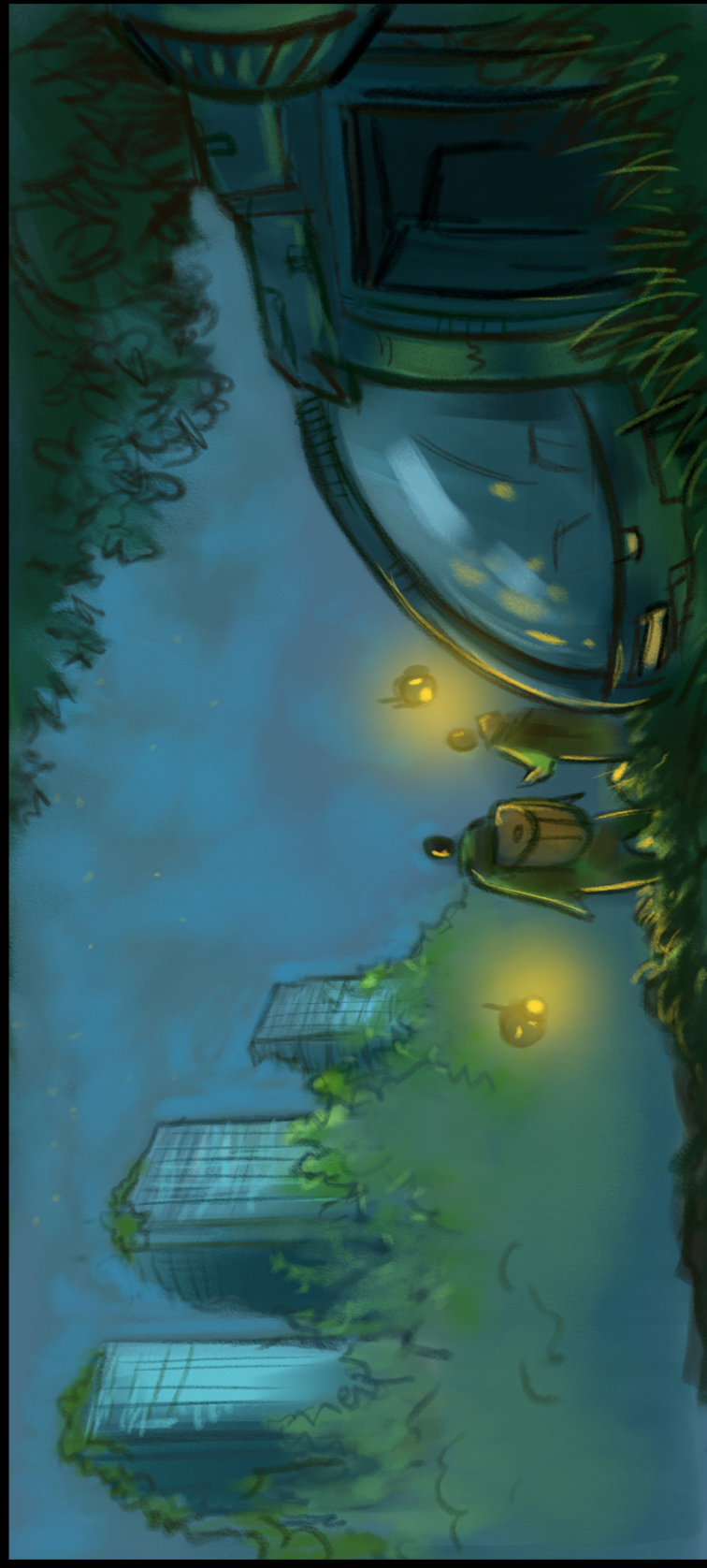


BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

Biosphere Guardians 2050 è un progetto internazionale che ha coinvolto un gruppo di giovani da Italia, Irlanda, Wales e Germania nella creazione di un gioco di ruolo ambientato nel 2050 nei 4 territori.

Il gioco propone una serie di avventure che i giocatori, i Biosphere Guardians, devono intraprendere per salvaguardare il mondo affetto dai cambiamenti climatici.

Insieme ai giovani coinvolti è stato creato un libro del gioco che vi guida nella creazione del vostro personaggio e della vostra avventura.



Un progetto finanziato dal programma Erasmus+



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

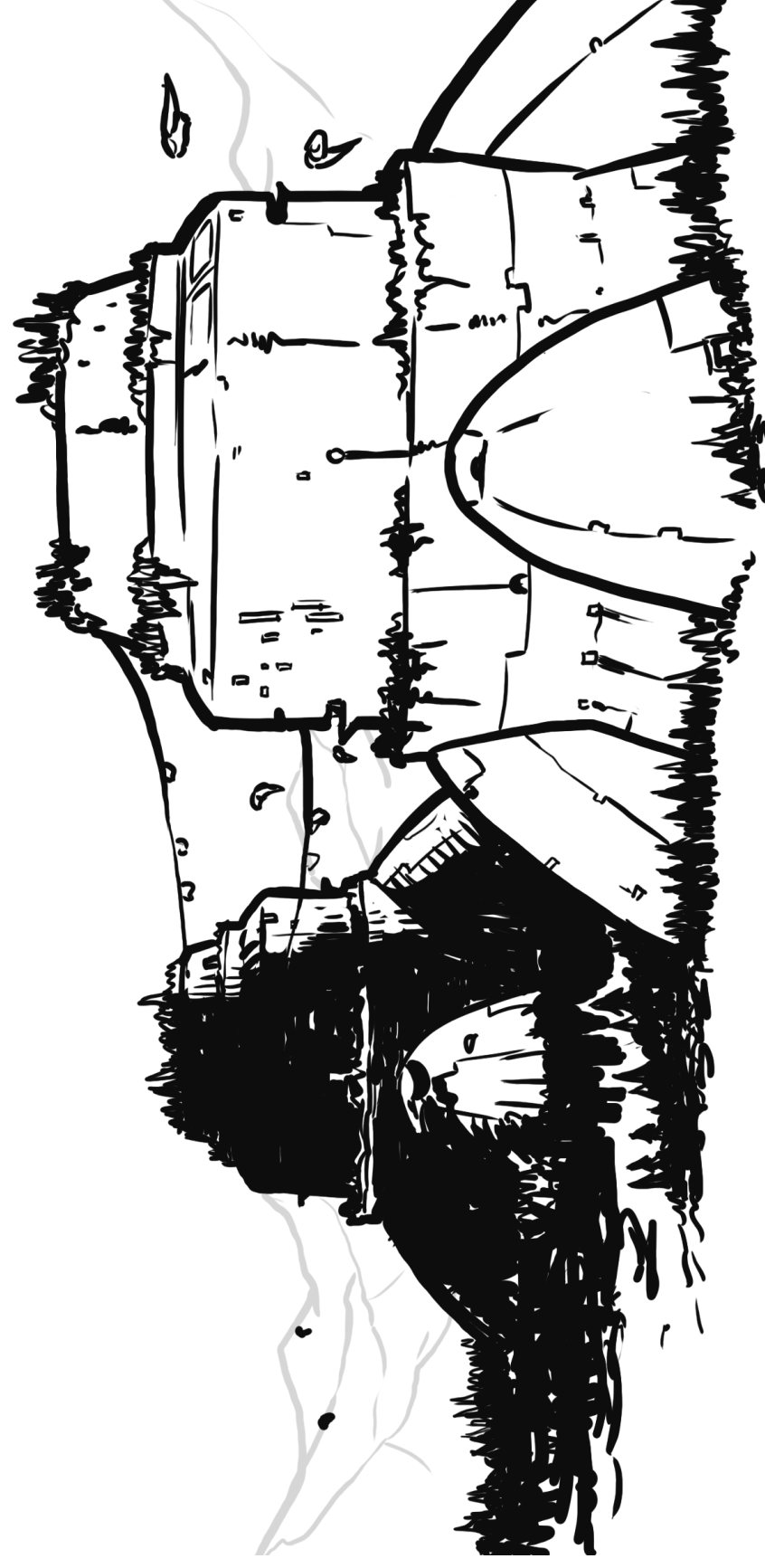
Il Giardino di Trento

Geografia

Ondate di caldo, inondazioni e incendi sono solo tre delle tante ragioni per cui lo Stato italiano è crollato durante la Transizione, lasciando più potere alle organizzazioni regionali. L'innalzamento del livello del mare tra il 2030 e il 2050 ha affondato gran parte della costa italiana nel Mar Mediterraneo. Le alte temperature costrinsero le popolazioni a lasciare gran parte dell'Italia meridionale per un clima più adatto. Quelli rimasti hanno abbandonato le grandi città per scavare case sugli Appennini.

Le ondate di calore raggiungono temperature comprese tra 60 e 100 gradi Celsius provocando enormi incendi e danni irreparabili alla vita umana, rendendoli erroneamente un pericolo più dei Bucanieri Solar punk che operano nella Penisola. Durante il giorno è vietato uscire senza indossare una tuta rinfrescante.

Quella che una volta era Trento, una piccola provincia sulle Alpi ora è diventata il Giardino, dall'inizio della Transizione ha deciso di rinnovarsi e diventare un faro di innovazione e speranza, attirando migranti dal resto del Paese. Si sta costruendo la diga di Verona per recintare la valle dell'Adige dall'innalzamento del mare. La maggior parte degli edifici furono abbandonati per lasciare spazio alla "selva in continua evoluzione" e dieci mega edifici chiamati "La Stella e i nove Fiori", torri del diametro di un chilometro e alte quasi settecento metri, furono creati per ospitare la popolazione e accogliere i migranti. Anche nelle altre valli adiacenti il Giardino sta costruendo dighe e si stanno creando altre Biosfere più piccole.



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

La Stella e i nove Fiori

La Stella

Al centro della valle sorge "la Stella", la torre più piccola e compatta. Un grattacielo destinato ad ospitare uno Star Reactor, utilizzato prima per alimentare le altre costruzioni di torri e ora per il miglioramento del sistema ferroviario, il Consiglio degli Undici, il Museo dei Resti, gli uffici amministrativi e tecnici, il quartier generale dei Biosphere Rangers e altro ancora. sopra di esso il teatro Magellano, progettato per ospitare qualche migliaio di spettatori. Dalla Stella le funivie collegano il resto delle torri.

Io Fiori

Ognuna delle altre torri è indipendente per quanto riguarda cibo, energia, bisogni di base e sociali. Lo Star Reactor serve sia come riserva di energia per situazioni estreme che per il rinnovamento e l'espansione del sistema ferroviario.

Tutti sono collegati tramite cavi in alto e un labirinto di tunnel sotterranei in basso, che funge sia da sistema di radici per la stabilità delle torri che del sistema fognario.

Il Giglio, la Rosa e la Margherita

Escludendo la Stella, queste sono le prime torri ad essere costruite, ospitano la maggior parte della popolazione ex trentina. Vengono utilizzati come controllo dei danni quando l'Adige esonda la valle.

I livelli inferiori ospitano le riserve idriche sia delle torri che della foresta in continua evoluzione.

La Viola, il Papavero, il Fiordaliso e il Bucaneve.

Le torri più nuove e più grandi, costruite per ospitare la migrazione in arrivo dal resto d'Italia. Situati a sud della valle, vengono utilizzati come punto di partenza per il sistema ferroviario in costruzione per collegare ciò che resta dell'umanità fuori dalla Diga di Verona. La stazione centrale è situata al livello quindicesimo di Fiordaliso.



Co-funded by
the European Union

BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

L'Oleandro

La torre più alta, ha un diametro più stretto ma la sua forma allungata funge da parafulmini. Ospita il centro di innovazione dove ogni cittadino può armeggiare con l'aiuto di un IA androide con capacità limitate solo per migliorare le invenzioni della mente umana. Segue le tre regole della robotica. Quando arriva una tempesta di fulmini, l'Oleandro si illumina e gli sbalzi di corrente vengono utilizzati per gli esperimenti più estremi. I livelli più alti vengono utilizzati come accumulo di batterie per tutti i Fiori.

Il Girasole

La torre più giovane è ancora in costruzione, una volta terminata dovrebbe rappresentare il passo successivo nel progetto Biosfera, tutte le invenzioni e le tecnologie sono messe al lavoro per garantire non solo una struttura a impatto di carbonio negativa ma anche una struttura a impatto di carbonio positiva. Il Consiglio degli Undici scommette che questo sarà il primo passo per ricaricare la Terra delle sue risorse naturali.

Nella sua costruzione vengono impiegati moltissimi materiali e forza lavoro, per questo motivo il progetto delle ferrovie è fondamentale per trasportare le risorse perdute del resto d'Italia e sfruttarle per un avanzamento del Giardino di Trento.



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

La diga di Verona

Il primo passo per forgiare la Biosfera è stato quello di bloccare il mare per impedirgli di divorare le valli alpine, ecco perché è stata costruita l'imponente diga a chiusura della valle dell'Adige.

Tra qualche anno rappresenterà il porto e la porta meridionale del Giardino, solo un ruscello, che fa funzionare anche la centrale idroelettrica, scorre verso l'interno ricco di pesci e di acqua salata. Crea il lago Bipolare, un habitat unico dove le acque del Mediterraneo incontrano il fiume Adige formando mangrovie in un bioma in cui convivono creature e piante sia di acque salate che non.

Società

L'aspetto fondamentale della Garden Society è che hanno fiducia l'uno nell'altro, nel sistema e negli immigrati. Il lavoro ha ripreso un approccio più manuale e la tecnologia viene utilizzata solo se necessaria o nelle mansioni ad alta specializzazione (medici e tecnici)

Esempio: il fornaio per fare il pane usa solo le mani per impastare la pasta e darle forma. In ogni torre ci sono poi dei forni industriali che vengono utilizzati solo a pieno regime per aumentare l'efficienza.

Le persone ricevono gratuitamente cibo, vestiario, istruzione, assistenza sanitaria, case ed energia. I capi sono tutti uguali ma nel tempo libero possono essere personalizzati nell'apposito centro di individualità.

La dieta è a base di piante e insetti con la possibilità di mangiare carne e pesce una volta alla settimana.

I cittadini non hanno bisogno di spostarsi perché hanno tutte le loro necessità nella stessa torre ma se vogliono possono prendere la funivia fino agli altri Fiori. L'università è divisa tra torri ed è obbligatorio per gli studenti trasferirsi nella stessa torre dove studiano.

Non c'è bisogno di soldi nella vita di tutti i giorni ma c'è moneta per scambiare e acquistare beni dai mercanti del Sud Italia o delle altre Biosfere.

BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0



Consiglio degli Undici

Ogni torre (Stella esclusa) è autarchica e autonoma nella gestione delle risorse e delle persone. Ogni sette anni ogni torre elegge un membro che rappresenta la sua torre e la visione del cittadino all'interno del Consiglio degli Undici. Dai dodici anni agli ottant'anni tutti possono votare, anche gli immigrati appena arrivati.

Nove membri rappresentano la volontà popolare, gli altri due chiamati Innovatori sono normali cittadini che hanno proposto una nuova invenzione a Cassandra, un'intelligenza artificiale il cui compito è prevedere il cambiamento nel futuro in base alla nuova tecnologia presentata dai candidati. Il mandato non ha limiti di tempo e termina quando c'è un nuovo candidato idoneo.



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

L'ultima Innovatrice è stata la duchessa Olivia da Castelbarco scelta da Cassandra il 13 novembre 2037 che ha ingegnerizzato una nuova specie di batteri che per sopravvivere mangiano il calore, raffreddando l'ambiente che li circonda. Per questo motivo la foresta dell'Adige è diventata la Selva Eterna in continuo mutamento in quanto l'effetto di questo batterio ha raffreddato l'habitat quindi al centro della Biosfera c'è un habitat alpino ma man mano che ci si sposta verso i confini c'è prima un habitat mediterraneo e poi una foresta tropicale.

Tecnologie

Ogni torre è energeticamente indipendente con finestre a pannelli solari, turbine eoliche in ogni piano dal decimo fino all'ultimo e con un sistema di raccolta della pioggia dove la caduta dell'acqua fa girare gli ingranaggi di piccole turbine idroelettriche.

Lo Star Reactor funziona come un sistema di sicurezza in caso di crisi energetica. Ogni corridoio di ogni piano utilizza l'energia cinetica delle persone che lo calpestano per creare elettricità.



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

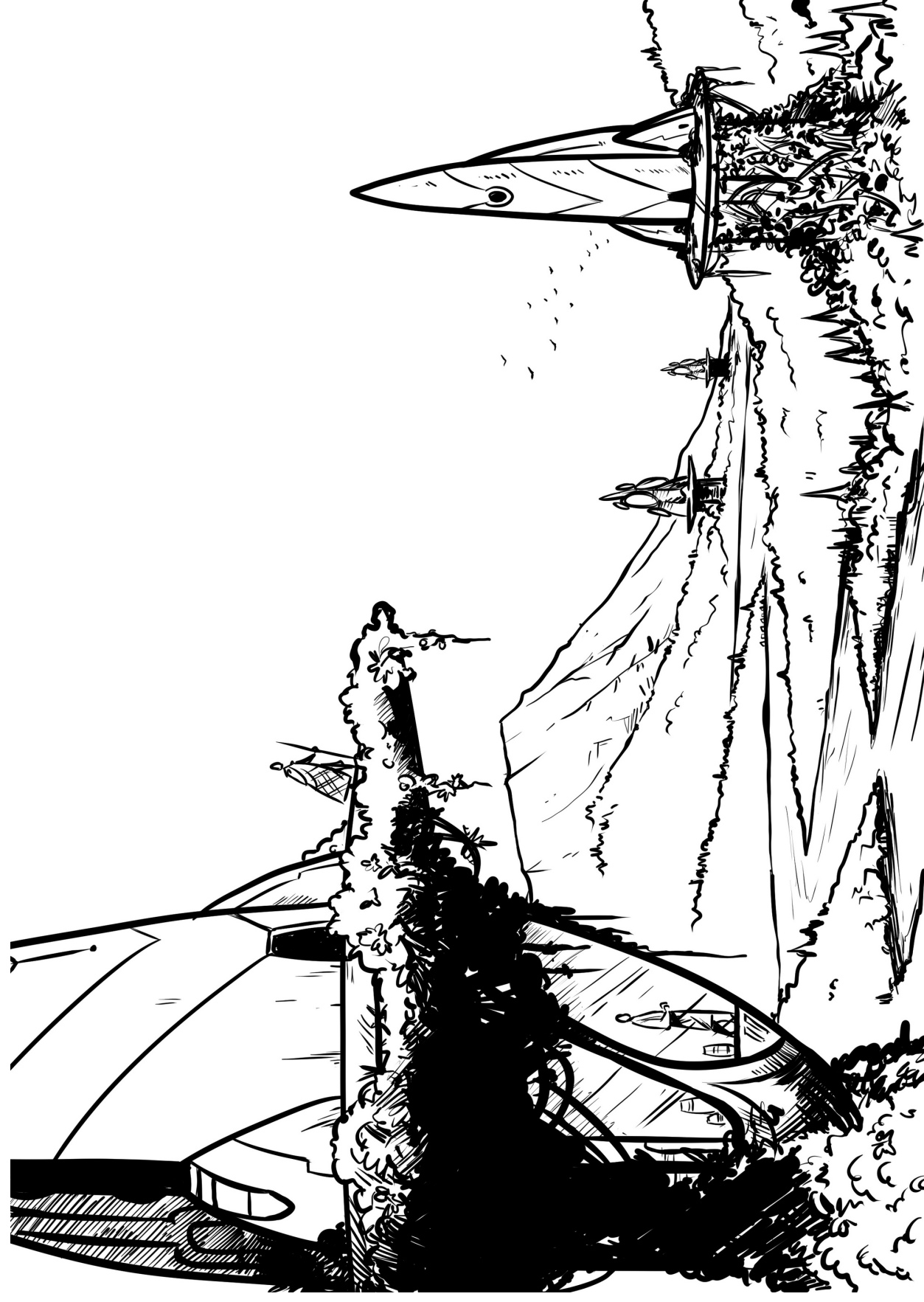
La Selva in continua evoluzione

Dall'elezione della Duchessa Olivia da Castelbarco la foresta che si estende in tutta la Biosfera è cambiata drasticamente. Ora ci sono tre anelli.

L'anello interno: racchiude la Stella e la maggior parte dei Fiori, escluso il Girasole. Temperature fredde, manto nevoso invernale, brevi stagioni di crescita e alti pini rappresentano il Bioma.

L'anello centrale: racchiude tutta la Biosfera interna e arriva fino alla Diga di Verona. Ha un Habitat Mediterraneo con estati calde e inverni piovosi. La vegetazione è composta da alberi sempreverdi, alloro, lauro, cipresso e quercia, alberi da frutto come ulivi, fichi, noci e uva.

Il cerchio di confine: è dalla Diga di Verona e oltre dove gli effetti dei refrigeratori non stanno ancora agendo a pieno regime. Il clima della foresta pluviale è rigoglioso e caldo per gran parte dell'anno. Le fitte foreste formano una barriera naturale dal mondo esterno, solo la ferrovia in costruzione sopra di esse ricorda che l'umanità esiste ancora.



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

L'avventura dei giardini

"Sinossi"

I Biosphere Rangers sono in missione per recuperare i dati da un satellite caduto. Devono recuperarlo e trasportarlo in treno mentre un sabotaggio e l'incursione dei bucanieri solarpunk mettono a rischio la missione.

SCENA UNO

L'avventura inizia con un flashback durante il quale i giocatori si presenteranno e spiegheranno perché sono stati scelti per questa missione. L'ambientazione è il quartier generale dei Biosphere Rangers nell'edificio Stella della Biosphera.

Descrizione: Uno dopo l'altro i giocatori entrano nell'ufficio marrone del commissario Osler. Una grande finestra mostra la foresta in continua evoluzione, che si snoda nella Valle dell'Adige. E' un uomo rotondo sulla sessantina che indossa una camicia a quadri sotto la divisa della Biosfera, attraverso i folti baffi un grande sorriso accoglie i giocatori. La missione è semplice: trovare e recuperare un satellite meteorologico caduto, contiene dati che aiuteranno il Giardino a prevedere le prossime ondate di caldo, salvando forse migliaia di vite. Li avverte dei bucanieri Solarpunk e delle ondate di calore. Andranno in treno e il loro capotreno sarà Luigi. I giocatori si presenteranno prima che venga spiegata la missione e il commissario avrà sempre una buona parola per ognuno di loro.

SCENA SECONDA

I giocatori si ritrovano sul treno che arriva a destinazione. Il treno è lungo quattro vagoni. Il motore principale, 2 passeggeri 3 Attrezzatura e Vespe volanti, antiche moto realizzate per poter volare per brevi tratti, la quarta è smontabile e può diventare un camion blindato con gru e rimorchio. I giocatori hanno due ore per recuperare il satellite e tornare sul treno prima che un'ondata di caldo li colpisca. L'interno del treno è isolato dal calore.

I Guardiani della Biosfera seguiranno nel camion il segnale GPS del satellite, dopo 25 minuti, poco prima del punto di recupero vedono un piccolo villaggio di casette in pietra, gli abitanti hanno avvistato il camion della biosfera. I giocatori devono scegliere se vogliono attraversare il villaggio o prendere una strada più lunga e inesplorata.

Verifiche di abilità: il pilota del camion deve superare una prova di abilità di lavoro manuale per guidarlo senza perdere tempo prezioso.

BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

IL VILLAGGIO

Mentre i guardiani della Biosfera si avvicinano, alcuni bambini li salutano, altri si nascondono al passaggio del camion. Una vecchia sta in mezzo alla strada bloccando il sentiero. I lunghi capelli bianchi coprono le rughe profonde sul suo viso bruciato. Vuole dell'acqua spiegando ai giocatori che il pozzo del villaggio è stato recentemente ostruito e che potrebbero aver bisogno di una mano. Intanto una piccola folla ha circondato i Guardiani della Biosfera, alcuni di loro armati e tutti con la faccia ustionata. Il villaggio non è ostile se non provocato.

Prove di abilità: Forza/intelletto per riparare il pozzo danneggiato

Un controllo dei sensi elevati fa sì che il giocatore noti in una casa alcuni grandi barili trasparenti contenenti qualcosa di simile all'acqua. (è alcol, lo producono dalle radici degli ulivi per commerciare con i bucanieri)

LA STRADA INESPLORATA PIÙ LUNGA

La strada impiegherà altri 10 minuti e dopo i cinque il camion dovrà fermarsi perché un ponte è crollato su un fiume in secca. Se rischieranno di salire e scendere dai lati, dovranno superare un controllo di velocità altrimenti il camion rimarrà bloccato nel mezzo.



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

SCENA TRE

Sulla via del ritorno Luigi, il capotreno, in modo sospetto ha diverse telefonate e fa troppe domande sulle parti del satellite recuperato. Il treno si ferma a causa di alcune rotaie danneggiate. Mentre i giocatori cercano di trovare una soluzione, nel cielo appare la Bouncy Grasshopper, l'aereonave del temibile Fabrizio, che tenta di rubare il satellite. I giocatori devono affrontare questa situazione; possono negoziare con i Bucanieri o combatterli. I Bucanieri vogliono le parti metalliche del satellite più dei dati.

Prove di abilità: sensi, forza, agilità

Descrizione:

La luce del sole si affievolisce, un'ombra oscura cade su di te. Alzando lo sguardo vedi un aereo dall'aspetto strano, costruito assemblando diverse parti di macchinari. Eliche e vele solari si estendono dal corpo centrale verde e ammaccato, su un lato del quale è scarabocchiato: The Bouncy Grasshopper. Un gancio di metallo arrugginito pende dal fondo della nave pronto a catturare il satellite.



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

PERSONAGGI

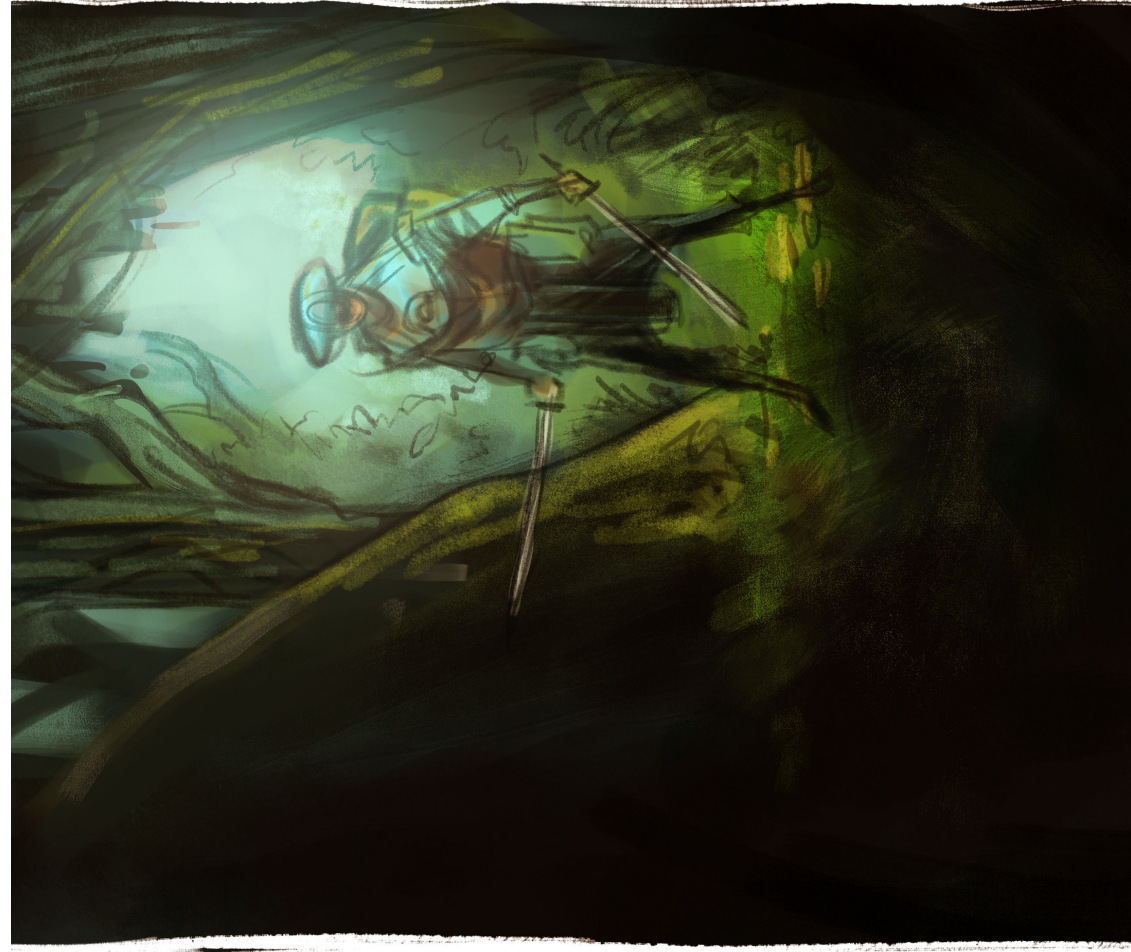
Luigi: Non più giovane, capelli brizzolati e barba lunga. Corporatura robusta e fisico tozzo. Indossa una camicia a quadri verde con pantaloni marroni e scarpe da ginnastica nere. Serio e molto rispettoso degli altri ma con un modo di agire davvero scontroso: bisogna conoscerlo bene o conquistarsi la sua simpatia per fargli tirare fuori il meglio di sé.

Fabrizio: occhi rossi mutati, intrigante, l'amore per la sua aereoave è secondo solo alla sua curiosità per le specie di insetti mutanti che si trovano nelle diverse Biosfere.

L'Equipaggio: Ale il quartiermastro, alta, magra, capelli corti neri, occhi pazzi, è lei al comando, l'equipaggio la segue più del capitano ma lei gli è fedele finché non lo è più.

Patri il navigatore basso con i capelli rossi con occhiali e tutti i tipi di strumenti per armeggiare è il meccanico del Bouncy GrassHopper

Jack, il ragazzo magro e calvo, il bombarolo, con un rampino sempre pronto. Il suo compito è recuperare il bottino desiderato dal suo capitano.



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0



BIOSPHERE GUARDIANS

2 0

5

0



Co-funded by
the European Union

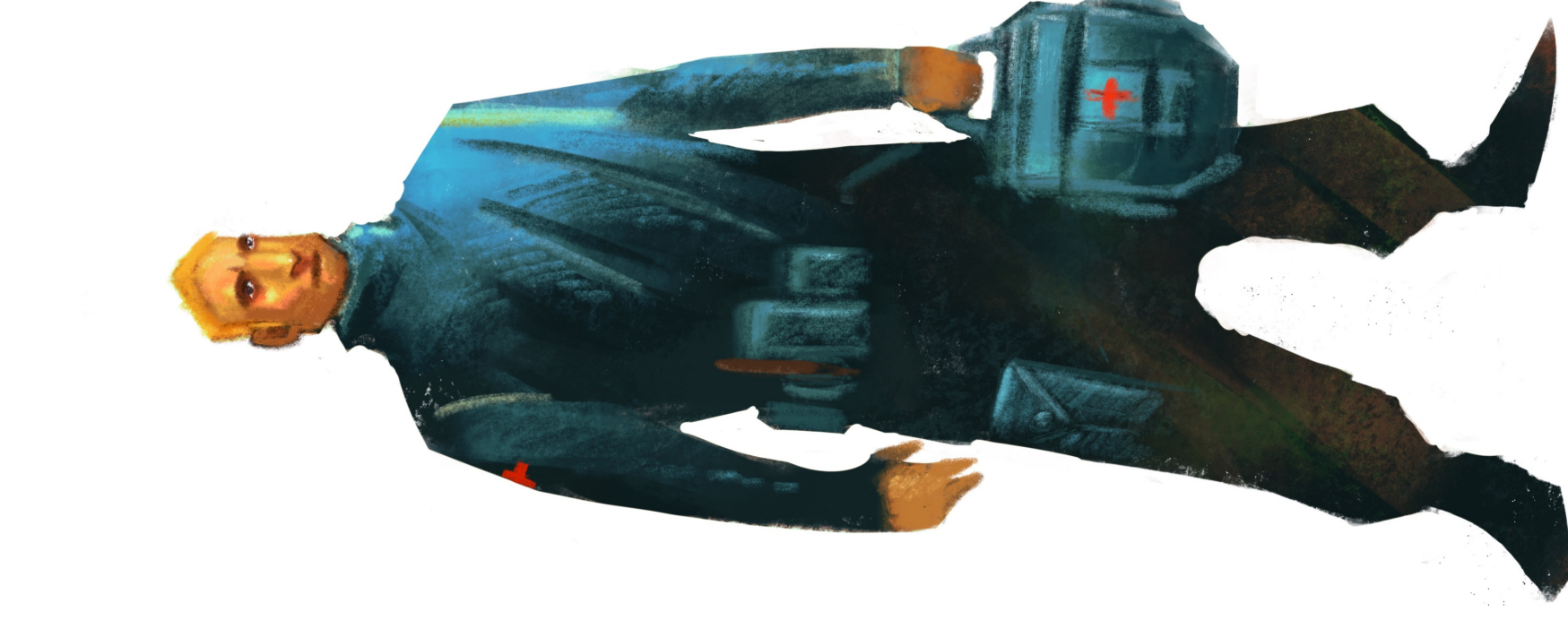
BIOSPHERE GUARDIANS

2

0

5

0



Co-funded by
the European Union

BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

Name:

Career:

Expertise:

AID

FORCE

NATURE

INTELLECT

INFLUENCE

TRICKERY

SENSES

TECHNOLOGY

AGILITY

HANDIWORK

Optimism Points:

Abilities:

Abilities section for the first Biosphere Guardian.

Conditions:

Notes:

BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

Name:

Career:

Expertise:

AID

FORCE

NATURE

INTELLECT

INFLUENCE

TRICKERY

SENSES

TECHNOLOGY

AGILITY

HANDIWORK

Optimism Points:

Abilities:

Abilities section for the second Biosphere Guardian.

Conditions:

Notes:

BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

Name:

Career:

Expertise:

AID

FORCE

NATURE

INTELLECT

INFLUENCE

TRICKERY

SENSES

TECHNOLOGY

AGILITY

HANDIWORK

Optimism Points:

Abilities:

Large rounded rectangular area for writing abilities.

Conditions:

Notes:

Large rounded rectangular area for writing notes.

BIOSPHERE GUARDIANS

2 0 5 0

Name:

Career:

Expertise:

AID

FORCE

NATURE

INTELLECT

INFLUENCE

TRICKERY

SENSES

TECHNOLOGY

AGILITY

HANDIWORK

Optimism Points:

Abilities:

Large rounded rectangular area for writing abilities.

Conditions:

Notes:

Large rounded rectangular area for writing notes.