

NEW CAMELOT
di
Lorenzo Davia

Punkpunk!

Appassionato come sono di steampunk, dieselpunk e cyberpunk, non ho potuto fare a meno di mettere tutto assieme e creare questo mondo selvaggio.

New Camelot

La gloriosa capitale di questo regno fantasy, in seguito alle aperture dei portali con gli altri mondi, ha subito una massiccia espansione demografica e urbanistica durata millenni.

Contrariamente alla pratica comune di abbattere gli edifici più antichi per costruirne di nuovi al loro posto, la gilda dei costruttori di New Camelot ha scelto di costruire le nuove zone della città sopra a quelle più antiche.

Il risultato è stato una città costruita su più livelli, dove ogni livello è caratterizzato da uno specifico tipo di architettura e tecnologia, corrispondente a quella disponibile all'epoca della sua costruzione. I livelli sono sostenuti da Piloni Cerimoniali, sui quali brillano perennemente le rune con le quali è stata infusa la magia che gli consente di reggere il peso di tutti i livelli. Ad esclusione dell'ultimo, ogni livello ha come "cielo" un soffitto, che contiene le fondamenta del livello successivo.

I Livelli

Il Primo Livello è quello più antico, e consiste nell'originale capitale Camelot. Cattedrali gotiche, solidi palazzi fortificati, fumose taverne e strade acciottolate dove ancora si vedono passare carrozze trainate da cavalli, fanno parte normale del panorama di questo livello. L'illuminazione è garantita da cristalli magici che incanalano e rilasciano la luce del sole. Vi si trova il castello di Re Artù, le catacombe dove sono custoditi i resti di antichi re e guerrieri, monasteri e conventi, templi di vari culti religiosi. Gli abitanti di questo livello sono, tranne alcune eccezioni, troppo poveri per permettersi un'abitazione nei livelli superiori, ma molto orgogliosi di abitare nella parte più antica di New Camelot. Le poche eccezioni sono nobili ancora attaccati ai vecchi stili di vita che abitano nei loro ricchi ma decadenti palazzi.

Il Secondo Livello è caratterizzato dalla tecnologia meccanica e a vapore. Le strade sono illuminate da lampade a gas, mentre treni a vapore portano gli abitanti da una zona della città all'altra. I palazzi sono in stile art nouveau. Vi sono presenti numerose fabbriche e aree industriali, i cui fumi vengono incanalati e portati attraverso i livelli successivi. È un livello noto per i suoi musei, dove sono conservate le ossa degli antichi draghi (cacciati fino all'estinzione), e per gli orologiai, i cui costrutti non si limitano a dispositivi per misurare il tempo, ma qualsiasi tipo di macchina, compresi gli automi che imitano la vita umana.

Il Terzo Livello è illuminato dalle luci al neon, che si riflettono sulle vetture cromate usate per gli spostamenti dagli uomini d'affari e dai gangster. Le linee dolci del livello precedente sono state sostituite dalle forme dritte e decise dell'art déco. È un livello dove si trovano i migliori cinema o, se si preferiscono i passatempi illegali, dove trovare i migliori speakeasy, i locali segreti dove si spacciano le più illegali sostanze del multiverso. Truffatori, ladri, ballerine e normali clienti che sorseggiano i loro cocktails sono la tipica fauna che abita gli speakeasy.

Il Quarto Livello è il più recente, e l'unico illuminato dalla luce diretta del sole. O almeno così sarebbe se non fosse per le esalazioni dei livelli sottostanti, che rendono il cielo spesso coperto da uno strato di fuliggine impenetrabile. La luce quindi è quella elettrica dei lampioni stradali o quella degli enormi schermi televisivi pubblicitari. I grattacieli di cristallo e acciaio sono le sedi delle più potenti zaibatsu, per le quali lavorano cyborg, mutanti e hackers, coinvolti in attività più o meno legali (più spesso illegali). È un livello ad alta tecnologia, dove le AI regolano il traffico e i robot eseguono le manutenzioni necessarie.

Accessi ai livelli

I livelli sono collegati tra loro da veloci mega-ascensori che fanno tappa ad ogni livello, o da sopraelevate percorribili in automobile: capita quindi di prendere una galleria al Quarto Livello e procedendo di trovarsi su una sopraelevata del Terzo.

Ampie aperture nel suolo permettono ai dirigibili di passare tra il Terzo e il Secondo Livello. La navigazione aerea in questi due livelli è complicata dallo stretto spazio presente tra le cime dei palazzi e grattacieli e il soffitto del livello. Solo i piloti più bravi vengono assunti per guidare gli zeppelin che trasportano persone e materiale tra i livelli.

Attività

Tra i livelli si può circolare liberamente. Questo, e la maniera caotica con la quale è cresciuta la città, permette di trovare varie situazioni miste.

Elfi in giacca e cravatta lavorano negli uffici del Quarto Livello, mentre i cyborg assassini in crisi esistenziale si ritirano nei monasteri del Primo.

Nelle fabbriche del Secondo Livello si produce una droga che viene portata dai gangster del Terzo ai manager che lavorano nel Quinto.

Cinici detective privati del Terzo Livello ricevono spesso visita da bionde bioniche del Quarto, che li incaricano di scoprire se il loro marito ha un'amante.

I mafiosi del Terzo Livello impiegano muscolosi orchi come sgherri o buttafuori nei night club, locali nei quali si esibiscono ninfe e donne meccaniche.

Ovviamente alcune combinazioni non hanno senso: un hacker non avrebbe molto da fare negli altri livelli e cavalli e carrozza si troverebbero in difficoltà nel traffico ad alta velocità del Quarto Livello.

Tipi di tecnologia e magia

Il tipo di tecnologia e magia di cui un abitante può disporre dipende dalla quantità di denaro che è disposto a spendere. Nanotecnologia e alta alchimia costano molto più di rozzi congegni a ingranaggi e voodoo da quattro soldi. Può capitare però che un automa alimentato a vapore possa essere migliore di un androide sofisticato, in quanto per esempio l'automa non può essere hackerato per via informatica. Quello che conta è l'utilità di una tecnologia, non il suo livello di avanzamento.

Fazioni

In un simile contesto le fazioni che si disputano i livelli di New Camelot sono numerose. Abbiamo già citato le zaibatsu, impiegate nelle lotte per il possesso di segreti industriali, i gangster e i loro loschi traffici. Aggiungiamo la CSRМ, la Compagnia per lo Sfruttamento dei Reami Magici, che ricava i suoi utili dall'esportazione in altri mondi di oggetti magici. Il Consiglio Cittadino, eletto *quasi* democraticamente, cerca di far rispettare la Legge tramite il suo braccio armato, quel NCPD (New Camelot Police Department) accusato spesso di corruzione e convivenza con i criminali, ma i cui membri hanno dato prova di grande coraggio durante le numerose crisi che hanno colpito la città.

Fuori dalla Città

New Camelot non comprende tutto il mondo disponibile. Fuori dalla città vi è un interno Reame Magico, che nel corso dei secoli è andato però spopolandosi a causa della migrazione verso la città. Vi sono ancora alcuni castelli abitati dagli ultimi fantasmi di campagna e qualche tetro villaggio che, ovviamente, nasconde i suoi segreti alle persone di città.

Eventi

Eccovi di seguito una serie di notevoli eventi cittadini, che potete usare per le vostre avventure o come retroscena per avventure ancora più incredibili:

L'esplorazione delle fogne e dei canali sottostanti il Primo Livello ha portato alla scoperta di un mondo sotterraneo fino ad allora sconosciuto. Gli abitanti di questi sotterranei sono uomini-pesce in fuga da una misteriosa minaccia.

La morte di moltissimi hacker, la cui forza vitale è stata divorata dal cyberdemone nascosto nella divisione ricerca e sviluppo della CSRМ.

La rivolta degli automi del Secondo Livello, che posseduti da fantasmi hanno messo a soqquadro il livello allo scopo di vendicarsi di una tragedia dimenticata: l'esplosione di uno zeppelin, le cui cause non furono mai chiarite.

Voci mai confermate parlano dell'esistenza di un misterioso Quinto Livello, che forse si troverebbe nei cieli sopra la città o forse in qualche dimensione alternativa. Le descrizioni di questo livello, fatte da alcuni malati di mente in cura presso il Bethlam Asylum del Secondo Livello, sono contrastanti e non permettono di farsi un'idea di questo fantomatico luogo.