

# 9 - IL LIBRO DI ADELPHA

## I 6 MONDI

Adelpha si compone di sei regioni, tanto diverse fra loro da chiamarle comunque "mondi".

### Ranzaar.

#### TERRE BIANCHE o MONDO DELLA NEVE

La Terra Bianca è un piccolo territorio dove l'inverno è permanente. Questo mondo è abitato dai ribelli che si oppongono al regime di Fae Rhan. Costoro



seguono gli insegnamenti del profeta Kazar e perpetuano il ricordo della sua predizione, nell'attesa che giunga l'eletto annunciato.

All'inizio del gioco il capo dei ribelli ha appena raccolto Cutter. Gli spiega la situazione e lo mette al corrente della profezia di Kazar, convincendolo a ricercare le reliquie sacre.

Poiché il Mondo della neve è poco popolato, è per lo più vergine d'infrastrutture. È quindi una zona d'allenamento e ripiego.

### Shamazaar.

#### MONDO DEI TEMPLI

Questa regione è consacrata ai templi Talan (gli abitanti di Adelpha) e ai coltivatori. È uno spazio di serenità, meditazione e armonia con la natura. Almeno, prima che Fae Rhan cominciasse la sua carriera di tiranno, installandovi un'importante presenza militare. Da allora, i sacerdoti Talan, gli Shamaz, sono oppressi e tenuti sotto una rigorosa sorveglianza affinché non incitino la popolazione contro il nuovo potere.

Si tratta dunque, nonostante l'apparente tranquillità, d'una zona "calda": pattuglie di soldati sorvegliano strettamente questo



mondo, e occupano principalmente il grande tempio centrale

Oltre a contenere numerosi templi, Shamazaar è una regione di coltivazione intensiva (le colture di Riss coprono l'80% della superficie abitabile). Queste coltivazioni, semplici e basilari, alimentano, d'altronde, quasi tutta Adelpha.

### Okasankaar.

#### MONDO DELLE PALUDI

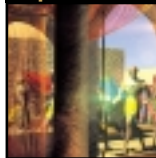


Questa regione è costituita prevalentemente d'acqua. Il suolo, che emerge con gradualità dall'acqua, si asciuga progressivamente fino alla pianura. Villaggi

di pescatori riforniscono la città di pesce. Non è possibile circolare nella palude, se non con l'ausilio di barche a fondo piatto, che si possono noleggiare dai pescatori del luogo. Si devono prendere in prestito queste chiatte soprattutto per raggiungere l'isola del Nord-Est (isola del mostro) e quella dell'Ovest.

### Talanzaar (Okriana).

#### MONDO DELLA CITTÀ e punto d'incontro d'Adelpha



Okriana è l'unica grande città su Adelpha. Ospita la maggior parte della popolazione Talan d'Adelpha, costituendo il cuore culturale e artigianale di questo pianeta. La città è

anche il centro di comando di Fae Rhan (da quando ha preso il potere grazie ai Faékynn). È dunque in questa regione che la presenza militare è più massiccia.

Okriana è antica, più di quanto non sappiano gli stessi Talan. Gli edifici attuali sono stati innalzati sopra le fondamenta d'una gloriosa città appartenuta all'antica civiltà Talan. In compenso, la fortezza che occupa ormai il centro d'Okriana, è recente: è stata costruita qualche millelune fa per ordine di Fae Rhan, quando la sabbia ha cominciato a invadere la regione.

**Okaar.**

**l'antico MONDO DELLA FORESTA**

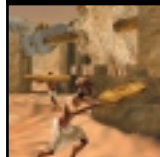
È la regione più boscosa e selvaggia del pianeta. Si riduce a una magnifica foresta dove abbondano la vegetazione e gli animali. È un mondo dimenticato e allo sbando, dove vive un piccolo numero di Talan, che ha conservato una gran parte di mistero e a proposito del quale le leggende sono numerose.



Oggi, Okaar non ospita più che delle primitive tribù di Oogoobar che non passano la decina d'individui e vivono della caccia ai Twôn-Ha e, più raramente, ai Gamor, i più grandi predatori della foresta.

**Motazaar.**

**il MONDO DELLE MONTAGNE**



La regione è per la maggior parte desertica: rari vegetali spuntano qua e là, ma nell'insieme il paesaggio è desolato. A causa del suo carattere ostile e dell'accesso molto arduo, la regione delle montagne ospita le prigionie di Fae Rhan. Questa contrada è difficilmente praticabile, i sentieri stretti e pericolosi, e certi rifornimenti sono effettuati per mezzo di Ventilopi. D'altra parte, è la sola regione d'Adelpha che possiede miniere d'Elidium, oggi intensamente sfruttate da Fae Rhan.

**LE PORTE SACRE**



Queste porte (Daoka) sono delle camere d'energia che permettono il passaggio diretto da un mondo a un altro.

Furono create in tempi remoti e sono sacre. La maggior parte è ad accesso completamente libero.

Recentemente, Fae Rhan è riuscito a metterne alcune sotto buona guardia per meglio controllare gli spostamenti della popolazione.

**LEGGENDE**

Numerose leggende, più o meno verificate, circolano fra i Talan su Adelpha. Due, in particolare, vengono spesso ripetute dagli anziani...

- Fae Rhan vedrebbe passato e avvenire, sarebbe un Kamôn, ma da lungo tempo non si vede più; alcuni credono addirittura che non esista. Infatti, sono i suoi fedeli a esprimersi per lui e ad agire alla luce del sole secondo la sua volontà.

- Una porta sacra, dimenticata e nascosta, condurrebbe direttamente al cielo... Il fatto che la spedizione sia arrivata su Adelpha l'ha, in un certo senso, provato...

## RELIGIONE

Tanto la religione che le caste sono fondate sul principio delle essenze. L'universo è in profonda armonia allorché le essenze s'equilibrano:

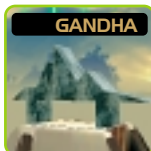
il fuoco (FAE),  
l'acqua (ELUEE),  
la terra (GANDHA) e  
l'aria(KA).

Se l'armonia è spezzata dal predominio di una delle essenze, gli dei o i loro intermediari, gli spiriti, avvertono e aiutano i Talan.

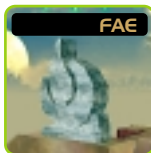
Quando Cutter arriva, il fuoco è dominante e Adelpha corre verso lo squilibrio, la propria perdita, la morte...



I sacerdoti, denominati gli Shamaz, realizzano l'essenza dell'aria (KA). È una delle caste meno rappresentate, ma più rispettate, in seno ai Talan.



Contadini e pescatori, così come tutti gli addetti ai lavori pesanti e i commercianti, fanno parte dell'essenza della terra (Gandha). Numerosissimi, costituiscono lo zoccolo della società Adelphiana.



I soldati, relativamente numerosi, nonché certi ribelli, portano l'essenza di fuoco (Fae), che conferisce loro un temperamento avventuroso e anche violento.



Gli artisti, dotati dell'essenza dell'acqua (Eluee), sono i più rari. La loro sensibilità è fortissima, e li ritroviamo musicisti o dediti all'artigianato, in cui impiegano tutto il loro talento.



Gli Shamaz sono in numero di sette e vivono dentro Shamazaar, il mondo dei templi. Per ogni mondo c'è uno Shamaz, tenuto a farsi carico della spiritualità e della fedeltà dei Talan. Il settimo Shamaz, denominato KamShamaz, dirige i lavori della congregazione nel suo complesso.

Questi sacerdoti sono temuti e rispettati da tutti i clan e costituiscono un contro-potere rispetto a quello di Fae Rhan, che non riesce a indirizzare i Talan contro quest'ordine religioso. Infatti, qualche centinaio di lune dopo che Fae Rhan aveva imposto il suo regime oppressivo, gli Shamaz hanno cominciato a prendere le parti dei ribelli. Hanno rinforzato il loro attaccamento alla tradizione fondata da Kazar e la loro fede nella sua profezia. Certamente hanno compreso che c'era un punto in comune fra la profezia e la ribellione contro Fae Rhan...

Gli Shamaz annettono molta importanza all'arrivo di Fae Rhan e Kazar, perché "quelli venuti dal cielo", i "fuori essenza", scompigliano l'equilibrio di Adelpha.

## LA POPOLAZIONE

Si distinguono, fra gli abitanti di Adelpha, caste distinte, che peraltro riecheggiano le "famiglie" descritte qui sotto.

**IL CONTADINO E IL PESCATORE**

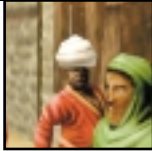


Il contadino di Adelpha è generalmente vestito con una semplice tunica, infilata sopra una camicia colorata, e anche con un cappello conico, suo copricapo tradizionale.

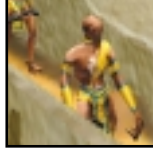
Accanto al contadino, troviamo il pescatore, che porta spesso un abito di colore verde.

**IL MERCANTE**

Assicura l'economia e gli scambi fra i diversi mondi di Adelpha. Il mercante si distingue per il suo profilo spesso panciuto, un abito colorato e soprattutto il turbante, che, come il cappello conico dei contadini, è un simbolo della sua casta.



**I SOLDATI**



Fra i soldati, si distinguono tre ordini particolari.

Innanzitutto, il fantaccino "di base", un Talan nominato guardiano, lo si trova molto spesso a guardia di un edificio. Poi i capitani, soldati agguerriti il cui principale segno distintivo è una cotta in maglia metallica.

Infine i guerrieri, che costituiscono un ordine d'élite, possono essere paragonati a una guardia pretoriana che Kroax (braccio destro di Fae Rhan) dirige con pugno di ferro.

**LO SHAMAZ**

Vive principalmente nella regione dei templi. È vestito con una toga dalle tinte scure e col cappuccio. Nella vita quotidiana, il sacerdote è anche un guaritore che, con l'imposizione delle mani, riesce a rimarginare le ferite.



**IL CACCIATORE**

Oggi, gli ultimi cacciatori e avventurieri di Adelpha sono vecchi. Finiscono per diventare narratori e raccontano le loro grandi cacce del passato.

**LO SCHIAVO**

Ai margini della società Talan, si trova lo schiavo che è un personaggio senza aspirazioni e votato al lavoro. Lo scopriamo scheletrico, le ossa sporgenti, rivestito di un semplice perizoma e soprattutto con un collare di metallo.



**IL MENDICANTE**

Sono, in generale, vecchi schiavi che hanno scontato la loro pena. Li troviamo a Okriana dove chiedono la carità ai passanti, raccontando storie per qualche Zorkin o compiendo piccoli servizi.

**L'OOGOOBAR (Talan Primitivo)**



Quest'ultimo non appartiene ad alcuna casta. Perduto per la civiltà Talan, il primitivo vive in seno a una tribù e si distingue per la corporatura massiccia e i tratti grossolani.

**I RICREATORI**

Questi artigiani appartengono all'essenza Eluee e sono i più abili a realizzare degli oggetti nell'"Arte sacra". Producono, per conto di Kroax e di Fae Rhan, le armi dei capi dei soldati e le particolarissime munizioni che utilizzano. Si possono trovare nei loro laboratori in città. Il loro innato senso del funzionamento dell'arte sacra, si applica anche alle reliquie, che possono riparare e anche copiare, in ogni particolare, pressoché all'infinito se hanno a disposizione le materie prime adeguate: di qui il loro nome di ricreatori.

## LA FAUNA

Attenzione! I mondi di Adelpha rigurgitano di animali più o meno ostili. Eccone alcuni.

Certi potranno essere molto utili, come:

### I TWŌN-HA

La loro potenza e velocità sono prossime a quelle dell'antilope o dello struzzo. Possono essere addomesticati e montati.



### LE VENTILOPI



Sono bipedi volanti, con un'apertura alare che può raggiungere gli otto metri. Vengono a volte utilizzate dai soldati per missioni di ricognizione o anche di bombardamento.

Altri vi attaccheranno senza pietà. Dovrete soprattutto guardarvi da:

### I GAMOR

I Gamor sono i predatori d'Adelpha. Fulvi, potenti e longilinei, con corpi pieni di muscoli nodosi, sono temibili cacciatori.



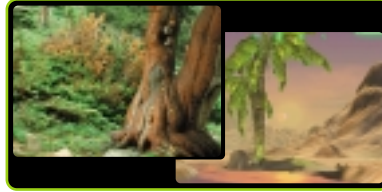
### I SANNEGTA

Questi pesci, veri assassini particolarmente feroci, non esitano ad attaccare ogni imbarcazione o nuotatore che si avventuri nelle acque torbide...

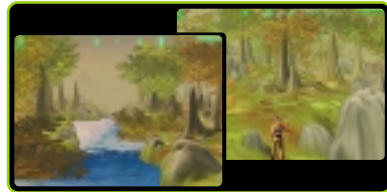


## LA FLORA

La vegetazione abbonda su questa ricca terra d'Adelpha, prendetevi il tempo necessario per scoprirla!



Incontrerete, fra gli altri, alberi maestosi come il Sanar, gli Alberi di Fae i cui frutti esplodono toccando terra.



V'imbatterete anche in piante come il Riss, principale fonte d'alimentazione dei Talan, il Magwa dai poteri terapeutici e la Siénole, un potente allucinogeno.



## LA LINGUA

### Termini Traduzione

<i>Achondar</i>	Serpente-dragone
<i>Adelpha</i>	Il mondo dei Talan
<i>Ador</i>	Roccia
<i>Afar</i>	Dopo (Fra poco, domani)
<i>Agakamôn</i>	La lingua del cielo
<i>Agazork</i>	La lingua Talan
<i>Am</i>	Insistenza
<i>Até</i>	Quanto

### Termini Traduzione

<i>Barr</i>	Male (cattivo)
<i>Bok</i>	Quartiere
<i>Boogot</i>	Fungo esplosivo e velenoso
<i>Booyat</i>	Fungo che cresce nelle zone calde
<i>Botar</i>	Prima (teri)

### Termini Traduzione

<i>Cyana</i>	Città delle paludi
--------------	--------------------

### Termini Traduzione

<i>Dagué</i>	Pericolo, problema
<i>Daguérach</i>	Pianta velenosa
<i>Dammenai</i>	Piccolo roditore comune
<i>Dano</i>	Dare (Rendere)
<i>(Nédano)</i>	(rubare)
<i>Daoka</i>	Porta sacra
<i>Darosham</i>	Porta dove nascono le anime
<i>Dissem</i>	Diverso
<i>Dolotai</i>	A lungo
<i>Doo</i>	Anche (ancora)

### Termini Traduzione

<i>Eïssa !</i>	Banzai! (grido di guerra)
<i>Elidium</i>	Minerale peculiare di Adelpha
<i>Eluee</i>	Essenza Acqua
<i>Elueen</i>	Quelli nati dall'Acqua
<i>Eoth</i>	Est (destra)

### Termini Traduzione

<i>Faé</i>	Essenza Fuoco
<i>Fae Rhan</i>	Il signore d'Adelpha
<i>Faëkynn</i>	Quelli nati dal Fuoco
<i>Faénéa</i>	Fibra estratta dai Gwarat che ha virtù curative
<i>Fehane</i>	Schiuma o Muschio

### Termini Traduzione

<i>Gaéat</i>	Amare
<i>Gamor</i>	Predatore carnivoro fra il lupo e la tigre.
<i>Gaamsavv</i>	Pietra (cristallo di salvaguardia)
<i>Gandha</i>	Essenza Terra
<i>Gandahar</i>	Quelli nati dalla Terra
<i>Ganele</i>	Conchiglia
<i>Gemehar</i>	Tipo d'albero Sanar
<i>Gizhaie</i>	Portatore d'Essenza
<i>Gorgor</i>	Grosso animale carnivoro
<i>Guita</i>	Sentire
<i>Gwar</i>	Ferita
<i>Gwarat</i>	Cactus
<i>Gwarta</i>	Curare (guarire)

### Termini Traduzione

<i>Hâ</i>	Si (essere, c'è, esiste...)
<i>Hao (Haomé)</i>	Salve (Buongiorno)
<i>(Maya (Mayamé))</i>	Arrivederci
<i>Hazadess</i>	Fantasma
<i>Hazifar</i>	Conduttore di Ventilope
<i>Héko</i>	Qui
<i>Hokaza</i>	Grazie
<i>Horr</i>	Uhm, boh, uhm
<i>Hoti</i>	Frutti per Twôn-ha (ghiottonerie)

### Termini Traduzione

<i>Iki</i>	Facile
<i>(né iki)</i>	(difficile)



**Termini Traduzione**

Jinat Sapere

**J**

**Termini Traduzione**

Ka Essenza Aria  
 Kaar Vita, Vivente  
 Kaijin Il detto del cielo  
 Kamenai Designa gli uccelli  
 Kamôn Quelli nati dall'aria  
 Kanoon Bene (Buono)  
 Kata Benedire  
 Kaza Per favore  
 Kazar Profeta scomparso  
 Kiakii(iii) Divertente  
 Ko Chi (e COD, COI)  
 Koi Cosa (e COD, COI)  
 Kez Dove, (e CC Luogo)  
 (Tar) Quando (e CC Tempo)  
 Krakit Animale aracnoide  
 Kroax Capo dei Talan Fae

**K**

**Termini Traduzione**

Labta Andare  
 (spostarsi, muoversi)  
 Lako Laggiù  
 Lampé Birra - alcol  
 Lepta Aiutare

**L**

**Termini Traduzione**

Madé Casa  
 Maé Me  
 Mag Fame  
 Magta Mangiare  
 Magué Magué  
 Magwa Vegetale con virtù  
 rigeneratrici  
 Maorr Maestro  
 Maré Importante (molto)  
 Meenai Parecchi (molto, tutto)  
 Miléa Armonia  
 Môn Reliquie  
 Mool Ghiandola salivare di Krakit  
 Motaz Montagna  
 Motazaar Mondo delle montagne  
 Moté Qualcuno

**M**

**Termini Traduzione**

Nani Caro  
 Né No  
 Négta Uccidere  
 Nékaar Morte  
 Néogáé Disgrazia  
 Noroth Nord(alto)

**N**

**Termini Traduzione**

Ogaé Fortuna  
 Okaar Mondo della Foresta  
 Okasankaar Mondo delle paludi  
 Okk Vecchio  
 Okriana Città principale  
 Ôn Uno (numero)  
 Oogoobar Esseri viventi (primitivi)  
 Oroth Ovest (sinistra)

**O**

**Termini Traduzione**

Pigweet Roditori  
 Pok Affare (cosa)

**P**

**Termini Traduzione**

Rammu Pianta tossica  
 Rân Bianco  
 Ranzaar Terre bianche  
 Rembat Rammentarsi (ricordarsi)  
 Riss Riso

**R**

**Termini Traduzione**

San Acqua  
 Sanar Essenza comune d'albero  
 Sangta Bere  
 Sankaar Pesce  
 Sankaari Pescatore  
 Sankra Caos  
 Sannégta Assassino dei mari  
 (pescecane)  
 Sayat Dire  
 Sem Simile  
 Séyat Vedere  
 Shamaz Designa i sacerdoti Talan  
 Shamazaar Mondo dei Templi

**S**



Siénole	Pianta rara con proprietà allucinogene
Sodoth	Sud (basso)
Solam	Deferenza (Cortesia)
Sota	Comprare

Termine	Traduzione	T
Takta	Prendere (servirsi)	T
Talan	Designa gli abitanti d'Adelpha	
Talanzaar	Mondo della Città	
Todar	Oggi	
Trad	Mercante	
Tradta	Vendere	
Twón	Due (numero)	
Twón-Ha	Designa gli animali bipedi da tiro o selvaggi	
Twón-Ha Gui	Attira Bipede	

Termine	Traduzione	U
Ulukai	Anima dell'Essenza	U

Termine	Traduzione	V
Ventilope	Grosso animale volante che può essere addomesticato	V

Termine	Traduzione	W
Wa	Lavoro / occupazione / rango	W
Wabta	Attendere	
Wanat	Volere	
Wata	Lavorare	

Termine	Traduzione	Y
Yo	Tu	Y
Yod	Spirito dell'Essenza	
Yod Eluee	Spirito dell'Essenza Acqua	
Yod Faé	Spirito dell'Essenza Fuoco	
Yod Gandha	Spirito dell'Essenza Terra	
Yod Ka	Spirito dell'Essenza Aria	

Termine	Traduzione	Z
Zae	Sicuro	Z
Zaza	Cafone	
Zeedog	Animale predatore sedentario che vive nelle paludi	
Zonn	Amico	
Zark	Nemico	
Zorkin	Unità monetaria utilizzata su Adelpha	
Zorr	Soldato	
Zort	Escremento	





## IO - BIOGRAFIE

### Cutter Slade



**N**ato figlio unico nella liberale San Francisco del 1960, Cutter Slade ha avuto un'educazione tutt'altro che normale. I suoi genitori sono democratici di sinistra di estrazione intellettuale: il padre è Professore di Inglese alla Berkeley University della California, mentre la madre, norvegese di nascita, è una traduttrice.

Durante l'estate del 1968, i due presero attivamente parte alle numerose dimostrazioni contro il Vietnam tenutesi al campus di Berkeley.

Grazie a una coppia di genitori così progressisti, Cutter ha avuto un'infanzia molto tranquilla, poche pressioni per lo studio e l'opportunità di apprendere alcuni fondamentali valori: la franchezza, il rispetto per il più debole, la tolleranza e la giustizia.

Essi gli hanno inoltre insegnato a essere quanto più indipendente possibile e a condurre una vita non convenzionale. Dai genitori bilingue, Cutter ha ereditato anche l'amore per le lingue straniere e il dono di assimilarle facilmente (in effetti, questa è la sola area accademica in cui eccelle).

A parte la sua attitudine allo studio delle lingue straniere (e una certa inclinazione per la storia), nel corso dei suoi anni di college Cutter si rende conto di essere portato per gli sport. È generalmente molto bravo in atletica, ma eccelle soprattutto nel

Football Americano. In tempi brevi diventa insostituibile come quarterback nella squadra di football del suo college, tanto che le autorità accademiche della sua Università decidono di chiudere un occhio sul suo mediocre curriculum scolastico.

Nel 1987, Cutter entra segretamente in Marina. Benché sia piuttosto recalcitrante alla disciplina militare, solo la Marina è in grado di offrirgli la possibilità di provare tutta quell'azione e avventura cui ambisce. La sua famiglia, in particolare suo padre, trova la cosa del tutto intollerabile.

Durante la sua formazione come cadetto, Cutter si mette in luce e viene scelto per frequentare il corso di addestramento del corpo speciale SEAL della Marina. Viene anche qui considerato eccezionalmente dotato, attirando su di sé l'attenzione del Maggiore Doug Dawson.

Negli anni immediatamente successivi, ancora sotto la supervisione attenta, seppure piuttosto distante, del Maggiore Dawson, Cutter diventa uno dei membri più noti dei SEAL.



La sua carriera rispecchia le aree più oscure della politica estera americana; Panama, Sud America e Medio Oriente sono spesso gli scenari delle sue attività.

Nei SEAL Cutter può soddisfare il suo amore per l'azione e l'avventura, anche se le varie operazioni che lo vedono protagonista lo spingono a chiedersi più volte se la violenza e le motivazioni che stanno dietro alle sue missioni siano giustificate.

Nei mesi precedenti il suo ultimo incarico, Cutter si estranea sempre più dalla Marina, limitando ogni contatto con altri uomini dei SEAL se non nell'ambito delle proprie missioni operative. Nel frattempo, comincia a bere molto fuori servizio, cosa che viene notata dagli ufficiali suoi superiori, incluso il suo mentore, Doug Dawson, anche se nessuno interviene direttamente.

Cutter ritorna al campo dei SEAL dopo essere stato ferito in azione.

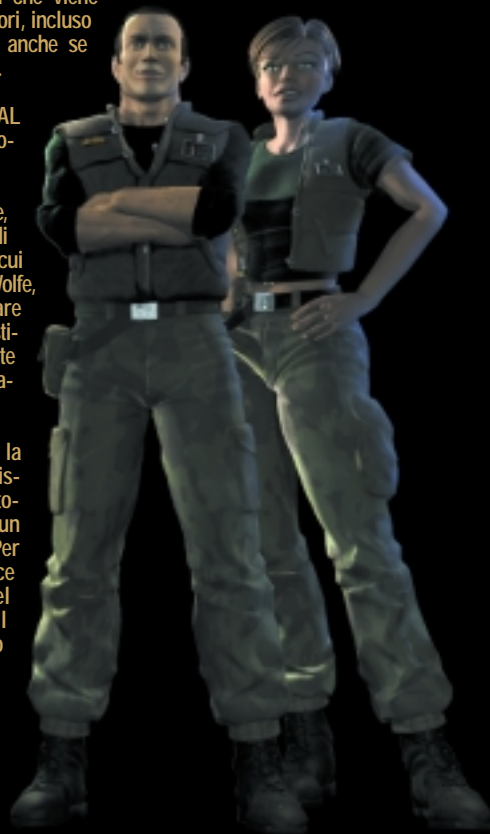
Durante il periodo di riabilitazione, viene assegnato all'istruzione di una delegazione diplomatica cui partecipano la reporter Marion Wolfe, figlia della Senatrice Clare Fitzgerald, e il suo fotografo, destinato a morire in un incidente durante lo stesso corso di formazione.

Con grande sorpresa di Cutter, la Senatrice Fitzgerald gli attribuisce la colpa della morte del fotografo e lo definisce un irresponsabile avventuriero. Per due anni quest'ultima conduce un'inchiesta, esaminando nel dettaglio le attività di Cutter. Il ritratto che ne dipinge è quello di un soldato violento, già dichiarato assente ingiustificato e con una grande propensione all'alcolismo.

Con l'aiuto dei suoi legali, la Senatrice costringe Cutter a mettersi in aspettativa a

mezzo stipendio nel settembre del 2002.

Le capacità di Cutter come "macchina da guerra" declinano lentamente col passare del tempo che trascorre lontano dai SEAL. L'unica cosa che lo trattiene dal coltivare ulteriormente il suo amore per la vodka è l'amicizia con Doug Dawson (ora Ammiraglio). Quando è lo stesso Presidente degli Stati Uniti a chiedere all'Ammiraglio Dawson di creare i PROWLERS, una squadra clandestina di uomini capaci, anonimi e straordinariamente addestrati che compiono una grande varietà di missioni segrete e pericolose, quest'ultimo recluta immediatamente Cutter come Comandante responsabile delle Operazioni.



## Marion Wolfe



**M**arion Wolfe, figlia unica, nasce nel 1974 a Philadelphia. La madre, Clare Fitzgerald, ereditiera di una delle maggiori fortune di Philadelphia, è proprietaria della Banca Fitzgerald. Il padre, Sir Randolph Wolfe, era un Inglese che sua madre aveva incontrato a Monaco nel 1972 e sposato a Londra l'anno successivo. Molto più interessato alla caccia grossa che alla vita familiare, il padre di Marion non diede prova di essere un marito ideale. I genitori di Marion divorziarono nel 1975. Nel 1983, suo padre morì in un incidente aereo in Kenya.

Clare Wolfe, indipendente e con una forte personalità, entra in politica negli anni Settanta. Avvocato di professione, nel 1988 diventa Pubblico Ministero, poi Senatrice per lo Stato della Pennsylvania (col nome di Clare Fitzgerald).

Cresciuta senza una vera figura paterna, Marion è devota alla madre, che ne favorisce la carriera accademica. È una studentessa brillante e ben presto dimostra grande interesse per le civiltà straniere e una certa inclinazione per le scienze. Terminata la scuola superiore, Marion studia biologia a Yale ed etnologia a Chicago, dove ottiene un dottorato di ricerca nel 2000.

Malgrado la sua intenzione di dedicarsi alla ricerca, sua madre la convince a intraprendere una professione nei media, diventando così una giornalista. Fra i suoi pezzi, si segnalano diversi servizi sulle civiltà minacciate del mondo.

Sempre su raccomandazione della madre, il National Geographic le commissiona la realizzazione di un importante documentario sulle ultime civiltà Indiane del Sud America. Clare Wolfe utilizza le sue relazioni per garantire protezione militare alla figlia, in virtù dei pericoli insiti in una simile spedizione.

Marion e la sua équipe prendono parte a un addestramento intensivo della durata di un mese presso il campo dei SEAL. Il corso include un'intera settimana di pratica nel lancio col paracadute il cui istruttore principale è Cutter Slade.

Un lancio dall'aereo per raggiungere una piattaforma petrolifera si trasforma però in un vero disastro: un temporale improvviso esercita pressioni inattese sulla squadra e un colpo di vento spinge il cameraman al di fuori della traiettoria normale. Il suo paracadute rimane impigliato in una gru vicina. Contravvenendo agli ordini di Cutter, il novellino, preso dal panico, si sgancia le cinghie e trova un rifugio precario nelle ganasce portanti della gru, 40 metri al di sopra delle onde furiose.

Cutter riesce a fissare le ganasce sfruttando due catene d'acciaio penzolanti. L'invio della persona più vicina a lui - Marion - ad azionare una leva sul pannello di controllo per riportare le ganasce verso la piattaforma della gru prima di abbassarle verso la base, si dimostra disastroso.

In preda a un terribile attacco di panico, Marion spinge la leva sbagliata. Per una frazione di secondo Cutter si trova impotente a guardare le ganasce aprirsi lentamente e gli occhi sbarrati dell'allievo mentre dalla gru cade in mare. Il corpo senza vita di Mark Tilfont verrà ritrovato la mattina successiva e l'intera operazione immediatamente annullata.

Quando Marion ritorna negli Stati Uniti, la madre Clare accusa il Pentagono di mettere deliberatamente in pericolo le vite degli allievi.

La Senatrice inizia allora a indagare su Cutter Slade e scarica la propria rabbia su di lui in una lunga battaglia legale.

Per la prima volta, Marion e sua madre sono in grave disaccordo. Marion spiega alla madre, che però rifiuta di ascoltarla, l'effettivo ruolo di Cutter e quanto lei stessa gli sia debitrice. Clare proibisce a Marion di rivedere Cutter, anche solo per spiegargli di non essere d'accordo con sua madre.

Marion si allontana dalla madre e abbandona il giornalismo, dedicandosi alla ricerca bio-etnologica. Comincia di nuovo a viaggiare in lungo e in largo per il mondo e, nel 2003, pubblica un'Enciclopedia degli Alimenti Terrestri (Cibi della Terra. Enciclopedia degli Alimenti Terrestri. Cutler & Merchand. 2003).

Nel 2007, Marion è Direttrice del Laboratorio di Esobiologia dell'Università di Chicago ed è riconosciuta come una delle principali specialiste del suo campo.

## William Kauffman



**K**auffman proviene da una buona famiglia della Nuova Inghilterra. Sua nonna, della famiglia Van Den Straaten, pretende che i suoi avi fossero arrivati nel Nuovo Continente a bordo del Mayflower. Suo padre era professore di

scienze ad Harvard. La madre, invece, morì nel dare William alla luce: era prematuro di 3 mesi e crebbe come un bambino malaticcio.

Non ancora ventenne, Kauffman servì come medico in Vietnam. Lì venne ferito e rimandato a casa decorato con un Purple Heart. Dopo aver frequentato Harvard, Kauffman intraprese ricerche in fisica quantistica, un campo della conoscenza che vive attualmente una nuova fioritura.

Kauffman si è sposato due volte e ha due figli, uno da ciascuna moglie. È un buon padre quando ha il tempo per vedere i propri figli, ma il suo impegno nel lavoro relega la vita familiare a un ruolo del tutto secondario.

Completa la teoria delle "Supercorde" di Einstein e per questo vince il Nobel per la fisica. Fa parte di molti comitati e dei consigli di amministrazione di alcune delle più potenti aziende americane (in particolare una banca d'affari e un gruppo di Scienze della Vita).

Tuttavia, a seguito della pubblicazione di un documento sull'esistenza di un numero infinito di mondi paralleli, non viene preso sul serio.

I militari avvicinano Kauffman e propongono di finanziare le sue idee presentandolo ad Anthony Xue.

I due non vanno d'accordo, ma hanno bisogno l'uno dell'altro per completare le loro ricerche. Il primo valido collaudo del progetto "SideStep" non sortisce i risultati auspicati, degenerando in un vero buco nero.

Kauffman non è certo di quale sia stato l'esatto elemento che ha funzionato male e vuole solo delimitare il problema per poter continuare a sviluppare ulteriormente le sue teorie.

## Anthony Xue



**X**ue è nato nel 1970 in una famiglia povera del Sud. I suoi genitori gestiscono una tavola calda per camionisti sull'autostrada per Tampa, in Florida.

Fin dalla più tenera età, Xue dimostra un talento eccezionale per qualunque argomento scientifico. Benché sia abbastanza intelligente da conseguire borse di studio, i suoi genitori (per i quali egli non rappresenta altro che una risorsa di mano d'opera a buon mercato, lavando i camion per i clienti e servendo a tavola nei momenti di maggiore affluenza) non gli consentiranno mai di lasciare Tampa per studiare.

Si diploma alla scuola superiore a 16 anni e si iscrive a un college cittadino.

Xue ottiene una laurea di primo grado in fisica (con il massimo dei voti) presso la poco importante università del suo stato.

Xue non andrà mai più in là con gli studi.

L'unico modo per potersi allontanare dai suoi genitori è quello di trovare un lavoro il più presto possibile. Nel 1993 si unisce a un gruppo di ricerca capeggiato dal successore del Professor Amato (Premio Nobel per la Fisica del 1969), un certo Dr Albert Ross.

Benché solo con la mansione piuttosto umile di assistente alle ricerche (una sorta di funzionario informativo), per la prima volta Xue entra in contatto col prestigioso ambiente del MIT e con le numero-

se opportunità scientifiche che esso offre. Nel corso dei pochi mesi iniziali della sua collaborazione con Ross, malgrado l'inesperienza e la mancanza di qualifiche, Xue eclissa vistosamente gli altri ricercatori e, per questo, diventa rapidamente oggetto di invidia.

I colleghi meno ben intenzionati sono costretti a riconoscere la sua intelligenza superiore, ma privatamente (o più apertamente davanti a membri influenti della comunità scientifica) disprezzano le sue umili origini e i suoi sforzi per nasconderle.

Malgrado tutti i pettegolezzi, Xue continua a brillare nelle sue ricerche e presto diviene responsabile della gestione di un laboratorio intero. Comincia così a sperimentare le reazioni materia/antimateria. I risultati che raggiunge nel 1999 sono estremamente positivi e per Xue la prospettiva di essere riconosciuto dall'intera Comunità Scientifica sembra ormai a portata di tiro.

Nel 1999, la sete di notorietà di Xue lo obbliga a condurre sempre più esperimenti e a prendere sempre meno precauzioni. È ossessionato dal desiderio di ottenere un maggior numero di risultati.

Il 24 ottobre dello stesso anno 1999 avviene la catastrofe: la sua squadra di ricercatori perde il controllo della reazione materia/antimateria e 11 persone rimangono uccise in un'esplosione in laboratorio.

Benché la legge non consideri Xue responsabile di questa tragedia, la comunità scientifica si prende la propria rivincita per il precedente successo di questo ricercatore dall'approccio decisamente anti-convenzionale, accusandolo di comportamento irresponsabile nel suo lavoro. La vita diventa ben presto impossibile per Xue e, nell'aprile del 2000, estromesso dalla comunità dei ricercatori, abbandona il MIT.

Nonostante questo, a Xue non verrà impedito a lungo di proseguire le sue ricerche.

L'Esercito Americano, interessatosi per anni al suo lavoro, gli fornisce ben presto un nuovo laboratorio e nuovi finanziamenti... in cambio della segretezza assoluta. Anche se Xue può ora proseguire nella sua opera, egli è ancora condannato a restare uno sconosciuto.

Nel 2003, dopo tre anni di lavoro e ulteriori esperimenti, l'Esercito chiede a Xue di mettersi in contatto col Professor Kauffman, che sta tentando di dimostrare l'esistenza di mondi paralleli.

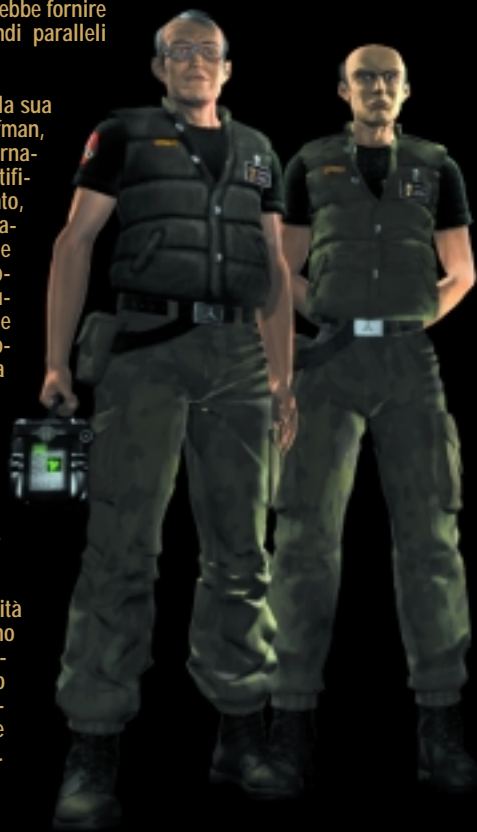
Secondo il comitato scientifico dell'Esercito responsabile del controllo sul lavoro di Xue (e anche secondo lo stesso Xue), l'energia liberata dalle reazioni materia/antimateria potrebbe fornire la chiave di accesso ai mondi paralleli descritti da Kauffman.

Superando la sua reticenza e la sua sfiducia nei confronti di Kauffman, che per lui rappresenta l'incarnazione dell'establishment scientifico che lo ha sempre respinto, Xue si incontra con lo scienziato suggerendo una possibile collaborazione. Kauffman dapprima esita (egli conosce, naturalmente, il passato di Xue e sospetta una scarsa propensione verso un'area scientifica nuova quale l'esplorazione dei mondi paralleli), ma poi accetta di lavorare con Xue.

Nei quattro anni successivi i due uomini collaborano strettamente.

La somma delle loro capacità produce risultati che superano anche le più ottimistiche previsioni (l'Esercito Americano non aveva programmato esperimenti su scala naturale prima del 2015, come minimo).

Ma nessuna relazione, tranne quella strettamente professionale, si è sviluppata fra i due uomini nel corso degli anni. Al contrario, ogni giorno Kauffman trova un nuovo motivo per deplorare la fretta eccessiva del suo collega, mentre Xue trova sempre più difficile tollerare di essere considerato dai suoi committenti come l'assistente di Kauffman, un semplice "subappaltatore" responsabile per i problemi di natura energetica.



533C

## II - CREDITI

Bruno Bonnell presents,  
an Infogrames production, an Appeal creation.  
Designed & developed by Appeal:

# OUTCAST

*Directed by*  
Franck Sauer  
Yann Robert  
Yves Grolet

*Project Management*  
Olivier Masclef

*Executive Producer*  
Olivier Goulay

*Producer*  
Jean-Yves Patay

*Production Assistant Trainee*  
Sebastien Brison

*Operation Manager*  
Eric Labelle

*Quest Design*  
Douglas Freese  
Hassan Ezzahir

*Dialogs*  
Douglas Freese

*Water & Shadows Engine*  
Yann Robert

*AI Engine*  
Lionel Badiou  
Yves Grolet

*Path finding Engine*  
Christof Jans

*Animation Engine*  
Yann Robert

*Sound Engine*  
Gil Damoiseaux

*Special effects Engine*  
Gil Damoiseaux

*Quest Engine*  
Yves Grolet  
Hassan Ezzahir

*In-Game Movie Engine*  
Douglas Freese

## Engine Programming

*Tools & System*  
Christof Jans

*Landscape Engine*  
Christophe Chaudy  
Yves Grolet

*Polygon Engine*  
Yann Robert  
Gil Damoiseaux  
Stephane Champailier  
Pierre Deltour

## Game Programming

*Characters behaviour*  
Christophe Bauvir

*Soldiers behaviour*  
Yves Grolet

*Animals behaviour*  
Lionel Badiou  
Christophe Bauvir

*Traps and weapons*  
Gil Damoiseaux



*Game interface*  
Hassan Ezzahir

*Quests Implementation*  
Hassan Ezzahir  
Douglas Freese

*Settings interface*  
Christof Jans

*Install*  
Pierre Deltour

*Additional programming*  
Vincent Penquerc'h  
Benjamin Legangneux  
Michael Dereuyter  
Vincent Cantin  
Vianey Lecroat  
Philippe Decouchon  
Keith Friedly

## Graphic Departement

*Characters Design*  
Adam

*Creatures Design*  
Franck Sauer

*Interfaces Design*  
Renaud Dauchel  
Catherine Marechal

*Characters Modeling & Painting*  
Michael Defroyennes  
Franck Sauer

*Characters Animation*  
Michael Defroyennes  
Franck Sauer  
Iwan Scheer

*Additional Animation*  
Renaud Dauchel

*Motion Capture*  
Renaud Dauchel  
Franck Sauer  
Iwan Scheer  
Filip camermands

*Landscapes Modeling and Editing*  
Veronique Lermينياux

*Landscapes Textures and Painting*  
Catherine Marechal

*Objects Modeling*  
Renaud Dauchel

*Additional Textures*  
Adam

*Additional Modeling*  
Filip camermands  
Veronique Lermينياux

## Music

*Composed and Orchestrated by*  
Lennie Moore

*Performed by*  
The Moscow Symphony Orchestra &  
Chorus

*Orchestra Conducted by*  
William Stromberg

*Additional Music Preparation*  
Mark Frisbie  
Sean Hickey

*Guest performers*  
Chris Bleth - Armenian Doudouk  
Chris Garcia - Tabla, Indian Percussion  
Marcel Adjibi - African Percussion

*Sound Producer*  
Edward Shachnazarian

*Sound Engineer*  
Vitaly Ivanov

*Production*  
Lennie Moore  
Ellen Levine  
Marina Levine  
Franck Sauer

*Recorded at*  
Mosfilm studios, Moscow

35C

*Latin Lyrics*

Dorothy Stewart, translation  
Joseph Farrell, project director  
University of Pennsylvania  
From The Aeneid,  
the Vergil Project

*Special Thanks to*

William Stromberg  
John Morgan  
James McVay

**Sound**

*Sound Effects Design*  
Franck Sauer

**Voices***Casting & Actor Direction*

Dimitri Bodiatsky  
Douglas Rand

*Sound Engineer*

Bruno Gueracague

*Post Production Engineer*

Jean-Sebastien Dupuis  
Pascal Ayerbe

*Production Assistant*

Cecile Irlinger

*Cutter*

David Gasman

*Marion*

Juliet Dunn

*Xue*

Mikael Morris

*Kaufmann*

Christian Erickson

*Major Vernon*

Allan Wenger

*Talans*

Patrick Albenque  
Dana Westberg  
Nicholas Mead  
Ian Marshall  
Jerry Di Giacomo  
James Shuman  
Leslie Clack  
Peter Hudson  
Doug Rand  
Karen Strassman  
Joe Sheridan

*Recorded at*

Knockin' Boots Productions  
Paris

**Services***Marketing*

Monique Crusot  
Francois Lourdin  
Anne Chevalier  
Guillaume Rosier

*Marketing artwork*

Franck Drevon  
Patrick Chouzenoux

*Publishing*

Emmanuelle Tahamazian  
Michel Megoz  
Beatrice Vrdoljak  
Olivier Lachard  
Sylvie Combet  
Sophie Meliet

*FMV Intro Storyboard*

Douglas Freese  
Adam

*FMV Intro Sequence by*

Animare

*Additional Quests*

Fabrice Diez  
Samuel Jacques

*Quality Control & Tests*

Olivier Robin  
Philippe Louvet  
Dominique Morel  
Emeric Polin  
Stephane Assadourian  
Simon Crawford  
Steve Aspi Nwall  
Emmanuel Desmaris  
Emmanuel Cholley  
Olivier Jamin  
Emmanuel Thevenet  
Sebastien Beraud  
Sylvain L'Huillier  
Bastien Maiziere  
Christophe Lamour  
David Ojardias  
Britta Rolf  
Monica Balda  
Jenny Clark  
Paula Kaczinski  
Engel Hertha Siemens  
Laura Alvarez Sanchez  
Merche Sanchez Garcia  
Cosima Cusson

*Public relations*

Catherine Louvier  
Agnes Rosique  
Sophie Duret  
Nick Clarkson  
Nathan Wilson  
Stefan Weil  
Corine Theuns

*Legal Advise*

Marie-Pierre Orfila  
Nelly Jacquin

*Localisation*

Sylviane Pivot  
Valerie Maillot

*Translation*

Monika Steinhauer  
Beatrice Rodriguez  
Beate Reiter

*Administration Assistant*

Michele Lanoe

*Special thanks to*

Eric Mottet  
Frederic Savoir  
Emmanuelle Perigault-Vigier  
Caroline Fauchille  
Michel Caubo  
Kurtz, Vapor and Sharky  
Blastradius  
Intel Corporation  
AMD  
Patrice Ponce  
Thierry Faymonville  
Philippe Zondac  
Marco Hinic  
Andy Abrahams  
KBP Team  
The PLIF'Sisters  
Mnemos  
Universite Libre de Bruxelles

**Outcast**

© 1999 Infogrames Entertainment  
All Rights Reserved

**Visit our web sites:**

[www.outcast-game.com](http://www.outcast-game.com)

[www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

[www.appeal.be](http://www.appeal.be)

Visitate il nostro sito web ufficiale  
<http://www.outcast-game.com>  
per ordinare i vostri gadget.

Š37C

## 12 - NOTA DEGLI SVILUPPATORI

Ci abbiamo messo quattro anni a sviluppare Outcast, per potervi offrire un'esperienza nuova... un gioco ambizioso, al di fuori dai soliti schemi.

Durante lo sviluppo, il nostro obiettivo è sempre stato quello di potervi offrire un divertimento sicuro, ma anche di rendervi partecipi della nostra visione del gioco, un gioco che si spinge più lontano di molti altri, offrendovi la possibilità di esprimervi sotto molti aspetti: l'azione, l'avventura, la strategia, la riflessione...

Ma non è tutto. Outcast vi invita a sognare, a evadere in questo universo parallelo, popolato da creature esotiche. Adelpha vi aspetta, Ulukai.

Vi ringraziamo per aver creduto in noi e speriamo che Outcast diventerà voi, durante il gioco, almeno quanto ha divertito noi, durante la sua realizzazione.

Appeal.

