

## Copertina, aggancio e cornice di gioco



YZE

PWYW

# "Segnale Bianco -- Edizione estesa"

YZE · Esperienza 0-2 · 4-6 ore · Italiano

Alcune cose non si perdono nel vuoto. Li imparano ad aspettare.

**SEGNALE BIANCO -- Edizione estesa**

Alle 03:41, Arklight-6 capta un segnale di soccorso datato 2047. L'identificativo appartiene a Perseide-9, sonda perduta vicino a Iperione quarant'anni prima. Il protocollo impone di aspettare la compagnia. L'orbita profonda non ha mai amato aspettare.

Quando il segnale viene aperto, le console diventano bianche, i registri cancellati riappaiono, nomi di morti compaiono sui sistemi e un'unica immagine mostra Arklight-6 sventrata dodici anni prima della sua costruzione. La stazione non va in avaria. Inizia a ricordare l'impossibile.

I PG dovranno decidere se ascoltare fino in fondo, distruggere la prova, consegnarla alla compagnia o lasciare che qualcosa di più grande continui a derivare attraverso di loro.

**Parametri della sessione**

- Sistema: Year Zero Engine, adattamento horror spaziale
- Giocatori: 3-5
- Durata: 4-6 ore
- Tono: pressione lenta, isolamento orbitale, verità frammentata, panico freddo
- Promessa: esplorazione della stazione, segreti di missione, tensione tra sopravvissuti, climax con finali multipli

**Avvisi di contenuto**

- Isolamento spaziale prolungato
- Allucinazioni, sogni condivisi, confusione mnemonica
- Corpi recuperati, incidenti industriali, decompressione
- Manipolazione corporativa e cancellazione di archivi
- Possibile sacrificio di PG o PNG

**Riassunto del conflitto**

I PG interpretano parte o tutto l'equipaggio di Arklight-6 quando Perseide-9 rientra nel raggio di recupero. Indagando scoprono che la sonda trasportava un dispositivo sperimentale di registrazione cosmica e che un incidente simile è già stato insabbiato sulla stazione undici anni prima. La compagnia vuole isolare il fenomeno. La stazione reagisce come un organismo che recupera ricordi proibiti. Sopravvivere conta, ma la vera scelta è se ascoltare fino alla fine, cancellare tutto, consegnare la prova o lasciare che qualcosa di più vasto continui il suo percorso.

## Contesto esteso, verità nascosta e regole di pressione

Nel 2047 il programma Perseide lanciava sonde di ascolto gravitazionale intorno alle lune di Saturno. Ufficialmente erano piattaforme di prospezione. Ufficiosamente, Perseide-9 trasportava un sensore di "firma residua cosmica" destinato a verificare se certi eventi lasciano memoria nello spazio stesso.

Perseide-9 ha inviato solo undici secondi di rumore bianco strutturato prima di scomparire. Il programma è stato classificato. L'hardware è stato riciclato. Una delle sue antenne è oggi installata su Arklight-6, stazione mineraria assemblata nel 2069 e gestita da un equipaggio a contratto lontanissimo da qualunque soccorso reale.

Nel 2076 Arklight ha già vissuto un breve incidente: allarmi incoerenti, freddo nei condotti, due morti archiviate come "incidenti alla camera stagna", poi un'epurazione parziale dei registri. Vesna ricorda. Theo sa solo che alcuni log sono stati sigillati. La compagnia conosce molto più del fenomeno di quanto ammetta.

### Verità nascosta per il GM

Perseide-9 non ha riportato un organismo. Ha riportato una traccia mnemonica. Il prototipo si è agganciato a qualcosa che registra la materia come palinsesto di relazioni, paura e futuri possibili. Ogni sistema compatibile che legge il segnale diventa un supporto di memoria residua.

La presenza non è malvagia in senso umano. Confonde semplicemente ciò che è accaduto, ciò che avrebbe potuto accadere e ciò che potrebbe ancora accadere. Per questo la stazione mostra morti provenienti da altrove, ricostruisce registri cancellati e visualizza il proprio corpo prima della nascita.

### Le tre forze in gioco

- L'equipaggio di Arklight-6: appaltatori esausti mai destinati a diventare il centro di un incidente storico
- La compagnia: distante, lenta a rispondere, ma già consapevole del rischio "anacronico" e pronta a sacrificare l'equipaggio per riprendersi l'hardware
- Il Segnale Bianco; fenomeno mnemonico che non vuole attaccare, ma continuare a essere ascoltato e registrato

### Contatore condiviso di Stress - Il Segnale Bianco

Usa un contatore condiviso da 0 a 12.

Aggiungi 1 Stress condiviso ogni volta che:

- il gruppo scopre un indizio importante su archivi o nomi fantasma
- fallisce un push roll centrale
- un sistema cede in una scena tesa
- un PG resta isolato con una manifestazione
- una morte, scomparsa o rottura aperta spezza l'equipaggio
- la memoria di Perseide-9 si apre del tutto

Effetti consigliati:

- 0-3: anomalie lievi, ronzio negli altoparlanti, orari falsati
- 4-6: sogni sincronizzati, testo spontaneo sugli schermi, voci note nei condotti
- 7-9: la stazione agisce, blocca e riapre sezioni, chiude o apre porte "per aiutare"
- 10-12: Fase Bianca. La presenza risponde con intenzione, la fuga diventa difficile e il climax prende il sopravvento

Riduci di 1 lo Stress quando:

- un PG dice una verità costosa che ricomponete il gruppo
- l'equipaggio si riunisce davvero, mangia, cura le ferite o si conforta

- un indizio importante da finalmente una forma leggibile all'orrore

### Promemoria sul push roll

Un PG può spingere un tiro fallito secondo la tua variante YZE. In questo scenario ogni push deve lasciare una cicatrice fictionale visibile: blackout, errore tecnico, traccia biometrica, confessione sbagliata, ferita o aumento dello Stress condiviso. Se un PG spinge mentre è solo con un sistema già contaminato, rispondi subito con qualcosa di intimo: un ricordo d'infanzia, un volto morto, una frase che la stazione non dovrebbe conoscere.

## Atto 1: la notte in cui il segnale ritorna

L'Atto 1 deve installare tre cose: la normalità stanca di una stazione mineraria, l'arrivo di un'impossibilità amministrativa e la sensazione che Arklight reagisca prima di qualunque scelta ragionevole.

### Leggere ai giocatori

Lo schermo delle comunicazioni pulsa di un bianco lattiginoso, come se qualcuno avesse versato nebbia nel monitor. Al posto del bip di segnale entrante sentite una tonalità pura, quasi clinica, con qualcosa che batte sotto a intervalli irregolari. Non un codice. Non un linguaggio. Un ritmo. La console di guardia indica una sorgente a 3.200 chilometri, in lenta deriva verso di voi. L'identificativo di macchina si blocca dopo mezzo secondo: PERSEIDE-9. Missione perduta. Archiviata nel 2047. Stato impossibile.

### Scena iniziale - Svegliarli o nasconderli

Orin Vass e di turno quando il segnale arriva. Se nessun PG interpreta Orin, usalo come scintilla della scena. Il primo dilemma e sociale prima che tecnico.

- Seguire il protocollo e svegliare subito Theo. Rassicura la gerarchia ma ritarda l'analisi e regala tempo alla compagnia.
- Tenere il segnale nascosto per qualche minuto. Permette di capire di più, ma crea un primo segreto nell'equipaggio.
- Tentare di isolare la frequenza senza avvisare nessuno. La stazione reagisce aprendo da sola una vecchia cartella Perseide cancellata.

Tiri utili:

- Tecnica o Osservazione, pericolo 2: confermare che non si tratta di una trasmissione pirata contemporanea
- Comando o Empatia, pericolo 2: svegliare l'equipaggio senza provocare panico immediato
- Scienza o Ingegno, pericolo 3: riconoscere che il protocollo incorporato è anteriore alla stazione stessa

### Scena 1 - Ponte di comando

Il ponte è stretto, immerso nel bagliore arancione sporco di Titano. I PG possono trovare tre indizi immediati.

- Il log automatico registra il segnale come "ritorno di un nodo assente", non come trasmissione in ingresso.
- Un archivio del 2071 contiene righe che nessuno a bordo ha scritto: "Non riaprire la baia se il bianco risponde."
- La rotta di Perseide-9 incrocia per un istante la posizione di un vecchio punto relai mai costruito, come se la sonda seguisse la memoria dell'infrastruttura.

### Scena 2 - Modulo abitativo

Svegliare gli altri trasforma subito l'evento in un dramma di gruppo. Un tablet della mensa mostra per un secondo un elenco di nomi sconosciuti, tutti marcati come "presenti a bordo".

Questo momento fissa le linee di frattura.

- Jura vuole buttare tutto fuori e tagliare le antenne.
- Theo vuole prima documentare, perché un rapporto pulito può salvargli la carriera.
- Vesna impallidisce riconoscendo l'identificativo di Perseide-9, poi sostiene che non significhi nulla di affidabile.
- Un PG può notare che nessuno pone la domanda più assurda: come ha fatto una sonda perduta a ritrovare Arklight con tanta precisione?

### Scena 3 - La prima immagine

Se i PG autorizzano una lettura a basso livello, tutti gli schermi mostrano la stessa immagine fissa: Arklight-6 vista dall'esterno, sventrata, illuminata dai lampeggianti interni, ripresa da un'angolazione impossibile per il 2087. Il timestamp incorporato segna 17 settembre 2047.

Non spiegare troppo presto. L'effetto deve restare semplice: la stazione viene vista prima di esistere, come se la memoria avesse scelto il bersaglio prima della costruzione.

### Ganci per i PG

- Hai già perso qualcuno in un incidente di stazione mai chiarito.
- La compagnia ti deve un rientro nel sistema interno che solo un contratto pulito può finanziare.
- Hai sognato per diverse notti un corridoio bianco e gelato prima della sessione.
- Hai servito su un'altra installazione dove i log sparivano dopo un incidente.
- Sai che Theo nasconde messaggi della compagnia da una settimana.

### Manifestazioni iniziali consigliate

- Un altoparlante diffonde tre secondi di respiro umano, poi tace.
- Una zona della mappa di stazione si illumina come occupata, poi si spegne quando la si guarda.
- Le telecamere nei condotti mostrano brina che cresce verso l'interno.
- Una vecchia tazza della sala comune porta all'improvviso inciso il nome di un membro dell'equipaggio precedente.

## Atto 1: esplorazione della stazione e volti umani

Arkligh-6 deve sembrare un luogo familiare che diventa estraneo senza cambiare struttura.

### Zone prioritarie

#### Livello 1 - Ponte di comando

Sorgente del segnale, centro decisionale e luogo dei messaggi aziendali. Da Stress 5 in poi le console reagiscono mezzo secondo prima che i PG le tocchino.

#### Livello 2 - Modulo abitativo

Cucette, mensa, sanitari. Gli schermi passivi mostrano lì i morti "presenti".

#### Livello 3 - Modulo scientifico

Spettrometri, baie dati, mappe orbitali. Un test riuscito rivela che il rumore bianco segue la rotazione della stazione.

#### Livello 4 - Sala macchine

Reattore ausiliario, distribuzione dell'aria, relai termici. Sotto la vernice: "Abbiamo sentito prima di vedere."

#### Livello 5 - Baia di recupero

Luogo in cui Perseide-9 verrà agganciata se i PG la trainano a bordo. Diventa il centro dello scenario se si sceglie la prossimità. Da Stress 7 in poi l'aria diventa innaturalmente fredda nonostante il controllo termico.

#### Livello 6 - Corridoi di manutenzione

Tunnel stretti, sensori imperfetti, pareti che rimandano le voci. Le telecamere non vedono nulla. La termica sì.

### PNG principali

#### Dr.ssa Vesna Okafor

Medico di bordo, la più anziana in servizio. Calma, precisa, collegata da lontano al programma Perseide, e terrorizzata dall'aver capito troppo tardi.

#### Orin Vass

Ingegnere dei sistemi insonne. Nota le anomalie per primo e dubita di tutto ciò che vede.

#### Jura Malet

Operatrice mineraria. Pratica, diretta, sostenitrice della soluzione fisica: espellere, isolare, tagliare, bruciare.

#### Theo Castillo

Comandante di bordo. Nasconde un messaggio di isolamento ricevuto dalla compagnia una settimana prima.

#### Sana Iqbal

Analista geologica e archivistica ufficiale. Riconosce subito gli archivi ripuliti troppo bene.

#### Ilya Soren

Tecnico EVA superstizioso. Non capisce il fenomeno, ma sente subito dove la stazione non è più sicura.

### Catena di indizi consigliata

1. Nel modulo abitativo, un elenco di morti collega i nomi fantasma a incidenti su altre stazioni profonde dal 2040. 2. In laboratorio, l'analisi spettrale mostra che parte del rumore bianco coincide con log cancellati di Arkligh-6. 3. In sala macchine, un avvertimento inciso nel 2052 precede la costruzione della stazione e prova che l'impossibile tocca ormai anche la materia. 4. Negli archivi medici sigillati, Vesna ha conservato un rapporto privato sull'incidente del 2076 mai trasmesso alla compagnia.

#### Il rapporto segreto del 2076

Il documento di Vesna è uno dei cardini dello scenario. Deve insegnare tre cose.

- Due tecnici, Rian Sol e Mel Kord, hanno sentito un "richiamo bianco" nei condotti prima di morire in un falso incidente alla camera stagna.

- La compagnia ha inviato una nave rapida, recuperato alcuni supporti dati e imposto una purga parziale degli archivi.

- Vesna ha annotato l'ultima frase limpida di Mel: "La stazione sa già chi resterà per ultimo."

### Consigli di messa in scena

- Alterna rivelazione tecnica e frizione umana. Una stazione che mostra nomi di morti inquieti; lo fa ancora di più se Theo mente e Jura vuole tagliare la rete.

- Premia i PG che si riuniscono. L'orrore deve risultare più leggibile insieme e più intimo quando ci si separa.

- Non scaricare tutta la verità da un solo terminale. Distribuiscila tra schermi, voci, graffiti di manutenzione, appunti cartacei, memoria corporea e silenzi dei PNG.

Alla fine dell'Atto 1 i PG dovrebbero capire che Perseide-9 non è solo un relitto recuperato. È il ritorno di un incidente già sepolto e la prova che la stazione possiede una storia confiscata.

## Atto 2: recuperare Perseide-9 e far crescere la contraddizione

L'Atto 2 inizia quando i PG decidono cosa fare della sonda. La parte importante non è recuperarla per forza, ma il modo in cui la scelta accelera l'orrore.

### Opzione A - Recuperare la sonda

I bracci d'aggancio trainano Perseide-9. Lo scafo è annerito e coperto da brina impossibile. Appena attraversa il portello esterno, Arklight avverte l'impatto.

Effetti immediati:

- la temperatura della baia cala di sei gradi in meno di due minuti
- gli schermi vicini mostrano log fuori sequenza, molti datati nel futuro
- chiunque resti solo nella baia deve tirare Ingegno o sentire una voce familiare usare un soprannome dimenticato

### Opzione B - Lasciare la sonda alla deriva

Anche a distanza, il segnale continua a contaminare la stazione attraverso l'antenna riciclata. L'equipaggio compra tempo fisico, non tempo morale.

Effetti immediati:

- la compagnia risponde più in fretta, come se si aspettasse che l'oggetto non venisse agganciato
- Theo riceve istruzioni complete di isolamento
- le manifestazioni si diffondono in tutta la stazione invece di concentrarsi nella baia

### Rivelazione 1 - La compagnia lo sapeva già

Theo può confessare sotto pressione, oppure il suo messaggio può essere scoperto. Dice: "Ogni segnale anacronico deve essere classificato come incidente mnemonico. Isolare equipaggio e supporto. Non diffondere." L'espressione incidente mnemonico da finalmente all'orrore un nome freddo e amministrativo.

Conseguenza drammatica: i PG capiscono che la compagnia non è sorpresa. Ha già una dottrina, quindi anche una storia.

### Rivelazione 2 - Vesna faceva parte del programma

Se messa alle strette, Vesna ammette di aver lavorato su Perseide nel 2046. Il dispositivo doveva catturare "residui strutturali", non un fenomeno cosciente. Giocata come figura tragica, non come semplice colpevole.

### Rivelazione 3 - La stazione è diventata archivio

L'analisi profonda prova che Arklight non sta vedendo fantasmi. Sta ricostruendo relazioni cancellate. Può far tornare:

- messaggi mai registrati ufficialmente
- volti di morti provenienti da altre stazioni i cui segnali hanno incrociato relai simili
- scene future possibili estrapolate dai dati già presenti

Tutto ciò che entra nel campo del Segnale Bianco può restare da qualche parte.

### Complicazioni consigliate

- Una camera stagna di manutenzione si apre per tre secondi come se qualcuno volesse entrare dall'esterno.
- Sana trova un video di se stessa che dorme, timbrato trenta ore nel futuro.
- Ilya rifiuta di indossare di nuovo una cuffia dopo avervi sentito dentro la voce di Rian Sol.
- Orin giura che un circuito si è ricablato da solo sotto i suoi occhi, ma nessuna telecamera lo conferma.

### Scena cardine - La baia fredda

La baia fredda e il luogo migliore per far sentire la presenza come una logica senza corpo.

Se un PG tenta una comunicazione diretta, la risposta può arrivare come immagine e non come parola: scafo esterno, braccio d'aggancio, un corpo che galleggia, poi nulla. Con un successo, aggiungi un dettaglio intimo impossibile: il corpo indossa l'orologio, la catena o l'anello di qualcuno che il PG ha perduto. Con un fallimento, la presenza risponde più forte e tutti guadagnano 1 Stress condiviso.

## Atto 2: parlare con l'inspiegabile e preparare la rottura

La seconda meta dell'Atto 2 sposta lo scenario dall'indagine alla relazione. Il Segnale Bianco smette di essere semplice rumore.

### Primo contatto chiaro

Quando un PG, da solo o assistito, apre la memoria profonda di Perseide-9 o tenta un dialogo dal ponte principale, la presenza risponde in frammenti costruiti con voci umane. Può iniziare così:

"Voi lo chiamate ritorno. Noi lo chiamiamo permanenza."

Oppure:

"L'oggetto non torna. E il luogo che ricorda."

Non interpretarla come un'entità loquace. Parla poco e pensa da un luogo in cui passato e futuro stanno su scaffali vicini.

### Cosa vuole la presenza

Il Segnale Bianco vuole essere ascoltato fino alla fine. Finché la trasmissione resta incompleta, cerca un supporto e risveglia ogni traccia compatibile.

Desidera tre cose:

- coerenza, per smettere di frantumarsi in riflessi falsi nella stazione
- continuità, cioè un vettore di deriva o un supporto archivistico non distrutto subito
- testimone, nel senso che qualcosa di vivo capisca che non si tratta di un semplice parassita

### Cosa rivela la presenza se la si ascolta

- Perseide-9 ha attraversato una regione in cui si sovrapponevano più segnali morti, come se lo spazio profondo trattenesse tracce di antichi SOS
- Arklight ha già risposto una prima volta nel 2076 perché una manutenzione ha riattivato per errore la stessa rete di antenne
- la compagnia ha concluso che il fenomeno poteva predire o ricostruire incidenti, quindi era insieme rischio e strumento

### Regola opzionale - Trauma dell'isolamento

Se il tuo tavolo vuole maggiore pressione, ogni PG che chiude una scena da solo con un sistema contaminato guadagna 1 Stress personale o una Condizione adatta finché non racconta a qualcuno ciò che ha visto. Questo scenario funziona bene quando il silenzio diventa un costo.

### Come si trasforma la stazione prima del climax

Con Stress 7 o più, mostra che Arklight inizia a scegliere.

- una porta si blocca per impedire a un PG in panico di raggiungere la baia
- una camera stagna secondaria si apre proprio quando servirebbe una via di fuga
- gli schermi raccolgono da soli i log giusti per ricostruire l'incidente del 2076
- la mappa termica indica la posizione esatta di ogni membro dell'equipaggio e poi aggiunge una sagoma di troppo

### Avvicinare la compagnia

Non serve mostrare subito una nave nemica. Basta un orologio chiaro.

- Theo decifra il messaggio completo: una navetta di isolamento può arrivare in dodici ore, meno se il segnale viene confermato ufficialmente
- un relai distante conferma la ricezione di un pacchetto inviato da solo dalla stazione
- Sana capisce che qualcuno, o qualcosa, ha già iniziato a trasmettere metadati verso l'esterno

### Ponte verso il climax

Alla fine di questa pagina i PG devono essere spinti verso una scelta attiva. Proponi una convergenza attorno a tre luoghi possibili.

- La baia di recupero, per espellere, distruggere o liberare la sonda
- Il ponte di comando, per diffondere il segnale, tagliarlo o continuare a parlare
- Lo scafo esterno durante una EVA, per recidere l'antenna o guidare uno sgancio manuale

### Escalation dell'ultimo minuto

- Orin scompare per alcuni minuti e torna con un ricordo completo di un collega che non ha mai conosciuto
- Jura vede il proprio nome su un ordine di morte datato domani
- il supporto vitale chiede a un PG di confermare la presenza di "otto persone a bordo"

Il climax deve ormai sembrare inevitabile. La stazione non è più l'oggetto dell'esplorazione. Il vero tema è il rapporto tra verità, sopravvivenza e trasmissione.

## Atto 3: la Fase Bianca

Il climax inizia quando lo Stress raggiunge 10, quando la memoria profonda della sonda si apre del tutto o quando i PG compiono una scelta irreversibile.

### Disposizione drammatica consigliata

Metti in gioco almeno quattro elementi insieme.

- Perseide-9 o il suo flusso di memoria e accessibile e vulnerabile
- la presenza risponde attivamente
- la compagnia e in arrivo o già annunciata
- almeno un PNG importante tiene una posizione morale diversa da quella dei PG

Esempio di distribuzione:

- Theo vuole conservare le prove, ma salvare prima l'equipaggio
- Jura vuole sbarazzarsi della sonda anche a costo di sacrificare la baia
- Vesna vuole capire abbastanza da impedire che accada altrove
- Orin oscilla tra fascinazione e terrore

### Azioni principali possibili

#### 1. Ascoltare fino alla fine

I PG lasciano completare la trasmissione. Ciò può implicare tenere aperta la stazione, restare nella baia o sostenere un dialogo dal ponte.

- Tiro centrale: Ingegno, Empatia o Tecnica, pericolo 6
- Rischio: la presenza ricomponi ricordi intimi, lo Stress sale, un membro dell'equipaggio può diventare il supporto principale
- Ricompensa: comprensione più chiara e possibilità di un finale di deriva consensuale

#### 2. Escissione violenta

I PG distruggono la sonda e, idealmente, anche l'antenna o gli archivi contaminati.

- Tiro centrale: Forza, Sabotaggio o pilotaggio della baia, pericolo 5
- Rischio: reazione della stazione, danni strutturali, vittime
- Ricompensa: soluzione pulita nel breve periodo e verità parzialmente risolta

#### 3. Isolamento per la compagnia

I PG bloccano la sonda, congelano gli accessi e preparano una consegna ordinata.

- Tiro centrale: Comando, Tecnica o Logistica, pericolo 5
- Rischio: enorme compromesso morale, tradimento dell'equipaggio, quarantena forzata
- Ricompensa: possibile sopravvivenza amministrativa e chance di evacuazione ordinata

#### 4. Sgancio manuale o supporto umano

Un PG o un PNG accetta di accompagnare la sonda, pilotare la baia dall'interno o fungere da ancora temporanea per il segnale mentre lo porta lontano.

- Tiro centrale: Ingegno o Resistenza, pericolo 6
- Rischio: morte, scomparsa, contaminazione mnemonica durevole
- Ricompensa: uscita elegante ma costosa, il finale emotivamente più forte

### Come giocare la presenza durante la Fase Bianca

Non attacca come una bestia. Scegliere parole e immagini che impediscono di trattare ogni decisione come semplice procedura.

- A un PG che vuole distruggere: "Cancellare non e tacere."
- A un PG che vuole consegnare: "Chiamate soccorso ciò che viene a chiudere la prova."
- A un PG che vuole ascoltare: "Non porterete tutto. Solo ciò che vi riconosce già."

### Fratture possibili

Usa una o due di queste rotture a seconda del ritmo.

- Decompressione locale: una camera stagna secondaria cede e costringe a sacrificare un accesso
- Gusto della gravità: la baia diventa un volume fluttuante di cavi, attrezzi e ghiaccio
- Crisi umana: Theo o Jura crolla, arma in mano o decisione presa con brutalità
- Risposta esterna: la compagnia invia un ordine di contenimento su tutti gli schermi

### Il sacrificio di Jura

La versione flash originale rendeva Jura una candidata naturale al sacrificio. Mantieni l'opzione senza imporla. Jura si offre se nessuno riesce a scegliere, perché è la prima il cui nome appare negli allarmi fantasma. Lo interpreta come un segno. La sua scelta deve colpire perché viene da una donna che detesta il misticismo e decide comunque di obbedire a qualcosa che non comprende.

### Il sacrificio di un PG

Se un PG vuole prendere il posto di Jura, dagli una scena vera. Lascia che scelga cosa gli altri dovranno ricordare: una frase, un ordine, una verità sulla compagnia, una paura intima. La scomparsa funziona meglio quando lascia un senso, non solo una perdita.

### Condizione di uscita

Qualunque opzione prevalga, il climax deve risolversi come uno scambio: sicurezza contro verità, verità contro umanità, umanità contro trasmissione, trasmissione contro oblio. Lo scenario guadagna forza quando nulla assomiglia a una vittoria pulita.

### Atto 3: quattro finali e le loro ricadute

Usa questi finali così come sono o adattali a sopravvissuti, livello di Stress e menzogne ancora aperte. Idealmente i PG escono vivi con una decisione che dovranno continuare a portare.

#### Finale A - Deriva consensuale

Condizione: i PG ascoltano la trasmissione fino alla fine, capiscono che cerca soprattutto continuità e rimandano Perseide-9 in deriva profonda su una traiettoria sicura, lontano da Arklight.

Risoluzione: La stazione si calma quasi subito. La latenza delle console torna normale. Il freddo della baia si ritira come una marea. I nomi dei morti smettono di comparire. Resta però un ultimo pacchetto dati negli archivi: una mappa incompleta di incidenti simili dispersi nelle orbite profonde.

Costo:

- parte dell'equipaggio continua per settimane a sognare una regione tra le stelle che sembra ricordarsi di loro
- Vesna comprende di aver contribuito alla nascita di questo tipo di ritorno e non può più fingere di ignorarlo
- la compagnia trova una stazione normale, ma avverte che qualcosa le è stato sottratto

#### Finale B - Escissione a freddo

Condizione: la sonda viene distrutta, l'antenna recisa o la memoria contaminata purgata prima della fine della trasmissione.

Risoluzione: Il segnale si spegne di colpo. I sistemi tornano normali con la brutalità di un risveglio. I log fantasma svaniscono. Alcuni danni restano fisici: relai bruciati, baia inutilizzabile, una sezione della stazione quasi morta. Le prove sopravvivono solo in frammenti conservati su supporti dimenticati o in ricordi che nessuno riterrà credibili.

Costo:

- uno o più PNG possono morire durante la manovra
- l'equipaggio non sarà mai sicuro di aver distrutto il fenomeno del tutto
- un PG può conservare una frase, un'immagine o un vuoto sonoro bianco impossibile da dimenticare

#### Finale C - Baia sacrificata

Condizione: qualcuno resta nella baia o sullo scafo esterno per guidare uno sgancio manuale quando l'automazione è già compromessa.

Risoluzione: La baia viene espulsa con Perseide-9 in silenzio totale. Dal ponte i sopravvissuti vedono il modulo allontanarsi davanti a Titano come una lampada bianca che si spegne lentamente. La stazione è salva. Il vettore di lancio rende ogni recupero a breve termine quasi impossibile.

Costo:

- chi resta indietro e presumibilmente morto, disperso o "altrove"
- la compagnia non ha più un oggetto da recuperare, solo sopravvissuti incoerenti da interrogare
- diversi membri dell'equipaggio sentono talvolta la stessa frase nel rumore dei sistemi: "Ora so come finisce."

#### Finale D - Portatore del bianco

Condizione: un PG o un PNG accetta che una parte coerente del segnale si ancora ai suoi impianti, al casco, a un exocortex o semplicemente alla memoria.

Risoluzione: Perseide-9 diventa quasi muta. La stazione si stabilizza, ma il portatore sa subito di non essere tornato solo. Non è posseduto. È diventato un archivio mobile. La presenza non ha più bisogno di Arklight per continuare.

Costo:

- visioni precise, sogni condivisi, accessi involontari ai morti lontani o a futuri possibili
- pericolo costante per ogni luogo costruito su hardware vicino all'architettura Perseide
- la compagnia considererà il portatore come un supporto biologico da recuperare o distruggere

#### Debrief consigliato

Quando il finale è giocato, fai una o due domande a ogni giocatore.

- Cosa rifiuta di scrivere il tuo personaggio nel rapporto ufficiale?
- Quale dettaglio concreto dimostra che non è tornato del tutto illeso?
- Cosa lo spingerebbe comunque a rispondere a un secondo segnale?

## Tablelle D6, PNG dettagliati e manifestazioni

### Tabella D6 - Incontri dentro Arklight

- 1. Corridoio vuoto, tranne un casco sul pavimento che trasmette una conversazione del 2076.
- 2. Orin o un PG incrocia la propria sagoma in fondo a un condotto esattamente un secondo troppo tardi.
- 3. Un drone di manutenzione corre diritto contro una parete e resta lì in ascolto.
- 4. Si attiva un allarme incendio in una sezione gelida, poi compare il nome di un morto di un'altra stazione.
- 5. Ilya trasporta un attrezzo richiesto da qualcuno che giura di non averlo mai chiesto.
- 6. Una paratia si apre su un magazzino che non compare su nessuna mappa, pieno di pezzi Perseide ricondizionati.

### Tabella D6 - Scoperte mnesiche

- 1. Messaggio audio di Rian Sol: "Se qualcuno sente questo, non aprite quando conosce già il vostro nome."
- 2. Video di una EVA futura in cui un PG muore o scompare a seconda dell'angolo da cui si guarda.
- 3. Rapporto della compagnia marcato "incidente mnesico" con tre casi precedenti in altre orbite profonde.
- 4. Mappa parziale di sette sonde Perseide mancanti, tutte segnalate come "ritorno differito".
- 5. Diario privato di Vesna in cui descrive nel 2076 qualcosa che giura di non aver mai saputo.
- 6. Ripresa impossibile di Arklight ancora in costruzione, già segnata dai danni del climax.

### Tabella D6 - Incidenti di pressione

- 1. Micro-blackout: la prossima azione Tecnica subisce -1 dato se nessuno mette in sicurezza la zona
- 2. Brina improvvisa: tutti nella zona testano Mobilità o lasciano cadere qualcosa
- 3. Voci nell'interfono: ogni PG presente guadagna 1 Stress se non pronuncia ad alta voce il nome riconosciuto
- 4. Chiusura della camera stagna: il gruppo si divide in due scene se nessuno supera un test rapido
- 5. Ritorno di gravità parassita: muoversi è difficile, gli attrezzi fluttuano, e possibile una ferita lieve
- 6. Risposta bianca: il sistema rivela a un PG un segreto esatto; se lo nega, +1 Stress condiviso

### Blocchi YZE compatti - PNG

#### Dr.ssa Vesna Okafor - Medico di bordo, testimone del programma Perseide

ATTR Forza 2 · Agilità 2 · Ingegno 4 · Empatia 4 Salute 3 · Risolutezza 5 · Stress 2 Medicina 3 · Osservazione 2 · Scienza 2 · Empatia 2 ATK Bisturi d'emergenza +1 [1 danno] · Portata C CONDIZIONE: Esita a rivelare ciò che sa finché un PG non la affronta con chiarezza CAPACITA SPECIALE: Dossier nascosto. Una volta per scenario, Vesna può produrre una prova medica o archivistica che concede +2 dadi a una scena di analisi o persuasione. PUSH: se spinge e ottiene 1, ammette troppo tardi una parte decisiva della verità e aggiunge 1 Stress condiviso.

#### Theo Castillo - Comandante sotto pressione corporativa

ATTR Forza 3 · Agilità 2 · Ingegno 3 · Empatia 3 Salute 4 · Risolutezza 4 · Stress 2 Comando 3 · Distanza 2 · Osservazione 2 · Tecnica 1 ATK Pistola di servizio +2 [2 danni] · Portata M CONDIZIONE: Leale all'equipaggio finché crede che una procedura possa ancora salvarli CAPACITA SPECIALE: Autorità di bordo. Una volta per scena, Theo concede +1 dato a tutti coloro che seguono un ordine chiaro e immediato. PUSH: se spinge un tiro sociale e ottiene 1, sceglie il protocollo invece dell'essere umano più vicino.

#### Jura Malet - Operatrice mineraria, soluzione fisica

ATTR Forza 4 · Agilità 3 · Ingegno 2 · Empatia 2 Salute 5 · Risolutezza 3 · Stress 1 Forza 3 · Mobilità 2 · Macchine pesanti 2 · Corpo a corpo 2 ATK Attrezzo minerario idraulico +2 [2 danni] · Portata C CONDIZIONE: Rifiuta di lasciare qualcuno indietro senza una ragione comprensibile CAPACITA SPECIALE: Sangue freddo da operaia. Ignora il primo malus di panico o di terreno in una scena fisica. PUSH: se spinge e ottiene 1, rompe qualcosa di utile ma fragile.

#### Orin Vass - Ingegnere dei sistemi insonne

ATTR Forza 2 · Agilità 3 · Ingegno 4 · Empatia 2 Salute 3 · Risolutezza 4 · Stress 3 Tecnica 4 · Osservazione 2 · Informatica 3 · Mobilità 1 ATK Chiave d'accesso isolata +1 [1 danno] · Portata C CONDIZIONE: Già infestato dai sogni del segnale; -1 dato quando è totalmente solo nei condotti CAPACITA SPECIALE: Diagnosi grezza. Orin può ridurre di 1 il pericolo di un test di sistema se ha dieci secondi e accesso diretto. PUSH: con degli 1, Orin scambia una previsione del sistema per un fatto presente.

#### Manifestazioni e entità

##### Eco di paratia - Proiezione mnesica localizzata

ATTR Forza 1 · Agilità 3 · Ingegno 4 · Empatia 0 Salute 2 · Risolutezza 5 · Stress 0 Osservazione 3 · Furtività 3 · Manipolazione 2 ATK Tocco gelido +2 [1 Stress + breve immobilizzazione] · Portata C CONDIZIONE: Può apparire solo in una zona già toccata da brina o riflessi CAPACITA SPECIALE: Riflesso falso. Un PG che attacca l'Eco deve prima superare un tiro di Ingegno o colpire un ricordo invece della manifestazione. PUSH: quando l'Eco spinge un'interazione, rivela al testimone una possibile scena futura.

##### Drone d'aggancio alterato - Macchina industriale contaminata

ATTR Forza 4 · Agilità 2 · Ingegno 1 · Empatia 0 Salute 6 · Risolutezza 2 · Stress 0 Forza 3 · Mobilità 1 · Osservazione 1 ATK Braccio magnetico +2 [2 danni] · Portata C CONDIZIONE: Pesante, lento; inattivo finché la baia resta senza energia CAPACITA SPECIALE: Routine fantasma. Se il drone rileva Perseide-9 o un supporto associato, tenta di agganciarlo a ogni costo, anche con un umano in mezzo. PUSH: con un 1, il drone blocca una camera stagna o un'imbracatura nel momento peggiore.

##### Presenza mnesica - Fenomeno cosmico in fase di ancoraggio

ATTR Forza 0 · Agilità 0 · Ingegno 5 · Empatia 1 Salute -- · Risolutezza 8 · Stress 0 Osservazione 4 · Manipolazione 4 · Tecnica 3 ATK Sovraccarico di rimanenza +3 [2 Stress o 1 Condizione grave] · Portata zona CONDIZIONE: Non può essere distrutta con il semplice combattimento; si manifesta solo attraverso sistemi, suono, riflessi o un supporto umano CAPACITA SPECIALE: Archivio impossibile. Una volta per scena, la Presenza può far comparire un dato vero ma intempestivo su qualunque schermo o altoparlante. PUSH: se spinge una scena, aumenta subito di 1 lo Stress condiviso e fa apparire una prova impossibile.

## Allegati, hook di campagna e avviso FTL

### Hook di campagna

- Le coordinate parziali lasciate dal Finale A conducono a una piattaforma d'ascolto mai inaugurata vicino a Iperione.
- La compagnia classifica l'equipaggio sopravvissuto come vettore di contaminazione mnemonica e invia una cellula di recupero.
- Un ex dipendente del programma Perseide contatta in segreto il PG per dire che Perseide-9 non era la prima sonda a tornare.
- Altre stazioni profonde iniziano a segnalare allarmi con il nome di morti che non dovrebbero conoscere.
- Il disperso del Finale C invia un messaggio da una zona in cui nessun relai dovrebbe rispondere.
- Il portatore del bianco del Finale D diventa la chiave involontaria di una rete di segnali sepolti in tutto il sistema di Saturno.

### Connessioni di worldbuilding YZE

Segnale Bianco si integra bene in qualunque campagna YZE di fantascienza spaziale centrata su equipaggi a contratto, stazioni isolate, rotte secondarie e incidenti camuffati da guasti tecnici. Per collegarlo a un'altra ambientazione, basta rinominare la compagnia, il programma Perseide e il settore orbitale.

### Tracce di seguito

- Indagine dei sopravvissuti: i PG cercano di capire che cosa è davvero successo nel 2076 e chi ha firmato la purga
- Errore di rete: una trasmissione derivata raggiunge un cargo, un relai o una colonia criogenica
- Processo impossibile: la compagnia vuole far testimoniare i PG mentre li dichiara inaffidabili
- Spedizione di recupero: qualcuno paga moltissimo per ritrovare un'altra sonda Perseide prima del prossimo "ritorno"

### Consigli per il GM

- Assegna Stress quando l'informazione diventa intima, quando il gruppo si spezza o quando la stazione rivela qualcosa di impossibile da ignorare.
- Offri spesso buone ragioni per spingere: salvare qualcuno, estrarre un log, tagliare un'antenna, impedire a un PNG di cedere al panico.
- Premia la solidarietà concreta: pasti, cure, verità dette in tempo.
- Mantieni la presenza aliena. Può essere compresa a frammenti senza diventare mai familiare.

### Avviso Year Zero Engine Free Tabletop License

Publicato su licenza per il Year Zero Engine da Tomas Harenstam / Free League Publishing. Questo prodotto si basa sul Year Zero Engine Standard Reference Document, progettato da Tomas Harenstam e pubblicato da Free League Publishing. Pubblicato sotto la Year Zero Engine Free Tabletop License (FTL). [freeleaguepublishing.com](https://freeleaguepublishing.com)

This work is based on the Year Zero Engine, product of Free League Publishing, and licensed for our use under the Free Tabletop License. Licenza: <https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement-version-1.1.pdf>  
Contenuto originale MythCore. Questo scenario non è un prodotto ufficiale Free League e non è affiliato, approvato o sponsorizzato da Free League Publishing.  
Divulgazione IA: testo e sviluppo visivo assistiti da IA generativa, poi revisionati e finalizzati da MythCore.