

Hook + Panoramica



YZE

PWYW

Segnale Bianco

YZE · Esperienza 0-1 · 3-5 ore · Italiano

SEGNALE BIANCO

Sottotitolo: Alcune cose non sono perdute. Aspettano.

L'ufficiale di guardia notturna (uno dei PG o il PNG Orin Vass) sente il segnale e sveglia gli altri. Due domande sorgono subito: è davvero Perseide-9, e cosa trasportava quella sonda?

La stazione mineraria **Arklight-6** orbita attorno a Titano dal 2069. I suoi sette membri d'equipaggio estraggono silicati pesanti, trattano dati geologici e mantengono i sistemi in un silenzio che solo chi lavora nelle orbite profonde comprende davvero.

Il 14 marzo 2087, alle 03:41, il sistema automatico di comunicazione intercetta un segnale. Frequenza antica. Protocollo 2047. Identificativo: **Sonda Perseide-9** - una sonda di prospezione scomparsa quarant'anni prima in una regione non cartografata tra Titano e Iperione.

Il manuale dice di segnalare, documentare e attendere autorizzazione. Nessuno segue il manuale fino in fondo, soprattutto non alle 03:41, quando a bordo restano solo sette persone e la curiosità e l'ultima cosa che assomiglia ancora alla vita.

Quando attivano il segnale, la stazione comincia a ricordare.

Parametri della sessione

|| | |---| | **Sistema** | Year Zero Engine (adattamento Horror Spaziale) | **Giocatori** | 3-5 (nei panni di alcuni membri dell'equipaggio) | **Durata** | 3-5 ore | **Tono** | Claustrofobico, atmosferico, orrore lento | **Promessa** | Mistero spaziale, paranoia tra compagni, rivelazione progressiva, finali multipli |

Countdown dello Stress - Il Segnale Bianco

La meccanica centrale e un **contatore di Stress collettivo** (da 0 a 12).

Aggiungi 1 Stress ogni volta che:

- Viene scoperto un indizio inquietante
- Un PNG muore o scompare
- Si verifica un guasto di sistema imprevisto
- Fallisce un tiro forzato critico

A **Stress 4**: i PG iniziano a dormire male. I sogni sono identici - rumore bianco, una forma sfocata. A **Stress 8**: un PG deve superare un tiro di Resistenza (Danger 6) o compiere un'azione irrazionale al prossimo momento di tensione. A **Stress 12**: la stazione risponde a qualcosa. La fase finale si attiva.

Hook immediato

Situazione + Struttura della stazione

Da leggere ai giocatori

Lo schermo delle comunicazioni pulsa di bianco. Non di verde, come al solito. Bianco. Il suono è una lunga nota pura con qualcosa di irregolare sotto - quasi ritmico. Quasi una voce. La console indica che il segnale proviene da un oggetto a 3.200 chilometri, in lenta deriva verso la vostra posizione. Alla velocità attuale entrerà nel vostro raggio di recupero tra sei ore.

Verità nascosta (solo per il GM)

La Sonda Perseide-9 ha incontrato qualcosa nel 2047 negli anelli interni di Iperione. Non vita, non intelligenza - qualcosa di anteriore a entrambe le categorie. L'ha alterata. Ha registrato. Per quarant'anni e andata alla deriva trasmettendo un normale segnale di soccorso, mentre nella sua memoria trasportava qualcosa'altro.

Quel qualcosa non è malevolo in senso umano. È **indifferente**. Percepisce. Impregna i sistemi che tocca di una sorta di **memoria residua** - la stazione inizia a ricordare i propri dati cancellati, i propri crash passati, i propri morti mai registrati.

La minaccia non è fisica. È **mnemonica e psicologica** - i sistemi della stazione rivelano ciò che non dovrebbero sapere, e l'equipaggio deve decidere se vuole continuare a guardare o chiudere gli occhi.

Struttura della stazione (zone giocabili)

Ponte di comando (Livello 1) Console principale, origine del segnale, registri di bordo dal 2069. Un registro del 2071 contiene voci mai inserite dall'equipaggio attuale.

Modulo abitativo (Livello 2) Cuccette, refettorio, infermeria. La sala comune a volte mostra testo sugli schermi - nomi che l'equipaggio non riconosce. Indizio nascosto 1 qui.

Sala macchine (Livello 3) Reattore, sistemi atmosferici, propulsione. Rumore costante che copre le voci. Qualcuno ha inciso qualcosa sotto il pannello di manutenzione n. 7 - nel 2052, prima della costruzione della stazione.

Baia di recupero (Livello 4) Qui verrà recuperata la sonda, se l'equipaggio decide di trainarla a bordo. Il sistema automatico di analisi può leggerne la memoria, ma la lettura richiede tempo e intanto la baia diventa inspiegabilmente fredda.

Modulo scientifico (Livello 5) Laboratorio, spettrometri, archivi di dati geologici. Gli strumenti iniziano a produrre letture che non riescono a spiegare. Indizio nascosto 2 qui.

Corridoi di manutenzione (Livello 6) Rete di tunnel stretti che collega tutti i moduli. Qualcosa si muove lì dentro - i sensori lo rilevano, ma le telecamere non mostrano nulla.

Rivelazione progressiva in 3 scene

Scena 1 - "I dati mancanti" Analizzando il segnale, un PG scopre che Perseide-9 è stata davvero lanciata nel 2047 - ma i dati di missione sono stati cancellati dagli archivi di Arklight. Qualcuno sulla stazione li ha eliminati. Undici anni fa. Quando l'equipaggio era diverso.

Scena 2 - "I nomi sconosciuti" La stazione inizia a emettere allarmi d'emergenza con i nomi di membri dell'equipaggio inesistenti. Non è un errore di sistema: i nomi corrispondono a persone reali, morte su altre stazioni anni prima. In qualche modo la stazione le "conosce".

Scena 3 - "La memoria della sonda" Quando la lettura della sonda è completa, gli schermi mostrano una sola immagine: Arklight-6 vista dall'esterno, in stato di pericolo - ma l'immagine è datata 2047, dodici anni prima della costruzione della stazione.

PNG + Ostacoli + Stat Block

L'equipaggio di Arklight-6

(I PG interpretano da 3 a 5 di questi membri. Gli altri sono PNG.)

****DR. VESNA OKAFOR** - Medico di bordo** *Donna, 52 anni, voce pacata, ha trascorso 11 anni su varie stazioni.*

E la più anziana a bordo. Sa cose sulla missione Perseide-9 che non ha mai condiviso. Non per cattiveria, ma per paura di aver capito male.

Motivazione: Proteggere l'equipaggio, perfino da se stesso.
Segreto: Ha lavorato brevemente al progetto Perseide nel 2046. Sa che la sonda trasportava più di un rivelatore di minerali; un dispositivo sperimentale di registrazione per "firma residua cosmica". Era convinta che non avesse registrato nulla. *Cio che nasconde:* Tutto questo.

****ORIN VASS** - Ingegnere di sistema** *Uomo, 31 anni, nervoso, ottimo tecnico, insonnia cronica.*

Orin è di guardia quando arriva il segnale. Lo attiva prima di avvisare i superiori - per riflesso, per curiosità. Da allora non dorme più davvero.

Motivazione: Capire cosa ha fatto. *Segreto:* Non è la prima volta che sente quella tonalità. L'ha sentita in sogno una volta, tre anni fa. Non l'ha mai detto a nessuno.

****JURA MALET** - Operatrice mineraria** *Donna, 27 anni, pratica, poco emotiva, molto diretta.*

Vuole che tutto questo finisca e che si torni al lavoro. La sonda la turba in un modo che non sa nominare - come se la riconoscesse.

Motivazione: Terminare il contratto, tornare a casa, non mettere mai più piede su una stazione. *Segreto:* Nessuno - ma il suo è il primo nome che la stazione mostra negli allarmi fantasma.

****THEO CASTILLO** - Comandante della stazione** *Uomo, 44 anni, autorevole ma giusto, sotto pressione da sei mesi.*

Theo ha ricevuto una settimana prima un messaggio criptato della compagnia che gli ordinava di segnalare "qualsiasi segnale anacronistico in questo settore". L'ha ricevuto, ma non ha ancora agito. La compagnia sapeva qualcosa.

Motivazione: Tenere tutti in vita senza perdere il posto.
Segreto: Il messaggio criptato. Se l'avesse decifrato fino in fondo, avrebbe letto l'ordine di isolare chiunque entrasse in contatto con la sonda.

Ostacoli e scene di tensione

****Isolare o recuperare la sonda (Tecnica, Danger 5)****
Recuperarla nella baia accelera la rivelazione. Lasciarla in deriva rallenta lo Stress, ma la compagnia invia una nave di recupero entro 72 ore.

****Il corridoio di manutenzione (Furtivita/Percezione, Danger 6)****
I sensori rilevano qualcosa. Le telecamere non mostrano nulla. Un tiro riuscito rivela: non c'è niente - ma le pareti sono fredde in punti precisi, formando una mappa della stazione.

****Convincere Vesna a parlare (Relazione, Danger 7)****
Resiste. Ha passato 11 anni a convincersi che non significasse niente. Un successo la spezza e lei racconta tutto - aggiungi 2 allo Stress collettivo, ma i PG ottengono un vantaggio per la scena finale.

Stat Block YZE - La Presenza Mnesica

Non è una creatura. È uno stato. La "minaccia" è la stazione stessa, alterata.

****La Presenza non si combatte.**** Reagisce alle azioni dei PG.

| Innesco | Effetto | |---| | Un PG tenta di cancellare i dati della sonda | I sistemi resistono (Tecnica, Danger 8), +2 Stress | | Un PG passa più di 10 minuti da solo nella baia di recupero | Tiro di Resistenza, Danger 6, o allucinazione di un morto conosciuto | | Un PG tenta di comunicare con lei tramite console | Tiro di Empatia, Danger 7 - successo: un'immagine nitida, un avvertimento incomprensibile; fallimento: +1 Stress, notte in bianco | | La sonda viene distrutta | Il segnale cessa. Tutti i sistemi tornano alla normalità. Manca qualcosa - i PG non sanno cosa |

****Livello di Presenza**** (evolve con il countdown dello Stress)

- ****0-4****: anomalie leggere, testo fantasma, sacche di freddo.
- ****5-8****: brevi allucinazioni, nomi sconosciuti, sogni collettivi sincronizzati.
- ****9-12****: la stazione "risponde" attivamente - spegne e riattiva i sistemi secondo una logica propria. Impedisce alla nave di lasciare l'orbita finché qualcuno non "ascolta fino in fondo".

Finali + Tabelle + Seguito + Crediti

Condurre la scena finale

Valuta lo Stress collettivo e ciò che i PG fanno.

****Stress < 8 + Vesna ha parlato****; i PG possono prendere una decisione informata. La risoluzione è difficile ma possibile.

****Stress >= 8****; almeno un PG è in crisi. La scena finale richiede che qualcuno resti indietro a gestire la console mentre gli altri si preparano a partire.

****Theo ha decifrato il messaggio****; la compagnia arriva tra 12 ore. Bisogna decidere: collaborare o fare in modo che la sonda sparisca prima del loro arrivo.

Tre finali possibili

****FINALE A - Sopravvivenza completa****

I PG trovano un modo per "soddisfare" la Presenza: lasciarle registrare ciò che ha sempre registrato, poi lasciarla andare. La sonda viene rimandata alla deriva nell'orbita esterna. La stazione torna alla normalità. Ma tutti i PG fanno lo stesso sogno per una settimana: uno spazio tra le stelle, immenso e paziente. La compagnia arriva, trova una stazione normale e riparte con delle domande.

Costo Vesna decide di restare a bordo. Dice di avere ancora cose da finire. Non spiega altro.

****FINALE B - Sopravvivenza parziale****

La sonda viene distrutta oppure la Presenza viene scacciata con la forza. I sistemi della stazione subiscono danni pesanti. Da uno o due PNG muoiono nelle complicazioni. I sopravvissuti rientrano. Segnalano un guasto dovuto a un'interferenza di segnale. Rapporto ufficiale: incidente minore risolto. Rapporto reale: nei loro incubi, lo spazio tra le stelle si avvicina ogni notte.

Costo Uno o più PNG morti. La compagnia ottiene comunque i dati - qualcuno li ha trasmessi prima di morire.

****FINALE C - Sacrificio eroico****

Per "tagliare" il legame tra la Presenza e la stazione, qualcuno deve restare nella baia di recupero e attivare manualmente il lancio della sonda dall'interno, sapendo che la baia verrà espulsa con essa. Jura Malet si offre volontaria - il suo nome era il primo comparso negli allarmi. Pensa che fosse sempre stato solo un avvertimento per lei.

Costo Jura scompare con la sonda. Gli altri tornano. Un anno dopo viene rilevato un segnale nella posizione in cui la baia è stata espulsa. Contiene una sola riga di testo, nella grafia di Jura: ****Ora so cosa voleva dire. Non tornate.****

Tabella 1d6 - Ciò che la stazione ricorda

| Tiro | Ricordo | |---| | 1 | I nomi di tutti coloro che sono morti su stazioni in orbita profonda dal 2040 | | 2 | Una conversazione cancellata tra due ingegneri, nel 2052, su qualcosa che avevano visto e che non riuscivano a descrivere | | 3 | La posizione esatta di sette sonde non recuperate che portano lo stesso identificativo di missione | | 4 | Una registrazione audio della sonda che capta qualcosa che somiglia a musica - ma l'analisi spettrale indica che si tratta di silenzio registrato al contrario nel tempo | | 5 | Il volto di un membro dell'equipaggio morto 11 anni prima in un "incidente al portello" | | 6 | Qualcosa che solo il personaggio a cui avete pensato di recente in intimità potrebbe sapere |

Tabella 1d4 - Complicazioni finali

| Tiro | Complicazione | |---| | 1 | Il motore della navetta di soccorso non parte - legame fisico o sabotaggio? | | 2 | Un PNG attiva in preda al panico il protocollo di autodistruzione della stazione - 90 minuti | | 3 | La compagnia è già in viaggio, 4 ore prima del previsto | | 4 | La Presenza "parla" chiaramente una sola volta, in tutte le lingue note a bordo, una frase: ****Questa non è una fine.**** Poi più nulla |

Hook per il seguito

- La compagnia recupera i registri e scopre una serie di anomalie simili su altre 4 stazioni negli ultimi 20 anni. Qualcuno sta compilando questi incidenti. Qualcun altro vuole cancellarli.

- Uno dei PG comincia a sentire il segnale bianco nei sogni - non a lungo, non forte, ma con regolarità. Tre mesi dopo riceve un messaggio da un indirizzo sconosciuto con una coordinata spaziale.

- Jura Malet (se è sopravvissuta) lascia il contratto un mese dopo il ritorno. Sparisce. Sei mesi più tardi il suo badge di sicurezza viene rilevato su una stazione a 4 sistemi di distanza - una stazione abbandonata da 15 anni.

Mecchaniche YZE usate

- **Stress collettivo****: contatore condiviso da 0 a 12, con effetti a soglia

- **Resistenza****: tiri di Mind o attributo equivalente contro le rivelazioni

- **Tecnica****: manipolazione dei sistemi della stazione

- **Empatia****: comunicazione con la Presenza (rischiosa ma informativa)

- **Furtivita****: navigazione nei corridoi senza innescare nuove anomalie

Crediti

- Ideazione e testo: MythCore Studio

- Collana: Scenari Flash - Piloti Multi-Genere

- Genere: Horror Spaziale | Sistema: Year Zero Engine

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://freelibrarypublishing.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.