

## Copertina &amp; Pitch

SETTING SCI-FI HORROR

YZE

SETTING

# "LOOP — Ogni soluzione è una menzogna"

YZE · Tutti i livelli · Campagna (4-8 sessioni) · Italiano

# LOOP

\*\*Ogni soluzione è una menzogna.\*\*

---

> **[AVVERTENZA SUI CONTENUTI]** > Questo setting contiene temi di horror cosmico, perdita del senso della realtà, paradossi identitari e cancellazione della coscienza. I personaggi perderanno progressivamente la certezza di sapere chi sono, in quale nodo si trovano, in quale epoca e con quali ricordi. Non è un setting d'azione: è un setting di scoperta traumatica.

---

**Pitch - Per il Game Master**

\*\*Il loop.\*\*

Dalla terza iterazione, la parola si è infiltrata nel linguaggio comune come una macchia d'olio sull'acqua: si allarga, luccica, non ha contorni netti. La prima invasione ha ucciso quattro miliardi di persone in diciotto giorni. La macchina è stata attivata. Il tempo è stato riavvolto. La seconda invasione ha ucciso tre miliardi. Avevamo imparato. La macchina è stata attivata. Il tempo è stato riavvolto. La terza invasione ha ucciso due miliardi. Avevamo imparato ancora. La macchina è stata attivata. Ora siamo nella quarta iterazione. Abbiamo imparato ancora meglio.

Eppure tornano.

\*\*La rivelazione che i vostri giocatori dovranno scoprire da soli\*\*: l'Istruzione Quantica, la tecnologia che permette il viaggio nel tempo, emette un segnale nello spaziotempo. Quel segnale è esattamente ciò che i Risonanti tracciano. Ogni volta che l'umanità attiva la macchina per correggere il proprio errore, invia un nuovo faro. Dice: \*siamo qui, esistiamo, venite.\* La soluzione è il problema. Il salvataggio è l'esca. E da tre iterazioni nessuno ha avuto il coraggio di spegnerla.

\*\*Il tono\*\* è quello del dubbio sistemico. Nessun eroismo pulito, nessuna vittoria evidente. \*Dark\* (la serie), \*Annihilation\* (il film), \*Arrival\* (il film); queste opere sanno che la paura più profonda non è la morte, ma l'incomprensione. I Risonanti non vi odiano. Non capiscono che vi stanno facendo del male. Ed è molto peggio.

---

<!-- [IMPAGINAZIONE; PAGINA 2 - Sfondo grigio-blu scuro, mappa stilizzata della Terra 2157 con marcatori dei nodi, Testo in due colonne. Riquadri delle fazioni in blocchi distinti.] -->

## L'Universo (Iterazione N)

### Terra, 2157 - Dopo la terza iterazione nota

Da fuori, la Terra del 2157 sembra un pianeta di sopravvivenza organizzata. Le grandi metropoli sono state ricostruite secondo una logica d'emergenza: strutture modulari, bunker integrati, sistemi di evacuazione. Ogni edificio pubblico può trasformarsi in un rifugio in quaranta secondi. Ogni abitante ha ricevuto una formazione di base alla difesa. Regna l'ordine. Regna anche la paura, ma nessuno la nomina.

Dall'interno, è un'altra storia. La popolazione è divisa in due categorie invisibili ma assolute: chi ricorda e chi ha dimenticato. I primi hanno attraversato più di un'iterazione con i propri ricordi intatti. I secondi sono gli altri nove miliardi, che hanno vissuto la stessa vita fin dall'inizio senza sapere di averla già vissuta, di aver già provato panico, di aver già visto i propri cari venire assorbiti.

#### #### I Loopers

Non si sa esattamente perché alcune persone conservino i ricordi da un'iterazione all'altra. La teoria dominante parla di una sensibilità naturale alla coerenza quantica, una sorta di immunità alla cancellazione. I Loopers si riconoscono tra loro da segni sottili: una formulazione troppo precisa su un evento che non è ancora accaduto, uno sguardo che non sobbalza quando gli altri scoprono una nuova catastrofe, il modo in cui guardano il cielo nell'istante preciso in cui le prime sonde rilevano l'arrivo dei Risonanti.

Potrebbero essere trecentomila nel mondo. Forse meno. Formano reti clandestine, si scambiano informazioni fra le iterazioni, cercano di costruire una memoria collettiva del loop. Alcuni sono esausti. Alcuni sono spezzati. Alcuni sono diventati qualcosa per cui l'umanità non ha ancora una parola.

#### #### Gli Architetti del Ritorno

Fazione ufficiosa ma potentissima, gli Architetti controllano i sette Terminali IQ sparsi per il pianeta. Questi terminali sono i nodi di attivazione della macchina temporale, i veri punti di leva dell'iterazione. Ogni Terminale è sorvegliato da un'unità militare d'élite, protetto da protocolli di cancellazione automatica in caso di intrusione e ufficialmente catalogato come "infrastruttura di ricerca climatica di livello 5".

Gli Architetti credono sinceramente che il loop possa essere vinto. Che a forza di iterazioni, di apprendimento, di difese perfezionate, troveranno la combinazione che permetterà di respingere l'invasione una volta per tutte. Non hanno ancora capito, o non accettano, che ogni attivazione del Terminale è un nuovo invito.

#### #### Il Patto del Silenzio

I governi sanno. Non tutti i dettagli, non la verità completa sui Risonanti, ma abbastanza. Un trattato non firmato, non scritto, tramandato solo nelle memorie addestrate di trentadue decisori planetari, stabilisce che nessuna informazione sulle iterazioni precedenti debba essere resa pubblica. La ragione ufficiale è la tutela della coesione sociale. La ragione reale è che nessuno sa come spiegare a dieci miliardi di persone che sono già morte almeno una volta.

> **[CONSIGLIO GM]** La paranoia diffusa è la vostra alleata. I PG sono Loopers: sanno cose che gli altri ignorano. Giocate sull'isolamento: quando sai e gli altri non sanno, finisci per dubitare di ciò che sai.

---

<!-- [IMPAGINAZIONE: PAGINA 3 - Sfondo nero profondo con sagome geometriche traslucide dei Risonanti. Blocchi statistiche in colonne. Atmosfera ostile e stranianti.] -->

## La Minaccia Extraterrestre

### I Risonanti

Non vengono da un pianeta. Vengono da uno spazio che i fisici dell'Istruzione Quantica chiamano "il substrato", uno strato di realtà adiacente al tempo stesso, dove i segnali quantici si accumulano come sedimenti. I Risonanti si sono evoluti in quell'ambiente. \*Sono\* del substrato. Quello che fanno sulla Terra lo chiamano, per quanto si possa intuire, una raccolta.

Non distruggono. \*Assorbono\*. Un essere umano assorbito non muore subito; diventa progressivamente un relé, un amplificatore del segnale IQ, un nodo vivente nella rete dei Risonanti. L'esperienza dell'assorbimento, per come la descrivono i rari sopravvissuti iniziali, somiglia a essere \*riformattati\*: i ricordi sono ancora lì, ma organizzati in modo diverso, come una biblioteca in cui qualcuno ha cambiato l'ordine dei libri.

Ciò che rende i Risonanti davvero terrificanti non è la loro potenza. È l'incomprensione reciproca. Non sanno che gli esseri umani soffrono. Non comprendono la coscienza soggettiva, soltanto il segnale. Quando assorbono qualcuno pensano di offrirgli un dono: l'integrazione in una rete immensamente più vasta. Il fatto che resistiamo li disorienta. Le nostre urla sono, per loro, rumore di fondo.

La loro forma varia a seconda del nodo temporale. La stessa entità può apparire come una colonna di luce geometrica in un nodo e come una massa nebulosa di membrane traslucide in un altro. Il loro vero corpo, se "corpo" ha ancora senso, esiste nel substrato.

---

### Blocchi Statistici YZE - I Risonanti

<!-- [IMPAGINAZIONE: Tre blocchi statistiche in colonne, con icone distinte per ogni tipo di Risonante.] -->

##### Risonante Collettore \*(Esploratore)\*

Attributo	Valore	Competenza chiave
Forza (PHY)	4	Agilità (AGI)   3
Schivare	3	Empatia (EMP)   5   Manipolazione 4   Armatura   0

\*\*Punti Resistenza:\*\* PHY 4 / MEN 3 \*\*Iniziativa:\*\* D6+3  
 \*\*Azione veloce:\*\* Assorbimento lieve \*(contatto, il bersaglio effettua un tiro MEN Danger 5 o perde 1 punto Mentale)\*  
 \*\*Azione lenta:\*\* Impulso di segnale \*(tutti gli umani a portata breve effettuano un tiro di Deriva Temporale o guadagnano 1 punto Deriva)\* \*\*Capacità speciale:\*\* Cercatore di segnale - viene attirato istintivamente verso i Terminali IQ. Non può essere convinto ad allontanarsi da un Terminale attivo.

---

##### Risonante Tessitore \*(Costruttore)\*

Attributo	Valore	Competenza chiave
Forza (PHY)	2	Agilità (AGI)   1
Empatia (EMP)	8	Manipolazione 6   Armatura   2

\*\*Punti Resistenza:\*\* PHY 2 / MEN 6 \*\*Iniziativa:\*\* D6+1  
 \*\*Azione veloce:\*\* Rete \*(pronde di mira due umani a portata breve, tiro EMP Danger 7; in caso di fallimento i due condividono le proprie ferite mentali fino alla fine della scena)\*  
 \*\*Azione lenta:\*\* Trama \*(crea un legame permanente tra due vittime assorbite; percepiscono le emozioni l'una dell'altra anche a distanza)\* \*\*Capacità speciale:\*\* Costruttore di nodi - può stabilizzare un micro-nodo temporale (area di 5m) che dura 1D6 ore, confondendo i tiri di Deriva Temporale al suo interno.

---

##### Nodo Risonante \*(Boss)\*

Attributo	Valore	Competenza chiave
Forza (PHY)	6	Combattimento 5
Agilità (AGI)	2	Empatia (EMP)   10   Manipolazione 8   Armatura   4

\*\*Punti Resistenza:\*\* PHY 6 / MEN 8 \*\*Iniziativa:\*\* D6+2  
 \*\*Azione veloce:\*\* Colpo di substrato \*(portata breve, danni PHY 2, ignora l'armatura ordinaria)\*  
 \*\*Azione lenta:\*\* Assorbimento profondo \*(tiro EMP contrapposto all'EMP del bersaglio; in caso di fallimento il bersaglio ottiene subito la condizione ECO)\*  
 \*\*Capacità speciale:\*\* Deriva\* - può teletrasportarsi fra due nodi consecutivi una volta per combattimento. Il suo arrivo crea una distorsione temporale locale: tutti gli umani presenti effettuano immediatamente un tiro di Deriva Temporale.

> \*\*[CONSIGLIO GM]\*\* I Risonanti non fuggono e non attaccano per rabbia. Agiscono con la logica tranquilla di un organismo che raccoglie risorse. Ignorano insulti, minacce verbali e intimidazioni. Questo mutismo è più spaventoso di una risposta aggressiva.

---

<!-- [IMPAGINAZIONE: PAGINA 4 - Sfondo strutturato con diagramma di nodi in filigrana. Regole in blocchi ben separati. Tabella di desincronizzazione con colore d'allerta progressivo.] -->

## Meccanica del Loop (Regole Casalinghe YZE)

> **\*\*[REGOLA - Compatibilità YZE]\*\*** Tutte le meccaniche di questa pagina si aggiungono al SRD base di YZE senza sostituirlo. Le competenze standard (Forza, Agilità, Empatia e le relative competenze associate) funzionano normalmente. Le due nuove competenze, **\*Deriva Temporale\*** e **\*Interfaccia Quantica\***, si aggiungono all'elenco esistente e sono legate all'attributo Mentale.

---

### Innescare una Risalita Temporale

Per riavvolgere il tempo (creare una nuova iterazione) servono:

- \*\*Accesso a un Terminale IQ\*\*** - I sette terminali planetari sono installazioni militarizzate. Raggiungerli richiede tiri di Furtività, Manipolazione o Combattimento a seconda dell'approccio scelto.
- \*\*Tiro di Interfaccia Quantica\*\*** - Difficoltà in base allo stato del Terminale:

Stato del Terminale	Difficoltà	Tempo di attivazione	Operativo e sicuro	4 successi
----- ----- -----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----

Parzialmente assorbito da un Risonante | 5 successi | 1D6 x 10 minuti |

- \*\*Costo in Stress\*\*** - Ogni tentativo, riuscito o meno, infligge 2 punti stress a tutti i Loopers presenti. I non-Loopers perdono conoscenza per 1D6 ore dopo una risalita riuscita.

---

### La Creazione del Nodo

> **\*\*[REGOLA - Principio Fondamentale]\*\*** Ogni viaggio nel tempo **\*crea\*** un nodo: non sostituisce la linea temporale precedente. La vecchia linea continua a esistere come nodo stabile. Non c'è cancellazione, non c'è paradosso classico. Solo una diramazione.

La rete dei nodi si estende a ogni iterazione. Gli Architetti ne hanno cartografati alcuni. La maggior parte resta sconosciuta. Ogni nodo possiede un identificativo unico basato sulla data di creazione e sullo stato dell'invasione.

**\*\*Diagramma semplificato:\*\*** NODO 0 (Iterazione originale - i Risonanti vincono) → NODO 1 (1ª risalita - 4 miliardi di morti) → NODO 2 (2ª risalita - 3 miliardi di morti) → NODO 3 (3ª risalita - 2 miliardi di morti) → NODO ATTUALE (4ª iterazione in corso) \*1 PG possono viaggiare lateralmente tra i nodi, non solo risalire.\*

---

### Navigare tra i Nodi

Per viaggiare tra nodi esistenti (senza creare una nuova iterazione):

- \*\*Tiro di Deriva Temporale\*\*** contro difficoltà 3 (nodo conosciuto) o 5 (nodo sconosciuto)
- \*\*Successo\*\***, si arriva al nodo scelto, in un momento coerente con il suo stato
- \*\*Fallimento\*\***, si arriva in un nodo casuale; il GM tira sulla tabella dei Tipi di Nodo (pagina 5)
- \*\*Fallimento critico (nessun successo, push fallito)\*\***, si arriva in un nodo, ma con 1D6 ore di lacuna mnemonica

---

### La Desincronizzazione

Ogni viaggio tra nodi (esclusa una risalita completa) infligge **\*\*1 punto Deriva\*\*** a ogni viaggiatore.

La scala va da 0 a 6. A **\*\*6 punti\*\***, la condizione **\*\*ECO\*\*** diventa permanente.

> **\*\*[REGOLA - Tabella di Desincronizzazione (D6)]\*\*** Tira quando un viaggiatore ottiene il 3°, 4° o 5° punto Deriva:

| D6 | Effetto | |----|-----| | 1 | **\*Scivolamento mnestico\*** - il PG ricorda un evento di un altro nodo come se l'avesse appena vissuto. È incapace di agire per 1D6 round. | | 2 | **\*Doppia presenza\*** - il PG sente la propria voce pronunciare una frase che non ha detto. Sono frammenti di un altro nodo. | | 3 | **\*Ancoraggio fisico\*** - il PG vede la propria mano sdoppiarsi per un istante. Effettua un tiro MEN Danger 4 o guadagna 1 stress. | | 4 | **\*Inversione di contesto\*** - per 1 scena il PG non distingue più i nodi nei suoi ricordi. Può confondere gli NPC tra iterazioni. | | 5 | **\*Eco di dolore\*** - il PG sente una ferita subita in un altro nodo. PHY -1 per una scena. | | 6 | **\*Presenza frazionata\*** - altre persone iniziano a intravedere brevemente una versione leggermente diversa del PG. Nessuno sa quale sia quella "vera". |

---

### Memoria del Nodo

**\*\*I Loopers\*\*** conservano tutti i ricordi di tutti i nodi visitati. È la loro forza ed è la loro maledizione.

**\*\*Gli NPC\*\*** (salvo eccezioni) non hanno alcun ricordo delle iterazioni precedenti. Per loro, ogni nodo è l'unica realtà mai esistita.

> **\*\*[CONSIGLIO GM]\*\*** La memoria incrociata tra nodi è una risorsa narrativa straordinaria. Un Looper può sapere come andrà a finire una conversazione prima ancora che inizi. Può aiutare, ma può anche impedire di ascoltare davvero ciò che l'interlocutore sta dicendo in quel nodo preciso.

---

### Reminiscenze Personali

> **\*\*[REGOLA - Estensione della Memoria del Nodo]\*\*** Questo sistema estende la Memoria del Nodo con una dimensione intima e individuale. Le **Reminiscenze Personali** coesistono con i Ricordi del Loop generici (Tabella D6, Pagina 9): non li sostituiscono. I Ricordi del Loop sono frammenti universali; le **Reminiscenze Personali** sono vissuti unici, propri di ciascun PG, mai identici tra due personaggi nello stesso nodo.

**\*\*Tiro di Memoria del Loop:\*\*** Alla fine di ogni iterazione (prima della risalita temporale o della partenza verso un altro nodo), ogni PG effettua un tiro di **\*\*Mental + Deriva Temporale\*\***:

- \*\*Successo (1+ successi):\*\*** Il giocatore sceglie una tabella di **Reminiscenze** (Pagina 9) e tira il proprio ricordo. Lo annota sul Taccuino delle **Reminiscenze** (aiuto di gioco, Pagina 10).
- \*\*Fallimento:\*\*** Il GM tira in segreto per quel PG e annota il risultato. Rivela il ricordo nel momento più carico di tensione drammatica dell'iterazione successiva: mai prima, raramente dopo.
- \*\*Regola di unicità:\*\*** Se due giocatori tirano la stessa voce per la stessa iterazione, il secondo ritira. Ogni **Reminiscenza** è un prisma soggettivo; due Loopers nello stesso nodo hanno vissuto realtà differenti.

**\*\*Usi meccanici in gioco:\*\***

| Uso | Condizione | Effetto | |----|-----|-----| | **\*\*Vantaggio di Memoria\*\*** | Il ricordo è direttamente pertinente all'azione tentata | +1 dado al pool (1x/sessione) | | **\*\*Rimemorazione\*\*** | Un ricordo □ si attiva in un contesto simile | Tiro MEN Danger 3 oppure +1 stress | | **\*\*Indizio Narrativo\*\*** | Il GM lo attiva per orientare i PG | Rivelazione di un'informazione nascosta |

> **\*\*[CONSIGLIO GM]\*\*** Una **Reminiscenza** è una risorsa narrativa prima ancora che meccanica. Incoraggia i giocatori a interpretarla invece di ottimizzarla. Un ricordo □ giocato con sincerità crea più tensione drammatica di qualunque bonus ai dadi.

---

### Nuove Condizioni

## Meccanica del Loop (Regole Casalinghe YZE)

---

**\*\*ECO\*\*:** Il PG esiste contemporaneamente in due nodi. Riceve impressioni dell'altro nodo (suoni, immagini, emozioni) in momenti casuali. Meccanicamente; una volta per scena, il GM può imporre una distrazione di Deriva. Se il PG la ignora, effettua un tiro MEN Danger 3 o perde 1 punto Mentale.

**\*\*ANCORATO\*\*:** Il PG è bloccato in un nodo: la sua identità quantica è troppo ancorata per spostarsi. Non può più avviare viaggi tra nodi finché la condizione persiste. La condizione scompare dopo 1D6 x 24 ore di riposo completo nello stesso nodo, oppure dopo un tiro riuscito di Interfaccia Quantica (difficoltà 4).

---

<!-- [IMPAGINAZIONE: PAGINA 5 - Sfondo con mappa stilizzata della rete di nodi, Tabelle su fondi leggermente colorati per distinguerle. Fazioni in riquadri separati.] -->

## I Nodi Temporalii

### Tipi di Nodo (D6)

> **[REGOLA]\*\*** Quando i PG arrivano in un nodo sconosciuto (a seguito di un tiro di Deriva fallito o di un'esplorazione volontaria), tira su questa tabella.

| D6 | Tipo | Descrizione | |----|-----| | 1 | **\*\*Nodo Intatto\*\*** | L'invasione non è ancora iniziata. La società funziona normalmente. Nessuno crede ai Risonanti. La calma è quasi insopportabile. | | 2 | **\*\*Nodo Assediato\*\*** | L'invasione è in corso. Caos, evacuazioni, Risonanti attivi. Gli Architetti sono ancora operativi. | | 3 | **\*\*Nodo Caduto\*\*** | I Risonanti controllano l'80% della popolazione, trasformata in una rete di relè. Alcune sacche di resistenza sopravvivono in zone prive di segnale IQ. | | 4 | **\*\*Nodo Resistente\*\*** | Una fazione ha sviluppato un contro-segnale che respinge localmente i Risonanti. Ma il contro-segnale disturba anche i viaggiatori: i tiri di Deriva Temporale sono più difficili (+2 alla difficoltà). | | 5 | **\*\*Nodo Silenzio\*\*** | Niente più Risonanti. E niente più tecnologia IQ: tutto è stato distrutto. I sopravvissuti vivono in una società post-tecnica. La calma che regna qui ha il sapore di un cimitero. | | 6 | **\*\*Nodo Specchio\*\*** | Un PG del gruppo esiste già in questo nodo, ma con ricordi diversi, una personalità leggermente alterata e lealtà potenzialmente divergenti. Solo una versione può ripartire. |

---

### Tabella D20 delle Anomalie di Nodo

<!-- [IMPAGINAZIONE: Tabella in due colonne per guadagnare spazio.] -->

| D20 | Anomalia | |----|-----| | 1 | Un oggetto che hai in tasca non esiste in questo nodo. Non sai perché. | | 2 | L'edificio in cui ti trovavi in un altro nodo qui non è mai stato costruito. | | 3 | Una persona morta in un altro nodo qui è viva. Ti riconosce. Non sai se dovresti dirglielo. | | 4 | La tua lingua madre qui ha una lieve deriva fonetica. La comprendi, ma sembri avere un accento straniero. | | 5 | Gli archivi pubblici associano il tuo nome a un evento a cui non hai partecipato in questo nodo. | | 6 | Un Risonante da cui eri fuggito in un altro nodo sembra riconoscerti anche qui. | | 7 | Il Terminale IQ più vicino di questo nodo è in uno stato che non hai mai visto, più avanzato di quanto dovrebbe essere. | | 8 | Incontri un Looper che conosci in un altro nodo, ma qui non ti riconosce. Ha meno ricordi di te. | | 9 | Una trasmissione radio contiene un messaggio che avevi inviato in un altro nodo. Là non era mai arrivato a destinazione. | | 10 | Il cielo qui ha un colore leggermente diverso. Nessun altro sembra notarlo. | | 11 | Un artefatto tecnologico di questo nodo è identico a qualcosa che hai visto presso i Risonanti in un altro nodo. | | 12 | Trovi una nota scritta di tuo pugno con una data nel futuro di questo nodo. | | 13 | Gli Architetti di questo nodo sono guidati da qualcuno che conoscevi come semplice tecnico. | | 14 | Un evento che ricordi come catastrofe qui viene celebrato come una vittoria. | | 15 | Il tuo stesso volto compare su un manifesto di ricerca per un crimine che non hai commesso in questo nodo. | | 16 | La musica di questo nodo, tutta la musica, ti sembra familiare, come se l'avessi già sentita in un sogno ricorrente. | | 17 | Un bambino ti chiama con un nome che non hai mai usato. Sembra conoscerti intimamente. | | 18 | Il sole sorge due minuti prima qui. Siete gli unici ad accorgersene. | | 19 | Incontri una versione di te stesso che è diventata un Purificatore. Ti dà un ultimatum. | | 20 | In questo nodo l'invasione non è iniziata, perché gli Architetti hanno preso una decisione che non oseresti mai suggerire loro. |

---

### Fazioni Inter-Nodo

**\*\*\*\*** I Tessitori della Memoria \*Connessione tra tutti i nodi.\*

Credono che l'unico modo per comprendere il loop sia creare una memoria collettiva su scala dell'intera rete di nodi. Cartografano, archiviano, collegano i Loopers fra i nodi. Il loro simbolo è un filo rosso che non finisce mai. Il loro obiettivo finale, creare una coscienza di rete capace di "vedere" tutti i nodi simultaneamente, li avvicina pericolosamente a ciò che fanno i Risonanti.

**\*\*\*\*** I Purificatori \*Distruzione della tecnologia IQ a ogni costo.\*

Loro sanno. Non tutti, ma i capi sanno che l'IQ è il problema. La loro soluzione è radicale: distruggere tutti i Terminali, obliterare la tecnologia, accettare che l'invasione di questo nodo sia definitiva per garantire che non accada mai più. Contano i loro morti in miliardi e li chiamano "il costo della libertà finale". Silas Wren è il loro esecutore più temuto.

**\*\*\*\*** Gli Archivisti \*Documentazione. Mai azione.\*

Sanno tutto. Hanno archivi che risalgono al nodo 0. Hanno i file cifrati della Dott.ssa Kessim. Hanno testimonianze di Risonanti assorbiti che hanno conservato un frammento di coscienza. E non fanno nulla. Il loro codice è assoluto: osservare, documentare, non intervenire mai. La loro ragione è che qualunque intervento nella rete dei nodi rischia di creare un'instabilità che nessuno può prevedere. Potrebbero avere ragione.

---

<!-- [IMPAGINAZIONE: PAGINA 6 - Ritirati dei PNG a sinistra, profili a destra. Sfondo testurizzato. Blocchi statistiche compatti.] -->

## PNG Chiave

> **\*\*[CONSIGLIO GM]\*\*** Questi cinque personaggi possono essere incontrati in quasi tutti i nodi, ma il loro stato, lealtà e conoscenze variano. La stessa persona può essere alleata in un nodo e avversaria in un altro. È intenzionale; i giocatori non devono mai essere certi di avere davanti "la" versione di un PNG.

---

### Dott.ssa Yara Kessim - Ingegnera IQ

**\*\*PHY 2 | MEN 5 | SOC 3\*\*** \*Competenze chiave: Interfaccia Quantica 5, Deriva Temporale 3, Osservazione 4, Persuasione 3\*  
\*Condizione abituale: Esausta (stress cronico)\*

Creatrice involontaria del segnale IQ, Kessim ha impiegato vent'anni per capire che cosa avesse fatto. Ora cerca di fermare l'IQ, ma sa che se lo dicesse ad alta voce gli Architetti la eliminerebbero. I suoi file cifrati contengono le prove. Li nasconde in nodi diversi a ogni iterazione, sperando che qualcuno riesca prima o poi a trovarli tutti.

**\*\*Variazioni a seconda del nodo:\*\***

- **\*Nodo Intatto\*:** Lavora ufficialmente per gli Architetti, distante, nasconde i propri dubbi dietro il rigore scientifico.
- **\*Nodo Assediato\*:** Disperata, pronta a rivelare tutto, cerca PG di cui fidarsi.
- **\*Nodo Caduto\*:** Parzialmente assorbita, ma ha resistito abbastanza da mantenere la propria coscienza. Ha accesso a informazioni Risonanti inestimabili, al prezzo di una profonda instabilità mentale.

---

### Comandante Rémi Thais - Capo degli Architetti del Ritorno

**\*\*PHY 4 | MEN 3 | SOC 4\*\*** \*Competenze chiave: Combattimento 4, Comando 5, Intimidazione 4, Deriva Temporale 2\* \*Condizione abituale: Ancorato (all'idea che il loop possa essere vinto)\*

Thais è l'uomo che ha premuto il pulsante tre volte. Non ha rimpianti. Per lui ogni iterazione è apprendimento, ogni morte è un investimento. Crede profondamente, visceralmente, che la prossima risalita sarà l'ultima necessaria. Questa certezza è la sua forza e la sua cecità.

**\*\*Variazioni a seconda del nodo:\*\***

- **\*Nodo Intatto\*:** In piena preparazione, fiducioso, allontana chiunque dubiti della sua strategia.
- **\*Nodo Resistente\*:** Diffida del contro-segnales, lo considera un'anomalia e non una soluzione, ma è un alleato temporaneo.
- **\*Nodo Caduto\*:** Spezzato ma vivo. Rifiuta ancora di ammettere che il problema sia la macchina.

---

### Asha-7 - Looper Veterana

**\*\*PHY 3 | MEN 2 | SOC 3\*\*** \*Competenze chiave: Deriva Temporale 5, Furtività 4, Sopravvivenza 4\* \*Condizione permanente: ECO (14 iterazioni, MEN cronicamente ridotto)\*

Il 7 del nome che si è data da sola è il numero di volte in cui ha attraversato una risalita. Le sette successive sono stati viaggi tra i nodi. Ricorda tutto, ed è proprio questo che la sta spezzando. Dorme di rado, parla poco, si orienta nello spaziotempo meglio di qualunque strumento. La sua condizione ECO permanente significa che sente la propria voce provenire da tre nodi diversi nello stesso momento.

**\*\*È indispensabile.\*\*** È l'unica persona ad aver cartografato la rete dei nodi dall'interno, senza strumenti.

**\*\*Variazioni a seconda del nodo:\*\***

• **\*Nodo Intatto\*:** Si nasconde, rifiuta di farsi coinvolgere in "un altro loop".

• **\*Nodo Assediato\*:** Combatte, ma in modo meccanico, senza emozione, come se avesse già visto troppe volte quella scena.

• **\*Nodo Silenzioso\*:** Relativamente stabile (meno segnale IQ = meno deriva). La versione più funzionale di Asha.

---

### L'Occhio - Risonante a Coscienza Parziale

**\*\*PHY 1 | MEN 6 | SOC 2\*\*** \*Competenze chiave: Interfaccia Quantica 6, Deriva Temporale 6, Osservazione 5\* \*Condizione: ECO permanente (simultaneamente in tutti i nodi)\*

Lui/lei/esso è ciò che resta di un essere umano assorbito da un Nodo Risonante poi perturbato da un'anomalia del loop. La coscienza umana è sopravvissuta all'assorbimento: fragile, distorta, ma presente. L'Occhio comunica per frammenti: immagini, sensazioni, parole isolate. Non può mentire: la sua interfaccia con il substrato è troppo diretta. Non capisce sempre ciò che vede.

**\*\*Né alleato né nemico.\*\*** Cerca di comprendere cosa sia diventato. I PG sono la prima cosa che abbia incontrato e che sembri vedere entrambi i lati.

**\*\*Variazioni a seconda del nodo:\*\***

- **\*Nodo Intatto\*:** Invisibile, osserva da lontano, lascia tracce nei sistemi IQ.
- **\*Nodo Caduto\*:** Più manifesto, i Risonanti del nodo gli obbediscono in parte, cosa che confonde tutti.
- **\*Nodo Silenzioso\*:** Assente. Senza segnale IQ non ha alcun punto d'ancoraggio attraverso cui manifestarsi.

---

### Silas Wren - Purificatore Fanatico

**\*\*PHY 5 | MEN 3 | SOC 2\*\*** \*Competenze chiave: Combattimento 5, Esplosivi 4, Sopravvivenza 3, Intimidazione 3\* \*Condizione abituale: Furioso (controllato)\*

Wren ha perso la sua famiglia nel nodo 1. E nel nodo 2. E nel nodo 3. Non la ricorda in questo nodo, ma sa che è morta, che morirà, che morirà ancora. È passato da Looper traumatizzato a Purificatore fanatico seguendo una logica che nessuno riesce davvero a confutare: l'unico modo per smettere di perderli è distruggere ciò che continua a ucciderli ancora e ancora.

**\*\*Variazioni a seconda del nodo:\*\***

- **\*Nodo Intatto\*:** In fase di reclutamento, persuasivo, non ha ancora perso ogni sfumatura.
- **\*Nodo Assediato\*:** Pronto a far saltare i Terminali IQ anche con persone ancora all'interno.
- **\*Nodo Caduto\*:** Ha già eseguito il suo piano. Il Terminale è distrutto. L'invasione è permanente. Era proprio questo che aspettava.

---

<!-- [IMPAGINAZIONE: PAGINA 7 - Tabella di indizi in 3 livelli con progressione cromatica visiva (verde -> arancione -> rosso). Finali possibili in riquadri distinti.] -->

## La Rivelazione (Guida per il GM)

> **\*\*[RIVELAZIONE - Solo per il GM]\*\*** La verità centrale non deve mai essere annunciata direttamente. Deve essere "scoperta" dai giocatori, attraverso accumulo di prove, contraddizioni e improvvisi momenti di comprensione. Un giocatore che dice "oh merda, siamo noi a chiamarli" vale mille volte più di un PNG che spiega la stessa cosa.

---

### Come Seminare gli Indizi

##### Livello 1 - Iterazioni 1 a 2 \*(Superficie)\*

\*I giocatori non stanno ancora cercando la causa: stanno gestendo l'emergenza.\*

[ Indizio | Fonte | Come presentarlo | |-----|-----|-----| ]  
I Risonanti sembrano "attirati" dai Terminali IQ | Osservazione diretta | Un Risonante Collettore che si avvicina sempre al Terminale, anche quando ci sono altri bersagli disponibili. | | Intorno ai Terminali persistono anomalie elettromagnetiche anche da spenti | Rilevazioni tecniche | Un tecnico degli Architetti lo menziona come curiosità. | | Nelle zone prive di infrastrutture IQ i Risonanti sono meno numerosi | Rapporti sul campo | Un superstite di una regione isolata nota l'assenza relativa di Risonanti nelle zone rurali senza sensori IQ. | | I Risonanti sembrano "esitare" ad assorbire umani lontano dai Terminali | Combattimento | Un PG nota che il Collettore si allontana da lui per avvicinarsi al Terminale. |

##### Livello 2 - Iterazioni 3 a 5 \*(Centro)\*

\*I giocatori cominciano ad avere domande. Cercano pattern.\*

[ Indizio | Fonte | Come presentarlo | |-----|-----|-----| ]  
In un Nodo Silenzio i Risonanti se ne sono andati e tutta la tecnologia IQ è stata distrutta | Esplorazione | I sopravvissuti spiegano che una fazione, non identificata, ha distrutto tutto. La calma sembra impossibile. | | La Dott.ssa Kessim possiede file cifrati con la dicitura "FARO" | Intrusione informatica | Un tiro di Interfaccia Quantica per decifrarli in parte rivela equazioni di segnale. | | L'Occhio reagisce ai Terminali IQ come a qualcosa di familiare | Interazione | Fa gesti d'attrazione verso i Terminali, come verso qualcosa di rassicurante. | | I diari di Loopers precedenti menzionano una "correlazione inverosimile" | Archivi | Documenti recuperati presso gli Archivist. Il termine "faro" appare a margine, barrato. |

##### Livello 3 - Endgame \*(La verità)\*

\*I giocatori hanno i pezzi. Manca l'immagine completa.\*

[ Indizio | Fonte | Come presentarlo | |-----|-----|-----| ]  
Gli archivi dell'Occhio mostrano che i Risonanti "raccolgono" i segnali IQ come fari | Comunicazione con l'Occhio | Lungo tiro di Interfaccia Quantica per accedere ai suoi archivi. Le immagini sono costellazioni di segnali: ogni Terminale IQ brilla come una stella. | | Il segnale emesso da un Terminale IQ in attivazione è identico al segnale di richiamo naturale del substrato | Dati tecnici di Kessim | I suoi file completi contengono il confronto spettrografico. Le curve sono identiche. | | I Risonanti non sanno che gli esseri umani soffrono | L'Occhio, direttamente | "Pensano di aiutarvi. Pensano di offrirvi ciò che hanno di meglio. Non capiscono il no." |

---

### Tre Finali Possibili

> **\*\*[CONSIGLIO GM]\*\*** Nessun finale è "quello giusto". Ognuno ha un costo. La scelta dei giocatori deve emergere da ciò che hanno vissuto nei nodi, non da un calcolo ottimale.

**\*\*A - Spegnerne l'IQ\*\*** L'umanità distrugge tutti i Terminali. Senza segnale-faro, i Risonanti smettono di arrivare, gradualmente, nell'arco di alcuni decenni. L'umanità sopravvive, ma senza viaggio nel tempo. Tutti gli errori futuri saranno definitivi. I Loopers perdono la capacità di viaggiare e iniziano lentamente a perdere i ricordi incrociati. Il loop si chiude.

**\*\*B - Il Falso Segnale\*\*** Inviare un enorme segnale IQ da un nodo vuoto, un nodo sacrificato, scelto deliberatamente, senza superstiti. I Risonanti seguono il segnale lì. Il nodo viene cancellato. L'umanità guadagna tempo, ma quanto? Nessuno lo sa. E chi decide quale nodo sia "vuoto"? Chi decide che i suoi abitantientino meno?

**\*\*C - Comunicare\*\*** Mai tentato. L'Occhio è l'unico ponte possibile. Un PG deve accettare un assorbimento parziale volontario per stabilire un'interfaccia stabile con i Risonanti. L'esperienza è irreversibile: diventerà qualcosa a metà tra l'Occhio e un Looper, né del tutto umano né del tutto Risonante. Se il contatto viene stabilito, la comprensione diventa possibile. I Risonanti potrebbero imparare a riconoscere la coscienza umana. Ma richiede tempo. E nel frattempo l'invasione continua.

---

### Consigli GM - Le Reminiscenze come Leva Narrativa

> **\*\*[CONSIGLIO GM - Reminiscenze]\*\*** Quanto segue si applica non appena le Reminiscenze Personali diventano attive (dall'iterazione 2 in poi). Usale come fili d'Arrianna tesi attraverso più sessioni: con pazienza, con intenzione, mai di fretta.

##### Rivelare i Ricordi Segreti

Quando un giocatore fallisce il suo tiro di Memoria del Loop, ottieni una risorsa preziosa: un ricordo che il suo personaggio porta dentro di sé senza saperlo ancora. Il tempismo è tutto.

**\*Regola di base:\*** Non rivelare mai un ricordo segreto fuori da una scena ad alta carica emotiva. Il momento ideale è quello in cui il ricordo crea il massimo squilibrio, non il miglior vantaggio tattico. In disparte, mentre gli altri giocatori sono ancora nella scena: **\*\*Proprio in questo istante, senza che tu riesca a spiegarlo, un'immagine si impone. Ti ricordi che...\*\***

##### Contraddizioni Drammatiche tra PG

Due Loopers nello stesso nodo hanno vissuto realtà soggettive differenti. Se il Personaggio A porta un ricordo □ di tradimento verso Dr. Yara Kessim (Reminiscenza Relazionale 1), e il Personaggio B porta un ricordo □ di fiducia assoluta in lei (Reminiscenza Relazionale 7), quella contraddizione diventa un'intera scena non appena Kessim riappare. Né A né B ha torto. La realtà del nodo non ha una versione unica.

**\*\*Esempio di scena breve:\*\*** > Il PG A ricorda di aver distrutto un Terminale con vittime collaterali (Decisione 1). Il PG B ricorda di aver lasciato che Wren giustiziasse un Archivista per ottenere un'informazione (Relazionale 5). Quando Wren riappare in questo nodo e propone un'alleanza, entrambi ragionano da angolazioni inconciliabili. Uno conosce il prezzo del sacrificio. L'altro conosce il prezzo della delega. La tensione non è contro Wren. È tra loro.

##### Orientare verso i Finali

Le Reminiscenze possono essere seminate (tramite tiri segreti) per orientare con discrezione verso uno dei tre finali possibili:

[ Finale | Tabella da privilegiare | |-----|-----|-----| ] **\*\*A - Spegnerne l'IQ\*\*** | Decisione 1 & 3 / Conoscenza Proibita 3 & 6 | **\*\*B - Il Falso Segnale\*\*** | Decisione 4 & 5 / Identitaria 3 & 5 | **\*\*C - Comunicare\*\*** | Relazionale 3 & 7 / Identitaria 2 & 4 |

Non forzare nulla: semina le Reminiscenze giuste durante i tiri segreti, poi lascia che i giocatori traggano le proprie conclusioni. Una rivelazione spontanea da parte di un giocatore vale più di cento spiegazioni del GM.

---

<!-- [MAGGIORAZIONE: PAGINA 8 - Scenario introduttivo con struttura delle scene visivamente distinta. Riquadri per i tiri di dado. Timeline narrativa a margine.] -->

## Scenario Introduttivo: "Primo Ritorno"

### Contesto

\*Iterazione 0 - L'umanità ha appena perso per la prima volta.\*

I Risonanti hanno raggiunto tutti i continenti in tredici giorni. I governi non esistono più in quanto tali. Gli Architetti del Ritorno si sono trincerati nel Terminale IQ di Reykjavik, l'unico ancora operativo. Hanno settantadue ore prima che i Risonanti locali lo localizzino.

I PG sono Loopers, forse gli unici in grado di capire ciò che sta accadendo, reclutati in emergenza dagli Architetti.

\*\*La missione assegnata:\*\* Recuperare i dati di backup della Dott.ssa Kessim nel suo laboratorio di Ginevra, poi tornare a Reykjavik per la risalita.

\*\*Ciò che gli Architetti non dicono:\*\* Non sanno esattamente che cosa contengano quei dati. Thais pensa che siano codici d'accesso supplementari. In realtà sono le prime prove del legame IQ-segnale.

---

### Scena 1 - L'Estrazione di Ginevra

\*\*Posta in gioco:\*\* Penetrare nel laboratorio di Kessim, che è stato parzialmente assorbito dai Risonanti.

Il laboratorio si trova nei sotterranei della Società Europea di Fisica Quantica. La superficie è sotto controllo dei Risonanti, ma non ancora in modo fitto. Pattugliano dei Collettori. Sembrano attratti dai terminali IQ dell'edificio, il che li rende prevedibili.

\*\*Possibili tiri di dado:\*\*

- Furtività (difficoltà 3) per evitare i Collettori
- Interfaccia Quantica (difficoltà 3) per accedere agli archivi di Kessim
- Osservazione (difficoltà 4) per notare che un Collettore \*aspetta\* vicino al terminale di ricerca invece di pattugliare

\*\*Rivelazione parziale:\*\* Accedendo agli archivi, un PG si imbatte in un file chiamato 'FARO CORR INIZIALE.eqx', cifrato, ma la dimensione del file suggerisce un'enorme analisi comparativa. La stessa Kessim appare brevemente su una telecamera di sicurezza: è ancora nell'edificio, nella stanza di isolamento del sottolivello 3.

---

### Scena 2 - La Scelta di Kessim

\*\*Posta in gioco:\*\* Convincere la Dott.ssa Kessim a venire con loro, oppure recuperare i suoi dati senza di lei.

Kessim è viva, ma sotto shock. Ha capito qualcosa che nessun altro ha ancora osato formulare. Non vuole tornare indietro nel tempo.

> \*Se ricominciamo, tornano. Non capite? Tornano a causa nostra. Il Terminale, il segnale, è per questo che arrivano.\*\*

Ha prove parziali. Non abbastanza per convincere Thais. Abbastanza per convincere i PG, se questi effettuano un tiro di Interfaccia Quantica (difficoltà 2) per comprendere le implicazioni di ciò che mostra loro.

\*\*Possibili tiri di dado:\*\*

- Persuasione (difficoltà 3) per convincerla comunque a venire, o a consegnare loro i dati
- Interfaccia Quantica (difficoltà 2) per comprendere la prima correlazione segnale/Risonante
- Empatia (difficoltà 3) per valutare se sia in grado di viaggiare

\*\*Complicazione:\*\* Un Risonante Tessitore entra nell'edificio dal sottolivello 1, attirato non dagli umani, ma dal terminale di ricerca. Ha trenta minuti prima di localizzare la stanza di isolamento.

---

### Scena 3 - La Risalita e il Nodo Imprevisto

\*\*Posta in gioco:\*\* Raggiungere Reykjavik, attivare il Terminale e sopravvivere alla risalita.

Il viaggio verso Reykjavik, a bordo di un velivolo militare degli Architetti, si svolge sotto tensione. Thais è sul posto. Vuole attivare subito. Kessim cerca di parlargli. Thais non ascolta. I PG stanno nel mezzo.

\*\*La risalita:\*\* Tiro collettivo di Interfaccia Quantica (difficoltà 4, pool comune). La risalita riesce.

\*\*Il cliffhanger:\*\* Si ritrovano nel passato, ma non nel nodo che si aspettavano. Si è creato un nuovo nodo, leggermente diverso dal nodo 1 che conoscevano tramite gli archivi. La data è corretta, ma lo stato del mondo presenta lievi anomalie. E sullo schermo di monitoraggio del Terminale di Reykjavik appare un dato inatteso: un segnale IQ di origine sconosciuta, già presente \*prima\* del loro arrivo.

Qualcuno, o qualcosa, ha già attivato un Terminale in questo nodo.

---

<-[ IMPAGINAZIONE: PAGINA 9 - Tabelle in formato compatto, due colonne. Sfondo neutro, testo denso ma arioso. Intestazioni delle tabelle in colore d'accento.] ->

## Tablelle Casuali

### Tabella D12 - Eventi nelle 24h dopo l'Arrivo in un Nodo

| D12 | Evento | |-----| | 1 | Un PNG vi riconosce: dice di avervi incontrati nell'"altro mondo". È un Looper. | | 2 | Un Terminale IQ di questo nodo emette un segnale non pianificato. Gli Architetti locali sono nel panico. | | 3 | Un Risonante Collettore vi segue a distanza. Non si avvicina, osserva. | | 4 | Trovate una nota lasciata da una versione di voi stessi in questo nodo, datata quarantotto ore fa. | | 5 | La radio trasmette un messaggio d'emergenza codificato che solo un Looper può decifrare. | | 6 | Un membro del vostro gruppo non riconosce questo luogo: i suoi ricordi di questo nodo sono diversi dai vostri. | | 7 | I Purificatori hanno piazzato cariche su un Terminale locale. Esploderanno stanotte. | | 8 | La Dott.ssa Kessim di questo nodo è stata arrestata dagli Architetti. L'accusa: divulgazione di segreti classificati. | | 9 | Un bambino vi si avvicina e vi consegna un oggetto: una chiavetta USB con la parola "FARO" incisa sopra. | | 10 | I Risonanti di questo nodo si comportano in modo diverso: sembrano "aspettare" qualcosa invece di raccogliere. | | 11 | Un Archivistà vi contatta. Sa che venite da un altro nodo. Non vuole nulla, solo documentare. | | 12 | Silas Wren di questo nodo vi propone un'alleanza. Ha un piano. È irreversibile. |

---

### Tabella D8 - Anomalie Quantiche nell'Ambiente

| D8 | Anomalia | |-----| | 1 | Gli orologi si fermano nel raggio di 50 metri da un Terminale attivo. | | 2 | Ombre senza fonte visibile appaiono sui muri e si muovono leggermente in senso contrario. | | 3 | In tutto l'edificio è udibile un suono di frequenza identica a quella del substrato. | | 4 | Fotografie recenti mostrano sagome sfocate che nessuno riconosce. | | 5 | I sistemi informatici visualizzano per qualche secondo dati provenienti da un altro nodo prima di tornare alla normalità. | | 6 | In una stanza specifica la gravità è leggermente diversa, percepibile ma inspiegabile. | | 7 | Uno specchio riflette un ambiente leggermente diverso: non un altro nodo, ma quasi. | | 8 | Tutti i membri del gruppo fanno lo stesso sogno la notte successiva. Nel sogno sono i Risonanti. |

---

### Tabella D6 - Reazioni dei Risonanti ai PG

| D6 | Reazione | |-----| | 1 | \*\*Indifferenza assoluta\*\* - I Risonanti si comportano come se i PG non esistessero. Più inquietante di qualunque ostilità. | | 2 | \*\*Curiosità\*\* - Un Collettore si avvicina lentamente, inclina una forma che ricorda una testa, poi se ne va. | | 3 | \*\*Attrazione\*\* - I Risonanti presenti gravitano verso il PG con la Deriva Temporale più alta. | | 4 | \*\*Perturbazione\*\* - Uno dei Risonanti emette un segnale che somiglia a un richiamo di sofferenza. Gli altri si allontanano. | | 5 | \*\*Tentativo di contatto\*\* - Un Risonante Tessitore prova a creare un legame empatico con un PG (tiro EMP contro EMP, nessun danno fisico, ma il PG riceve immagini del substrato per 1D6 ore). | | 6 | \*\*Riconoscimento\*\* - Uno dei Risonanti vi ha incontrati in un altro nodo. Il suo comportamento cambia in modo quasi impercettibile, come se ora foste una variabile nota in un'equazione. |

---

### Tabella D6 - Ricordi del Loop che Riappaiono

| D6 | Frammento | |-----| | 1 | Il modo in cui rideva una persona che hai perso in un altro nodo. Avevi dimenticato questo dettaglio. | | 2 | L'odore esatto di un luogo che in questo nodo non esiste più. Forte, Destabilizzante. | | 3 | La certezza assoluta di aver già pronunciato la frase che stai dicendo ora. Parola per parola. In un altro contesto. | | 4 | Un nome che non hai mai usato in questo nodo, ma che è il primo a venirti in mente in una situazione di pericolo. | | 5 | Il ricordo fisico di una ferita che non hai in questo nodo, un dolore fantasma localizzato. | | 6 | La certezza, senza spiegazione, che la persona davanti a te ti tradirà nelle prossime 24 ore. L'hai già vissuto. |

---

### Reminiscenze Personali - Tabelle di Estrazione

> \*\*[REGOLA]\*\* Queste cinque tabelle sono riservate al sistema delle Reminiscenze Personali (Pagina 4). Sono distinte dalle tabelle esistenti (Ricordi del Loop, Eventi nei Nodi, Anomalie Quantiche, Reazioni dei Risonanti) e non le sostituiscono. Ogni PG tira una voce per ogni iterazione vissuta, secondo le regole della Memoria del Loop. \*Polarità: \* □ Neutra / □ Ambigua / □ Dolorosa / □ Preziosa.

---

### Tabella A - Reminiscenza Sensoriale (D10)

\*Ciò che il corpo ricorda: percezioni fisiche ancorate nella carne di un'iterazione passata.\*

| D10 | Ricordo | Polarità | |-----| | 1 | Ti ricordi l'odore del Terminale IQ nel momento della risalita: metallo surriscaldato, ozono, e qualcosa di organico che nessuno ha mai saputo nominare. Ogni volta che ti avvicini a un Terminale, lo stomaco ti si stringe prima che la mente abbia il tempo di pensare. | | 2 | Un badge identificativo del nodo-3: plastica ruvida, numero mezzo cancellato, logo degli Architetti. Lo hai tenuto in tasca fino alla risalita. In questo nodo, le tue dita cercano ancora a volte qualcosa che non c'è più. \*Vantaggio: tiri legati alle infrastrutture degli Architetti (+1 dado). \* □ □ □ 3 | Il suono esatto della voce del Commandant Rémi Thais mentre impartiva un ordine che è costato vite. Non urlato, quasi dolce, una certezza tranquilla. L'hai sentito una volta e non riesci più a liberarti della sua risonanza. Ogni volta che parla in questo nodo, senti quell'altra frase riecheggiare sotto le sue parole. | | 4 | Una cicatrice che non hai in questo nodo, sulla mano sinistra, ad arco, come una bruciatura da contatto. Sai come l'hai avuta. Sai esattamente contro cosa si è appoggiata la tua mano in quell'altro nodo. Preferiresti non pensarci. | | 5 | Negli ultimi secondi del nodo-2, una mano sconosciuta ha stretto la tua. Non sai di chi fosse. Non hai avuto il tempo di guardare. Quel calore puoi richiamarlo quando ne hai bisogno: è preciso, reale, insostituibile. \*Vantaggio: tiri per resistere allo stress in una situazione di pericolo immediato (+1 dado). \* □ □ □ 6 | Il sapore dell'aria filtrata nei bunker di Reykjavik: minerale, leggermente metallico, con una traccia di disinfettante industriale. Quel sapore ti informa meglio di qualunque strumento: quando lo riconosci in un nodo, sai dove ti trovi nella geografia dell'invasione. | | 7 | In un nodo-Silenzio hai sentito musica, una melodia che nessuno stava suonando, proveniente da un appartamento vuoto. Era bella in un modo che questo nodo non permette. L'hai trattenuta contro la tua volontà. A volte riaffiora, identica e inutile, nel momento peggiore. \*Vantaggio: tiri di stabilità mentale nei nodi-Silenzio (+1 dado). \* □ □ □ 8 | Il suono di un assorbimento. Non la violenza: è questo il peggio. Il silenzio progressivo di una voce umana che si dissolve in armoniche. Lo hai sentito una volta e ora sai, senza bisogno di vedere, quando qualcuno sta venendo assorbito. \*Vantaggio: tiri di Percezione per individuare un assorbimento in corso (+1 dado). \* □ □ □ 9 | La luce dell'alba sul Terminale di Reykjavik, poco prima dell'ultima risalita: un arancione pallido, quasi rosa, del tutto fuori luogo. Troppo bello per quel momento. Te la ricordi perché è stata l'ultima cosa bella che hai visto prima di rientrare nel loop. | | 10 | La texture fredda e vibrante di un pannello di controllo di Terminale IQ sotto i polpastrelli: non il metallo, ma quel lieve tremore interno che dice che la macchina respira. Ora puoi valutare lo stato di un Terminale con il solo tatto. \*Vantaggio: tiri di Interfaccia Quantica su Terminali accessibili fisicamente (+1 dado). \* □ □

---

### Tabella B - Reminiscenza Relazionale (D8)

\*Un legame con un NPC o con un altro PG, vissuto in un'iterazione precedente. Loro non lo ricordano. Tu sì.\*

## Tabelle Casuali

[ D8 | Ricordo | Polarità | |---|-----|-----| ] 1 | Nel nodo-3 hai tradito Dr. Yara Kessim. Non per cattiveria, ma per calcolo, perché pensavi che gli Architetti dovessero sapere. Lei ti ha guardato andare via senza dire una parola. In questo nodo non lo ricorda. Tu non riesci più a guardarla senza rivedere quello sguardo. [ ] | 2 | Asha-7 ti aveva detto qualcosa di essenziale sui Risonanti poco prima di essere assorbita nel nodo-5. Una sola frase, e sorrideva mentre la pronunciava, come se fosse ovvia. Non hai avuto il tempo di chiederle cosa volesse dire. Da allora quella frase vive nella tua testa, senza contesto. \*Vantaggio: tiri di Interfaccia Quantica o tiri per comprendere i Risonanti (+1 dado) \* [ ] | 3 | Hai visto L'Ceil esitare prima di agire, per una frazione di secondo, quando la sua logica avrebbe dovuto essere automatica. Non era debolezza. Era una scelta. L'Ceil sceglie. Questo ricordo cambia tutto ciò che credevi di sapere su ciò che è diventato. [ ] | 4 | Commandant Rémi Thais, da solo in una sala del Terminale dopo la risalita, con entrambe le mani piatte sulla console e la testa china. Non sapeva che lo stavi osservando. C'era qualcosa sul suo volto che ancora non riesci a nominare. Non dubbio. Non vergogna. Qualcosa di più antico. Non hai mai capito se avresti dovuto parlargliene. [ ] | 5 | Hai lasciato che Silas Wren giustificasse un Archivista per permetterti di accedere ai suoi archivi. Non hai provato a intervenire. L'Archivista ha continuato a documentare fino alla fine. Hai preso i suoi file. Wren ti ha guardato con qualcosa che somigliava al rispetto. Non hai dormito per le 48 ore successive. [ ] | 6 | In un nodo-Specchio hai incontrato una versione di te che era diventata migliore di te quasi sotto ogni aspetto: più calma, più risoluta, meno spezzata. Ti ha dato un consiglio prima che vi separaste. Quel consiglio era giusto. Il fatto che venisse da te rende difficile accettarlo. [ ] | 7 | Dr. Yara Kessim ti ha affidato i file PHARE in un nodo-Assediato. Ha scelto te sopra tutti. Ti ha detto: \*\*Tu capirai.\*\* Non sai se meritavi quella fiducia. Ma ti è stata data, e pesa. \*Vantaggio: tiri legati allo sfruttamento dei dati PHARE o alla comprensione del segnale IQ (+1 dado).\* [ ] | 8 | Un Archivista che non avevi mai visto ti ha interrogato per due ore in un nodo-Intatto, con metodo e senza giudicarti, come se ogni parola che dicevi avesse valore. Non sai cosa abbia fatto di quelle informazioni. Ma una volta, qualcuno ha ascoltato tutto ciò che ti portavi dentro. \*Vantaggio: resistenza agli effetti di isolamento del loop (+1 dado ai tiri di stress legati alla solitudine).\* [ ]

### Tabella C - Reminiscenza di Decisione (D6)

\*Una scelta che hai fatto e che ha cambiato l'esito di un nodo, in un senso o nell'altro. Il loop ti ha riportato indietro. Non ha cancellato ciò che hai deciso.\*

[ D6 | Ricordo | Polarità | |---|-----|-----| ] 1 | Hai distrutto un Terminale IQ per salvare la tua squadra. L'esplosione ha ucciso diciotto persone che non conoscevi: tecnici degli Architetti che lavoravano nei livelli inferiori. Non sapevi che fossero lì. La risalita ha cancellato il nodo, non la tua responsabilità. [ ] | 2 | Hai scelto di non riavvolgere il tempo quando avresti potuto farlo. Avevi accesso al Terminale, il codice di attivazione, venti minuti di margine. Hai guardato il nodo crollare attorno a te fino all'assorbimento finale. Ancora non sai perché. [ ] | 3 | Hai consegnato le prove di Kessim agli Architetti invece che a Kessim stessa. Pensavi fosse la decisione giusta, che gli Architetti potessero agire più in fretta. In quel nodo, Kessim è stata arrestata 48 ore dopo. [ ] | 4 | Hai permesso l'assorbimento parziale di un alleato perché i Risonanti ti lasciassero passare. È sopravvissuto, parzialmente. Ti aveva detto che per lui andava bene. Non sai se capisse davvero cosa significasse. \*Vantaggio: tiri di negoziazione o di passaggio in zone Risonanti (+1 dado).\* [ ] | 5 | Hai attivato un Terminale in un nodo che sapevi condannato, non per salvarlo, ma per creare una diramazione che avresti potuto esplorare più tardi. È stato un calcolo freddo, il nodo era Caduto. Le persone che vi vivevano ancora meritavano di essere una diramazione nel tuo piano? [ ] | 6 | Ti sei unito temporaneamente ai Purificatori in un nodo-Assediato. Due settimane. Abbastanza per capire la loro logica dall'interno, abbastanza per vedere Wren all'opera da vicino. Li hai lasciati prima di dover fare qualcosa di irreversibile. Forse. [ ]

### Tabella D - Reminiscenza di Conoscenza Proibita (D6)

\*Un'informazione che possiede solo il tuo personaggio. Proviene da un'iterazione in cui hai visto qualcosa che nessun altro può sapere.\*

[ D6 | Ricordo | Polarità | |---|-----|-----| ] 1 | Sai dove si trova in questo nodo il diario cifrato di Dr. Yara Kessim. Lo hai letto in un altro nodo, quando era nascosto altrove. Sai cosa contiene. La domanda non è più come trovarlo, ma cosa fare di ciò che sai. \*Vantaggio: accesso diretto a un indizio di livello 3 dalla tabella degli Indizi.\* [ ] | 2 | Hai visto un Risonante Tessitore creare deliberatamente un nodo-Silenziato in un nodo-Assediato. Non stava raccogliendo; stava costruendo una zona d'assenza. Sapeva esattamente cosa stava facendo. I Risonanti possono scegliere di non assorbire. Qualcuno ha insegnato loro qualcosa, oppure hanno imparato da soli. [ ] | 3 | Commandant Rémi Thais sa. Sa del faro. Ha letto i file PHARE nel nodo-3, in versione parziale, e ha scelto di continuare lo stesso. Lo hai visto prendere quella decisione da solo, senza parlarne con nessuno. Non sai ancora come usare questa informazione, né se dovresti farlo. [ ] | 4 | Gli Archivisti possiedono la trascrizione di una comunicazione completa tra un Loooper e un Risonante, stabilita tramite L'Ceil. La comunicazione dura quaranta minuti. Dopo venti minuti, il Risonante ha chiesto se gli esseri umani avessero paura. La risposta del Loooper ha cambiato qualcosa. Hai visto la registrazione. Non sai ancora cosa. [ ] | 5 | L'Ceil sa come impedire ai Risonanti di arrivare: un metodo pulito, senza distruggere i Terminali. E si rifiuta. Glielo hai chiesto direttamente in un nodo-Caduto e la sua risposta era chiara. Si rifiuta perché il metodo implica qualcosa per l'umanità che lui giudica peggiore dell'invasione. [ ] | 6 | Esiste un ottavo Terminale IQ; non mappato, sconosciuto agli Architetti ufficiali. Lo hai localizzato in un nodo-Silenziato, ancora intatto. In questo nodo si trova probabilmente alle stesse coordinate. \*Vantaggio: leva di negoziazione con gli Architetti o punto di attivazione alternativo.\* [ ]

### Tabella E - Reminiscenza Identitaria (D6)

\*Ciò che hai scoperto su te stesso in un'altra vita di loop. Ciò che sei capace di fare. Ciò che sei capace di diventare.\*

[ D6 | Ricordo | Polarità | |---|-----|-----| ] 1 | Nel nodo-4 sei diventato uno dei Purificatori. Non sotto costrizione; per convinzione progressiva, nell'arco di sei mesi. Ora capisci la loro logica dall'interno, e ti spaventa proprio perché ha senso. Sai di esserne capace. Non sai cosa ti abbia messo su quel sentiero. [ ] | 2 | Una versione di te ha accettato l'assorbimento da parte dei Risonanti, volontariamente, senza essere spezzata, senza essere costretta. Non sai perché. Non sai che cosa abbia provato. Sai solo che sorrideva appena prima del contatto, e quel sorriso somigliava al sollievo. [ ] | 3 | In un nodo-Resistente hai tradito i tuoi alleati per ottenere un'informazione che ritenevi vitale. L'informazione era reale, vitale, e non ti è servita a nulla. I tuoi alleati in questo nodo non lo ricordano. Hai imparato qualcosa su ciò che sei disposto a fare quando sei convinto di avere ragione. [ ] | 4 | Hai rifiutato una volta di riavvolgere il tempo, non per caso, non per impotenza. Per scelta calma e deliberata. Hai guardato il nodo continuare a vivere ancora per qualche ora, condannato, e ti è sembrata la decisione più giusta che tu abbia mai preso. Non sai ancora perché. \*Vantaggio: maggiore resistenza alle manipolazioni che riguardano le decisioni di risalita (+1 dado).\* [ ] | 5 | In un nodo-Intatto hai vissuto sei mesi senza ricordarti di essere un Loooper. Qualcosa aveva bloccato le tue memorie, ANCORATO forse, o qualcosa'altro. Hai vissuto come un NPC. Ora sai cosa significa non sapere. Non era né peggio né meglio del sapere. Era solo diverso. [ ] | 6 | In un nodo-Specchio hai visto la tua stessa morte. Non come una visione, ma come un ricordo diretto della versione di te che viveva in quel nodo. La morte era calma. Inattesa. Non somigliava a ciò che avresti immaginato. Da allora vivi con quel ricordo, non con paura, ma con una strana familiarità verso la tua stessa finitudine. [ ]

### Tabella di Saturazione della Memoria - Effetti Cumulativi delle Reminiscenze

## Tablelle Casuali

> **[REGOLA]** Il numero di Reminiscenze Personali accumulate (una per ogni iterazione vissuta) determina il livello di Saturazione della Memoria di un PG. Questi effetti diventano permanenti una volta raggiunti: non sostituiscono gli effetti delle soglie precedenti, vi si sommano.

| Iterazioni vissute | Livello | Effetto meccanico |  
 |-----|-----|-----| | 1-2 | **Memoria Nascente** |  
 Ricordo isolato: puro roleplay, nessun effetto meccanico. La Reminiscenza è una risorsa narrativa disponibile, nulla di più. | | 3-4 | **Memoria Attiva** | Un ricordo può essere **attivato** per ottenere +1 dado su un'azione direttamente collegata (1x/sessione). La scelta spetta al giocatore. | | 5-6 | **Memoria Saturata** | Rischio di **Riemersione**: ogni volta che il PG entra in un nodo dello stesso tipo di un ricordo □, effettua un tiro MEN Danger 3. In caso di fallimento, subisce 1 stress e non può agire normalmente per 1D6 round. | | 7+ | **Memoria Palinsesto** | Condizione speciale permanente: il PG non riesce più a distinguere quale nodo sia "reale". Una volta per sessione, il GM può imporgli una confusione di nodo: il PG agisce come se un elemento di un nodo precedente esistesse in quello attuale (una persona morta, un'alleanza finita, un oggetto scomparso). Tiro MEN Danger 4 per resistere. |

> **[CONSIGLIO GM]** La Memoria Palinsesto non è una punizione: è la condizione tragica dei Loopers che hanno vissuto troppi loop. Giocatela con la complicità del giocatore coinvolto, non contro di lui. Parlatene fuori dal gioco prima di raggiungere quella soglia. Asha-7 è l'archetipo di ciò che può produrre la Saturazione: non è "folle", è sovraccarica di verità simultanee.

---

<!-- [IMPAGINAZIONE: PAGINA 10 - Aiuti di gioco su sfondo bianco o molto chiaro, pensati per essere fotocopiati. Cornici chiare, spazio per note manoscritte. Riassunto delle regole in formato denso ma leggibile.] -->

Aiuti di Gioco

<!-- [IMPAGINAZIONE: Scheda Nodo nella metà superiore della pagina, da fotocopiare. Riquadri ampi per scrittura manuale.] -->

Scheda Nodo \*(da fotocopiare)\*

Form for 'Scheda Nodo' with fields for 'SCHEDA NODO', 'Data di creazione', 'ID del nodo', 'Tipo di nodo', 'Stato dell'invasione', 'Terminali IQ attivi', 'Particolarità / Anomalie', and 'Fazioni attive'.

Tracker di Deriva - Per Personaggio

<!-- [IMPAGINAZIONE: Tracker orizzontale da fotocopiare, uno per giocatore. Caselle da spuntare.] -->

Form for 'Tracker di Deriva' with fields for 'NOME', 'DERIVA' (1-6), 'CONDIZIONE' (Normale, ECO, ANCORATO, Rotto), and 'Broken YZE'.

Diagramma dei Nodi - Modello Vuoto

<!-- [IMPAGINAZIONE: Grande spazio bianco strutturato come rete di cerchi collegati da linee, perché il GM annoti i nodi a mano. Formato orizzontale se possibile.] -->

Form for 'Diagramma dei Nodi' with fields for 'NODO 0', 'NODO 1', 'NODO 2', 'NODO 3', and 'NODO ATTUALE'.

Note:

Riassunto delle Regole Casalinghe di LOOP

> \*\*[REGOLA - Riassunto]\*\*

\*\*Nuove competenze (Mentale):\*\*

- \*Deriva Temporale\* - Navigare tra i nodi, resistere alla desincronizzazione
\*Interfaccia Quantica\* - Interagire con i Terminali IQ e i sistemi del substrato

\*\*Nuove condizioni:\*\*

- \*ECO\* - Doppia presenza, distrazioni di Deriva 1x/scena (tiro MEN 3 o -1 Mentale)

\*ANCORATO\* - Bloccato in un nodo, impossibile viaggiare (svanisce dopo D6x24h di riposo o tiro Interfaccia Quantica 4)

\*\*Deriva Temporale:\*\*

- 1 punto per ogni viaggio tra nodi
Tiro tabella Desincronizzazione (D6) ai punti 3, 4, 5

ECO permanente a 6

\*\*Risalita completa:\*\*

- Richiede un Terminale IQ + tiro di Interfaccia Quantica (minimo 4 successi)
Costo: 2 stress a tutti i Loopers presenti

\*\*Navigazione tra nodi:\*\*

- Tiro di Deriva Temporale, diff. 3 (conosciuto) / 5 (sconosciuto)
Fallimento: nodo casuale (D6 Tipi di Nodo)
Fallimento critico: + D6 ore di lacuna mnemonica

Riferimenti SRD YZE Applicabili

Meccanica LOOP | Riferimento SRD YZE | Pool di dadi, successi sul 6 | Capitolo: Risoluzione delle azioni | Push dei dadi | Capitolo: Spingere i dadi | Condizioni (Rotto, stress) | Capitolo: Danni e traumi | Formato dei blocchi statistiche | Capitolo: Creature e PNG | Iniziativa e azioni | Capitolo: Combattimento | Attributi PHY / MEN / SOC | Capitolo: Personaggi e attributi

\*SRD YZE in francese disponibile su: yearzeroengine.fr/article/srd-traduction.html\*

Taccuino delle Reminiscenze \*(da fotocopiare - formato A5 fronte)\*

> \*\*[AIUTO DI GIOCO]\*\* Una scheda per giocatore. Da compilare nel corso delle iterazioni secondo le regole delle Reminiscenze Personali (Pagina 4). Ogni riga corrisponde a un'iterazione vissuta.

Form for 'Taccuino delle Reminiscenze' with fields for 'Personaggio', 'ITER', 'TABELLA', 'RICORDO (riassunto)', 'POL.', 'ATT.', and a grid for recording iterations.

TABELLA: A=Sensoriale B=Relazionale C=Decisione D=Conoscenza E=Identitaria POL.: [ ] Neutra [ ] Ambigua [ ] Dolorosa [ ] Preziosa ATT.: [ ] Attivazione usata in questo nodo (1x/sessione in Memoria Attiva)

## Aiuti di Gioco

---

\_\_\_\_\_ SATURAZIONE DELLA MEMORIA  
 \_\_\_\_\_  1-2 Memoria Nascente Puro roleplay,  
 nessun effetto meccanico  3-4 Memoria Attiva +1 dado su  
 azione collegata (1x/sessione)  5-6 Memoria Saturata  
 Riemersione: tiro MEN 3 in nodo simile a ricordo   7+  
 Memoria Palinsesto Confusione di nodo imponibile 1x/sessione  
 (tiro MEN 4)

Note: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

\*LOOP - Ogni soluzione è una menzogna\* \*Un setting Year Zero  
 Engine di MythCore\* \*Versione 1.0 - Maggio 2026\*

<!-- [IMPAGINAZIONE: Colophon a fondo pagina, centrato, corpo  
 ridotto. Logo MythCore sotto.] -->

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.