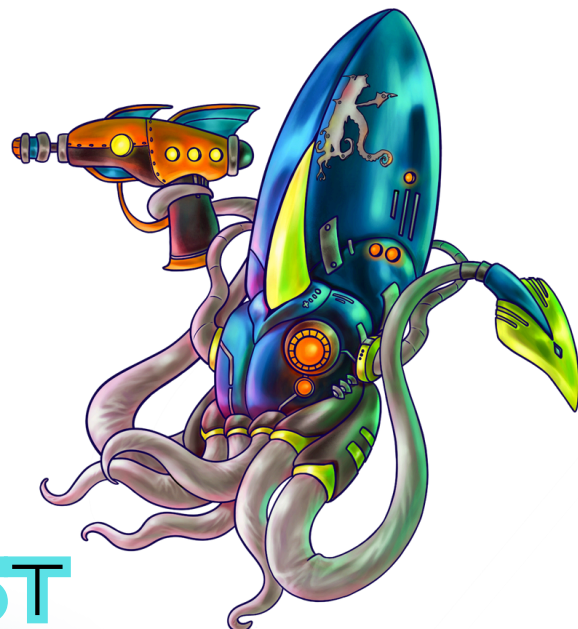




ONE-PAGE CONTEST

"SPECIE BIZZARRE,
GALASSIE IGNOTE,
ORIZZONTI
SPEZZATI"



LIBERA LUDUM
2025

PREFAZIONE

Non tutti i piani vanno come previsto — ma a volte sono solo l'inizio di qualcosa di diverso.

Questo One Page Contest nasce a cavallo tra due anni un po' particolari: i lavori del Libera Ludum 2025, rimasti "in sospeso" quando l'evento non si è potuto svolgere a causa dell'alluvione di Sesto Fiorentino, e quelli del 2026, che invece è tornato alla grande, pieno di energia, di idee e di tavoli.

Questa raccolta mette insieme entrambe le anime. Giochi pensati per stare in una sola pagina A4, ma capaci di raccontare mondi, meccaniche e intuizioni in modo diretto, senza fronzoli. Piccoli progetti, grande inventiva.



IL VINCITORE

Tra questi il vincitore **"Dove sono tutti?"** di **Simone Meconi**. Un chamber larp che parte da una domanda enorme.

Ogni giocatore infatti interpreterà l'ambasciatore di una razza aliena del consiglio galattico che dovrà decidere, intorno a un tavolo, se rivelarsi alla Terra o rimanere ancora nell'ombra. Attraverso delle foto che incarnano il bene e il male dell'umanità, ogni ambasciatore formulerà la sua opinione e voterà per la decisione finale. Queste fotografie non sono però presenti nel foglio, di modo che ogni gruppo possa personalizzare la propria esperienza di gioco. Essenziale, immediato e perfettamente in linea con lo spirito del One Page Contest.

Questa raccolta è quindi un ponte tra un'edizione che non si è potuta giocare e una che ha rimesso tutto in moto; ma soprattutto è una vetrina per idee che meritavano comunque di essere viste, lette e giocate. Buona lettura!



ASTRAL ADVENTURE

Benvenuti in Stellar Odyssey.

Ogni giocatore è un esploratore spaziale alla scoperta di pianeti, civiltà aliene e misteriosi artefatti. Per giocare serve 1 dado a 6 facce. All'inizio del gioco ogni giocatore sceglie un'abilità.

Ogni personaggio ha abilità diverse.

MISSIONI:

1. Diplomazia Aliena:

Descrizione : Gli abitanti di un pianeta sconosciuto sono preoccupati per la tua presenza. Convincili delle tue buone intenzioni.

Sfida : Tira 1d6 e ottieni 3+ per convincere una civiltà aliena a collaborare. Puoi utilizzare l'abilità Diplomazia per migliorare le tue possibilità di successo (+1 al tiro).

Fallimento : Torni indietro di 3 caselle mentre gli alieni ti respingono.

2. Riparazione di Emergenza:

Descrizione : La tua astronave ha subito danni durante il volo. Effettua le riparazioni necessarie per proseguire.

Sfida : Tira 1d6 e ottieni 5+ per riparare la tua astronave. Puoi utilizzare l'abilità Ingegneria per migliorare le tue possibilità di successo (+2 al tiro).

Fallimento : Perdi un turno e ritorni alla casella più vicina con un "Evento".

3. Riconciliazione Diplomazia:

Descrizione : Due fazioni aliene sono in conflitto su un pianeta vicino. Media tra di loro per evitare una guerra.

Sfida : Tira 1d6 e ottieni 4+ per mediare con successo tra le fazioni. Puoi utilizzare l'abilità Diplomazia per migliorare le tue possibilità di successo (+1 al tiro).

Fallimento : Torni indietro di 2 caselle mentre la tensione aumenta.

4. Esplorazione della Nebulosa:

Descrizione : Una misteriosa nebulosa è stata scoperta nelle vicinanze. Esplorala per raccogliere dati preziosi.

Sfida : Tira 1d6 e ottieni 4+ per completare l'esplorazione con successo. Puoi utilizzare l'abilità Esplorazione per migliorare le tue possibilità di successo (+1 al tiro).

Fallimento : Perdi un turno a causa delle difficoltà incontrate nella nebulosa.

5. Recupero del Capitano Perduto:

Descrizione : Un capitano di un'altra nave spaziale è disperso su un pianeta ostile. Trovalo e riportalo in salvo.

Sfida : Tira 1d6 e ottieni 5+ per recuperare il capitano. Puoi utilizzare l'abilità Combattimento per migliorare le tue possibilità di successo durante la ricerca (+2 al tiro).

Fallimento : Torni alla casella 9 (Stazione Spaziale) e perdi un turno mentre organizzi una nuova missione di salvataggio.

6. • Riparazione Critica:

Descrizione : La tua astronave ha subito danni durante un volo attraverso un campo di asteroidi. Effettua le riparazioni necessarie per poter proseguire il viaggio in sicurezza.

Sfida : Tira 1d6 e ottieni 4+ per completare con successo le riparazioni critiche. Puoi utilizzare l'abilità Ingegneria per migliorare le tue possibilità di successo (+2 al tiro).

Fallimento : Torni alla casella 9 (Stazione Spaziale) e perdi un turno mentre organizzi le riparazioni necessarie.

SETUP:

- Scegliere il primo giocatore lanciando il dado più alto.
- Scegliere un'abilità.
- Posizionare le pedine sulla casella 1 (Pianeta di Partenza)
- Ogni giocatore ottiene 3 risorse energia.

TURNI:

- I giocatori tirano il dado e muovono la pedina in avanti di tante caselle quanto il risultato del dado. Ogni casella deve essere raggiunta con il numero esatto.
- Quando capitano su una casella speciale tirano sulla relativa tabella

ENERGIA:

- Ogni evento o missione superata con successo garantisce un'energia
- I giocatori possono spendere risorse per migliorare i loro tiri di dado nelle missioni spendendo una Energia ottengono +1 al tiro

EVENTI:

1. Tempesta Magnetica:

Descrizione : Una violenta tempesta magnetica disturba i tuoi sistemi di navigazione.

Effetto : Perdi un turno mentre ripari i danni. Puoi utilizzare l'abilità Tecnologia Avanzata per ridurre il tempo di riparazione (+2 al tiro per evitare di perdere il turno).

2. Incontro Alieno Ostile:

Descrizione : Una civiltà aliena ostile intercetta la tua comunicazione e ti attacca.

Effetto : Devi tornare indietro di 3 caselle per sfuggire all'attacco. Puoi utilizzare l'abilità Combattimento per difenderti (+2 al tiro per evitare di tornare indietro).

3. Scoperta Minerale:

Descrizione : Scopri un prezioso giacimento minerale su un pianeta inesplorato.

Effetto : Avanza di 1 casella mentre estrai il minerale. Puoi utilizzare l'abilità Esplorazione per trovare ancora più minerali (+1 al tiro per avanzare di un'ulteriore casella).

4. Segnale SOS:

Descrizione : Ricevi un segnale di soccorso da un'astronave in difficoltà nelle vicinanze.

Effetto : Aiuta l'astronave in difficoltà e guadagni un turno extra come ricompensa. Puoi utilizzare l'abilità Medicina per curare l'equipaggio e guadagnare un ulteriore turno extra (+2 al tiro).

5. Anomalia Spaziale:

Descrizione : Incontri un'anomalia spaziale che altera la tua rotta.

Effetto : Devi tirare di nuovo il dado e seguire la nuova direzione. Puoi utilizzare l'abilità Tecnologia Avanzata per stabilizzare la navigazione e ignorare l'anomalia (+2 al tiro).

6. Rottami Spaziali:

Descrizione : Un campo di rottami spaziali danneggia la tua astronave.

Effetto : Perdi un turno per effettuare le riparazioni necessarie. Puoi utilizzare l'abilità Ingegneria per completare le riparazioni più velocemente (+2 al tiro).



1

PIANETA DI PARTENZA



2



3

EVENTO



4



5



6

MISSIONE



7



8



9

EVENTO



11



12

MISSIONE



13



14



10



17

MISSIONE
PIANETA FINALE



16



15

EVENTO

ABILITA' DEL PERSONAGGIO:

1. Ingegneria: Abilità specializzata nella riparazione e manutenzione di astronavi e attrezzature tecnologiche. Bonus: +2 ai tiri di riparazione.

2. Diplomazia: Abilità di negoziare e comunicare efficacemente con civiltà aliene e altri giocatori. Bonus: +1 ai tiri di diplomazia.

3. Esplorazione: Abilità di navigare e scoprire nuovi luoghi e risorse durante le missioni spaziali. Bonus: +1 a tutti i tiri di esplorazione.

4. Combattimento: Descrizione: Abilità di difendersi e attaccare efficacemente durante incontri ostili. Bonus: +2 ai tiri di combattimento durante le sfide con altri giocatori o incontri ostili.

5. Medicina: Abilità di curare ferite e malattie, sia per sé stessi che per gli altri giocatori. Bonus: +2 ai tiri di guarigione durante missioni mediche o eventi di cura.

6. Tecnologia Avanzata: Abilità di utilizzare e comprendere tecnologie avanzate, inclusi computer, intelligenza artificiale e sistemi di navigazione. Bonus: +2 ai tiri di utilizzo di tecnologia avanzata durante missioni o eventi tecnologici.

INTERAZIONI TRA GIOCATORI:

-Scambi di Risorse: I giocatori che si trovano sulla stessa casella possono scambiare energia

-Slide Dirette: Quando due giocatori finiscono sulla stessa casella possono sfidarsi. Ogni giocatore tira il dado, e il risultato più alto vince. Il vincitore può prendere un'energia dallo sconfitto o avanzare di una casella extra.

VITTORIA:

- Il primo giocatore che raggiunge la casella 17 e completa una missione vince il gioco.

Fatto da Simone "Smommo" Ferrini con l'aiuto della AI

Astral Adventure © 2025 by Smommo is licensed under CC BY 4.0

DOVE SONO TUTTI?!

Se si è appassionati di scienza, ci si può imbattere nel dibattito attorno al Paradosso di Fermi e all'Equazione di Drake, massime espressioni delle posizioni opposte sulla stima di quante civiltà extraterrestri potrebbero trovarsi intorno a noi. Entrambe queste teorie tentano di rispondere alla domanda: *"Dove sono tutti?"*

un chamber larp di
SIMONE MECONI

Cosa succederebbe, però, se gli extraterrestri esistessero, ma non volessero avere niente a che fare con noi? Cosa accadrebbe se a decidere il destino della Terra fossero intelligenze che niente hanno di umano? Come valuterebbero la storia della nostra civiltà, senza saperne nulla? A loro disposizione solo una manciata di SCATTI FOTOGRAFICI significativi, ottenuti dalle loro sonde, esattamente come quelli che noi otteniamo dalle nostre ogni giorno.

SETUP_ *"Dove Sono Tutti?!"* è un LARP da camera che richiede pochissima preparazione per essere giocato. Durante il setup, un giocatore può assumere il ruolo di **Facilitatore** per spiegare a tutti gli altri la procedura da seguire.

1) Ogni giocatore sceglie un **NOME** per il popolo alieno di cui sarà l'Ambasciatore e **3 CARATTERISTICHE** che lo contraddistinguono:

- **NOMI** (*sceglie 1*): Fizzari, Nyrax, Tarquen, Vorlax, Zarkini, Xyloni, Pheran, Orthari, Sylkari, Tharqun, Oraxian, Qualtari.
- **CARATTERISTICHE** (*sceglie 3, non serve che siano coerenti tra loro*): Enigmatici, Armoniosi, Pacifici, Ingegnosi, Stoici, Estrosi, Empatici, Analitici, Laboriosi, Saggi, Riflessivi, Bellicosi, Ottusi, Pragmatici, Insensibili, Istintivi, Pigri, Ignoranti, Impulsivi, Creativi, Disorganizzati, Cinici, Ambiziosi.

2) Si riportano poi su dei cartoncini le **OPINIONI** elencate sotto e ogni giocatore ne pesca una, senza rivelarla agli altri:

- **OPINIONI**: Indifferente (Ignorare), Indifferente (Osservare), Amichevole (Contattare), Amichevole (Supervisionare), Ostile (Invadere), Ostile (Sterminare).

Se si gioca esattamente in 4 non saranno presenti Amichevole (Supervisionare) e Ostile (Sterminare). Se si gioca esattamente in 5 non sarà presente Indifferente (Ignorare).

3) Una volta scelte le CARATTERISTICHE del proprio popolo, ogni giocatore le riporta su un "cavaliere" (*un foglio piegato in tre*) e lo posiziona di fronte a sé, senza rivelare la propria OPINIONE, che tiene nascosta dietro di esso. È opportuno che i giocatori siedano in cerchio in modo da vedere i rispettivi cavalieri con facilità.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI_

Il gioco si compone di una breve introduzione di 10 minuti, un atto centrale della durata di 15 minuti per giocatore e della votazione finale che impiega altri 10 minuti. Il numero di giocatori può variare tra 4 e 6 e influisce sulla durata del gioco.

SVOLGIMENTO_ I giocatori rappresentano l'**AMBASCIATORE** (*da ora AA*) del proprio popolo Alieno presso il **Concilio Galattico Supremo** (*da ora CGS*). Questo organo politico riunisce tutte le forme di vita senzienti della Via Lattea ed è chiamato a decidere se svelare la propria esistenza agli umani. Questi ultimi hanno scoperto un modo efficace di comunicare con loro e stanno inviando insistenti messaggi nel cosmo aspettando una risposta. Lasciarli attendere è un gesto molto scortese!

PRESIEDERE LA SEDUTA_ Il Facilitatore crea per sé un popolo alieno e presiede la seduta. Il suo compito è quello di dettare i tempi delle **FASI DI GIOCO**. Se tutte le OPINIONI sono già state distribuite, non ne pesca una e assume di avere una posizione di Indifferente (Osservare).

Se si decide di non avere un Facilitatore, chi presiede la seduta verrà deciso come prima azione della FASE I mediante una votazione.

FASE 1. APERTURA DEI LAVORI_ I membri del CGS si presentano tra loro a partire da chi presiede la seduta.

Una volta terminato il giro, chi presiede presenta la situazione iniziale esplicitando che il CGS è chiamato a decidere sulla condotta da tenere nei confronti dell'umanità.

Vengono poste sul tavolo **10 FOTOGRAFIE**: 5 di esse incarnano ciò che di buono l'umanità è in grado di fare. Le altre 5 sono di segno diametralmente opposto e dipingono l'umanità nella sua veste peggiore. Chi presiede aprirà la seduta garantendo a ogni AA la possibilità di argomentare, in regime di contraddittorio. Viene impostato un cronometro per tenere traccia delle finestre di tempo.

FASE 2. DISCUSSIONE_ A partire dall'AA seduto alla destra di chi presiede, ognuno seleziona una fotografia da quelle proposte e argomenta la propria OPINIONE nei confronti dell'umanità utilizzando la come spunto. La discussione è lasciata libera ma viene mediata da chi presiede, che deve garantire diritto di parola a tutti.

È imperativo che le arringhe e le eventuali risposte siano commisurate al tempo a disposizione. Si prosegue questa fase fino a che ogni AA non ha scelto una foto e preso parola.

Non si può argomentare usando una foto che sia stata già argomentata da un AA precedente. Ogni AA potrà scegliere di mantenere invariata la propria OPINIONE, così come potrà cambiare idea nel corso della seduta. Potrà altresì decidere se comunicare o meno la propria OPINIONE agli altri AA durante la seduta o mentire sulla stessa.

FASE 3. VOTAZIONE_ Terminato il giro di opinioni, agli AA viene concesso ancora un singolo commento, nello stesso ordine utilizzato prima. Terminata anche questa fase, ogni AA deve scegliere se il CGS renderà palese la propria esistenza all'umanità o meno. In caso di parità, il voto di chi presiede la seduta avrà valenza doppia. La seduta viene conclusa con l'annuncio della decisione presa, per bocca di chi presiede.

DISCLAIMER E SUGGERIMENTI_ In questa versione del gioco non vengono deliberatamente fornite le 10 immagini da sottoporre ai giocatori. Questo perché vogliamo lasciarvi liberi di decidere in serenità il mood della partita. Potreste decidere di selezionare 10 immagini umoristiche, per mantenere un tono scanzonato oppure 10 immagini crude e dirette, per addentrarvi in una riflessione matura e strutturata. Il gioco non vi guida in questo, affidandosi alla sensibilità delle persone presenti, ma consigliamo di prevedere opzioni di sicurezza (*ad esempio, l'uso della X-Card o di altri sistemi per ottenere la giusta calibrazione tra i giocatori presenti al tavolo*). Ricordate di lasciare spazio alla fantasia delle interpretazioni. Create liberamente scenari che giustifichino eventuali paradossi, dopotutto gli AA sono esseri profondamente diversi dall'umanità e dal suo modo di pensare.

FINO ALL'ORIZZONTE DEL COSMO

di Lorenzo "Fox Ludens" Fossetti

editing a cura di Saturn Aluna

A seguito di una catastrofe senza precedenti, la Terra è diventata invivibile. Dal pianeta sono partite decine di astronavi cariche di persone determinate a salvare la razza umana, compresa quella dove vi trovate voi, che per quanto ne sapete, è l'unica ad aver lasciato l'atmosfera in sicurezza. La vostra nave è una delle ammiraglie della flotta terrestre, in grado di ospitare diverse centinaia di coloni e di offrire loro tutto il sostentamento necessario per sopravvivere nello spazio per qualche anno. Inoltre, con i salti iperluce siete in grado di raggiungere qualsiasi luogo nell'universo. Ma dopo un anno di viaggio, ancora non avete trovato alcun luogo adatto alla vita umana, né specie senzienti. Ma non vi arrendete, non volete fermarvi. Proseguirete, se necessario. **Fino all'Orizzonte del Cosmo.**

Questo GdR può essere giocato sia senza Master, che con. In questo caso, assumerete il ruolo di Master a turno, ciascuno per un diverso corpo celeste tra quelli che incontrerete sulla vostra strada.

Ogni giocatore crea un Personaggio, indicando che professione svolgeva sulla terra prima della catastrofe ed una specializzazione che lo ha reso meritevole di essere tra i nuovi coloni, quindi relativa allo spazio, ad esempio: tracciare rotte interstellari, muoversi in zero-G, xenobiologia, ingegneria astronave, etc.

Il vostro scopo sarà compiere salti iperluce in cerca di un possibile pianeta da colonizzare. Dopo ogni salto iperluce, lanciate un dado: il risultato corrisponderà al numero di mesi necessari per rifornire di energia la nave e renderla pronta ad un nuovo salto. In questo periodo potete esplorare il sistema in cui vi trovate. Tirate 2d6 per determinare quanti corpi celesti ci sono nel sistema raggiunto.

Raccontate la vostra avventura basandovi sugli spunti ricevuti dai tiri. Quando volete compiere un'azione, definite se è semplice o complessa. Il primo caso riguarda azioni quotidiane che non richiedono abilità specifiche; lanciate 1d6. L'azione avrà successo su un risultato di 5 o 6 e un fallimento con tutti gli altri risultati.

Se invece il vostro PG vuole sfruttare le conoscenze legate alla sua professione o specializzazione, avrete un successo automatico per un'azione semplice e potrete tirare, con le stesse regole indicate sopra, per una complessa.

I vostri personaggi subiranno conseguenze per i loro fallimenti, ma potranno perdere la vita soltanto se lo desiderate, altrimenti si salveranno sempre in qualche modo, anche per il rotto della cuffia. Quando un personaggio perde la vita o decide di ritirarsi dedicarsi a mansioni meno rischiose a bordo della nave, create un nuovo esperto che lo sostituirà nelle vostre avventure. Con il passare delle generazioni, considerate che le professioni potrebbero cambiare ed evolversi, in quanto alcuni coloni nasceranno nello spazio e non sulla Terra. Usate la vostra creatività e pensate a come sarebbe la vita sull'astronave, e cosa comporterebbe crescere in questo tipo di ambiente.

Ricordatevi di segnare le risorse ottenute e l'equipaggiamento costruito: se verranno utilizzati per compiere un'azione complessa, questa diventerà automaticamente semplice. Per il resto, gestite le risorse in modo narrativo: potreste barattarle con specie senzienti, utilizzarle per riparare la nave, costruire strumentazioni ancora più tecnologiche per lasciare il segno su qualche pianeta, o qualsiasi altra cosa vi venga in mente.

Esempio di Gioco

Oznerol, vissuto sulla Terra come ammiraglio della marina, ora Specializzato in Tracciare Rotte, ha deciso con il suo gruppo di eseguire una ultima esplorazione nonostante il motore iperluce sia carico. Viene scoperta una specie aliena ostile, e tutti tornano sulla propria nave decisi ad eseguire un salto quanto prima per sfuggire agli attacchi in arrivo. Data la situazione tesa, la prova è Complessa: Oznerol può provare grazie alla sua Specializzazione. Tira ed ottiene 4, un fallimento. La nave non parte in tempo, e dovrà resistere agli attacchi degli alieni.

Quando esaminate un corpo celeste, tirate 1d6.

- 1) Stella oltre la prima (pericolosa, risorse quasi irrecuperabili)
- 2) Asteroide (pericoloso, poche risorse)
- 3) Luna (inerme, poche risorse)
- 4) Planetoide (inerme, buone risorse)
- 5) Pianeta inadatto alla vita (inerme, molte risorse)
- 6) Pianeta con forme di vita, tira un altro dado e consulta la tabella sottostante:

- 1) Forme di vita microscopiche
- 2) Forme di vita vegetali
- 3) Forme di vita animali a sangue freddo
- 4) Forme di vita animali a sangue caldo
- 5) Forme di vita complesse
- 6) Forme di vita intelligenti, tira un altro dado e consulta la tabella sottostante:

- 1) Forme di vita ostili, non umanoidi.
- 2) Forme di vita ostili, umanoidi.
- 3) Forme di vita diffidenti, non umanoidi.
- 4) Forme di vita diffidenti, umanoidi.
- 5) Forme di vita amichevoli, non umanoidi.
- 6) Forme di vita amichevoli, umanoidi. Avete trovato un pianeta adatto alla vita umana.

Tratti delle forme di vita aliene

Funzionali / Estetici

- | | | |
|--------------|------------|-----------------|
| 1) Mammifero | 2) Rettile | 3) Volatile |
| 4) Anfibio | 5) Pesce | 6) Invertebrato |

Fisici

- | | | |
|--------------------|-----------------|------------------------|
| 1) Semi-Sintetico | 2) Minuscolo | 3) Nutrimento Insolito |
| 4) Arti Pericolosi | 5) Disincarnato | 6) Chitina / Scaglie |

Mentali

- | | | |
|---------------------|-------------------------|----------------------|
| 1) Telepatia | 2) Atarassia | 3) Mente Tecnologica |
| 4) Mente nonlineare | 5) Iperattività Emotiva | 6) Ultra Percezione |

Sociali

- | | | |
|-----------------|------------|---------------|
| 1) Spiritualità | 2) Alveare | 3) Clonazione |
| 4) Introverso | 5) Nomade | 6) Estroverso |

FUGA DA XIRBO fatto da Alberto Mugnai, 10 anni

Regolamento: Siamo nel PIANETA X-541 anche detto XIRBO che ha l'aria respirabile e la gravità simile a quella della Terra.

Sei andato in missione esplorativa insieme ai tuoi compagni, avete scoperto che il pianeta è instabile e pericoloso e dovete tornare indietro all'astronave, ma solo il primo riuscirà a scappare. Si salvi chi può!

Obiettivo del gioco: vince il primo giocatore che arriva all'astronave



Creazione personaggio:

Salute: 20 punti

Movimento: solo dentro la mappa viola di 2 caselle verticale oppure orizzontale no obliquo

Oggetti possibili: 1 in mano, 1 addosso, 2 nello zaino (da scegliere ad inizio la partita)

Elenco oggetti

In mano:

Antidoto: 3 utilizzi "antiveleno"

Machete: 4 utilizzi "ignori piante MANGIAYK"

Energy drink: 2 utilizzi "il prossimo movimento aggiungi 2 caselle"

Addosso:

Casco: +3 salute massima

Tuta ignifuga: ignori il fiume di magma interstellare

Imbracatura: scali con un azione in meno la parete

Nello zaino:

Cerotti: +4 salute (no sopra il massimo), 2 utilizzi

Panini: +1 salute (può andare sopra il massimo), 3 utilizzi

Cibo in scatola: +1 salute da tutte le fonti di cura per i prossimi 5 turni, 2 utilizzi

Borraccia: +1 salute (no sopra il massimo), aggiungi una casella al prossimo movimento, 4 utilizzi

Hope Drifter vi metterà nei panni di creature, immortali ed eterne, che vagano per l'Universo scovando luoghi in cui la vita è ferita o morente.

Guidati dal Respiro dell'Universo (il narratore) e con il potere di alterare la realtà grazie e governare l'energia e l'energia oscura, i Drifter seguono la rinascita dei mondi per millenni, per poi decidere se benedire quell'angolo di universo con una nuova forma e struttura di Vita. Cosa farete quando vi viene consegnato il potere di una divinità?

LE GRANDI FORZE COSMICHE

Ci sono Sei Classi di poteri che i Drifter possono utilizzare:

- Elettrodinamica: la capacità di alterare ogni tipo di emissione elettromagnetica
- Trasmutazione: la capacità di controllare la forma e la composizione della materia solida
- Fluidodinamica: la capacità di controllare la pressione e la composizione dei fluidi e gas
- Termodinamica: la capacità di alterare la temperatura e la conduzione del calore
- Gravitonica: la capacità di alterare il tessuto dello spazio tempo
- Biomeccanica: la capacità di alterare le strutture ed il funzionamento delle forme di vita

Quando un Drifter utilizza le sue capacità, plasma la Classe come fosse argilla tra le sue mani. Inoltre un Drifter può spostarsi a velocità immense anche attraverso la materia senza danneggiarla, teletrasportarsi a piacere ed è completamente indistruttibile. Può osservare e misurare ogni grandezza fisica che reputa necessaria, così come comunicare telepaticamente con gli altri Drifter a distanze siderali, anche inviando immagini o percezioni.



ASSIOMI DELL'UNIVERSO

Ogni Classe possiede due aspetti, chiamati Energia ed Energia Oscura (↑ e ↓ da questo momento): uno amplifica e crea, l'altro assorbe e dissolve. La Conservazione dell'Energia richiede che per ogni ↑ ci sia un ↓ per mantenere l'equilibrio. Quando un Drifter usa un potere, descrive cosa intende fare, tira i dadi e osserva il bilanciamento che ha ottenuto. Se ha un eccesso di ↑, l'Universo reagirà con fenomeni espansivi, mentre se ottiene un eccesso di ↓, l'energia necessaria verrà generata per dissoluzione della realtà nelle vicinanze. In Hope Drifter non esiste il fallimento, solo un processo di evoluzione verso la soluzione.

L'altra regola fondamentale riguarda il Tempo e l'entropia: le cose non possono mai tornare indietro allo stato in cui erano, ma solo evolvere in avanti. Anche se questo nuovo stato sembra molto simile al precedente, ogni azione comporterà una modifica nella struttura dell'Universo.

CREARE UN DRIFTER

Ogni Drifter ha a disposizione quattro Classi (chiamate da ora Lune) e sei anelli. Per ogni Luna poi dovrà scegliere la fase tra Crescente, Primo Quarto, Calante. Gli anelli determinano quanti dadi a 6 facce tira quando usa una classe, la fase l'effetto del tiro.

Una volta scelte le Lune e gli Anelli, il giocatore descriverà il suo Drifter cercando di immaginare un archetipo ed una forma che riguardi i suoi poteri. E' una creatura di una specie trascesa in pura energia? E' uno sciame di nanomacchine senzienti? Una forma extradimensionale composta da solidi impossibili? Con quale epiteto vorrà essere chiamata?



GIOCARE UN DRIFTER

La vera sfida nel giocare una creatura così potente è proprio quella di non lasciarsi prendere dalla smania di risolvere tutto con uno schiocco di dita. Esplorate i mondi che dovete plasmare, immaginate la storia che li ha resi così, indirizzate i vostri sforzi verso una direzione comune. Collaborate tra Drifter per creare operazioni di scala planetaria e preparare il mondo alla venuta di una nuova, interessante, vita.

INTERPRETARE L'UNIVERSO

il Respiro dell'Universo ha il compito di rendere vivo lo scenario che i Drifter manipoleranno. Dopo aver deciso al tavolo il tono con cui volete intraprendere la sessione, ponete di fronte ai giocatori un mondo morto da risanare. Potrebbe essere un deserto post nucleare, un mondo invaso da creature meccaniche impazzite, non morti, crescite vegetali caustiche o semplicemente spoglio e non adatto alla vita. O perchè no, manipolato da un Drifter impazzito. Quando i Drifter si sentono in grado di lasciar sì che la vita prenda il suo corso, discutete con loro quali genere di creature vivranno nel mondo risanato.

EPITETO:

ANELLI

FASE

LUNE

SCHEDA DEL DRIFTER

Fase	Ottiene ↑	Ottiene ↓
Crescente	1-2	3-4-5-6
Primo Quarto	1-2-3	4-5-6
Calante	1-2-3-4	5-6

IL CHIOSCO ALLA FINE DELL'UNIVERSO

Su un piccolo asteroide alla deriva nelle profondità siderali c'è un chioschetto di **fast food**. Nessuno sa quando è stato aperto, perché è l'unica cosa presente sull'asteroide, come faccia ad apparire in punti distanti anni luce da un giorno all'altro. Quello che è certo è che c'è sempre coda.

Gestito da **Beba**, un androide di poche parole con cinque servobraccia, il chiosco offre ai viaggiatori interstellari di passaggio l'occasione di ristorarsi per qualche manciata di crediti.

Ogni volta che il party è in viaggio attraverso lo spazio profondo, c'è il **10% di probabilità** di incontrare il chiosco lungo il percorso.

Utilizza questo **menù** per dare al tuo party un momento di pausa tra una missione e l'altra, come aggranci per nuove situazioni e avventure, o solo per dare un tocco di sapore in più alla tua campagna sci-fi.

Avventori in coda (tira 1d10)

- 1 Un alieno gelatinoso, con un baffo finto e cappello a cilindro, che sembra volersi far passare per umano.
- 2 Un gruppo di xenobiologi, convinti che un membro del party sia l'ultimo rappresentante di una specie estinta.
- 3 Clyff Gyro, temibile cacciatore di taglie, in fila dietro a Ungrak lo Sterminatore, fuggitivo ricercato in tutti i quadranti (non si sono accorti l'uno dell'altro).
- 4 Una banda di alieni grigi motociclisti nelle loro piccole giacche borchiate, chiamati Cattle Slashers.
- 5 Una creatura viola urlante con tentacoli e bocca enorme che ha appena ordinato 400 glaprolls.
- 6 Una bizzarra ma carismatica astronauta umana che propone una "mappa del tesoro" in cambio di una singola Kosmo Kola.
- 7 Uno spacefluencer che chiede al party di farsi fotografare con una larva di Xorlax, e di seguirlo su Spacegram.
- 8 Una caotica famiglia di Terixiani, i cui piccoli giocherelloni hanno la tendenza a fare dispetti e intrufolarsi di nascosto sulle astronavi altrui.
- 9 Un Gerliano e un Vardiano, due specie aliene in guerra da millenni, innamorati tra loro, che chiedono al party aiuto per fuggire lontano.
- 10 Una creatura polidimensionale fatta di pura luce, con capacità di alterare la realtà oltre ogni immaginazione.

Scritto da **Roberto Inchingolo**
steal-this-game.itch.io

 **CC BY-SA 4.0**

© 2018

Adatta come ritieni opportuno gli effetti descritti in questo menù, e il prezzo corrispondente, al sistema di gioco e alla valuta usata nella tua campagna.



Patate Algoritmiche

La forma e il sapore di ogni patatina sono generati proceduralmente tra 6.022×10^{23} possibili combinazioni. Una volta al giorno dopo averle mangiate, puoi ritirare un dado e prendere il secondo risultato.



Spiedino di Xorlax

Per palati fini, sia la larva, servita ancora viva, che lo spiedino possono essere utilizzati come armi improvvisate.



Kosmo Kola

Bevanda gassata all'ipercaffaina, aumenta la percezione e la reattività di chi la beve per 24 ore, ma non consente di dormire (con relative conseguenze).



Glaproll

Piatto forte del Chiosco, anche se è meglio non chiedere che cosa c'è dentro. Riempie la pancia e cura il corpo: guarisci un po' di punti ferita o cura una condizione fisica.



Pizza

Una prelibatezza da un pianeta lontano e perduto, che oggi non esiste più... Attiva i centri della nostalgia, guarendo un po' di stress, punti sanità o una condizione mentale.



Nuggetoidi

Crocchette fatte di meteoroidi spaziali presi a caso, croccanti ma difficili da digerire. Ogni scatola ha il 5% di possibilità di contenere una crocchetta fatta di roccia molto rara e preziosa.



String Theory Noodles

Questi spaghetti teoretici in salsa di soia stimolano la mente: ottieni un bonus alla prossima prova di ragionamento, intuizione o intelligenza.



Dimensional Donut

Ciambella dalla forma non euclidea, con glassa al cacao. Studiare la sua geometria complessa aiuta il party a viaggiare attraverso i wormhole, e dimezzare la durata del prossimo viaggio interstellare.

Ketchup e maionese sono gratis.

Il lamento della Cornelia

di Alessio Antonielli, immagini generate con Nano Banana, rilasciato su licenza [Creative Commons BY-SA 4.0](#)



Il "lamento della Cornelia" è un breve scenario di horror cosmico in cui i giocatori si troveranno nei panni di astronauti in missione di soccorso all'interno di una nave scientifica bloccata sull'Orizzonte degli Eventi. A vederla da fuori, la nave non presenta alcuna anomalia, ma al suo interno è un incubo senza fine: geometrie impossibili, spaghetizzazione dello spazio, gravità instabile, ed echi del passato e del futuro che si mescolano assieme. Per uscirne vivi, gli astronauti dovranno raggiungere la Sala Motori, avviare la sequenza di autodistruzione e sfruttare l'effetto fionda per staccarsi dall'attrazione del buco nero. Scansionando il QR Code, il narratore troverà un video di YouTube con la registrazione delle onde sonore emesse da un buco nero. Il suono rappresenta il lamento della Cornelia. Usatelo come messaggio beacon di soccorso della Cornelia, e per rendere evocativa l'esplorazione della nave. Lo scenario è indipendente dal sistema di gioco scelto. Le Note e gli Eventi Casuali devono servire al narratore come punto di partenza su cui sviluppare la sessione.

Introduzione narrativa

Avete captato un segnale beacon di soccorso. Nessuna parola, solo un inquietante rumore di fondo. Tracciate il segnale e scoprite che la fonte è una nave scientifica chiamata Cornelia. Il suono vi mette i brividi, ma le Leggi della Navigazione Spaziale sono chiare: una squadra deve partire in soccorso della Cornelia e del suo equipaggio. Arrivate a vista della nave. Scrutandola dagli oblò vi sembra immobile, come sospesa nello spazio. Nessuna luce accesa, nessuna traccia di movimento. Vi imbarcate su un modulo e raggiungete l'hangar della Cornelia. Appena sbarcati, uno strano senso di vertigine vi assale.

Esplorazione della Cornelia

Luogo	Narrazione	Note
1. Hangar	Nessuno viene ad accogliervi. L'aria è rarefatta e i riflessi sulle pareti sembrano muoversi in ritardo.	Indagando su come accedere alla nave, gli astronauti scoprono che i messaggi di log più recenti hanno 20 anni.
2. Corridoio	La luce inizia a curvare su sé stessa e il corridoio si allunga a perdita d'occhio in entrambe le direzioni. Avete come la sensazione che se camminaste troppo veloci, il vostro corpo si deformerebbe come le pareti del corridoio.	L'interno della nave è paurosamente diverso rispetto all'esterno. Tornare indietro diventa impossibile. Chi ha conoscenze di astrofisica sa di trovarsi vicino a un buco nero.
3. Mensa e alloggi	Siete accolti da silenzio assoluto. Il tempo sembra essersi cristallizzato. Oggetti quotidiani sono sospesi nell'aria, come se la vita fosse in pausa.	Se toccati, gli oggetti riprendono il loro percorso. Gli astronauti possono trovare informazioni sugli studi fatti dai membri della Cornelia sugli effetti dei buchi neri.
4. Laboratorio di ricerca	Nel laboratorio gli effetti del buco nero sono più evidenti che nel resto dell'astronave. Entrate dove l'uomo ha guardato l'abisso, e la realtà ha iniziato a disfarsi. Qui è dove tutti gli esperimenti sullo scorrere del tempo vicino a un buco nero sono stati progettati e ripetuti.	Dall'oblò gli astronauti vedono stelle formarsi e morire nel giro di pochi minuti. Indagando, gli astronauti scoprono come aprire la porta della Sala Motori e come avviare la sequenza di autodistruzione.
5. Sala motori	La stanza è stirata all'infinito verso il buco nero che sta inghiottendo la nave. Vedete il personale dell'equipaggio della Cornelia allungato e fuso con le pareti del reattore. Sono "coscienti". Il loro tempo scorre a velocità instabile, prima lento e poi veloce. Ad intervallare i cambi di velocità, li sentite emettere in coro lo straziante suono del buco nero.	Non c'è molto da fare per l'equipaggio sopravvissuto. Il countdown per l'autodistruzione viaggia alla velocità percepita dall'equipaggio della Cornelia. Se impostato quando il tempo scorre più lentamente, gli astronauti hanno una possibilità di uscire a stento dalla Sala Motori e salvarsi.

Tabella degli Eventi Casuali (E.C.)

Numero consigliato: Hangar: 0 E.C.; Corridoio: 1 E.C.; Alloggi: 2 E.C.; Laboratorio: 3 E.C.; Sala Motori 0 E.C.

1	Messaggi dal futuro	Gli astronauti sono contattati dall'equipaggio rimasto a bordo della loro nave. L'esplorazione sta proseguendo da minuti, ma chi è fuori dalla Cornelia comunica che sono passati giorni interi dall'ultimo aggiornamento ricevuto.
2	Eco circolare	A causa della luce che curva, gli astronauti vedono le proprie schiene camminare 10 metri avanti a loro.
3	Spettri del tempo	Compaiono spettri di luce dell'equipaggio originale. Sono impegnati in lavori di routine. Ignorano totalmente i soccorritori.
4	Verso il rosso	Tutto diventa rosso sangue. Gli astronauti entrano nell'infrarosso per un istante. Le parti scoperte del corpo bruciano.
5	Cambio di gravità	Improvvisamente la gravità cambia direzione. Gli astronauti che non trovano appigli, cadono verso il "nuovo basso".
6	Diario del domani	Gli astronauti trovano messaggi che dettagliano la loro morte a bordo della Cornelia durante la missione di soccorso.



BY GIANMARIO "PROF" MARRELLI
INSPIRED BY "ARTEMIS", ART BY A.I.
CC BY-SA 4.0

TIRA LA MISSIONE E NARRANE I DETTAGLI, POI PASSA AL NAVIGATORE!

-  PORTA UN MESSAGGIO
  PORTA QUALCUNO
  PORTA UN OGGETTO
 ESPLORA UN LUOGO
  ELIMINA UN BERSAGLIO *
  PROTEGGI QUALCUNO*

A OGNI INCONTRO DESCRIVI CIÒ CHE ACCADE E SCEGLI TRA SCONTRO E PARLAMENTARE: IN QUESTO CASO TIRA UN DADO, SE RAGGIUNGE  RIESCI ALTRIMENTI -1 DADO  E  PER QUESTO TURNO. SE RIESCI A PARLAMENTARE CON OSTILI EVITA LO SCONTRO, CON GLI ALTRI OTTENETE 1 

**TEMPO: SE ARRIVA
A O È GAME OVER**

*** NELL'ULTIMA TAPPA DIMEZZA IL TIRO DELL'ASTROBIOLOGO**

SEI IL MACCHINISTA: DESCRIVITI!

OGNI TAPPA SCEGLI TRA I SEGUENTI

E NARRA LA REAZIONE DEL PAULTILUS:

RISPARMIO (+1⚡) E DISTRIBUisci 1-2 ⚡]

OPPURE PERFORMANCE [DISTRIBUICI 3 ⚡].

PUOI DISTRIBUIRE TRA **SALTO E RIPARAZIONE.**

PER OGNI ⚡ GLI ALTRI GIOCATORI TIRANO UN DADO NELLE RELATIVE
PROVE E USANO IL PIÙ ALTO: TUTTI I ⚡ DISTRIBUITI SONO PERSI.

ENERGIA

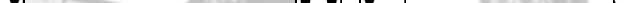
SPREMI LA MACCHINA!

QUANDO DISTRIBUISCI

**PUOI DISTRIBUIRE 2 ⚡
PER RIPARARE 1 ❤️
A O ❤️ È GAME OVER**

SRLTO: CHIEDI IL MARCHIO! ⚡ E TIRA

SYSTEMA VINCIO	SYSTEMA VINCIO	SYSTEMA VINCIO
6 9 9	2 5 5	5 h h



OPPURE FUGGI CON UN SARTO (MA IL NEMICO ATTACCA).
TERMINATI! LA MISSIONE È COMPIUTA

SCSGLI O TIRA LA DESTINAZIONE E DICHIARA TAPPE
TEMPO ⌚ E ENERGIA ⚡. IL CIOCO È SCANDITO DALLE TAPPE:
OGNI! ↻ -1 ⌚ SCSGLI SE FARE UN SALTO E PASSA ALL'ASTROLOGO!
DURANTE LO SCOUTING! SCALTA IL CIOCO O

SEI IL NAVIGATORE: DESCRIVITI!
DESCRIVI! OGNI LUGO VISITATO!

SEI L'ASTROBIOLOGO: DESCRIVITI

SCONFIGGI IL NEMICO, ALTRIMENTI LOTTA UN ALTRO TURNO. SE COL DADO  MIGLIORE NON RAGGIUNGI IL VALORE PERDI

NAVE MADRE [OSTILE]

ATTACCA DAL

SECONDO TURNO

STORMO [OSTILE]

PIRATA [OSTILE]






RESTI: SE

SPENDETE 1

OTTENETE 2

MERCHANTS

SE SCOMBITTO +2

GUARDIA





OSTILE SE AVETE ATTACCATO

MERCANTI O GUARDIE

THE STORY SO FAR..

Abbiamo esplorato le Stelle, abbiamo solcato il Cosmo, colonizzando, scoprendo, conquistando. Poi, è giusto il Flagello. Il Flagello divora ogni cosa organica, senza rispetto e senza timore. Nessuno che abbia visto il Flagello sopravvive per raccontare come sia fatto, come colpisca o come si manifesti. Tutto quello che rimane dopo il suo passaggio è silenzio e desolazione. Ci siamo spaventati. Ci siamo rintanati nelle poche Colonie che non avevano mai subito attacchi. Abbiamo smesso di cercare, di esplorare.

Abbiamo abbandonato stazioni, navi, megastrutture.

Sono passati secoli dalla prima apparizione del Flagello. Il ricordo svanisce e il desiderio di tornare a esplorare ed espandersi rinasce. La tecnologia che ci permetteva di sconfiggere le distanze cosmiche si è quasi estinta. Rimangono pochissimi vascelli in grado di superare la velocità della luce. E per farlo, hanno bisogno delle Sorgenti, potenti artefatti di un'era perduta conservati nei motori delle FrangiVuoto, le meraviglie tecnologiche del passato.

Siete riusciti a mettere le mani su una Sorgente, avete equipaggiato e preparato una nave. La vostra missione è apparentemente semplice: individuare FrangiVuoto alla deriva e ripulirle di ogni tecnologia utile, per poi rimuoverne la Sorgente, il premio più ambito. Ma per farlo, sapete che vi scontrerete nuovamente con il nemico atavico dei viaggiatori cosmici: dovrete stuzzicare il Flagello.

Le regole di base sono poche: se incontrate il Flagello, siete morti. Il Flagello può essere rallentato, mai fermato. Non esistono armi in grado di ferirlo. Le barriere fisiche possono solo frenarlo. L'unica cosa che vi tiene al sicuro dal Flagello è la vostra Nave, in particolare il Campo di Contenimento generato dalla vostra Sorgente. Ogni vostra operazione è, in linea di principio, una corsa contro il tempo: tra voi che saccheggiate una Frangivuoto e il Flagello che vi cerca per distruggervi e divorarvi. Un errore e siete finiti, un buon bottino e siete sistemati per anni.

SOURCE
SCOURGE

UN GIOCO DI INVASIONI, EPIDEMIE E RAPINE
DI DAVIDE VISERADH LUCIANI



CHI SIETE E COSA SAPETE FARE

Ogni **Membro** dell'equipaggio è definito dal suo Ruolo e dalle sue Risorse. Il **Ruolo** è un descrittore del suo lavoro a bordo (meccanico, pilota, esperto informatico, guastatore...) le **Risorse** sono oggetti, strumenti ed idee che il personaggio può usare per risolvere problemi o superare ostacoli e difficoltà. Le Risorse sono indicate da dei token fisici (fiches, dadi, pezzetti di carta) che ogni personaggio ha a disposizione e che spende ogni volta che ne ha necessità.

ESEGUIRE IL COLPO

Ogni **Colpo** è diviso in tre scene: **Preparazione - Esecuzione - Evacuazione**. Durante l'esplorazione, i personaggi scoprono che genere di FrangiVuoto hanno davanti a loro, quali valori potrebbero recuperare e come trasportarli. Questa fase viene di solito eseguita da remoto sulla Nave, usando sensori, accesso ai sistemi informatici della FrangiVuoto o passeggiate spaziali. La fase di Esecuzione avviene dopo aver aperto i portelli della FrangiVuoto, quando è necessario raggiungere gli obiettivi e predisporre una serie di sistemi che permettano di recuperare la refurtiva e rallentare il Flagello. E infine, l'evacuazione. Quando qualcosa di strano o innaturale inizia ad accadere, l'equipaggio dovrà scappare e raggiungere la salvezza prima di essere divorato.

RISOLVERE PROBLEMI

Ogni volta che un Membro deve eseguire un'azione potenzialmente difficile o dall'esito incerto, ha tre possibilità:

- Usare il proprio Ruolo per giustificare la soluzione (il meccanico di bordo saprà facilmente forzare una porta chiusa)
- Spendere una Risorsa (un generatore portatile sicuramente alimenterà quella porta stagna)
- Scommettere con il Destino (ottenere il risultato con un costo nascosto futuro scelto dal narratore)

GIOCARE A DADI CON L'UNIVERSO

All'inizio di ogni Scena, i giocatori sceglieranno Pari o Dispari e tireranno, di gruppo, cinque dadi da 6. Ogni giocatore guadagna una Risorsa per ogni dado indovinato. Poi, il gruppo guadagna 1 risorsa per ogni coppia, 2 per un tris, 3 per una scala di almeno 4 dadi. Ad esempio, se i risultati fossero 4|4|4|4|3 i giocatori guadagnerebbero 5 risorse (2 coppie, 1 tris). Se tutti e cinque i dadi sono uguali, questa Scena diventa Epica e i giocatori possono Scommettere con il Destino senza costi.

COSTI DEL DESTINO

Scommettere con il Destino permette al narratore di aggiungere conflitto e problematiche. Inoltre, scommettere nella terza scena permette di avere conseguenze a lungo termine (in caso di partite collagate) o cambiare drasticamente il finale (uccidendo un personaggio o rovinando un bottino)

CREARE UNA FRANGIVUOTO

Le FrangiVuoto sono non solo l'ambiente in cui le azioni si svolgeranno, ma anche la natura delle difficoltà che il Narratore porrà ai giocatori. Le dimensioni dello spazio di esplorazione possono creare confusione, ma anche essere un modo per separare il Flagello dai giocatori. Anche sull'architettura non avete limiti: da piccole navi cargo abbandonate a città o navi Arca che richiedono settimane per essere completamente esplorate. Sapete in anticipo quante risorse i giocatori hanno quindi potete pianificare varie sfide e scegliere quali mantenere e quali regalare.

IL FLAGELLO

Questa decisione setta il tono dell'avventura e del tavolo. Può essere qualcosa di orribile, come una massa di oscurità che divora ogni cosa, uno sciame di creature biomeccaniche. O un gruppetto di coniglietti morbidi che trasporta i personaggi in un modo fatato. O avvocati intergalattici che fanno causa per infrazione di proprietà intellettuale di un autore sconosciuto di ZZ9 Plural Z Alpha Versione 2.0

Una tranquilla giornata su Tychea

Un'esperienza rischiosa, di Davide Varni



Dove siamo

In un piccolo sistema solare circondato da detriti orbita il pianeta Tychea. In mancanza di lune in grado di schermarlo, è da sempre bombardato da meteore, che hanno portato non solo ad una sfilza di estinzioni planetarie, ma anche allo sviluppo di una piccola razza vagamente mustelide, che si è evoluta per sopravvivere a questi cataclismi. Gli abitanti principali sono i numerosi **Muss**: piccoli, scattanti, dalle lunghissime vibrisse in grado di percepire anomalie a distanza. Vivono in famiglie numerose e hanno sviluppato una religione fortemente legata all'impermanenza: in un mondo che può finire ogni giorno, la sorte, impersonificata da **Shai**, è l'unico faro di speranza per questi industriosi esseri.

E questa è una tranquilla giornata su Tychea...

1 Crea il tuo Muss

Dagli un nome, 3 punti vigore, 3 caratteristiche e 3 oggetti. Tutti questi sono attributi che possono essere messi in gioco durante le sfide.

I nomi propri sono spesso derivati da quelli di divinità di popoli estinti, con un matronimico per identificarsi.

2 Regole

Il master è **Shai**, che garantisce che la sorte faccia il suo corso. Quando richiesto, il giocatore sceglie un attributo e lancia una moneta. Se esce testa ha successo, se esce croce riesce comunque ma perde ciò che ha messo in gioco e descrive la scena.

Alla fine del primo tiro, qualunque sia il risultato, il giocatore può decidere di continuare a tirare, mettendo ogni volta in gioco un diverso attributo, fino a un massimo di 3 tiri per prova.

3 teste è un successo critico: il giocatore avrà in dono un nuovo attributo o, se ne ha persi, ne recupera 1.

3 croci è un fallimento critico: oltre a perdere tutti gli attributi messi in gioco e 1 punto vigore, il master si segnerà quanto accaduto.

Un risultato misto è sempre deciso dall'ultimo tiro, ricordando che in caso di croce il giocatore perderà 2 attributi, mentre in caso di testa soltanto 1.

Chi perde tutti i propri attributi, perisce. **I libri sacri dicono che si reincarnerà dopo la prossima estinzione...**

3 La giornata

Ogni mattina, dei **Muss** si svegliano e sanno che dovranno sopravvivere. **Shai**, puoi basarti sugli spunti per imbastire una trama o lasciare che si mettano nei guai da soli, ma ricorda: almeno un tiro per scena e non interferire con la moneta. **Nel dubbio, aumenta il rischio e fargli raccontare cosa hanno perso.** Crea un orologio, mettilo in mostra e segna i fallimenti critici: quando sarà completo, un meteorite si schi-

anterà sui protagonisti, trasformandoli in fossili. Idealmente, si gioca un numero di scene non inferiore al numero di giocatori +3.

Il numero di fallimenti critici per il clock varia tra 4 e 12, decidete in base a quanto volete giocare.

4 Spunti

Eventi

1. Andiamo a scavare per recuperare artefatti
2. Andiamo a esplorare il nuovo continente, dove dicono ci siano meno impatti
3. Un terremoto: questa volta il pericolo non viene dal cielo, ma da sotto terra
4. L'azienda di armi batteriologiche ha una perdita...
5. La parata: sta tornando il primo Muss astronauta
6. Un giorno alle terme

Caratteristiche

1. Empatico
2. Sopravvissuto
3. Pilota
4. Fortunato
5. Sbruffone
6. Abile elettricista

Oggetti

1. Droide da esplorazione
2. Modulo di occultamento
3. Tuta pressurizzata
4. Stemma di famiglia
5. Collana della matriarca
6. Paletta e secchiello